

# Воспитание Аянами ДЛЯ "ЧАЙНИКОВ"

*Все секреты  
игры в одной  
книге!*



## Описание игры

Сама игра построена по принципу другой известной игры - Princess Maker. То есть, вы занимаетесь тем, что "воспитываете" главного героя, в данном случае это – Рэй. Составляете её расписание, гуляете с ней, посещаете различные места и так далее.

Всё это определенным образом отражается на её характере, вследствие чего у неё меняется настроение, манера говорить и преподносить себя. В конце игры вы расстанетесь с вашей подопечной, а затем вы узнаете итог: кем она будет, когда станет взрослой, и это полностью зависит от того, как вы её воспитывали.

Вообще, как и большинство других игр по Еве, это сложно назвать игрой в привычном понимании. Играть предстоит за некоего офицера сил самообороны, которому высшее командование NERV поручает опеку над Рэй после того памятного инцидента во время эксперимента с Eva-00.

Ну, вы понимаете, девочка совсем замкнулась в себе, друзей нет, эмоций нет, "папа" из Гендо вообще никакой.

Вот и решили нанять опекуна со стороны, который должен раз в неделю заниматься с Рей и помочь ей определиться с занятиями (читай "указать ей, что делать").

Игровой процесс состоит из "распорядка", походов в город по магазинам, поездок на море, в кино или луна-парк, особых событий (битвы с ангелами, обязательные события, опциональные события, зависящие от текущего состояния Рэй).

## События

- **Бои с Ангелами.** Всего имеется 15 ангелов, дни битв с ними генерируются случайным образом при каждом начале новой игры. Почти перед каждым боем, Рэй можно дать напутствие (**Береги себя, Покажи им, Доверяй своим чувствам**), добавляющее в бою соответственно **защиту, урон** или **уклонение**.
- **Экскурсия.** Рэй едет на экскурсию с классом, игрок должен выбрать, что дать ей с собой в дорогу (**Омлет, Курицу, Рыбу**). Правильный ответ - **Омлет** (Рэй не любит мясо и любит жёлтый цвет). В конце игры, на этапе "Восстановление памяти" потребуется правильно ответить на вопрос, что именно Рэй брала с собой на экскурсию, от правильности ответа зависит концовка. При правильном ответе Рэй скажет, что чувствует ностальгию.
- **ID-карта NERV.** Её может принести Рэй как Синдзи, так и лейтенант. В случае с лейтенантом, показывается сценка с очками Гендо из сериала. Событие происходит **7-го Июня**, при отношении к игроку выше, чем к Гендо или Синдзи.
- **Танабата.** Событие происходит **7-го Июля**. В коридоре NERV стоит дерево с карточками-молитвами. Если Рэй обучена какой-либо работе или фамилии знаменитости на уроке риторики, то на карточке будет написано, кем Рэй хочет стать (название профессии или знаменитости). В противном случае карточки Рэй не будет.
- **Школьный чемпионат по плаванию.** Проходит **7-го Октября**. Место, которое займёт класс Рэй, зависит от уровня Силы (Если больше 250 - первое место, больше 200 - второе и т. п.). После окончания фестиваля предлагается на выбор потрепать Рэй по голове, похвалить или отнестись безразлично. Ответы повышают отношение к игроку на 2пп, на 1, или на -1 соответственно.
- **Школьный фестиваль культуры.** Вопрос о фестивале появляется в "восстановлении памяти". В школе ставят "новое прочтение" Белоснежки, Рэй получает одну из 3-х ролей: **Принцессы** (отношение к Синдзи выше, чем к игроку, социал выше 200), **ведьмы** (Отношение к игроку выше чем к Синдзи, социал больше 200) или **дерева** (социал ниже 200).

- **Скажи "Аааа"**. Рэй кормит лейтенанта мороженым. Событие появляется при отношении к игроку выше 70, если купить ей в магазине мороженое.
- **Аянами ревнует**. При отношении к игроку больше 70 и восприятию выше 200, при прогулке в парке и встрече с Ибуки или Кацураги, Рэй ревнует игрока к ним.
- **Летний фестиваль**. Вопрос про фестиваль появляется в "восстановлении памяти". Рэй идёт на него только в том случае, если её отношение к игроку выше чем к Гендо или Синдзи. На фестивале можно на выбор сходить к киоскам народных промыслов, поучаствовать в традиционных танцах, посмотреть фейерверк. После фестиваля если отношение к игроку больше чем 40, можно вернуться с Рэй домой, держась за руки.
- **Встреча на улице**. Если социал выше 100, то можно встретить Аянами, жующую мороженое. Можно выбрать 3 варианта диалога: **Закрывать глаза, поругать слабо, поругать сильно**. Первый вариант даёт отношение +3, третий -5.
- **Событие с тряпкой**. При посещении школы **между 15-ым и 22-ым Ноября**, Рэй говорит, что: "Синдзи-кун сказал, что я выжимаю тряпку как его мама".
- **Случай на домашнем обучении**. Если отношение к игроку больше 40, Аянами и Лейтенант встречаются руками, лоя укатившийся ластик.
- **Открытие холодильника**. Лейтенант находит в холодильнике банку пива, купленную Аянами. На выбор можно или **отругать её**, или **выпить пиво самому**. Событие даётся один раз, в случае если статус Аянами "плохое поведение", и она вернулась с прогулки по городу.
- **Летний фестиваль додзинси (Летний Комикет)**. Доступен в "Городе" **13-го Августа** при наличии в инвентаре каталога "**Комикет-85**" (появляется новая кнопка магазина). На этом фестивале можно купить додзинси (увеличивают Отаку и снижают Социал). **Покупка хотя бы одного додзинси является условием получения отаку-концовки**.
- **Зимний фестиваль додзинси**. Доступен в "Городе" **31-го Декабря**. Аналогичен летнему фестивалю.
- **Изготовление димтту-пилота**. (**21-ое Декабря**, утро перед "секретной тренировкой"). Вызывается если социал больше 200 и мораль больше 150. Рэй говорит, что не хочет туда идти, можно попробовать убедить её не идти, или сказать что она "должна идти" (впрочем? она пойдёт в любом случае). Варианты изменяют параметр "отношение к игроку" на +3, -1 и -3 соответственно.
- **Рождественский ивент**. Вопрос про рождество появляется в "восстановлении памяти". Имеется 3 варианта развития событий. В зависимости от того, к кому отношение лучше (к игроку, Синдзи или Гендо), Рэй проведёт этот день с одним из них. В случае с игроком, ивент может состоять из: похода в ресторан, похода в ресторан и прогулка на улице (отношение выше 100), поход в ретсоран, прогулка, и позвращение вместе домой (отношение больше 120).
- **Новый Год**. Начинается с приготовления якисобы (3 варианта: если отношение Рэй выше 60, между 60 и 20, ниже 20), и похода в храм. В храме, предсказание омикудзи зависит от отношения к игроку (больше 75 - большая удача, больше 49 - средняя, меньше 49 - неудача), а так же от преобладающего параметра (успех в спорте, любви и т.п.).
- **Новогодние открытки**. Число открыток = социал/10.
- **Валентинов день (14-ое февраля)**. В зависимости от отношения Рэй к игроку, она может подарить ему **шоколадного зайца** (отношение больше 60), **конфеты** (отношение от 30 до 60) или **гири-чоко** (отношение меньше 30).

- **Белый День (14-ое марта).** Лейтенант дарит Рэй сладости в благодарность. **Торт** (отношение больше 70), **печенье** (отношение 40...70) или **мороженое** (отношение ниже 40).

#### Луна-парк:

- В "**Мире спорта**" - тарзанка. Рэй прыгает с верёвки. Дается при обычном статусе и Силе выше 200.
- В "**Мире животных**" - козёл тянет Рэй за юбку. Дается при уровне восприятия выше 200 и обычном статусе (не больна, не отаку).
- На "**американских горках**" - потерянный ребёнок. Рэй встречает потерявшегося ребёнка и отводит его к управляющему. Дается при уровне Морали больше 200 и нормальном статусе (не Любовь и не Отаку).
- На "**чёртовом колесе**" - Рэй хочет поцеловать лейтенанта. Событие возможно только в период между Январём и Мартом (ближе к концу игры), и текущий статус Аянами - Любовь.

## Особые статусы

Состояние "**преступность**" даётся при восприятии больше 200, и уровне усталости выше, чем морали. В состоянии "преступности" растёт скрытый параметр "преступности" (каждый день +3пп), если его значение выше 150 даёт концовку "байкерша" или BSDM-королева.

Состояние "**любовь**". Дается при отношении к игроку больше 75 и уровне "красоты" больше 200.

Состояние "**болезнь**". Дается при величине "усталости" выше чем  $(\text{Сила} + \text{Дух}) / 2$ . При наступлении этого состояния в расписании появляются новые пункты "Лечение дома" и "Больница".

Состояние "**отаку**". Дается при уровне "Социал" менее 50, и покупке хотя бы одного додзинси на Комике. Необходимо для получения концовки "Отаку".

## Разные факты

- **Деньги.** Даются раз в месяц в кол-ве 20 000 йен. Нужны для покупки предметов и одежды.
- **Уровень Интеллекта.** Определяет концовку. Определяет отметки в школе. При низком уровне Рэй оставляют на дополнительные занятия во время каникул. Качается в школе, таблетками или домашним обучением.
- **Уровень Силы.** Определяет концовку. Определяет место класса Рэй в спортивном фестивале (проходит в июле). Качается в школе, на спортивной тренировке или таблетками.
- **Уровень Духа.** Определяет концовку (самый важный параметр, наряду с социальной адаптацией, качается труднее всего). Качается специальной тренировкой, немного в школе и в NERV. Падает на пару единиц во время любого отдыха (море, кино, луна-парк).
- **Уровень Красоты.** Определяет концовку. Качается в школе, таблетками или спец. предметами (духами, одеждой, бусами и т.п.). При уровне выше 300 Аянами может влюбиться.
- **Уровень Словаря.** Качается "Риторикой".
- **Уровень Социализации.** Определяет концовку. Качается в школе, развлечениями (море,

кино), предметами (одежда, мебель в комнате). Сильно падает от тренировок в NERV.

- **Уровень Морали.** Влияет на концовку. При низкой морали Рэй начинает просить у игрока купить ту или иную вещь. Низкая мораль даёт событие с пивом.
- **Уровень Восприятия.** Влияет на концовку. Качается в школе или на занятиях по искусству. Один из наиболее просто прокачиваемых параметров.
- **Уровень Усталости.** Повышается во время любой учёбы или тренировки, падает во время отдыха. Высокая усталость может привести к болезни Рэй (на выбор её можно будет лечить дома или в госпитале).
- **Уровень Синхронизации и АТ-поля.** Влияют на длительность боёв с Ангелами. Никак не влияет на исход боя, ангел может быть убит как с первого удара Рэй, так и с сотого. Качается тренировкой в NERV.
- **Прокачка отношения к игроку.** В игре существует 3 скрытых параметра: отношение Рэй к игроку, к Синдзи и к Гендо. В начале игры отношение к Синдзи порядка 20 единиц, к игроку и Гендо 0. Увеличение отношения Рэй к игроку происходит при посещении кафе в городе и кормлении Рэй мороженым, салатом или кофе (прибавляет по 1-2 единицы). Так же параметр значительно увеличивается при нужных ответах на вопросы в некоторых ивентах (ругать или не ругать Рэй за еду на улице, что дать с собой Рэй на экскурсию и т. п.). Параметр сильно уменьшается (-20) за каждый приём Рэй стимуляторов (Витамин С++ и т. п.).
- **Уровень Отаку.** Скрытый параметр. Качается покупкой фигурок и манги в магазине Аниме-товаров, косплей-костюмов, додзинси на комике (летнем и зимнем).
- **Уровень преступности (девиантности)** - повышается на +3 ед. каждый день в случае текущего статуса "**преступность**". Падает на -1 в случае любого другого статуса (про статусы см. выше).
- **Одежда.** Для большинства видов одежды, кроме косплейной, необходим высокий уровень "Социал" (>100). В состоянии "Отаку" доступна только форма и косплейная одежда. В состоянии "преступность" никакая другая одежда кроме формы недоступна.

## Концовки

### 1. Рэй и Гендо I. Сцена с рукой, слияние Адама и Лилит.

Для получения этой концовки необходимо:

1. Неправильно ответить на первый вопрос "восстановления памяти".
2. Уровень социализации должен быть ниже 150

В этой концовке Гендо объединяется с Рэй, происходит Второй Удар. Все умирают.

### 2. Рэй и Гендо II. Рэй - жена Гендо, Аска и Синдзи - их дети (сцена похожа на серию 26 сериала, Гендо читает газету и говорит всё время "угу").

Для получения этой концовки необходимо:

1. Неправильно ответить на первый вопрос "восстановления памяти".
2. Уровень социализации должен быть выше 150

### 3. Рэй и Синдзи I. Второй удар, человечество превращается в море LCL. Огромная белая фигура Рэй.

Для получения этой концовки необходимо:

1. Неправильно ответить на первый вопрос "восстановления памяти".
2. Уровень социализации должен быть ниже 250

**4. Рэй и Синдзи II. "Школьная" концовка, взята напрямую из 26-ой серии. Рэй бежит в школу с бутербродом во рту, сталкивается на улице с Синдзи.**

Для получения этой концовки необходимо:

1. Неправильно ответить на первый вопрос "восстановления памяти".
2. Уровень Социализации должен быть выше 250

**5. Отаку: концовка I. Автор додзинси.**

Для получения этой концовки необходимо:

1. Правильно ответить на первый вопрос "восстановления памяти".
2. Уровень отаку должен быть выше 180
3. Уровень Восприятия выше уровня Красоты
4. Нужно хоть раз посетить комикет.

**6. Отаку: концовка II. Косплеерша.**

Для получения этой концовки необходимо:

1. Правильно ответить на первый вопрос "восстановления памяти".
2. Уровень отаку должен быть выше 180
3. Уровень Восприятия ниже уровня Красоты
4. Нужно хоть раз посетить комикет.

**7. Преступница: концовка I. Байкерша.**

Для получения этой концовки необходимо:

1. Правильно ответить на первый вопрос "восстановления памяти".
2. Уровень Преступности (скрытый параметр) быть выше 150
3. Уровень Морали должен быть ниже 150.
4. Уровень Восприятия выше уровня Красоты.

**8. Преступница: концовка II. BDSM-королева.**

Для получения этой концовки необходимо:

1. Правильно ответить на первый вопрос "восстановления памяти".
2. Уровень Преступности (скрытый параметр) быть выше 150
3. Уровень Морали должен быть ниже 150.
4. Уровень Восприятия ниже уровня Красоты.

**9. Спорт: концовка I. Чемпионка мира по волейболу.**

Для получения этой концовки необходимо:

1. Правильно ответить на первый вопрос "восстановления памяти".
2. Уровень Социализации должен быть выше 200
3. Уровень Воли должен быть выше 200
4. Уровень Силы должен быть выше всех прочих параметров.

**10. Спорт: концовка II. Чемпионка мира по конному спорту**

Для получения этой концовки необходимо:

1. Правильно ответить на первый вопрос "восстановления памяти".
2. Уровень Социализации должен быть ниже 200
3. Уровень Воли должен быть выше 200
4. Уровень Силы должен быть выше всех прочих параметров.

**11. Спорт: концовка III. Игра в волейбол с Аской.**

Для получения этой концовки необходимо:

1. Правильно ответить на первый вопрос "восстановления памяти".
2. Уровень Социализации должен быть ниже 200
3. Уровень Воли должен быть выше 200
4. Уровень Силы должен быть выше всех прочих параметров.

**12. Спорт: концовка IV. Прыжки с шестом.**

Для получения этой концовки необходимо:

1. Правильно ответить на первый вопрос "восстановления памяти".
2. Уровень Социализации должен быть ниже 200
3. Уровень Воли должен быть ниже 200
4. Уровень Силы должен быть выше всех прочих параметров.

**13. Интеллект: концовка I. Нобелевский лауреат.**

Для получения этой концовки необходимо:

1. Правильно ответить на первый вопрос "восстановления памяти".
2. Уровень Социализации должен быть выше 200
3. Уровень Воли должен быть выше 200
4. Уровень Интеллекта должен быть выше всех прочих параметров.

**14. Интеллект: концовка II. безумный учёный.**

Для получения этой концовки необходимо:

1. Правильно ответить на первый вопрос "восстановления памяти".
2. Уровень Социализации должен быть ниже 200
3. Уровень Воли должен быть выше 200
4. Уровень Интеллекта должен быть выше всех прочих параметров.

**15. Интеллект: концовка III. Учёба в Калифорнии с Аской.**

Для получения этой концовки необходимо:

1. Правильно ответить на первый вопрос "восстановления памяти".
2. Уровень Социализации должен быть ниже 200
3. Уровень Воли должен быть выше 200
4. Уровень Интеллекта должен быть выше всех прочих параметров.

**16. Интеллект: концовка IV. Студент - хикикомори.**

Для получения этой концовки необходимо:

1. Правильно ответить на первый вопрос "восстановления памяти".
2. Уровень Социализации должен быть ниже 200
3. Уровень Воли должен быть ниже 200
4. Уровень Интеллекта должен быть выше всех прочих параметров.

**17. Мораль: концовка I. Медсестра.**

Для получения этой концовки необходимо:

1. Правильно ответить на первый вопрос "восстановления памяти".
2. Уровень Социализации должен быть выше 200
3. Уровень Воли должен быть выше 200
4. Уровень Духа должен быть выше всех прочих параметров.

**18. Мораль: концовка II. Монахиня.**

Для получения этой концовки необходимо:

1. Правильно ответить на первый вопрос "восстановления памяти".
2. Уровень Социализации должен быть ниже 200
3. Уровень Воли должен быть выше 200
4. Уровень Духа должен быть выше всех прочих параметров.

**19. Мораль: концовка III. Полицейская.**

Для получения этой концовки необходимо:

1. Правильно ответить на первый вопрос "восстановления памяти".
2. Уровень Социализации должен быть ниже 200
3. Уровень Воли должен быть выше 200
4. Уровень Духа должен быть выше всех прочих параметров.

**20. Мораль: концовка IV. Староста.**

Для получения этой концовки необходимо:

1. Правильно ответить на первый вопрос "восстановления памяти".
2. Уровень Социализации должен быть ниже 200
3. Уровень Воли должен быть ниже 200
4. Уровень Духа должен быть выше всех прочих параметров.

**21. Красота: концовка I. Актриса, получившая Оскар.**

Для получения этой концовки необходимо:

1. Правильно ответить на первый вопрос "восстановления памяти".
2. Уровень Социализации должен быть выше 200
3. Уровень Воли должен быть выше 200
4. Уровень Красоты должен быть выше всех прочих параметров.

**22. Красота: концовка II. Фотомодель.**

Для получения этой концовки необходимо:

1. Правильно ответить на первый вопрос "восстановления памяти".
2. Уровень Социализации должен быть ниже 200
3. Уровень Воли должен быть выше 200
4. Уровень Красоты должен быть выше всех прочих параметров.

**23. Красота: концовка III. Массовик-затейник.**

Для получения этой концовки необходимо:

1. Правильно ответить на первый вопрос "восстановления памяти".
2. Уровень Социализации должен быть ниже 200
3. Уровень Воли должен быть выше 200
4. Уровень Красоты должен быть выше всех прочих параметров.

**24. Красота: концовка IV. Сетевой идол.**

Для получения этой концовки необходимо:

1. Правильно ответить на первый вопрос "восстановления памяти".
2. Уровень Социализации должен быть ниже 200
3. Уровень Воли должен быть ниже 200
4. Уровень Красоты должен быть выше всех прочих параметров.



### **25. Восприятие: концовка I. Великий музыкант.**

Для получения этой концовки необходимо:

1. Правильно ответить на первый вопрос "восстановления памяти".
2. Уровень Социализации должен быть выше 200
3. Уровень Воли должен быть выше 200
4. Уровень Восприятия должен быть выше всех прочих параметров.

### **26. Восприятие: концовка II. Великий художник.**

Для получения этой концовки необходимо:

1. Правильно ответить на первый вопрос "восстановления памяти".
2. Уровень Социализации должен быть ниже 200
3. Уровень Воли должен быть выше 200
4. Уровень Восприятия должен быть выше всех прочих параметров.

### **27. Восприятие: концовка III. Хор самодеятельности.**

Для получения этой концовки необходимо:

1. Правильно ответить на первый вопрос "восстановления памяти".
2. Уровень Социализации должен быть ниже 200
3. Уровень Воли должен быть выше 200
4. Уровень Восприятия должен быть выше всех прочих параметров.

### **28. Восприятие: концовка IV. Клуб рисования.**

Для получения этой концовки необходимо:

1. Правильно ответить на первый вопрос "восстановления памяти".
2. Уровень Социализации должен быть ниже 200
3. Уровень Воли должен быть ниже 200
4. Уровень Восприятия должен быть выше всех прочих параметров.

### **29. Уникальная концовка. Гангуро.**

Для получения этой концовки необходимо:

1. Правильно ответить на первый вопрос "восстановления памяти".
2. Уровень Социализации должен быть выше 300
3. Уровень Воли должен быть выше 200
4. Уровень Интеллекта должен быть ниже 180.

После всех концовок кроме 1-4 возможна "дополнительная" концовка со свадьбой Рэй и игрока (Для её получения необходимо чтобы отношение Рэй к игроку было выше чем отношение к Синдзи или Гендо, и его уровень должен быть выше 150).

Всего варианта свадьбы три: Отаку, Преступница, Обычная.

## **ЧаВО**

Q. Игра сильно грузит процессор, тормозит всю систему.

A. Недоработка японцев. Уменьшите размер звуковых буферов до минимума, или используйте наш загрузчик (<http://honyaku-sub.s.ru/forums/viewtopic.php?p=171#p171>).

Q. Как выкинуть часть вещей из инвентаря, если он переполнен?

A. Никак, в игре это не предусмотрено.

Q. У меня некорректно работает игра / найдены ошибки перевода, куда можно обратиться?

A. Обратитесь на наш форум, <http://www.honyaku-sub.s.ru/forums> в соответствующий раздел.