NEW BEST MILLENNIUM

ЛУЧШИЕ ИГРЫ НОВОГО ВЕКА

ФАНТАСТИЧЕСКИЕ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

BATMAN BEGINS

BATMAN VENGEANCE

SPIDERMAN 2

ULTIMATE SPIDERMAN

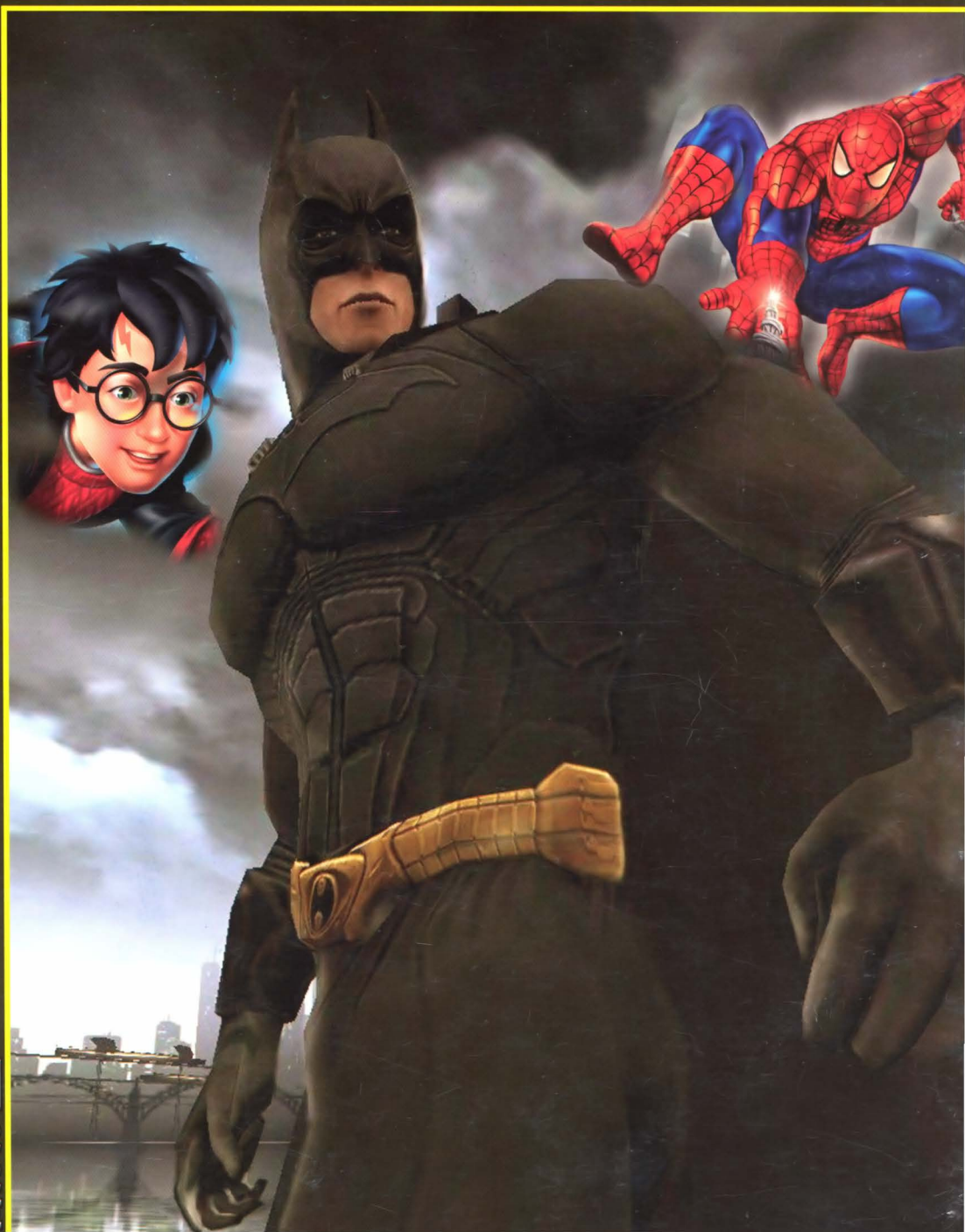
LORD OF THE RINGS
* THE TWO TOWER
* THE RETURN OF THE KING
* THE THIRD AGE

HERDY GERDY

HARRY POTTER
* THE CHAMBER OF SECRETS
* THE PRISONER OF AZKABAN
* THE GOBLET OF FIRE

CRASH TWINSANITY

THE LEGACY OF KAIN
* BLOOD OMEN 2
* SOUL REAVER 2
* DEFIANCE



TRICKS ФАНТАСТИЧЕСКИЕ ПРИКЛЮЧЕНИЯ 100% Sony PlayStation 2

TRICKS ФАНТАСТИЧЕСКИЕ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

100% SONY PLAYSTATION 2

ЛУЧШИЕ ИГРЫ НОВОГО ВЕКА

ФАНТАСТИЧЕСКИЕ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Прохождения, коды, пароли, советы, секреты.

Москва

Лучшие игры нового века. Фантастические приключения. - М. 2007. - 240 стр.

Несанкционированное копирование издания или его частей влечет за собой правовую ответственность в соответсвии с действующим законодательством.

В серию изданий **"Лучшие игры нового века"** включены наиболее популярные игры для 128-ми битной телевизионной приставки - **PLAYSTATION 2**, разработанной фирмой Sony. Данный выпуск посвящен играм, объединенных общей тематикой - ФАНТАСТИЧЕСКИЕ ПРИКЛЮЧЕНИЯ. Приведены **коды, секреты, советы, стратегии и полные прохождения** для наиболее рейтинговых игр, относящихся к данному жанру.

Издание рассчитано на широкий круг читателей: от тех, кто только выбирает игровую платформу, до тех кто уже стал опытным геймером и преданным поклонником PlayStation 2.

Sony PlayStation 2 зарегистрированная торговая марка Sony Computer Entertainment Inc.

Издание предназначено для широкого круга читателей. Гигиенического сертификата не требует (Письмо №13-07-19-5833 от 31.12.1997)

Фирма "Симба Р32" г. Москва

предлагает

приставки, картриджи, аксессуары и комплектующие на

GAME BOY ADVANCE, NINTENDO DS, SEGA, DENDY, SONY (PS, PS-2, PSP),

а также

DVD-плеера, MP3-плеера, ДОМАШНИЕ КИНОТЕАТРЫ, УСИЛИТЕЛИ, АКУСТИЧЕСКИЕ СИСТЕМЫ, LCD-телевизоры, ТЕЛЕФОНЫ

фирмы *BBK*

тел. (495) 778-70-35, тел/факс (495) 510-42-90, E-mail: P32@mail.ru

Интернет-магазин: www.showgames.ru

Московская компания GAMESYSTEMS

предлагает оптом и в розницу:

Игровые приставки - SONY PLAYSTATION 3, SONY PLAYSTATION 2, SONY PLAYSTATION PORTABLE, XBOX 360, NINTENDO WII, NINTENDO DS LITE, NINTENDO DS, GAME BOY SP.

ДИСКИ, КАРТРИДЖИ, КОМПЛЕКТУЮЩИЕ НА ВСЕ ИГРОВЫЕ ПЛАТФОРМЫ.

Для оптовиков скидки на весь товар, гарантийное обслуживание, бесплатная доставка по Москве.

Оптовая продажа: **м. ВДНХ**, ул. Космонавтов, дом 13 тел. (495)686-05-95, 916-61-29

Тел/факс (495) 204-42-01 E-mail: **gsmass@gmail.com**

Розничная продажа: **м. Савеловская**, Савеловский компьютерный центр, тел. 784-67-04, павильоны: А-26, В-6

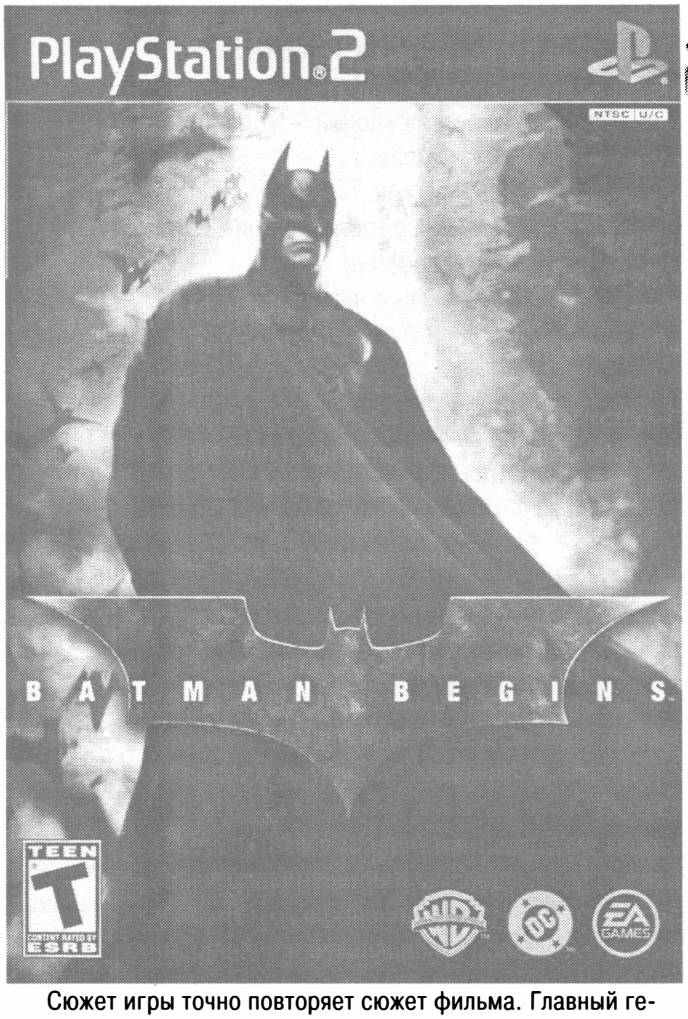
м. Новые Черемушки, ТЦ Черемушки, павильон 2А-02

м. Шоссе Энтузиастов, Буденновский Торговый центр, тел. 788-19-21, пав. Г-9

м. Рижская, Рынок Электронной Техники, павильоны С-9, Г-57

Отпечатано с готовых диапозитивов.
Формат 60 x 90/8. Печать офсетная.
Цена договорная.

BATMAN BEGINS



Сюжет игры точно повторяет сюжет фильма. Главный герой Брюс Вейн решил бороться с преступниками после того, как увидел смерть своих родителей в городе Gothman City, которых безжалостно уничтожили бандиты. В результате Бетман вынужден решать одну и ту же проблему: как соотнести гнев и ненависть к бандитам с чувством справедливости. Действие игры начинается с Гималаев, где Брюс изучает специальное искусство нинзя в таинственной секте. Учитель по имени Дукард обучает Брюса различным приёмам, и когда подготовка заканчивается, Дукард предлагает Брюсу стать таким же как он, но старая моральная дилемма не позволяет Брюсу принять это предложение. И он решает действовать самостоятельно, уничтожать бандитов и восстанавливать справедливость там, где закон бессилен. Далее игра переключается в родной город Бетмана Gothman City, где вы обнаруживаете бандитов, занимающихся нелегальными поставками таинственного галлюциногена.

Бетман обладает разнообразными приёмами, у него есть многочисленные устройства, он может двигаться практически бесшумно, подкрадываясь сзади к ничего не подозревающему врагу и скрытно ликвидируя его. Кроме того, есть радар в нижней левой части экрана, который указывает положение цели, месторасположение находящихся поблизости врагов, даже в том случае, если вы не

PS2 XBOX PC CD-ROM

можете их увидеть на экране монитора. Время от времени на экране появляется как бы встроенная небольшая картинка, и можно подслушать разговор, происходящий между врагами, или увидеть, что показывает камера наблюдения безопасности.

Бетман великолепный акробат, недаром он прошёл такую замечательную школу нинзя, так что Брюс может перебираться через ограды, выполнять двойные прыжки, прыгать, цепляться за карнизы, раскачиваться на цепях и кабелях; двигаться по трубам, находящимся на потолке; уцепившись крюком, забираться в казалось бы недоступные места. Эти способности позволяют вам разбираться в сложных головоломках, когда нужно добраться в какое-нибудь место или преодолеть непреодолимые преграды. В результате, придётся внимательно осматривать комнаты, помещения, здания и обнаруживать верную дорогу, как, например, в психиатрической лечебнице, как пробраться внутрь, чтобы охранники ничего не заметили. На самом деле далеко не всегда легко добраться от пункта "А" в пункт "В", но это было бы уж совсем неинтересно.

Боевые действия в значительной степени связаны с тем, что Бетману удаётся напугать врагов, или же в тех случаях, когда он действует скрытно, чтобы никто ничего не заметил. Бетман может наносить удары кулаком, ногами, выполнять различные комбинации, отражая атаки многочисленных врагов. Однако, если встретите бандитов, то погибнуть сможете очень быстро. В этом случае нужно подыскать какой-нибудь способ, чтобы уровнять шансы. Например, напугать. Иногда достаточно взорвать находящуюся поблизости бочку или метнуть батаранг, чтобы сбить опору какой-нибудь структуры, которая обрушится вниз. Как правило, этого будет достаточно.

Обычно Бетман входит в комнату, нажимает соответствующие кнопки, чтобы обнаружить все интерактивные предметы, ну а затем, занимая соответственную позицию, желательно скрытно, использует батаранг, чтобы вселить в преступников страх, и таких методов достаточно много. Как мы уже упоминали, очень полезно, свисая с потолка, обрушиться сверху на врага или схватить его сверху, когда он ничего не ожидает. Определённые враги представляют интерес, поскольку владеют полезной информацией, а потому врежьте ему ногой разок-другой в живот, чтобы он всё рассказал, а если откажется, то врежьте ещё несколько раз, и он сдастся, в конце концов, и выложит всё, что знает.

Ну а когда наступает момент схватки, игра, в принципе, мало чем отличается от обычных колотушек. Как уже упоминалось, можно колотить врагов ногами, руками. Есть возможность выполнять комбинации и сложные приёмы. Если *враги окружили Бетмана, то он может выполнить вращательную атаку ногой и сбить всех соперников наземь, ну а*

если оказались рядом с обессиленным врагом, то целесообразно выполнить длинную комбинацию или прикончить его финиширующим приёмом. Кстати, Бетман может выполнять удар кулаком, который пробивает любую вражескую защиту. Блокировать его невозможно, хотя сама атака достаточно медленная. Есть также дымовые и световые гранаты, которые помогают временно дезориентировать врага, а затем перебить их поодиночке. Старайтесь получать как можно меньше повреждений и не вступайте в прямую конфронтацию с врагами, владеющими огнестрельным оружием, и всё будет в порядке.

В промежутке между скрытными действиями, карабканьем, пугаными врагов и сражениями, есть возможность развлечься и на бетмобиле. Во всяком случае, на двух уровнях придётся покататься на этой замечательной машине. В принципе, маршруты очень простые. Иногда нужно таранить вражеские автомобили один за другим, не забывая при этом собирать капсулы ускорителей. Внимательно следите за дорогой, чтобы не попасть в какую-нибудь аварию. Эти уровни достаточно короткие, но вполне интересные.

Действие игры происходит ночью, сражаться придётся в самых разнообразных территориях, начиная от замка в Гималаях и кончая имением Вейна, складами, а также в психиатрической больнице (пожалуй, самый увлекательный уровень).

Необычайно хороши звуковые эффекты и просто фантастический дубляж. Музыка также неплохая. Она точно соответствует атмосфере игрового действия и, пожалуй, почти всегда можно догадаться, что ждёт Бетмана впереди.

После того, как проведёте 7-8 часов, чтобы закончить игру, получите многочисленные призовые предметы, а также интервью с актёрами, сумеете попасть в галереи и посмотреть интересные картинки. В общем, постарайтесь не совершать серьёзных ошибок и получите доступ к многочисленным и интересным секретам.

* Управление.

Кнопки **UP** и **DOWN** на D-pad – выбор устройства.

Кнопки **LEFT** и **RIGHT** на D-pad – выбор интерактивных целей или объектов.

Правая аналоговая кнопка – управление камерой.

Левая аналоговая кнопка – перемещение персонажей.

Кнопка **L3** – вход и выход в режим скрытных действий (Stealth Mode).

Кнопка ▲ – Удар ногой.

Кнопка ● – Действие.

Кнопка ■ – Удар рукой / Контратака, если удерживаете одновременно кнопку **R2**).

Кнопка ✖ – прыжок, двойной прыжок, парение.

Кнопка **L1** – Использование экипированного устройства.

Кнопка **L2** – Центровка камеры. Выход из боя.

Кнопка **R1** – Использование батаранга.

Кнопка **R2** – Блок (при удерживании), кувырок (когда удерживаете и нажимаете левую аналоговую кнопку в нужном направлении).

Кнопка **Start** – Режим паузы, доступ в меню паузы.

Кнопка **Select** – Информационный экран. В частности, информация о текущей миссии, управлении и полезные замечания.

— Управление Batmobile.

Кнопки на D-pad – не используются.

Правая аналоговая кнопка – не используется.

Левая аналоговая кнопка – управление.

Кнопка ▲ – камера.

Кнопка ● – прыжок.

Кнопка ■ – торможение, задний ход.

Кнопка ✖ – ускорение.

Кнопка **L1** – взгляд назад.

Кнопка **L2** – оружие (только в определённой ситуации).

Кнопка **R1** – ускоритель.

Кнопка **R2** – не используется.

Кнопка **Start** – режим паузы.

Кнопка **Select** – Информационный экран.

* Информация на экране.

На экране сможете увидеть имя врага, его пульс (сердцебиение), здоровье и оружие.

Здесь ваше здоровье, врага, зона "страха", а также уровень репутации.

— Информация о врагах.

Указывается название врага, с которым сражаетесь. Обычно будет написано название типа преступника, например Crane Thug.

— Сердцебиение (Heart Rate).

Частота пульса указывает на состояние нервной системы врага, в которого вы прицелились. Если пульс 61, то значит он спокоен и способен чётко стрелять, спокойно сражаться. Если пульс достигнет 100, значит, он испуган и вряд ли способен на какие-нибудь реальные действия, а значит, уязвим. Лучше всего испугать соперника, чтобы пульс его заметно вырос, и тогда справиться с ним будет совсем просто.

— Здоровье (Health).

Здесь указывается состояние здоровья врага, в которого прицелились, или тот уровень здоровья, который у него остался в настоящий момент. Здоровье регистрируется на экране. Жёлтый индикатор обозначает, что враг здоровенький, если индикатор становится красного цвета, это значит, враг вот-вот будет побеждён.

* Оружие.

— Световая граната (Flash-Bang Grenade).

У этих гранат после взрыва появляется ослепляющая вспышка света, буквально парализующая всех врагов, что даёт огромное преимущество, поскольку воспользовавшись этим состоянием, с ними можно расправиться.

— Дымовая граната (Smoke Grenade).

Эта граната при взрыве выпускает облако ядовитого дыма, в результате враги начинают кашлять, а значит не так опасны. Кроме того, безусловно, повышается уровень страха.

— Batarang.

С его помощью можно перерубать верёвки, ломать опоры различных сооружений, а также активировать выключатели, расположенные на недоступном расстоянии. Однако, использовать батаранг совсем не просто. Прицелившись, дождитесь, когда в верхнем правом экране появится небольшая иконка. В этот момент нажмите кнопку **R1**, и батаранг полетит в цель.

— Transponder.

Использовать его нужно, как оружие последней надежды, поскольку встречается оно чрезвычайно редко. Это высокочастотное звуковое устройство, которое каким-то образом действует на летучих мышей.

* Устройства.

— Electronic Hack Tool.

Это устройство позволяет получить доступ к компьютерному терминалу и электронным панелям, управляющим системой безопасности.

— Камера Hack Tool.

Дает возможность хакнуть находящуюся поблизости камеру наблюдения и увидеть всё происходящее вокруг как бы через эту камеру. Кроме того, можно также отключать лазерные ловушки, которые как бы не видны. Однако, прежде чем воспользоваться таким образом камерой, дождитесь, когда в нижнем правом углу экрана появится большой индикатор. Нажимая кнопку ●, увидите как красный индикатор начинает смещаться влево. Продолжайте нажимать кнопку, пока индикатор не опустошится. Вот тогда устройство в вашем распоряжении.

— Крюк.

Понятно, что это устройство очень полезно. Забросив верёвку в определённое место и зацепившись крюком, можно добраться в совершенно недоступные места по платформам по карнизам, можно повиснуть над врагом, а потом неожиданно атаковать его сверху. Так что легко победите.

— Радар.

Радар расположен в нижней левой части экрана. Это очень важное устройство, оно позволяет узнать месторасположение врагов, даже если они находятся вне поля видимости. Узнать, вооружены ли они огнестрельным оружием или нет, в каком направлении они смотрят, а заодно узнаете об их действиях во время движения.

— Рация.

Альфред использует рацию для того, чтобы своевременно снабжать информацией и советами. Штука очень полезная, тем более что Альфред рассказывает, что нужно сделать, чтобы успешно завершить миссию; сообщает, как использовать новое снаряжение. Всегда обращайте внимание на его разговоры, иначе можете пропустить ценную информацию или же не узнаете, что нужно сделать в тот или иной момент.

— Оптический кабель (Optic Cable).

Очень интересная штука, уже использовалась в игре Splinter Cell`s. Нужно подойти к двери, подсунуть кабель под неё, и увидите что происходит в комнате. Тогда вместо того, чтобы пройти через парадную дверь, где враги вас поджидают, можно обойти комнату с другой стороны и атаковать их с тыла. Обязательно используйте оптический кабель, когда подходите к двери и знаете, что враг находится в комнате.

* Персональная информация.

— Здоровье.

Иконка в форме летучей мыши появляется в верхней центральной части экрана, как бы дублируя ваш индикатор здоровья. Когда он будет полностью исчерпан, игра закончится. Чтобы пополнить этот индикатор, нужно использовать аптечки (medical kit), и всегда обращайте внимание на здоровье прежде, чем сразиться с врагом.

— Радар.

Очень важный элемент игры. На нём указывается позиция врагов и целей. Те враги, у которых лишь ножи, ломики и подобное оружие, появляются в виде зелёных пятен, ну а огнестрельное оружие в виде красных пятен. От подобных пятнышек распространяется своеобразный конус, ну так же, как в игре Metal Gear Solid. Пятнышко в центре экрана, это вы. Когда прыгаете или бежите, излучаете красный импульс.

Любой враг, до которого этот импульс "доберётся", будет слышать ваши движения. Соблюдайте осторожность и слишком не приближайтесь. Жёлтые кружочки и жёлтая буква X, это цели. Жёлтый кружок, значит, цель находится рядом, а жёлтая буква X – значит, достаточно далеко.

— Area Fear (Зона страха).

Зона страха это своеобразная новация в игре. Она определяет как бы средний уровень сердцебиения врагов, находящихся в комнате. Если индикатор пуст, враги спокойны, и уровень сердцебиения у них нормальный, но если происходят какие-нибудь события, которые пугают врагов, индикатор зоны страха начинает повышаться, поскольку у них учащается пульс. Чем выше уровень индикатора, тем более вероятно, что враги со страха убегут и не будут с вами связываться.

— Репутация.

Репутация определяет тот страх и ужас, который вы вселяете во врагов. В частности, выполняя раз-

личные действия, которые пугают врагов, добиваетесь повышения репутации и, как следствие, индикатора репутации. Впрочем, повышается уровень и зоны страха. Репутация помогает вам стать буквально символом ужаса для врагов, в зависимости от тех действий, которые вы совершаете. Например, очень хорошо захватить врага, свешиваясь с трубы, это повышает репутацию.

* Атаки.

— Удар кулаком (Punch)

Это базовая атака. Выполняете кувырок, нажав кнопку ■, а затем, когда приблизитесь к врагу, нажмите ещё раз кнопку ■. Это одна из основных атак. Она не так мощна, как удар ногой, но, в общем, приличная.

— Удар ногой (Kick).

Ещё одна основная атака. Удар наносится ближайшему врагу. Атака достаточно мощная. Для выполнения её нажмите кнопку ▲. Хотя она и сильнее, чем удар кулаком, но медленнее.

— Блок (Block).

Нажав кнопку **R2**, вы блокируете вражеские атаки. Это позволяет не получать повреждений от вражеских атак, а когда здоровье пошатнулось, блок реальное спасение. Однако враги всё ещё могут провести атаку сзади, и другие сложные атаки.

— Контратаки.

Контратака выполняется нажатием кнопки **R2** или кнопки блокирования с последующим нажатием кнопки ■. Чёткое проведение контратаки требует принятия решения буквально в долю секунды, поскольку нужно нажать кнопку ■ буквально в тот момент, когда враг начинает атаку, и если контратака будет успешной, увидите очень симпатичную анимацию.

— Прыжковая атака.

Эту атаку выполнить довольно просто. Подпрыгнув и находясь в воздухе, нажмите кнопку ■, чтобы нанести удар кулаком, причём поразите врагов, находящихся внизу, как бы под вами. При этом врагам довольно трудно атаковать вас, поскольку вы в прыжке и движетесь довольно быстро, а иногда и достать не смогут.

— Пробить блок.

Враги также способны выполнять блокирующие приёмы, но Бетман готов пробить этот блок. Когда враг начинает блокироваться, соответствующая запись появится в правой части экрана. Здесь будет написано "Defense Break CIRCLE". Это подсказка. Нужно нажать кнопку ●, Бетман отведёт руку назад и, нанеся удар, пробьёт вражеский блок. Для выполнения этого приёма нужно быть осторожным, поскольку он занимает некоторое время, и в этот момент враг может провести успешную контратаку.

— Множественные атаки.

Когда Бетмана окружают враги, он может отшвырнуть их назад. В правой стороне экрана появится текст, в котором будет написано "Multiple Attack Cricle". Это также подсказка. При выполнении этой атаки Бетман подпрыгнет, выполнит удар roundhouse kick. Для этого также нужно нажать кнопку ●, и все находящиеся поблизости враги будут отброшены назад и рухнут на землю.

— Атака с земли.

Если врагам удалось сбить Бетмана на землю и они окружают его, то можно выполнить атаку с земли в тот момент, когда на правой стороне экрана появится текст Ground Attack CRICLE. В этот момент Бетман выполнит атаку, нанося удар ногой окружившим его врагам. Для этого нужно нажать кнопку ●. Враги рухнут на землю, а вы можете вскочить и благополучно удрать.

— Финальная атака.

Когда враг почти побеждён, т.е. здоровье его резко ослаблено, тогда нужно выполнить финальную атаку Final attack. Это рукопашная атака, которая по существу решает судьбу. Представляет она комбинацию ударов кулаками и ногами.

— Финиширующий приём.

Когда враг перепуган до полусмерти, он практически не может сопротивляться, а потому Брюс может сцапать его в тот момент, когда с правой стороны экрана появится текст Grab CIRCLE. Нажмите кнопку ■ и таким образом победите врага одним приёмом.

— Атака с прыжком через врага.

Если, нажмете кнопку ✖, Брюс сможет перескочить через врага буквально у него над головой. Затем следует нажать кнопку ●, и тогда в правой части появится текст "Vault Attack CRICLE". Когда приземлитесь за спиной у врага, нанесёте ему удар ногой.

— Страх.

Пожалуй, это самое мощное оружие в арсенале Бетмана. Используется против тех, кто представляет серьёзную опасность. Здесь мы рассмотрим более подробно, как страх воздействует на соперника в игре и как вселить страх во врага, с которым собираетесь расправиться.

Как уже говорилось выше, Бетман использует страх в качестве оружия. Конечно, когда сражаетесь с каким-нибудь соперником, те, кто смотрит на это, и тот, кто с Бетманом сражается, естественно, испытывают испуг, но для того, чтобы по настоящему напугать врагов, нужно сделать что-нибудь очень серьёзное. В частности, можете использовать элементы окружающей среды.

Страх делает соперника практически беспомощным. Он уже не так успешно сражается, плохо прице-

ливается, может вообще бросить оружие или в панике убежать. Довольно часто перепуганный соперник просто отказывается сражаться. А иногда он настолько растерян, что Брюс может спокойно провести любую атаку, от которой тот даже и не подумает увернуться.

Если удаётся действительно перепугать соперника, то он может просто бросить оружие. Для этого, нужно действительно по-настоящему терроризировать врагов, чтобы они рассматривали Бетмана, как настоящего дьявола.

Вот несколько примеров. Когда побеждаете врагов, конечно, пугаете их, но вряд ли они при этом бросят оружие или убегут. На некоторых уровнях есть возможность действительно напугать соперников. Например, на уровне (Docks) Бетмен узнает, что Consigliere боится тесных, тёмных помещений. У него клаустрофобия, и это можно использовать для того, чтобы успешно провести допрос, хотя и сами допросы вселяют страх во врага, но, конечно, с учётом этого комплекса он будет перепуган до смерти.

Зона страха по существу определяет пульс всех врагов, находящихся в одной комнате. Если индикатор зоны страха пуст, то значит все чувствуют себя спокойно, а если он заполнен до отказа, то значит враги перепуганы насмерть. Конечно, и репутация очень влияет на уровень страха, помогает пугать соперника, так что для того, чтобы легче было перепугать противников, нужно иметь хорошую репутацию, и тогда индикатор зоны страха наполняется значительно быстрее. Враги при этом теряют способность сражаться как следует, иногда удирают, а иногда просто беспомощны, и тогда выполнить цель становится значительно проще.

— Допрос.

Допросы, по существу, представляют собой короткие видеосцены, которые происходят сразу же после того, как сцапаете охранника. Происходит короткий диалог между Бетменом и захваченным им врагом. Иногда результаты его принципиально важны для успешного выполнения миссии, поскольку Брюс при этом получает очень важную информацию или ключевые предметы, которые можно получить только в результате допроса.

Некоторые бандиты почему-то не очень боятся Бетмана и при допросе ведут себя странно, но большая часть врагов, конечно же, испытывает страх перед Брюсом и тут же сдаются на милость победителя.

Для того, чтобы провести допрос того или иного персонажа, нужно подкрасться сзади, и если доступна опция Grab, т.е. захват, то нажмите кнопку ●, сцапайте противника и можете его допросить. Однако, некоторых врагов допросить не удаётся. Вы сразу узнаете, можно это сделать или нельзя, в зависимости от того, появится ли на экране опция Grab.

В некоторых миссиях целью как раз и является допрос определённого персонажа, а поэтому загляните в раздел информации о врагах (Enemy Information) и тогда узнаете, нужно захватывать тех или иных врагов или нет.

Как уже упоминалось, Брюс действует на бетмобиле. По существу, это достаточно оригинальные скоростные гонки, где нужно как следует управлять бетмобилем. Управление достаточно простое, но освоить его нужно до полного автоматизма. В этих миссиях нет возможности добыть здоровье, а потому ваше "здоровье" или броня являются очень важным параметром для успешного выполнения миссии. Состояние здоровья указано в верхнем левом углу экрана. Здоровье (броню) теряете, когда враги врезаются в ваш автомобиль или сами тараните стены или другие препятствия. Действовать нужно осторожно, иначе бетмобиль будет уничтожен.

Однако, по ходу гонок можно добывать нитро. На индикаторе в нижнем правом углу экрана указывается, сколько нитро-ускорителей у вас осталось. Чтобы использовать нитро, нажмите кнопку **R1**. Разогнаться можно до скорости свыше 100 миль, и это очень важно, особенно, когда преследуете соперника или если нет времени.

Каждый раз, когда тараните врага, репутация возрастает. Тараньте как можно чаще автомобили гражданских лиц, если хотите, чтобы репутация резко упала. Однако, в данных миссиях показатель репутации не очень важен. Он лишь прибавляет очков к балансу в конце уровня. Однако, всё равно не следует таранить автомобили гражданских лиц, поскольку при этом "здоровье" (броня) автомобиля, конечно, ухудшается.

ПРОХОЖДЕНИЕ.

— Миссия 1. Пролог.

Примечание. Это по существу обучающий уровень, а потому главным образом нужно как можно чётче освоиться с управлением.

Цель: Обнаружить доктора Crane (Крейн).

В начале уровня встретитесь с тремя Crane Thugs, которые разливают бензин по всей комнате. Один из них чувствует что-то неладное, поднимает голову вверх и видит человека через окно на крыше и тут же понимает, что это Бетмен. Прежде, чем бандиты успевают среагировать, Брюс прыгает вниз через окно, и тут вы получаете возможность управлять им.

Конечно, нужно разобраться с бандитами. В этом бою игра как бы будет "управлять" вами, подсказывая, что нужно делать. В частности, нажать кнопку ■,

чтобы нанести удар кулаком, или кнопку ▲, чтобы ударить ногой. Следуя этим инструкциям, легко расправитесь с соперниками, а затем просмотрите видеосцену, в которой бандит, вооружённый пистолетом, входит в комнату и начинает расстреливать какие-то цилиндры. В результате происходит взрыв, и он погибает. Помещение довольно сложное, маневрировать нелегко, тем более, что можно обжечься, кругом огонь. В какой-то момент Бетман связывается с Альфредом. После непродолжительного разговора войдите в комнату, из которого появился бандит, поднимитесь по лестнице и увидите ещё одного типа, который вылетает из окна в результате взрыва. Сражаться с ним не нужно, он уже труп. Дорога направо заблокирована, пробиться не удастся, а потому сверните налево и продвигайтесь до конца коридора, сверните направо и увидите, как обрушится потолок. В результате ещё одна дорога будет заблокирована, придётся возвращаться назад. Обратите внимание, что дорога, которая ранее была заблокирована, теперь вполне проходима. Продвигайтесь вперёд и увидите дверь, перед которой куча обломков. Ударами кулака можете отшвырнуть их в сторону и подойти к двери. Но в принципе это совсем не нужно, дверь никуда не ведёт, а значит, продвигайтесь дальше, подойдите к Т-образному перекрёстку, идите налево, подойдите к лифту, нажмите кнопку ●, двери откроются. Учтите, что кругом обломки, лифт сломается и начнёт падать вниз. В нём, кстати, находятся бандиты, которые и получат урок: не надо пользоваться лифтом во время пожара.

Когда лифт окажется внизу, запрыгните на крышу лифта, затем поднимайтесь по лестнице, ну а дальше, единственная дорога ведёт к двери, и как только к ней подойдёте, получите указание нажать кнопку Select и увидите цель: отыскать доктора Крейна. На последующих уровнях также нажимайте кнопку Select, чтобы узнать, какую цель предстоит выполнить.

Когда откроете дверь, просмотрите видеосцену, в которой парочка бандитов о чём-то беседует с заключённым. Бетман использует свой батаранг, чтобы разбить цепи, в которые закован заключённый. В результате он освободится и набросится на бандита, ну а вы отправляйтесь направо, спуститесь по лестнице, и когда окажетесь внизу, заключённый выпрыгнет в окно и, судя по всему, разобьётся насмерть. Разберитесь с парой бандитов. Это совсем просто, а затем выпрыгните через закрытое окно вслед за заключённым и окажетесь снаружи на пожарной лестнице. Сразу же справа увидите ещё одну пожарную лестницу, перескочите на неё. Рядом с лестницей проходит труба. Прыгайте, уцепитесь за трубу и поднимайтесь наверх, затем прыгайте вперед, уцепитесь за следующую пожарную лестницу и продвигайтесь налево до конца мимо окон, за которыми увидите беседующих бандитов. Сражаться с ними нет необходимости, поскольку буквально через несколько секунд произойдёт взрыв, и они погибнут. Вместо этого обратите внимание на горизонтальную трубу наверху. Подпрыгните, ухватитесь за неё, перебирая руками, продвигайтесь налево до самого конца, спрыгните вниз, пройдите налево, подойдите к окну, которое забито какими-то досками. Кстати, нужно добраться до контрольного пункта и запомнить игру.

После этого врежьте кулаком несколько раз по доскам, чтобы сбить их и запрыгните в комнату. Прямо перед вами аптечка. Используйте её, если это необходимо, сверните налево. Произойдёт ещё один взрыв, спускайтесь вниз по коридору, пока не окажетесь перед горящим пламенем. Пройти дальше нельзя. Вы обратите внимание, что неподалеку от огня дверь. Пройдите в неё. Просмотрите видеосцену, в которой Бетмен приближается к доктору Джонатану Крейнц и двум заключённым, которых доктор тут же и освободит. Придётся сразиться и разобраться с ними, ну а затем пройти в двери.

Просмотрите очередную видеосцену, доктор Крейн открывает дверь и выбегает. Теперь нужно преследовать его, и лишь когда приблизитесь к повороту направо, просмотрите ещё одну видеосцену. На этот раз доктор Крейн надел на себя маску огородного чучела и выпустит струю токсина страха прямо Бетману в лицо, ну как в кино.

Ну а после этого Бетмен продвигается вперёд, сворачивает налево и обнаруживает огородное чучело, стоящее перед окном. Далее следует очередная видеосцена, в которой Бетман бежит по направлению к чучелу, но на самом деле это просто галлюцинация, и Бетман выпрыгивает прямо через окно. Далее следует короткая видеосцена, Бетман, охваченный огнём, падает на землю, и на этом уровень заканчивается. Запомните игру и переходите на следующий уровень.

— *Миссия 2. The Himalayas — The League of Shadows.*

Действие на этом уровне происходит на год раньше вышеперечисленных событий. Брюс Вэй происходит обучение искусству нинзя под руководством Генри Дукарда. Это ещё один обучающий уровень, но очень важный, поскольку именно здесь Брюс должен освоить технику скрытного проникновения, скрытного убийства и допросов.

Цель: The Trials.

После вступления просмотрите видеосцену с участием Генри Дукарда, а также Рас Ал Гула. Они о чём-то беседуют. После окончания видеосцены начи-

наются испытания. Брюс в длинном коридоре. Пройдите вперёд, пока не увидите Дукарда. Просмотрев коротенькую видеосцену, в которой Брюс беседует с Дукардом, отправляйтесь за ним в хижину. Сверните направо, затем налево, выйдите наружу и вновь увидите Дукарда. В этот раз получите инструкцию атаковать нинзя и "скрытно" убить его.

Поднимитесь по лестнице, войдите в комнату с тремя нинзя, на экране получите указание. Нажмите кнопку **L3**, перейдите в режим скрытных действий (Stealth mode) и медленно продвигайтесь по направлению к нинзя. Один из них вооружён, так что его в первую очередь нужно ликвидировать. Он находится слева. Осторожно продвигайтесь по направлению к нему и обнаружите иконку в форме круга на его спине и опцию "Финиш", нажмите кнопку ● и прикончите его. В принципе, когда атакуете самого сильного соперника, то вселяете страх в остальных.

Расправившись с нинзя, проследуйте за Дукардом, пройдя через дверь, через которую он вышел, дальше следуйте по дороге, пока не попадёте в большую комнату. Дукард будет слева. Он будет стоять возле двери. Подойдите по направлению к нему, и какие-то шесты заблокируют дверь. Теперь нужно отыскать путь как пробраться на ту сторону. Просмотрите видеосцену и в ней увидите подвешенные на потолке светильники на цепях. Это явная подсказка. Вернитесь обратно и обнаружите платформу, ведущую на второй этаж. Поднимитесь наверх, нажмите дважды кнопку ✖, чтобы выполнить двойной прыжок, и уцепитесь за ближайшую цепь на потолке. Затем с неё перескочите на следующий участок цепи и, в конце концов, переберётесь на противоположную сторону. Откройте дверь, дождитесь, когда загрузится следующая зона, пройдите налево и вновь обнаружите Дукарда, на этот раз у него оружие. Это метательные звездочки шурикен. Они на самом деле находятся в шкафу, до которого ещё нужно добраться. Когда пройдете чуть вперёд, увидите металлическую решётку охваченную огнём, здесь не пройти. Взгляните налево, увидите лестницу, поднимитесь по ней на карниз, пройдите на противоположную сторону и увидите карниз. Осторожно перейдите к перекладине на правой стене и когда подойдёте к ней, то автоматически перейдёте в режим context sensitive mode, в котором сможете, как заправский эквилибрист, балансировать на узких перекладинах и карнизах. Пройдите по этой перекладине, выберитесь на карниз на левой стене, нажмите кнопку ■, чтобы выйти из режима sensitive mode. Дальше пройдите чуть вперёд по карнизу и когда минуете огонь внизу, который вам ранее мешал, прыгните вниз, откройте шкаф, заберите лежащее там оружие. Позже по ходу игры вместо него у вас будет batarang. Когда возьмёте метательную звёздочку, земля как бы раскроется, и Брюс провалится вниз. На экране получите инструкцию: использовать кнопки **LEFT** или **RIGHT** на D-pad, чтобы осмотреть окружающую ситуацию, и обнаружите верёвочную лестницу, которая привязана наверху, а также цепь. На цепь не обращайте внимания. Подойдите поближе к лестнице, и изображение звёздочки шурикен появится в верхней правой части экрана. Это подсказка. Нужно использовать метательную звёздочку. Швырните её в лестницу, нажав кнопку **R1**, в результате лестница упадёт вниз. Запрыгните на неё, поднимитесь наверх, пройдите направо, подойдите к цепи и вновь увидите подсказку. Нужно метнуть звёздочку в эту цепь. Цепь будет разбита, а в результате опустится платформа, на которую нужно выйти, и попадёте на следующий уровень. Прыгните через небольшую расселину, выберитесь на платформу и слева обнаружите колокол.

Атакуйте метательной звёздочкой колокол и услышите голос, который спросит пароль. Вы его не знаете, но после того, как атакуете колокол, появится Дукард из двери прямо перед вами, проследуйте за ним через открытую дверь, затем через следующую дверь и доберётесь до контрольного пункта, где, конечно же, запомните игру.

Теперь вам предстоит завершить последнее испытание. По крайней мере, Дукард считает, что это должно быть вашим последним испытанием. Как только войдёте в комнату, сверните направо, встретите Дукарда, просмотрите видеосцену. Дукард сообщит, что ваша цель: добыть пароль у трёх нинзя, находящийся внизу.

Когда восстановится управление, сверните налево, продвигайтесь вперёд, пока не сможете атаковать метательной звёздочкой скрученную лестницу. Когда она упадёт вниз, поднимитесь наверх, дальше спуститесь по коридору и окажетесь в помещении, где наверху проходит горизонтальная перекладина. Запрыгните на неё, перебирая руками, продвигайтесь на другую сторону и спрыгните вниз.

Пройдите направо и увидите кабель, на котором висит деревянная клетка. Метните в него звездочку, клетка упадёт вниз, просмотрите видеосцену и увидите искомых нинзя. Теперь самое время спрыгнуть в низ и расправиться с ними. Последнего нинзя приканчивать не следует, поскольку получите команду Grab, т.е. нажав кнопку ●, захватите его и тут же появится новая команда на экране Interrogate, т.е. его нужно допросить. Нажмите кнопку ■ и таким образом выпытаете у него пароль. Ну а потом прикончите, если хотите. Пароль: "Looking Glass", так что задание выполнено.

Погуляйте вокруг, просмотрите видеосцену, в которой увидите, что дверь открыта. Пройдите через неё, возвращайтесь к колоколу. Вновь метните в него звёздочку и он сообщит вам пароль. Дверь будет открыта, то окажетесь возле ещё одного контрольного пункта.

Это есть действительно финальное испытание. Дукард и Рас Ал Гул, дадут инструкции, как использовать находящийся поблизости рычаг, чтобы опустить клетку, внутри которой находится заключённый. Выполните всё, что нужно, затем они предложат вам казнить этого типа. Просмотрите видеосцену, в которой он отказывается выполнить это кровожадное жертвоприношение, особенно после того, как узнает, что следующая цель Лиги Теней (League of Shadows), т.е. команда в которой он обучался боевым искусствам, его родной город "Gotham!". В результате Вайн устроит взрыв, Дукард будет отброшен и, судя по всему, потеряет сознание.

Как только восстановится управление, нужно будет сразиться с двумя нинзя, а также с Рас Ал Гулом. На самом деле, он не настоящий босс, так что можете врезать ему несколько раз, и всё будет в порядке.

Цель: удрать.

Теперь, поскольку явно возникли разногласия с лигой, в которой вы проходили обучение, нужно удирать. Атакуйте кабель, удерживающий клетку с заключённым, чтобы освободить его, а затем он проводит вас по безопасному маршруту. Уровень завершён, так что всё в порядке.

— Миссия 3. The Docks.

Цель: Наказать Фалькона по справедливости (Bring Falcone to Justice).

На самом деле, это цель всего уровня, и не удивляйтесь, что в первом параграфе вы её не выполните. Помните об этом. На старте вы оказываетесь в комнате, пройдите к ближайшей двери, откройте её, сверните налево, далее направо и выйдите на своеобразный мост в галерею, окна по обоим сторонам. Просмотрите видеосцену. Судя по всему, у Фальконе на службе "грязные" полицейские, которые тут же и появятся. Не обращайте на них внимания, они ведь вас не видят в режиме скрытных действий. Пройдите до конца по дороге и доберётесь до лифта. Спуститесь вниз, нажав соответствующие кнопки.

Цель: Обойти полицейский департамент Gotham.

Когда выйдете из лифта, сверните налево и перейдёте в следующую зону. Слева увидите ограду и дверь за ней. Прыгните, уцепитесь за ограду, затем снова прыгните, чтобы перескочить через неё. Подойдите к двери, используйте оптический кабель (нажав кнопку ■) и обнаружите двух гангстеров Фальконе в комнате. Оба они к вам спиной. Выйдите из режима оптического кабеля (optic mode), перейдите в режим скрытных действий (stealth mode) и осторожно откройте дверь. Медленно подойдите к бандиту ближайшему к двери и "скрытно" убейте его. Тут же второй бросится в атаку. Поколотите его как следует, затем хватайте и допросите. Узнаете информацию о планах Фальконе, прикончите его затем, отыщите лестницу и поднимайтесь наверх.

Справа увидите карниз, перепрыгните на него. Рядом с карнизом металлическая платформа, перескочив на неё, оттуда прыгайте на переход рядом, пройдите по нему, сверните налево и увидите окно. Откройте его и выпрыгните.

Оказавшись снаружи, отыщите лестницу, спуститесь вниз, дальше продвигайтесь вперёд, пока не обнаружите ещё одну лестницу, по которой сможете забраться на своеобразную платформу. Встав на эту платформу, взгляните наверх и увидите горизонтально идущий кабель. Подпрыгните, ухватитесь за него и, перебирая руками, минуете ограду, спрыгните вниз по ту сторону ограды, пройдите по направлению к ящикам и когда доберётесь до контрольного пункта, запомните игру.

Цель: Пробраться в канализацию (Access the Sewers).

Конечно, цель не выполнена, но сделать этого нельзя, пока не проберётесь в канализацию, и это теперь главная задача.

Запрыгните на ящики, затем прыгайте в небольшой проход над ними и обнаружите справа на стене ящики, которые нужно убрать. Используйте батаранг, чтобы отшвырнуть их в сторону и обнаружите вентиляционный проход на правой стене. Откройте решётку, проберитесь через проход в режиме скрытных действий. В принципе мы не будем упоминать этого дальше, поскольку практически в этом режиме надо действовать всё время. В противном случае практически наверняка погибнете, если вооружённые бандиты смогут обнаружить вас.

Выбравшись наружу, просмотрите видеосцену, в которой увидите чёрный микроавтобус и нескольких гангстеров, которые вылезают из него. За микроавтобусом находится автопогрузчик, который вам и нужно использовать, чтобы бандиты не успели выбраться из микроавтобуса, и тогда с ними не придётся сражаться, но вначале нужно добыть ключ от автопогрузчика. Когда восстановится управление, дождитесь, когда бандиты заберутся в свой микроавтобус, подкрадитесь к лестнице слева от автопогрузчика, поднимитесь наверх, откройте окно, запрыгните в помещение, взгляните наверх и обнаружите горизонтальную трубу, подпрыгните, уцепитесь за неё и перебирая руками продвигайтесь направо. Внизу бандит. Когда окажетесь над ним, на экране появится опцию Grap. Вот и хва-

тайте его, допросите, узнайте полезную информацию насчёт его босса Фальноне, ну а затем прикончите бандюгу. Спрыгните вниз, отыщите ключ от автопогрузчика на полке, заберите его, пройдите по направлению к механической двери. Кнопка слева от неё, нажмите кнопку, чтобы открыть дверь и быстренько проскользните по направлению к автопогрузчику. Воспользуйтесь ключом, затем последует видеосцена и автопогрузчик свалит ящики прямо позади микроавтобуса. Таким образом заблокируют гангстеров, и они не смогут выбраться. Но вам всё равно предстоит сразиться ещё с двумя бандитами, которые сидят в кабине микроавтобуса. Во время схватки получите указания, как блокировать атаки, как выполнять контратаки, нажимая кнопку **R2** и кнопку ■. Попробуйте это сделать, техника очень полезная. Во всяком случае, снизит повреждения от мощных атак противника.

Когда прикончите двух гангстеров, пройдите по направлению к воротам, находящимся перед микроавтобусом, теперь нужно вскрыть замок на воротах. В принципе, это достаточно просто. Нажмите кнопку ●, когда красное пятнышко на циферблате окажется рядом с другим красным пятнышком у основания замка. В принципе и в будущем точно так же можете закрывать замки, хотя возможны некоторые варианты, но всё это достаточно просто.

Как только откроете ворота, пройдите в них, сверните налево и обнаружите отверстие в земле. Это и есть вход в канализацию, прыгайте в эту дыру и наконец-то выполнена цель. Не забудьте запомнить игру после того, как доберётесь до контрольного пункта, который находится здесь же, в канализации.

Цель: Открыть клапаны на трубах.

Эта цель как бы промежуточная, но выполнить её необходимо, а прежде нужно добраться до самих клапанов.

Вначале переговорите с Альфредом, а после этого обнаружите на экране опцию Grapple. Взгляните на потолок и увидите точку, за которую можно зацепиться крюком. Сделайте это, подтянитесь наверх, а затем спрыгните вниз. Задача пробраться через большую трубу прямо перед собой, но она к сожалению заблокирована. Пройдите к левой стене, нажмите кнопку, чтобы открыть дверь на большой трубе. Если понадобится здоровье, пройдите к правой стене, отыщите аптечку. Когда будете готовы, прыгайте по направлению к большой трубе и пройдите через неё, и когда выйдете, обнаружите перед собой своеобразную баррикаду, а также точку, за которую можно зацепиться крюком. Слева запертые ворота, открыть их можно лишь набрав код на клавиатуре, но у вас его нет.

Итак, воспользуйтесь крюком и доберётесь до горизонтальной трубы. Уцепившись за неё, продвигайтесь вперёд, пока не увидите двух гангстеров, беседующих с техником, обслуживающим канализацию. Бандит слева вооружён, а потому атаковать в лоб не следует. Вместо этого спрыгните вниз, осторожно подкрадитесь сзади к вооружённому гангстеру и скрытно убейте его, а затем прикончите и второго. Просмотрите видеосцену, в которой Бетман беседует с техником, узнайте у него полезную информацию про клапаны, а заодно код, который нужно ввести в клавиатуру. На всякий случай код: **1227**. Оставьте техника, его убивать не следует. Он и сам еле дышит. Уцепитесь крюком, подтянитесь к трубе и на руках на ту сторону баррикады. Прыгните вниз, введите код, ворота откроются. Обратите внимание на трубу в правом углу, по ней можно подняться наверх. Здесь камера автоматически сменит угол показа, и сможете дальше перебирая руками, продвинуться по трубе, изгибающейся направо, и когда окажетесь на платформе, прыгните.

Пройдите вперёд, сверните направо и увидите дверь. Выйдя в неё, используйте батаранг, чтобы отшвырнуть ящики и обнаружите повреждённые перила слева. Разбейте их с помощью батаранга и сможете спрыгнуть налево в воду, здесь неглубоко, не беспокойтесь. Пройдите под трубами и выйдите наружу.

Прыгайте влево, поднимитесь вверх по лестнице, далее вновь прыгните влево и обнаружите первый клапан, поверните его.

Неожиданно, наверху, видимо от очень высокого давления, трубу разорвёт вдребезги, и тут же получите указание метнуть батаранг в эту разорвавшуюся трубу. В результате обнаружите точку, за которую можно уцепиться крюком. Использовав крюк, поднимайтесь наверх и спрыгните прямо на большую трубу. Пройдите через неё в следующую зону и окажетесь в большой комнате. Здесь пара вооружённых бандитов на противоположной стороне и с ними нужно разобраться. Первым делом поднимитесь вверх по лестнице в правом углу комнаты, затем прыгните вправо, разверните камеру, осмотритесь и когда обнаружите горизонтальную трубу, уцепившись за неё, перебирайтесь в противоположную комнату, туда, где находятся бандиты, а затем прыгните вниз и окажетесь на своеобразном шкафу. Бандиты видеть вас не могут. Позади них небольшая труба. Атакуйте её батарангом, мощная струя горячего пара вылетит из пробоины, бандиты перепугаются до полусмерти, бросят оружие, а вы, спланировав (Glide) вниз, прикончите их. Откройте ближайшую дверь, воспользуйтесь контрольным пунктом, запомните игру.

Разверните камеру вправо и увидите две цепи, на которых подвешен настил. Атакуйте обе цепи бата-

рангом, настил опустится, и сможете подняться вверх по склону в следующую зону. Пройдите по этому склону до конца, спрыгните на платформу, спуститесь в самый низ и как раз под платформой обнаружите аптечку. Если нужно поправьте здоровье, а в противном случае пройдите по направлению к двум "закрытым" трубам, используйте кнопку возле трубы и откройте проход в правую трубу, войдите в неё. Пройдя по трубе, окажетесь в следующей большой комнате. Наверху 4 бандита. Как с ними разобраться? Взгляните наверх, отыщите место, где можно зацепиться крюком. в результате сможете добраться до горизонтальной трубы, а по ней на противоположную сторону. Прыгните в небольшое углубление и справа обнаружите небольшой проход. Прыгайте прямо в него и окажетесь под решётками, на которых собственно и стоят эти бандиты. Они, конечно, Брюса не видят, а потому, постарайтесь бесшумно пробраться в конец этого своеобразного прохода.

Прыгать пока не следует. Вместо этого используйте опцию Peek, чтобы проследить за движениями гангстеров, патрулирующих эту зону и когда он повернётся спиной, выпрыгните из укрытия и быстренько скрытно прикончите его.

Неподалеку обнаружите второй клапан, быстренько подбегите к нему, ни в коем случае не сворачивайте налево, иначе другие бандиты наверняка вас обнаружат, а значит, гибель неизбежна. Повернув клапан, отправляйтесь дальше. Надо сказать, что действия Брюса напугают трёх других бандитов, но тем не менее, они намерены убить его, а потому тупо направятся прямо к вам. Вот тут их и прикончите.

Пройдите по мосту, по которому бежали бандиты и в конце его сверните направо, пройдите в дверь, дождитесь, когда загрузится следующая зона, подойдите к лестнице прямо перед собой и услышите разговор "грязных" полицейских. Дождитесь, когда они закончат свою беседу, поднимайтесь по лестнице, затем еще по одной и, наконец, обнаружите последний, третий клапан. Поверните его, просмотрите отличную видеосцену. Оказывается ваши действия так перепугали копов, что они все убрались восвояси, а значит задача облегчается. Цель выполнена, когда получите предложение, запомните игру.

Цель: Допросить советника Фальконе.

В начале этой миссии, просмотрите видеосцену. Бетман находится на контейнере, с которого очень хорошо видно четырёх беседующих бандитов. Когда возобновится управление, взгляните налево, отыщите соответствующую точку, уцепитесь за неё крюком, спрыгните вниз на следующий контейнер, пройдите к его краю и обнаружите в полу проход довольно странной треугольной формы. Прыгать в него пока не следует. Вместо этого разверните камеру, взгляните вниз и обнаружите бандита. Вскоре он уйдёт, но лучше застраховаться и выждать ещё несколько секунд, а затем уже спрыгнуть вниз и тут же обнаружите цепь, по которой можно подняться наверх и прыгнуть к ближайшему контейнеру.

Пройдите направо и обнаружите проход в земле. Прыгнув вниз, обнаружите ящики заблокировавшие дорогу, расшвыряйте из с помощью батаранга, пройдите чуть вперёд, затем сверните налево и обнаружите "поднятый" контейнер. Нужно пройти под ним, хотя это и опасно. Впереди ящики, за ними можно спрятаться, чтобы следить за бандитами. Далее, когда выясните обстановку, пройдите направо и обнаружите узкий переход между двумя контейнерами, пройдя по нему спуститесь по лестнице, сверните направо, отыщите аптечку, используйте, если необходимо, поднимитесь по лестнице и обнаружите штабель ящиков, за ними находятся бандиты. Справа открытая дверь. Выйдите в неё, скрытно прикончите очередного гангстера, ну а дальше нужно хакнуть консоль управления краном. Пока этого сделать нельзя. Но к счастью, Альфред снабдит вас электрохакерским устройством (Electro-Hacking Tool). Нажимайте кнопки **UP** и **DOWN** на D-pad, чтобы отыскать его, а затем нажмите кнопку **L1**, чтобы задействовать. Процедура хакерства очень простая. Нужно нажимать кнопку ●, когда зелёный 0 оказывается между двумя линиями. Сделаете это для всех рядов и сможете управлять краном. Грубо говоря, финальная комбинация выглядит так, как это указано на схеме:

```
= | 0 | =
= | 0 | =
= | 0 | =
= | 0 | =
```

Все нули (0) располагаются точно по линии одного столбца.

Теперь, когда вы управляете краном, угол показа камеры сменится, и обзор будет как бы сверху. Используйте левую аналоговую кнопку, чтобы перемещать стрелу крана, на которой висит тяжёлый груз. Отыщите не экране гангстера и переместите стрелу крана так, чтобы ящик оказался прямо над ним. Нажмите кнопку ■, сбросьте груз, тут мерзавцу и конец. Остальные так перепугаются, что бросят оружие.

Выйдите из комнаты, прыгайте через ящики, перебейте ошалевших от страха бандитов. Можете сцапать и допросить последнего. Узнаете полезную информацию о грузовых поставках Фальконе, прибейте его затем и воспользуйтесь ближайшим лифтом. В результате сверху сможете спланировать, перелететь через ограду. Кстати, указание, как это делать, получите на экране, процедура очень полезная. Сплани-

ровав вниз, отыщите узкий переход между двумя контейнерами, пройдите по нему и доберётесь до контрольного пункта.

Запомнив игру, продвигайтесь дальше между контейнерами, пока не доберётесь до тупика, но это только на первый взгляд. Подойдите поближе к оранжевому контейнеру и автоматически перейдёте в режим Context Sensitive mode. Когда будет возможность, выйдите из этого режима и продвигайтесь вперёд, пока не подойдёте к ящику. За ними можно спрятаться и проследить за разговором двух бандитов. Когда они закончат беседу, один из них уйдёт, а тот, который останется и есть советник Фальконе (Falcon`es Consigluere). Быстренько выполните скрытную атаку, хватайте его и допросите. На этот раз всё не так просто, колотушками от него ничего не добиться. Однако, Брюс в результате предыдущего допроса узнает, что советник страдает клаустрофобией. Он боится тесных помещений, и тут же в видеосцене увидите, как Бетман запирает советника, ну и тут же он и расколется, сообщит, что ко всем этим делам причастен доктор Крейн. Судя по всему, это правда. Когда восстановится управление, пройдите чуть дальше, увидите автопогрузчика, на этот раз ключа не нужно. Используйте его, чтобы поднять несколько ящиков. Кстати, когда подойдёте к автопогрузчику, обнаружите контрольный пункт, запомните игру.

Цель: Разобраться с группами Фальконе.

Пройдите под ящиками, подойдите к следующему штабелю, выгляните из-за него и обнаружите бандита, к ней подойдёт второй, начнётся разговор, не пытайтесь атаковать. Враги вооружены, вместо этого просто подглядывайте за ними, разворачивайте камеру, пока не обнаружите какие-то пластиковые занавески на правой стене. Пройдите через них, увидите цель. Прыгайте, хватайтесь за неё, поднимайтесь наверх. Цель добраться до горизонтальной перекладины. Заберитесь на контейнер, прыгните вниз, перескочите к следующему контейнеру, а уж оттуда прыгайте и цепляйтесь за горизонтальную перекладину. Перебирая руками, продвигайтесь по ней, спрыгните вниз, пройдите в дверь, пройдите по длинному переходу и подойдёте к контрольному пункту. Запомните игру, подойдите к двери, откройте её, выйдите и увидите дверь на корабле Фальконе, открывать её не надо, за ней куча вооружённых бандитов. Пройдите налево, отыщите ещё один автопогрузчик, увидите его, как только пройдёте через ворота. С помощью автопогрузчика отпустите вниз несколько бочек, запрыгните на них, с них на контейнер, дальше прыгайте по контейнерам, пока не окажетесь на самом верху. Здесь обнаружите горизонтальный кабель. Уцепившись за него, переберитесь на корабль.

Прыгните на палубу и пройдите налево, пока не увидите очередного гангстера, задумчиво глядящего в море. Скрытно прикончите его. Рядом аптечка, воспользуйтесь ей, если необходимо, разверните, пройдите налево мимо длинного коридора и чуть дальше обнаружите вооружённого бандита, стоящего спиной к вам. Прикончите его скрытно. Три других бандита тут же обнаружат вас и вам предстоит схватка. Расправившись с ними, отыщите небольшой проход между двумя оранжевыми контейнера, пройдите по нему и обнаружите ящик с оружием. В нём 5 дымовых гранат (хотя иногда их может быть и меньше). Это очень эффективное оружие для того, чтобы вселить страх сопернику. Однако учтите, что эффективно они действуют лишь тога, когда враги уже испуганы.

Над ящиком с вооружением обнаружите отверстие, подпрыгните вверх, разверните камеры и в дальне правом углу экрана обнаружите консоль управления конвейером (Conveyar Control). Нажимая на D-pad кнопки **LEFT** и **RIGHT**, сможете обнаружите бандита, стоящего возле этой консоли. Он смотрит в противоположную сторону, а значит надо подкрасться и скрытно убить его. Ну а затем разверните и используйте электрохакерское устройство, чтобы задействовать систему управления конвейером.

Просмотрите симпатичную видеосцену. Груз Фальконе рухнет вниз на бандитов, стоящих в доке. Индикатор зоны страха теперь практически заполнен доверху, а значит подходящий момент использовать дымовые гранаты. Пройдите налево, находясь лицом к докам, и логотип гранаты появится в верхнем левом углу экрана, а значит можно ими воспользоваться. Используйте кнопку **UP** и **DOWN** на D-pad, чтобы выбрать дымовую гранату, и одна из этих гранат автоматически полетит прямо в доки. Кстати, когда у вас будут другие устройства, вселяющие страх во врага, можете использовать их с помощью тех же кнопок.

После того, как метнете гранату, появится индикатор уязвимости (vulnerability bar), который указывает, насколько уязвимы в настоящий момент враги. Спланируйте вниз, перебейте их, сопротивления они не окажут. Очередная цель выполнена.

Цель: Изолировать Фальконе.

Расправившись с гангстерами в доках, пройдите по направлению к воротам налево (если смотреть в направлении моря) и когда подойдёте к ним, обратите внимание, что бандит, прячущийся возле ворот, ужасно испуган. Прикончите его, возьмите оброненный ключ, пройдите дальше и запомните игру у контрольного пункта.

Впереди большие ящики, за ними можно спрятаться. Учтите, что вооружённые бандиты скрываются наверху. Один из них беседует по телефону. Быст-

ренько прокрадитесь налево и попадёте в маленькую комнату. Спуститесь вниз. Нужно подобраться к бандиту с телефоном так, чтобы он ничего не заметил. Когда спуститесь по лестнице, проследуйте по единственной дороге, подойдите к следующей лестнице, поднимитесь наверх и окажетесь как раз под этим бандитов. Здесь ящик с вооружением, можете пополнить запас дымовых гранат.

Неподалеку от ящика лестница. Поднимитесь по ней, спрячьтесь за ящиками, разверните камеру так, чтобы хорошо видеть бандита, стоящего перед ящиками, за которыми вы как раз и прячетесь. Дождитесь, когда он повернётся спиной, выскочите из ящика, скрытно убейте его. Теперь эта территория от врагов очищена. Продвигайтесь вперёд, сверните направо. В правой стене дверь, пройдите в неё и обнаружите её одну дверь справа. Вскройте замок и спуститесь по единственному проходу в конце его последует разговор с Альфредом. Похоже, что нужно обязательно изолировать Фальконе, а для этого необходимо отыскать и использовать подъёмный кран.

Пройдите в дверь налево, затем прыгните через ограду. Возле двери увидите кучу ящиков. Используйте оптический кабель и увидите, что три вооружённых кабеля направляется в вашу сторону. Выйдите из оптического режима (optic mode), забегите за ящики возле двери справа. Бандиты откроют дверь и начнут подниматься по склону. Дождитесь когда утихнут звуки его шагов, а затем выбирайтесь из укрытия и пройдите в эту дверь. Подойдя к следующей двери, пройдите в неё, дождитесь, когда загрузится следующий экран. Теперь вы находитесь на причале. Здесь контрольный пункт. Запомните игру.

Подойдя к развилке дороги, учтите, что дорожка направо ведёт к аптечке. Если нужно, пройдите и заберите её. Ну а затем, вернитесь обратно к развилке, пройдите по левой дороге и обнаружите колонну со своеобразными кольцами чёрного и жёлтого цвета. Эти кольца очень полезны. Прыгайте по направлению к ним, уцепившись за одно кольцо, прыгайте вверх, цепляясь за кольца, пока не доберётесь до горизонтальной трубы, уцепившись за неё, перебирая руками продвигайтесь на противоположную сторону и спрыгните, но только не в море, иначе наверняка погибнете. Осмотритесь и увидите синий транспортёр с ящиками. Прицельтесь в ящики, разбейте их с помощью батаранга, а затем пройдите пройдите на другую строну транспортёра и обранужите управляющее устройство. Активируйте его и и транспортёр направится в вашу строну. Быстро запрыгните на него, и он доставит вас в дальний правый угол этой зоны и когда он остановится, обнаружите, что теперь можно пройти по дорожке направо. На первый взгляд – тупик, но если развернёте камеру, то обнаружите внизу дверь. Спланируйте к ней, пройдите и продвигайтесь дальше, пока не увидите дверь слева, рядом кнопка, но, к сожалению, нажать её нельзя, поскольку рядом с дверью 2 бандита. К сожалению, иногда их даже не увидите, но действовать нужно осторожно. Первым делом, приблизившись, скрытно убейте ближайшего бандита, а затем разделайтесь и с остальными. Теперь можно безопасно нажать кнопку, дверь откроется, и увидите дверь лифта. Дождитесь, когда он подойдёт, а затем поднимайтесь наверх. Выйдя из лифта, пройдите в левую часть этой комнаты и обнаружите оружейный ящик, а в нём трансформер. Отличное устройство для того, чтобы вызвать на помощь стаю летучих мышей, которые перепугают врагов до смерти, хотя вряд ли часто вам придётся использовать столь высокие технологии.

В противоположном конце комнаты слева дверь, а ещё одна дверь справа. Левая закрыта, но вам нужна именно она. Предстоит отыскать ключ. Подойдите к правой двери, подсуньте под неё оптический кабель и увидите Фалькона со своими лакеями. Одного из своих бандитов он отправит по какому-то делу и этот бандит направится к двери, через которую вы подглядывали. Быстро выйдите из оптического режима, подбегите, спрячьтесь в укрытие. Например, по ящикам, где обнаружили транспондер или вблизи того места, где вышли из лифта. И то и другое годиться. Бандит повернётся лицом к стене, стоя возле двери, через которую нужно пройти, и начнёт беседовать по телефону. Скрытно атакуйте его, хватайте, допросите, он обронит ключ. Прикончите его, а ключом как раз и откроете левую дверь.

Пройдите вперёд, спуститесь по лестнице, а когда увидите очередную дверь, подсуньте под нею оптический кабель, за ней никого нет, но когда откроете дверь, два бандита выйдут из двери с противоположной стороны. Они не вооружены, а потому справиться с ними не сложно. Пройдите в дверь, из которой вышли бандиты, сверните направо и обнаружите металлическую цепь, на которой висит ящик. Запрыгните на ящик, вскарабкайтесь вверх по цепи, а с неё переберитесь на ближайшую платформу.

Теперь нужно добраться до двери на противоположной стороне. Обратите внимание на провода, на которых подвешены светильники, висящие над водой, а значит можно воспользоваться ими. Спланируйте так, чтобы уцепиться за провод, а затем перелетайте с одного участка провода на другой, пока наконец не доберётесь до двери. Однако, она закрыта. Справа колона, на которой белые и жёлтые кольца. Что делать вы уже знаете. Прыгните, ухватитесь за кольцо, прыгните вверх, ухватитесь за следующее, ну

и когда доберётесь практически до самого верха, перебирая руками, доберитесь на противоположную сторону этого кольца и тогда сможете подпрыгнуть вверх и уцепиться за последнее кольцо. Здесь снова перебирая руками, перебирайтесь как бы в обратную сторону и спрыгните на платформу.

На правой стене открытый вентиляционный проход. Прыгайте к нему, пробирайтесь по вентиляционному каналу, пока не обнаружите решётку с полу. Откройте её и спрыгните вниз. Здесь контрольный пункт. Запомните игру.

Оружейный ящик находится за углом, откройте его и найдёте здесь световые гранаты (Flash-bang Grenade). Они действуют практически также как и дымовые, но кроме того своевременно ослепляют врагов, а значит очень полезно использовать их во время сражения, таким образом сохраняя здоровья и справляясь с врагами запросто.

Окно находится возле ящика. Откройте его, выберитесь наружу, взгляните направо, увидите лестницу, поднимайтесь по ней наверх, запрыгните на более высокую платформу слева, пройдите чуть дальше левее, прыгните и уцепитесь за горизонтальную трубу. Перебирая руками, продвигайтесь по ней, пока не обнаружите ещё одну колонну с жёлтыми и черными кольцами. Спускайтесь вниз, прыгая с одного кольца на другое.

Когда будете двигаться по трубе, обратите внимание на многочисленных бандитов в дальней части этой зоны на противоположной стороне моста. Ещё один бандит находится возле колонны, с которой только что спрыгнули, конечно он стоит спиной к вам. Скрытно убейте его, используйте компьютер, которым он пользовался ранее, чтобы активировать транспортёр, который видели уже раньше и в результате, сбросите с помощью транспортёра трёх бандитов прямо в воду. Ещё два бандита перебегут через мост. Расправьтесь с ними, перейдите по этому мосту, подойдите к лифту, поднимайтесь наверх и окажетесь в комнате с дверью. Подойдите к двери, запомните игру в пункте отгрузки, выйдите в помещение. Теперь нужно отыскать кран. Куча бандитов и Фальконе находится судя по всему на другой стороне. Осторожно проскользните к металлической цепи. С земли до неё не добраться, но поблизости ящики. Запрыгните на самый верхний ящик, разверните камеру так, чтобы хорошо видеть цель, прыгайте, хватайте за неё, поднимайтесь наверх и обнаружите небольшую платформу с лестницей. Прыгайте на эту платформу, поднимитесь вверх по лестнице. Увидите ещё одну лестницу. Поднимитесь по ней и наконец, доберётесь до панели управления краном. Бандит находится слева и как обычно стоит спиной. Скрытно прикончите его, используйте электрохакерское устройство, получить возможность управлять краном. Камера, как и ранее, переключится на обзор сверху. Нужно направить стрелу крана так, чтобы она оказалась как раз над автомобилем Фальконе. Перемещайте её влево, пока не увидите автомобиль, а затем опускайте вниз. Когда на экране появится опция Grab, захватите краном автомобиль, поднимайте наверх. Теперь Фальконе изолирован.

Цель: Допросить Фальконе.

Уровень практически закончен. Поднимитесь по лестнице к контрольной комнате, и когда окажетесь наверху, развернитесь, разверните камеру и отыщите точку, за которую можно зацепиться крюком. Используйте крюк, ну а дальше, перебираясь по стреле крана, доберитесь до автомобиля Фальконе, который висит в воздухе. Жалкий гангстер умоляет о помощи, оказывается, он боится высоты. Когда приблизитесь к автомобилю, просмотрите видеосцену. Теперь по существу задача выполнена, справедливость восторжествовала, бандит получил достойное наказание, уровень закончен.

— Миссия 4. Passage to Gotham.

Теперь предстоит действовать на автомобиле и пройти три испытания.

Цель: Уничтожить автомобиль сопровождения (Takedown the Escort Vehicles).

Бетман преследует воров. В грузовике похищенные товары, которые охраняют несколько автомобилей сопровождения. В них бандиты, и конечно, следует разделаться с ними. Лимита времени нет, реально миссию провалить нельзя. Первым делом разгонитесь, езжайте вперёд. Получите информацию от Альфреда, касающуюся грузовика, сверните направо, когда увидите синюю стрелочку и обнаружите ворота. Езжайте через них. В принципе, задача очень простая. Нужно таранить автомобили сопровождения. По пути обязательно соберите ускорители (instant boost), тогда сможете ехать намного быстрее. Неважно какое количество автомобилей уничтожите. Развлекайтесь в своё удовольствие, пока не окажетесь возле контрольного пункта. В принципе можно вообще не уничтожать ни одного автомобиля, таким образом сохраните броню свой машины, но репутация пострадает, а потому лучше всё таки таранить автомобили гангстеров, но будьте осторожны, чтобы не сбить гражданский автомобиль. Вот ту уж репутация заметно снизится.

Прыжок через мост (Jump the Narrowborough Bridge).

У вас 2 минуты 45 секунд, чтобы добраться до моста. Бандиты попытаются поднять мост, и если сумеют, то просвет будет настолько широк, что перепрыг-

нуть на ту сторону не удастся, а потому самое главное скорость. Собирайте ускорители при каждой возможности, давите на газ, мчитесь на полной скорости, на врагов не обращайте внимания, увертывайтесь от гражданских автомобилей и запросто успеете вовремя. Кстати и прыгать-то через мост не придётся. Как только приблизитесь к мосту, сразу же начнётся видеосцена, в которой автомобиль лихо перелетает через мост. После окончании видеосцены запомните игру в пункте отгрузки.

Уничтожить грузовик (Destory the Truck).

Первым делом нужно догнать грузовик, а потому разгоняйтесь, мчитесь как можно быстрее, пока не увидите его, и когда приблизитесь, указатель расстояния появится на кузове грузовика. Когда будете готовы атаковать, на кузове грузовика появится сигнал "R2", а это значит, что нужно нажать кнопку **R2**, и тут же 2 ракеты вылетят и поразят грузовик. Кроме того, индикатор "здоровья" грузовика появится с левой стороны экрана. Повторите ещё несколько аналогичных манёвров до тех пор, как полностью не разделаетесь с грузовиком. Таким образом завершите уровень, запомните игру и отправляйтесь дальше.

Кстати, по окончании этого уровня, получите доступ не только к паре клипов из фильма, но и к режимам Passage to Gotham Mission и Passage to Gotham Time Attack. Кроме того, к прототипам Batmobile. Эти опции обнаружите на главном экране под опцией Bonus.

— Миссия 5. Falcone`s Black Market Club.

Сразу после того, как завершите предыдущий уровень, выясниться, что Бетман попал впросак. Грузовик был "обманкой". В нём не было похищенного добра. Его использовали для того, чтобы отвлечь внимание Брюса. Теперь необходимо проникнуть в клуб Black Marked Club, принадлежащий Фальконе, обнаружить коррумпированного полицейского Фласса и выбить из него необходимую информацию. Уровень очень интересный и увлекательный. Наверняка доставит вам массу удовольствия.

Цель: Обнаружить Фласса.

Эту цель в настоящий момент выполнить нельзя, поскольку вначале предстоит выполнить промежуточную цель:

Получить доступ на верхние этажи (Gain Access to Upper Floors).

Первым делом необходимо расправится с бандитами, а затем отыскать дверь, открыть замок. Проблема простая, Брюс уже достаточно опытен. Открыв дверь, переговорите с Альфредом, узнаете, что класс находится на верхних этажах дома, но чтобы попасть туда, нужно узнать парольную фразу.

Как только откроете дверь, пройдите налево, найдёте ящик с оружием, в нём дымовые гранаты, далее продвигайтесь направо и возле чёрного автомобиля обнаружите лестницу. Поднимитесь по ней, заберитесь в вентиляционный проход слева и обнаружите наверху горизонтальную трубу. Подпрыгните и зацепитесь на неё.

Перебирая руками, продвигайтесь по трубе так, чтобы миновать ограду, а затем прыгните вниз и окажетесь возле "запертой" ограды. Чтобы открыть ворота в этой ограде, необходимо пробраться в контрольную комнату. Пройдите направо так, чтобы оказаться с правой стороны контрольной комнаты, и увидите разбитое окно. Метните в него батаранг, а затем запрыгните через окно в комнату. Используйте компьютер, чтобы открыть ворота, вновь выпрыгните через окно, пройдите через ворота и отправляйтесь налево. Будьте осторожны, за углом вооружённый бандит. Обратите внимание на чёрный автомобиль, спрячьтесь за ним, поскольку неподалеку один из гангстеров беседует по интеркому. Он не знает парольную фразу, а потому допрашивать его бессмысленно. Не обращайте на него внимания, спрячьтесь за чёрным автомобилем и осторожно крадитесь направо, пока не доберётесь до следующей ограды. Взгляните наверх, обнаружите место, за которое можно зацепиться крюком, подтянитесь, затем планируйте так чтобы перелететь через ограду и окажетесь на склоне. Спускайтесь по нему, пока не подойдёте к контрольному пункту, запомните игру.

У основания склона слева лестница. Подойдите поближе к стене и автоматически перейдёте в режим context sensitve mode. Камера автоматически сменит угол показа, так что сразу увидите гангстера, что-то делающего с автомобилем. Когда он закончит свою работу, повернётся спиной, вот тут-то скрытно и убейте его.

Развернитесь и у дальней стены найдёте аптечку. Используйте её, если нужно, а затем поднимайтесь по лестнице слева от аптечки. Наверху прыгните к левому или правому вентиляционному проходу. Это всё равно. Продвигайтесь по нему и когда приблизитесь к закрытому вентиляционному проходу, откройте его и продвигайтесь дальше. Продолжайте двигаться по вентиляционным проходам, пока не доберётесь до последнего. Пройдите через него, взгляните наверх и увидите горизонтальную трубу. Подпрыгните, уцепитесь за неё, а затем прицельтесь в ближайший опорный брус. Атакуйте его батарангом, сверху повалятся бочки и конечно же испугают бандитов, находящихся поблизости. Правда, они тут же приблизятся, чтобы выяснить в чём дело. Теперь ситуация довольно сложная. Бандиты проходят прямо под вами, и у вас

есть возможность прикончить одного из них, но при этом необходимо ликвидировать того, кто вооружён пистолетом. Шанс всего один, и если не справитесь, то почти наверняка погибнете, поскольку другой бандит может пристрелить вас.

Итак, после того, как успешно прикончите первого бандита, осторожно спрыгните вниз так, чтобы оказаться за спиной у других бандитов. Таким образом сможете скрытно прикончить ещё одного, ну а затем добейте остальных. Не забудьте сцапать и допросить одного из гангстеров, чтобы узнать парольную фразу. Это Little Pig (поросёнок). У гангстеров всё-таки есть чувство юмора. Кстати, если допросив гангстера, не узнаете парольную фразу, может он её просто не знает, то отыщите другого, который спрятался, присев на корточки, за чёрный микроавтобус. Он то уж знает наверняка.

Откройте ворота возле микроавтобуса и возвращайтесь обратно в ту зону, где один бандит беседовал по интеркому. Подойдите к нему, скрытно убейте, а затем воспользуйтесь интеркомом, произнесите парольную фразу и сможете войти в вестибюль. Тут же сверните направо и вскоре увидите охранника административной зоны. Быстренько подкрадитесь к нему сзади, скрытно убейте его, возьмите HF Trasponder из оружейного ящика возле того места, где стоял охранник, перепрыгните через стойку, вызовите лифт, поднимайтесь на нём наверх. Выйдя из лифта подойдите к контрольному пункту и запомните игру.

Обнаружить контрольную комнату (Find the Control Room).

Брюс в клубе Black Market Club. Аптечка справа, возьмите если нужно. Пройдите вперёд, войдите в дверь в конце коридора, а затем действовать нужно очень быстро. Перебегите в дальний конец этой комнаты, там диван и кофейный столик. Учтите, что при этом сработает инфракрасная ловушка, и комната начнёт заполняться газом. При этом здоровье моментально начнёт ухудшаться. Тут же запрыгните на кофейный столик, взгляните наверх и обнаружите место, за которое можно зацепится крюком, что и нужно сделать. Затем спрыгните быстро вниз, перебегите в противоположный конец комнаты, находясь в верхней зоне. Газ будет распределяться и по этой зоне тоже, но несколько медленнее, а потому прицельтесь в античную вазу возле окна в противоположной стороне помещения и метните в неё батаранг. Ваза разлетится вдребезги, окно разобьётся, и помещение проветрится. Дождитесь, когда раздастся звук дззз..., прежде чем спрыгнуть вниз в то место, где ранее находилась ваза.

Учтите, что во время газовой атаки можно выполнять кувырки, нажимая кнопку **R2**, чтобы не дышать ядовитым газом, но если сумеете быстро выполнить вышеописанные манёвры, то в этом нет необходимости. Когда вновь окажетесь в нижней зоне, обнаружите дверь справа. Пройдите через неё, спускайтесь дальше по коридору и окажетесь у развилки. Рядом две время. Одна перед вами, другая справа. На потолке точка, за которую можно зацепиться крюком. Перед дверью два гангстера. Один вооружён. Дверь заперта. Пока о ней забудьте.

Пройдите к двери справа, и как только подойдёте к ней, тут же вновь сработает инфракрасная ловушка. Быстро развернитесь; воспользовавшись крюком, уцепитесь за потолок. Ловушка активирует несколько винтовок, которые находятся за портретом на стене напротив двери, и тут же начнётся стрельба. Висите на крюке, иначе погибнете. Два бандита в запертой комнате явно заинтересуются происходящим. Вооруженный гангстер выйдет, чтобы выяснить в чём дело, и когда он приблизится и окажется прямо под вами, вот тут-то прыгайте вниз и убейте его, а затем пройдите к другой двери. Не забывайте, что в помещении бандит, прикончите его побыстрее, отыщите управление системой безопасности в этой комнате, хакните её, используя электронное устройство, ну а затем воспользуйтесь камерами наблюдения, чтобы обнаружить Фласса. Кстати, инфракрасная ловушка у другой двери будет отключена и, соответственно, цель выполнена.

Цель: Обнаружить офис Фласса (Find Flass`s Office).

Задача нелёгкая. Из контрольной комнаты возвращайтесь обратно к двери с отключённой инфракрасной ловушкой, пройдите в неё и обнаружите комнату с несколькими бильярдными столами. Здесь контрольный пункт, на всякий случай запомните игру, пройдите в дверь направо, и когда подойдёте к двери, Альфред отправит вам Camera Hack. Устройство очень полезное. Благодаря ему, можно хакнуть устройства наблюдения по всему зданию и тогда сможете увидеть, где находятся инфракрасные ловушки. Практически немедленно нужно использовать это устройство. Когда пройдёте через дверь направо, попадёте в узкий коридор. Пройдите чуть вперёд и обнаружите камеру в дальнем правом углу. Нажмите кнопку **L1**, чтобы выбрать опцию Camera Hack, затем нажмите кнопку ● несколько раз, чтобы разобраться с камерой, и когда хакнете её, в нижней правой части экрана появится небольшой экранчик. На нём будет указана зона, обозначенная красным цветом. Она как раз перед вами. Это и есть ловушка. Кстати, можете и себя увидеть в камере, когда приблизитесь к этой ловушке. Лучше всего разобраться с этой камерой следующим образом. Просто подбегите к ней и прež-

де, чем наткнётесь на инфракрасные лучи, прыгните и пролетите некоторое расстояние. Ловушка не сработает. Слева дверь, откройте её и пройдите в следующее помещение.

Здесь придётся довольно трудно. Как только откроете дверь, сразу же обнаружите еще одну камеру. Хакните её и, как и прежде, маленький экранчик появится в нижней правой части экрана. Нужно подойти к двери с другой стороны, но в этой комнате полным-полно мин, и есть лишь один безопасный маршрут, который и увидите на этом экране. Осторожно продвигайтесь вперёд, пока не окажетесь на другой стороне. Где-то на полпути обратите внимание на несколько бочек возле двери, к которой нужно добраться. Ни в коем случае не путайтесь атаковать их батарангом, во всяком случае, пока. Бочки могут свалиться вниз к ловушкам, которые сработают, и тут же погибнете.

Когда, наконец, переберётесь на другую сторону, в дверь не проходите. Вначале отыщите диван справа от двери, теперь атакуйте батарангом бочки, чтобы сработала тревога, и быстро прыгните за софу, чтобы спрятаться. Тревога привлечёт внимание бандитов и один из них придёт выяснить, в чём дело и как только появится в комнате, сразу же повернётся спиной. Почему эти дураки так себя ведут, не понятно. Запрыгните на диван, подбегите к нему сзади, убейте, ну а затем спокойно пройдите в дверь и вскоре увидите ещё одну камеру. Хакните её и обнаружите очередную ловушку. Пройти через неё нельзя. Взгляните наверх, там труба. Подпрыгните, уцепитесь за неё и переберитесь через ловушку и минуете контрольный пункт. Как обычно запомните игру, спуститесь за ловушкой, а дальше три маршрута. Может выбрать любой, но прямой самый лучший. Левый приведёт к многочисленным бандитам, а правый к ловушке. Поднимайтесь по лестнице, отыщите вентиляционный проход в правой стене, метните батаранг, чтобы открыть его. Если хотите воспользоваться аптечкой, отыщите её слева, прежде чем запрыгнуть на ящики под вентиляционным проходом, а с них уже запрыгнуть в систему вентиляции.

Пробирайтесь по вентиляционной шахте, метните батаранг, чтобы пробить отверстите и спрыгнуть вниз, затем соскочите в нижнюю часть этой зоны, где обнаружите ящик, а в нём световые гранаты.

Теперь можно подняться в верхнюю часть этой зоны. Запрыгните на светильники, висящие на потолке, поверните камеру, так чтобы видеть бочки, прицельтесь, метните в них батаранг. В результате произойдёт взрыв. Охранники обязательно пострадают при взрыве, но один из них появится, чтобы выяснить, в чём дело. Не спрыгивайте с потолка, займите позицию прямо над ним и прикончите его, а затем спрыгните, пройдите в ближайшую дверь, идите по прямой, сверните направо, затем налево. В конце прохода обнаружите ещё одну дверь, пройдите через неё и перебейте уцелевших бандитов. Это совсем не сложно.

В дальнем левом углу этой комнаты кнопка. Возле неё защитный экран. Нажмите кнопку, и экран уберётся. Быстренько прыгайте и цепляйтесь за основание экрана и при обратном движении он перетащит вас в нужное место. Когда подниметесь наверх, то обнаружите новую зону. Вот и прыгайте налево, по направлению к ней, а затем пройдите в следующую комнату. Предстоит обнаружить информатора Джима Гордона. Любители игр про Бетмана, да и фильмов, безусловно егознают. Это информатор действует под именем Вальтера Пфитцера и находится в нижней зоне другой комнаты. Вот и спланируйте туда, отыщите его, врежьте как следует, а затем хватайте и допросите. Получите информацию о том, где и как отыскать Фласса, а заодно и узнаете пароль, чтобы открыть запертую дверь.

Пройдите направо, отыщите дверь, пройдите в неё и следуйте по единственной дороге, пока не доберётесь до двери справа. Введите пароль (**1337**), чтобы открыть дверь, пройдите дальше и обнаружите вагончик фуникулера. Заберитесь в него, используйте рычаг и узнаете, что, к сожалению, вагончик повреждён, так что придётся запрыгнуть на один из кабелей перед вагончиком и перебраться по нему к зданию, где и находится Фласс, и когда приблизитесь к зданию, прицельтесь и сбейте доски на окнах, иначе в здание не попасть.

А в следующей зоне обнаружите вентиляционный проход. Используя батаранг используйте его, поднимайтесь наверх и пробирайтесь через вентиляционную шахту, и когда окажетесь на другой стороне, запомните игру в пункте отгрузки и дальше отправляйтесь в следующую, довольно сложную комнату на этом же уровне.

Пройдите по перекладине возле правой стены и выйдете на довольно широкий брус и когда доберётесь до него, автоматически перейдёте в режим Context Sensitive mode. Пройдите по этому брусу, и когда доберётесь до деревянной платформы, камера сменит автоматически угол показа. Выйдите из режима Sensitive mode, разверните камеру так, чтобы обнаружить платформу справа. Прыгайте и планируйте по направлению к ней. На платформе металлическая цепь, удерживающая ящики. Запрыгните на ящик, с него забирайтесь на цепь и поднимайтесь наверх. Здесь взгляните направо и увидите деревянную перекладину. Нужно прыгнуть и спланировать по направ-

лению к ней. Будьте осторожны, если сделаете слишком сильный прыжок, то можете потерять равновесие и рухнуть вниз. Приземлившись на планке, разверните, взгляните в дальний левый угол и над цепью, на которую вы только что прыгнули, увидите какую-то осветительную структуру. Атакуйте её батарангом. Она опустится вниз. В результате сможете вскарабкаться ещё выше. Для чего нужно прыгнуть, спланировать по направлению к кабелю, который удерживает этот светильник, а затем по нему подняться вверх.

Снова разверните камеру, чтобы отыскать вентиляционный проход, затем прыгайте и планируйте прямо к нему. Проберитесь через вентиляционный проход в комнату, затем поднимитесь по склону. Справа найдёте аптечку, а если свернёте направо и пройдёте в конец комнаты, то снова выйдете наружу. Однако, дело ещё не закончено.

Взгляните вверх налево и обнаружите моток проволоки. Прицельтесь в неё и метните батаранг, чтобы опустилась ограда, затем прыгните планируйте по направлению к ней. Задача очень нелёгкая и действовать нужно очень осмотрительно. Карабкайтесь на ограду, с неё прыгайте на платформу справа, снова разверните камеру, чтобы обнаружить большую зону справа, прыгайте и планируйте по направлению к ней.

В этой большой зоне обнаружите платформу, на ней ящик. Атакуйте ящики, разбив их уменьшите груз, удерживающий платформу внизу и в результате корзина, напоминающая скорее ведро опустится вниз позади вас, но верёвка удержит это ведро, а вы можете запрыгнуть на верёвку и подняться наверх. Разверните свою камеру и обнаружите ещё одну проволоку. Прицельтесь в неё, атакуйте батарангом, чтобы опустилась ещё одна ограда, может дальше прыгнуть к этой ограде или, что ещё лучше, прыгнуть по направлению к платформе, к которой ведёт эта ограда. Не волнуйтесь, неприятности скоро закончатся. Разверните камеру ещё раз, чтобы обнаружить очередную проволоку, и повторите аналогичный манёвр. Снова прыгайте, планируйте. На самом деле, очень трудно прыгать на ограду. Необходима невероятная точность, иначе свалитесь вниз в большую зону, где и находится ведро-корзина.

Если не сможете выполнить этот прыжок, то вряд ли вам что-нибудь поможет. Некоторые игроки пытались выполнить его раз 20 и, в конце концов, справились. Фокус в том, что нужно просто выполнить двойной прыжок.

Когда успешно доберётесь до этой ограды, заберитесь на неё, отыщите проход слева, прыгните влево и автоматически уцепитесь за основание прохода. Поднимитесь наверх, пробирайтесь дальше и достигнете контрольного пункта.

В конце этой зоны справа находится дверь. Пройдите в неё, обнаружите лестницу и аптечку. Воспользуйтесь ею, если это необходимо, а затем по лестнице поднимайтесь наверх и окажетесь в водостоке. Выпрыгивать отсюда не надо, поскольку нарвётесь на трёх вооружённых бандитов. После этого пробирайтесь по водостоку под металлическими решётками, а в конце его прыгайте. Справа ограда. Откройте её, пройдите в следующую зону. На другой стороне ещё одна ограда справа. Откройте и отправляйтесь дальше. На самом деле вы делаете как бы большой полукруг от того места, где находился водосток и задача, вселить как можно больше страха в трёх вооружённых бандитов. Как только выйдете из этой зоны, окажетесь на открытом пространстве, но бандиты видеть пока вас не могут. Здесь несколько бочек, за которыми можно спрятаться и когда приблизитесь к бочкам, можете прицелиться и атаковать батарангом опору своеобразных строительных лесов. Последует видеосцена, вся эта структура рухнет вниз, и, конечно, бандиты перепугаются. Вот тут-то и атакуйте их.

Примечание. Слишком к бочкам приближаться не надо, когда будете атаковать опоры строительных лесов, иначе прицелиться как следует не сможете. Если после того, как атакуете опоры, не начнётся видеосцена, значит бандиты уже вас заметили, и вы почти наверняка погибнете. Придётся начать снова с последнего контрольного пункта.

После того, как с бандитами будет покончено, пройдите в ближайшую дверь и обнаружите оружейный ящик, в нём световые гранаты. Взгляните наверх и над шкафом с документами увидите люк. Атакуйте его батарангом, запрыгните на шкаф, а оттуда прыгните в лифт и выберитесь на крышу этой комнаты. Наверху увидите ещё несколько люков. Спланируйте по направлению к "этой" крыше, атакуйте люки и через них запрыгните в комнату. Здесь найдёте аптечку, а также стол, на нём записка, в записке пароль.

Через дверь выйдите в комнату, пройдите направо, поднимитесь по лестнице и увидите здесь клавиатуру. Код был в записке (**1024**). Введите его на клавиатуре, пройдите и сверните направо. Подойдите к контрольному пункту, запомните игру, далее продвигайтесь вперёд, затем сверните налево, взгляните наверх и обнаружите кнопку лифта. Атакуйте её батарангом, и лифт опустится вниз. Запрыгните на лифт, взгляните наверх, вновь атакуйте кнопку лифта, и лифт поднимется наверх.

Примечание. Не стойте под лифтом после того, как в первый раз атакуете кнопку вызова. В этом случае лифт спу-

стится вниз и раздавит Брюса.

Выйдя из лифта, разверните камеру, чтобы обнаружить цепь, удерживающую металлическую перекладину. Запрыгните на эту перекладину, затем карабкайтесь вверх по цепи. Дальше разверните камеру и обнаружите на полу здания, возле перекладины, отверстие. Прыгните, планируйте в это отверстие и попадёте в здание.

Здесь баллоны с газом. Ни в коем случае их не атакуйте, иначе миссия тут же завершится неудачей. Вместо этого обратите внимание на доски в правой стене, которыми закрыто окно. Атакуйте батарангом, а затем выбирайтесь через окно, просмотрите видеосцену, загляните в оружейный ящик, там дымовые гранаты. Здесь также аптечка, если нужно.

От того места, где находится аптечка, развернитесь, держитесь левее и двигайтесь до тех пор, пока не увидите очередную цепь, на которой подвешена металлическая перекладина. От левой стены прыгайте к этой перекладине, а затем карабкайтесь вверх по цепи, чтобы добраться до крана. Дальше продвигайтесь на руках.

Когда доберётесь до контрольной комнаты, войдите в неё, используйте электрохакерское устройство, чтобы получить доступ к управлению краном. Кран придёт в движение, возникнет некоторая паника, но бандиты внизу особо не испугаются. Быстренько покиньте комнату, зацепитесь крюком за кран и, подтянувшись на руках, возвращайтесь обратно. Далее используйте опцию Drop, чтобы прыгнуть вниз и уцепиться за цепь. Спускайтесь вниз осторожно. Камера в этот момент будет показывать комнату с газовыми баллонами. Атакуйте их батарангом. В результате многочисленные трубы выкатятся из комнаты и полетят вниз. Бандиты будут просто в ужасе. В этот момент спланируйте вниз и перебейте их.

Ближайшую дверь нужно будет открыть, но Брюс уже настоящий эксперт и справится с этим запросто. Спускайтесь вниз до контрольного пункта, запомните игру, не обращайте внимания на дверь слева, через неё пройти нельзя. Двигайтесь вперёд, затем поверните налево и попадёте в следующую зону. Идите вперёд, пока не увидите большой, но закрытый ставень. Управление таким ставнем находится с другой стороны. Пройдите вперёд чуть дальше, сверните налево и обнаружите контрольную панель. Используйте её, чтобы открыть ставень, а затем быстро прыгайте на него. В верхнем левом углу этого ставня находится окно, через которое можно выпрыгнуть наружу. Далее пройдите направо, быстренько спланируйте в комнату внизу. Делать это нужно быстро и тихо, поскольку бандиты, судя по всему, быстро обнаружат вас. В этой комнате как можно быстрее используйте электрохакерское устройство на панели управления вентилятора, и огромные пропеллеры остановятся. Просмотрите видеосцену. Пара бандитов спорят кому из них отправиться выяснять, что случилось с вентиляторами. Но поодиночке сделать это не рискнут и вызовут подкрепление. Теперь времени очень мало, и действовать нужно молниеносно.

Немедленно покиньте эту комнату, пройдите вперёд, далее сверните направо и увидите гигантский вентилятор. Пройдите через просвет между лопастями, спланируйте в отверстие и когда окажетесь внизу, отыщите выход, воспользуйтесь им и продвигайтесь дальше, пока не сможете прыгнуть в другую комнату. Ну а далее увидите видеосюжет с участием Фласса.

В этой комнате несколько платформ, по которым можно запрыгнуть наверх. Нужно будет обнаружить лестницу, подняться по лестнице и выбраться на крышу, а там обнаружите ещё несколько платформ и проволоку, по которой можно карабкаться. Чтобы добраться до этой проволоки, вначале запрыгните на верхнюю платформу, затем перейдите по направлению к левой и если сделаете всё правильно, то сможете уцепиться за край левой платформы, подтянуться, вылезти на платформу, а затем прыгнуть и уцепиться за канат наверху. Ну а дальше перебирайтесь по нему, пока не получите сигнал к атаке. На самом деле нужно метнуть батаранг в канат, удерживающий металлическую перекладину, что и нужно сделать. Брус рухнет на крышу, приблизительно рядом с тем местом, где находится Фласс. Страх охватит врагов, они побросают оружие. Спланируйте вниз, быстренько убейте их.

Уровень страха теперь необычайно высок, но добраться до Фласса нельзя, потому что он так перепуган, что сам залез в тюремную камеру, где уже находится заключённый. Чтобы вытащить его оттуда, запрыгните на клетку, прицельтесь в цепи, которыми прикован заключённый, атакуйте их. Заключённый будет освобождён и тут же набросится на Фласса, у которого не останется никакого другого выбора, как выскочить из клетки. Вот тут то врежьте ему как следует и допросите. Когда в конце этой видеосцены узнаете у него информацию о докторе Джонотане Крейне, который, оказывается, стоит за всеми этими мерзкими делами. Он находится в Narrows. Это то место, где проходила первая миссия. Вот и отправляйтесь туда, поскольку этот уровень уже завершён.

— Миссия 6. The Narrows.

Цель: Добраться до архивного склада (Access the Archive Warehouse).

Брюс стоит лицом по направлению к двум окнам. Поднимитесь по лестнице, чтобы приблизиться к ним

и заметите, что левое окно разбито, это пока лишь запомнить. Займите позицию между двумя окнами позади стен и проследите за двумя бандитами в комнате. Один из них повернулся спиной, а другой направляется к нему. Дождитесь, когда он подойдёт и повернётся спиной, а затем прыгайте и скрытно прикончите того, кто смотрит в вашу сторону. Второй, конечно, насторожится, ту же прибейте и его. Взгляните в левы и правый углы комнаты и обнаружите трубы ими нужно воспользоваться. Кстати, в трубе слева какие-то обломки и если решите воспользоваться ей, нужно удалить метнув батаранг, прежде чем забраться наверх. Если же решите выбрать правую трубу, то можете просто подниматься вверх,. и когда достигнете горизонтальной трубы, уцепитесь за неё и продвигайтесь к центру трубы. Камера сменит угол показа и увидите кабель, который привязан к хвостовой части самолёта. Это судя по всему музейный образец, аналогичные вещи встретите ещё не раз. Атакуйте батарангом кабель, в результате хвостовая часть самолёта опустится вниз, подойдите к носовой части самолёта. Здесь обнаружите пункт, за который можно зацепиться крюком, карабкайтесь вверх, спрыгните вниз, отыщите ещё одну горизонтальную трубу, уцепитесь за неё, перебирайтесь на другую сторону. Это довольно далеко, но в конце концов окажетесь над мостом. Если вы уверены, рассмотрите камеру, чтобы чётко всё рассмотреть. Нужно обязательно прыгнут на мост, а затем пройти через дверь направо. Пройдя в дверь, поверните направо и услышите разговор гангстеров, их четверо. Связываться с ними пока не стоит. Прежде пройдите по направлению к зоне без перил, где увидите подвешенные лампы и цепь напротив. Спрыгните и спланируйте к первому кабелю, удерживающему лампу, с неё на следующий, ну а дальше можете поразить батарангом опорную цепь. Просмотрите видеосцену, в которой скелет динозавра рухнет вниз.

Конечно, это настоящий кошмар. Бандиты жутко перепугаются, один из них даже удерёт, не пытаясь сражаться. Догонять его не следует, прикончите троих оставшихся, отыщите ящик с оружием, заберите из него дымовые гранаты. Напротив ящика дверь, пройдите в неё, спуститесь по лестнице, разверните и обнаружите удравшего бандита. Прикончите его, сопротивления не будет. Продвигайтесь вперёд, пока не обнаружите доски на правой стене. Сбейте их с помощью батаранга, заберитесь в отверстие и окажетесь в архивном складе.

Доступ на крышу (Access the Roof).

Повернитесь направо, спускайтесь по коридору. Когда подойдёте к двери, в комнату не входите, там вооружённые гангстеры. Продвигайтесь дальше вперёд, сверните направо и увидите бочки с керосином. Ни в коем случае не атакуйте их пока. Отыщите точку, где можно зацепится крюком, и поднимитесь к потолку. Если нужно здоровье, разверните камеру и обнаружите аптечку на платформе, спланируйте к ней, если необходимо, а затем, снова зацепившись крюком, тянитесь к потолку, ну а дальше прицельтесь в бочки с керосином, атакуйте батарангом, в результате произойдёт взрыв, бандиты перепугаются до полусмерти, спрыгните на пол, перейдите в комнату и ликвидируйте их по быстрому. Ну а затем осмотритесь, отыщите лифт, нажимайте кнопку, как только лифт прибудет на ваш этаж, войдите в него, нажмите кнопку, чтобы подняться наверх и где-то на полпути лифт неожиданно сломается. Потом нажмите кнопку, чтобы открыть дверь, и увидите, что выход из лифта закрыт наполовину стеной. Придётся прыгнуть, чтобы перескочить через неё, иначе не выбраться. Кстати, справа от выхода из лифта аптечка.

Продвигайтесь налево, пока не обнаружите ящики. Двое бандитов разговаривают со своим приятелем, который видимо слегка чокнутый. После того, как они закончат беседу, выйдите и прикончите их. В оружейном ящике возьмите 6 дымовых гранат, затем вернитесь к лифту и используйте аптечку, если ранее этого не сделали, прыгайте на крышу лифта. Лестница буквально перед вами, но подниматься по ней пока не надо, взгляните налево и увидите другую лестницу, вот по ней и следует подняться наверх, а оттуда прыгайте. Прижмитесь к правой стене, проследите за вооружённым бандитом в правой части коридора, дождитесь, когда он повернётся спиной, скрытно убейте его, спускайтесь по коридору пока не доберётесь до прохода. Выпрыгните через неё и пробирайтесь наружу.

Теперь Брюс на пожарной лестнице. Пройдите налево мимо окна, обратите внимание на вооружённого бандита возле окна и продвигайтесь дальше по пожарной лестнице, сверните по ней направо и доберётесь до открытого окна. Тот же самый бандит подойдёт сюда, но тут же повернётся спиной. Быстренько запрыгните внутрь, быстренько прикончите его. Можно, кстати, сцапать и допросить. Он расскажет, как добраться до пилота, у которого есть информация о докторе Крейне.

Осмотритесь, отыщите дверь в этой комнате. Рядом с ней платформа, запрыгните на неё, с неё на следующую, а затем ещё на одну. Таким образом заберётесь наверх. Пройдите по кругу, отыщите расселину в правой стене и проберитесь через неё и когда выйдите на перекладину, перейдёте в режим context sensitive mode. Пройдите вперёд сверните направо и продвигайтесь дальше, пока не обнаружите точку,

где можно зацепиться крюком. Что нужно и сделать, а затем спрыгнуть вниз.

Взгляните вперёд и обнаружите металлическую цепь, на которой подвешены ящики. Планируйте, уцепитесь за эту цепь, а затем атакуйте повреждённую "опору", метнув батаранг. Вновь испугаете бандита внизу, а затем прыгните и прикончите его.

Осмотритесь, отыщите отверстие в стене, прыгайте в него, затем сверните направо, отыщите дверь, которую нужно ещё открыть. Ну а затем, пройдя в дверь, доберётесь до контрольного пункта, запомните игру, спускайтесь по коридору до тех пор, пока не сможете с вернуть направо, где обнаружите аптечку. Воспользуйтесь ей, если хотите. Слева от аптечки увидите окна, а за ними несколько бандитов. Надо найти способ, чтобы как следует испугать их.

Спускайтесь по коридору, пока не доберётесь до поворота. Дальше обнаружите перекладину. Войдите на неё в режиме context sensitive mode и перейдите на другую сторону. Выйдите из этого режима, сверните направо, отыщите отверстие в стене, спрыгните вниз, а затем выйдите в следующую комнату, взгляните направо, там несколько окон, а за ними бандиты. Осторожно проскользните в первому окну, тут же прижмитесь к стене, поскольку бандит, стоящий у второго окна может вас заметить, и если пытаетесь пробежать, то он наверняка засечёт и поднимет тревогу. Лучше дождаться, когда он пройдёт направо, а затем уже промчаться как можно быстрее до конца.

Спуститесь по лестнице и окажетесь в аналогичной ситуации, которая была в начале этой миссии. Спрячьтесь между стенами, разверните камеру так, чтобы проследить за вооружённым бандитом и когда он уйдёт налево (возможно придётся ждать достаточно долго), прыгайте в комнату и скрытно убейте его.

Здесь ограда, перепрыгнув через неё, обнаружите кучу бочек с керосином. Не атакуйте их, войдите в ближайший лифт, нажмите кнопку и поднимайтесь наверх.

Прыгните из лифта, пройдите вперёд к деревянной платформе и обнаружите точку, где можно зацепиться крюком. Таким образом сумеете добраться до верхней платформы, затем спрыгните вниз, развернитесь и вот теперь уже идите к бочке с керосином. Атакуйте её батарангом, затем увидите великолепную видеосцену, мощный взрыв и разрушения.

Когда восстановиться управление, пройдите направо, взгляните вниз, там бандиты. Здесь как бы две зоны, одна верхняя, другая нижняя и в каждой их них пара бандитов, которых нужно прикончить. На верхней платформе, куда нужно отправиться немедленно, дверь находится неподалеку, но она заперта. А ключ находится у бандита внизу. Нужно решить эту головоломку.

Первым делом спрыгните в нижнюю зону, ликвидируйте пару бандитов. Тот, который с ключом, перепугается настолько, что можно прикончить его практически без борьбы. Заберите ключ, затем развернитесь, отыщите оружейный ящик, заберите из него HF трансформер. Неподалеку ещё несколько ящиков, запрыгните на них, оттуда на полуразрушенную стену, а затем и на верхнюю платформу. Постарайтесь чётко выполнить прыжок. Если перестараетесь, то можете оказаться в лифтовой зоне, и как обратно вернуться совершенно непонятно. Когда окажетесь на верхней платформе, прибейте двух бандитов и откройте ключом дверь. Запомните игру в пункте отгрузки, поднимайтесь до конца по лестнице, далее сверните направо, продвигайтесь до конца и обнаружите аптечку. Она полностью восстановит здоровье Брюса, развернитесь и отыщите доступ к решётке на стене, напротив аптечки. Нужно просто метнуть в неё батаранг, а затем прыгнуть в отверстие и отправиться дальше.

Вновь окажетесь в комнате, где полным-полно бочек с керосином. Удивительно беззаботный народ, как можно оставлять такие вещи без присмотра? Во всяком случае, на нижнем уровне три бандита слева. С ними пока сражаться не стоит, они вооружены. Пройдите вперёд после того, как выберетесь через выбитую решётку, выбирайтесь через открытое окно и окажетесь на пожарной лестнице. Пройдите направо, отыщите точку, где нужно зацепиться крюком на соседнем здании на другой стороне улицы, метните крюк и спрыгните на пожарную лестницу на том здании. Пройдите направо до конца этой лестницы, развернитесь и обнаружите ещё одну комнату с бочками. Вначале метните батаранг в окна, а затем в бочки. Произойдёт страшный взрыв. Быстренько спланируйте обратно к окну на ту сторону улицы, чтобы вернуться в комнату. Отправляйтесь туда, где находятся перепуганные бандиты, ликвидируйте их. Один обронит ключ, заберите его, войдите в дверь, взгляните направо, пройдите вперёд, подойдите еще к одной двери, откройте её ключом, пройдите и запомните игру в пункте отгрузки, далее поднимайтесь по лестнице и когда увидите дверь, не открывайте её. Если попытаетесь, но вас обнаружат и миссия завершится. Вместо этого взгляните направо и увидите в стене решётку, атакуйте его батарангом, проберитесь через отверстие наружу и таким образом цель будет выполнена.

Обезвредить вертолёт (Disable the Helicopter).

Перед вами какой-то мощный двигатель, за ним вооружённый бандит. Пройдите направо, далее налево, спрячьтесь где-нибудь поближе возле этого дви-

гателя, чтобы проследить за гангстером. Через некоторое время он направится к вам. Быстренько отбегите назад, чтобы спрятаться получше, и следите за ним, своевременно поворачивая камеру. Через некоторое время он вернётся налево и повернётся спиной. Вот тут подбегите и убейте его скрытно.

Справа ограда, внизу слева отверстие. Пройдите через него и спрыгните на пожарную лестницу. Разверните, обнаружьте точку, где можно зацепится крюком, а затем перескочите на другую пожарную лестницу, оттуда на ящики, а с них на горизонтальную трубу. Вскарабкайтесь влево, просмотрите видеосцену, в которой Брюс успешно пробирается незамеченным ниже пилота и сопровождающих его бандитов, а они даже не понимают, что вот вот произойдёт.

Разверните камеру, чтобы обнаружить ещё одну пожарную лестницу позади вас, прыгните на неё. Справа открытое окно и нужно лишь выполнить двойной прыжок и тогда сможете уцепиться за горизонтальную трубу в комнате и, перебирая руками, продвигайтесь по этой трубе, а затем расстреляйте перекладины и опоры на своеобразных лесах. Начнётся видеосцена, в которой потолок обрушится вниз. В результате образуется огромное отверстие. В общем, паника будет страшная. Однако, учтите, что если не сумеете уцепиться за трубу после выполнения двойного прыжка, тем не менее, добраться до неё можно по платформам в этой комнате. Вначале запрыгните на нижнюю, с неё на верхнюю, развернитесь, перелетите на платформу в противоположном конце комнаты, откуда можно уничтожить броском батаранга первую балку, далее прыгать к трубе и уничтожить ещё одну балку и опору. Это, конечно, сложнее, а потому постарайтесь сразу уцепиться за трубу, когда прыгните в окно.

Цель: Допросить пилота (Interrogate the Pilot).

Когда устроили разрушения, просмотрите видеосцену, в которой Бетман пробирается через отверстие на крыше и совершенно неожиданно, как дьявол из табакерки, появляется перед пилотом. Как только восстановится управление, расправьтесь с тремя вооружёнными бандитами, затем подойдите к пилоту, врежьте ему как следует разок-другой, хватайте и допросите. Он расскажет про доктора Крейна, а также, почему он на него работает. Брюс обещал отпустить его, но только при условии, что он доставит его к доктору Крейну. Предложение, от которого пилот не может отказаться. Он улетает на своём вертолёте...

Проследовать за пилотом вертолёта (Follow the Helicopter Pilot).

Как только вертолёт взлетит, взгляните наверх и сможете обнаружить точку, где можно зацепиться крюком прямо на самом вертолёте. Метните крюк и увидите в следующей видеосцене как вертолёт улетает, а Бетман висит на нём, уцепившись крюком.

Вертолёт прибывает в психбольницу Arkham Asylum. В следующей видеосцене Брюс доберётся до контрольного пункта. Если хотите, когда возобновится управление, запомните игру, ну а дальше всё достаточно просто. Спуститесь по лестнице возле припарковавшегося вертолета. На небольшом экранчике в нижней правой части монитора увидите, как обезумевший заключенный атакует пилота. Судя по всему, бежать-то он может, но спрятаться вряд ли. Сверните направо у основания лестницы, отыщите трубу, карабкайтесь по ней, пока не сможете уцепиться за горизонтальные кабели, затем карабкайтесь по ней, пока не сможете уцепиться крюком и окажетесь рядом с флагштоком. Прыгните вниз, прикончите обезумевшего заключённого. Если нажмёте кнопку, когда на экране появится опция "Finish", увидите видеосцену, в которой Бетман держит в руках заключённого и швыряет его вниз через стеклянную крышу, звучит фраза: "Tell them Batman`s coming" (Расскажи им, что Бетман идёт). Прыгайте через стеклянную крышу и уровень завершён.

— Миссия 7. Arkham Asylum.

Реально эта миссия состоит из трёх частей, но мы будем рассматривать их как одно целое – длинную и подчас чрезвычайно сложную миссию. Управление Брюсом должно быть абсолютно точным, но даже в этом случае вряд ли удастся успешно завершить её с первой попытки.

Цель: Проникнуть в дурдом (Inflitrate Arkham Asylum).

Во вступительной сцене видите как микроавтобус въезжает в дурдом, и когда он останавливается, Бетман выкатывается из микроавтобуса. Тут же появится контрольный пункт, обязательно запомните игру. Дальше Брюс оказывается за микроавтобусом. Вперёд пройти нельзя, все гангстеры вооружены. Вместо этого развернитесь и обнаружите лестницу позади микроавтобуса. Поднимитесь по ней наверх и окажетесь на внутренних стенах этой лечебницы, наверху. Пройдите по стене налево, поднимитесь вверх по лестнице, затем прыгните и уцепитесь за металлическую горизонтальную перекладину, перебирая руками, продвигайтесь по ней, пока не доберётесь до самого конца. Спрыгните вниз, пройдите вперёд, вначале спрыгнув вниз на стенку, а чуть дальше свернув налево, продвигайтесь вперёд, пока не увидите флагшток. Уцепитесь за него крюком и спрыгните вниз.

Оказавшись на балконе, который напоминает скорее библиотеку, обнаружите парочку вооружённых бандитов. Если сразу не увидите, используйте кнопки на D-pad, чтобы выяснить их местонахождение, а за-

тем крадитесь направо и скрытно убейте ближайшего. Далее приблизьтесь к окну в левой части комнаты и прикончите второго. Выпрыгните из окна и доберитесь до второго балкона, пройдите направо, отыщите трубу, используйте её, чтобы спуститься вниз и окажетесь возле большого мусорного контейнера. Пройдя мимо него, обнаружите ограду, а за ней несколько бандитов. Правда, большой зелёный контейнер можно использовать в качестве укрытия.

Вскоре приедет автомобиль. Как только пройдёте мимо большого контейнера, дождитесь, когда водитель выйдет из машины и включит сигнализацию. Ну а дальше пройдите вправо, отыщите открытые ворота, пройдите в них и обнаружите ещё один зелёный контейнер. Спрячьтесь, разворачивайте камеру до тех пор, пока не увидите автомобиль и не сможете, чётко прицелившись, поразить его батарангом. Сигнализация сработает, бандиты испугаются, а вооружённый гангстер слева, хотя и не бросит своё оружие, но также испугается. Осторожно прокрадитесь с левой стороны от контейнера и скрытно убейте его, а затем ликвидируйте и второго бандита, у которого лишь нож.

Напротив машины два окна, можете открыть любое из них и пробраться внутрь. Пройдите в правый конец комнаты, отыщите документ, прочтите его. На самом деле это как бы предупреждающее письмо доктору Эмме Томас. Очевидно, она что-то обнаружила насчёт доктора Крейна и не собиралась молчать. Как раз напротив документа телефон. Используйте его, чтобы прослушать автоответчик доктора Тома. Из второго послания узнаете парольную цифру (**4563**). Сверните направо от телефона и увидите дверь, через которую можно пройти, введя только что узнанный код. Откройте дверь, пройдите, запомните игру в контрольном пункте, ну а дальше увидите дверь справа. Подсуньте под неё оптический кабель, чтобы выяснить, кто же находится за ней. А там оказывается заключённый. Они все заперты в своих камерах, вреда от них никакого, во всяком случае, в этом состоянии. Войдите, пройдите вниз по коридору, сверните налево, затем прямо, далее направо, пока не обнаружите ограду и ящики. Через ограду перебраться нельзя, а потому запрыгните на ящики и увидите горизонтальную трубу. Прыгайте, хватайтесь за неё и перебирая руками продвигайтесь к середине её так, чтобы оказаться на одной прямой с ещё одной трубой, проходящей выше.

Подпрыгнув и уцепившись за верхнюю трубу, сможете перебраться через ограду в контрольную комнату, которая напоминает купол. Итак, запрыгните на верхнюю трубу, переберитесь через ограду, а дальше увидите небольшую картинку в нижней правой части экрана, в которой гангстеры запирают ворота, чтобы заключённые не могли выбраться. Пройдите дальше до конца, затем спрыгните вниз и тут же спланируйте к лестнице налево. Поднимитесь по ней наверх, сверните налево, войдёте в режим Context Sensitive mode, как только выйдете на карниз. В конце его выйдете из этого режима и окажетесь перед решёткой. Развернитесь, откройте её, спрыгните вниз на металлическую платформу, в которой квадратное отверстие. Внизу гангстер. Направьте камеру вниз так, чтобы четко обнаружить его местоположение, затем спрыгните скрытно убейте его, ну а дальше сможете воспользоваться системой управления. Используя Electro-Hack, откройте ворота, чтобы освободить заключённых. Они тут же набросятся на бандитов, и уровень страха поднимется чрезвычайно высоко. Не торопитесь. Вначале просмотрите сцену, в которой заключённые расправляются с бандитами, ну а затем какой-то выродок заметит вас, и сразу же двое охранников направятся к контрольной комнате. Выждав, встаньте возле двери и когда они откроют её, немедленно прикончите их. Кстати, иногда можно скрытно убить хотя бы одного из этих бандитов, если выбрать правильно позицию, но в принципе это совсем не нужно.

Справившись с врагами, обегите эту зону, отыщите ворота, на которых написано восточное крыло "East Wing", пройдите в ворота и увидите труп одного гангстера и заключённого. Тот бросится в атаку, придётся расправиться с ним. Далее сверните налево, увидите дверь, которую нужно открыть. Это не проблема. Пройдя в дверь, спуститесь вниз по коридору и увидите очередную картинку в нижней правой части экрана. Пройдите дальше до конца и подойдите к двери. Войдите в неё и приготовьтесь к новому заданию.

Цель: Пробраться в подземелье (Gain Access to the Basement).

Когда закончится загрузка, сможете запомнить игру в контрольном пункте. Откройте дверь, выйдите наружу и обнаружите парочку беседующих гангстеров. Сверните направо, тут же спуститесь по лестнице, пройдите вдоль правой стены и обнаружите решётку. Откройте её и пробирайтесь через вентиляционный проход.

Когда выберетесь наружу, сможете пройти в дальнюю правую часть этой зоны и забрать аптечку, а если повернёте налево, то обнаружите трубу на левой стене. Карабкайтесь по этой трубе наверх, а затем прыгайте вправо на металлическую платформу.

Пройдите по этой платформе до карниза, сверните налево, войдите в режим context sentivity mode, продвигайтесь дальше по карнизу до горизонтальной

трубы, прыгайте на неё и повисните, уцепившись руками. Бандит разгуливает внизу взад и вперёд. Дождитесь, когда он окажется прямо под вами, и как только на экране появится как обычно опция "Finish", прикончите его. Два других бандита будут испуганы, поскольку их партнёр буквально куда-то исчез. Прыгните вниз и добейте этих болванов. Напротив того места, где вы висели на трубе, увидите чёрный автомобиль. Прыгните к нему на крышу, а оттуда в окно. Сверните направо, подойдите к воротам в левой стене. Их можно открыть, что и нужно сделать. Пройдите дальше и обнаружите аналогичные ворота, и их откройте. Впереди лестница, спуститесь по ней, дальше по коридору, сверните налево и подойдёте к воротам. На левой стене труба. Карабкайтесь наверх, затем прыгайте по горизонтальным трубам наверху, чтобы миновать ворота, к сожалению, их открыть нельзя. Ну а когда окажетесь на другой стороне, спрыгните вниз.

Цель: Обнаружить доктора Эмму Томаса (Find Dr. Emma Thomas).

Обратите внимание, что пока ещё первые две цели не выполнены, но такова уж структура игры. Не беспокойтесь, всему свое время.

После того, как спрыгнете, спускайтесь вниз по коридору, когда будет возможность, сверните налево и обнаружите лифт. Нажмите кнопку, чтобы открыть дверь, войдите и когда попытаетесь нажать кнопку, находясь возле лифта, чтобы подняться наверх, обнаружите, что лифт не работает. Взгляните наверх, обнаружите решётку на потолке лифта, атакуйте её батарангом, а затем двойным прыжком подпрыгните вверх, ухватитесь за край, подтянитесь наверх, вылезайте на крышу лифта. Здесь обнаружите висящий кабель. Взгляните также на стену слева от кабеля и обнаружите силовой щиток. Если взглянете наверх, то увидите также две двери. Одна слева, другая справа от этого щитка. Вначале запрыгните на кабель, поднимайтесь вверх до тех пор, пока не сможете точно прицеливаться в силовой щиток. Метните в него батаранг, дверь справа от силового щитка откроется, поднимитесь ещё чуть выше по кабелю, затем спрыгните и планируйте по направлению к двери. Пройдя в неё, пройдите направо, спуститесь по лестнице, вновь направо, пройдите в ворота и увидите открытую дверь, но прежде чем прыжком проскочить в неё, пройдите в левый угол этой комнаты, возьмите там две световых гранаты из оружейного ящика.

За окном обнаружите пожарную лестницу. Пройдите по ней до конца, взгляните наверх, отыщите горизонтальную трубу, как обычно подпрыгните, уцепитесь за неё и, перебирая руками, отправляйтесь на ту сторону улицы. Спрыгните на балкон, пройдите чуть направо по балкону и обнаружите горизонтальную трубу вдоль стены. Прыгайте на неё и, перебирая руками, продвигайтесь направо на следующий балкон. Там выскочите в окно, откройте дверь справа, пройдите через неё и окажетесь у контрольного пункта.

На стене напротив аптечка. Используйте, если необходимо, а в противном случае поверните налево, потом направо, ещё раз направо, пока не увидите две двери перед собой. Пройдите через левую и попадёте в кухню. Высокая стена блокирует вас от бандитов и газовых плит. Держитесь поближе к этой стене до тех пор, пока не сможете перейти в режим подсматривания (peep) и сразу же обнаружите, что какой-то бандит рыскает по кухне в поисках съестного и когда он повернётся спиной, быстренько выйдите из режима peep mode, подбегите к тому месту, где он находился, здесь газовая плита. Включите газ. Бандиты почувствуют запах газа, а Брюс тем временем должен отбежать обратно поближе к стене и с безопасной дистанции метнуть батаранг в печку. В результате произойдёт взрыв, уровень страха поднимется, и с бандитами справитесь запросто. Кстати, если хотите порезвится, сможете точно так же взорвать и ещё парочку других плит.

Очередной бандит выйдет из двери, чтобы выяснить что же произошло. С ним тоже надо разобраться и когда с врагами будет покончено, пройдите через дверь, из которой вышел последний гангстер, и обнаружите ещё одну дверь. Пройдите в неё, сверните налево, затем направо, продвигайтесь вниз по коридору. В конце его открытое окно. Выпрыгните из него на деревянную платформу.

Ограда прямо перед вами. Прыгайте на неё и поднимайтесь на самый верх. Оттуда спрыгните на верхнюю платформу, развернитесь и обнаружите ещё одно открытое окно. Прыгайте через него, продвигайтесь вперёд до тех пор, пока не обнаружите место, где можно зацепиться крюком. Поднимайтесь наверх, уцепитесь за трубу на потолке и, перебирая руками, продвигайтесь по ней до конца. Слева увидите какую-то научную "машину". Атакуйте её батарангом, вися на трубе. Бандит подойдёт выяснить, в чём дело и как только окажется под вами, прикончите его. Спрыгните с трубы, пробегите мимо машины, обнаружите ещё одного бандита, расправьтесь с ним и наконец увидите Эмму Томас. Она сидит в камере. Подойдите к ней, поговорите, воспользовавшись интеркомом, а затем сверните направо, пройдите в ворота, далее налево и когда будете уходить, просмотрите небольшой видеосюжет. Бедная женщина буквально сходит с ума, пытаясь освободиться из клетки.

Продвигайтесь по коридору, пока не подойдёте к следующему открытому окну. Прыгните на пожарную

лестницу, продвигайтесь по ней, пока не доберётесь до стены. Над пожарной лестницей вдоль стены идёт горизонтальная труба. Запрыгните на неё, перебирая руками, продвигайтесь направо до прохода, подтянитесь и окажетесь возле контрольного пункта. Запомните игру.

Цель: Уничтожить водонапорную башню (Destory the Water Tower).

Первым делом внимательно осмотритесь. Брюс на крыше. Перед вами слева какое-то устройство, напоминающее экран. В центре горизонтальная труба, по которой можно добраться до здания напротив. Справа водонапорная башня, которую нужно уничтожить. Удерживает эту башню довольно не надёжная опора, но если вы попытаетесь её уничтожить, игра "подскажет", что нужно для этого соответствующее оборудование.

Первым делом отправляйтесь к своеобразному крану и используйте его, чтобы повернуть место для захвата крюком так, чтобы оно было как раз направлено в сторону здания напротив. Это понадобится чуть позже. Затем прыгайте на трубу и перебирайтесь к следующему зданию. В конце спрыгните вниз, повернитесь налево и обнаружите лестницу, ведущую к другой водонапорной башне. Поднимитесь по ней, развернитесь, отыщите место для захвата крюком, воспользуйтесь им и спрыгните на балкон. Откройте центральное окно, осторожненько запрыгните внутрь и обнаружите какой-то матерчатый "экран". Быстренько спрячьтесь за ним.

Два вооружённых бандита пройдут за краном. Дождитесь, когда они уйдут, они вас не заметят, следуйте за ними, а затем, когда увидите чердачный люк, атакуйте его батарангом, чтобы вниз опустилась лестница и поднимайтесь на чердак. Обойдите его и обнаружите ящики на земле. Атакуйте дважды, чтобы обнаружить отверстия, через который сможете спрыгнуть.

Вы находитесь в помещении, где много всего нужного. В частности, оружейный ящик со световыми гранатами, аптечка, полностью восстанавливающая здоровье и бутылка с бензином. Соберите всё это добро, а затем вновь запрыгните в отверстие.

Как только выпрыгнете, обнаружите дорогу слева. Ящик стоит на балконе, но теперь нужно вернуться обратно на крышу, где установлена емкость с водой (Water Tank). Сделать это можно двумя способами. Обычным и интересным. В общем, вам решать. Стандартный путь состоит из прыжков и ходьбы. С балкона продвигайтесь до конца направо, пока не увидите трубу справа от балкона. Прыгайте к ней, затем пройдите по карнизу в направлении крыши к тому месту, где установка для воды, до тех пор, пока не обнаружите место, где нужно зацепиться крюком. Эта точка расположена на своеобразном кране, который вы перевернули значительно раньше, ну и теперь, зацепившись крюком, прыгайте вниз, хватайте за горизонтальную трубу, перебирая руками до прохода, подтянитесь наверх и всё в порядке, ну а если предпочитаете более оригинальные методы, то пройдите чуть вправо по балкону, пока не окажетесь на одной линии с трубой, которую ранее использовали, чтобы добраться до этого здания, а теперь надо будет выполнить прыжок и спланировать прямо на балкон, находящийся прямо на другой стороне.

Пролететь придётся приличное расстояние, и действовать нужно чрезвычайно точно. На крыше стоит своеобразный кран, который ранее развернули, и когда успешно перелетите на балкон, можете ухватиться крюком за кран и подняться на крышу, затем спрыгнуть вниз и автоматически ухватитесь за горизонтальную трубу на стене. Там, где написано слово "Roof", т.е. крыша. Именно в этом месте и находится просвет, и нужно, перебирая руками, продвигаться по трубе налево, как раз до этого просвета. Здесь подтянуться наверх. В любом случае подойдите к растресканной опоре водонапорной башни, положите возле неё бутылку с бензином, нажав кнопку ●, отойдите на безопасную дистанции и врежьте по бутылке батарангом. В следующей видеосцене увидите, как в результате взрыва водонапорная башня обрушивается, и вода заливает буквально всё, ну а Бетмен планирует вниз, где встретится с бандитами. Встреча их не обрадует, поскольку Бетмен быстренько всех перебьёт.

Цель: Устроить перегрузку генератора (Overload the Generators).

Когда расправитесь с бандитами, осмотритесь вокруг и увидите небольшие ворота. Рядом с ними система управления. В ворота пройти нельзя, поэтому пройдите от ворот в противоположную сторону, пока не обнаружите главный генератор. Теперь используйте электрохакерское устройство, чтобы получить доступ к генератору и когда успешно справитесь с этой задачей, пройдите налево от главного генератора и на левой стене обнаружите рычаг. Нажмите его вниз, а затем пройдите направо найдёте аналогичный рычаг на правой стене и тоже нажмите его вниз. В результате устроите перегрузку генераторов и они выйдут из строя. Во всяком случае, временно. Быстренько возвращайтесь к воротам, на этот раз система управления ворот отключена, поэтому смело откройте ворота, пройдите через них, сверните направо. Дело сделано.

Цель: Освободить Рейчел (Rescur Rachel).

Как только восстановится управление, окажетесь

возле контрольного пункта. Запомните игру, затем пройдите вперёд, сверните направо и увидите лифт. Поскольку пароля нет, продвигайтесь вперёд, пока не увидите раздвижные ворота. Переберитесь через расселину, вновь двигайтесь вперёд, затем сверните налево и увидите ещё одни аналогичные ворота. На этот раз просвет слишком мал, чтобы вы могли протиснуться в них, а потому запрыгните на ограду и перемахните на ту сторону. Небольшая видеокартика появится в нижнем правом углу экрана, как только спрыгните вниз и увидите Рейчел через окно справа. Продвигайтесь вперёд, пока не увидите блок предохранителей. Атакуйте его батарангом, в результате два бандита насторожатся. Один из них выбежит и тут же получит удар током через электрические провода прямо перед воротами, через которые попытается проскочить. Ну а вы теперь знаете эту опасность, не наткнитесь на электрические провода, пройдите через ворота, хватайте и допросите второго бандита, узнайте от него код. Это **5839**. Заодно узнаете, что доктор Крейн вызвал полицейских.

Возвращайтесь обратно к лифту, используйте код, дверь откроется, но лифта не окажется. Поскольку вы устроили безобразие с генераторами, то теперь кругом полный хаос. Во всяком случае, Альфред именно так и охарактеризует ситуацию. Планируйте вниз, прямо в лифтовую дверь и в этот момент камера развернётся так, что увидите отверстие в крыше лифта. Планируйте прямо к нему и юркните в это отверстие. Из лифта увидите многочисленные ящики, а также разговор бандитов, которые пытаются заменить предохранители. Дождитесь конца разговора, пройдите налево и увидите бандита, ремонтирующего предохранитель. Подойдите к нему сзади и скрытно прикончите. Ну а теперь пора заняться блоком предохранителей. Вставьте два предохранителя в блок, чтобы током ударило бандита, спуститесь вниз, войдите в комнату и прикончите ещё парочку бандитов, ну а затем нажмите кнопку, чтобы подняться наверх. Далее выйдите из лифта, подойдитё к контрольному пункту, запомните игру, а оттуда пройдите направо. Отыщите аптечку, воспользуйтесь ей, если нужно. Далее сверните налево, пройдите через ворота справа и услышите разговор бандитов, которые обсуждают как отремонтировать электрический кабель. Спрячьтесь в просвете между ящиками, дождитесь, когда закончится разговор, и когда бандиты уйдут, быстренько перебегите вперёд, отыщите люк в конце коридора, откройте его, заберитесь внутрь и прыгайте в водовод. Таким образом окажетесь как бы под бандитом.

Продвигайтесь вперёд, сверните направо, находясь в водостоке и продвигайтесь вперёд, пока не обнаружите ещё один люк, откройте его, но пока не прыгайте, поскольку там бандиты, но к счастью он за оградой. Слева проход. Дождитесь, когда бандиты повернутся спиной, выпрыгните слева и быстренько подбегите к нему и скрытно убейте. Дверь находится слева. Используйте оптический кабель, чтобы посмотреть, что за дверью. Оказывается, там бандит. Он подойдёт к двери, но опасности не почувствует и не выйдет. Наоборот, отойдёт от двери, повернувшись, естественно, к вам спиной. Уберите кабель, быстренько откройте дверь, скрытно убейте его. В левой части комнаты ещё одна дверь, откройте её и вернитесь в коридор, в котором вы только что прятались за ящиками. Перед вами аптечка, используйте её при необходимости, спускайтесь по коридору, пока не увидите слева дверь. Пройдите в неё. Справа платформа. Дальше не двигайтесь, потому что рядом два бандита. Один вооружён. Вместо этого, запрыгните на платформу, затем на ящики на платформе. Осмотритесь, взгляните вверх и увидите карниз, за который можно уцепиться, если как следует прыгнуть. Подтянитесь наверх и окажетесь в небольшой нише. Наверху горизонтальная труба, подпрыгните и по ней перебирайтесь на противоположную сторону. Прыгнув вниз, пройдите налево, далее войдёте в режим Context Sensitive mode, когда выйдите на карниз, пройдите по нему, выйдите из режима, когда окажетесь на той стороне. Теперь вы в другой нише, разверните камеру, чтобы найти ящик с предохранителем (Fuse Box), а затем атакует его батарангом. Тут же конечно прибегут бандиты. Вооруженный наступит на кабель, и его убьёт током. А другой бандит перепугается до смерти и бросится наутёк. Нужно спланировать вниз и броситься вдогонку, но перед этим, если хотите, перескочите на ограду налево и за дверью, которую бандит открыл, обнаружите оружейный ящик, а в нём световые гранаты. Если нужно, заберите, ну а затем преследуйте бандита, преследуйте бандита, проскочите в дверь он открыл и окажетесь у очередного контрольного пункта. Запомните игру, откройте дверь справа и когда сбежите вниз по лестнице, взгляните направо, прикончите ещё нескольких бандитов, далее пройдите к двери прямо перед собой. Открыть её нельзя, она заперта. Вместо этого воспользуйтесь лестницей, находящейся рядом, поднимитесь на следующий уровень. Пройдите вперёд, пока не увидите горизонтальную трубу, по ней переберитесь на следующую платформу на этом же уровне, прыгните вниз, бегите вперёд и увидите решётку, которую можно открыть, а под ней ящики. Запрыгните на ящики и с этой позиции откройте решётку. Спрыгивайте в отверстие и когда будете пробираться через этот вентиляционный проход, то в конце обнаружите отверстие. Спрыгните с него, приземлитесь

опять на ящиках и сможете запомнить игру у очередного пункта отгрузки.

Дверь слева, ранее она была закрыта. Два больших ящика рядом. Атакуйте их батарангом, пока не разобьёте. Бандит, который убежал ранее, сидит в правом ящике. Хватайте его, допросите и он, в конце концов, обронит ключ. Возьмите его и используйте, чтобы открыть проход в ограде справа от ящиков.

Идите налево, затем прямо и далее направо и увидите дверь. Возле неё какой-то мусор. Подсуньте под дверь оптический кабель и увидите пугало, Рейчел и нескольких бандитов. На самом деле, это лаборатория, где делают токсин страха (fear toxin). После разговора бандиты направятся по направлению к Брюсу. Быстренько уберите кабель, спрячьтесь за кучей мусора. Один из них уйдёт, а другой останется. В этот момент подкрадитесь к нему и скрытно убейте. Войдите в дверь этой лаборатории и сразу же увидите лестницу. Наверху аптечка. Сразу подниматься наверх не следует. Вместо этого взгляните направо и обнаружите ещё двух бандитов с устройством, вырабатывающим токсин. Метните в него батаранг, токсин разольётся, и бандиты будут мгновенно убиты.

Поднимитесь по лестнице, которая упоминалась ранее, воспользуйтесь аптечкой, если нужно, затем пройдите направо, зацепитесь крюком за потолок, прыгните в небольшую платформу, развернитесь и обнаружите подвешенные лампы, а значит можно планировать к ближайшему кабелю, удерживающему лампы, затем спуститься вниз, причём очень осторожно. Ни в коем случае не спрыгивайте и когда сможете атаковать ещё одно устройство по производству токсина, сделайте это. Бандиты тут же перепугаются. Вот в этот момент и спрыгните вниз, убейте их.

Большая канализационная труба находится за углом. Пройдите к ней, попытайтесь открыть дверь с передней стороны. Придётся открыть замок, но это задача простая и когда войдёте по этой трубе, спрыгните вниз в канализацию.

Пройдите вперёд, пока не обнаружите проход слева, ведущий в своеобразный коридор. Прыгайте в этот коридор и обнаружите очередной контрольный пункт.

Спуститесь по лестнице, войдите в небольшую комнату, где найдёте аптечку, выпейте её, отыщите большую трубу на противоположной стороне, подойдите к ней, запрыгните в проход, пройдите через трубу и когда выберетесь наружу, сверните направо и обнаружите платформу. Прыгайте к ней, ударами кулака разбросайте ящики, блокирующие дорогу, после пройдите налево, войдёте в режим context sensitive mode, когда будете продвигаться по карнизу мимо больших труб. Затем выйдите из этого режима.

Примечание. Когда выйдете из трубы, не торопитесь, иначе можете свалиться вниз, если проявите неосторожность.

Поднимитесь по лестнице слева, затем разверните и увидите подвешенную лампу. Планируйте так, чтобы уцепиться за кабель, на котором она подвешена, а оттуда можете прицелиться в доски на правой стене, блокирующие вход в трубу. Швырните в них батаранг, а затем планируйте к образовавшемуся проходу. Пройдите через трубу, и как только выйдете, справа увидите коридор. Здесь ограда. Запрыгните на платформу, а с неё через ограду. Продвигайтесь дальше по переходу, у контрольного пункта запомните игру и продвигайтесь вперёд, пока не увидите лестницу справа. Спуститесь по ней и напротив обнаружите зелёную трубу, а вот по ней нужно будет подняться наверх. Эта труба соединяется с горизонтальной трубой. Продвигайтесь по этой трубе налево, пока не доберётесь до моста. Внизу бандит. Дождитесь, когда он окажется точно под вами и прикончите его.

Спрыгните вниз, отыщите оружейный ящик, возьмите оттуда 7 дымовых гранат. Справа ещё одна лестница, возле неё большая труба, в неё и нужно запрыгнуть. К сожалению, труба закрыта. Спуститесь по лестнице и обнаружите 2 красных колеса, типа штурвалов, на большой трубе слева. Поверните оба этих "штурвала" и откройте проход в трубу. Поднимитесь вновь наверх. Теперь проход открыт. Забирайтесь в трубу, пройдите по ней, пока в конце её не обнаружите лестницу. Поднимитесь наверх, сверните направо, далее прямо, а затем налево в следующую зону. Гангстер, как только увидит вас, бросится наутёк, судя по всему, намереваясь вызвать подмогу. Не обращайте на это внимания. Перед вами подвешенные лампы. Как обычно, знаете, что делать. Планируйте к ближайшему кабелю, на котором они подвешены, а затем поднимайтесь наверх, планируйте к следующему аналогичному кабелю, взгляните налево и увидите ещё одну подвешенную лампу. Вновь планируйте, цепляйтесь за кабель, поднимайтесь наверх, а затем планируйте к последнему кабелю, а оттуда прямо не переход.

Здесь ворота, пройдите в них, сверните направо, поднимитесь по лестнице, и когда игра после загрузки возобновится, обнаружите контрольный пункт. Теперь нужно запомнить игру.

Цель: Расспросите доктора Крейна (Question Dr. Crane).

Рейчел ещё не удалось освободить, но вскоре сумеете это сделать, когда обнаружите пугало (the Scarecrow). Дверь слева, подсуньте под неё оптический кабель, чтобы подслушать разговор пугала и

когда он уйдёт, бандиты всё таки останутся в комнате. Не входите, пройдите вперёд, сверните налево и увидите две полки, на них стоят какие-то предметы. Возле полки аптечка. если нужно воспользуйтесь ей, ну а затем прицельтесь к полке и атакуйте их батарангом, чтобы все установленные предметы грохнулись на землю. Преступники, конечно, попытаются выяснить, в чём дело. Быстренько запрыгните наверх левой кнопки, а оттуда в вентиляционный проход на левой стене. Продвигайтесь по нему, затем сверните направо и доберётесь до решётке. Откройте её, выбирайтесь к воздуховоду и окажетесь в комнате. Здесь два бандита. Один что-то делает на компьютере, а другой прячется за полками. Используйте полки как укрытие, крадитесь к тому бандиту, что прячется и скрытно убейте его, затем снова укрываясь за полками, подкрадитесь сзади к бандиту, сидящему за компьютером, и убейте его.

Теперь, воспользовавшись электрохакерскиим устройством, войдите в компьютер, просмотрите видеосцену. Дверь, ведущая в помещение с трупами заключённых, соскользнёт в сторону и откроется. Живые заключённые перепугаются до смерти. От компьютера прыгните через проход прямо перед собой, а затем спуститесь в зону, где находятся бандиты. Убейте их, осмотритесь, отыщите аптечку, подлечитесь, если нужно. Возле неё очередная дверь, откройте её, затем пройдите дальше, сверните направо, у контрольного пункта запомните игру и приготовьтесь преследовать Пугало. Сверните налево и увидите это пугало. Идите по направлению к лифту, в котором он находится, но прежде чем успеете, лифт отправится наверх. Развернитесь, отыщите проход справа, пройдите в него, поднимитесь по лестнице, ну а дальше, зацепившись крюком, прыгните вниз на платформу, а оттуда пройдите вперед. По лестнице не спускайтесь, сверните налево, затем направоб пройдите через ещё один проход, ещё раз направо и увидите как Пугало вновь проскользнёт в дверь. Развернитесь и увидите ящики, блокирующие проход. Отшвырните в сторону, пройдите дальше, поднимитесь по лестнице. Уцепитесь за горизонтальную трубу, подпрыгнув как можно выше и пробирайтесь по ней до конца. Прыгните вниз, пройдите в проход, далее сверните налево и как только приблизитесь к предохранителям, атакуйте его батарангом, чтобы открылись ворота справа. Пробегите через них и увидите, как Пугало поднимается вверх на платформе, а против вас направо трёх заключённых. Расправитесь с этими придурками, осмотритесь, отыщите ящики, блокирующие путь, ударами кулака отшвырните их в сторону, откройте дверь, поднимитесь по лестнице и увидите контрольную панель. Активируйте её, и крюк на потолке начнёт спускаться вниз. Бегите вниз по лестнице, вернитесь в комнату, где прикончили трёх заключённых и теперь можете уцепиться своим крюком за крюк, который спустили вниз ранее. Ну а затем спрыгните вниз, бегите по коридору налево, далее прямо, направо, вновь прямо, а затем налево, пока не увидите Пугало за оградой. Добраться до него нельзя. Идите вперёд до тех пор, пока не удастся свернуть налево. Здесь увидите на правой стене решётку. Атакуйте её батарангом, затем запрыгните ящики, а с них в теперь доступный вентиляционный проход. Пробегите по этому проходу, пока не окажетесь в контрольном пункте, запомните игру. Выпрыгните в противоположном конце вентиляционного прохода, просмотрите короткую видеосцену. Пугало устроило ловушку на земле, а потому прыгайте и планируйте вниз и когда увидите ящики, расшвыряйте их в стороны, откройте дверь пройдите через неё. Дальше откройте решётку и прыгайте вниз. Окажетесь в зоне со сломанной лестницей. Перепрыгните через своеобразную баррикаду и идите вверх, пока не обнаружите расселину. Здесь нужно действовать очень точно. Выполните прыжок и планируйте на другую сторону. Далее поднимайтесь по лестнице, когда окажетесь наверху, отшвырните ящики в сторону, чтобы пройти в дверь к следующему контрольному пункту.

Идите направо, затем налево, затем снова направо, и как только войдёте в очередную комнату, просмотрите видеосцену, в которой Пугало.

Пройдите налево и увидите разбитое окно справа. Подойдите к нему, уцепитесь крюком, подтянитесь наверх, перебирая руками продвигайтесь направо и когда окажетесь как раз над бандитом, прикончите его, просмотрите видеосцену, ну а затем Бетман спрыгнет вниз и предстанет перед пугалом с двумя бандитами. Вначале разберитесь с бандитами, а затем займитесь пугалом. Он вообще не очень силён, мало чем от других бандитов отличается. Врезав ему несколько раз, хватайте и допросите его и узнаете, что он, оказывается, работает на Ra`s Al Ghul. Вроде бы вы его как бы убили в начале игры, а может быть это ошибка?

Оставьте пока Рейчел лежащей на полу в комнате. Подойдите к следующему контрольному пункту, запомните игру, выйдите их помещения, уцепитесь крюком за висящую лампу и окажетесь как раз над Джимом Гордоном. Хватайте его, просмотрите видеосцену. Попросите Гордона доставить Рейчел к Tumbler, он согласится, ну а Бетману ещё предстоит удрать от полиции и от команды SWAT.

Удрать из больницы (Escape from the Asylum).

Первым делом сверните направо и увидите разби-

тое окно на левой стене. Атакуйте его батарангом, ну а затем уцепитесь крюком, по направлению к флагштоку и спрыгните вниз на платформу. Разверните камеру, чтобы обнаружить платформу чуть ниже справа, спланируйте по направлению к ней, но в комнату пока не входите. Когда солдаты из команды SWAT прочешут это помещение и один из них не скажет: "Всё чисто" (The area is clear). Вот тогда запрыгните в окно, пройдите к левой двери, откройте её, за оградой обнаружите лестницу, пройдите мимо ограды, поднимайтесь по лестнице наверх, далее пройдите вперёд, справа увидите открытое окно. Как обычно, атакуйте его батарангом и залезайте через окно.

Теперь предстоит прыгнуть на следующую платформу справа, но полицейский прожектор светит прямо на стену, и если попадёте в луч прожектора, полиция тут же откроет огонь, а значит неизбежно погибнете. Дождитесь, когда луч прожектора минует эту зону, ну а затем прыгайте на вышеупомянутую платформу. Пройдите в левую часть этой платформы и обнаружите трубу. Запрыгните на неё, соскользните вниз. Слева увидите окно, откройте его и проберитесь внутрь помещения. Запомните игру у контрольного пункта, ну а дальше нужно как можно быстрее пробежать до конца коридора, свернув налево, обнаружите открытое окно. К двери не приближайтесь, потому что солдаты из команды SWAT пытаются высадить эту дверь и обследовать эту зону. Выпрыгните из окна и спрячьтесь за стеной. Разверните камеру так, чтобы увидеть патрульных за окном, из которого только что выпрыгнули, дождитесь, когда они покинут комнату, затем пройдите на левую часть этой платформы и на стене увидите горизонтальную трубу. Подпрыгните, карабкайтесь по трубе влево, при необходимости останавливайтесь, чтобы не попасть в луч прожектора.

Пробираясь по этой трубе, сверните направо и тут же обнаружите ещё один прожектор. Дождитесь как обычно, когда луч уйдёт в сторону, а затем разверните камеру вниз и обнаружите платформу. продвигайтесь по трубе до тех пор, пока не окажетесь над этой платформой, а затем взгляните налево и обнаружите ещё одну платформу напротив. Спланируйте к ней, приземлившись пройдите направо до тех пор, пока не перейдёте в режим Context Sensitive mode. В результате сможете спокойно, не свалившись, пройти по большой трубе, остановитесь перед окном, поскольку иначе вас допечёт один из полицейских. Пройдите направо, оставаясь в режиме Context Sensitive Mode, далее сверните налево.

Здесь ещё один прожектор. Всё как обычно. Остановитесь в нужный момент и когда луч прожектора уйдёт в сторону, пройдите налево, подойдите к платформе, выйдите из режима Sensitive Mode перед окном. Разверните камеру, чтобы посветить на полицейских за этим окном. Как только он уйдёт, запрыгните в комнату через окно и увидите перед собой дверь. Откройте его, выйдите из помещения, сверните налево, запомните игру в контрольном пункте и когда окажетесь в следующей зоне, сразу же увидите подвешенную лампу. Запрыгните, уцепитесь за кабель и поверните камеру, чтобы увидеть разбитое окно справа, атакуйте его батарангом, затем спланируйте к нему, выбирайтесь через окно, дальше вперёд по коридору и обратите внимание, что в конце этого коридора слева огнетушитель, а справа ящики, блокирующие выход. Через эту дверь даже не пытайтесь пройти. Слева от огнетушителя ограда, а там полицейские. Вместо этого лучше прицельтесь в огнетушитель и врежьте по нему батарангом. Он упадёт на землю и из него начнёт бить струя жидкости и с помощью этого сумеете ослепить полицейского на несколько секунд, идите вправо, расшвыряйте ящики своим батарангом и цель почти достигнута. Проскочив через дверь, мчитесь по коридору и, в конце концов, увидите дверь справа. Проскочив в неё, просмотрите видеосцену, в которой увидите Гордона вместе с Рейчел. Гордон предложит Бетману использовать его автомобиль, но Брюс откажется. Ведь у него есть свой, а значит на следующем уровне можете погонять на бетмобиле.

Итак, очень сложный и длинный уровень закончен. Но впереди ещё много приключений.

— *Миссия 8. Saving Rachel.*

Второй гоночный уровень. Он значительно легче первого, но нужно всё-таки выполнить 4 цели.

Цель: Домчаться до тоннеля (Race to the Tunnel).

В принципе, это не соревнование, но у вас 3 минуты 10 секунд, чтобы добраться до тоннеля. Задача совсем простая. Прибавьте скорость и, не сбрасывая её, довольно быстро достигнете контрольного пункта.

Цель: Увернуться от полицейских вертолётов (Avoid the SWAT Helicopters).

Теперь задача посложнее. В принципе, справиться можно. Полицейские вертолёты буквально взбесились, пытаясь засечь Бетмана, на них установлены мощные прожектора и главная задача добраться до контрольного пункта и так, чтобы индикатор в левом углу экрана не заполнится доверху, а значит надо как можно реже попадать в свет прожекторов. Старайтесь не торопиться. Быстро нужно ехать лишь когда поблизости нет лучей прожекторов. Маневрируйте влево или вправо, сбрасывайте скорость, когда увидите приближающийся луч прожектора. Самое главное добраться до тоннеля, ну а затем сможете запомнить игру в контрольном пункте.

Цель: Обезвредить преследующий полицейский автомобиль.

У Бетмана 2 минуты и 20 секунд, чтобы расправиться с 12-ю полицейскими автомобилями, которые преследуют его, и добраться до контрольного пункта. Экран подскажет сколько ещё автомобилей нужно ликвидировать. И как только уничтожите все 12, мчитесь на максимальной скорости к контрольному пункту. Обратите внимание, что миссия закончится неудачей, если вовремя не успеете к контрольному пункту, даже если ликвидируйте все 12 полицейских автомашин. А вот если успеете вовремя, но ни одного полицейского автомобиля не уничтожите, то цель будет выполнена. При этом, конечно, сбережёте броню автомобиля, но это, в принципе, совсем не интересно.

Цель: Запрыгнуть в пещеру Batcave.

Мчитесь на своём автомобиле на максимальной скорости вперёд до тех пор, пока не начнётся видеосцена, в которой автомобиль Бетмена пролетит по воздуху прямо в пещеру. Дальше увидите клип из фильма, запомните игру, езжайте дальше, но тут уже на экране появится индикатор здоровья Рейчел. Положение ухудшается, и нужно как можно быстрее добраться до места назначения, прежде чем Рейчел умрёт.

По завершении этого уровня получите доступ в режимы Saving Rachel Mission и Saving Rachil Time Attack.

— Миссия 9. Wayne Manor.

Примечание. Уровень достаточно сложный, поскольку у вас нет "шляпы", а значит не можете планировать, и нет верного батаранга. Правда, ближе к концу уровня он вновь будет доступен, но пока придётся обойтись без него. В принципе, уровень достаточно небольшой, но расслабляться не следует.

Цель: Сразиться Дукардом (Confront Ducard).

Во введении увидите небольшой сюжет из фильма и узнаете, что учитель Бетмана Генри Дукард на самом деле и есть Ra`s Al Ghul, а значит тот, кого вы победили по ходу второй миссии, был кто-то другой. Ну придётся с этим смириться.

Сразу же после завершения вступительной сцены Рас (так сокращённо будет называть его), отправил против вас дух нинзя. Победите их, просмотрите видеосцену, и после завершения разговора Бетмана атакует ещё пара нинзя. Расправьтесь с ними как обычно, просмотрите ещё видеосцену, после чего появится сам Рас, и предстоит уже серьёзная схватка.

Обратите внимание, что во время этого боя у соперника нет индикатора здоровья. На самом деле, вы просто не можете победить его в этом бою. Постарайтесь нанести несколько ударов, но это совершенно бесполезно. Просмотрите видеосцену, в которой увидите, как Рас побеждает Вейна, а затем почему-то удирает через дверь.

Когда, наконец, возобновится управление, проследуйте за соперником и в конце коридора увидите дверь слева. Она заперта. Сверните направо, будьте осторожны, не вляпайтесь в пламя, поскольку тогда обрушится потолок, а Рас просто посмеётся.

На этом уровне соперника больше не увидите и когда возобновится управление, из-за запертой двери выскочит пара нинзя. Прибейте их, пройдите в дверь, продвигайтесь дальше по коридору, сверните направо и обнаружите, что дорога заблокирована какой-то мебелью. Батаранга нет, придётся расшвыривать ударами кулака и когда обнаружится слева небольшой проход, проскользните в нею, одновременно увертываясь от огня, выбейте дверь перед собой, но прежде чем пройти в неё, взгляните направо, заберите аптечку. Используйте её, чтобы полностью восстановить здоровье.

Спасти Лусиуса Фокса (Save Lucius Fox).

Здесь необходимо освободить Фокса, который оказался в западне. Откройте дверь перед собой, пройдите в неё и окажетесь в комнате. Пройдите вдоль левой стороны комнаты до конца и обнаружите античную вазу. Врежьте по нему кулаком, ваза упадёт и разобьёт окно, находящееся позади неё.

Слева и справа от вазы находится две трубы. Можете воспользоваться любой, чтобы подняться вверх. Однако, однако, если вскарабкаетесь по правой трубе, то нужно будет вначале отшвырнуть мебель, а наверху запрыгнуть на ближайший балкон.

Развернитесь и увидите три висящих лампы. Запрыгните, где подвешена ближайшая лампа, и увидите пункт назначения. Развернитесь лицом к двери, в которую вошли. Вися на кабеле, увидите балкон, в верхнем правом углу экрана. Вот туда-то и нужно добраться, прыгая с кабеля на кабель и когда окажетесь на кабеле, на котором что-то висит, тут же прыгайте на балкон. В принципе это довольно сложно, поскольку теперь Бетман не может планировать. Сложность состоит в том, чтобы прыгнуть на следующий кабель, подняться повыше, вновь прыгнуть, опять подняться повыше и наконец, забравшись на самый верх кабеля, прыгать на балкон, ну а если с первого раза не получится, повторите попытку.

Оказавшись на балконе, откройте дверь, пройдите в неё, запомните игру в контрольном пункте, ну а дальше продвигайтесь до конца, откройте дверь, пройдите в неё и попадёте в библиотеку. Дальше спрячьтесь за самой левой полкой, разверните камеру, чтобы увидеть разговор двух нинзя, и как только он завершится, они уйдут за самую правую полку.

Слева увидите запертую дверь, через неё и нужно

выйти. Вот как это сделать. В режиме скрытных действий (stealth mode) пройдите мимо предпоследней полки слева и обнаружите лестницу на правой стене. Поднимайтесь по ней, затем прыгните направо, чтобы оказаться на верхнем уровне. Далее пройдите вперёд, сверните направо и увидите, где подвешена лампа. Прыгните, уцепившись за кабель, на котором висит первая лампа, а затем перескочите на вторую. На самом деле, вот этот второй прыжок выполнить очень трудно, в том смысле, что низня могут вас заметить. Если такое случится, лучше всего перезагрузиться и повторить попытку.

Со второго кабеля прыгните на балкон напротив и здесь увидите античную вазу. Подойдите к ней, врежьте кулаком, она упадёт вниз и врежется в нижние полки. Они обрушатся, словно домино, и, в конце концов, вышибут запертую дверь. Сцена очень впечатляющая. Кстати, нинзя внизу, конечно же, перепугаются, и это подходящий момент, чтобы спрыгнуть вниз и прикончить их. Однако, учтите, что даже в этом состоянии они очень сильны. Старайтесь не дать загнать себя в угол. Лучше заманить их на свободное пространство и постараться уничтожить поодиночке. После того, как победите соперника, войдите в дверь, которую вышибли книжными полками, сверните направо и обнаружите ещё одну дверь, откройте её, пройдите в большую комнату и увидите здесь три книжных полки. Правая полка короче, чем остальные. Здесь есть над чем подумать. На потолке горящая люстра, висящая на цепи. Это ещё один повод для размышлений. Под люстрой круглый столик, который горит. Делать пока ничего не надо. Идите направо и увидите дверь. Откройте её, выйдите и окажетесь в помещении библиотеки. Пройдите до конца, увидите книгу с многообещающим названием "Искусство Войны" (The Art of War) на полке. "Используйте" эту книгу, нажав кнопку ●, просмотрите короткую видеосцену, в ходе которой Брюс перенесётся в секретную комнату, где на левой стене аптечка, оружейный ящик с двумя световыми гранатами и шкаф, в котором батаранг. Заберите его, используйте книгу "Искусство Войны", чтобы вернуться обратно в помещение с тремя полками и люстрой. Запрыгните на правую полку (которая короче других), а оттуда спрыгните на среднюю. Развернитесь, прицельтесь в люстру и атакуйте её батарангом. Люстра рухнет на круглый столик, в результате огонь погаснет, но цепь останется висеть, а потому спрыгните с полки, запрыгните на столик, теперь это безопасно. Подпрыгнув вверх, уцепитесь за цепь и поднимайтесь наверх. Осмотритесь, а когда увидите античную вазу, прицельтесь, атакуйте её батарангом. Ваза рухнет вниз, и проход, который ранее был заблокирован, станет доступен. Прыгайте к нему и можете добраться до верхнего уровня этой комнаты. Идите дальше, пока не обнаружите дверь. Откройте её, пройдите и увидите, что дорога заблокирована огнём. Атакуйте "повреждённую" мебель своим батарангом, уберите её с пути и обнаружите повреждённую трубу. Атакуйте её батарангом, и из трубы польётся вода. Огонь погаснет. На самом деле труба находится как бы в отверстии в трубе и это, пожалуй, единственный способ выбраться отсюда. Прыгайте в трубу. Нинзя немедленно бросятся в атаку. Убейте его, затем пройдите вперёд, сверните направо. Обнаружите ещё одну дорогу, заваленную мебелью. Разбросайте её с помощью батаранга и обнаружите справа просвет. Проберитесь через него, сверните налево, пройдите через ещё одно отверстие и доберётесь до контрольного пункта. Обязательно запомните игру.

Теперь Брюс находится в кухне. Здесь Фокс. В конце кухни увидите дверь. Пройдите по направлению к этой двери, просмотрите видеосцену, в которой Брюс беседует с Фоксом. По окончании её откройте дверь, пройдите в неё, сверните направо и увидите ещё одну дверь, подсуньте под неё оптический кабель. Никого за ней не увидите, но как только откроете дверь, тут же пара нинзя. Они на самом деле прятались. Ну что же, прикончите их. В следующей комнате книжные полки и лестница слева в конце комнаты. До неё не добраться, поскольку мешает огонь. Здесь же античная ваза. Подойдите к вазе с той стороны, где нет огня, атакуйте её батарангом. Ваза упадёт, столкнёт лестницу влево подальше от огня, и можно будете подойти к ней и подняться наверх. Пройдите налево, запрыгните на балкон, в конце его обнаружите своеобразный кофейный столик. Запрыгните на столик, развернитесь так, чтобы можно было запрыгнуть на книжную полку внизу. Выполнив прыжок, продвигайтесь вперёд, пока не сможете метнуть в окно батаранг, а затем выпрыгнуть через него наружу. Слева найдёте аптечку, используйте, если нужно, откройте дверь, пройдите в неё, сверните направо, дальше ещё раз направо и в верхней части лестницы обнаружите античную вазу. Как обычно, метните в неё батаранг, ваза упадёт вниз и вышибет дверь, которой был заблокирован Фокс. Небольшая видеокартинка появится в нижней правой части экрана. Увидите, что Фоксу удалось ускользнуть. В общем, дело почти сделано.

Цель: Добраться до пещеры Batcave.

От лестницы, где вы сбили античную вазу, возвращайтесь по своим следам налево, и когда пара нинзя выскочит из дверей и атакует, убейте их, пройдите к двери, из которой они выскочили, дальше до конца коридора, сверните налево, и огонь преградит путь,

но к счастью, можете метнуть батаранг в повреждённый потолок. В результате этого обнаружите на потолке трубу. Метните в неё батаранг, и струи воды потушат огонь. Пройдите в лифт в конце коридора и обнаружите Альфреда. Просмотрите видеосцену, в которой Брюс беседует с Альфредом. Пол неожиданно опустится вниз, ну а дальше последует небольшой клип из фильма, в котором Вейн и Альфред благополучно удирают в пещеру Batcave. Уровень завершён.

— Миссия 10. Defender of Gotman.

Итак, Ra`s Al Ghun выпустил яд, который буквально окутал остров Narrows Island. Кто-то сумел опустить мост между островом и городом Gotham. В результате люди могут быть отравлены ядом, который распространится на город, а значит первая цель, не допустить, чтобы мост окончательно опустился.

Цель: Не допустить опускание моста Narrowborough.

Итак, в начале миссии Брюс смотрит на опускающийся мост. Перейдите чуть влево, обнаружите аптечку, идите по направлению к ней. Появятся, перебравшись через полуразрушенную стену (справа от аптечки) трое заключенных. Они намного сильнее, чем обычные. Справившись с ними, обязательно воспользуйтесь аптечкой, чтобы восстановить здоровье. Слева найдёте оружейный ящик, там световые гранаты. Напротив ящика своеобразная структура, а внутри её лестница. Подойдите сбоку к этой структуре и обнаружите ступеньки. Поднимитесь наверх, перескочите через ограду, поднимитесь по следующей лестнице.

Осмотритесь и увидите металлическую цепь, на которой висит ящик. Прыгайте, ухватитесь за цепь, поднимайтесь наверх. Разверните камеру, чтобы обнаружить платформу, перескочите через неё, оттуда продвигайтесь вперёд, сверните направо, подойдите к лифту, подойдите к нему, нажмите кнопку и поднимайтесь наверх.

Выйдя из лифта, пройдите вперёд, сверните налево и обнаружите Пугало. Именно он и пытается опустить мост. Далее просмотрите видеосцену, в которой Пугало устраивает взрыв, и Бетман падает вниз. Когда восстановится управление, быстренько обегите помещение и обнаружите трёх заключённых, которые жадно подирают чей-то труп возле горящего автомобиля. Подбегите к ним, прибейте этих каннибалов. Возле горящей машины найдёте ключ, заберите его, взгляните налево и обнаружите автомобиль. К счастью он не горит. Используйте ключ, чтобы включить зажигание (Vehicle Igbition), а затем просмотрите великолепную видеосцену, в которой Бетман использует автомашину, чтобы устроить взрыв. Слева от места взрыва увидите лестницу. Поднимитесь по ней и наверху отыщите место, где можно уцепиться крюком, ну а затем спрыгните вниз. Но вначале отыщите горизонтальную трубу, раскрашенную в чёрный и жёлтые цвета. Уцепившись за нею, перебирайтесь на другую сторону и опять вернётесь в то место, где встретили Пугало. Сверните налево, затем направо и вновь встретите этого мерзавца. Он буквально ошеломлён вашим появлением, поскольку рассчитывает, что устроив взрыв, убил Бетмана. Со страху он выпрыгивает из окна и исчезает в океане. Больше этого негодяя вы не встретите.

Осмотрите растресканное окно, швырните в него батаранг. Выбравшись наружу, зацепитесь крюком и доберётесь до контрольного пункта. Запомните игру.

Цель: Прервать работу микроволнового излучателя (Intercept the Microwave Emitter).

Сверните направо, откройте дверь, выйдите из неё, пройдите до конца, увидите ещё одну дверь, подсуньте под неё оптический кабель. Выяснив обстановку, откройте дверь, войдите в комнату и обнаружите, что бандиты взорвали дорогу, и нужно найти способ перебраться на ту сторону. Взгляните направо и увидите раскрашенные в жёлтые и чёрные цвета горизонтальные трубы. Запрыгните на них и продвигайтесь вперёд. Где-то на полпути эти трубы взорвутся, и дальше двигаться нельзя. Взгляните налево, увидите место, где можно зацепиться крюком. Благодаря этому, сможете воспользоваться горизонтальную трубу на потолке и продолжите путь на другую сторону. Когда достигнете пункта назначения, к сожалению, узнаете, что дорога заблокирована обломками. Расшвыряйте их с помощью батаранга, когда ещё висите на трубе, а затем, подобравшись к этому месту, прыгните вниз. На левой стене аптечка, используйте её как обычно, если это необходимо. Откройте дверь прямо перед собой, пройдите до конца коридора, там ещё одна дверь, подсуньте под неё оптический кабель. В помещении несколько нинзя, значит, дверь открывать нельзя. Взгляните налево, отыщите вентиляционный проход, заберитесь в него и продвигайтесь до вентиляционной шахты, пока не сможете спрыгнуть в отверстие внизу. Таким образом выбравшись из трубы окажетесь ниже вышеупомянутых нинзя. Теперь нужно их как следует испугать, иначе победить не удастся. По платформе на которую вы спрыгнули, пройдите к левому краю, осмотрите и обнаружите металлическую цепь, на которой висит ящик. Планируйте к этой цепи, а оттуда на платформу напротив. Здесь взгляните налево и увидите два кабеля. Прицельтесь в них и поочерёдно атакуйте батарангом и когда перебьёте второй кабель, платформа опустится и образуется своеобразный склон, перелетите на него, поднимайтесь наверх, сверните на-

лево и увидите две металлических перекладины. Нужно пройти по ним налево, но к сожалению теперь нельзя воспользоваться режимом Context Sensitive Mode и таким образом избежать падения. Дело в том, что находясь на этой перекладине, нужно будет воспользоваться батарангом, а потому старайтесь идти по перекладине, будьте очень осторожны. Пройдя почти до его конца, развернитесь, а затем используя кнопки **LEFT** и **RIGHT** на D-pad, отыщите ещё два кабеля, затем быстро прицельтесь в каждый из них и атакуйте батарангом. В результате вся платформа наверху, которая является как бы полом комнаты, в которой находились нинзя, рухнет вниз. Помимо того, что повысите уровень репутации, вселите страх в этих, казалось бы, бесстрашных бойцов. Запрыгните в комнату и перебейте врагов. Затем, используя кнопки **LEFT** и **RIGHT** на D-pad, отыщите кнопку наверху, метните в неё батаранг и обнаружите, что цепь, удерживающая ящик, сдвинется по направлению к вам. Это и есть как раз то направление, в котором нужно двигаться. Дождитесь, когда цепь остановится, и перелетите к ней.

Зацепившись за цепь, отыщите ещё одну кнопку на дальней стороне комнаты. Расстояние довольно большое, но постарайтесь точно метнуть батаранг, чтобы цепь вместе с вами переместилась на противоположную сторону. Там спрыгните, откройте оружейный ящик, возьмите 7 световых гранат. Они помогут вам сохранить здоровье в тяжёлых сражениях, а затем подойдите к двери прямо перед собой, запомните игру в контрольном пункте, откройте дверь, пройдите в неё, бегите до конца. Увидите лестницу наверх, там люк. Метните в него батаранг, чтобы открыть люк, заберитесь по лестнице и через дверь выберитесь наружу, где нужно будет уничтожить пару нинзя, взрывающих барьер. Ну а затем продвигайтесь вперёд, на левой стене найдёте аптечку, используйте её.

Цель: Добраться до Рейчел.

Конечно, прекратить работу излучателя не удалось, поскольку Рейчел опять попала в неприятности, и нужно постараться как можно быстрее спасти её. Продвигайтесь вперёд, и когда встретите двух заключённых, прибейте их, затем продвигайтесь в этом направлении, пока не увидите, что дорога заблокирована ящиками. Перепрыгните через них, запомните игру в контрольном пункте, а дальше продвигайтесь вперёд, пока не встретите ещё трёх заключённых. Маневрируйте аккуратно, особенно это важно на уровне трудности Challenging. Враги будут атаковать с разных сторон. Как обычно, постарайтесь изолировать их друг от друга и перебить поодиночке. Используйте световые гранаты. После победы займите туже позицию, что и перед схваткой и тогда слева увидите лестницу. Поднимитесь наверх, сверните налево, потом еще раз налево и увидите очередную лестницу, поднимитесь по ней, а оттуда развернитесь и обнаружите лифт. Откройте его, пройдите внутрь, тут же сверните направо и пройдите до конца. В конце коридора обнаружите дверь, которую нужно открыть. Ну а затем пройдя в неё, поднимитесь по ближайшей лестнице. Наверху ещё одна дверь. Открыв её, просмотрите видеосцену, в которой какой-то заключенный предлагает доказать, что Бетман на самом деле смертный. Но прежде чем он успеет сделать это, Рейчел атакует его электрическим шокером. Затем следует видеосцена, в которой Бетман признаётся Рейчел, кто он есть на самом деле.

Цель: Забраться в монорельсовый поезд (Boad the Moborail).

Когда восстановится игра, запомните игру в контрольном пункте и приготовьтесь действовать очень быстро. Бегите вперёд, спланируйте на платформу на противоположном здании, хватайте из ящика 6 дымовых гранат (справа), пройдите влево, зацепитесь крюком за горизонтальную трубу, а затем метните батаранг, чтобы сбить доски с окна неподалеку. Далее заберитесь в комнату, оставаясь на трубе. Внутри спрыгните, пройдите вперёд, пройдите направо и встретите заключённых. Они буквально повсюду. Сразитесь с ними, используя вышеописанную стратегию, а победив, пройдите в конец коридора и справа обнаружите аптечку. Она вам наверняка понадобится. Напротив открытое окно, выпрыгнув в него, окажетесь на пожарной лестнице. Слева от нею труба. Перескочив на трубу, карабкайтесь на крышу, тут же быстро сверните направо и обнаружите здание с наклонными крышами, а также люк. Перелетите на эти крыши, идите вперёд к люку, и когда сможете, атакуйте её батарангом, после чего можете спрыгнуть через него в комнату. Здесь времени тратить совсем нельзя. Идите направо, выскочите из комнаты и обнаружите подъезжающий вагон монорельсовой дороги. Удержать его невозможно. Он вот-вот отправится. К сожалению, перед вами ограда. Взгляните вперёд и обнаружите штабель бочек слева и два зелёных мусорных контейнера справа. Далее запрыгните на контейнер, с него на бочки, а с бочек через ограду и на монорельсовый вагон. Затем просмотрите видеосцену. Вам удалось выполнить цель. Ура!

Цель: Победить Ra`s Al Ghul.

Итак, приближается финал игры. Брюс на крыше монорельсовой дороги. Пройдите вперёд, прикончите четырёх нинзя. Соперники серьёзные. придётся использовать все полученные уроки. Используйте также устройство страха (Fear Gadgets), если сохранили, чтобы минимизировать потери здоровья, ну а

затем пройдите вперёд, увидите дверь, откройте её и пройдите в комнату. Пройдите к следующей двери, она откроется сама по себе, поскольку автоматическая дверь. Выйдя через неё, справа обнаружите оружейный ящик, в нём 5 световых гранат. Хватайте их, затем пройдите ещё дальше, подойдите к двери, откройте её и выйдите наружу. Здесь два контейнера красного цвета. Подойдите к левому из них и появится опция Open it. Вот и откройте контейнер. Заберитесь в него, но дорогу заблокировали обломки. Метните батаранг, расчистите дорогу. Над тем местом, где находились обломки, увидите отверстие в потолке, подпрыгните, подтянитесь и выбирайтесь наверх. Напротив увидите коричневый контейнер. Спланируйте к нему и приземлитесь на карнизе возле контейнера. Приблизившись к контейнеру, войдите в режим Context Sensitive Mode. Сверните налево, затем продвигайтесь прямо в этом режиме до самого конца. Выйдя из режима, сверните направо и обнаружите дверь на коричневом контейнере. напротив этой двери ещё одна дверь, ведущая в кабину. Входить сюда не следует, там полным-полно нинзя.

Пройдите через дверь в коричневый контейнер. Наверху увидите отверстие в потолке, подпрыгните, подтянитесь, забирайтесь наверх, затем развернитесь и увидите как раз кабину, которая находится ниже. Спланируйте на крышу этой кабины, пройдите вперёд. В конце планируйте ещё дальше к двери, откройте её, пройдите внутрь, дождитесь, когда загрузится следующий фрагмент игры и как только возобновите управление, пройдите вперёд, подойдите к автоматической двери. В конце этой кабины ещё одна автоматическая дверь. Подойдя к ней доберётесь до контрольного пункта. Запомните игру, а затем войдите внутрь, откройте дверь и обнаружите ещё одну дверь прямо перед собой. Открыть её нельзя, нужен код. Взгляните вниз и увидите решётку. Метните в неё батаранг, таким образом откроете дверь и сможете спрыгнуть вниз. Пробирайтесь через вентиляционный проход. Здесь обнаружите ещё одну решётку, на этот раз с клавиатурой. Ни в коем случае не прикасайтесь к клавиатуре, иначе произойдёт взрыв. Под решёткой с клавиатурой взгляните наверх и увидите нинзя. Дождитесь, когда он повернётся спиной, прыгайте вверх, скрытно убейте его. На самом деле для такого эксперта как Брюс труда это не должно составить, пройдите вперёд, найдёте на правой стене аптечку, используйте её на всякий случай. Продвигайтесь ещё дальше, пока не сможете запрыгнуть на следующий вагон. Затем развернитесь назад и взгляните вниз, чтобы прицелиться в механизм сцепки вагонов. Обнаружите Battetry Chain, изменяющий вагон с которого вы только что прыгнули. Метните батаранг и таким образом отделите вагоны друг от друга. Возрастет ректация и при этом нагоните на врага страху. Три нинзя выскочат из отделившегося вагона, а ещё два из двери вагона, в котором вы находитесь. Их всего 5 нинзя. В принципе совсем не обязательно сражаться с ними со всеми, достаточно убить только трёх. Но возможно ситуация меняется от игры к игре. Как правило, лишь 1 нинзя сумеет выпрыгнуть из отделённого вагона, а два выскочат из двери вагона в котором вы находитесь, так что максимум врагов будет трое.

После того, как поколотите их как следует, хватайте последнего, допросите его, узнайте код, пройдите вперёд и увидите ещё одну дверь, откройте дверь, пройдите дальше, прыгните к следующей двери. Здесь контрольный пункт, запомните игру, откройте дверь, пройдите внутрь. Нинзя спрыгнет в клетку через отверстие в потолке. Прикончите его, а затем выпрыгните на крышу, воспользовавшись тем же отверстием, из которого прыгнул нинзя.

Теперь продвигайтесь вперёд по крыше, прыгая с одной кабинки на другую. Увертывайтесь от сигнальных огней слева или справа, последовательность появления огней такова: лево, лево, так что лучше всего, продвигаясь вперёд оставаться по центру, ну а затем, когда уже путь вперёд невозможен, планируйте к двери прямо перед собой, откройте её, пройдите, запомните игру в пункте отгрузки. В левой части комнаты оружейный ящик, в нём 8 световых гранат, заберите их, пройдите ещё дальше, откройте дверь и подойдите к следующему вагону. Здесь штабель бочек. Если приблизитесь к ним, то автоматически перейдёте в режим Context Sensitive Mode и можете разглядеть трёх нинзя за этими бочками. Сражаться с ними не следует. Вместо этого выйдите из режима sensitive, развернитесь и спуститесь на металлическую платформу ниже того места, где соединяются вагоны. Войдите в дом и увидите жёлтую горизонтальную трубу, подпрыгните и продвигайтесь по трубе налево, затем вперёд и сможете проскользнуть мимо трёх затаившихся нинзя, так что они вас даже и не заметят.

В конце трубы прыгайте вверх и обнаружите лестницу. Напротив аптечка. Если необходимо, воспользуйтесь. Поднимитесь по лестнице и наверху возвращайтесь к тому месту, где находятся три нинзя, и когда приблизитесь к ним, оставаясь наверху, можете прицелиться в два запорных механизма. Один слева, а другой справа. Атакуйте их по одиночке, просмотрите видеосцену, в которой многочисленные бочки обрушаться на этих болванов, те испугаются они ужасно. Прыгайте немедленно вниз перебейте их, а затем взгляните направо и увидите решётку. Атакуйте её батарангом, затем спрыгните через образовав-

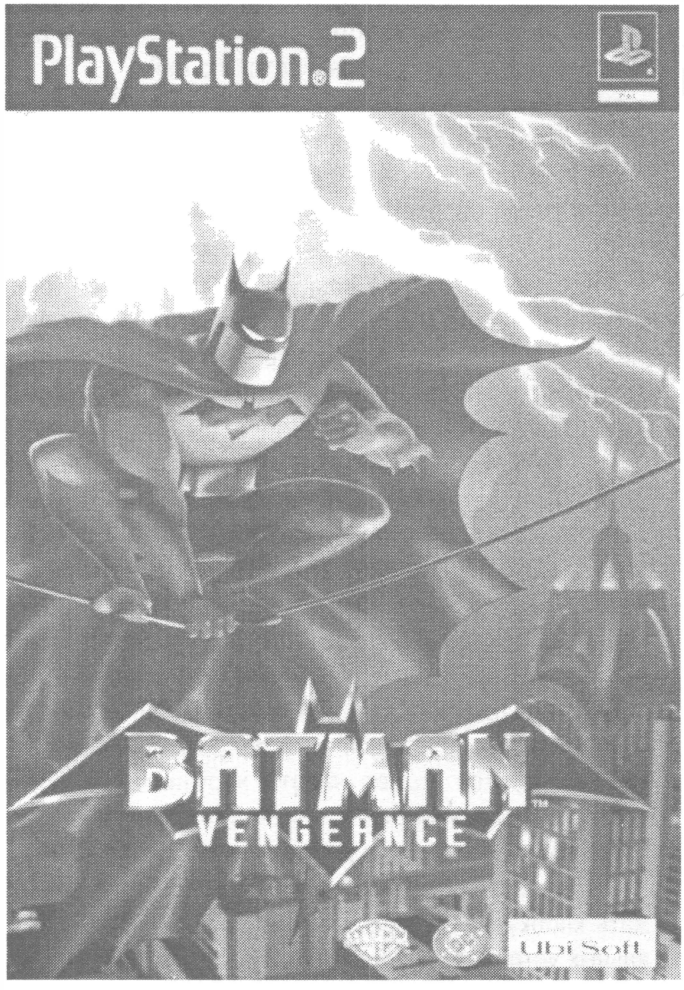
шийся проход, пройдите чуть вперёд к небольшой металлической платформе, над ней горизонтальная труба. Запрыгните, взберитесь на неё и пробирайтесь дальше. Спрыгните, пройдите вперёд и обнаружите наверху люк. Метните в него батаранг, чтобы открыть его, подпрыгните вверх, пробирайтесь через люк, пройдите через автоматическую дверь, и когда возобновится действие игры, пройдите прямо вперед. Здесь контрольный пункт, запомните игру. В комнате найдёте аптечку. Используйте её, прежде чем открыть дверь, поскольку как только это сделаете, сразу увидите Ra`s. Подойдите к нему, просмотрите видеосцену, Рас направит на вас двух нинзя. Победив их, сразитесь с самим Расом. Обратите внимание, что и на этот раз на экране нет индикатора здоровья. А это значит, что он сумеет отшвырнуть вас в сторону и удрать. Победить его опять не удастся.

Просмотрите видеосцену, в которой Рас перепрыгивает на следующий вагон и уничтожает цепь, соединяющую ваш вагон с тем, на котором оказался он. Так что вам сразу после возобновления игры нужно отыскать точку, за которую можно зацепится крюком (на вагоне), а затем перемахните через него. Спрыгнув вниз, откройте дверь, пройдите дальше и в конце комнаты откройте ещё одну дверь, пройдите в неё и впереди обнаружите ещё одну дверь. Открыть её нельзя. Она заперта. Рядом с этой дверью лестница. Забирайтесь на крышу, пройдите вперёд, пока не увидите, наконец, микроволновый излучатель. Быстренько спланируйте и на экране появится опция Use it, т.е. используете его. К сожалению, узнаете, что излучатель остановить нельзя. Быстренько развернитесь и увидите, что Ra`s Al Ghul пытается подкрасться. Увернитесь от его атаки. Обратите внимание, что и на этот раз на экране также нет индикатора здоровья, но, к счастью, теперь победить его можно. Постарайтесь нанести ему более мощные повреждения, а затем используйте устройство страха (Fear Gadget). Не жалейте гранат, чтобы ослабить его оборону, наносите удары кулаками и ногами, а когда он атакует, вначале блокируйтесь и тут же контратакуйте. Так легче будет избежать повреждений. Поскольку у него нет индикатора здоровья, то реально вы не знаете, когда же он действительно будет побеждён. Кстати, обратите внимание на верхний правый угол экрана, и как только там появится опция "Grab", значит, он побеждён. Хватайте его, допросите, а затем уничтожьте.

Дальше состоится разговор Бетмана с Альфредом. Они планируют взорвать монорельсовую дорогу, чтобы остановить монорельсовый поезд. В результате и сможете прервать работу микроволнового излучателя. А в следующей видеосцене из Tumbler вылезут несколько ракет на монорельсовую дорогу, и когда игра возобновится, немедленно воспользуйтесь крюком. Не тратьте времени, чтобы отыскать всё, что вам нужно. Просто нажмите кнопку ●, и всё будет в порядке. Времени нет, начался обратный отсчёт, и когда зацепитесь крюком, просмотрите видеосцену, в которой Ras` Al Ghul вместе с монорельсовым поездом летит в тартарары. После взрыва просмотрите короткий клип из кинофильма, и игра закончится.

Примечание. Один из экспертов утверждает, что Ras` Al сумел выбраться из монорельса буквально за мгновение до взрыва. Возможно, это и так, может быть готовится продолжение. Однако, уровень закончен, в результате получите доступ к трём альтернативным костюмам, к очередному клипу из фильма, ну и другим секретам.

BATMAN VENGEANCE



Фирме Ubi Soft удалось создать действительно превосходную игру, в центре которой стоит знаменитый мультипликационный персонаж Бетмен. Графика теперь полнообъемная и выглядит превосходно, а световые эффекты и оформление интерьера создают своеобразный мир, характерный для серии Батман. Да и сам Батман стал теперь заметно другим. Он обладает широким арсеналом разнообразных приемов боевых искусств, его мощные удары ногами и кулаками, особенно если он действует комбинационно, столь мощны, что устоять против них невозможно. Теперь Бетмен стал, пожалуй, самым лучшим бойцом в мире, вряд ли с ним может сравниться Чак Норис. Кроме того, в его распоряжении несколько суперприемов, которые врагам явно не понравятся. Оказывается, Батман провел много лет в интенсивных тренировках, изучая боевые искусства нинзя. Теперь он действует очень скрытно и незаметно, так что по сравнению с ним Solid Snake выглядит беспомощным идиотом. Проскользнуть незаметно вдоль стены, выглянуть из-за уголка, вовремя засечь противника, проползти в самую узкую щель и сделать это совершенно бесшумно, все это для Бетмена не составляет труда. Кроме того, у него есть целая куча разнообразных устройств, которым может позавидовать Джеймс Бонд. Его замечательный крюк с веревкой позволяет перемахивать с крыши на крышу, а с помощью запонок запросто может спуститься с небоскреба. В общем, как Вы понимаете, Бетмен может теперь делать много чего интересного. Например, он может переключиться в перспективу от 1-го лица, выстрелить специальным электрическим зарядом в стену, и когда враг подойдет поближе, Бетмен взорвет заряд, и тот будет оглушен. Как Вы знаете, Бетмен не кровожадный тип, он не любит проливать кровь в отличие от вышеупомянутого Solid Snake, поэтому использует свои многочисленные устройства, глядя на которые Джеймс Бонд буквально бы удавился от зависти. Кроме уже упомянутого крюка, электрических зарядов и запонок, в распоряжении Бетмен есть уже и запрещенные виды оружия. Ими он также пользуется артистически.

В игре увлекательная интрига, много разнообразных тайн, шпионских миссий и всего прочего. И неудивительно, поскольку сценарий написан одним из самых талантливых сценаристов Голливуда. Конечно, если бы враги Poison Ivy, the Joker и Mr Freeze заранее ознакомились с современным арсеналом оружия и боевых приемов Бетмена, они вряд ли стали бы на его пути. Но это тоже довольно долго держалось в тайне, так что врагов Бетмена ожидает много неприятных сюрпризов, несмотря на их дьявольские головоломки. И конечно, не следует забывать, что Бетмен, а вовсе не Шерлок Хомс является самым великим детективом в мире, со всеми вытекающими обстоятельствами.

Игра начинается с того, что Бетмен пытается помочь женщине, у которой похитили ребенка. Естественно, что у женщины нет денег, чтобы уплатить требуемый выкуп, но Бетмен готов сделать все это и бесплатно, поскольку в нем силен дух справедливости.

* Управление.

— Нормальный режим (Normal Mode).

Левая аналоговая кнопка или кнопки на D-pad: Движение / Просмотр различных устройств (Gadgets).

Кнопка ■: Удар (Punch).

Кнопка ●: Увертка (Duck) / Блокирование (Block).

Кнопка ▲: Действие.

Кнопка ✖: Прыжок (Jump) / Планирование (Glide).

Кнопка **Select**: Использользование Bat Communicator.

Кнопка **R2**: Режим паузы, выбор устройства (Gadget) или переход в перспективу от первого лица.

Кнопка **R1**: "Переустановка" (Reset) камеры.

Кнопка **L1**: Использование бомбы Flash Bombs.

Кнопка **Start**: Вход в инвентори.

— Управление в перспективе от первого лица.

Левая аналоговая кнопка или кнопки на D-pad:

Движение или просмотр устройств.

Правая аналоговая кнопка: Прицелиться из оружия.

Кнопка ■ или ✖: Использование выбранного устройства.

Кнопка ●: Увёртка (Duck) с оружием.

Кнопка ▲: Выход из перспективы от первого лица.

Кнопка **R1**: Выстрел из выбранного устройства или панорамирование (Zoom In).

Кнопка **R2**: Пауза в игре или выбор устройства.

Кнопка **L2**: Выбор имеющихся устройств.

Кнопка **L1**: Панорамирование (Zoom Out).

Кнопка **Start**: Вход в инвентори.

Кнопка ▲: Наручники (Batcuffs), находясь позади или над врагом.

Кнопка ▲: Отмена (находясь в меню).

Кнопка ✖: Подтверждение (находясь в меню).

— Управление во время боя.

Левая аналоговая кнопка: Движение.

Кнопка ■: Удар Punch.

Кнопка ▲: Прервать схватку.

Кнопка ●: Блокировка.

Кнокпа ✖: Удар ногой.

Кнопка **L1**: Использование световой бомбы Flash Bombs.

Кнопка **L2**: Активировать бомбу Power Bombs.

Кнопка **Start**: Войти в инвентори.

** Специальные приемы (Power Moves).*

Когда индикатор Бетмена (power meter) заполняется до определенного уровня, наш герой способен выполнять специальные приемы, называющиеся Power moves. Далее мы укажем на каком уровне индикатора какой из этих приемов Бетмен может выполнить.

Прием The Hammer. Уровень – 0 очков. Удерживайте кнопку **L2**, а затем нажмитье кнопку ■.

Прием The Clean Sweep. Уровень – 20 очков. Удерживайте кнопку **L2**, а затем нажмите кнопку ✖.

Прием Spin-Out. Уровень – 40 очков. Удерживайте кнопку **L2**, а затем нажмите кнопку ●.

Прием The Take Down. Уровень – 80 очков. Удерживайте кнопкку **L2**, а затем нажмите кнопку ✖, а после нее кнопку ●.

Прием Lights Out. Уровень – 120 очков. Удерживайте кнопку **L2**, а затем нажмите кнопку ■, а затем кнопку ✖.

— При свободном падении (Free Falling).

Ускорить свободное падение: кнопка ▲.

Замедлить свободное падение: кнопка ■.

Незаметное проникновение (Sneaking).

Нажмите кнопку ▲, стоя лицом к стене; в результате Бетмен прислонится к стенке, и удерживайте в этом положении кнопку ▲. Тогда наш герой практически незаметно прокрадется, тесно прижимаясь к стенке.

— "Карабкание" (Climbing).

Нажмите кнопку ▲, стоя лицом к лестнице, и Бетмен автоматически вскарабкается по ней.

— Скольжение (Sliding).

На скользких поверхностях, например, на льду или крутых склонах, Бетмен будет автоматически скользить и таким образом продвигаться вперед.

— Парение (Gliding).

Чтобы пролететь по воздуху как на планере, подпрыгните, нажав кнопку ✖, а затем нажмите и удерживайте кнопку ✖, чтобы развернуть "крылья". При этом направлением полета можно управлять, используя левую аналоговую кнопку.

— Надеть наручники (Handcuffing).

Чтобы надеть наручники на сбитого с ног соперника, нужно встать над ним и нажать кнопку ▲. Чтобы надеть наручники на противника, находящегося в сознании, используйте световую бомбу (Flash bomb, кнопка **L1**), чтобы оглушить его; затем встаньте над ним и нажмите кнопку ▲. Бетмен спустится вниз и защелкнет наручники на руках врага, который при этом будет, конечно, все-таки сопротивляться. Учтите, что Бетмен может надеть наручники на врага только в том случае, если они есть в его инвентори.

— Использование крюка (Grappling).

Чтобы использовать специальный крюк, нужно нажать кнопку **R2**; выбрать его из списка своих специальных устройств и, находясь в перспективе от первого лица используйте правую аналоговую кнопку, чтобы прицелиться своим замечательным крюком. Причем учтите, что этот крюк может зацепиться только за сверкающий желтый символ (Glowing Yellow Bat symbol). Если у вас возникли какие-нибудь сложности и не можете отыскать этот символ, обратите внимание на зеленую стрелочку, указывающую направление. Она появится рядом с перекрестием прицела, практически в центре экрана. Она и укажет вам направление, где отыскать символ.

— Автомобиль Бетмена (Batmobile):

Чтобы управлять этим автомобилем, воспользуйтесь левой аналоговой кнопкой.

Крутой левый поворот исполняется нажатием кнопки **L2**.

Крутой правый – кнопкой **R2**.

Ускорение – кнопка ✖, а атака "огненными" шипами – кнопка ■.

При использовании Batwing, управление осуществляется левой аналоговой кнопкой.

Roll "налево" – кнопка **L2**.

Roll "направо" – кнопка **R2**.

Вращение влево: двойное нажатие кнопки **L2**.

Вращение вправо: двойное нажатие кнопки **R2**.

Повышение мощности двигателя (Engine Boost): кнопка ✖.

Выстрел электрическими шипами: кнопка ■.

Выстрел электрическими "дротиками": кнопка ▲.

* Персонажи.

Главный герой Бетмен, рыцарь Тьмы (The Dark Knight), который защищает город Gotham City. В его арсенале разнообразное оружие, острый и проницательный ум, а также многочисленные друзья, которые помогают ему совершенно бескорыстно, а потому враги безумно боятся Бетмена, а он ведет с ними постоянную и непримиримую войну.

— Batgirl.

Эта девушка поджидает Бетмена в пещере Batcave и всегда старается помочь ему, сообщив нужную информацию. Связаться с ней можно, нажав кнопку Select и использовать Bat Communicator.

— The Joker.

Клоун, король преступников (Clown Prince of Crime). Это старый противник Бетмена, мечтающий его уничтожить и таким образом полновластно завладеть городом. Джокер давно ненавидит нашего героя, еще с тех времен, когда Бетмен сумел швырнуть его в бак с кислотой и превратил его в это чудовище.

— Harley Quinn.

Конечно же, ненавидит Бетмена и старается помочь Джокеру всем, чем может, тем более, что она просто обожает его, а потому стремится уничтожить Бетмена и вместе с клоуном управлять городом.

— Mr.Freeze.

Несчастный урод, который удерживает известного ученого в заложниках, поскольку надеется, что тот расскажет ему, как направить в обратную сторону процесс замораживания, уничтоживший практически полностью тело мистера Freeze. Он видимо надеется снова стать красавцем.

— Poison Ivy.

Как обычно, эта ведьма использует свое варево, чтобы поставить на богатых и влиятельных людей в городе.

— Commisioner Gordon.

Полицеский коммисар в городе Gotham City. Естественно, частенько случается, что Бетмен оказывается его самым надежным союзником. Возможно он не знает, что именно его дочь и является уже известной нам Batgirl.

— Isaac Evers.

Знаменитый ученый, которому удалось создать чудодейственное лекарство, которое называется Promethium. Именно его и даржит в заложниках мистер Freeze.

* Оружие и предметы.

— Batarangs.

Стандартное метательное оружие, напоминающее бумеранг. Бетмен пользуется им с большим успехом.

— Electric Batarangs.

Более мощные бумеранги, одновременно наносящие электрические удары. Если обычный бумеранг не справляется с врагом, можете попробовать электрический.

— Batgrapple.

Специальный крюк, который позволяет Бетмену успешно перебираться по крышам, забираться в самые недоступные места, подниматься по вертикальным стенкам и спасать жизнь, когда он откуда-нибудь свалится.

— Batlauncher.

Бетмен может метнуть на врага специальную сетку и помать его, словно рыбу или птицу, но при этом можно нанести серьезный удар током.

— Remote Charges.

Дистанционные заряды, которые можно поставить в каком-нибудь месте, и они будут вышибать дух из врагов, когда те окажутся поблизости.

— Flash Bombs.

Бомба издает очень яркую вспышку, которая мгновенно ошеломляет врагов, так что у Бетмена появляется возможность своеврменно удрать или надеть на них наручники.

— Batscope.

Очень мощный бинокль.

— Handcuffs.

Наручники, которыми Бетмен пользуется для того, чтобы спокойненько доставить захваченного преступника в полицейский участок (Gotham Police Department).

— Batcommunicator.

Используется для переговоров с Batgirl, когда нужно получить полезный совет и узнать, как лучше действовать дальше.

ПРОХОЖДЕНИЕ.

Как обычно, вставьте игровой диск в приставку, ответьте "Да", когда получите вопрос, и окажетесь на главном игровом экране. Отсюда вы можете начать игру, поменять различные опции, просмотреть видеосюжеты, которые откроете по ходу игры, а заодно и титры, выйти из игры в любой момент, когда захотите. Но поскольку вы только начинаете игру, выберите опцию Enter Game.

— A girl To Die For. Часть 1.

После вступительной видеосцены вы получите управление над Бетменом. Присмотритесь к ограде, увидите в ней проход и склон, ведущий вниз. Спуститесь по нему до самого конца и, когда окажетесь в

комнате, сверните налево, спуститесь по следующему склону и подойдите к просвету в стене. В нижней зоне очень опасно, там раскаленный пар, можно получить повреждения, если только притронетесь к нему. Прыгайте вниз на первый ряд из трех ящиков, а затем подпрыгните и планируйте к следующему ряду, а затем на очередной ящик. После этого спрыгните вниз, замедлите скорость спуска, чтобы не получить повреждений, и как только приземлитесь, пройдите налево, поднимитесь вверх по аллее, пока не увидите лестницу. Вскарабкайтесь по ней и, когда окажетесь наверху, сверните налево, подпрыгните и перелетите на следующую крышу. Повернитесь, перелетите на крышу справа, а затем поднимайтесь наверх, пока не окажетесь на гребне этой крыши. Оттуда спланируйте вниз и, когда окажетесь по другую сторону цепной ограды, услышите крик женщины и увидите бомбу, с которой вы уже познакомились ранее при просмотре видеосцены. Продвигайтесь вперед, откройте ворота в ограде (нажав кнопку ▲), пройдите дальше, подойдите к женщине, просмотрите видеосцену, после которой вы подхватите женщину и понесете ее на руках. Пробегите мимо бомбы, затем прыгните вниз, бегите налево и следуйте по этой дорожке, пока не окажетесь возле наклонной крыши. Просмотрите очередную видеосцену. Бетмен проскользнет по крыше вниз, раздастся мощный взрыв, а после того, как просмотрите видеосцену, в которой Бетмен все-таки сумел доставить женщину на землю, обратите внимание на желтое мерцающее пятнышко. Это письмо от Джокера. Кстати, нажмите кнопку ▲, чтобы подобрать любой объект, который обозначается ярким вспыхивающим пятнышком.

— *A Girl To Die For. Часть 2.*

Просмотрите видеосцену с участием Бетмена и Batgirl в пещере Batcave, а когда восстановится управление, пройдите направо, спуститесь по короткому карнизу, пройдите вниз чуть дальше, подойдите к следующему канизу, поднимайтесь по нему вверх к большим стальным дверям, откройте их, пройдите чуть дальше. Вам предстоит пройти через целый ряд стальных дверей, и наконец вы окажетесь в тренировочной комнате Training room, находящейся в пещере Batcave. Альфред объяснит вам, что нужно делать и как чем пользоваться, в частности, первым делом необходимо активировать ваш крюк Batgrapple, но использовать его можно только тогда, когда вы увидите рядом с вашим индикатором здоровья (Health bar) вспыхивающий желтый символ этого крюка. После того, как крюк активирован, прицельтесь в желтый символ Batgrapple symbol, который увидите наверху на мосту, и когда перекрестие прицела станет красного цвета, выстрелите крюком и тут же сами окажетесь на платформе. Продвигайтесь вперед, возьмите наручники (Batcuffs), сверните налево на платформу, спрыгните с нее и летите вниз на нижнюю платформу, где обнаружите коробку с Batarangs, подпрыгните и летите вниз на землю. Переключитесь на Batarangs, прицельтесь и метните в красные мишени, установленные на шестах в тренировочной комнате; затем ударами ног (kick) и кулаком (punch), атакуйте следующий столб, пока не уничтожите его.

Очередной урок, это незаметное проникновение (stealth). Перейдите в другую тренировочную комнату, выйдя через дверь позади, а затем идите через всю комнату к противоположной стене, повернитесь к ней лицом, нажмите кнопку ▲. Бетмен прислонится к стене, и вы сможете управлять им, нажимая кнопки **LEFT** или **RIGHT**. Удерживайте кнопку **LEFT**, пока Бетман будет идти по кругу, который образовывают перекладины, отходящие от столба. Когда окажетесь у стены с мерцающей кнопочкой, нажмите кнопку ▲ еще раз, чтобы отойти от стены. Активируйте выключатель, и тренировка продолжится. Бетмену предстоит освоить так называемое свободное падение (Free Fall). Перейдите в следующую тренировочную комнату и сразу же от дверного проема пройдите в левую часть комнаты и увидите небольшую платформочку. Бетмен автоматически разбежится и спрыгнет с платформы. Во время свободного падения можете использовать левую аналоговую кнопку, чтобы двинуться в нужном направлении, а кнопку ▲ для того, чтобы повысить скорость падения; кнопку ■, чтобы замедлить. Ваша цель сцапать предмет, который падает чуть ниже вас. Так что отрегулируйте скорость, чтобы догнать его и успеть схватить прежде, чем упадете в воду. Как только схватите этот предмет, Бетман автоматически выстрелит своим крюком Batgrapple и не рухнет в воду. На этом тренировочный комплекс заканчивается. Просмотрите видеосцену с участием Бетмена и Bargirl.

— *A Girl To Die For. Часть 3.*

Просмотрите видеосцену с участием Джокера и Harley Quinn, а когда восстановится управление Бетменом, продвигайтесь вперед, спланируйте на следующую крышу, сверните направо и следуйте вдоль гребня крыши, разделайтесь с бандитом, наденьте на него наручники, а затем используйте крюк, чтобы перебраться на следующую крышу. Метните Batarang в очередного бандита, чтобы выбить пистолет из его руки; врежьте ему как следует, наденьте наручники и продвигайтесь вперед дальше по крыше, пока не увидите большие трубы с "проволочными" платформами наверху. Запрыгните на первую из таких труб, затем на следующую, прыгайте с трубы на трубу, а затем спланируйте вниз и найдете полезный предмет. Возьмите его, отыщите лестницу на стене, поджнимитесь

по ней наверх и продвигайтесь по трубам на другую сторону. Поднимитесь по склону, пройдите по направлению к краю крыши, просмотрите видеосцену, используйте крюк, чтобы перебраться на следующую крышу; разберитесь с очередным бандитом; снова используйте крюк, чтобы перебраться на следующую крышу; пройдите по металлическому трапу, перелетите на другой металлический переход, выйдите в дверь, спуститесь по коридору и выйдите в дверь налево. Оказавшись на платформе, используйте крюк, чтобы перебраться на соседнюю крышу; разберитесь здесь с бандитом, пройдите налево по направлению к краю крыши, отыщите пролом в ограде, встаньте в этом месте и воспользуйтесь крюком, чтобы перебраться на следующую крышу. Здесь, как только приземлитесь, развернитесь на 180 градусов и летите к платформе, находящейся чуть правее от вас. На ней стены с обеих сторон, но приземлиться на ней достаточно просто. Как только спуститесь на платформу, развернитесь и перелетите на платформу прямо перед собой, оттуда на следующую платформу, находящуюся прямо впереди; затем пробегите вперед, спрыгните в края крыши и летите по направлению к следующей крыше, которая находится прямо по ходу движения. Это довольно сложный полет, но Бетман безусловно сумеет уцепиться за край крыши, подтянуться, выбраться наверх, а оттуда, воспользовавшись крюком, добраться до следующей крыши. Продвигайтесь вперед, затем перелетите налево. Обратите внимание на платформу с лестницей на ней, так что если промахнетесь, можете воспользоваться лестницей и вскарабкаться наверх. Пройдите вперед, повернитесь, выйдите на водосточную трубу, выступающую из здания; спрыгните с нее и летите по направлению крыши, находящейся впереди. Чрезвычайно сложный полет, вряд ли вам удастся выполнить его с первого раза, но, в конце концов, Бетмен сумеет уцепиться руками за край карниза, вскарабкаться на него, а дальше нужно будет пройти направо, и когда начнет мигать символ Bat Communicator, нажмите кнопку Select и сможете побеседовать с Batgirl. Затем спрыгните вниз, и Батмен соскользнет по склону крыши, а когда окажется на самом краю, то должен обязательно прыгнуть, чтобы перескочить на следующую крышу, в противном случае он свалится вниз и безусловно погибнет. Уцепитесь руками за край крыши, подтянитесь наверх, просмотрите видеосцену, а затем сразитесь с очень сильным соперником. Проще всего метнуть в него световую гранату (нажав кнопку **L1**), а затем надеть наручники, тогда схватка закончится очень быстро. Затем просмотрите видеосцену с участием Бетмена и Мери.

— A Girl To Die For. Часть 4.

Как только завершится видеосцена, вы окажетесь на мосту Gotham Bridge. Нажмите кнопку **Select**, чтобы побеседовать с Batgirl; разделайтесь с бандитами, которые окажутся прямо перед вами. Обязательно возьмите ящик с предметами, расположенными поблизости от того места, где вы начнете уровень. Подойдите к лестнице, поднимитесь по ней наверх, спрыгните вниз с другой стороны, покажите кто здесь босс очередным двум бандитам, возьмите ящик здоровья возле подъемного крана, обойдите спереди грузовик, отыщите ящик с Batarangs. Обратите внимание, что так просто подойти к нему и взять Batarangs нельзя, так что придется прислониться к грузовику и двигаться, тесно прижимаясь к нему, пока не доберетесь до Batarangs, а затем перейдете в следующую зону. Просмотрев видеосцену, разберитесь с очередным бандитом, возьмите наручники, используйте крюк, чтобы переместиться на платформу, находящуюся на мосту, а дальше продвигайтесь по следующим подобным платформам и лестницам, пока не пройдете в дверной проем. Просмотрите видеосцену, используйте крюк, чтобы забраться на самый верх моста, где предстоит схватка с Джокером.

— A Girl To Die For. Boss Battle — The Joker.

Джокер катается вокруг моста на огромном металлическом шаре, которым строители разрушают здания, и пытается нанести Бетмену страшный удар. Ваша задача заманить Джокера таким образом, чтобы он врезался в металлическую опору моста. и когда в результате этого он будет оглушен, используйте Batarangs, чтобы выбить из него дух. Кстати, здесь найдете большое количество Batarangs и лечебных предметов (Health Item), так что можете не волноваться, что ослабнет здоровье или кончатся Batarangs. Для того, чтобы добиться этой цели, нужно встать возле опоры, и когда услышите, как Джокер заговорит, немедленно отбегите в сторону, развернитесь и прицельтесь в него в перспективе от третьего лица. Учтите, что когда Джокер начинает говорить, это значит он прицелился и немедленно атакует ту точку, в которой вы стоите. Так что если вы увернетесь, то он как раз в опору и врежется. Тут же атакуйте его Batarangs и, когда проведете 9 или 10 удачных атак, просмотрите видеосцену и далее Бетмену предстоит свободное падение (freefall), чтобы спасти Тоби. Просмотрите следующую видеосцену, приготовьтечсь к схватке в рукопашную с Джокером (Hand to Hand Combat). Победить его несложно, особенно, если вы научились использовать приемы power move. В частности, прием The Hammer (кнопки **L2** + ■), причем этот прием можете использовать буквально не дожидаясь заполнения вашего индикатора power move bar. Достаточно, чтобы он начал вспыхивать, а если Джокер сумеет вас сца-

пать и прижать к земле, немедленно начинайте дергать влево, вправо и очень быстро левую аналоговую кнопку, чтобы вырваться из его объятий. Просмотрите видеосцену и снова предстоит отправиться в свободное падение, на этот раз, чтобы спасти Harley Quinn. При этом уже в самом начале нужно будет увернуться от бруса, а затем выполнить прием power dive, схватить ее и таким образом спасти, хотя, в общем, непонятно зачем. Просмотрев несколько видеосцен принимайте поздравления и успешно завершите сложную и длинную миссию "A Girl To Die For".

— In Cold Blood. Часть 1.

После вступительной видеосцены, в которой узнаете подробности насчет замечательного лекарства под названием Promethuim, вы снова управляете Бетменом. Мистер Freeze захватил изобретателя этого лекарства, взял его в заложники, а потому ученого необходимо спасти. Продвигайтесь вперед, пока не окажетесь возле двери, вход в которую блокирует огромная глыба льда. Справа увидите охранника, вмороженого в лед. Всех охранников надо спасать, так что молотите по куску льда ногами и руками до тех пор, пока он не растрескается и охранник не вырвется на свободу. Вернитесь к двери и атакуйте глыбу льда перед ней, наносите мощные удары кулаками и ногами, а когда она растрескается и рассыпется на куски, пройдите в дверь, спланируйте на нижнюю крыши и увидите еще одного замороженного охранника. Освободив его, сверните направо, победите телехранительницу мистера Freeze, наденьте на него наручники, разбейте глыбу льда, блокирующую дверной проход; поднимитесь вверх по лестнице, разбейте еще одну глыбу льда, лежащую на вашем пути; осмотрите комнату, найдите два "предметных" ящика, выйдите в дверь возле стола, расправьтесь еще с одной телохранительницей, освободите очередного замороженного охранника, возьмите "предметный" ящик, выйдите черех дверь в задней стене. Пройдите к следующей двери, она прямо перед вами; победите еще одну телохранительницу справа, обойдите вокруг оромной стеклянной трубы, спланируйте на нижний карниз, находящийся на трубе рядом с первой; пройдите по переходу справа, расправьтесь с очередной телохранительницей, поднимитесь по лестнице на следующий уровень этой трубы, обойдите ее вокруг, перелетите на следующую платформу. Этот полет чрезвычайно сложный, поэтому очень трудно его выполнить, в лучшем случае удастся уцепиться руками за край, а затем подтянуться наверх. Обойдите эту трубу, поднимитесь дальше по лестнице, снова обойдите трубу, расправьтесь с телохранительницей, перейдите через мост, поднимитесь по лестнице, возьмите здоровье, пройдите снова через мост, освободите замороженного охранника и возьмите ключ Storage Area Key 1 возле него. Вернитесь на середину моста, через который только что прошли; развернитесь и увидите большой дверной проем. Спланируйте на карниз, продвигайтесь вперед и откройте дверь найденным ключом.

— In Cold Blood. Часть 2.

Из дверного проема отправляйтесь налево, поднимитесь по лестнице, проследуйте по трапу-переходу, запрыгните на одну из движущихся платформ и, когда проедете через зону с многочисленными ящиками, спланируйте вниз, возьмите Batarang Box, поднимитесь по склону, освободите охранника, получите ключ Storage Srea Key 2, спрыгните на нижний уровень, сверните влево, разберитесь с двумя телохранительницами мистера Фриза (Freeze), перейдите на правую сторону большой глыбы льда, находящейся в самом центре комнаты; зайдите за здоровенный компьютер, освободите очередного охранника, взбегите на громадную глыбу льда, перескочите на платформу, выступающую из нее где-то посередине; поднимитесь к двери в конце этой платформы, и Бетмен откроет дверь, воспользовавшись ключом Storage Area Key 2. Пройдите в дверь, просмотрите видеосцену с участием мистера Фриза, разберитесь с тремя телохранительницами, которые набросятся на вас; поднимитесь по большому лестничному пролету в задней части комнаты, просмотрите видеосцену и обнаружите, что мистер Фриз вморозил вас в землю. Быстренько подергайте левую аналоговую кнопку влево и вправо, чтобы вырваться из ледовых объятий; пройдите в большую дверь прямо перед собой, просмотрите очередную видеосцену.

— In Cold Blood. Часть 3.

Как только видеосцена завершится, вы обнаружите, что летите на замечательном устройстве, которое называется Batwing. Как управлять им вы уже знаете. Самое главное уворачиваться от разнообразных препятствий, появляющихся на вашем пути, и не забывать атаковать вертолет мистера Фриза. В конце концов, он рухнет вниз и взорвется, а вы таким образом освободите Issac Evers.

— In Cold Blood. Часть 4.

Как только завершится видеосцена, вы снова управляете Бетменом. Обойдите стену, находящуюся прямо перед вами; выйдите в дверь ванной комнаты продвигайтесь вперед, сверните направо, выйдите в вдерь, и между вами и Batgirl состоится короткий диалог. Оказывается, у вас 15 минут, чтобы решить целый ряд головоломок и выбраться из здания. Продвигайтесь вперед, нажмите кнопку ▲ и приготовьтесь разобраться с первой головоломкой. Ваша цель соединить сверкающий синий проводник с потухшим синим проводником. На самом деле, это достаточно просто, попробуйте и у вас наверняка все получится. Когда соедините проводники, выйдите в дверь налево, подойдите к платформе,

нажмите кнопку ▲ и приступайте к решению второй головоломки. На этот раз нужно соединить желтые проводники, и когда справитесь с этой несложной задачей, пройдите в дверь налево. Пройдите к платформе, нажмите кнопку ▲ и решайте третью головоломку. Теперь нужно соединить красные проводники. Поднимитесь налево вверх по лестнице после того, как справитесь с этой задачей; просмотрите видеосцену, прыгайте через морозильные контейнеры, пока не доберетесь до выключателя на платформе. Остерегайтесь мощных порывов ледяного воздуха и учтите, что вода внизу находится под током. Активируйте выключатель, в результате отключите электричество в воде, пройдите в задний угол комнаты, уворачивайтесь от мощных порывов ветра, активируйте второй выключатель, и шторм закончится. Выйдите через дверь на платформу позади вас, спуститесь вниз по новому коридору, выйдите в дверь, и здесь вам предстоит сразиться еще с двумя телохранительницами мистера Фриза. Расправившись с ними, спускайтесь вниз по коридору, возьмите Bat box в конце его справа, выйдите в дверь, спуститесь по этому коридору и пройдите в очередную дверь. Просмотрите видеосцену с участием Бетмена и Batgirl, а затем выйдите в следующую дверь и продвигайтесь по ледовому коридору. Разбейте льдину, перекрывающую вам путь; продвигайтесь вперед, расправьтесь с очередной телохранительницей, пройдите в дверь, разбейте льдину перед вами и попадете в комнату, в которой еще не были. Первым делом разберитесь с двумя телохранительниуами, выйдите в очередную дверь, спланируйте вниз, постарайтесь при этом не получить никаких повреждений, разберитесь еще с парочкой телохранительниц, и Бетмен, наконец, сумеет заполучить ключ от лаборатории (laboratory Key). Выйдя из этой комнаты через дверь справа, спускайтесь вниз по небольшому коридору; пройдите в следующую дверь, просмотрите видеосцену и приготовьтесь к сражению с мистером Фризом.

— *In Cold Blood. Схватка с боссом: Mr.Freeze.*

Бетман, вообще говоря, недостаточно силен, чтобы просто подойти к боссу и выбить из него дух, как это он делал в схватке с Джокером. Однако, если вы считаете себя достаточно могучим, можете попробовать. Во всяком случае, мы это обсуждать не будем, а предложим вам интересную стратегию. Обратите внимание, что ящики Bat box все время появляются вновь и вновь в этой комнате, а в них находятся специальные взрыв-пакеты (remote charges), взорвать которые можно на расстоянии. Так что соберите эти заряды, а затем активируйте устройство Remote Charge Gadget. Выстрелите в контейнер с лекарством Promethium, который находится наверху, в тот момент, когда мистер Фриз находится прямо под этим контейнером; активируйте детонатор, и контейнер свалится ему на голову. Таким образом сможете победить довольно легко, но если решите использовать другую стретегию, то вряд ли вам удастся быстро и успешно завершить этот путь. В пинципе, самое главное не дать себя заморозить, и если не сумеете обрушить ему на голову контейнер, то схватака будет совсем нелегкая. Кстати, можно воспользоваться и другим способом. Просто встать на противоположной стороне большого стеклянного контейнера в центре комнаты и выстрелить в контейнеры, находящиеся с другой стороны прямо над ним. Причем мистер Фриз не может вас поразить, а вы запросто. После победы просмотрите видеосцену, и миссия завершена.

— *Plant Food. Часть 1.*

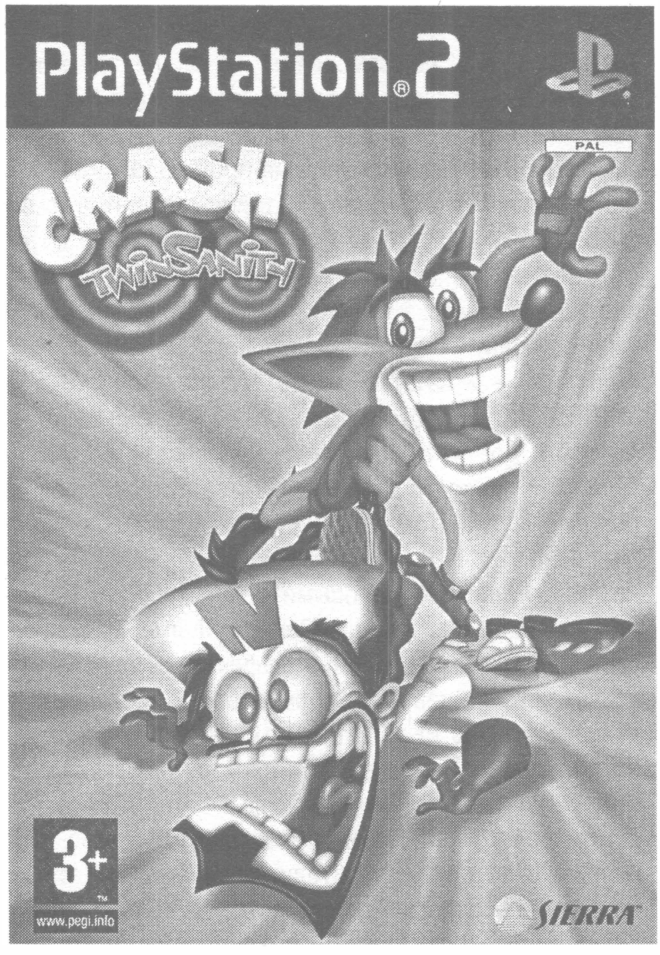
Просмотрев несколько видеосцен, в том числе и с участием Poison Ivy, вы снова управляете Бетменом. Пройдите вперед в дверь, продолжайте двигаться через вагоны, уничтожая самых разнообразных и подчас довольно странных врагов. Легче всего расправиться с ними, оглушив их световыми бомбами Flash Bombs, или же подорвать зарядом Remote Charge. Электрические Batarangs также очень эффективны против этих врагов, так что наверное целесообразно использовать вначале именно их, а затем можете надеть на поверженных врагов наручники или просто пробежать мимо них, когда они будут в отключке. Учтите, что враги на самом деле очень сильны. Ваша задача в этой зоне, разбить все громкоговорители (speaker boxes), так что придется обследовать все вагоны. Как только найдете громкоговоритель, атакуйте его Batarangs, пока он не взорвется. Если войдете в раж, можете начать колотить его руками и ногами, но Бетмен может получить серьезные повреждения, и уничтожить громкоговоритесь удастся лишь с огромным трудом. Не забудьте активировать выключатели с правой стороны от некоторых дверей, и когда доберетесь до вагона, обнаружите индикатор возле стены. Разбейте громкоговоритель рядом с индикатором, чтобы открыть дверь. Причем учтите, что все четыре огонька на индикаторе должны гореть зеленым цветом. Если увидите, что какой-нибудь огонек не горит, значит вы наверняка пропустили один из громкоговорителей. Войдите в дверь справа от индикатара и спасете Batgirl.

— *Plant Food. Часть 2.*

Теперь вы мчитесь на Batmobile. Как управлять этой замечательной машиной, вы знаете. Ваша цель промчаться по маршруту, преследуя удирающий автомобиль и непрерывно ведя по нему огонь. Как только нанесете этой машине достаточно повреждений, причем уложитесь в отпущеное время, выстрелите дымовой гранатой smoke grenade через заднее стекло.

Желаем удачи! Игра заверщена!

CRASH TWINSANITY



Прошло уже три года после того, как дьявольский полоумный учёный Кортекс и его ужасная маска Ука-Ука были закованы во льдах Антарктики, но Кортексу удалось каким-то удивительным образом вернуться на остров. Теперь он должен отыскать Крэша и попытаться отомстить ему за свои страдания. Сможет ли Кортекс разобраться с Крэшем и победить его, это зависит от вас, а значит судьба мира в ваших руках.

* Основы игры.

— Опция New Game.

Начало новой игры.

— Опция Load Game.

Загрузка запомненного файла с карты памяти.

— Option.

Graphic Options (Графические опции): Установка экрана.

Sound Options (Звуковые опции): Установка громкости музыкального и звукового сопровождения, а также выбор режима Stereo или Mono.

Game Options: Установка вибрации контроллера.

— Меню паузы.

Нажимая кнопку **L** или **R** сможете просмотреть различные экраны этого меню.

Опция **Disable Autosave**. Выбрав эту опцию, вы отключаете систему автоматического запоминания в специальных ящиках – пунктах отгрузки, которые появляются по ходу игрового действия.

Опция **Ouit Game**. Выход из игры.

Опция **Resume**. Возобновление игры.

Опция **Gems Colleted**. На этом экране увидите расположенные по горизонтали 6 "камней". Здесь сможете всегда узнать, сколько камней вы собрали на каждом игровом уровне.

Каждый найденный вами камень позволяет открывать новый найденный предмет (Extra), хотя секрет, обозначенный 9-ю вопросительными знаками не может быть открыт до тех пор, пока не выполните игру на 100%.

— Дисплей экрана.

Fruit (фрукты). Эти оранжевые и жёлтые фрукты используются для получения дополнительных жизней. Найдёте 100 фруктов и получите дополнительную жизнь.

Lives (жизни). Смешная физиономия Крэша фиксирует количество оставшихся у героя жизней.

Маска **Aku Aku**. Эта маска как бы плавает позади Крэша и обеспечивает из защиту В принципе, можно собрать максимально до трёх масок, которые обеспечивают частичную неуязвимость нашего героя. Однако учтите, что лишь только две маски реально защищают Крэша. Старайтесь, чтобы у вас всегда была по крайней мере одна маска.

* Управление.

— Управление Крэшем Бандикутом.

Кнопка **Start** – пауза, а также выбор в меню.

Кнопка **Select** – не используется.

Кнопки на D-pad – перемещение персонажа, а также перемещение в меню.

Левая аналоговая кнопка – те же самые функции.

Правая аналоговая кнопка – смена угла показа камеры.

Кнопка **L1** – Центровка камеры, просмотр экрана паузы.

Кнокпа **L2** – центровка камеры, просмотр различных экранов экрана паузы.

Кнопка **R1** – центровка камеры, просмотр различных экранов паузы.

Кнопка **R2** – те же самые функции.

Кнопка ▲ – просмотр имеющихся в наличии жизней и фруктов, а также выход из меню.

Кнопка ■ – Вращение (Spin).

Кнопка ● – прижаться, пригнуться, опуститься на корточки, соскользнуть вниз, проползти.

Кнопка ✖ – прыжок, двойное нажатие очень высокий прыжок. Выбор в меню.

Специальные приёмы (Advanced Moves).

Скольжение (Slide) – нажмите кнопку ● на бегу и выполните атаку "в скольжении".

Crawl – удерживая кнопку ● во время движения, сможете ползти по земле.

Атака Body Slam – выполнив прыжок, нажмите кнопку ●, чтобы протаранить врагов или ящики.

Rolling – встаньте перед круглым объектом и сможете покатить его в нужном направлении.

Skip Rocks on Water – раскрутите камень, выполнив вращение, а затем швырните его, чтобы он заскользил по воде.

— Управление Нео Кортексом.

Кнопка **Start** – Пауза, выбор в меню.

Кнопки на D-pad – Перемещение персонажа, а также выбор в меню.

Левая аналоговая кнопка – Аналогичные функции.

Правая аналоговая кнопка – Смена угла показа камеры.

Кнопка **L1** – Манёвр в сторону (Strafe), а также просмотр угла показа камеры.

Кнопка **L2** – Центровка камеры, просмотр экранов паузы.

Кнопка **R1** – Манёвр, а также просмотр экрана паузы.

Кнопка **R2** – Центровка камеры, просмотр экранов в режиме паузы.

Кнопка ▲ – Позволяет видеть количество оставшихся жизней и имеющихся фруктов, выход в меню.

Кнопка ■ – Выстрел, если хотите выполнить заряженный удар, удерживайте кнопку.

Кнопка ● – Пригнуться, опуститься на корточки, соскользнуть, проползти.

Кнопка ✖ – Прыжок, а также выход в меню.

Специальные приёмы.

Redial Blast: Нажмите кнопку ■ и ● одновременно.

— Управление Ниной Кортекс.

Кнопка **Start** – Пауза, выбор в меню.

Кнопки на D-pad – Перемещение персонажа, а также перемещение в меню.

Левая аналоговая кнопка – Перемещение персонажа, а также перемещение в меню.

Правая аналоговая кнопка – Смена угла показа камеры.

Кнопка **L1** – Центровка камеры и просмотр экрана в режиме паузы.

Кнопка **L2** – -"-

Кнопка **R1** – -"-

Кнопка **R2** – -"-

Кнопка ▲ – Количество жизней и фруктов, просмотр экранов меню.

Кнопка ■ – Вращение (Spin).

Кнопка ● – Удар кулаком (Punch) и захват (Grasp).

Кнопка ✖ – Прыжок и выбор в меню.

Специальный приём:

Jump Grap – Нажатием кнопки ■ и ● одновременно выполните прыжок с захватом.

— Управление Крэшем и Кортексом.

Кнопка **Start** – Пауза, выбор в меню.

Кнопки на D-pad и **Левая аналоговая кнопка** – перемещение персонажей, а также перемещение в меню.

Правая аналоговая кнопка – Смена угла показа камеры.

Кнопка **L1** – Центровка камеры и просмотр экрана в режиме паузы.

Кнопка **L2** – -"-

Кнопка **R1** – -"-

Кнопка **R2** – -"-

Кнопка ▲ – Оставшиеся жизни и фрукты, выход из меню.

Кнопка ■ – Вращение.

Кнопка ● – Атака Slam.

Кнопка ✖ – Прыжок и выбор в меню.

Специальные приемы:

Cortex Toss – Выполните вращение или прыжок и тут же нажмите кнопку ●.

Double Spin – Нажмите кнопки ■ и ● одновременно, чтобы выполнить двойное вращение.

** Ящики.*

Деревянные ящики с вопросительным знаком используются, как ступеньки, позволяющие добраться в казалось бы недоступные места или в них обнаружите фрукты. Металлические, а также деревянные ящики необходимо разбить, чтобы открыть их.

Ящики Аку Аку. Здесь найдёте маску, которая защищает от вражеских атак.

Ящик с дополнительной жизнью. Разбейте ящики с физиономией Креша и получите дополнительную жизнь.

Металлические ящики. Разбить их, к сожалению, нельзя, да и не нужно. Используйте их, как ступеньки или платформы.

Прыжковые ящики. Это своеобразные трамплины. Ящики, на которых нарисованы жёлтые стрелочки. Они подбрасывают Крэша вверх и при этом не ломаются.

Ящики со взрывчаткой (TNT Crate). Запрыгните на этот ящик, чтобы запустить таймер и тут же драпайте как можно дальше. Они взорвутся через три секунды, очистив дорогу от деревьев или, так называемых, нитро ящиков.

TNT Plunger Crate. Наступите на этот плунджер (своеобразный рычаг) и взорвёте нитро ящик, находящийся поблизости).

Нитро ящики (Nitro Crate). Очень нестабильны. Ни в коем случае к ним нельзя даже притронуться, иначе они тут же взорвутся.

Выключатели и "оконтуренные" ящики. Если увидите ящик, вокруг которого нарисован контур, значит поблизости находится выключатель, ящик с восклицательным знаком. Атакуйте этот ящик и таким образом "заполните" оконткренные ящики.

Ящики продолжения (Continue Crate). Прикоснитесь к ящикам с буквой "C" и таким образом получите пункт "продолжения". Отсюда как раз и начнёте игру после того, как погибнете.

Ящики автоматического запоминания (Autosave Crate). На этих ящиках нарисована планета. Они выполняют функцию автоматических пунктов отгрузки в том случае, если задействована функция autosave. Используйте их как обычные пункты отгрузки, особенно это полезно для начинающих игроков.

ПРОХОЖДЕНИЕ.

— *Остров N.Sanity Isle.*

Часть 1.

В начале всё достаточно просто: заберите маску Аку Аку, пройдите по направлению к водопаду и обнаружите камень в форме черепа в конце пляжа. Запрыгните на червя и, оттолкнувшись от него, атакуйте ящик со взрывчаткой на вершине этого камня, и когда он взорвётся, добудете пару дополнительных жизней, а также фрукты. В принципе, нужно обследовать тщательнее этот край пляжа, найдёте фрукты, не забудьте запрыгнуть на "рыбные" камни. На них также найдёте фрукты и дополнительные жизни, ну а затем закатите большое красное "семечко" в отверстие, находящееся поблизости, чтобы вырастить фруктовое дерево.

Остерегайтесь воды, чтобы не потерять драгоценную жизнь, пройдите по направлению к противоположному концу пляжа. Если используете скольжение и склон, чтобы добраться до острова в океане, а затем вернуться на пляж и прыгать по ящикам со стрелочками, то в результате найдёте ещё одну дополнительную жизнь. Атакуйте вращением (Spin) крабов и обезьян, если они попытаются встать на пути. В общем, это несложно. В конце пляжа встретите Коко. Проследуйте за ней через густую траву и попадёте в Jungle Bungle.

Часть 2.

Когда закончите уровень Cavern Catastrophe (смотри ниже), то вновь вернётесь на остров N.Saity Isle и сможете опять побывать на самом первом участке острова. Если свернёте направо, пройдёте через длинную пещеру, по пути собирая жизни и фрукты, или же продвигаясь по пляжу, где сможете найти пару драгоценных камней и фрукты. Соберите всё, что найдёте, взбегите ввер по склону неподалеку от пляжа, возьмите справа от пещеры дополнительную жизнь, пройдите в пещеру и продвигайтесь по ней. В конце пещеры сможете пройтите в Totem Hokum.

Часть 3.

Итак, когда закончите Totem Hokum, вернётесь на остров. Здесь осталось сделать совсем немного. Побеседуйте с устрицей, затем "крутаните" Кортекса, чтобы сцапать его и молотите им по червям слева. Во всяком случае, изрядно повеселитесь, а деревья, непонятно по какой причине, быстро вырастут. По ним сможете забраться наверх и встретите следующего босса.

Босс: Totem God.

На первый взгляд соперник огромен и силён. Однако, он настоящий слабак. Бегайте вокруг него до тех пор, пока он не развернётся и не откроет свой второй рот. Вот тогда прыгните и швырните Кортекса прямо в красную мишень, чтобы поразить Тотемного Бога. Подхватите Кортекса и вновь продолжайте бегать вокруг врага. Повторите этот маневр ещё пару раз и победите соперника. Можете, правда, вращением атаковать все мелкие тотемы, которые только появятся.

После победы возвращайтесь в пляжную зону, найдёте здесь фрукты, жизни, а также местных жителей. Атакуйте их вращением, собирайте всё, что нужно, запрыгните в лодку и отправляйтесь в лабораторию Iceberg Lab.

— *Jungle Bungle.*

Проследуйте за Коко в джунгли и просто выполняйте всё, что делает этот "Кортекс". Вращение – самый эффектный способ избавиться от врагов. Прыжки также выполнять несложно, и когда подойдёте к статуе с огромным ртом у большой пещеры, нажмите кнопку ● на бегу, чтобы во вращении атаковать туземцев, пройдите налево от входа в пещеру, найдёте здесь дополнительную жизнь, а возможно и ещё кое-что интересное. Когда будете готовы, отправляйтесь в пещеру, соберите фрукты и подойдите к ящику-продолжению. Используйте его. На следующей дороге предстоит во вращении расправиться с многочисленными врагами, прыгать через ямы, увертываться от брёвен. Они смертельно опасны, будьте осторожны. В движении атакуйте налево, где за камнем найдёте дополнительную жизнь. Вновь проследуйте за кортекс, используйте приём body slam, чтобы атаковать червя, и далее поднимайтесь на вершину горы, используя червяков. Здесь атакуйте ящик со взрывчаткой. В результате взрыва дерево будет уничтожено, продвигайтесь вперёд. Заблудиться здесь невозможно. На этой дороге необходимо ни в коем случае не прикоснуться к нитро

ящикам. Не забывайте увертываться от брёвен. Большой зелёной камень в центре ямы свалится вниз, а потому нужно быстро перебежать на противоположную сторону, по пути захватив дополнительную жизнь и фрукт. Выслушайте болтовню туземца, затем атакуйте его во вращении. Появится ящик автоматического запоминания. Если не отключили эту функцию, то игра будет запомнена. Найдёте дополнительную жизнь и встретитесь с первым боссом.

Босс: Neo Cortex.

Прыгайте, чтобы увернуться от бомб и залпов противника, и своевременно выполняйте вращательную атаку, как только увидите, что Кортекс заряжает своё оружие. В результате, его же залп отразится прямо в босса. Выполните этот манёвр три раза и одержите лёгкую победу.

Босс: Mecha Bandicoot.

Нео Джин теперь появляется в новом боевом устройстве, которое называется Mecha Bandicoot. В начале схватки постарайтесь занять позицию как можно дальше слева или справа и тут же бегите в противоположную сторону, чтобы не попасть под ракетные залпы, а затем развернитесь на 180 градусов и бегите в противоположную сторону, чтобы увернуться от цепной пилы. После этих двух атак босс выпустит мощный зелёный луч. Немедленно выполните вращение, чтобы отразить этот залп обратно в соперника. После пары удачных атак, рука с цепной пилой отвалится, и у босса останутся лишь ракеты. Ещё две удачных атаки и уничтожите "ракетную" руку, затем ещё три атаки, и босс будет побеждён. Теперь впереди следующий уровень.

— Cavern Catastrophe.

Кубарем катитесь через первую часть тоннеля, хватайте дополнительную жизнь слева, затем тут же сверните вправо, чтобы не наткнуться на ящик нитро, сделайте побольше скорость и мчитесь через оставшийся участок тоннеля, пока не доберётесь до пещеры с большой статуей. Прокатитесь по деревянному настилу, атакуйте три кристалла. Камень упадёт вниз, а Крэш получит дополнительную жизнь.

Отправляйтесь в следующий тоннель, сверните налево через "черепную" дверь, найдёте кое-что интересное, но можете продвигаться напрямую через тоннель. А когда доберётесь до следующей пещеры, увидите несколько деревянных настилов, проходящих через неё. Сверните направо, не наткнитесь на нитро ящики. На максимальной скорости прыгните через большую яму с кислотой, ну а дальше кубарем катитесь прямо в деревянное колесо.

Как только окажетесь возле ящика "продолжения", дождитесь, когда лифт опустится вниз и поднимайтесь на нём в следующую зону. Справа найдёте две дополнительных жизни, если, конечно, захотите рискнуть. Кубарем подкатитесь, хватайте их и также быстро убирайтесь восвояси. В любом случае, пройдите налево, войдите в соседний лифт, атакуйте три кристалла в следующем порядке: красный, жёлтый, зелёный. Камень рухнет вниз, а Крэш должен будет перекатиться кубарем в следующую зону.

Далее кубарем катитесь направо, используйте ящики-трамплины, чтобы получить доступ к интересным секретам, ну а если хотите, отправляйтесь к деревянному колесу с противоположной стороны. Пробирайтесь через деревянные колёса, затем свалитесь прямо в статую и выберитесь обратно на широкую платформу. Здесь Кортекс обнаружит первый энергетический кристалл (power crystal), но при этом на него набросятся подземные роботы-жуки. Атакуйте, используя специальную способность body slam, все 4 кнопки на специальной машине, чтобы разобраться с этими роботами, затем соберите ящики в этой зоне, в них найдёте дополнительные жизни и фрукты. Выполните вращательную атаку прямо в Кортекса, чтобы сцапать его, а затем заберитесь в соседний лифт, когда справитесь с этой несложной задачей.

Крутаните колесо, чтобы лист отправился наверх, выйдите на следующую платформу, прыгните и нажмите кнопку ●, чтобы швырнуть Кортекса к рычагу на противоположной стороне, но не забудьте вновь обязательно схватить Кортекса прежде, чем отправитесь дальше. Без него успешно уровень не завершить. Поднимайтесь вверх на следующем лифте и ни в коем случае старайтесь не пострадать от газовых выхлопов.

Отправляйтесь дальше, пройдите через следующий тоннель. Он мало чем отличается от предыдущих. Затем атакуйте красный и жёлтый кристаллы, которые здесь обнаружите; швырните Кортекса через расселину, чтобы точно попасть в зелёный кристалл, когда камень упадёт вниз, прыгайте через расселину, чтобы схватить Кортекса и отправляйтесь дальше. Теперь остаётся лишь разобраться с лифтами и сделать это нужно, не совершив ошибки. Если подниметесь на лифте вверх, то обязательно атакуйте по пути каждый кристалл. Порядок таков: красный, жёлтый, зелёный. Однако эту процедуру, в принципе, можно и отложить. Тогда будет больше времени, чтобы спокойно подняться наверх.

Решение принимайте по собственному усмотрению, но обязательно продолжайте подъём, пока не окажетесь наверху. Далее идите через тоннель. Разберитесь с ящиками, и когда доберётесь до самого конца, вернётесь обратно на остров.

— Totem Hokum.

В начале уровня Кортекс бежит через мост в жуткой панике. К сожалению, необходимо сохранить ему

жизнь, так что бросайтесь вдогонку. Кортекс будет мчаться вперёд, пока вы будете устранять препятствия на его пути, и если случатся неприятности, то тут же потеряете жизнь. Старайтесь держаться впереди, чтобы своевременно отражать опасности, пожалуй, за исключением тех случаев, когда несёте груз.

Вот что необходимо делать.

Активируйте TNT плунджеры, чтобы взорвать нитро-ящики.

Активируйте ящики с восклицательными знаками, чтобы заполнить оконтуренные ящики.

Активируйте ловушки (Mantraps).

Поднимите шипастые грузы.

Выполните вращение прямо в каменные опоры, чтобы разбить их вдребезги.

Крутаните колёса, чтобы выдвинуть мосты.

Прыгайте по шипастым платформам, чтобы убрать шипы.

Вращением атакуйте растения-людоеды.

И наконец, дождитесь, когда Кортекс наступит на кнопки, и тогда поднимутся шипованные двери.

Теперь можно войти в большую пещеру. Пройдите через неё и доберётесь до реки, протекающей с другой стороны. Теперь предстоит прыгать по камням, палубам, своеобразным докам, чтобы перебраться через реку. Кроме того, необходимо своевременно прятаться, чтобы туземцы не заметили вас со своих сторожевых вышек. В общем, действовать нужно осторожно. Учтите, что туземцы, хотя и первобытные люди, но у них уже есть бинокли, и они запросто могут засечь Крэша. Продвигайтесь дальше так, чтобы оказаться как раз под сторожевой вышкой и используйте каноэ, чтобы перебраться на ту сторону, где нужно взорвать ящик с взрывчаткой возле дерева. Снова спрячьтесь, дождитесь, когда туземец перестанет смотреть в бинокль и быстро прыгайте под его наблюдательную вышку. Затем юркните в каноэ, чтобы вас не заметил последний часовой, ну а дальше активируйте ловушки и осторожно продвигайтесь мимо башен.

Следующий участок достаточно знаком, во всяком случае, очень похож, но на этот раз здесь деревянные столбы. Атакуйте врагов, прячьтесь за столбами и благополучно доберётесь до пляжа. Обязательно атакуйте во вращении любых встреченных туземцев и продвигайтесь к большой лодке, где найдёте дополнительные жизни и фрукты. Можно использовать бочку, плавающую в воде или стог сена, чтобы добыть дополнительные жизни из воды. В любом случае продвигайтесь налево и обнаружите длинный ряд оконтуренных ящиков и камень. Используйте их, чтобы добраться до драгоценного камня, если есть желание.

Продвигайтесь к "ловушкам" (mantraps) на склоне утёса, используйте их, чтобы забраться наверх, соберите всё необходимое, войдите в дверь, запомните игру. В принципе, очень полезно побегать по деревне, атаковать туземцев, а также кабанов. Червяков, пожалуй, лучше не трогать. Соберите всё необходимое, загляните во все ящики, а затем возвращайтесь к червяку и выполните атаку body slam. Проследуйте по следам червяка. Они хорошо заметны в пыли. Вновь повторите атаку и действуйте до тех пор, пока не добудете тотемный шест Кортекса. Запрыгните на червяка, оттолкнувшись от него доберётесь до энергетического кристалла и как бы освободите Кортекса.

Когда увидите вождя и туземцев, немедленно бегите как можно быстрее вниз. Конечно, они начнут преследование. Внимательно следите, чтобы не налететь на какие-нибудь препятствия и ловушки. Они будут появляться неожиданно, держите пальчик на прыжковой кнопке, чтобы действовать быстрее, и обязательно хватайте драгоценный камень, как только его увидите. Не забудьте, что зелёные платформы в яме тут же обрушатся, как только наступите на них. Войдите в пещеру, выйдите их неё с другой стороны и спокойно возвращайтесь на остров.

— *Iceberg Lab.*

Часть 1.

Поднимитесь по склону, потолкуйте с Кортексом, затем обследуйте внутренности лаборатории Айсберг, наберите камни и фрукты, перейдите в правую часть лаборатории, войдите в пещеру в ледовой горе и отправляйтесь к Ice Climb.

Кстати, всегда можете вернуться на остров, если подойдёте к лодке.

Часть 2.

В начале Крэш оказывается на платформе высоко над землёй. Это случится после того, как он пройдёт Ice Climb. Прыгайте по платформам так, чтобы перебраться на другую сторону, но ни в коем случае не задерживайтесь над платформой, обозначенной английской буквой "N", которые "плавают" здесь. Они тут же развалятся, если слишком долго на них задержетесь.

Когда доберётесь до лаборатории и дверь откроется, Крэш войдёт во внутренние помещения, принадлежащие явно Кортексу. Выглядит всё это просто кошмарно. Просмотрите видеосцену и готовьтесь к схватке.

Хватайте Кортекса, выполните вращательную атаку, чтобы расправиться с монстрами, вылезающими из порталов. Отразите таким образом три вражеских атаки, но на этом дело не закончится. Впереди новые враги. Проследуйте за Кортексом через дверь справа и езжайте на платформе обозначенной буквой "N", вниз. Войдите в соседнюю большую дверь и попадете в Psychotron. Кортекс ужасный болтун, но на самом деле вам действительно необходимо отыскать ещё пару кристаллов, чтобы успешно продолжить игру. Про-

следуйте дальше, запрыгните на соседнюю платформу и сможете добраться до пещеры практически на вершине горы. Пройдите через неё, войдите в комнату в конце пещеры и попадёте в Slip Slide Icecapades.

Часть 3.

Вы вновь оказываетесь возле лаборатории Айсберг после того, как завершите уровень High Seas Hi-Jinks. Бегите к парадной части здания, запрыгните на трясущуюся платформу слева, войдите в дверь справа и вернётесь обратно к психотрону. Перебегите направо, войдите в дверь, после того, как просмотрите видеосцену. Ни в коем случае не прикасайтесь к Коко, иначе потеряете защитную маску. Выйдите наружу, используйте плавающую платформу прямо перед собой, чтобы отправиться дальше, где предстоит короткая схватка, в которой будете управлять Кортексом. Нажмите кнопку ■, чтобы выстрелить из оружия, а если хотите сделать заряженный выстрел, удерживайте эту кнопку. Обязательно заберите боеприпасы справа, когда они закончатся, и легко победите монстров. Ну а дальше отправитесь в дьявольскую академию (Academy of Evil).

Часть 4.

После того, как триумфально вернётесь к Дьявольской Академии, можете пройти в комнату прямо перед собой и попадёте на остров Twinsanity Island. Однако учтите, как только пройдёте на этот остров, уже вернуться обратно не сможете, а значит потеряете все те камни, которые не нашли на предыдущих уровнях. Но если в себе уверены, что всё сделали, отправляйтесь в психотрон.

— Ice Climb.

Соберите всё необходимое, вращением атакуйте пару летучих мышей в первой комнате, перейдите в соседнее помещение, пробегите вдоль правой стороны этой комнаты. Внимательно следите за свисающими сверху сталактитами. Во вращении атакуйте встреченных летучих мышей и пингвинов и, в конце концов, доберётесь до "плавающих" платформ и своеобразных устройств. В принципе, всё достаточно просто. Нужно запрыгнуть на одно из устройств, дождаться, когда плавающая платформа или конвейер окажется достаточно близко. Если находитесь возле ледовых стен, тогда нужно будет запрыгнуть на металлические леса сбоку, а это достаточно просто. Поднимайтесь наверх, вращательными атаками расправляйтесь с камерами наблюдения, летучими мышами, пингвинами и, когда доберётесь на самый верх, обнаружите тоннель. Пройдите через него, по пути соберите всё, что сочтёте интересным.

Положение Кортекса ужасное. Неприятности, судя по всему, неизбежны, но, в принципе, этот дьявольский мост способен решить практически все проблемы. Хватайте Кортекса, пройдите налево, где встретите красные трубы. Они очень опасны. Стоит лишь прикоснуться, и смерть неизбежна, а потому швырните Кортекса на другую сторону, а сами выполните очень высокий прыжок, чтобы последовать за ним и, как всегда, не забудьте, что нельзя оставлять Кортекса, обязательно захватите его с собой.

Теперь предстоит перебросить Кортекса через расселину, где он должен будет дёрнуть за рычаг. Разберитесь с летучими мышами, следуйте за Кортексом, продвигайтесь дальше, пока не подойдёте к высоко расположенной красной трубе. Как обычно, швырните Кортекса, но на этот раз так, чтобы он проскользнул под трубой. Для этого нужно на бегу нажать кнопку ●. Затем возвращайтесь к "устройствам", держитесь подальше от красных труб и всегда таскайте Кортекса за собой. Прыгайте на "устройства" до тех пор, пока не доберётесь до металлических лесов на другой стороне. Увернитесь от пингвина, продвигайтесь дальше, швырните Кортекса к рычагу в дальний конец слева. Он дёрнет рычаг, в результате выдвинется мост, и вы сможете добраться до лифта. Швырните Кортекса через стенку на вершине утёса, бегите вперёд, вращением атакуйте встреченных летучих мышей, а затем запрыгните на "устройство" вместе с Кортексом Постарайтесь ни в коем случае даже не коснуться нитро-ящиков. Далее перепрыгните на металлический переход, бегите мимо труб, сверните направо и увидите несколько рычагов на утёсе рядом с горой. Швырните Кортекса прямо к рычагам, он активирует их, и появятся несколько платформ. Прыгайте по ним, перебирайтесь на другую сторону, дождитесь, когда все три рычага будут активированы, прежде чем выполнять какие-нибудь головоломные прыжки. Вновь запрыгните на устройство, а оттуда к утёсу, таким образом вернётесь к Кортексу. Швырните его в ледовую стенку, пройдите через тоннель, вновь швырните его в ледовую стенку в самом конце, и пора приготовиться к встрече со старым другом.

Босс Ука-Ука.

По ходу этой схватки необходимо швырнуть Кортекса к трём рычагам, расположенным вдоль главной платформы, и каждый раз, когда рычаг будет активирован, в центре появится кнопка. Наступите на неё и в результате из вентиляционных труб на платформы вылетят языки пламени. Однако, самому надо держаться от них подальше, иначе Крэш поджарится. Ука Ука атакует огромным снежным шаром, а также ледовыми кристаллами. От этих атак достаточно легко увернуться. Когда успешно трижды атакуете Ука Ука, одержите победу. Теперь последуйте за Кортексом, пройдите через следующий тоннель и вернётесь в лабораторию Айсберг.

— Slip Slide Icecapades.

Этот уровень достаточно прост, и справиться с ним можно очень быстро, здесь даже не требуется прохождения, возможно лишь несколько полезных советов.

Не трогайте шипастые мины. Они будут скатываться прямо на вас и взрываться.

Пингвины на самом деле не опасны. Атакуйте зелёные выключатели, чтобы поднимать склоны впереди крыши. Это может помочь успешно перебраться через расселины и добраться до нужных и полезных предметов.

Старайтесь держаться в центре экрана, чтобы своевременно выполнить grind (прокат по перекладине на скейтборде, ну и здесь происходит что-то вроде этого) сражу же после того, как минуете курятник.

Остерегайтесь падающих сверху сталактитов.

Когда доберётесь до плавающих айсбергов, перепрыгивайте через небольшие каменные глыбы.

Электрический барьер очень опасен, закрутит вас мгновенно при малейшем прикосновении.

Поскольку огромные снежные шары катятся, уничтожая все препятствия на своём пути, спускайтесь за ними вниз по холму.

В конце этого склона соскользнёте в отверстие и окажетесь на Dingodile`s out-house.

— High Seas Hi-Jinks.

Продвигайтесь по направлению к кораблю, не нарвитесь на нитро-ящики. Осторожно продвигайтесь по льду, чтобы добраться до ящиков и не прикоснуться к ним, иначе взрыв неизбежен. Соберите всё необходимое, доберитесь до конца дороги и сможете попасть на корабль.

Используйте плунджер за ящиками, чтобы взорвать нитро, пройдите в первую комнату, возьмите всё, что удастся, из боковых её частей. Необходимо выполнять очень точные прыжки, но на самом деле это несложно, далее пройдите посредине, дождитесь, когда "rhinos" (носорог?) минует Крэша, прежде чем прыгнуть на следующий цилиндр. Соберите дополнительную жизнь, активируя плунджер с правой стороны. Дальше прыгайте по цилиндрам, остерегайтесь бочек, которые "Рино" будет сбрасывать вниз. Когда поднимитесь наверх, атакуйте этого мерзавца вращением, а затем увидите своеобразные пружины, запрыгните на них и сможете добраться до углубления слева. Бегите дальше, следуйте верхней дорожкой. Прыгайте с ящика на ящик в конце её, а дальше продвигайтесь вдоль стены, пока не доберётесь до углубления, оттуда пройдите в конец дороги и попадёте в соседнюю комнату. Атакуйте мешок с изображением мишени, запрыгните на платформу, как только она окажется поблизости, а затем повторите этот же манёвр со следующим мешком. Пройдите к двери и продолжите своё путешествие. Используйте вращающийся цилиндр в этой комнате, чтобы перебраться по другую сторону водоёма и добраться до платформы. Для этого нужно прыгать на поршни, когда они появляются из воды. Ну а дальше, когда окажетесь на платформе, езжайте на ней вверх в следующую комнату. Здесь используйте TNT ящики, чтобы взорвать нитро и заполучить кучу полезных вещей, ну а далее начинайте прыгать вокруг ракетной ямы, используя расположенные здесь пружины. Проследуйте по дорожке к двери в конце помещения, войдите в неё, запрыгните на следующую платформу, чтобы подняться наверх к тоннелю, и готовьтесь сразиться с боссом.

Босс N.Gin.

Соперник не опасный. Бегайте вокруг него по кругу, увертывайтесь от ракет. Учтите, что он стреляет короткими "очередями" по три ракеты сразу. Затем остановитесь около одной из трёх "ног", которые удерживают его "воронье гнездо". Как только он сбросит ящик со взрывчаткой, немедленно отойдите в сторону. Ящик немедленно приземлится, и опора разлетится вдребезги. Когда все они будут уничтожены, победа одержана.

Дальше ситуация заметно осложняется. Будьте внимательны, следите за нижней частью экрана, чтобы своевременно обнаружить отверстие, ящики, огни и ящики, ну и конечно, не забывайте про фрукты. Как только доберётесь до конца, старый приятель Н.Джин остановится в очередной раз буквально на секунду или на две. Но это особой роли не играет, тем более, что впереди серьёзное сражение.

Босс N.Tropy и N.Brio.

Н.Брио превратится в какую-то гигантскую лягушку, но не особо опасен. Просто бегайте вокруг айсберга, пока наконец эта жаба не прыгнет в океан, а вот с Н.Тропи будет посложнее. Бегайте вокруг ледового потока, прыгайте с одного на другой, но долго не задерживайтесь, иначе плюхнетесь в воду. Продолжайте прыгать вокруг, пока щит соперника не будет дезактивирован, ну а затем прыгайте прямо к нему и атакуйте во вращении. Подобный манёвр нужно будет выполнен три раза, и победа будет одержана. Затем возвращайтесь к третьей части уровня лаборатории Айсберг.

— Academy of Evil.

Часть 1.

Бегите вперёд, потолкуйте с Кортексом возле фонтана, соберите фрукты и другие полезные вещи, а затем отправляйтесь в фонтан, проследуйте по дороге, пока не окажетесь у четырехстороннего перекрёстка. Далее продвигайтесь по открытым тоннеля, пока не доберётесь до уровня Boiler Room of Doom.

Часть 2.

Соберите всё необходимое, войдите в зелёную

дверь, а оттуда к помещениям с Classroom Chaos.

Часть 3.

Стартуйте в зелёной комнате, но только после того, как закончите миссию Rooftop Rampage. Переберитесь через яму и встретите начальницу. Это мадам Эмберли.

Босс: Madam Amberly.

Мадам в начале схватки начнёт открывать люки на этой очень тонкой платформе, на которой, собственно, вы и стоите. Оттуда будет вылетать огонь, но вначале появится дымок, так что можно сориентироваться. Кстати, эти люки можно закрыть, выстрелив в них очень быстро (нажав кнопку ■).

Конечно, мадам всё-таки откроет несколько люков, а затем переключится на своеобразные "плавающие" предметы. Расстреливайте их прежде, чем они окажутся рядом и, в конце концов, соперница развернётся на 180 градусов. Вот тут-то и расстреляйте штуку у нее на спине, таким образом заработаете одно очко. Повторите этот манёвр ещё два раза и добьётесь победы.

После схватки переключаетесь на Крэша. Выбегите с поля боя и окажетесь на крыше здания академии. Соберите всё, что нужно, затем езжайте на платформу справа, возвращаясь обратно, и после короткой поездки окажетесь вновь в лаборатории Айсберг.

— Boiler Room Doom.

Итак, швыряйте Кортекса прямо в какое-то приспособление слева, да так, чтобы он оказался внутри трубы. Затем катите его по трубе направо. В результате активируете мост и сможете отправиться дальше. Катите Кортекса в следующую комнату и запихните его в туалет. Нажмите красную кнопку, чтобы спустить воду и "смыть" Кортекса в канализационные трубы. В результате появится новый ряд платформ. Перебирайтесь по ним к следующей дорожке, будьте осторожны. Катить Кортекса нужно очень аккуратно. Ни в коем случае нельзя коснуться нитро-ящиков. Дождитесь, когда паровые поршни опустятся вниз и никогда не пытайтесь катить Кортекса очень быстро, иначе он наверняка свалится вниз и окажется в кислоте.

В следующей комнате разберитесь с крышами, используя вращательные атаки (spin), а затем таким же образом атакуйте клапан, чтобы, в конце концов, разобраться с трубами. Вновь запихните Кортекса в туалет и спустите воду. Затем переберитесь через яму, запихните Кортекса в следующую трубу, а далее швырните его так, чтобы активировать рычаг. Отправляйтесь дальше, в тоннеле придавите жука, заберитесь на движущиеся платформы в следующей комнате, а дальше, прыгая с одной платформы на другую, перебирайтесь на противоположную сторону, вращательными атаками перебейте "жуков", пробирайтесь дальше через тоннель, не горячитесь, выждите, чтобы не обжечься. Огонь очень опасен. В очередной комнате обнаружите поднятый мост и синий клапан. Используйте вращательную атаку, чтобы активировать клапан и опустить мост. Затем швырните Кортекса так, чтобы поднять следующий мост, продвигайтесь по дороге и подойдете к следующему мосту, где обнаружили рычаг. Вы уже знаете, что нужно сделать. Конечно же, швырнуть в него Кортекса.

Перейдя по этому мосту, попадёте в следующую большую бойлерную комнату. Перебейте летающих пурпурных мышей, затем пробирайтесь по вращающимся платформам в следующую комнату, швырните Кортекса прямо в "трубную" машину, чтобы он оказался внутри, и катите его в первую же открытую трубу. Далее перейдите по мосту, пройдите к следующей платформе. Здесь вращательной атакой активируйте синий клапан, прыгните на противоположный конец платформы. Точно также активируйте ещё два клапана, чтобы сдвинуть некоторые трубы, далее езжайте к соседним движущимся платформам, чтобы добраться до очередного синего клапана рядом с трубами. Вернитесь обратно в туалет. Как обычно запихните туда Кортекса, спустите воду, таким образом активируйте платформу, затем попадёте в следующую зону. Вот и отправляйтесь туда, продвигайтесь по дороге, активируйте первый синий клапан, затем ещё два клапана наверху, чтобы поднять наверх своеобразные трубы-капсулы, продвигайтесь к следующим платформам, активируйте очередной клапан, поднимитесь наверх на следующей платформе, далее активируйте ещё два клапана, поднимитесь на следующей платформе и активируйте клапаны на самом верху. Отправляйтесь к платформам в конце этого помещения, спрыгните вниз и как обычно, запихнув Кортекса в туалет, спустите воду.

Продвигайтесь вдоль длинной череды платформ в следующую зону, запихните Кортекса в трубу, используйте его, чтобы активировать рычаг и поднять мост и таким образом перейдёте в следующую зону, где предстоит схватка с боссом.

Босс: Dingodile.

Обратите внимание на пять символов радиации, расположенных вокруг этой зоны. Главная задача добиться того, чтобы босс расстрелял их из своего оружия, и тогда появится кнопка, которую необходимо атаковать (body slam), в результате своеобразный дождь обрушится на Дингодайла. Атакуйте его с вращением, чтобы он попал под этот дождь, и таким образом нанесёте повреждения.

Первая атака босса Огненные Шары. Бегайте по кругу, чтобы увернуться от них. Займите позицию так, чтобы символ радиации оказался на одной линии с шарами и тогда попадёт в них, а затем, когда поя-

вится кнопка, используйте атаку body slam и всё как полагается.

Следующая атака Огненные Залпы, которые иногда проходят по низу, а иногда по верху. Нижние залпы перепрыгивайте, под верхние ныряйте. Не забывайте занимать позицию так, чтобы символ радиации оказался позади вас. В конце концов он в него попадёт.

Третья атака это "Нижний" Огненный Залп, который преследует вас. Увертывайтесь от этой атаки в прыжке, бегайте влево, вправо, маневрируйте, увертывайтесь от огненных залпов, которые последуют за эти м не забывайте правильно занимать позицию, чтобы босс поразил символ радиации. 4 атака самая сложная. Иногда следуют атаки по верху, иногда по низу. Лучше всего отбежать на приличную дистанцию и увертываться от них в прыжке или нырком. Обратите внимание на продолжительность каждого залпа. Лучше всего дождаться верхнего залпа, ну а затем проскользнуть под ним. Увернитесь от последующих атак, а также от огненных бомб, которыми босс будет швыряться. Ну и как обычно, старайтесь, чтобы он попал в символ радиации. И в конце концов, когда прикончите босса, то отправляйтесь дальше.

Примечание. Есть довольно эффективный способ увернуться от четвёртой атаки босса. Нужно просто пригнуться, и тогда залпы пролетят над вами, что же касается второй и третей "нижних" атак, то нужно занять позицию на одной из выступающих плит, напоминающих могильный камень, и тогда они не опасны.

Перед тем, как отправиться дальше, возьмите маску в задней части комнаты, пройдите в тоннель, воспользуйтесь паровым лифтом, с помощью которого и вернётесь обратно в Академию.

— Classroom Chaos.

Спускайтесь по коридору, как обычно, собирайте фрукты. Запрыгните на поршни, чтобы взорвать нитро и опустить книжную полку, по которой сможете перебраться через кислоту. Пробирайтесь дальше, пока не попадёте в тоннель, где встретите мутанта. Также как и в случаях, когда перебирались через реку на уровне Totem Hokum, используйте книжные полки, чтобы спрятаться за ними, когда мутант использует свой фонарь, затем перебегите к следующей полке, пока не доберётесь до самого конца. Здесь "вращением" атакуйте плунджер и прикончите мутанта.

Переберитесь через кислотные ямы, не задерживайтесь на платформах, иначе они утонут и попадёте в комнату, где нет пола. Быстро прыгайте по платформам, прежде чем они рухнут вниз. Когда расправитесь со следующим мутантом, укрываясь за стеклянными коробами, бегите ко двору. Вращательной атакой расправьтесь с псами, возьмите всё, что необходимо, отправляйтесь дальше, преодолейте обычные препятствия и встретите третьего мутанта. Расправьтесь с ним так же, как и с двумя предыдущими, пробегите оставшуюся часть дороги и окажетесь возле большой кислотной ямы. Ситуация, напоминающая ту, которую встретили на уровне Caven Catastrophe. Самое главное бежать направо и учитывать следующие обстоятельства:

Обязательно атакуйте ящики-выключатели с восклицательным знаком (!), чтобы появились необходимые платформы.

Атакуйте вращением книжные полки, чтобы сбить их вниз.

Держитесь как можно левее, чтобы не нарваться на нитро после того, как пройдёте по обрушивающимся переходам.

Пройдите по следующему коридору и попадёте в комнату, где нет пола. Прыгайте по платформам направо, чтобы взорвать очередной поршень, затем переберитесь обратно на левую сторону, подойдите к двери, уничтожьте следующий поршень, чтобы ликвидировать нитро в коридоре, и тут появится Кортекс. О нём нужно позаботиться. Забегите в комнату, возьмите боеприпасы, спускайтесь по коридору. Здесь Кортекса начнут преследовать жуки, и вам придётся с ними разбираться. Стреляйте вперёд, чтобы своевременно взорвать нитро-ящики, а также уничтожить любые другие препятствия, которые могут помешать. Уничтожайте крыс и лягушек в следующей комнате. По пути соберите боеприпасы. Выстрелите в машину слева, чтобы опустить плиту, запрыгните на неё. Выстрелите в машину напротив кислотной ямы, чтобы появилась плита, на которой сможете продолжить движение. Бегите дальше, расстреливайте ящики и роботов, не забудьте выстрелить в колокола, чтобы разделаться в большими роботами. Перебирайтесь через ямы, стреляя в соответствующие машины, как это делали ранее. В общем, бегите вперёд и всё расстреливайте.

Запрыгните на платформу, пройдите через следующий коридор, встретите в комнате лягушек и крыс. На этот раз они прыгают значительно быстрее, но справиться с ними несложно. Соберите боеприпасы, ликвидируйте врагов. Чуть дальше вновь Кортекса начнёт преследовать жук. Самое главное не забывать собирать боеприпасы, где бы вы их ни увидели. В очередной комнате уничтожьте лягушек и крыс, а в коридоре больших роботов. Стреляйте в колокола, собирайте всё, что нужно. В результате получите "силовой" кристалл (power crystal) и доберётесь до комнаты Нины, ну а затем следующий уровень.

— Rooftop Rampage.

Нина, в принципе, мало чем отличается по своим действиям от Крэша. Правда, у неё есть своеобраз-

ная выдвигающаяся рука. Продвигайтесь по крышам, собирайте всё необходимое, избегайте нитро-ящиков и вращением атакуйте всех врагов по пути.

Прыгните, нажмите кнопку ●, когда увидите зелёную мишень, появившуюся на гаргульях. Тогда с помощью этой руки сможете перебраться дальше. Этой же рукой можете цепляться за крюки на стенах, правда, при этом сразу же после прыжка нужно нажать кнопку ●.

Продвигайтесь дальше, прыгая с крыши на крышу, вращением атакуйте флюгер, чтобы "разбудить" гаргулью, и двигайтесь дальше. Если появятся жуки-роботы, разделайтесь с ними побыстрее, продвигайтесь вперёд. Используйте ящик со стрелочкой, чтобы добыть дополнительную жизнь наверху, а затем, используя выдвигающуюся "руку", доберитесь до драгоценного камня. Действовать нужно осторожно, особенно, когда доберётесь до труб, поскольку они рухнут практически сразу после того, как наступите на них. Ну а в коридоре будет значительно легче. Атакуйте всё и вся вращательной атакой, продвигайтесь вперёд, подтянитесь к колоколу, используйте "руку", чтобы убрать их со своего пути, "подтянитесь" (Reel up) к следующей стене. Взберитесь по ней наверх. По пути уничтожайте жуков-роботов, активируйте ящик-выключатель с восклицательным знаком, а затем вращением атакуйте поршень, чтобы уничтожить нитро. Прыгайте с трубы на трубу; уцепившись рукой, подтянитесь на крышу, перескочите через несколько расселин и попадёте в очередной коридор.

Пробегите по коридору, атакуйте всех врагов и препятствия вращательными атаками, поднимайтесь наверх, далее, используя удивительную руку Нины, взбирайтесь по стенам, прыгайте через расселины. В общем, дело привычное, и не забудьте расстрелять всех жуков и атаковать все ящики-выключатели.

В конце концов, окажетесь в коридоре с пунктом отгрузки. Запомните игру, а затем выйдите на следующую крышу. Далее придерживайтесь следующих советов:

Атакуйте вращением все ящики в восклицательным знаком, а также любые плунджеры – поршни по пути, чтобы расчистить дорогу.

Держитесь ближе к середине, так легче будет маневрировать.

Старайтесь не задерживаться, иначе жуки вас догонят, ну и, конечно же, взорвите ящик со взрывчаткой слева, заняв позицию справа.

Как только заметите, что сменился угол показа камеры, приготовьтесь зацепиться "рукой" за гаргулью слева. Ну а затем возвращайтесь обратно на крыши, по пути уничтожайте врагов, доберитесь до следующего коридора и вновь обнаружите Кортекса. Сбегите вниз по последнему коридору и вернетесь таким образом в Дьявольскую Академию.

— *Twinsanity Island.*

Часть 1.

Итак, первым делом пройдите через психотрон, проследуйте за Кортексом на другую сторону, запрыгните на платформу, заберитесь в тоннель на вершине горы и оттуда попадёте в Roockslide Rumble.

Часть 2.

Вращением атакуйте жуков, с головами, напоминающими сверла, поднимайтесь в пещеру и когда окажетесь наверху, игра будет запомнена автоматически, а вы окажетесь на поверхности. Пройдите направо, следуя вдоль фруктов. Не забывайте собирать их и встретите Кортекса и Нину, а также дьявольского Крэша. Проследуйте вновь за Кортексом, уничтожайте по пути врагов и выйдите к уровню Bandicoot Pursuit.

— *Rock-Slide Rumble.*

По существу, это вариант уровня Slip Slide Icecapades. Однако, есть различия, а потому советы вряд ли будут лишними.

Не пытайтесь догнать дьявольского Крэша, он всё равно будет впереди. Это бессмысленно.

Жуки со световыми саблями очень опасны, они смогут нанести повреждения. Старайтесь своевременно увернуться от их атак.

Будьте внимательны, не напоритесь на нитро-ящики.

Держитесь в центре. Так удобнее маневрировать, прыгать и увертываться.

Будьте внимательны, но осторожны, держитесь от дьявольского Крэша подальше, пусть он сам натыкается на нитро-ящики и взрывает их.

Ни в коем случае не прыгайте через нитро, лучше обежать вокруг них.

В конце этого уровня попадёте на остров Twinsanity Island, часть 2.

— *Bandicoot Pursuit.*

На этот уровень попадаете с острова Twinsanity. Игровое действие в известной мере напоминает уровень Totem Hokum, но советы и подсказки не помешают.

Держитесь всё время впереди Кортекса.

Занимайте позицию и стойте на синих кнопках, чтобы удерживать платформу наверху.

Атакуйте вращением все плунджеры, причём очень быстро.

Точно также активируйте зелёные выключатели, чтобы доставить "платформы" для Кортекса.

Иногда полезно вращением активировать зелёный выключатель для Кортекса, чтобы он смог попасть на платформу, а затем повторите этот манёвр, чтобы он смог перебраться на следующую платформу.

Дожидайтесь Кортекса, чтобы он наступил на синие кнопки, прежде чем проходить мимо ловушек из

острых лезвий.

Атакуйте вращением огнедышащих монстров, желательно это делать сбоку.

Используйте вращение и атакуйте синие орбы, чтобы избавиться от синего силового поля.

В третьей части преследования атакуйте вращением ящики-выключатели с восклицательным знаком все по порядку, за исключением последнего. Таким образом Кортекс не напорется на нитро-ящики.

Не пытайтесь двинуть пушки, когда находитесь рядом с ним. Просто используйте их, чтобы расстрелять препятствия на дороге Кортекса.

Когда закончите преследование, вернитесь обратно на пляж. Перебегите в конец его, побеседуйте с Кортеском, ну а дальше можете отправиться в крепость Виктора и Мориса или же воспользоваться телепортёром справа от входа и вернуться в лабораторию Кортекса. В принципе, очень полезно, если хотите заново пройти уровень Rock-Slide Rumble.

— *Ant Agony.*

Установите сферу в генератор, чтобы открыть дверь; пройдите дальше, перебейте всх жуков, быстро прыгайте по пурпурным платформам, иначе они исчезнут. Атакуйте очередного жука, закатите сферу на кнопку, чтобы активировать ещё несколько пурпурных платформ; прыгайте по ним, прикончите жука, затем закатите сферу на левую верхнюю платформу прямо в генератор возле двери. Появятся все три орба. Атакуйте жуков, тут же появятся следующие три орба, пройдите через щиты по мере того, как они будут исчезать, и когда окажетесь в лавовой комнате, быстренько ликвидируйте огненного жука и отправляйтесь в следующую комнату. В ней много машин. Прыгайте так, чтобы забраться на верхнюю дорожку, уничтожайте жуков, пройдите через комнату, прикончите летающего жука и попадёте в помещение с многочисленными "мигающими" платформами. Прыгайте по ним, соблюдая следующий порядок: красное, зелёное, синее, красное, и когда доберётесь до конца, прыгайте на дорожку возле стены, перебейте жуков на платформе, далее наступите на ближайшую кнопку, перебирайтесь прыжками ещё через несколько пурпурных платформ, атакуйте вращением сферу справа, чтобы доставить её к генератору возле двери. Ну а затем как обычно пройдите в открывшуюся дверь. Увертывайтесь от лазеров, прыгайте ещё по нескольким пурпурным платформам. Затем перебирайтесь по разноцветным платформам в том же самом порядке, что и ранее. От лазеров в конце увернуться ничего не стоит.

В следующей комнате всё то же самое. Атакуйте жуков, увертывайтесь от лазеров, прыгайте через расселины и когда доберётесь до пурпурных платформ, прыгайте по ним, дождавшись, когда первая появится справа. Затем перескочите ещё через две, когда они появятся слева. Используйте многочисленные платформы, чтобы собрать все орбы, и возвращайтесь обратно. Силовое поле исчезнет. Бегите вперёд, увернитесь от жуков, швыряющихся сферами, затем атакуйте их. Затем атакуйте их, используя вращательную атаку, проберитесь мимо лазеров. Причём двигаться нужно в том же направлении, что и лазеры, так будет легче. перебейте ещё несколько жуков, чтобы получить доступ к кнопке, атакуйте её и появятся пурпурные платформы, по которым нужно перескакивать с одной на другую, пока не окажетесь в следующем коридоре. Здесь разноцветные платформы, но порядок теперь другой. Внимательно присмотритесь к ним и запомните правильное прохождение: красное, зелёное, синее, красное. Перескочив через эти платформы, прыгайте как можно быстрее, чтобы оказаться на последней зелёной платформе, прежде чем пурпурная платформа исчезнет. Наступите на кнопку и быстро прыгайте, прежде чем пурпурные платформы повернутся направо. Убейте жука бомбомёта и далее обнаружите три пурпурных платформы и лазер. Дождитесь, когда луч лазера двинется в вашем направлении, быстренько запрыгните на первую платформу, затем на вторую, а затем продвигайтесь к дороге. Повторите этот же манёвр и окажетесь возле вращающихся лазеров. Прыгайте вверх по следующем ряду платформ, чтобы разбить орбы и "опустить" очередной щит и, когда доберётесь до очередных лазерных платформ, соблюдайте особую осторожность. Присмотритесь к тому как они вращаются и чётко рассчитываете по времени прыжки так, чтобы оказаться на платформе в тот момент, когда лазер минует точку, в которой намереваетесь приземлиться. Наступите на кнопку, чтобы появились разноцветные платформы, прыгайте по ним, дальше появятся ещё несколько разноцветных платформ. Не путайтесь: красная, зелёная, синяя, жёлтая. Перед тем как выполнять эти прыжки, внимательно присмотритесь, спланируйте маршрут, и полный вперёд. Когда доберётесь до конца, прикончите жука и не забудьте собрать все ящики.

Перейдите в следующую комнату. Вначале прикончите пару жуков в середине, затем атакуйте плунджер, пройдите на левую сторону. Используйте бомбу, чтобы взорвать нитро-ящики, закатите сферу в ящик, а затем, используя "скольжение" (slide), нажав кнопку ●, так чтобы она оказалась на платформе. Запихните в первый генератор, перейдите на другую сторону, вновь "используйте" скольжение, чтобы отправить сферу в следующий генератор. Пройдите в открывшуюся дверь, особых неприятностей не пред-

видится. Пройдите через длинный коридор, пройдите в соседнюю комнату и встретите последних боссов.

Босс: Виктор и Морис.

В первой части схватки играете за Нину. Роботы двойняшки выпускают жуков, атакуют струями огня, как поверху, так и по низу. Кроме того, используют шоковую волну. Если сумеете отойти на приличное расстояние, то все атаки не опасны. Вначале боя подойдите к одной паре колонн в этой зоне, пройдите и нажмите кнопку ●, чтобы используя "руку" Нины подняться вверх по колонам. Далее используя, используя вращательную атаку активируйте один из кристаллов и вновь, воспользовавшись рукой, переберитесь на другую колонну, а затем точно также атакуйте кристалл. Повторите эти же процедуры с двумя другими парами колонн, и часть схватки, в которой играете за Нину, завершена.

Теперь управляем Кортексом. Робот попытается использовать свой пулёмёт, попытается атаковать очередями, а кроме того и атаковать заряженным лазером. Чтобы увернуться от тех и других атак, маневрируйте то влево, то вправо, на месте не стойте. Дождитесь, когда последует очередь из пулемёта, а затем несколько раз выстрелите в него. Можно попытаться обстрелять его и до этого, но в любом случае, быстро отбегите назад, нажмите кнопку ● на бегу, чтобы в скольжении увернуться от лазерной атаки и шоковой волны. Как только пулемёт взорвётся, займитесь лазером. Сделайте 5 или 6 точных выстрелов и тут же отбегите подальше влево, прежде чем лазер начнёт заряжаться. Продолжайте расстреливать лазер, и когда уничтожите "руки", перейдёте к финальной фазе схватки.

Крэш возвращается с полностью восстановленным mega bandicoot. Учтите, что роботы двойняшки окружены щитом, и их единственная атака, это лазерный меч. Подойдите слева, так будет легче увернуться от атаки, двигайтесь по кругу вокруг босса, увертывайтесь от лазера, внимательно посматривайте на щит, пока не обнаружите в нём уязвимое место. Сюда и выпустите ракету, нажав кнопку ■, чтобы поразить робота. Сумеете сделать это три раза и расправитесь с дьявольскими двойняшками раз и навсегда.

Итак, игра закончена. Просмотрите симпатичную и комическую концовку, а если не сумели собрать все камни, то приступайте в этой работе.

** Расположение камней.*

— Остров N.Sanity Isle.

Запрыгните на заросшие травой камни в третей "части" уровня остров N.Sanity Isle и обнаружите ряд ящиков, как бы висящих в воздухе. Прыгайте по деревянным ящикам, атакуйте ящик со взрывчаткой, чтобы взорвать нитро как внизу, так и в других местах, а затем возьмите с земли жёлтый камень. Отыщите курятник в первой части уровня и гоните цыплят по направлению к нитро ящикам. Сделать это нужно для того, чтобы они взорвали ящики, и тогда сможете забрать красный камень, лежащий на вершине небольшой скалы.

Отыщите небольшую стайку цыплят во второй части уровня и гоните их к нитро ящикам, расположенным поблизости. Атакуйте TNT плунджер, чтобы взорвать нитро ящики слева и в них опустятся "прыжковые" металлические ящики, по ним и доберётесь наверх и найдёте пурпурный камень. Прыгайте на TNT ящик рядом со стогом сена во второй части уровня. В результате взорвёте нитро ящики, а вниз спустится металлический прыжковый ящик. С помощью его сможете добраться до зелёного камня.

Используйте червей, чтобы запрыгнуть на площадку типа плиты возле пляжа, и она доставит вас к острову. Прозрачный камень найдёте на вершине статуи.

Доберитесь до пушки в начале пляжа и прицельтесь в каждую из статуй, выступающих из воды. Далее выполните атаку body slam прямо в кнопку, чтобы поразить рот каждой из статуй и таким образом опуститесь вниз, тогда сможете добраться до синего камня за последней статуей.

— Jungle Bungle.

Закатите бомбу в статую в начале уровня, а затем воспользуйтесь стогом сена, выполните атаку body slam, чтобы забраться на вершину статуи, где и найдёте жёлтый камень.

Сверните направо от того места, где будете прыгать по нескольким червям и отыщите небольшую "полянку" с несколькими ящиками. Запрыгните на TNT ящик, чтобы взорвать его и в результате появится несколько металлических прыжковых ящиков. Прыгайте по ним и доберётесь, в конце концов, до красного камня.

Сверните налево от рта большой статуи, там где находятся туземцы. Дальше следуйте вдоль ряда фруктов и найдёте пурпурный камень над ящиком на пляже.

Прыгните на первого червя у основания горы, затем сверните направо и обнаружите зелёный камень на штабеле своеобразных блоков.

Сверните налево от рта большой статуи, где находятся туземцы, прыгните на прыжковую кнопку, чтобы выпустить несколько ядер, а затем используйте пушечные ядра, чтобы разбить рты статуй справа и ещё двух на противоположной стороне моста. И наконец, выпустите ещё одно ядро, прямо в направлении ядра слева, чтобы разобраться с последней статуей, тогда наверху сможете добыть прозрачный камень.

Выполните атаку body slam против первого червяка, запрыгните на него и хватайте синий камень с

вершины тотемного столба.

— Cavern Catactrophe.

После того, как пройдёте первую пещеру с большой статуей, войдите в тоннель, сверните налево, пройдя через "черепную" дверь. Жёлтый камень найдёте в тоннеле. Когда ускользнёте от бурового снаряда, обязательно атакуйте все кристаллы. Красный камень найдёте на платформе слева, когда практически поднимитесь наверх.

Пройдите ко второму ряду деревянных колёс, держитесь левее, чтобы атаковать последнее колесо, продолжайте двигаться в этом направлении, пока не окажетесь на как бы расколотых платформах и спустившись вниз, найдёте красный камень.

Подойдите к первой пещере с деревянными "рельсами", идущими внутри её, это место чуть дальше нахождения жёлтого камня, сверните на развилке направо, избегайте ящиков с нитро, разгонитесь побыстрее, чтобы перепрыгнуть через яму с кислотой и хватайте зелёный камень.

Захватите Кортекса, и он должен расстрелять первый рычаг. Взгляните налево, швырните Кортекса через расселину, прямо на платформу с несколькими крысами, там же находится прозрачный камень. Он для вас его и достанет.

— Totem Hokum.

Отправляйтесь в деревню, пройдите чуть ниже тотемного столба, к которому Кортекс привязан. Дождитесь, когда "солнечная" дверь ближайшей к вам хижины будет открыта, и начинайте прыгать вдоль солнечных дверей, по мере того как они будут открываться. Далее прыгайте по крышам и в конце концов обнаружите жёлтый камень. В левой части пляжа увидите длинный ряд оконтуренных ящиков, а также несколько камней. Займите позицию, так чтобы камни оказались на одной линии с нитро-ящиками на островке. Затем выполните атаку вращением, чтобы запустить эти камни по воде, да так, чтобы они врезались прямо в ящики. В результате появится ящик-выключатель; актировав его, получите доступ к красному камню.

Во второй части преследования Кортекса отыщите длинный ряд нитро ящиков. Используйте плунджер, чтобы взорвать их, а затем быстренько бегите вверх и хватайте пурпурный камень.

В первой части преследования Кортекса, когда будете удирать от пчёл, взгляните вниз, и когда доберётесь до плунджера, с его помощью взорвите нитро ящики и обнаружите зелёный камень, лежащий на платформе.

В той части уровня, где туземцы будут преследовать вас. Удерживайте палец на прыжковой кнопке, чтобы своевременно избежать препятствий и успеть схватить прозрачный камень, как только его увидите, после того как минуете упавшее дерево.

Отправляйтесь в деревню, подойдите к тотемному столбу, к которому привязан Кортекс, пробегите мимо него, сверните направо, увидите стену из деревянных кольев, а также рядом небольшие деревянные платформочки. Прыгайте по ним, доберитесь до хижины и найдёте синий камень.

— Iceberg Lab.

Сверните направо от лодочного причала, подойдите к ледяному мосту в дальнем конце справа, перейдите по нему, а дальше используйте деревянные ящики, чтобы добраться до жёлтого камня.

Сверните налево от лодочного причала, пройдите по первому ледяному мосту и подойдёте к айсбергу, на котором много нитро-ящиков. Снова сверните налево, перейдите ещё один ледовой мост. Используйте TNT камень в ящиках, как бы висящих в воздухе.

Сверните налево от лодочного причала, поднимайтесь на самый верх действительно высокого айсберга, используя металлические "прыжковые" ящики, бегите в самый конец, запрыгните на металлические ящики, как бы висящие в воздухе и в случае успеха доберётесь до пурпурного камня.

Бегите в левую часть лаборатории, мимо двух больших вентиляторов и обнаружите металлические ящики, а внизу зелёный камень, как раз над водой. Спрыгните вниз и добудете его.

Сверните налево от лодочного причала, продвигайтесь вдоль края айсберга, пока не достигнете нижней зоны, где и обнаружите ящик-выключатель с восклицательным знаком. Атакуйте этот ящик, в результате появятся металлические прыжковые ящики чуть ниже этого карниза, спрыгните вниз и далее по ящикам доберётесь до прозрачного камня, вокруг которого нитро-ящики. Соблюдайте налево от лодочного причала, переберитесь по первому ледовому мосту, чтобы добраться до айсберга с многочисленными нитро-ящиками. Запрыгните на прыжковые ящики, которые как бы висят в воздухе. С них перескочите на ящики TNT, чтобы взорвать нитро и добраться до плунджера. Используйте плунджер, чтобы опустить прыжковый ящик неподалеку от прыжкового ящика, и тогда сможете добыть синий камень.

— Ice Climb.

После того, как Кортекс дёрнет за второй рычаг, взгляните на второй конец металлического перехода. Жёлтый камень обнаружите на "одинокой" плавающей платформе. Швырните на неё Кортекса, и он добудет камень.

Подойдите к первым устройствам, когда будете тащить Кортекса и отыщите красный камень над металлическими строительными лесами слева. Швырните Кортекса и камень ваш.

Сверните налево после того, как поднимитесь на третьем лифте в большой комнате и запросто обнаружите пурпурный камень на плавающей платформе.

В комнате с большой "машиной" прыгайте вверх до тех пор, пока не доберётесь первых металлических, строительных лесов. Здесь найдёте ящик Аку Аку, за ним прыжковый ящик, с помощью которого сможете достать наверху зелёный камень. После того, как минуете устройство, вокруг которого нитро ящики (когда будете тащить Кортекса), заберитесь на металлический переход, пройдите мимо трубы и увидите прозрачный камень на платформе в воздухе, швырните Кортекса в ящик-выключатель, чтобы появился оконтуренный ящик и тогда сможете добраться до нужного камня.

В комнате с большой машиной, пройдите по правой стороне нижней зоны, посматривая по направлению к воде, где обнаружите небольшой ледовый поток, а в нём синий камень. Пропустить его достаточно трудно.

— Slip Slide Icecapades.

Держитесь с правой стороны и езжайте по пурпурной перекладине, тогда в конце этого "путешествия" обнаружите жёлтый камень.

После того, как превратитесь в снежный ком, отыщите пару пурпурных труб. Катитесь через них и в конце найдёте красный камень. после того как пройдёте первую перекладину, вдоль которой находятся фрукты и проскользните над дорожкой, в виде настила. Прыгайте в конце её через пурпурную петлю и найдёте пурпурный камень.

Держитесь левее, после того как минуете дом Мулин Кортекс, соскользните вниз по склону, прыгните в пурпурную петлю и найдёте зелёный камень.

После того, как минуете дом Мулен Кортекс, продвигайтесь вперёд, отыщите склон справа, скатитесь по нему, прыгните вверх, чтобы угодить в зелёный выключатель. Чуть дальше впереди увидите приподнятую платформу, по которой сможете добраться до склона, запрыгните на него и хватайте прозрачный камень, плавающий над каким-то устройством.

У входа в тоннель с правой стороны найдёте синий камень после того, как минуете курятник.

— High Seas Hi-Jinks.

Войдите в комнату с водой и большими, вращающимися поршнями в середине. Вначале атакуйте первый поршень слева, затем прыгните на противоположную сторону и атакуйте первый плунджер справа. Вернитесь обратно к поршням и используя прыжковые ящики доберитесь до третьего плунджера с правой стороны. Затем прыгните влево и обнаружите жёлтый камень.

В комнате с ракетами продвигайтесь по прыжковым "пружинам", прыгая с одной на другую, пройдите в дверь, сверните направо на платформы и доберётесь до углубления в правой части комнаты. Продвигайтесь по верхней дорожке и найдёте красный камень над прыжковым ящиком.

В самом начале преследования walrus chase отыщите двойной огненный "язык" с правой стороны. Пурпурный камень находится как раз возле этого огненного гейзера, а потому нужно быстро развернуться, успеть сцапать его и продолжить движение дальше.

В комнате, после "раскачивающихся" носорогов, проследуйте по дороге, пока не увидите зелёный камень над прыжковыми платформами возле стены. Запрыгните на ящики и добудете камень.

Над платформой в первой комнате за мешками в форме мишени обнаружите прозрачный камень. Видно его хорошо.

В комнате с раскачивающимися "носорогами" сверните налево. Увидите синий камень, над прыжковым ящиком. Прыгайте по платформам и доберётесь до него.

— Academy of Evil.

Первым делом нужно закончить уровень и победить мадам Amberly (Амберли), а затем использовать футбольный мяч, чтобы взорвать нитро ящики возле автомобиля, а дальше, воспользовавшись плавающей жёлтой платформой, добраться до желтого камня, находящегося возле крыши академии.

Бегите вперёд мимо фонтана, сверните налево и обнаружите небольшой тоннель, идущий через здание. Забегите внутрь его, атакуйте плунджер, чтобы взорвать несколько нитро-ящиков, а затем воспользуйтесь футбольным мячом, чтобы взорвать нитро-ящики в углу. В результате появятся оконтуренные ящики, над прыжковыми ящиками, а таким можете как раз добраться до камня наверху.

Бегите вперёд мимо фонтана, затем сверните налево и обнаружите колонну Нитро-ящиков и ящик-выключатель с восклицательным знаком возле двери. Воспользуйтесь футбольным мячом, чтобы взорвать эти ящики, затем перебегите в конец зоны, где найдёте ещё один футбольный мяч. Взорвите нитро-ящики справа и сможете добраться до пурпурного камня, находящегося на штабеле металлических ящиков.

Бегите вперёд мимо фонтана, дальше сверните налево, пока не обнаружите большую лестницу, ведущую на третий этаж. Запрыгните на балкон второго этажа и заберите зелёный камень. Бегите вперёд мимо автомобиля, взгляните налево и обнаружите небольшую лестницу, поднимайтесь по ней наверх и прозрачный камень найдёте на балконе второго этажа.

Воспользуйтесь пурпурным мечом, чтобы взорвать нитро-ящики возле автомобиля, затем запрыгните автомобиля, где обнаружите синий камень как

раз над прыжковым ящиком.

— Boiler Room Doom.

В комнате, почти в самом конце уровня с многочисленными клапанами, атакуйте вращением каждый клапан, так чтобы добраться на самый верх. Прыгните в самый конец этой зоны, а дальше по движущимся платформам доберётесь до жёлтого камня.

В комнате с двумя поднятыми мостами пробирайтесь до конца и взгляните направо, швырните Кортекса на трубу, на которой находится красный камень, и он заберёт его.

После того, как минуете вторую бойлерную, отправляйтесь в первый туалет. Рядом с туалетом небольшая ниша на платформе. Спрыгните вниз и заберите пурпурный камень. Продвигайтесь к комнате, где находится второй туалет, взгляните в небольшую нишу справа, там зелёный камень.

Взгляните направо в самом начале уровня и увидите ящик-выключатель с восклицательным знаком. Выполните вращение, швырните Кортекса прямо в этот ящик. В результате появятся под мостом оконтуренные ящики. Спрыгните с моста прямо на них и добудете прозрачный камень. Отправляйтесь в комнату после того, как расправитесь с самым первым жуком на этом уровне. В этой комнате вращающиеся платформы. Перейдите на противоположную сторону, швырните Кортекса на самую дальнюю платформу, и он добудет для вас синий камень.

— Classroom Chaos.

Играя за Кортекса, в коридоре с девятым "силовым" кристаллом перед тем, как доберётесь до комнаты Нины, расстреляйте нитро-ящик и хватайте жёлтый камень.

Играя за Кортекса, после того, как проберётесь по длинному коридору с многочисленными роботами, отыщите зелёный тупик, там платформа. Двигайтесь по ней и найдёте красный кристалл.

После того, как минуете комнату с крысами, играя за Кортекса, выстрелите в машину, чтобы опустилась плита в кислотную яму. Спрыгните на эту плиту, расстреляйте следующую машину и хватайте пурпурный камень.

Бегите вверх башни, чтобы не вляпаться в кислотную яму. Камень найдёте на самом верху.

Когда расправитесь со вторым мутантом, прячась за стеклянными коробами, перебегите во двор, вращением атакуйте псов и ящик-выключатель. В результате появятся оконтуренные ящики. Над ними и добудете прозрачный камень.

Перебирайтесь через кислотные ямы, не задерживайтесь на платформе, иначе они утонут, пока не попадёте в комнату, где нет пола. Быстро прыгайте по платформам, прежде чем они рухнут вниз, и найдёте синий камень слева.

— Rooftop Rampage.

После того, как закончится преследование вас автобусом, атакуйте одного из двух жуков на крыше так, чтобы он врезался в штабель TNT ящиков и заодно взорвал ящики нитро в углу. Затем вращением атакуйте ящик-выключатель, чтобы оконтуренные ящики появились на следующей крыши. С помощью их и доберётесь до жёлтого камня.

Используя "руку" Нины, подтянитесь к гаргулье сразу же после того, как закончилось преследование автобусом и добудете красный камень.

Над средней трубой обнаружите пурпурный камень.

На крыше, после того, как пройдёте второй коридор, увидите зелёный камень.

Автоматически получите прозрачный камень, когда подтянетесь вверх по второй стене.

Синий камень найдёте в самом начале уровня под гаргульей. Видно его очень хорошо.

— Twinsanity Island.

Пройдите в левую часть пляжа, там, где между статуями течёт водопад, отыщите прыжковый металлический ящик возле утёса, подпрыгните вверх и обнаружите пушку. Прицельтесь из неё в каждый из ящиков-выключателей и расстреляйте их, затем расстреляйте нитро-ящики и таким образом очистите дорогу к жёлтому камню.

Пройдите на левую сторону пляжа, где между статуями течёт водопад, отыщите платформу над водой. Закатите энергетическую сферу на среднюю платформу, а затем перекатите эту сферу прямо в нитро-ящики, чтобы взорвать их и добыть нитро-ящики. В принципе, можно добраться до неё и успешным прыжком. Возможно потеряете жизнь, но зато добудете камень без особых проблем.

Пройдите в левую часть пляжа, отыщите металлический прыжковый ящик возле утёса, прыгните на утёс и продвигайтесь по направлению к горе. В конце дороги обнаружите пурпурный камень.

Пройдите на левую сторону пляжа, как этот делали в предыдущих случаях, отыщите энергетическую сферу и металлические ящики над водой. Катите энергетическую сферу так, чтобы она попала прямо в первый ящик и, отразившись от него, подорвала нитро-ящики. После этого без проблем добудете зелёный камень.

Бегите к причалу возле тотемов, поднимитесь на верхнюю платформу, атакуйте ящик-выключатель, находящийся поблизости, затем катите сферу на следующую платформу, дождитесь, когда вращающиеся труб откроют дорогу, впереди не будет никаких препятствий и когда приблизится платформа, быстренько закатите сферу на неё. Продолжайте катить сферу по мере продвижения платформы так, чтобы сфера

не свалилась. Далее поднимайтесь вверх на движущейся платформе, займите позицию так, чтобы оказаться на одной линии со щитовым генератором, дождитесь, когда другой край платформы поднимется вверх, и тут же, выполнив вращательную атаку, перебросьте сферу на платформу. Если сделаете всё правильно, то бомба как раз упадёт на генератор. В принципе, и сами можете запрыгнуть туда и взорвать генератор, так может быть даже и проще. После этого прозрачный камень ваш.

Бегите через утёсы по направлению к дому, сверните налево, чтобы оказаться на этой стороне пляжа, прыгайте к утёсы, найдёте сферу, катите её вверх по платформе, дальше через мост, когда появятся блоки. В конце концов, закатите сферу в щитовой генератор, взорвите его и добудете синий камень.

— Rock-Slide Rumble.

Когда соскользнёте вниз, увидите тоннель, заблокированный стеной из нитро ящиков. Соскользните вправо и дальше над нитро-ящиками, так чтобы не получить повреждений и хватайте жёлтый камень.

После того, как проскользнёте по длинной перекладине, как настоящий скейтбордист, посматривайте направо, дождитесь, когда появится первый TNT тоннель, прыгните через ящики со взрывчаткой, чтобы попасть внутрь этого тоннеля, скользите до конца его и найдёте красный камень.

После того, как минуете тоннель, заблокированный ящиками со взрывчаткой, справа появится дорожка. Если обратите внимание, то на самом деле дорожки две Соскользните, как скейтбордист по нижней дорожке и в конце её хватайте пурпурный камень.

Езжайте прямо в первую большую металлическую машину и найдёте зелёный камень.

После того, как выполните скольжение и добудете пурпурный камень, держитесь правее, прыгните через ящики с взрывчаткой так, чтобы оказаться в тоннелеб где и найдете прозрачный камень.

Когда приблизитесь к первому каньону по дорожке, где поднимаются вверх струи пара, держитесь левее этого парового гейзера. Катитесь по стене и в конце её хватайте синий камень.

— Bandicoot Pursuit.

Продвигайтесь на левую сторону большого здания, находящегося на пляже, прыгните вверх, чтобы атаковать ящик – выключатель. Бегом возвращайтесь к входу в большую пещеру на пляже, взгляните направо и возле воды обнаружите прыжковый ящик, а также жёлтый камень.

Атакуйте ящик-выключатель, находящийся между многочисленными нитро-ящиками на пляже и тогда в пруду появятся ящики. Прыгайте на них, бегите до сферы, находящейся на платформе, висящей над прудом, катите эту сферу прямо в ящики с нитро и сможете добыть красный камень наверху.

После того, как закончится преследование Кортекса, тут же бегите направо, загляните за большой камень возле воды, там пурпурный камень.

Когда завершится первая часть преследования, взгляните вниз. Зелёный камень лежит на нижнем карнизе возле машины.

Доберитесь до скал на пляже, атакуйте ящик-выключатель внизу, затем прыгайте вверх, атакуйте первый же ящик-выключатель над водой, катите сферу на первую платформу. Активируйте снова выключатель, чтобы закатить сферу на следующую платформу. Вращением атакуйте второй выключатель, чтобы выдвинулась другая платформа по направлению к щитовому генератору. Добравшись до него, закатите сферу внутрь, и когда щит "опустится", заберите прозрачный камень.

В третьей части преследования, после того, как минуете многочисленные ящики-выключатели, взгляните на платформу, которая появится в воде, спрыгните на неё и обнаружите синий камень.

— Ant Agony.

После того, как уничтожите несколько огненных жуков и откроете щит, взгляните направо Жёлтый камень должен быть на платформе рядом с большими машинами. Используйте бомбу, швырнув её с помощью вращательной атаки с верхней части дороги прямо на выключатель-ящик, находящийся под камнем, и сможете добыть его.

Во второй комнате с машинами на этом уровне, продвигайтесь к началу верхней дороги, повернитесь лицом к входу, запрыгните на большую машину справа и между колоннами обнаружите красный камень.

Когда доберётесь до разноцветных платформ, учтите, что появятся они, лишь когда наступите на кнопку. В этот раз пройдите по ним, тут же взгляните налево и увидите металлические ящики, по которым можно подняться на верхнюю часть машины. Что и нужно сделать, там пурпурный камень.

В первой комнате с многочисленными пурпурными платформами пройдите на противоположную сторону, запрыгните на машину справа, дальше проследуйте по платформам, чтобы подняться на самый верх машины, возьмите там зелёный камень.

Когда доберётесь до первой комнаты, где пурпурные платформы "исчезнут" после того, как наступите на кнопку, взгляните налево. Появится ещё одна пурпурная платформа, на этот раз рядом с другими платформами, по которой сможете подняться наверх ко входу. Прыгайте по этим платформам и в конце концов доберётесь до прозрачного камня.

Во второй комнате с машинами на этом уровне,

пройдите к тому месту, где увидите разноцветные платформы. Прыгайте по ним и когда переберётесь на правую сторону, обнаружите синий камень.

* Возможность вернуться назад.

Учтите, что нельзя вернуться на предыдущие уровни после того, как войдёте в психотрон и отправитесь на остров Twinsanity Island. Тогда нужно будет успешно закончить игру и только после этого сможете вновь попасть в лабораторию айсберг.

Примечание. Учтите, что уровни станут доступны для повторного визита лишь после того, как их завершите.

— N.Sanity Isle.

Если взглянете на утёсы по обеим сторонам от пляжа, то заметите тоннели, которые иногда могут быть закрыты булыжниками. Эти тоннели связывают различные части острова, и если вы находитесь на другом острове и хотите вернуться на этот остров, то нужно вначале отправится в лабораторию айсберг, а затем добраться до острова на туземной пироге.

— Jungle Bungle.

Отправляйтесь на остров N.Sanity Isle, пройдите к дому Крэша и попадёте в Jungle Bungle.

— Caven Catastrophe.

Прежде всего нужно закончить уровень Jungle Bungle, после чего выйти в пещеру в конце его.

— Totem Hokum.

Отправляйтесь на третий пляж на острове N.Sanity Isle, где пришвартована лодка, бегите вверх по заросшему травой склону, дальше пройдите через пещеру и попадёте на этот уровень.

— Iceberg Lab.

Вернётесь сюда после того, как успешно завершите игру. Можно также добраться сюда на лодке от острова или летательном аппарате из дьявольской академии.

— Ice Climb.

Отправляйтесь в лабораторию айсберг и оттуда через тоннель на правом склоне горы.

— Slip Slide Icecapades.

Отправляйтесь в лабораторию Айсберг и езжайте на платформе влево от входа, затем обегите с другой стороны, войдите в комнату с психотроном, обегите портал с левой стороны и попадёте к плавающей платформе на балконе. Сможете вернуться к пещере на вершине горы.

— High Seas Hi-Jinks.

Стартуя в лаборатории Айсберг, перебегите к левому склону горы, запрыгните на плавающие платформы, по ним доберетесь до большой пещеры и вернётесь на этот уровень.

— Academy of Evil.

Чтобы попасть на этот уровень, нужно прилететь на летательном аппарате от лаборатории айсберг. Вначале прокатитесь на плавающей платформе, потом поднимитесь на балкон, а уже оттуда воспользуйтесь летательным аппаратом.

— Boiler Room Doom.

В дьявольской академии нужно поговорить с Кортексом, стоящим у фонтана.

— Classroom Chaos.

От дьявольской академии пробегите через двор, затем пройдите через открытую арку с левой стороны здания. Открытая зелёная дверь приведёт на этот уровень.

— Rooftop Rampage.

Необходимо успешно закончить уровень Classroom Chaos, чтобы вернуться на этот уровень

— Twinsanity Island.

Отправляйтесь в лабораторию айсберг и дальше на плавающих платформах к балкону, войдите в дверь, прыгайте в психотрон и если вы на уровне Bandicoot Pursuit и хотите вернуться на уровень Twinsanity Island, войдите в пещеру с девой стороны от входа в крепость.

— Rock-Slide Rumble.

С уровня Bandicoot Pursuit войдите в портал с правой стороны от входа в крепость и тут же вернётесь обратно к психотрону. Оттуда на платформе можете вернуться обратно к горе.

— Bandicoot Pursuit.

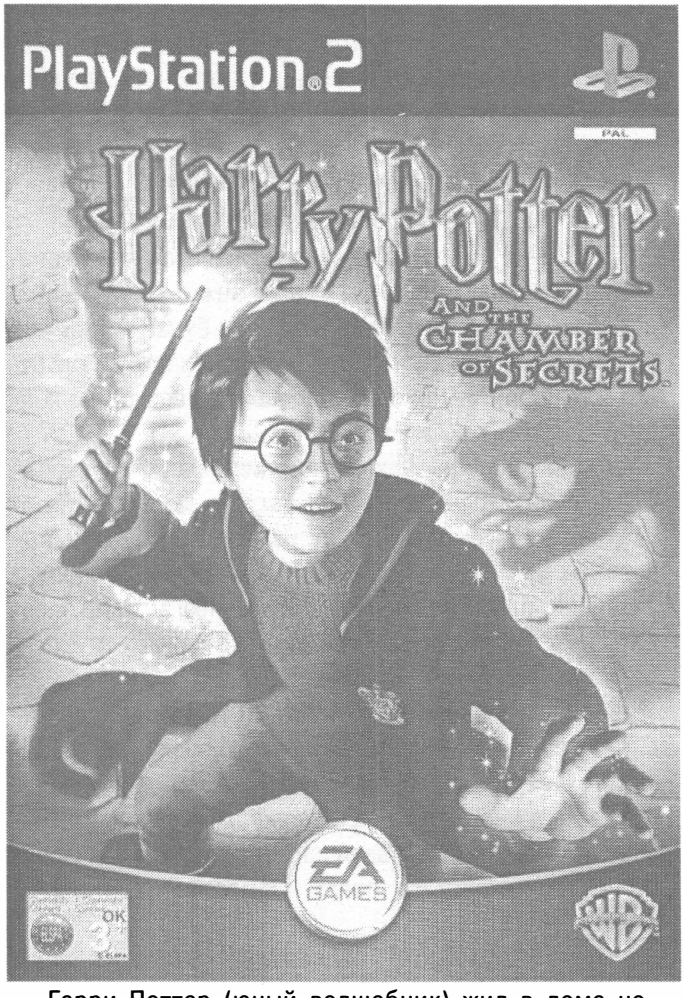
Войдите через вход в большую пещеру возле дома дьявольского Крэша на главной части уровня Twinsanity Island.

— Ant Agony.

Закончите уровень Bandicoot Pursuit и войдите в конце его в большую крепость.

Если сумеете собрать все камни и успешно завершить игру, то достигнете 100% результата и тогда, вернувшись в лабораторию Айсберг, нажмите кнопку Start, загляните в меню Extra, где обнаружите очень симпатичное (100%) видео.

HARRY POTTER AND THE CHAMBER OF SECRETS



PS2 XBOX PC CD-ROM

Гарри Поттер (юный волшебник) жил в доме номер 4 по улице Privet Drive. Его дядюшка и тетушка были просто кошмарные люди, ну а уж их сынок Дадли (Dudley), так просто маленький негодяй. Гарри часто запирали в комнате, и хотя он был знаменитым волшебником, удрать не мог, поскольку правила запрещали пользоваться магией в личных целях, тем более вне школы. В один прекрасный вечер неожиданно появляется домашний эльф Добби (Dobby)...

Добби очень симпатичный парень. Отлично относится к Гарри и предупреждает его, что в школу возвращаться обратно нельзя, против Гарри готовится заговор, и могут произойти просто ужасные вещи, а потому, если Гарри вернется в Hogwarts, то окажется буквально в смертельной опасности. Через некоторое время после того, как Добби исчез, лучший друг Гарри по имени Рон Уизли (Ron Weasley), с которым они познакомились в школе, вместе со своими братьями Фредом и Джорджем прилетают на улицу Privet Drive в маленьком летающем фордике Anglia, поскольку они считают своим товарищеским долгом освободить Гарри из домашнего заключения.

Быстренько собрав вещи, ребята вылезают через окно в спальне и дружно усаживаются на заднем сидении автомобиля. Фред включает зажигание, и фордик взмывает в ночное небо. Гарри, естественно, поделился со своими друзьями тем, что ему рассказал Добби. Однако, никто так и не понимает, почему Гарри не должен возвращаться обратно в Hogwarts. Наверное, это очередная шутка Draco Malfoy`s, предположил Рон. Ну кто еще ненавидит тебя так, как он? Однако, Гарри твердо стоит на своем. Он готов скорее встретиться с Малфлоем, чем остаться со своими "драгоценными" дядюшкой и тетушкой, да и с двоюродным братцем. Рон успокаивает Гарри, друзья не покинут его никогда.

Всю ночь продолжался полет, Фред уверено управлял автомобильчиком, который несся сквозь облачное небо, пока не приземлился возле дома Рона, который называется The Burrow. Конечно, при приземлении "дали козла", поскольку опыт управления у Фреда был небольшой, но все закончилось блгополучно. Дом Рона внешне напоминал огромный каменный свинарник, к которому были пристроены какие-то комнаты, а затем надстроено несколько этажей. Судя по всему, это делали не строители. Явно папаша Рона воспользовался магией. Несколько дней спустя, после обильного и вкусного завтрака (к чему Гарри совершенно не привык), все приготовились отправиться в Diaggon Alley. Друзья получили письмо от Гермионы (Hermione), в котором она предлагала встретиться всем вместе в аллее, а затем отправиться покупать книжки и другие принадлежности, чтобы заранее приготовиться к новому учебному году. Джинни (Ginny) – сестра Рона, которая в этом году как раз поступала в Hogwarts, решила отправиться туда вместе с ними.

Когда все были готовы, миссис Уизли достала горшок из камина и протянула его Гарри. Тот, конечно, не понял, но тут же получил объяснение: "Это летучий по-

рох (Floo Powder). Мы используем его, когда отправляемся в Diagon Alley. Достаточно просто бросить горсточку пороха в огонь камина, а затем смело шагнуть прямо в пламя и... Гарри, самое главное точно и ясно произнести место назначения Diagon Alley. В противном случае можно прилететь совсем в другое место и заблудиться".

Итак, Гарри встал перед камином, швырнул в него горсточку пороха Floo Powder, и языки яркого изумрудного пламени разгорелись в камине. Гарри смело вошел прямо в пламя, но, заикаясь от растерянности, пробормотал "D-Dia-g-gon-A-Alley...", и немедленно был подхвачен вихрем изумрудного огня.

Гарри упал на холодный каменный пол, и конечно, получил изрядное количество шишек и синяков. Приземление было явно неудачным. Расстроенный, он с трудом поднялся на ноги и огляделся. Он приземлился в каком-то странном колдовском магазине. Не понимая, где он находится, Гарри быстро попытался подойти к двери, но тут же сквозь стекло увидел двух людй, один из которых был самым последним человеком на земле, с которым бы он хотел встретиться – Драко Малфой, его смертельный враг. Гарри быстренко спрятался в большом черном шкафу и стал наблюдать за происходящим через щели в двери.

Буквально несколькими секундами позже зазвенел колокольчик, и Драко вошел в магазин вместе с человеком, который был очень на него похож, но намного старше. Конечно, это был его отец. Тут же появился пожилой владелец магазина, и Малфой начал договариваться с ним о продаже каких-то колдовских предметов. Судя по тому, насколько они были осторожны и вели себя подозрительно, это были явно запрещенные к продаже предметы. Тем не менее, они договорились встретиться завтра, с чем мистер Малфой и покинул магазин. А владелец его снова вернулся в заднюю комнату. Теперь Гарри смог спокойно выскочить из шкафа и тут же покинул магазин. Оказавшись в плохо освещенной аллее, он заметил целую кучу магазинчиков, которые торгуют какими-то магическими предметами. Здесь явно не продавались учебники и другие школьные принадлежности, а значит это была вовсе не Diagon Alley. Так что Гарри заблудился. Неожиданно откуда-то появилась старая ведьма, держа в руках какой-то непонятный поднос, на котором лежала куча человеческий ногтей. "Ты заблудился, мой дорогой?", проскрипела она своим отвратительным голосом. Ведьма приближалась все ближе и ближе, и вдруг Гарри совершенно неожиданно и с огромной радостью услышал знакомый голос. Он спасен, это был великан Хагрид (Hagrid)!

"Гарри Поттер и тайная комната" по общему мнению значительно интереснее, чем первая игра об этом замечательном мальчике-волшебнике: "Гарри Поттер и философский камень". Например, по ходу первой игры, вы по существу действуете исключительно на территории школы Hogwarts, а в Тайной Комнате вам помогает Рон, вам помогает его семья, Гарри беседует с различными друзьями и недругами, отчего приключения его становятся еще более интересными. Здесь значительно больше карт колдунов и волшебников (Wizard Cards), которые вам нужно собрать; затем преимущественно использовать для того, чтобы получить доступ в башню Founder`s Tower после дуэли с каждым из чемпионов House Champion. Да и кроме этого, много чего интересного.

* Управление.

Движение персонажей осуществляется левой аналоговой кнопкой. Если вы слегка нажмете ее в соответствующем направлении, то Гарри будет осторожно красться вперед. При более сильном нажатии он будет идти нормальной походкой, а если нажать до конца, то побежит со всех ног.

Для выполннеия заклинаний используются кнопки ■, ▲ и ●. Чтобы выполнить заклинание, вы должны вначале зафиксировать одну из этих кнопок за соответствующим заклинании в своем "Запоминальнике" (Rememberall). Удерживайте эту кнопку, чтобы зарядить заклинание до нужной силы, а когда отпустите ее, то заклинание и исполните.

Если вы можете выполнить определенное действие, то соответствующая кнопочная конфигурация появится в верхнем правом углу экрана, и чтобы выполнить ее, нужно просто нажать кнопку ✖; причем диапазон этих действий различен: от разговоров с людьми, осмотра книжных полок, швыряния черетенят и гномов и т.д.

Чтобы "атаковать" заклинанием определенную цель, нажмите кнопку **DOWN** и удерживайте ее, чтобы прицелиться. Когда заклинание наведено на цель, вращающееся "перекрестие" появится вокруг нее и будет следовать за целью, куда бы она ни отправилась. Далее автоматически повернется лицом к цели и атакует заряженным заклинанием. Во время прицеливания можно использовать левую аналоговую кнопку, чтобы выполнить шаг в сторону, пройти вперед или назад, ну и т.п. Когда нажимаете кнопку ✖ во время прицеливания, то Гарри способен уворачиваться от вражеских атак, одновременно используя левую аналоговую кнопку.

Если стоите возле края стены, то нажав кнопку **L2** или **R2**, можно выглянуть из-за угла и увидеть, что вас ожидает впереди. А если стоите на расстоянии от стены, то нажав эти кнопки, осмотрите пол или землю прямо перед самим Гарри.

Правая аналоговая кнопка управляет движением

камеры, а если нажмете кнопку **R1**, то тогда камера начнет показ как бы из-за спины Гарри. Причем если на линии показа окажется стена, то игра автоматически выберет наилучшую позицию для камреы.

Удерживая правую аналоговую кнопку, можно разглядеть Гарри крупным планом.

Для того, чтлбы войти в меню опций (Option Menu), нажмите кнопку **Start**.

Чтобы заглянуть в "Запоминальник" (Remember-all), нажмите кнопку **Select**.

— Управление во время полета.

Используйте левую аналоговую кнопку, чтобы менять направление полета. Эта установка будет сделана во время первого "летного" урока. Кстати, ее можно изменить, войдя в меню опций (option menu).

Чтобы резко прибавить скорость, удерживайте кнопку ✖, летая на своей метле.

— Управление в меню.

Перемещение кусора осуществляется левой аналоговой кнопкой или кнопками на D-pad.

Чтобы сделать выбор (**Select**), необходимо активировать выделенную опцию, нажав кнопку ✖.

Кнопка ▲ позволяет отменить выбор, а также осуществить просмотр меню в обратном направлении.

Кнопки **R2** и **L2** позволяют вам перелистывать страницы в своем "Запоминальнике".

* Предметы.

По ходу игры Гарри обнаружит различные предметы, которые играют очень важную роль в повседневной жизни волшебника. Эти предметы как бы хранятся в "Запоминальнике". Использование их осуществляется теми же самыми кнопками, что и предназначенными для заклинаний, кстати, и тем же самым образом. Некоторые предметы используются автоматически, а целый ряд предметов необходимы для покупок или обмена.

— Бобы (Bertie Bott`s Every Flavour Beans).

Представляют собой как бы валюту, использующуюся в школе волшебников Hogwarts. На них можно сделать определенные приобретения или заплатить за участие в минииграх. Бобы можно найти где угодно: в кустах, на книжных полках, в ящиках с инструментами, мусорных баках, в рыцарской броне, в стеклянных кувшинах и вазах, нужно только быть внимательным.

— Карточки (Famous Witches and Wizards Cards).

Эти карточки знаменитых колдунов и волшебников являются предметом коллекционирования у студентов, ну так же, как карточки знаменитых бейсболистов или футболистов в обычной жизни. Студенты просто мечтают собрать полную коллекцию, а потому беспрерывно меняются друг с другом этими карточками, так что нужную карточку вы сможете получить в результате обмена, обнаружить в сундуках или получите за выполнение определенного задания по ходу игры. Полная коллекция состоит из 101 карточки.

— Шоколадные лягушата (Chocolate Frogs).

Восстанавливают здоровье, их прсто нужно скушать. Лягушат можно найти или получить в подарок, можно их также сбить заклинанием Flipendo, а затем подойти и взять. Поскольку шоколадные лягушата поедаются вами автоматически, то если злоровье в порядке, они вам просто не нужны.

— Серебрянные монеты (Silver Sickles).

Представляют собой валюту, которую используют в аллее Diagon Alley. Кстати, это единственное место, где можно платить этими деньгами. Можно найти просто на земле, а иногда с помощью заклинания Flipendo добыть из разбитых бочек.

— Совиное лакомство (Eeylops Premium Owl Treats).

Найдете его в сундуках и при необходимости скормите своей сове Hedwig. Тогда она выполнит для вас некоторые задания, поможет разобраться в ситуации и открыть доступ в секретную зону. Лакомство не нужно отыскивать в своем inventory, чтобы использовать.

— Potion Vial.

В этом сосуде вы будете хранить зелье Wiggenweld. Используется зелье для полного восстановления вашего здоровья. Если такая склянка при вас, то даже если здоровье пошатнулось, то вас не смогут убить атаки противника. Заполняйте сосуд зельем из специальных котелков. Кстати, зелье напоминает кипящую пурпурную жидкость. Всего по ходу игры найдете лишь три таких сосуда.

— Stink Pellets.

Эти таблетки используются для того, чтобы отвлечь ваших соперников. Используются так же, как и заклинания.

— Luminous Balloons.

Это такие невзрывающиеся шары, также являются отвлекающим средством, как и таблетки Stink Pellets, и используется аналогичным образом.

— Nimbus 2000.

Летательная метла Гарри. Как только вы ее приобретете, сможете летать вокруг Hogwarts, используя ее, как обычный предмет. Ни в коем случае нельзя летать ночью, поскольку префекты вас автоматически поймают.

* Заклинания.

В этой игре можно использовать не только обыч-

ные заклинания, но и усиленные, более мощные. Заряжайте волшебную палочку до того, как выполняете то или иное заклинание, однако процедура эта довольно сложная. Удерживайте кнопку заклинания некоторое время, чтобы добиться максимальной мощности заклинания, а затем отпустите ее, и таким образом заклинание будет выполнено. Будьте осторожны, не следует слишком долго удерживать кнопку "зарядки", иначе могут случиться болезненные неприятности. Но если отпустите кнопку точно в нужный момент, то выполните чрезвычайно мощное заклинание (Perfect Cast), так что как следует потренируйтесь.

❖ Заклинание Flipendo. Позволяет отшвыривать назад соперников, сбивать их с карнизов, лестниц и т.п, а также аналогичным образом расправляться с некоторыми предметами.

Заклинание Flipendo второго уровня Knockback Linx не только значительно мощнее, но и может быть использовано для нажатия или активирования опереденных "заколдованных" выключателей. Прицеливание осуществляется кнопкой **R1**.

❖ Заклинание Lumos предназначено для освещения темных помещений, а также для обнаружения секретных панелей и проходов. Кончик волшебеной палочки начнет ярко светиться, и ближайшая окрестность будет освещена. Часто это заклинание можно использовать для "высвечивания" невидимых проходов. Попробуйте выполнить это заклинание в некоторых магазинах в Diagon Alley и обнаружите секретное помещение, а там кое-что интересное.

❖ С помощью заклинания Diffindo можно перерезать веревки, гобелены, ковры на стенах и т.п., а за ними обнаружить секретный проход.

❖ Заклинание Expelliarmus способно отражать заклинание противника, отражая их обратно прямо в агрессора. Очень полезно использовать во время дуэли, пожалуй, это один из главных дуэльных приемов. Если удастся отразить заклинание соперника, то он окажется уязвимым для ваших атак.

❖ Заклинание Skurge позволяет уничтожить липкую зеленую субстанцию, в которой призраки как бы запечатывают двери, и пройти через них оказывается невозможно. Однако это заклинание позволяет ликвидировать Ectoplasm, и тогда спокойно пройдете в дверь.

❖ Заклинание Transfiguration. Пожалуй, одно из самых сложных заклинаний, но позволяет превращать некоторые мелкие предметы в живые существа. В частности, заклинание этого типа, которое называется Avifors, превращает "неживые" предметы в птиц, что иногда бывает очень полезно.

❖ Заклинание Incendio. Позволяет сжигать определенные предметы, но самое важное, что с его помощью можно уничтожить паучью паутину, так оплетающую двери, что пройти через них нельзя. В частности, заклинания Incendio, известные под названиями Bluebell Flames или Cold Fire, частенько используются в дуэли. Хотя если соперник знает заклинание Expelliarmus, то это совершенно бесполезно.

❖ Закалинание Alohomora позволяет открывать определенные двери и сундуки. Вообще говоря, механические замки открыть подчас очень трудно, но владея этим заклинанием, никаких трудностей испытывать не будете, достаточно исполнить это заклинание на какие-нибудь "механические" запертые двери, и они тут же откроются, а вы сможете попасть в комнату или проход, находящийся позади этих дверей.

ПРОХОЖДЕНИЕ.

— Уровень 1. The Burrow.

Игра начинается с того, что Рон, Фред и Джордж вместе с Гарри возвращаются в имение Барроу после того, как удирают от гадких Дурслей, где жил Гарри. Ребята из семейства Уизли помогают Гарри освоиться с основами игры, научат выполнять заклинания, прицеливаться в различные предметы и расправляться с гномами (Gnome Tossing).

Первым делом вас научат выполнять заклинание Flipendo. Нужно прицелиться в магический измеритель (Magical Measure), специальное устройство, созданное для измерения магической силы заклинания. Прицельтесь (кнопка **R1**), затем нажмите кнопку ■, чтобы выполнить это заклинание. Результат получится неутешительный, а значит придется научиться выполнять заклинание второго года обучения (second year spells), чтобы точно попадать в колокольчик на магическом измерителе.

Теперь прицельтесь в стеклянный кувшин справа от Фреда и Джорджа, выполните заклинание Flipendo, кувшин разлетится на куски, из него вылетят бобы, а Джордж посоветует вам потренироваться, исполняя это же заклинание на различные объекты вокруг именья Барроу. После этого на экране появится наставление, из которого узнаете, как импользовать ваш Запоминальник (Rememberall). Соберите бобы, которые вывалились из разбитого кувшина, затем отыщите ящик с инструментами и мусорные баки, выполните на них заклинание Flipendo и соберете еще некоторое количество бобов.

Учтите, что вы можете одновременно иметь лишь 50 бобов, а потому выполните поочередно Flipendo на ящик с инструментами и мусорные баки и наберете бобов сколько нужно. Затем последуйте за Уизли в их сарай, где получите задание прицелиться в гномов на настилах и Flipendo их. Гномов всего два, так что дело несложное. Удерживайте **R1**, и когда гном выскочит из-за бочки, Flipendo его, а заодно можете Flipen-

do на ящик с инструментами. Получите еще несколько бобов. Не забудьте про резиновую утку. В общем, порезвитесь от души. Затем проследуйте за Уизли на скотный двор, где сможете попрактиковаться в своеобразной дуэли со стиральной машиной Мисс Уизли. Прицельтесь в нее, и когда откроется отверстие, из которого вылетит струя мыльной воды с пузырями, Flipendo ее в тот момент. Во время прицеливания, кстати, можете маневрировать из стороны в стороны, чтобы увернуться от атак стиральной машины. Четырех заклинаний Flipendo будет вполне достаточно, а затем Фред предложит вам прицелиться и выполнить Flipebdo на шоколадного лягушонка. Затем возьмите его, съешьте и полностью восстановите здоровье.

Прежде, чем отправиться в сад, заберитесь на куриный насест возле побежденной стиральной машины. Можно просто подойти к нему, и Гарри автоматически вскарабкается наверх. Кстати, в сарае найдете первую карточку знаменитых ведьм и волшебников; возьмите ее, спускайтесь с куриного насеста, выйдите в сад, где предстоит разобраться с гномами.

Процедура состоит как бы из двух этапов. Вначале нужно прицелиться в гнома, Flipendo его, затем схватить гнома, нажав кнопку ✖; нажмите и удерживайте кнопку ✖ и начинайте раскручивать гнома, словно заправский метатель молота. В нужный момент отпустите кнопку ✖, и гном полетит. Будьте очень внимательны, поскольку, если Гарри совершит девять оборотов, то у него закружится голова, и он уронит гномика, а если будете развлекаться с гномом слишком долго, то он иногда может запросто укусить Гарри.

Каждый раз, когда вы сумеете перебросить гнома через стену, уровень индикатора жизни гнома (Gnome Life bar), находящийся в нижнем правом углу экрана, будет снижаться. Когда он опустится до нуля, значит вы успешно очистили сад от гномов. При этом, если сумеете еще точно попасть в чучело или в стог, то получите в награду карту ведьм и волшебников. А другую карточку получите, если превысите рекорд дальности метания гномов, установленный Фредом. Кстати, в кустах, из которых выбегут гномы, можете отыскать бобы. Учтите, что если все-таки один из гномов укусит вас, то загляните в кусты, найдете там лакомство волшебников Wizzard Treats и сможете восстановить здоровье. На всякий случай сообщаем, что для того, чтобы очистить сад, нужно перебросить через стену шесть гномов.

Когда с гномами будет покончено, мисс Уизли поздравит вас с прекрасно выполненной работой. На этом ваше пребывание в имении Барроу заканчивается. После того, как миссис Уизли закончит поздравительную речь, можете вернуться обратно и закончить разборку с гномами, если не удалось заполучить карточки. Если хотите, соберите бобы, ну а когда все сделаете, нажмите кнопку **Select**, чтобы открыть Запоминальник, кнопками **L2** или **R2** отыщите страничку Tasks screen, и нажмите кнопку ✖, чтобы завершить этот веселый день.

— *Уровень 2. Diagon Alley.*

После того, как Гарри от неопытности неудачно использует летучий порох Floo Powder, то он окажется в магазине Borgin and Burkes, который расположен совсем на другой аллее Knockturn Alley, а ему нужно быть совсем в другом месте. Возле четырех шкафов отыщите бобы, больше здесь ничего нет, а потому пройдите к большому черному шкафу в задней части магазина, нажмите кнопку ✖, чтобы залезть в шкаф; просмотрите видеосцену с участием известных вам негодяев Луциуса и Драго Мелфлоя. Они войдут в магазин и предложат купить у них два "запрещенных" предмета. Мистер Боржин, владелец магазина, явно скупает контробандный товар, а потому возьмет книгу, полученную от Луциуса и поставит на полку рядом с "рукой". Теперь вам нужно добыть эту книгу, но так, чтобы "рука" вас не атаковала. Легонечко нажмите левую аналоговую кнопку, чтобы потихоньку подкрасться к книге; нажмите кнопку ✖, чтобы прочитать ее; узнаете заклинание Lumos, вы знаете как оно работает. Но если попытаетесь подбежать к книге, то рука немедленно атакует вас заклинаниями, и здоровье начнет резко ухудшаться.

Зафиксируйте одну из "заклинательных" кнопок за приобретенным заклинанием Lumos, а затем возвращайтесь обратно в шкаф, где прятались ранее. В задней его стенке находится проход, в конце которого в темном углу с помощью заклинания Lumos обнаружите секретный проход. Откройте дверцу, продвигайтесь по этому проходу, и когда окажетесь в следующей комнате, чертенок начнет дразнить Гарри, прыгая на камоде. Вам нужно сбить оттуда чертенят заклинанием Flipendo, одновременно уворачиваясь от ваз, которые будут выкатываться из полок буфета. Прицельтесь в чертенка, удерживайте кнопку ✖, чтобы своевремнно сделать шаг в сторону и отскочить от ваз и шаров, которыми будут швыряться чертенята; сбейте семерых чертей, и схватка завершена.

Пройдите к буфету, Гарри вскарабкается наверх, и увидите чертенка в клетке, а еще пара бегает вокруг. Кстати, в этой же комнате две пустых клетки, одна в задней части комнаты, а другая в тени с левой стороны. Спрыгните вниз, сбейте двух чертенят заклинанием Flipendo, подхватите их точно так же, как это делали с гномами, а затем оттащите их к клетке и зашвырните внутрь, нажав кнопку ✖. Когда засадите обоих шутников, получите очередную карточку. Кстати, если хотите, можете разбить стеклянный кувшин,

в нем шоколадный лягушонок.

Запрыгните на клетку в задней части комнаты и вскарабкайтесь на карниз, идущий вдоль всего помещения. Пройдите по нему направо, а когда увидите сундук, нажмите кнопку ✖, стоя перед ним и глядя на небольшой засовчик. Внутри найдете лакомство для совы. Вернитесь обратно по карнизу, пройдите налево и увидите жердочку, на которой обычно сидят птицы, ее освещает солнечный луч. Нажмите кнопку ✖, стоя перед этой жердочкой, вызовите сову Хедвиг, и когда она прилетит, нажмите снова кнопку ✖, чтобы скормить ей найденное лакомство. Сова тут же взлетит наверх и сбросит для вас лестницу. Подойдите к лестнице, нажмите кнопку ✖, чтобы уцепиться за нее, и поднимитесь наверх.

Здесь на чердаке довольно опасно, некоторые доски в полу очень слабенькие, и если встанете на них, то Гарри рухнет на нижний этаж и потеряет изрядную долю здоровья. С помощью заклинания Lumos сможете разглядеть, где находятся прогнившие плиты. Медленно продвигайтесь в дальнюю часть помещения и увидите там узкий проход в стене, но пока туда залезать не следует. Слева от него находится сундук, а в нем карточка волшебника. Возьмите ее, нажмите кнопку ✖, чтобы заползти в отверстие, и окажетесь в следующей комнате. Здесь две двери. Одна заперта, а через другую можно выйти. Перед вами лестница, спускайтесь по ней, затем подойдите к стене с правой стороны, Гарри прижмется к ней и сможет как бы ползти вдоль этой стены. Продвигайтесь мимо ящиков, и когда выберетесь на свободное пространство, нажмите кнопку ✖, спуститесь вниз по следующему лестничному пролету и подойдите к ящику в самом низу; нажмите кнопку ✖, чтобы схватить его, а затем нажмите "назад" левую аналоговую кнопку, чтобы вытащить его из стены. Нажмите еще раз кнопку ✖, чтобы поставить ящик на пол; пройдите к кнопке, которая ранее была заблокирована этим ящиком; еще раз нажмите кнопку ✖, чтобы активировать ее. В результате откроются ворота рядом с тем местом, через которое вошли.

Возвращайтесь обратно по узкому проходу между ящиками, войдите в комнату за воротами, возьмите карточку из сундука, а затем нажмите кнопку в этой комнате, чтобы открыть дверь в дальнем ее конце; выйдите через эту дверь и окажетесь в аллее Knockturn Alley.

Поднимайтесь по лестнице справа, спускайтесь дальше по улице к перекрестку, здесь сверните направо и неожиданно встретите Гинни и миссис Уизли. Встреча неожиданная, но радостная. Они безусловно помогут вам выбраться из этой кошмарной аллеи. Оказывается, Гинни потеряла какие-то свои вещички, но миссис Уизли считает, что вы должны купить себе вначале все необходимое, а уж потом помогать Гинни. Кроме того, она отдаст вам серебряную монетку Silver Sickle, которую вы обронили в ее камине, когда так неудачно использовали летучий порох. Проследуйте за ними вниз по улице к магазину Flourish and Blotts. Пройдите в магазин, подойдите к стойке прямо перед собой. На ней лежит книга стандартных заклинаний Standart Book of Spells (Grade 2). Нажмите кнопку ✖, и на ней появится цена; нажмите ее повторно, чтобы приобрести. Книга очень полезная, благодаря ей, узнаете как заряжать свои заклинания: для этого нужно удерживать кнопку некоторое время, и когда волшебная палочка зарядится как следует, отпустите ее. Однако, если попытаетесь перезарядить волшебную палочку, то может произойти взрыв и серьезные неприятности. В частности, заклинание может как бы обернуться против вас и даже сбить Гарри на землю. Чтобы зарядить до максимума заклинание Flipendo, нужно удерживать кнопку до тех пор, пока кончик волшебной палочки Гарри не начнет менять свой цвет с синего на пурпурный. Вот тут немедленно нужно отпустить кнопку, Гарри подпрыгнет в воздух, выкрикнет слово Flipendo и исполнит максимально заряженое заклинание. Когда намереваетесь выполнить заклинание Lumos, удерживайте кнопку и подсчитывайте количество кругов, которое Гарри сделает своей волшебной палочкой. Как только он закончит второй круг, немедленно отпустите кнопку. Если кончик волшебной палочки начнет приобретить красный цвет, немедленно отпустите кнопку и повторите попытку, иначе произойдет перезарядка.

Покиньте магазин, Гинни сообщит Гарри, где она потеряла свои вещички, а затем посоветует разбить бочки поблизости, используя новые заклинания. Прицельтесь в бочку, зарядите Flipendo и разбейте ее вдребезги. Когда расколотите все четыре, сможете взять Серебряную Монету. Вернитесь обратно направо, пройдите мимо магазина, в котором только что были, и дальше в просвет в стене. Здесь слева увидите две бочки, разбейте их, получите еще несколько монет, а затем сверните направо и увидите магазин Leaky Cauldron.

Как только войдете, сверните налево, разбейте пять бочек, блокирующих проход по коридору; пройдите к Серебряной Монетке и неожиданно провалитесь в дверцу люка, находящуюся в полу. Как только приземлитесь, нажмите кнопку прямо перед собой, чтобы закрыть дверцу люка; в результате с нее слетит Серебрянная Монета, а заодно и откроется дверь справа. Пройдите в комнату и обнаружите здесь чертенят и катающиеся бочки. Чертенка три и клетки три. Одна из них находится возле того места,

где бочки врезаются в стену; другая возле ограды перед тем местом, откуда выкатываются бочки, а третья слева от второй клетки. Когда загонете всех чертенят в их клетки, то в том месте, где бочки врезаются в стену, найдете очередную карточку ведьм и волшебников.

Если повернетесь лицом ко второй клетке, а затем сделаете поворот на 180 градусов, то увидите бочку в стене, покрытую паутиной. Рядом с ней вторая пустая. Заберитесь в нее и ползите через проход, обнаружите за ней сундук, а в нем карточку волшебника. Возьмите ее, возвращайтесь обратно тем же путем и перебегите к тому месту, где катающиеся бочки врезаются в стену. Вам нужно пробежать вниз мимо бокек, уворачиваясь от них по пути. На самом деле это задача несложная, и как только с ней справитесь, войдите в дверь в стене.

Как только войдете в следующее помещение, сверху рухнет труба, чуть-чуть не обрушившись на Гарри, а при этом еще и заблокирует дорогу, так что этим путем обратно верунуться уже не удастся. Вы оказываетесь на небольшой платформочке, с которой можно, конечно, спрыгнуть. но пока этого делать не следует. Подойдите поближе к стене, проползите осторожненько вдоль карниза к платформе в другой стороне комнаты. На ней находится ящик, повернитесь к нему лицом, нажмите кнопку ✖, чтобы столкнуть его на пол, а затем сами спрыгните вниз, встаньте за этим ящиком и толкайте его через всю комнату к противоположной стене. Запрыгните на ящик с него на карниз и поднимайтесь по ступенькам. Таким образом и покинете это подземелье.

И как только выйдете через секретный проход, Spellotape, который потеряла Джинни, упадет вниз; автоматически его подберете, пройдите мимо Хагрида, возвращайтесь в комнату, где провалились в люк; возьмите Серебряную Монетку и покиньте Leaky Cauldron.

Как только выйдете, разбейте снова те же самые бочки, которые расколотили ранее; получите еще две Серебряные Монетки, потом пройдите обратно сквозь "стену" мимо магазина Flourish and Blotts, спуститесь по лестнице, где вы разбили четыре бочки и нашли Серебряную Монету, и войдите в магазинчик Gamble and Japes Wizarding Joke Shop. Здесь вас ожидает еще одна радостная встреча, на этот раз с Фредом и Джорджем. С ними, к счастью, никаких неприятностей не произошло. Осмотрите магазин, пройдите налево от входа, направьте заклинание Lumos на книжной полке. Одна из них засветится зеленым цветом, нажмите кнопку ✖, чтобы открыть секретный проход, и по нему попадете в комнату, где найдете сундук, в нем карточку волшебника. Обследуйте шкаф, если хотите, а затем возвращайтесь в главный торговый зал этого магазина, подойдите к стойке, купите коробочку таблеток Stink Pellets и выйдите через дверь налево. Здесь вы обнаружите Магический Измеритель (Magical Measure), точно такой, какой видели в Барроу. Выполните на него Flipendo, и если попадете в колокольчик, узкий проход откроется слева от измерителя. Проползите в него и обнаружите утерянный Джинни Quill, а воруг него бочки, которые нужно разбить. В результате вернете Quill и 5 Серебряных Монет, после чего покиньте магазин.

Возвращайтесь обратно по направлению к Leaky Cauldron, разбейте бочки, получите еще пару Серебряных Монет; затем разверните на 180 градусов, пройдите мимо магазина Gamble abd Japes и увидите еще один магазин слева и несколько клеток перед ним. Это Magical Menegerie. Войдите в него, разбейте бочки, пройдите через ворота, появится владелец магазина и прикажет Гарри немедленно убираться отсюда, но наш герой не так уж прост и решает незаметно пробраться мимо него. В дальней правой стене находится запертая дверь и кнопка, открывающая ее, как раз на стене, перед которой вы стоите. Осторожно подкрадитесь к кнопке, укрываясь за полками в центре комнаты, чтобы вас не заметил владелец магазина; нажмите кнопку, откройте дверь и в следующей комнате обнаружите утерянные Гинни Бронзовые Весы (Brass Scales), а также сундук, в нем очередная карточка. Возьмите и то, и другое и спокойно покиньте магазин. Если же возникнут сложности и не удастся незаметно пробраться мимо владельцев магазина, то вы можете оглушить его на несколько секунд, атаковав заряженным Flipendo.

Пройдите вправо, возвращайтесь к Уизли, отдайте Гинни найденные предметы и получите от миссис Уизли очередную карточку, а заодно она расскажет вам, что Гилдерой Локхард подписывает экземпляры своих книг в магазине Flourish and Blotts. Так что можно пойти в магазин и встретиться с профессором, но пока делать это еще рано. Разбейте бочки перед Leaky Cauldron еще раз, получите очередную пару серебряных монет, затем возвращайтесь обратно по направлению к The Magical Menagerie. В противоположной стороне дороги от этого магазина увидите еще один магазинчик, а перед ним множество различных котелков. Магазин называется Mr. Mullpepper's Apothecary. Войдите в него, подойдите к стойке, купите сосуд для зелья (Potion Vial), а затем наполните его, нажав кнопку ✖, стоя перед котелком с кипящей жидкостью в центре комнаты. Покиньте магазин, отправляйтесь в Flourish and Blotts, водите в этот магазин. Профессор Локхард сразу узнает Гарри и решит, что это самый подходящий момент объявить, что он ведет курс защи-

ты против черной магии defense Against the Dark Arts в школе волшебников Хогварта. Драго тут же начнет подсмеиваться над Гарри, мол он влюблен в Гинни, и это его подружка, хотя непонятно, что в этом обидного. Тем не менее, Гинни буквально набросится на Драко, но тут появится Луциус, даст Гинни книгу и начнет подшучивать над бедностью ее родителей. А Локхард вместо того, чтобы вступиться за девочку, отведет Гарри в сторону и начнет читать ему лекцию о том, как стать знаменитым, он жутко любуется собой. К счастью, скоро появится Рон и сообщит с легкой паникой, что поезд Хогварта уже отошел от станции, вы опоздали. Немедленно покинте магазин, сверните направо, снова поговорите с Роном, теперь вам нужно добираться до Хогварта самостоятельно.

— *Уровень 3. The Whomping Willow.*

Рон не очень умело управляет Ford Anglia, на котором вы прилетели в Хогварт, а в результате врезается в Гремучую Иву (Whomping Willow). Гарри вылетит из машины и окажется на вершине дерева. Спускайтесь вниз по его стволу и, как только окажетесь внизу, немедленно увернитесь от удров ее корней, которые очень быстро движутся назад и вперед, словно бичем ударяя по земле. Именно в этот момент нужно и перескочить через расселину, в которой эти корни находятся, и продолжить спуск вниз. Как только окажетесь на земле, пройдите налево, атакуйте корни, торчащие из земли, заклинанием Flipendo; уворачивайтесь от Puffapods, поскольку они источают какой-то ядовитый газ и взрываются, если атаковать их заклинанием Flipendo. Их, вообще говоря, можно взять и даже бросить во врага, но только нельзя держать в руках слишком долго, иначе они взорвутся. Как только доберетесь до второго корня и еще нескольких Puffapods, сможете подобраться поближе к Гремучей Иве и отыскать Шоколадного Лягушонка, если, конечно, нужно поправить здоровье. В в противном случае двигайтесь вокруг дерева против часовой стрелки, и когда окажетесь возле четвертого корня, выскочившего из земли, Flipendo его, а затем запрыгните на карниз позади этого корня. Продвигайтесь по карнизу, уворачивайтесь от хлещущих корней, ликвидируйте Puffapods, где необходимо; пробирайтесь дальше по узкому карнизу, не торопитесь. В конце концов, окажетесь на платформе с двумя корнями и кустом. Отсюда вам нужно перескочить через небольшую трещину в стене, но будьте внимательны и осторожны. Когда спуститесь вниз по склону, спрыгните в него, в углу напротив дерева отыщите сундук, в нем шоколадный лягушонок. Возьмите его, если необходимо, а затем пройдите в зону с красным свечением. Flipendo корни, блокирующие узкий лаз, а затем пробирайтесь по нему в следующую зону.

Проследуйте по дорожке в большую открытую зону. Будьте осторожны, большое дерево рухнет и может серьезно попортить вам внешний вид. Из кустов выскочат чертенята и начнут швыряться в вас Puffapods. Вам предситоит разделаться с 12-ю из них, причем они бегают как по земле, так и по карнизу. Когда с дюжиной расправитесь, остальные убегут, а лишь один останется на куче бревен, держа в руках Puffapods. Атакуйте его Flipendo, он обронит Puffapods, бревна взорвутся. Подойдите сзади к тому месту, где находился этот черетенок; возьмите в сундуке очередную карточку, будьте внимательны, поскольку с верхнего карниза покатится бревно. Запрыгните на него, перейдите в боковую зону, где больше нет Puffapods; найдете здесь сундук с Шоколадным лягушонком. Если хотите, съешьте его, ну а если здоровье в порядке, поднимитесь наверх, ликвидируйте Puffapod, чтобы добраться до карниза, идущего вокруг ямы с чертями. Ползите вдоль края этого карниза, возьмите из сундука еще одну карточку, а затем возвращайтесь обратно мимо двух Puffapods, пока не обнаружите очередную жердочку-насест и сможете вызвать Хедвига на помощь. Сова тут же прилетит, принесет в ключе записку, из которой узнаете, что необходимо расправиться с Гитрашес (Gytrashes). Так что пройдите мимо жердочки, на которой она сидит; соскользните вниз по склону, и тут же Гитрашес появится из тумана. Эти псы-призраки ничего не боятся, кроме яркого света, а вы владеете заклинанием Lumos. Зарядите его приблизительно в течение 1-2 секунд, и этого будет достаточно, чтобы расправиться с Гитрашес. Пока будете заряжать заклинание, оба пса попытаются атаковать вас и сделают то же самое после того, как закончится действие заклиннаия; так что придется время от времени маневрировать. Выполните заряженные заклинания Lumos, и появится яркий луч света прямо перед Гарри. Направьте его на пса-призрака и удерживайте его в этом луче несколько секунд, чтобы нанести серьезные повреждения. Вначле он начнет попискивать, потом визжать, значит получит по заслугам. Трех таких атак будет достаточно, чтобы расправиться с одним, но тут же из тумана появится и другой, так что потребуются шесть подобных атак, после чего можете заползти в узкий проход, заблокированный камнями, унитчожив их заклинанием Flipendo. Попадете в следующую зану, где обнаружите целую стаю чертей, которые будут появляиться вновь и вновь. Поднимитесь по склону к котелку Wiggenweld Cauldron, при необходимости уничтожьте Puffapods, пополните склянку зельем,

если необходимо; пройдите налево от котелка, выберите место, где можно будете перепрыгнуть через расселину к сундуку, в котором находится очередная карточка. Возьмите ее, сверните налево и увидите парочку Puffapod на дальнем карнизе. Ликвидируйте их, прыгните на ту сторону, зайдите за дерево, возьмите в сундуке Шоколадного Лягушонка, вернитесь обратно к котелку, ликвидируйте Puffapods возле стены в задней части комнаты и обнаружите узкий проход, заблокированный камнями. Уничтожьте камни, заберитесь в этот узкий лаз, где предстоит сразиться с Гремучей Ивой и спасти Рона.

Две "ветви-руки" будут атаковать вас, и даже если промахнутся, то ударившись о землю, создадут шоковую волну, которая может вас сбить на землю, и конечно нанесет ущерб здоровью. Однако, эти атаки совершенно необходимы, поскольку в противном случае вы не сможете поразить кругые глазки на каждой из ветвей, а значит нужно разозлить Гремучую Иву, и она начнет атаковать своими ветвями, а вы тогда и сможете "выстрелить" заклинанием Flipendo точно в глаз. После нескольких удачных атак прилетит Хендвиг, принесет вам кое-какую еду, которая позволит восстановить здоровье, если необходимо. В какой-то момент дерево подхватит ваш злосчастный автомобильчик и начнет молотить им о землю. Уворачивайтесь от этих атак, цельтесь точно в глаз, четырех атак Flipendo будет достаточно. В результате Гремучая Ива отпустит Рона, и дорога в школу будет свободна. В следующей видеосцене Гарри и Рон оказываются возле дверей школы, где их подловит профессор Снейп. Он, конечно, заметил повреждения, нанесенные Гремучей Иве, о чем и собирается немедленно доложить профессору МакГонагалл. Прикажет немедленно отправляться в общую комнату факультата Гриффиндор (Gryffindor Common Room). Когда сцена завершится, пройдите направо, загляните в угол, где обнаружите Potion Vial Case, который может быть превращен в доску объявления факультета Gryffindor (Gryffindor Message Boad). За это можно заработать очки для своего факультета (House Points) и карточку волшебника. Но пока что развернитесь, проследуйте за профессором Снейпом, подойдите к двустворчатым дверям, ведущим в школу; зайдите в них, проследуйте за Роном через несколько комнат, поднимитесь по лестнице, возле которой он остановится, и продвигайтесь к общей комнате. По пути встретите почти безголового Ника (Nearly-Headless Nick), а возле портрета толстой дамы (Fat Lady) повстречаете Хермионе, от нее и получите новый пароль и сможете попасть в общую комнату (Common Room).

Войдя в это помещение, встретите Рона, который расскажет вам о магазине Fred and George`s shop. Пройдите через читальную комнату, незаметно проскользните за книжные полки, чтобы вас не заметил Перси. В противном случае он вернет вас обратно ко входу в комнату. В конце читальни обнаружите портрет, который нужно сдвинуть в сторону, и, забравшись в узкий проход, попадете в магазин. Осмотрите различные предметы, которыми торгуют Фред и Джордж. При каждом посещении этого магазинчика (если, конечно, будут свободные деньги), покупайте по одной карточке. Кромте того, бесплатно можете получить карточку, если сумеете пробраться к павильонам справа от того места, где вошли в магазин. Кстати, здесь продается книга заклинаний Alohomora spell book и сосуд для зелья Potions Vial. К сожалению, эти предметы пока вам не по карману, так что придется вернуться сюда позже, когда наберете достаточное количество бобов. Сделав необходимые покупки, перейдите к киоскам, войдите в предпоследний киоск справа, толкните стенку в задней части этого киоска, онаружите секретный проход и увидите сундук, покрытый зеленой "слизью". Пока что открыть его не сможете, так что запомните просто где он находится. Спускайтесь дальше по коридору, в конце его обнаружите узкий проход, заползите в него и таким образом вернетесь обратно в читальню. Выйдите из нее, сверните налево, пройдите в главное помещение общей комнаты, Рон отправится спать, а вы побеседуйте с Хермионой, Удом и Гинни, подойдите к доске объявлений (Messege Board) справа от Хермионы, чтобы "превратить" ее в Potion Vial Case. В результате заработаете 10 очков для своего факультета и карточку. Поднимитесь по лестнице в спальню, и начнется новый день.

— Уровень 4. Harry`s First Day.

Первым делом пройдите между двумя кроватями справа, возьмите в сундуке карточку и спускайтесь по лестнице слева. Возвращайтесь в общую комнату, где встретите Рона и узнаете, где находится ваша первая классная комната. Подойдите к доске объявлений Message Board и узнаете какой вам предстоит отыскать следующий предмет. В читальне делать нечего, поскольку в магазинчике Фред и Джордж продают свои предметы лишь ночью. Выйдите из общей комнаты и возможно встретите трех студентов возле портрета толстой леди. Если они окажутся здесь, то можете вымянять у них кое-какие отстутствующие у вас карточки. В частности, девочка предложит карточку номер 81 (Quang Po) за карточку 83 (Cyprian youdle), а мальчик в одежде с красной оторочкой предложит вам карточку номер 36 (Joscelind Wadcock) за карточку 84 (Roland Kegg). И наконец третий мальчик предложит карточку номер 61 (Havelock Sweeting) за карточку 77 (Norvel Twonk). К сожалению, ни одной из

карточек у вас нет, тем более по два экземпляра, так что запомните, где сможете обнаружить этих ребят. В столах в классной комнате, перед которыми не стоят скамейки, можно обнаружить бобы, хотя вряд ли стоит шарить по комнатам на этом этаже. Выйдите через главную дверь и пройдите к Большой Лестнице (Grand Staircase).

Рон уже поджидает вас на лестничной площадке, и когда эскалатор начнет подниматься наверх, спуститесь вслед за Роном на 6-й этаж, войдите в комнату, пройдите через дверь в задней части помещения и войдете в классную комнату, где на полу обнаружите карточку. Возьмите ее, выйдите в коридор. В классной комнате Ancient Runes classroom не найдете ничего, кроме бобов, так что спускайтесь по лестнице на пятый этаж, пройдите в комнату на заднем плане, на полу найдете одну карточку, а в сундуке рядом с ней вторую. Покиньте комнату, здесь больше ничего нет, спускайтесь вниз по лестнице на второй этаж, пройдите в ванную комнату для девочек Girls Bathroom (дверь слева) и во второй кабинке слева обнаружите карточку. Возьмите ее, выйдите из ванной комнаты, спускайтесь на нижний этаж, где вас уже поджижает Рон; пройдите в вестибюль (Entrance Hall), снова повстречаете почти безголового Ника, спускайтесь по главной лестнице, пройдите через проход справа и встретите еще одного студента, с которым нужно поменяться карточками. Он предложит вам карточку номер 2 (Cornelius Agrippa), за карточку номер 59 (Gregory the Smarmy). Поскольку необходимая карточка у вас есть, можете совершить обмен. Даже если она у вас одна, не переживайте – все карточки, которые будут вами обменяны, наверняка найдете в финальной фазе игры, так что смело можно меняться. Пройдите к Рону, стоящему у входа, и выйдите из школы.

Слева обнаружите еще троих студентов, коллекционирующих карточки. Мальчик предложит вам карточку 23 (Glenda Chittock) за карточку номер 27 (Mirabella Plunkett). Девочка, стоящая ближе всего к школе, предложит поменять карточку номер 75 (Mungo Bonham) на карточку номер 13 (Andros the Invincible). И наконец, вторая девочка предложит карточку 78 (Orsino Thruston) поменять на карточку 87 (Dymphna Furmage). Учтите, что эти ребята все время здесь не стоят, так что если не увидите их в настоящий момент, можете вернуться, когда окажетесь поблизости, и при удаче здесь их и обнаружите.

Проследуйте за Роном по дорожке направо и подойдете к Flying Pitch, где вам предстоит первый урок полетов на метле. Просмотрите видеосцену, в которой мадам Hooch отчитывает Neville за то, что он плохо справляется со своей метлой, а потому она пригласит Гарри в надежде найти более токлового ученика. Вам предстоит ознакомиться с управлением метлой. Вначале летите вверх. Система управления зависит от того, какую вы установку выберете. Если при нажатии кнопки **DOWN**, вы летите вверх, то это стандартная установка, а если летите вверх при нажатии кнопку **UP**, то это будет обратная установка (reverse). Затем попробуйте полетать над землей и перейдете ко второй части этого уровня.

Вам нужно пролететь через магические кольца, которые появляются над стадионом Flying Pitch. Используйте левую аналоговую кнопку, чтобы управляться со своей метлой, и кнопкой ✖, чтобы набирать скорость. Всего здесь 13, а то и 14 колец, через которые нужно пролететь. Времени у вас достаточно, так что запросто можете вернуться обратно, если в первой попытке проскочите мимо какого-нибудь кольца. Когда полностью пройдете трассу, то попытайтесь сдать экзамен. Теперь устанавливается лимит времени в 2,5 минуты, а вам нужно пролететь как можно больше колец. От этого будет зависеть ваша оценка. Перед вами четыре типа колец: зеленое, пурпурное, синее и красное. Появляются они именно в этом порядке. Пролететь через три типа колец достаточно легко, а вот с красными кольцами значительно сложнее, поскольку они движутся вокруг вас, поднимаются вверх и вниз, сдвигаются то в одну, то в другую сторону, а иногда просто движутся по кругу. Так что сами понимаете какие возникают трудности, особенно когда время ограничено. В принципе, набравшись достаточно опыта, можете успеть пролететь буквально чуть ли ни 100 колец.

Метла, вообще говоря, ведет себя довольно странно. Совершенно явно на нее действуют гравитация и сопротивление воздуха. В частности, гравитация приводит к тому, что кончик метлы, к которому склонился Гарри во время полета, как бы притягивается к земле, и если вы немного полетаете вокруг школы, то заметите, что через некоторое время окажетесь на меньшей высоте, чем стартовали, даже если не будете нажимать кнопок **UP** или **DOWN**, чтобы изменить высоту. Сопротивление воздуха сказывается, даже если вы летите по прямой, поскольку сразу заметите, как снижается скорость. В результате, если не придать дополнительное ускорение, метла просто остановится, а значит снова нужно набирать скорость, но при этом потеряете уйму времени. Чтобы избежать этих неприятностей, старайтесь время от времени набирать дополнительную высоту. В результате ваша траектория полета будет напоминать как бы ступенчатую линию, но в среднем вы будете держаться на одной высоте и не забывайте время от времени ускоряться. Практически, пройдя несколько колец, необходимо набрать высоту, чтобы скомпенсировать эффект силы тяжести, и тогда

уверенно сдадите экзамен.

Если сумеете пролететь через 25 колец или меньше, получите "отметку" (Ранг) "D" и 40 очков для своего факультета.

За 26 – 50 колец, ранг "C" и 50 очков.

За 51 – 60 колец, ранг "B" и 60 очков.

За 61 – 70 колец, ранг "A" и 70 очков.

За 71 – 85 колец, ранг "A+" и 80 очков.

А если сумеете пролететь 86 и более колец, получите ранг Distinction и 90 очков.

После того, как сдадите экзамен, появится Рон и сообщит, что отправляется спать, он очень устал от этих полетов. А любопытный Гарри, конечно же, должен отправиться в свои ночные приключения. Хотя, если хотите, можете вернуться в спальню и спокойно отдохнуть. Не забудьте про доску объявлений Message Board по пути в спальню, а когда наконец доберетесь до своей постели, нажмите кнопку ✖ в своем Запоминальнике, чтобы закончить день. Просмотрите видеосцену, в которой профессор Дамбледор добавляет очки House Points, заработанные вашим факультетом в течение прошедшего дня.

— *Уровень 5. Neville`s Toad.*

Гарии просыпается посреди ночи. Пора отправляться на очереные приключения. Спускайтесь к общей комнате, Хермиона расскажет, что Невилл оказался в западне за настенным гобеленом, когда пытался отыскать Тревера, а затем посоветует отправиться в библиотеку и отыскать специальную книгу заклинаний. Вначале загляните в магазин Фреда и Джорджа, купите все, что необходимо, а затем выйдите через портрет Толстой Леди. Пройдите налево от портрета и обнаружите запертую дверь, справа от нее книжная полка. Под этой полкой можно проползти и таким образом кратчайшим путем добраться до 4-го этажа. Единственный сундук пока вам недоступен, так что бегите вниз по лестнице, возможно услышите чьи-то голоса; нажмите кнопку внизу и попадете на 4-й этаж. Подойдите к книжным полкам на противоположной стене. Под одной из них (дальней справа) можно проползти. В результате попадете в секретный проход, ведущий на второй этаж. Будьте осторожны, враги будут плеваться языками пламени, но вы запросто отразите их атаки заклинанием Flipendo. Подберите валяющиеся на полу пару карточек, одна из них находится в комнате рядом с центральным коридором, а другая в нижней части лестницы. Отсюда на второй этаж не попадешь, но зато карточки найдете. Возвращайтесь обратно на 4-й этаж, пройдите на центральную лестницу, спуститесь на второй этаж и попадете в библиотеку.

Постарайтесь незаметно прокрасться мимо префектов, а если они поймают вас, то вернут обратно ко входу, а самое главное – снимут 5 очков с вашего факультета. Спрячьтесь за столами, пока будете пробираться через комнаты. Дверь, которая вам нужна, находится в левой задней части помещения. При необходимости можете оглушить префектов на несколько секунд заклинанием Flipendo.

В главном зале библиотеки вам нужна только книга Marauding with Monsters. Она находится как раз напротив входа, хватайте ее, пройдите через комнату с префектами, не попадитесь им на глаза, а затем по главной лестнице Grand Staicase пройдите на второй этаж, увернитесь от префектов в главном вестибюле, выйдите наружу, избегайте префектов и продвигайтесь по направлению к оранжереям (Geenhouses). Они находятся между хижиной Хагрида и Гремучей Ивой. Здесь видимость плохая, а Gystrashes в любой момент могут появиться и атаковать. Подойдя к оранжереям, не входите в помещения вдоль стены, если вам не нужны бобы. Продвигайтесь по дороге, подойдите с задней стороны к главному зданию. Дверь, к сожалению, закрыта, но справа три Horklumps блокируют узкий проход. Удалите их, заберитесь внутрь, ликвидируйте еще парочку Horklumps и лианы справа, продвигайтесь дальше, пока не обнаружите книгу заклинаний Diffindo spell book. По другую сторону от книги находятся две лианы, Horklump и еще одна карточка, а также котелок с зельем Wiggenweld Cauldron в центре комнаты. Возращайтесь обратно в общую комнату по пути к Cryffindor. По пути не попадитесь на глаза префектам, и когда доберетесь до второго этажа, обнаружите, что Ник превратился в камень. Здесь профессор МакГонагалл обнаружит вас, отведет в офис профессора Дамбледора. Просмотрите видеосцену. Профессор уверен, что это не проделки Гарри, и отпускает его. Теперь наш герой на третьем этаже. Поднимайтесь на 7-й этаж, пройдите в общую комнату, заклинанием Diffindo разрежьте гобелен на стене рядом с Хермионой и освободите Невилла. Получите в подарок карточку, а еще одну обнаружите в нише, где Невилл сидел в западне. Гарри попытается что-то объяснить Хермимоне, но та отправится спать, да и вам пора сделать то же самое. День закончен.

— *Уровень 6. Parselmouth.*

Утром Гарри просыпается в своей спальне, встает с постели, спускается по лестнице, Хермиона сообщит ему, что сегодня будут занятия по защите от черной магии (Defense Against the Dark Arts) в классной комнате на третьем этаже. Проследуйте за ней, спуститесь на третий этаж, войдите в классную комнату, где профессор Локхард сообщит, что на этих занятиях будет обсуждаться вопрос дуэлей, а затем отправит Гарри за один из портретов, и вам предстоит пробраться через подземелье и стать обладателем

заклинания Expelliarmus.

В круглой комнате нажмите кнопку справа, в результате из огня вылетят многочисленные шары. Необходимо прицелиться в них и атаковать заклинанием Flipendo. Шары будут лететь прямо на вас и атаковать своими шипами. Уворачивайтесь от них, уничтожьте все эти шары, после чего сможете вскарабкаться на стену к тому месту, где находились кнопки. Пройдите вначале в левую часть комнаты и увидите на стене гобелен Gryffindor tapestry, разрежьте его заклинанием Difindo, гобелен упадет вниз, и за ним обнаружите дверь; пройдите через нее и в комнате найдете колелок с зельем Wiggenweld Cauldron. Заполните свой сосуд для зелья, если необходимо; на карнизе с правой стороны первой комнаты находится еще одна дверь. Пройдите теперь через нее и окажетесь в следующем помещении, где находятся четыре ямы с огненной лавой и наклонный настил, ведущий наверх. На правой стене обнаружите кнопку. Нажмите ее, и шипастый шар упадет с потолка. Поднимайтесь по склону и, когда доберетесь до блока на этой дорожке, повернитесь, прицельтесь в шипастый шар, атакуйте его заклинанием Diffindo, цепь разорвется, и шар рухнет в лавовую яму. В В результате стена, блокирующая дорогу, слегка погрузится в землю; за ней обнаружите еще одну кнопку, нажмите ее, сверху свалится еще один шипастый шар. Снова используйте заклинание Diffindo, чтобы перерезать цепь, и этот шар также свалится в яму. Стена вновь чуть-чуть опустится, и увидите очередную кнопку позади клетки. Атакуйте заклинанием Flipendo чертенка, чтобы он свалился в клутку, и сможете добраться до кнопки. Когда сверху свалится третий шар в лавовую яму, блокирующая стена опустится до конца. Вернитесь в нижнюю часть этого помещения, захватите с собой чертенка, швырните его в клетку и сможете добраться до кнопки. В результате платформа поднимется наверх. Активируйте последнюю кнопку, свалится последний шипастый шар, и когда перережете цепь, и он свалится в лаву, обнаружите сундук с Шоколадным Лягушонком. Слопайте его, если необходимо попраавить здоровье, и пройдите через дверь в следующую комнату.

Здесь находится мост. Два шипастых шара вращаются вокруг него, так что пройти через мост нельзя. Справа находится запертая дверь, а по обеим сторонам двери здоровенные блоки. Перережьте заклинанием Diffindo тросы, на которых висят эти блоки. Они свалятся вниз и замедлят вращение шипастых шаров вокруг моста, а вы сможете перебежать по нему. Кстати, как только блоки упадут вниз, черти вылезут из своих норок в стене, так что медлить нельзя. Перебегите через мост к следующей двери, пройдите в нее и окажетесь в большой двухэтажной красной комнате. Пройдите по нижнему этажу, пока не дойдете до самого его конца; запрыгните на стену и продвигайтесь вдоль, пока не подниметесь на второй этаж. Чтобы пройти мимо огнедышащих статуй, атакуйте их заклинанием Flipendo и тут же пробегите мимо них. Когда окажетесь возле последней статуи, сверните налево, отыщите шоколадного лягушенка, а затем сверните направо, чтобы покинуть эту комнату. В следующем помещении выполните заклинание Flipendo, чтобы "срезать" шипастый шар, который рухнет вниз и пробьет проход в полу. Спрыгните вниз в яму и сможете вернуться в главную комнату, "выйдите" через новую дверь и, оказавшись в главной комнате, осмотритесь. Книга заклинаний Expelliarmus spellbook находятся на платформе в самом центре ямы. Осторожненько спускайтесь со стены, на которой вы находитесь, возьмите книгу заклинаний, зафиксируйте за этим заклинанием определенную кнопку, яма теперь будет перекрыта какм-то настилом, а статуя Гаргульи оживет. Пройдите назад, и когда она выполнит заклинание, тут же сами исполните заклинание Expelliarmus, чтобы отразить это заклинание, и Гаргулья сама получит повреждения от своих собственных заклинаний. Заклинание Expelliarmus заряжать не нужно, оно и так достаточно эффективно, нужно только испольнить его буквально за секунду до того, как заклинание Гаргульи вас поразит, и тогда все будет в порядке. Однако после нескольких повреждений, полученных от своих собственных заклинаний, Гаргулья и сама научится отражать эти заклинания, так что прижется взаимно отражать одно и то же заклинание несколько раз, прежде чем оно все-таки поразит Гаргулью. Девяти таких атак будет достаточно, статуя разрушится, и Гарри сможет покинуть подземелье.

Когда вернетесь в классную комнату, Локхард присвоит вам 40 очков House Points, а затем предложит использовать заклинание Expelliarmus в настоящей дуэли. Профессор Снейп вызовет Драко Малфлоя, и это будет ваш соперник. Условия простые – кто первый поразит противника пять раз, тот и победитель. Если пересечете синие огни, разделяющие вас и соперников, то потеряете одно очко здоровья. Дуэли на самом деле просты, особенно когда сражаетесь с другим человеком. Не забывайте целиться в противника, даже когда отражаете его заклинание. Старайтесь в последний момент, буквально за мгновение до того, как заклинание поразит соперника, выполнить заклинание Diffindo, чтобы отвлечь его, и тогда можете одержать победу, не получив ни единой царапины. Драго, этот маленький мерзавец, расстроенный своим поражением, громко выкрикнет "Serpensortia" и таким образом вызовет на подмогу змея, который и атакует вас, и тут перед лицом всего клас-

са Гарри зашипит на каким-то странном языке и прикажет змею убираться восвояси, тот сразу же и исчезнет. Все в полном остолбенении, а Хермиона заявит, что Гарри на самом деле это Paraselmouth, т.е. умеющий говорить со змеями. Это великий дар, им владел знаменитый Salazar Slytherin, именем которого назван факультет в вашей школе, и только его наследники обладают этим удивительным даром. Кроме того, именно наследник Слезерина только и может получить доступ в тайную комнату (Chamber of Secrets). Как ни странно, это бросает тень подозрения на Гарри. Кое-кто начинает думать, что именно он превратил Ника в камень.

Рон тем временем сообщает Гарри, что пора начать тренироваться в Quidditch, это такая игра. Так что выйдите из школы, проследуйте по главной дороге налево и подойдете к стадиону для игры в Quidditch.

Во время практических занятий тренер Вууд расскажет основные правила игры. Необходимо летать через кольца, которые появляются за золотым мячом Golden Snitch, чтобы подзаряжать вашу метлу и лететь со значительно большей скоростью. Когда зарядите ее до отказа, поток каких-то магических искорок вылетит из метлы, а это значит вы сможете использовать ускоритель Boost ability, для чего нужно нажать кнопку ■. Тогда помчитесь на метле с потрясающей скоростью, но только так и можно догнать мячик Снитч и схватить его, а это главная задача ловца. Как только приблизитесь к мячику, камера сменит угол показа, и увидите Гарри, мчащегося на своей метле за золотистым мячиком с вытянутой рукой, пытаясь схватить мяч. Нажмите кнопку ✖, чтобы попытаться поймать мяч, пока он находится в левой части экрана, и добьетесь успеха.

Вууд расскажет, что команда Hufflepuff усиленно тренируется, и он рассчитывает, что вы сможете сыграть с ними тренироввочный матч. При этом вам предется уворачиваться от их ловца (Seeker), равно как и от Bludgers, которые будут врезаться в вас и земедлять скорость. Уворачивайтесь от них, пролетайте через кольца, и чем быстрее поймаете мячик, тем лучше будет результат. Тренер Вууд вручит вам замечательную метлу последней модели Nimbus 2000 и посоветует как можно чаще тренироваться на ней. Если получите ранг Distinction grate, то заработаете 80 очков для своего факультета.

После тренировочной игры обнаружите, что Драко со своими друзьями издевается над Роном и Хермионой. Оказывается, папаша Драко прикупил для всей команды факультета Slytherin совершенно новые метлы модели Nimbus 2001, а сам Драко будет в команде ловцом. Хермиона видимо не очень удачно высказалась по этому поводу, Драко в ответ обозвал ее полукровкой. В общем, слово за слово, началась ссора, но Хермиона попыталась успокоить Рона, сказав, что все это ерунда. Не стоит связываться с этими мерзавцами. Затем она решила отправиться спать, день закончился. Можете попрактиковаться на своей метле, обследовать территорию вокруг Хогвартса или отправиться спать. День закончен, пора подводить очковый баланс.

— *Уровень 7. Hogwarts: A History.*

Как обычно, посреди ночи Гарри просыпается, и встретив у входа в общую комнату Хермиону, получит очередное задание. Нужно проникнуть в запретную зону библиотеки (Library Restricted Section), находящуюся на втором этаже, и взять ее книгу Hogwarts: A History. В очередной раз получаете от нее поручение, но на этот раз она хотя бы предупреждает вас, чтобы не попались в лапы префекта.

На втором этаже пройдите через несколько комнат, и когда окажетесь в библиотеке, увернитесь от префектов, пройдите в дверь направо в задней части этой комнаты (ее легко обнаружить, она сияет золотым светом) и в следующей комнате снова нужно не нарваться на префектов, хотя это значительно сложнее. В крайнем случае, используйте заклинание Flipendo и пройдите через портрет в дальнем конце этой комнаты.

Теперь вы в запретной зоне. Кругом целая куча "агрессивных" книжных полок. Комната очень высокая, книжные полки буквально закрывают все стены. У правой стены находится лестница. Поднимитесь по ней на первую площадку, затем пробирайтесь вдоль стены к следующей лестнице, остерегайтесь книг, которыми будут швыряться книжные полки, иначе слетите с карниза. Когда окажетесь на четвертой площадке, то обнаружите уже дверь, а не лестницу. Войдите в нее, пройдите через дверь в конце комнаты и окажетесь в большом библиотечном зале. Продвигайтесь направо вокруг книжных полок, пока не обнаружите дверь, затянутую какой-то зеленой слизью, а рядом сундук, где лакомство для сов. Возьмите его, перейдите в противоположный конец комнаты, где обнаружите "жердочку", а значит сможете вызвать сову Хедвиг. Она прилетит, принесет записку, из которой узнаете, как добраться до книги. Но у вас собственные планы, отдайте лакомство сове, она перелит через комнату и сборосит лестницу. Пройдите к двери, затянутой зеленой слизью; слева от нее увидите лестницу, поднимитесь по ней наверх, развернитесь, перескочите на карниз, находящийся над дверью, а с него на соседнюю книжную полку. Пробирайтесь вдоль стены к следующей книжной полке, заклинанием Diffindo обрежьте веревку, блокирующую

доступ на следующий карниз; двигайтесь дальше по этому переходу, снова выполните заклинание Diffindo, чтобы перерезать веревку в конце этого карниза. Прыгайте дальше по книжным полкам и доберетесь до книги Hogwarts A History, лежащей на своеобразном пьедестале. Возьмите ее, внизу откроется дверь, спрыгните на нижний уровень, пройдите нелево через дверь, которую только что открыли.

Справа зеленая слизь переекрывает дорогу, так что спуститесь по лестнице налево, выйдите через дверь, и книжная полка медленно, но угрожающе начнет продвигаться к вам. Прицельтесь в нее, выполните заклинание Flipendo, уворачиваясь одноверменно от книг, которыми она будет швыряться. Если нужно, повторите атаку; в конце концов, полка рухнет вниз, хватайте книгу и отнесите ее к тому месту, где началась схватка. Поставьте ее перед квадратной книжной полкой, используйте ее, как ступеньку; взберитесь на книжную полку, прицельтесь в книгу, летающую по воздуху; выполните заклинание Flipendo, книга упадет, а затем запрыгните на соседнюю книжную поку и двигайтесь дальше через всю комнату, по пути уворачиваясь от призраков. Когда окажетесь в дальнем конце комнаты, обнаружите еще одну книгу заклинаний Skurge Spellbook. На самом деле это довольно трудное мероприятие. Возможно с первой попытки и не получится, но, в конце концов, справитесь. Взяв книгу заклинаний, возвращайтесь в комнату, где находилась книга Hogwarts: A History; пройдите на левую сторону и обнаружите дверь, окутанную слизью. Теперь это для вас не препятствие. Используйте заклинание Skurge, уничтожьте слизь, пройдите в дверь и двигайтесь дальше через комнату с факелами, войдите в круглую комнату, где четыре прохода затянуты зеленой слизью, а дверь забита досками.

Используя заклинание Skurge, уничтожьте слизь на любом проходе, и тут же появятся Malfloy, Crabbe и Goyle. Мелфлой направит Граббе сражаться с вами. За каждым из проходов, укутанных зеленой слизью, находится комната, а в ней кнопка. Каждая из этих кнопок удаляет одну из досок, которыми забита дверь на выход. После того, как активируете две кнопки, сразитесь с Граббе на дуэли. У каждого 9 "очков" здоровья, так что используйте ту же самую тактику (Expelliarmus / Diffindo), которую применяли на тренировочной дуэли с Мелфлоем, и одержите победу. Затем Драко отправит на дуэдь с вами Гойла, и новый противник появится сразу после того, как активируете последние две кнопки. Одержав пбеду на дуэли над этим соперником, сможете выйти – дверь будет открыта.

Спуститесь по лестнице в следующую комнату. Слизь снова перекроет вам дорогу, уничтожьте ее заклинанием Skurge. За этой слизью обнаружите еще одну дверь, но она, к сожалению, заколочена. Оттащите блок к тому месту, где уничтожили слизь; подвитньте его к основанию лестницы, немного оттащите в сторону от лестницы и придвиньте к стене слева или справа. Запрыгните на этот блок, с него на верхний карниз, заклинанием Skurge уничтожьте слизь, а затем ликвидируйте слизь на выключателе, чтобы активировать его. Когда проделаете эту операцию с обоими выключателями, дверь откроется. Осветите темную комнату за дверью заклинанием Lumos, обнаружите секретную панель, осторожно проберитесь за спиной у префекта к главной лестнице, заклинанием Diffindo разрежьте гобелен в женской ванной комнате (Cirl`s Bathroom), откройте сундук, возьмите карточку, разрежьте еще один гобелен рядом с библиотекой. За ним обнаружие проход, пройдите по нему к лестнице, поднимитесь по ней наверх и войдите в комнату справа. Поднимитесь по небольшой лестнице слева, атакуйте заклинанием Skurge сундук наверху, пролучите большой мешок для бобов, и теперь вы можете иметь при себе не 50, а 100 бобов. Покиньте эту комнату, спускайтесь дальше по коридору к узкому проходу, ведущему на 4-й этаж. Подойдите к книжной полке прямо напротив этого узкого лаза, откройте ее и обнаружите секретный проход, ведущий на 7-й этаж. Поднимайтесь по длинной спиральной лестнице, затем проберитесь через узкий проход в дальнем конце коридора, пройдите в портрет Тослтой леди, встретите Хермиону и Рона, они вас видимо здесь поджидают. Хермиона снова повторит вам свои соображения по поводу секретной комнаты, вы и сами их можете прочитать в найденной исторической кните. Когда видеосцена закончится, нанесите визит Фреду и Джоджу, купите книгу заклинаний Alohomora spellbook, выйдите через секретный проход в ванной комнате, используйте заклинание Skurge, чтобы уничтожить слизь на сундуке, и возьмите из него карту волшебников. Очередной день закончен.

— *Уровень 8. Avifors Challenge.*

День, как обычно, начинается в спальне. Спуститесь в общую комнату, где Гарри и Рон побеседуют со своими товарищами. Сегодня урок трансфигурации (Transfiguration) на первом этаже. Войдите в секретный проход справа от портрета Толстой леди, спуститесь по коридору, войдите в комнату справа, заклинанием Alohomora откройте сундук, возьмите карточку, покиньте проход. Выйдя на 4-м этаже, войдите в класс, где изучают историю магии (History of Magic classroom); теперь уже можете забрать карточку из сундука, окутанного слизью. Спускайтесь на третий этаж, заклинанием Diffindo прорежьте ковер на стене, а затем с помощью заклинания Alahomora откройте сундук за этим ковром и возьмите очередную карточку. Возвращайтесь в

класс, где изучается защита от черной магии (Defende Againts the Dark Arts classroom); заклинанем Skurge откройте сундук, там очередная карточка знаменитых ведьм и волшебников, а в противоположном конце этой комнаты находится закрытый сундук, там тоже карточка. Взяв эти карточки, покиньте комнату, спускайтесь на первый этаж, порыскайте вокруг, отыщите укутанный слизью сундук, возьмите в нем карточку и возвращайтесь к тому месту, где вас поджидает Рон; войдите в класс Transfiguration class. Профессор Мак Гонагалл продемонстрирует вам заклинание Avifors, а затем вызовет Гарри, который должен отыскать книгу заклинаний и таким образом самому иметь возможность выполнять это очень важное заклинание. Гарри проходит мимо профессорши, пробирается через узкий проход и оказывается на карнизе в большой комнате. В противоположной части этого помещения находится статуя Гаргульи, а камни Avifors stones находятся слева и справа от нее. Спрыгните на пол, пройдите направо, выполните заклинание Skurge, чтобы удалить зеленую слизь, блокирующую проход; пройдите в него, снова выполните это же заклинание, но на этот раз для того, чтобы активировать рычаг на полу; идите в противоположную часть главной комнаты и повторите эту процедуру. Таким образом двое ворот в центре главной комнаты будут открыты. Войдите в проход на нижнем этаже, где открыли только что пару ворот. Заклинанием Skurge расчистите себе дорогу, проследуйте дальше направо, пройдите через холл, выйдите в дверь в конце, и когда окажетесь в очередной комнате, увидите небольшое строение, напоминающее домик. Подойдите к нему с правой стороны, вход зарос зеленой слизью. Откройте его (дело привычное), выполните заклинание Lumos на правую сторону комнаты, чтобы высветить секретную дверь; откройте ее, запрыгните на блок, который только что оттолкнули в сторону; заберитесь на крышу этого домика, развернитесь, перескочите на карниз на стене и продвигайтесь по этим карнизам направо, перескакивая по пути через небольшие расселины, а в некторых местах ползите, если это необходимо. Ну а когда появятся призраки, немедленно нажмите кнопку ✖, чтобы отлепиться от стены; свалитесь вниз, уцепитесь руками за край карниза, повисните, и в этой позиции вам уже призраки не угрожают. Когда они уйдут, поднимитесь наверх и продвигайтесь дальше по карнизу. Откройте проход в конце карниза, использовав заклинание Skurge; пройдите в следующую комнату, где и обнаружите книгу заклинаний Avifors spellbook. Прочтите ее, зафиксируйте одну из "заклинантельных" кнопок за заклинаннием Avifors, затем сверните налево, выполните заклинание на святящемся камне в углу. Он превратится в птицу, которая перелетит, сядет на выключатель и снова превратится в камень, но при этом под весом этого камня выключатель будет активирован, а платформа спуститься вниз, и вы сможете на нее забраться. Уже с платформы выполните заклинание Avifors на аналогичный камень, находящийся вверху. Он превратится в птицу, которая усядется на другой выключатель, и платформа на противоположной стороне комнаты также опустится. Переберитесь на эту платформу, выполните заклинание Avifors на последний камень, чтобы убрать его с дороги; заползите в узкий проход в углу, отыщите сундук с Шоколадным Лягушенком, слопайте его, если здоровье беспокоит, а затем поднимайтесь по лестнице и возвращайтесь в главную комнату. Гарри оказывается позади статуи Гаргульи. Сверните вправо или влево, перескочите через расселину, выпоните вновь приобретенное заклинание на камень, чтобы передвинуть его в противположный конец комнаты; ползите вдоль стены в самый конец помещения, затолкайте "приподнятую" платформу на расселину, получится нечто вроде моста. Возвращайтесь к Гаргулье и повторите этот маневр с другой стороны. При этом оба камня Avifors Rocks нужно будет убрать с дороги, и когда затолкаете вторую платворму, сразитесь с Гаргульей, стоящей в противоположном конце комнты. Понадобится провести девять точных атак (как обычно), прежде чем она рассыпется в пыль. Победив этого каменного противника, обнаружите и последний камень Avifors Rocks. Подойдите к нему, выполните заклинание так, чтобы он переместился с выключателя на нижнем этаже, и ворота на выход будут открыты. Ползите вдоль стен в последний раз и благополучно выберетесь из подземелья.

Как только появитесь в классе, профессорша МакГонагалл объявит, что вы заработали 40 очков для своего факультета, а затем распустит студентов. Хермиона также поздравит вас, пожелает удачи, поскольку вам предстоит очень серьезный матч в Quidditch. Вашим противником снова будет команда Hufflepuff. Покиньте класс, пройдите в вестибюль (Entrance Hall), по пути соберите бобы, они вам понадобятся в магазинчике Фреда и Джорджа. Когда окажетесь в вестибюле, спуститесь по главной лестнице, сверните направо, зайдите в коридор возле лестницы, где найдете запертый сундук, в котором сосуд для зелья Potions Vial. Теперь у вас два таких сосуда, и оба можно заполнить зельем Wiggenweld Potions. Покиньте школу и отправляйтесь к стадиону, матч скоро начинается.

Игра мало чем отличается от тренировочного матча, в котором вы также играли против команды Hufflepuff, но на этот раз, конечно, вся школа наблюдает за этим ответственным соревнованием. Ли Джордан комментирует матч. Вы ловец, и как обычно должны первым поймать золотистый мячик

(Snitch), а другие игроки, которые называются bludgers и ловец противника будут таранить вас и вообще всячески мешать поймать мяч, стараться замедлить ваш полет. Уворачивайтесь от них любой ценой, в противном случае победы не видать. Однако в этом матче ваша команда побеждает, а в другом матче команда Slytherin побеждает команду Ravenclaw. Так что, судя по всему, вам предстоит встреча в финале. После окончания игры Рон поздравит вас с блестящим упехом и тут же отправится спать. Да и вам невредно отдохнуть после матча, но вначале можете взглянуть на доску объявлений, чтобы выяснить баланс очков вашего факультета.

— Уровень 9. The Polyjuice Potion.

Как обычно, Гарри просыпается посреди ночи, Рон стоит на лестнице, ведущей из спальни, и сообщает, что намаревается встретить вас в женской ванной комнате (Girl`s Bathroom) на втором этаже. Прежде, чем покинуть спальню факультета Глифиндор, загляните в магазин Фреда и Джорджа, чтобы купить еще одну последнюю склянку для зелья, если сумели собрать 100 бобов. Ну а затем отправляйтесь на второй этаж и пройдите в ванную для девочек. Хермиона утверждает, что они любой ценой должны обнаружить, кто является "наследником" Slytherin. Гарри почему-то предполагает, что это может быть Драко, но необходимо все-таки выяснить поточнее. Оказывается, что Хермиона уже приготовила зелье Polyjuice Potion и добыла волосок с головы Гойла, который необходим для трансфигурации, и если превратить Гарри в Гойла, то возможно Драко Малфлой его в таком виде не узнает и о чем-нибудь проговорится. Гарри выпивает зелье и превращается в настоящего клона Гойла. Теперь нужно отправиться в подземелье Dungeons, встретить Малфлоя и попытаться выяснить у него ситуацию. Так что покиньте ванную комнату и пройдите в главный вестибюль Entrance Hall. Когда спуститесь по главной лестнице, обнаружите еще одну лестницу в коридоре справа, именно она и ведет в подземелье. Не попадитесь в лапы префектам и проскользните незаметно в этот проход.

В подземелье насчет префектов можете не беспокоиться. Слизерины вообще попроще и не очень достают своих студентов, не то что у вас на факультете. А поскольку вы выглядите, как Гойл, то есть студент с факультета Слизерин, то опасаться их не следует. Мало того, они еще сообщат вам, что Малфлой разыскивает Гойла, т.е. как бы вас. Так что спокойно пробирайтесь через "лабиринт" в дальний прывый угол, отыщите дверь, войдите в нее, побеседуйте с Малфлоем. Судя по всему, он даже не подозревает, кто может быть наследником Слизерина, но обязательно скажет, если что-нибудь узнает. Теперь Гарри нужно как можно быстрее смываться, поскольку кончается действие зелья. Поэтому, притворившись, что у него болит живот и ему срочно нужно в госпиталь, он удирает. Ну а поскольку Драго вовсе не мудрец, то провести его ничего не стоит. Осмотрите внимательно подземелье Слизерин (на этот раз префекты не оставят Гарри в покое), а затем возвращайтесь в ванную комнату для девочек на втором этаже и сообщите о своих открытиях. Просмотрите видеосцену и отправляйтесь спать.

— Уровень 10. Incendio.

Проснувшись утром, спуститесь в общую комнату, побеседуйте с Роном, отправляйтесь на второй этаж в класс профессора Флитвика. Сегодня, как сообщит профессор, вам предстоит изучить заклинание Incendio, и Гарри как обычно выпадает честь отыскать книгу заклинаний. Так что заползите в узкий проход, ведущий в подземелье. Задание это очень сложное и совсем не простое. Пожалуй, труднее его в игре нет, но наберитесь терпения и не огорчайтесь, если с первого раза не получится. У вас впереди целая жизнь.

И как только прыгните в подземелье, увидите Гаргулью. Помещение очень небольшое, так что по ходу дуэли приготовьтесь выполнять заклинание Expelliermus. Нужно нанести, как обычно, девять ударов, тогда Горгулья разрушится. После победы пройдите через дверь, которую охраняла статуя; продвигайтесь дальше по коридору, пока не подойдете к маленькому карнизу в большой комнате, на нем должен быть выключатель. Спрыгните на левую сторону этого карниза и увидите вторую Гаргулью. Помещение здесь также очень небольшое, так что заклинание Expelliarmus совершенно необходимо. На этот раз ликвидируйте Гаргулью тремя точными атаками. После победы обнаружите камень, на который нужно воздействовать заклинанием Avifors, а после этого пройдите через ворота в следующую комнату (они откроются, когда расправитесь с Гаргульей). Здесь вас встретит целая куча огнедышащих врагов, так что будьте осторожны. Запрыгните на карниз с правой стороны комнаты, затем поднимитесь по склону к переходу, идущему в самом центре большой комнаты. Спрыгните обратно в комнату, на этот раз в дальний ее угол справа от заблокированной двери, сразитесь еще с одной Гаргульей. Схватка будет в точности такая, как была на противоположной стороне. Победив ее, воздействуйте заклинанием Avifors на соответствующий камень, поднимитесь по склону в следующую комнату, а затем покиньте комнату через дверь в дальнем ее конце на переходе в самом верху.

Как раз в следующей комнате находится книга заклинаний Incendio spellbook. Постарайтесь только не

свалиться, проходя по мосту к этой книге. Как только станете обладателем этой драгоценности, зафиксируйте одну из "заклинантельных" кнопок для выполнения этого заклинания, выполните заклинание Flipendo на статую, находящуюся позади вас и пытающуюся поджарить своим огненным дыханием. Как только перейдете мост, сверните направо и дальше действовать нужно очень быстро. В комнате четыре больших факела. Вы должны их зажечь заклинанием Incendio, чтобы открыть соответствующие ворота и покинуть комнату. Факелы расположены в углах помещения. Начните с факела, находящегося справа от огнедыщащей статуи, а затем продвигайтесь по периметру комнаты. Обязательно используйте полностью заряженное заклинание Incendio, чтобы факелы горели как можно дольше, иначе один из них может потухнуть прежде, чем вы зажжете четвертый, а они все должны гореть одновременно. И когда справитесь с этим довольно сложными делом, немедленно пробегите через ворота прежде, чем хотя бы один факел погаснет, поскольку ворота тут же и закроются. Продвигайтесь дальше через несколько коридоров и вернетесь в команту, в которой все начиналось. Приготовьтесь еще к одному последнему испытанию. Если взглянете в противоположный конец комнаты, то увидите два огня на карнизе. Эти огни закрывают вам доступ к кнопкам, которыми можно потушить пламя, и тогда Гарри сможет покинуть подземелье, поскольку проход к двери станет безопасным. К сожалению, за один раз можете нажать лишь одну кнопку, поскольку, когда сдвинете один огонь в сторону, то он передвинется к карнизу в ту сторону, в которой вы в настоящий момент и находитесь, и доступ ко второй кнопке будет невозможен. Спускайтесь по правой лестнице, а когда увидите большую колонну, зажгите факел, колонна опустится вниз, а за ней увидите комнату, вход в которую она закрывала. Войдите в это помещение, здесь еще куча огнедышаших статуй и еще две "рожи" на стене. У одной во рту пылает пламя, а у другой нет. Атакуйте заклинанием Incendio физиономию, во рту у которой не горит пламя, и один из двух огней в главной комнате тут же и потухнет, а вы, не теряя времени, выбирайтесь из этой комнаты. Впереди трудная работа.

Обратите внимание на статуи справа и слева. Необходимо заставить их изрыгать пламя, причем точно вверх. Так что повернитесь вначале лицом налево, исполните полностью заряженное заклинание Incedio на эту статую, в результате изо рта у нее начнет вылетать пламя. В тот момент, когда выполните заклинание Incedio, немедленно начните заряжать заклинание Flipendo, и когда оно будет полностью заряжено, исполните его на статуе, тут же быстро развернитесь и повторите в точности эту же процедуру со второй статуей. Когда обе эти статуи начнут изрыгать свое огненное дыхание точно вверх, бегом поднимитесь по лестнице, сверните наверху налево, и когда пробежите по решетке на полу, прыгните влево, чтобы приземлиться на первой платформе, которую поддерживает огненное дыхание статуй. Тут же перескочите на следующую платформу, а затем на карниз в дальней части помещения. Активируйте кнопку, спрыгните на пол в этой комнате, и дальше действовать нужно молниеносно. Первая платформа обрушится буквально через мгновение после того, как на нее прыгнете, так что терять нельзя ни мгновения. Аналогичная ситуация произойдет и с другой платформой, ну а если что-нибудь не получится, переведите дыхание и начинайте все сначала. Наберитесь терьпения, так как для того, чтобы преодолеть этот участок, понадобится несколько попыток.

Возвращайтесь обратно в комнату с двумя "рожами" на стене, атакуйте заклинанием Incendio ту, у которой во рту нет пламени, и в результате огонь вернется обратно на то место, с которого вы ранее его сдвинули. Перейдите на противоположную сторону комнаты, повторите эту процедуру, и после того, как сдвинете огонь от кнопки, "используйте" вначале статую справа (а в тот раз начинали с левой), поскольку теперь Гарри смотрит в противоположном направлении, а процедура в точности та же самая. Когда активируете вторую кнопку, огонь перед выходом потухнет, последние ворота откроются, и Гарри спокойно выйдет из подземелья.

Профессор Флитвик, как обычно, даст 40 очков вашему факультету за успешное выполнение задания, затем распустит класс. К вам подойдет Рон и скажет, что предстоит матч в Quidditch против комнады Ravenclaw. Прежде, чем покинуть класс, выполните заклинание Alohomora, чтобы открыть сундук в центре комнаты; возьмите карточку из него и, как только покинете комнату, тут же исполните заклинание Diffindo, чтобы разрезать ковер, висящий в холле напротив. Заберитесь в проделанный вами проход, сверните в первую комнату направо, заполните свои сосуды зельем Wiggenweld, если необходимо; заклинанием Incendio спалите паутину на сундуке, в нем еще одна карточка. Выбирайтесь обратно, войдите в класс Transfiguration на первом этаже, и в задней части классной комнаты за доской найдете еще один сундук. Унитчожьте паутину, возьмите из него карточку, покиньте комнату и отправляйтесь в вестибюль Entrance Hall, пройдите через него, но вместо того, чтобы воспользоваться лестницей слева, спускайтесь вниз по "круговой" лестнице, пока не окажетесь перед дверью. Пройдите в нее, найдете еще один сун-

дук, окутанный паутиной; в нем карточка, возьмите ее и покиньте веститбюль. Пора отправляться на стадион, зрители уже заждались. После того, как победите соперников, Слизерин также одержит очередную победу. Встретите Рона возле стадиона, он отправляется спать, видимо устал от криков, потому что жутко болел за вашу команду, да и вам не вредно отдохнуть. День на этом закончен, а профессор Дамбледор подсчитает очки, заработанные факультетом.

— *Уровень 11. Tom Riddle.*

Рон поздним вечером зайдет к Гарри, держа в руках книгу, это на самом деле дневник, принадлежащий T. M. Riddle. Оказывается, Риддл был очень важной персоной в мире волшебников лет 50 тому назад, но Гарри обратит внимание своего приятеля на то, что дневник совершенно пуст. Но ведь это дневник знаменитого волшебника! Так что когда все отправятся спать, Гарри начнет внимательно изучать дневник и неожиданно тот с ним заговорит, причем голосом Тома Риддла. Гарри расскажет, что учится в настоящий момент в школе волшебников Hogwarts, где происходят ужасные вещи. Спросит Тома, не знает ли он про тайную комнату, и неожиданно узнает, что когда Том был студентом 5-го курса, кто-то умудрился открыть Тайную Комнату, в результате чего погибла одна студентка. Причем Тому уддалось поймать тех, кто открытл тайную комнату, они были исключены из школы, на этом все и закончилось. Затем Том предложит Гарри посмотреть некоторые сцены из прошлого.

Просмотрите видеосцену, в которой Том беседует с совсем еще юным Хагридом. Ситуация крайне напряженная, Хагрида обвиняют в том, что он каким-то образом причастен к убийству девочки. На самом деле он совершенно непричем; в результате Том и Хагрид устраивают драку, ну и т.п.

По окончании этой сцены Гарри расказывает Рону, что, оказывается, именно Хагрид открыл тайную комнату 50 лет тому назад. Об этом, конечно же, нужно сообщить Хермионе, о чем он и просит Рона, сам же Гарри намеревается отправиться к Хагриду и побеседовать с ним. Итак, Гарри покидает школу и направляется к хижине Хагрида. Когда подходит к ней, дверь неожиданно открывается изнутри, Гарри быстренько прячется под лестницей, а из хижины выходит Луциус, Малфлой, Хагрид и профессор Дамбледор. Малфлой, как обычно, груб и самоуверен, он считает, что именно Хагрид открыл серетную комнату и не только 50 лет назад, а совсем недавно, а потому его немедленно нужно отправить в тюрьму Azkaban, где содержатся провинившиеся колдуны. При этом Хагрид, конечено, этого не хочет. Мало того, он считает что это совершенно незаслуженно, но Малфлой настаиват, требует Домбледора принять немедленное решение, иначе он будет отстранен от должности Headmaster школы Hogwarts. Однако Домбледора так просто не возьмешь, и если уж учредители считают, что он не достоин этой должности, ну пусть его и снимают. В принципе, он даже не будет опротестовывать это решение, поскольку если они хотят, чтобы в Hogwart не осталось ни одного порядочного колдуна, то это их дело. Ну а порядочные люди, в частности Хагрид, вполне могут на него рассчитывать. Затем Хагрид произносит какую-то непонятную фразу, смысл которой в том, что если кто-то захочет добыть какие-то вещи, ему нужно будет проследовать за пауками, а помимо этого необходим очень важный ключ. При этом он незаметно роняет ключик возле лестницы, поскольку и он, и профессор Дамбледор, конечно же, догадались, что Гарри там спрятался. Малфлой в жутком гневе, он недоволен этим разговором, и чтобы не заставлять ждать Dementors, все трое уходят. Как только Гарри остается один, тут же хватайте ключ, лежащий прямо перед вами; обойдите сзади хижину Хагрида и в сооветствии с его фразой, проследуйте за пауками к двери и окажетесь в запретном лесу (Forbidden Forest). Дверь заперта, но Хагрид ведь вам подбросил ключ, которым вы ее и откроете. Кстати, зафиксируйте одну из заклинательных кнопок за заклинанием Incendio, с помощью его сможете уничтожать пауков и сжигать их паутину, без него не обойтись.

Пробирайтесь через лес, следуйте по пути маленьких пауков, ползающих по земле; больших пауков можно уничтожить заклинанием Incendio, прицельтесь в них и как бы удерживайте их в "прицеле", если пауки попытаются откскочить в сторону. Когда увидите огромную паутину, сожгите ее заклинанием Incendio и пройдите в маленькую пещеру. Возьмите из сундука карточку, сожгите паутину с другой стороны и продвигайтесь дальше. Теперь вас будут преследовать и атаковать в прыжке совершенно новые зеленые пауки, а коричневые пауки будут поливаться какой-то ядовитой гадостью с дальней дистанции (сверху, со стен). Будьте внимательны, это очень опасно. Пройдя через паутину, попадете в большую комнату. На стенах куча плюющихся пауков, а в дальнем ее конце Шоколадный Лягошонок. Слопайте его, чтобы поправить здоровье; сожгите большую паутину у основания холма и перебирайтесь в следующую зону.

Теперь вы встерите паука Арагог. Он когда-то был любимцем Хагрида, лет 50 тому назад. Вы его видели в сцене воспоминаний Тома Риддла. Паук не убивал девочку во время инциндента с Тайной Комнатой. Пауки даже боятся вспоминать об этом инциденте. Он здесь не при чем. Мало того, его паучата не нанесут никакого вреда Хагриду, а вот запретить атаковать вас он не может. Теперь вам предстоит вы-

браться из его логова. Буквально сразу мелкие пауки начнут выпрыгивать из паутины Арагога и атаковать вас. Поджарьте паучков, спуститесь по склону прямо перед собой, и если свернете вправо и продолжите спуск, то обнаружите сундук, а в нем Шоколадный Лягушонок. Съешьте его, поднимайтесь обратно наверх и проследуйте вдоль цепочки мелких паучков, обойдите вокруг деревьев, спуститесь в угол в следующей большой зоне. Здесь сундук с карточкой, возьмите карточку, сожгите паутину на стене напротив сундука, пройдите в образовавшися проход, поднимитесь на утес и с него сможете допрыгнуть до сундука, в котором Шоколадный Лягушонок. Слопайте его, если здоровье пошатнулось, и продвигайтесь дальше, пока не подойдете к утесу и увидите многочисленных плюющихся паучков на дальней стенке ямы. Слева от себя обнаружите Арагога и огромную паутину, это его гнездо. Поджарьте угловую часть паутины, и он тут же отправит против вас своих детишек. Разобравшись с ними, пройдите через прожженный участок паутины, вкарабкайтесь по большой лестнице, прожгите соседний участок паутины. Снова Арагог отправит в атаку своих паучат, уничтожьте их, пройдите прожженный участок паутины и окажетесь перед ямой. Держитесь левой стороны, уничтожайте плюющихся паучков до тех пор, пока не дойдете до конца дороги, где предстоит перепрыгнуть через яму. Вначале разберитесь с паучками, а затем прыгайте. Сделайте несколько шагов влево и увидите следующую яму. Перепрыгните на платформу слева, а затем пройдите в дальнюю ее часть. Если подниметесь наверх, то обнаружите сундук с очередной карточкой. Возьмите ее, осторожно спуститесь вниз с утеса, на который ранее поднялись; перескочите в следующую зону и сожгите паутину, перекрывающую дорогу.

В следующей комнате нити паутин протянуты над землей, и если вы дотронетесь до них, то тут же паук бросится в атаку. Музыка прекратится, и вы сможете услышать сердцебиение Гарри. Как только убьете одного из пауков, тут же сверху свалится следующий. Перейдите в правую сторону комнаты, далее по большой ветке налево, используйте правую аналоговую кнопку R3, чтобы лучше увидеть паутину в воздухе и не напороться на нее. Осторожно проберитесь через эту территорию, сверните направо, когда окажетесь перед стеной; затем поверните налево, взбегите вверх по наклонному настилу и обнаружите сундук. Развернитесь, прибейте преследующих пауков, а если не боитесь рискнуть и хорошо управляете персонажем, можете проползти через нити паутины и не задеть их. На самом деле сделать это можно, но чрезвычайно трудно. В сундуке возьмите Шоколадного Лгушонка, а затем возвращаайтесь обратно, где большая сеть паутины блокировала дорогу; сожгите ее и продвигайтесь дальше в тоннель. В сундуке найдете Шоколадного Лягушенка, спалите паутину слева от этого сундука, продвигайтесь вперед и окажетесь как раз перед гнездом паука Арагога, а на вершите утеса впереди увидите нового врага – Серебряного паука, плюющегося парализующей жидкостью. Прикончите его, а затем и всех остальных врагов как можно быстрее, проскочите мимо их трупов и наткнетесь на паутинный барьер. Сожгите его и продвигайтесь дальше, поднимитесь на холм, возьмите в ящике Шоколадного Лягушонка, поднимайтесь дальше по холмам и наверху обнаружите несколько Puffapods и еще один участок паутины Арагога справа. Сожгите паутину, перебейте малких пауков, которые попытаются прыгнуть на вас; встаньте в том месте, где была паутина; ликвидируйте пауков на утесе справа, затем "удалите" Puffapods, перекрывающего дорогу, и дальше можете проползти по узенькому карнизу на стене. Когда окажетесь по другую сторону, перебейте пауков в комнате и поднимайтесь по наклонному настилу на внешнюю стену. Сожгите еще один участок паутины Арагога, уничтожьте пауков, которых он отправит в атаку; перейдите в следующую комнату, разделайтесь с пауками на стене, отыщите сундучок справа, спрятанный в кустах – там лягушонок, а перед ним еще один сундучок, в нем карточка. Возьмите и то и другое, сожгите последний кусок паутины Арагога. Остатки паутины больше не могут удерживать вес этого паука, и он рухнет в яму. А пока Гарри, разинув рот, будет смотреть на это, скальный карниз, на котором он в данный момент находится, обрушится под ногами, и Гарри упадет в эту же яму.

Итак, Гарри оказался в западне на дне глубокой ямы вместе с пауком Арагогом. Чувствуют они себя неважно, тем не менее, Арагог бросится в атаку, нанося мощные удары по земле и выпуская шоковые волны, способные сбить Гарри на землю, а иногда он будет плеваться ядовитой слюной. В общем, ситуация неприятная. Только заклинание Incendio может нанести ему повреждения, при этом он должен как бы встать на дыбы и атаковать нужно точно в животик. В случае успеха сверху может свалиться мешок с очень полезными предметами или же еще один паук, который также бросится в атаку. Выполните заклинание Incendio, чтобы уничтожить паука, а елси повезет, то "атакуйте" мешок и сможете собрать полезные предметы, в том числе бобы, лакомства волшебников (Wizard Treats), ну и т.п. После каждой очередной атаки Арагог начнет метаться по яме, а затем снова бросится в атаку. После одиннадцати удачных атак Арагог не успокоится. Ситуация станет просто угрожающей, но, к счастью, в этот момент появится Рон на

летающем Фордике и спасет Гарри. После того, как наш герой вернется в родную школу, нажмите кнопку ✖ в своем запоминальнике, и завершится этот трудный день.

— Уровень 12. Gryffindor vs. Slytherin.

Гарри просыпается и осознает, что может опоздать на матч. Войдите в классную комнату, где префект Глифиндора отправляется на 7-й этаж; уничтожьте слизь и паутину на ящиках, возьмите пару карточек, спукайтесь вниз по главной лестнице, встретите Рона и Хермиону на втором этаже. Рон что-то плохо спал последнюю ночь, и Гарри снова слышит какой-то странный голос о том, что грядут серьезные неприятности. Хермиона выбегает из библиотеки. Поведение друзей явно неадекватное; тем временем наступает время матча Quidditch. Гарри, послушавшись совета Рона, отправляется на стадион. Если вам удастся победить в двух матчах, а затем победить комнаду факультета Слизерин, то станете обладателем кубка.

После игр встретите Рона возле стадиона. Оказавается, Хермиона куда-то пропала после того, как отправилась в библиотеку, и этим утром ее больше никто не видел. В общем, ситуация непонятная. Тем не менее, Рон отправляется спать, да и Гарри тоже пора. Он всегда устает после игр в Quidditch, а профессор Дамбледер как всегда подведет итог очередного дня.

— Уровень 13. The Chambler of Secrets.

По пути в общую комнату встретите Рона. Оказывается, он был в кабинете професорши Мак Гонагалл, а затем пытался отыскать Хермиону. Кстати, Мак Гонагалл сказала ему, что его сестра Гинни тут же исчезла, и это еще не все, Хермиону нашли, кто-то напал на нее и заколдовал. Она превратилась в камень. Ее тело обнаружили возле девичьей ванной комнаты на втором этаже. В руке у нее был лист бумаги, вырванный из библиотечной книги, в которой рассказывалось о Басилисках, гигантских змеях, живущих буквально сотни лет и способных убить любого одним своим взглядом. Пауки жутко не любят Басилисков и тут же убегают, когда подобный монстр оказывается поблизости. Кстати, Хермиона написала слово Pipes (трубы) на нижней части листочка. Конечно, Гарри понимает, что только он может понять язык Басилисков, поскольку является Parselmouth, т.е. понимающим язык змей. Рон, конечно, думает, что Гинни отправилась в тайную комнату (Chamber of Secrets), поскольку ее просто нигде нет, куда она могла деваться? Немного подумав, Гарри соображает, что слово "трубы" было написано не зря, видимо Хермиона догадалась, что Басилиск перемещается по трубам школьной сигнализации, а потому его никто и не видит. После некоторых умозаключений приятели приходят к выводу, что вход в Тайную Комнату, вероятнее всего, находится в ванной комнате хныкающей Миртли (Moaning Myrtle`s) на втором этаже. Друзья отправляются в девичью ванную комнату.

Оказавшись в ванной, пройдите в кабинку, и Гарри попросит хныкающую Миртли рассказать как она умерла. Оказывается, ее кто-то напугал и она спряталась в душевой, а когда кто-то вошел в ванную комнату, девочка услышала разговор на каком-то незнакомом языке. Она решила прогнать этого мальчишку, но неожиданно умерла и реально даже не понимает от чего, поскольку увидела только огромные глаза, глядящие на нее из унитаза. В это время появляется Рон и предлагает Гарри сказать что-нибудь на змеином языке Parseltingue. Гарри приказывает "унитазу" открыться, но почему-то на чисто английском языке. Рон поправляет его, и Гарри предпринимает новую попытку – на этот раз отдает приказ на каком-то странном шипящем языке. В результате раковина сдвигается в сторону, и в углу образуется проход. Гарри прыгает в него и оказывается в подземелье.

Пройдите мимо змеиных голов, двери будут захлопываться у вас за спиной. В конце концов, Гарри обнаружит Гинни лежащую на земле, а Том Риддл скажет, что на самом деле она все-таки жива, но разбудить ее пока нельзя. Гарри раскажет Тому о Басилиске и попросит спасти Гинн. Оказывается, Том много знает и считает, что Басилиска можно можно вызвать лишь на его змеином языке. Кстати, затем расскажет про какую-то странную историю о том, что Басилиск заставил Гинни открыть Тайную Комнату. Девочка написала какое-то послание на стене, в результате Басилиск атаковал Ника и Хермиону. Кроме того, она сделала запись в дневнике насчет Гарри, а в итоге Том решил показать ему очередную сцену из прошлого, чтобы завоевать доверие юного волшебника. В результате Гарри понимает, что Хагрида подставили. Том, в общем, и не отказывается от этого. Он ничуть не сконфужен, но продолжает распрашивать Гарри и особенно его интересует как же такой юный колдун сумел победить выдающегося волшебника всех времен. Гарри в недоумении, зачем ему это нужно? Оказывается, что Том на самом деле Лорд Волдеморт (Lord Voldemort) и считает себя самым выдающимся колдуном в Мире, но Гарри полагает, что равных профессору Дамбледеру никого нет. В общем, самонадеяние Волдеморта победить не удается, а значит и сражения с Басилиском не избежать. Этв видеосцена заканчивается тем, что появляется Фокс, бросает на землю меч и сам пытается пикировать на

Басилиска, стараясь выцарапать ему глаза.

После окончания видеосцены Гарри предстоит схватка с Басилиском. Этот змей то появляется, то исчезает в шести отверстиях в боковой части комнаты, время от времени атакуя вас стрелами с ядовитой кислотой. Хватайте меч, теперь это ваше главное оружие; дождитесь, когда Басилиск поднимет голову и выпустит ядовитую струю; прицельтесь в небольшой бриллиант на змее, зарядите меч и атакуйте. Используйте левую аналоговую кнопку, чтобы направить молнию, вылетающую из меча, чтобы она точно угодила в бриллиант на Басилиске, это самое уязвимое место. В случае успеха змей начнет, как безумный, носиться по комнате, но пока он ползает, вы не можете нанести ему никаких повреждений, так что выждите когда он опять поднимет голову, и атакуйте. Четырех точных атак будет достаточно, чтобы справиться с этим грозным монстром, и когда он рухнет мертвый вниз, зубы его вонзятся в дневник. Волдеморт исчезнет, Гинни проснется, попытается рассказать в чем дело, что на самом деле Волдеморт "управлял" ею, но Гарри успокоит девочку. Волдермот убрался восвояси, ну и вам пора покинуть Тайную комнату.

— Уровень 14. The Last Day of Team.

Хермиона, Рон и Гинни стоят у входа в главный вестибюль. Гарри сбегает вниз по лестнице, спрашивает Хермиону как она себя чувствует. Девочка уже вполне поправилась, только очень удивлена тем, что Мак Гонагалл отменила экзамены в этом году. Заодно и сообщит, что награждение победителя в соревновании факультета (House Cup) будет проводиться в главном вестибюле (Great Hall) и надеется, что вы заработали достаточно очков, чтобы победить Слизерин второй год подряд. В общем, вся надежда на Гарри, и это последняя возможность заработать дополнительные очки, так что можете попытаться. Ну а если считаете что все в порядке, то отправляйтесь в вестибюль, где и будет происходить церемония награждения. Кстати, можете отправиться в подземелье (Slytherin Dungeon), заглянуть в сундук, чего вы не могли сделать, когда были превращены в Гойла. Найдете в нем еще одну карточку, а в магазине Фреда и Джорджа, который в этот момент открыт, можете сделать какие-нибудь последние покупки.

Профессор Дамбледор награждает кубком факультет, который набрал большее количество очков, а затем вы оказываетесь в его офисе. Миссис Уизли счастлива, поскольку с Гинни все в порядке. Гарри рассказывает о произошедших событиях, как вначале он слышал чьи-то голоса, и Хермиона предположила, что он слышит разоворы Басилиска в канализационных трубах. Затем как они вместе с Роном воспользовались советом Хагрида и отправились к Арагогу в запретный лес (Forbidden Forest), как они обнаружили девочку, убитую 50 лет тому назад; как они догадались, что это была Хныкающая Миртли и тогда уже поняли, что вход в Секретную Комнату находится в душевой кабинке. Хермиона, вообще говоря, удивилась, что ребятам удалось выбраться из Тайной Комнаты. Однако Гарри считает, что верность и дружба помогли им уцелеть; и храбрость, конечно – добавляет от себя Рон. Наконец профессор Дамбледор рассказал про то, как Том Риддл был заколдован и как бы заключен в свой собственный дневник, а затем то же самое произошло и с Гинни, когда она получила дневник от мерзкого Луциуса Малфлоя в магазине Flourish and Blotts в начале этого учебного года. Вообще, если что-то вам не было понятно в этой истории, теперь прояснится.

Игра закончена. Вы возвращаетесь на титульный экран. Никаких титров нет, и можете продолжить игру с последнего запомненного файла, если, конечно, есть это желание.

Примите наши поздравления! Вы успешно закончили игру! Теперь вам престоит подождать всего лишь год, когда появится новая игра про Гарри Поттера: The Prisoner Of Azkaban.

— Side Quests ("Факультативные" миссии).

1. Gryffindor Message Board.

Про первое свое задание прочтете на доске объявлений Message Board. Однако выполнить его можно даже и не приближаясь к доске. Когда профессор Снейп поймает Рона и Гарри после того, как они врежутся в Гремучую Иву, вы окажетесь в конце дорожки, ведущей к школе Hogwarts. Бегите тут же направо по направлению к стене Greenhouse Wall, загляните в правый угол и обнаружите там Potion Vial Case. Возьмите его, и когда подойдете к доске объявлений, то получите 10 очков для своего факультета и одну карточку.

Для того, чтобы выполнить второе задание, нужно отыскать Gryffindor Merit Badge. На самом деле, это легко. Просто отправляйтесь к стадиону, где тренировались в полетах на метле (Flying Pitch); встаньте перед мадам Нуч и пройдите по направлению к зданию. Увидите "бляху" слева от себя рядом со зданием. Ну а если там ее не обнаружите, обойдите вокруг здания и наверняка наткнетесь на нее. Как обычно, получите 10 очков и карточку.

Третье задание: отыскать телескоп, который свалился с астрономической вышки (Astronomy Tower), и в последний раз его видели где-то на крышах. Покиньте школу, прыгайте на свою метлу (Nimbus 2000), летите в самый верх к самой высокой крыше, отыщи-

те там большую площадку и увидите телескоп, валяющийся в углу, ближайшем к астрономической башне. Ну а если там его не обнаружите, то пройдите через деревянную дверь в зону Cloisters area, выбирайтесь на школьную крышу, прыгайте на метлу и летите прямо к башне, здесь и обнаружите телескоп. Вернув его в школу, получите 10 очков и карточку.

Потерялась жаба (Toad) по имени Тревор. Невилл потерял ее где-то в очередной раз и не может найти. В последний раз жабу видели возле оранжереи (Greenhouses), так что отправляйтесь туда и обнаружите эту жабу между Greebhouses и местом, где впервые вошли в Horwarts после схватки с Гремучей Ивой. Просто так ее вам не поймать, поэтому используйте заклинание Flipendo, а затем хватайте жабу и отнесите в школу. Получите 10 очков и карточку.

Пятое задание: измерительные весы (Measuring Scales). В последний раз их видели возле хижины Хагрида. Кстати, если что-нибудь потеряете, вначале отправляйтесь туда. Чаще всего именно там и найдете пропажу. В частности, весы обнаружите за хижиной Хагрида, рядом со "стеной" Запретного леса (Forbidden Forest). За весы получите традиционные 10 очков и карточку.

Следующее задание: Шляпа Волшебника (Wizard Hat). Она была потерена во время полета на метле по пути к стадиону для игры в Quidditch, так что искать ее нужно как раз между школой и стадионом. Загляните в небольшую рощу, присмотритесь и наверняка найдете шляпу, а вернув ее, получите 10 очков и еще одну карточку.

Очередное задание: отыскать пару перчаток Dragon Hide Gloves. В последний раз их видели возле озера. Чтобы отыскать эти перчатки, отправляйтесь в складскую комнату, где хранятся "конфискованные" предметы (Confiscated Items Storeroom); облетите ее справа и увидите небольшой переход типа мостика на земле. Перчатки находятся возле конца этого перехода. Хватайте их и возвращайтесь к доске объявлений Message Board, чтобы получить привычную премию.

По ходу следующего задания вам предстоит отыскать книгу Gadding With Ghouls, утерянную кем-то на территории школы. Придется потратить довольно много времени, если пытаться найти ее просто так. Однако, если первым делом зайдете в склад, где хранятся "конфискованные" предметы (Confiscated Items Storeroom), и присмотритесь к мостику, находящемуся неподалеку от того места, где тренировались в полетах на метле (Flying Pitch), то увидите небольшой газончик с правой стороны, куда вы можете подлететь. Осмотрите его внимательно, особенно дальнюю сторону и, в конце концов, найдете книгу. Как всегда, получите 10 очков и карточку.

Как обычно, студенты довольно часто теряют свои книги, но на этот раз книга Holidays with Hags выпала из сумочки совы (Owl Post package) и валяется где-то возле школы. Первым делом покиньте помещение школы, выйдя из главного вестибюля Entrance Hall. Дальше пройдите через тоннель, за меленьким деревом сверните направо, продвигайтесь вдоль стены замка и увидите книгу, лежащую на земле. Хватайте ее, возвращайтесь к доске объявлений, получите заслуженные 10 очков и карточку.

Последний пропавший предмет, сообщение о котором появится на доске объявлений, это Тарантул (Tarantula), любимец Ли Джрдана. Он-то сам полагает, что Тарантул находится где-то в районе оранжерей, но не в самих оранжереях, а где-то вокруг них. Пройдите по направлению к стене Greenhouse со стороны хижины Харгида, продвигайтесь вдоль стены к левому углу и увидите узкий проход. Его видно довольно плохо. Проползите через него и окажетесь позади оранжерей. Именно здесь и обнаружите Тарантула. Выполните заклинание Flipendo, хватайте его, возвращайтесь к доске объявлений, 10 очков и карточка ваши.

2. Helping Gryffindors.

Вам предстоит выполнить еще одну серию поручений и тем самым оказать помощь студентам факультета Гриффиндорс, причем буквально с первого дня появления в школе. Обратите внимание на парнишку с вашего факультета, стоящего у главного входа. Мама отправила ему пакет с очередной совиной почтой (Owl Post), но сова где-то обронила посылку. Конечно, она где-нибудь ваялется, и когда вы согласитесь выполнить это задание, то узнаете, что в последний раз жту посылку видели где-то возле озера, а чтобы добраться туда, нужно пройти по грунтовой дороге, идущей от Hogwarts, и свернуть налево. В конце концов, дорога приведет вас к стадиону для игры в Quidditch, и слева от дороги увидите небольшую рощицу. Пройдите мимо нее по направлению к озеру, проследуйте вдоль высокго утеса, будьте внимательны, а когда найдете посылку, отдайте ее тому студенту, кому она была предназначена. Он поблагодарит вас и сообщит, что Ревилл, который в настоящий момент находится возле хижины Хагрида, также нуждается в вашей помощи.

Бедняга Невилл потерял свой Запоминальник (rememberall) и, конечно, хочет его найти, но где потерял не знает, понятия даже не имеет. Пройдите к школе и, как только выйдете из входного тоннеля, обратите внимание на кирпичную дорожку справа. Пройдите по ней вдоль стены, подойдите к небольшому деревцу и увидите лежащий перед ним на земле запоминальник. Отнесите его Невиллу, и он сообщит, что возле

"летательного" стадиона еще один студент нуждается в вашей помощи.

Студент-растяпа на "летном" стадионе потерял свой сосуд для зелья, а без него не может явиться к профессору Снейпу. Совершенно не представляет себе, где этот драгоценный сосуд, так что подсказок ждать неоткуда. Пройдите по направлению к хижине Хагрида, между ней и оранжереями (Greenhouse) увидите кусты и деревья. Сосуд находится прямо перед деревьями возле стены Greenhouse, лежит на куче листьев. Верните его студенту, а он расскажет, что на стадионе для игры в Quidditch студент хочет посоревноваться с вами.

Пройдите к стадиону и на подъемном мосту увидите студента. Побеседуйте с ним, он предложит посоревноваться в беге, причем от моста нужно будет добежать до деревьев, а затем вернуться обратно. Обегите двери с правой стороны, а затем возвращайтесь к мосту. При этом нужно опередить студента, тогда он поздравит вас с победой, а заодно и сообщит, что в Cloisterseще одному студенту нужная ваша помощь.

The Cloisters area, это большая открытая поляна с одиночным деревом прямо посередине. Парень этот слегка похож на Рона, обнаружите его в дальнем углу этой полянки. Он потерял The Daily Prophet, намеревался прочесть статью, посвященную Кубку Мира в игре Quidditch. Где и как он умудрился потерять книжку, не знает, но поиски будут несложные. Пройдите к хижине Хагрида и справа чуть дальше топора, воткнутого в пень, обнаружите потерю. Верните ее растеряхе, а он сообщит, что Невилл снова нуждается в вашей помощи и ждет вас на летном стадионе Flying Pitch.

Мистера Лонгботтом встретите у "задней" стены летного стадиона. Он никак не может научиться выполнять заклинание, а во время тренировок по левитации, по ходу которых он пытался перемещать глиняную посуду, то потерял ее где-то на крыше. Предложите ему свою помощь. Где искать эту посуду бедняга не знает, но поскольку он тренировался неподалеку от входа в школу, то район поиска, в общем, понятен. Обратите внимание на две небольшие башни перед входом в школу. Судя по всему, Невилл умудрился их запустить на здание между двумя этими башенками. Глиняный сервиз состоит из восьми предметов, и обязательно нужно отыскать их все, затем вернуть Невиллу, а он сообщит, что у главного входа в школу еще один студент остро нуждается в вашей помощи.

На этот раз вам предстоит помочь очередному неудачнику отыскать корни мандрагоры (Mandrake Roots), необходимые профессору Спруту (Sprout). Вероятнее всего, для изготовления зелья, снимающего окаменение. Профессору нужны три корня. Отправляйтесь к хижине Хагрида, между ней и оранжереями можно отыскать шесть корней в лесистой зоне. Но трех вполне достаточно, и когда отдадите их студенту, то получите ключ от кладовки, то хранятся конфискованные предметы. Она находится чуть дальше летного стадиона. Можно, конечно, отыскать все шесть корней, но за это ничего не получите, а вот когда заглянете в кладовку, то обнаружите семь сундуков. В шести из них найдете карточки с изображением знаменитых ведьм и волшебников. Иногда карточек будет меньше. В случае, если вы не совершали обмена карточками со студентами, а седьмом сундуке найдете мешок для бобов, вмещающий аж 200 бобов.

На этом ваша миссия и закончена. Судя по всему, или студенты больше ничего не потеряли, или же просто уже стесняются к вам обращаться.

— Мини-игры.

Принять участие в мини-играх можно только после того, как одержите победу над Басилиском. За исключением, конечно, игры Gnome Dunking. Практически во всех играх принять участие можно лишь ночью.

1. Gnome Dunking at the Lake.

В ходе этой игры необходимо забросить гномов прямо в озеро, а значит надо подойти поближе к берегу, где увидите три куста. Гномы бегают между этими кустами и пытаются атаковать вас, если слишком близко к ним подойдете. Используйте заклинание Flipendo, чтобы сбить этих гномиков наземь, а затем хватайте и швыряйте в озеро. Чем больше гномов забросите и чем дальше зашвырнете, тем лучше. В случае успеха на берегу возле кустов будут появляться сундуки сразу же после того, как забросите 2, 7 и 12 гномов. В них найдете три карточки и пополните свою коллекцию. Если хотите, можете еще пошвырять гномов, но сундуков больше не получите.

2. Gnome Ring-toss.

Эта мини-игра происходит на крыше школьных зданий. Ваша цель забросить трех гномов в плавающие над школьными дворами разноцетные кольца. Если швырнете гнома через красное кольцо, получите 5 очков, через синее – 10 и через желтое – 15. Если сумеете швырнуть гнома так, что он пролетит сразу через два кольца, то очки суммируются и затем умножаются на 2. Если умудритесь побить рекорд, что довольно сложно, то получите карточку. Всего существует пять типов таких игр.

Gnome Ring-toss №1.

Игра происходит на крыше зданий между летным стадионом Flying Pitch и зоной Cloisters area. "Входной билет" стоит 5 бобов, а набрать нужно

более 10 очков.

Gnome Ring-toss №2.

Игра проводится на противоположной стороне зоны Cloisters area (напротив того места, где была первая игра) на крыше одной из двух высоких башен. Она заметно труднее, поскольку желтое кольцо все время движется. Входной билет стоит 10 бобов, и нужно набрать более 15 очков.

Gnome Ring-toss №3.

Игра происходит приблизительно там, куда запустил Невилл свою глиняную посуду – на одной из башен перед школой. Теперь уже движутся два желтых кольца: одно очень быстро, а другое очень медленно. Входной билет стоит 15 бобов, а набрать нужно более 20 очков.

Gnome Ring-toss №4.

Действие этой игры происходит на крыше башни с дальней стороны летного стадиона, ближайшей к стадиону для игры в Quidditch. Ситуация такая же, как и в предыдущей игре, но входной билет стоит 30 бобов, а набрать нужно не менее 25 очков.

Gnome Ring-toss №5.

Последняя игра этого типа происходят на крыше главного школьного здания. Ситуация такая же, как в предыдущих играх, но только на этот раз входной билет стоит 50 бобов, и нужно набрать более 30 очков.

3. Broom Racing.

Теперь вам предстоят гонки на метле. Отыщите студентов на крыше школьных зданий, и некоторые из них предложит вам посоревноваться в полетах не метле. По сути это мало чем отличается от игры в Quidditch. Вам нужно пролетать через метательные кольца вокруг школы, при этом каждый раз будете получать ускорение в случае успеха. Цель: добраться до зеленого кольца в конце трассы, причем сделать это первым. По пути можно попытаться сбить своего соперника, но, к сожалению, и он может сделать то же самое. Каждую гонку можно провести три раза и за каждую победу получите карточку.

Broom Racing №1.

Игра происходит на крышах небольших башен перед школой в той самой зоне, где Невилл потерял свою посуду. Входной билет стоит 5 бобов. В первой гонке нужно лететь по направлению к оранжерее, затем свернуть налево к стадиону для игры в Quidditch, сделать круг вокруг рощи и вернуться к месту старта. Вторая трасса над летным стадионом, затем над озером, дальше по направлению к стадиону для игры в Quidditch, оттуда к оранжерее и снова к месту старта. Третья гонка начинается полетом по направлению к оранжерее, затем нужно пролететь обратно возле школы, после чего над зоной Cloisters area и наконец на летный стадион, где и находится финишная линия.

Broom Racing №2.

Эта гонка начинается на большой башне, которую сразу увидите, если пройдете по дорожке через летный стадион. За участие в каждой гонке нужно будет заплатить 10 бобов. Первая трасса проходит над озером, затем выполняется широкая петля, а финиш на противоположной стороне башни. Вторая гонка вначале проходит по маршруту первой, а затем нужно будет пролететь между летным стадионом и складом с конфискованными предметами, затем полетать вокруг него, а финишировать в том же месте, где завершалась первая гонка. По форме трасса напоминает огромную восьмерку. И наконец финальная гонка начинается в том же месте, где и первые две. Но вначале нужно будет лететь возле утеса, расположенного рядом с летным стадионом; затем сделать круг над рощей рядом со стадионом для игры в Quidditch, пролететь над главным двором, взлететь над главной башней Hogwarts, а затем спуститься к месту старта, где и находится финиш.

Broom Racing №3.

Гонка эта начинается на небольшом карнизе между двумя зданиями выше зоны Cloisters area. Участие в каждой гонке стоит 20 бобов. На первой трассе нужно будет лететь по направлению к складу конфискованных предметов, облететь вокруг него и большой круглой башни, затем над летным стадионом и вернуться к месту старта. Вторая гонка начинается под мостом, затем летите над озером, оттуда пролетите над школой, затем над летным стадионом, затем снова над озером, опять над летным стадионом, под мостом, на котором стартовали, и финишируете в районе доков. А третья трасса начинается над мостом, под которым начиналась вторая гонка. Дальше проходит вокруг доков, нужно будет пролететь сбоку от школы, потом над зоной Cloisters area и летным стадионом, снова вернуться, пролететь над водой мимо доков и финишировать возле летного стадиона.

Broom Racing №4.

Старт этой гонки происходит в открытой зоне перед лестницей, по которой можно спуститься в доки. Участие в этой гонке стоит 30 бобов.

* Подсказки.

Если вам не удалось собрать 101 карточку, не огорчайтесь, поскольку это почти никому не удается. На всякий случай подскажем вам опередленные места, где чаще всего не находят карточек.

1. В складе конфискованных предметов (Confiscated Items Storeroom).

2. В разбитом окне выше хранилища конфискованных предметов.

3. Обязательно при каждой возможности меняйтесь карточками со студентами. Это повышает ваши

шансы собрать полную коллекцию.

4. Осматривайте классные комнаты, заглядывайте в магазин Фреда и Джорджа, особенно после того, как совершите очередной обмен.

5. Обязательно успешно завершите все мини-игры.

6. Несколько раз обследуйте зоны с факелами вокруг школы.

7. Если сумеете набрать 100 карточек, немедленно отправляйтесь к офису профессора Дамбледора на третий этаж, поговорите с ним перед офисом и возможно получите 101-ю карточку, и тогда у вас будет полная коллекция.

* Секреты.

Вокруг Hogwarts очень много различных секретов, но многие из них можно обнаружить в самой школе. Здесь мы последовательно этаж за этажом укажем вам кое-какие секреты, которые вы возможно упустили. Однако, вначале вы должны освоить все заклинания. В противном случае не сможете заполучить все секреты.

— Главный холл (Entrance Hall).

Спуститесь по коридору налево от основания лестницы, пройдите в дверь, используйте заклинание incendio и в сундуке найдете карточку номер 6.

Спуститесь по коридору налево от лестницы, выполните заклинание Alohomora, чтобы открыть сундук; найдете в нем сосуд для зелья (Potion Vial).

Войдите в подземелье Slyserin Dungeon, откройте сундук заклинанием Incendio, возьмите карточку 86.

— Первый этаж.

Используйте заклинание Skurge на сундуке в коридоре и найдете в нем карточку номер 96.

В классной комнате 1B откройте сундук заклинанием Incendio; он находится за классной доской, в нем карточка номер 85.

В классной комнате 1E с помощью заклинания Skurge вскройте сундук и найдете карточку номер 87.

— Второй этаж.

В библиотеке четыре двери, которые можете открыть с помощью заклинаний. За каждой из них найдете сундуки, в которых карточки номер 9, 10, 11, 12.

Закклинанием Difindo прорежьте ковер, висящий на стене напротив девичьей ванной комнаты; откройте сундук, находящийся за этим ковром, в нем карточка номер 92.

Откройте сундук в классной комнате 2E заклинанием Alohomora, в нем карточка номер 90.

Прорежьте заклинанием Difindo ковер напротив классной комнаты 2E и обнаружите секретный проход. Пройдите в комнату справа, откройте сундук с заклинанием Incendio, в нем карточка номер 74.

— Третий этаж.

Используйте заклинание Skurge, чтобы вскрыть сундук в классной комнате 3C, и найдете карточку 95.

Заклинанием Alohomora откройте еще один сундук в той же самой комнате 3C, в нем карточка номер 93.

Прорежьте гобелен слева, откройте сундук заклинаниеми Alohomora. В нем карточко номер 73.

— Четвертый этаж.

Проползите под нижней полкой, затем пройдите в дверь слева за углом. С помощью заклинания Skurge откройте сундук и найдете там большой мешок Bigger Bean Bag, который вмещает сразу 100 бобов.

Используйте заклинание Skurge на сундуке в классной комнате 4F, и в нем карточка номер 87.

— Седьмой этаж.

Используйте заклинание Incebdio на сундуке, который обнаружите в классной комнате 7A, в нем карточка номер 88. Кстати, заклинанием Skurge можете вскрыть еще один сундук в этой же комнате, в нем карточка 79.

Проползите под книжной полкой. Заклинанием Alohomora откройте сундук и найдете карточку номер 101.

Выполните заклинание Skurge, чтобы открыть сундук в секретном проходе под книжной полкой в читальной комнате, найдете карточку номер 83.

– Когда соберете все карточки, которые только сможете обнаружить, то практически наверняка получите дубликаты. Ими можно поменяться с другими коллекционерами карточек в Hogwarts.

Побеседуйте с рыжим пареньком у входа в Hogwarts и сменяйте карточку номер 13 на карточку 75.

Потолкуте с белокурым парнишкой у входа и сменяйте карточку 27 на карточку 23.

Поговорив с темноволосым парнишкой, которого встретите к входа в Glyffindor рядом с картиной, обменяйте с ним карточку 43 на карточку 81.

Потолкуйте с белокурой девочкой возле картины у входа в Glyffindor, поменяйте карточку 77 на карточку 61.

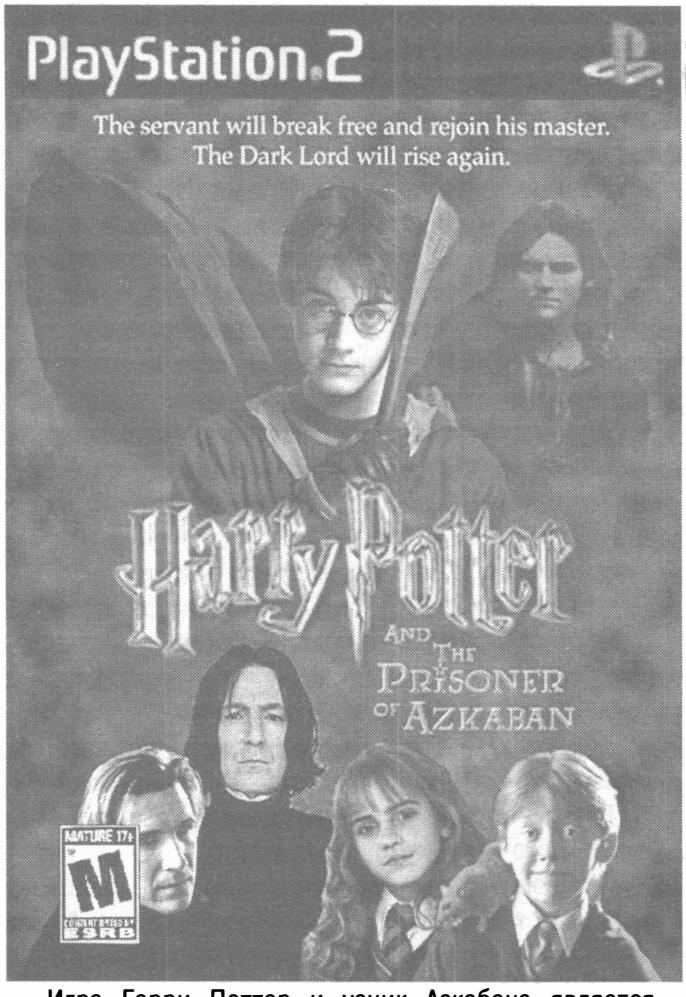
Поговорив с еще одной девочкой в этом же самом месте, можете поменять свою карточку 84 на карточку номер 36.

Потолкуйте с парнишкой в проходе слева от лестницы в гланом холле и сменяйте карточку 59 на карточку номер 2.

Поговорите с девочкой в библиотеке и поменяйте карточку 31 на карточку 94.

Если сможете собрать все карточки, которые только уполминались в прохождении, то безусловно обнаружите, что карточки номер 100 у вас нет. Пройдите на третий этаж, побеседуйте с провессором Дамбледором, который стоит возле своего кабинета, и он вам даст отсутствующую карточку номер 100. Таким образом у вас будет полная коллекция. Теперь отправляйтесь в главный холл и можете получить кубок House Cup, как лучший коллекционер.

HARRY POTTER AND THE PRISONER OF AZKABAN



PS2 XBOX PC CD-ROM

Игра Гарри Поттер и узник Азкабана является третьей в серии игр про Гарри Поттера. Это вторая игра на PlayStation 2, которая основана на всемирно известных книгах Роулинг. По ходу игры увидите многочисленные сцены, которые довольно подробно описывают сюжет игрового действия. Пропустить их нельзя, и это несколько снижает интенсивность игрового действия, но сцены вполне симпатичные. Кроме того, достаточно продолжительное время загрузки при переходе из одной комнаты в другую. Это также может раздражать, но на самом деле игра очень весёлая и увлекательная, так что удовольствие гарантировано.

* Управление.

Левая аналоговая кнопка – Передвижение персонажей.

Правая аналоговая кнопка – Осмотр территории и помещений, используя камеру.

Кнопка ■ / Кнопка ▲ – Выполнение заклинаний после того как их освоите.

Кнопка ✖ – Действие (зависит от характера объектов).

Кнопка ● – Переключение с одного персонажа на другой, когда удерживаете кнопку, то можете летать.

Кнопка **L1** – "Вызов" других персонажей.

Кнопка **L2** – Прицеливание или центровка камеры у персонажа за спиной.

Кнопка **Select** – экран в инвентори, карта (map), задание (Tasks) и квесты.

Кнопка **Start** – Опции (запоминание, загрузка игры и т.д.).

Запомнить игру можно в любой момент. Это очень важно, особенно для начинающих игроков.

* Заклинания.

Все три главных персонажа уже на старте игры владеют **заклинанием Flipendo**, с помощью которого могут сбивать наземь различные предметы, опрокидывать их, а также отшвыривать назад врагов. В дальнейшем все трое освоят заклинание **Expelliarmus**, которое даёт возможность отражать заклинание и направить его действия сопернику, тем самым как бы обезоружив его.

Что касается других заклинаний, то они уже у всех главных персонажей будут разные. А в частности, Гарри может освоить ещё три заклинания:

Carpe Rectractus. Позволяет подтаскивать предметы к себе или оттаскивать их к другим предметам.

Expecto Patronum. Создаёт щит, защищающий нашего героя от дементоров.

Рон освоит заклинания:

Lumos Duo. Которое очень полезно в тёмных помещениях, поскольку освещает их, а кроме того, используется для того, чтобы осветить хрустальные шары и расправляться с хинкипунками.

Гермиона, как вы понимаете обладает самым широким арсеналом заклинаний. В частности, по ходу игры сможет освоить заклинания:

Glacius, которое даёт возможность тушить огонь и замораживать воду.

Reparo, позволяющее чинить сломанные предметы.

Draconifors. Оживляющее на короткое время статуи драконов. В результате чего можно сжечь те

или иные ковры, кусты и тем самым создать себе проход.

И наконец, заклинание **Snuffifors**, превращающее летающие книги в летучих мышей, которые забегают в норки и достают оттуда карточки, бобы и другие предметы. Кстати, это заклинание можно будет приобрести в магазинчике Joke Shop, которым владеют Фред и Джодж.

* Предметы.

Все предметы можно приобрести за определённое количество бобов (Bertia Botts Every Flavour Beans), в магазинчике Фреда и Джорджа. Кстати, когда Рон будет обыскивать книжные полки, чемоданы, то также будет находить бобы и полезные предметы. Бобы можно обнаружить и в сундуках. Кстати, одновременно у вас будет максимум 250 бобов.

Выполняя заклинание Flipendo на различные котелки, вазы, стоящие кувшины, глинянные горшки и т.д., также будете получать бобы и предметы. Обязательно открывайте все сундуки в подземельях и в зонах, где выполняется задание (task areas), поскольку обратно сюда вернуться уже не удастся. В магазине придётся платить за всё бобами.

Определенные предметы могут приобрести любые главные герои, но некоторые предметы доступны только определённым персонажам.

Редкая карта (Rare Collector`s Card) – их всего 2 штуки, стоят 100 бобов.

Противоядие от необычных ядов (Antidote for Uncommon Poisons) – стоит 20 бобов.

Настойка Wiggenmeld Potion – восстанавливающая жизненную силу, 20 бобов.

Настойка Girding Potion – временно, повышающая уровень жизненной силы, 50 бобов.

Бомбочки Dougbombs – может приобрести только Рон, используется для лечения троллей. Стоит 20 бобов.

Чемоданчик с бомбами (Dungbomb Case) – может приобрести только Рон, стоит 100 бобов.

Вонючие таблетки (Stink Pellets) – может приобрести только Рон, стоят 10 бобов.

Мешочек с вонючими таблетками (Stink Pellet bag) – Также может приобрести лишь Рон, стоит 100 бобов.

Книга заклинаний (Snuffifors Spellbook) – может приобрести лишь Гермиона, стоит 50 бобов.

Книга Тёмных сил (Dark Forces book) – может приобрести лишь Гермиона, она почему-то ничего не стоит.

Страница Folio Bruti page – может приобрести лишь Гермиона, стоит 100 бобов.

Определённые предметы нельзя приобрести в магазине, но зато их можно найти в сундуках:

Шоколадные лягушата (Chocolate frogs) – полезная штука, слегка повышает жизненную силу.

Угощение для совы (Owl Treats) – можете дать их сове (Hedwig), и она выполнит для вас определённое задание.

Folio Universitas. Это коллекция карт. Состоит она из 10 типов карт, в каждом из которых по 5 штук. Когда вы находите карты, то можете прочесть их описание и увидеть портрет каждого персонажа. Карты найдёте в сундуках, получите в награду за выполнение определённых заданий или же купите в магазине.

Folio Bruti. Это коллекция магических монстров, которую Гарри получит от профессора Лупина на поезде. Так же, как и в предыдущем случае, когда найдёте ту или иную страницу этого фолианта, сможете прочесть там описание монстров, а вот как победить их реально, ничего не узнаете. Страницы фолианта найдёте в сундуках, а иногда сможете купить их в магазине.

* Враги.

Летающая книга (Flying Bock). Естественно появляется в районе книжных полок и обязательно атакует. К счастью, убить их легко. Гермиона также может превратить летающие книги в мышей, используя заклинание Snuffifors.

Монстровая книга (Monster book). Кусается и даже использует заклинание. Убить её потруднее, чем летающую книгу. Обязательно вначале используйте заклинание Expelliarmus, чтобы отразить заклинание Монстровой книги или выстрелите в неё, как только она откроет свою "пасть".

Red Cap. Найдёте в подземелье, а также в комнате, где выполняете задание (task areas). Швыряются вонючими бомбочками и пытаются пронзить его мечом, если приблизитесь. Частенько насмехаются над вами, крутя задницами. Двух ударов будет достаточно, чтобы ликвидировать их.

Эльфы (Pixie). Встретите в зонах, где будете выполнять задание, а также в секретном проходе между седьмым и четвёртым этажами. Достаточно шустрые, но прикончить их несложно.

Колдунья (Fairy). Встретите Hogsmeade, если приблизитесь, то колдунья сразу бросается в атаку. Если сумеете нанести удар, они на несколько секунд падают на землю.

Саламандра / Огненная Саламандра (Salamanders / Fire Salamanders). Большие отвратительные монстры, напоминающие ящериц, скорее крокодилов, но убить их несложно. Огненную саламандру вначале нужно заморозить, чтобы превратить в синюю, а затем уже атаковать. Кстати, не забудьте затушить огонь в огненных саламандрах.

Doxy. Волшебный монстр с четырьмя руками и ногами. Встретите их в зоне, где будете выполнять

задание, а также по пути к хижине Хагрида, когда попадёте туда в поисках ингредиентов для настойки. Они кусаются, могут отравить, а потому всегда держите наготове противоядие (antidote).

Hinkypunk. Какие-то "туманные" монстры с фонарём. Носятся вокруг, пытаются атаковать, встретите их в зонах, где будете выполнять задание. Рон должен будет использовать заклинание Lumos, чтобы они как бы приобрели "твёрдую" фазу, а затем уже атаковать обычным образом.

Упыри (Ghoul). Встретите в классной комнате Muggle Studies classroom. Швыряются различными предметами, а если слишком близко подойдёте или попытаетесь атаковать заклинанием Flipendo, то тут-то они разозлятся по настоящему, тем более, что это заклинание для них безвредно и бросятся в атаку, причём частенько сумют сбить вас наземь. Рон запросто может их прогнать, выполнив заклинание Lumos.

Тролли (Troll). Встретите в западном крыле школы после того, как Sirius Black атакует общую комнату факультета Gryffindor Common Room. Большие уродливые монстры. Они в принципе не атакуют вас, да и повреждений нанести не могут, просто смотрят, отвлекают, а иногда швыряют бомбочки, так что вам придётся выполнять различные обходные манёвры.

Dementor. Чёрные призраки, которых обнаружите в зоне, где нужно будет выполнить задание, например в Boggart, а также Hogsmeade и возле озера. Попытаются высосать из вас душу, а если сцапают, что, в принципе, неизбежно, немедленно начните дёргать левую аналоговую кнопку, чтобы вырваться на свободу, а чтобы прогнать их Гарри может выполнить заклинание Expecto Patronum.

Draco Malfloy и его друзья, самые главные враги Гарри. Когда бы вы ни появились, неприятности гарантированы. Используют заклинания pumpkin headf spell, при этом голова ваша превращается в салфетку. Победить их, кстати, легко и они, как настоящие трусы, сразу же удирают.

* Устройство школы (School Layout).

Школьное помещение располагается вокруг главной лестницы, по которой можете подняться на другой этаж.

Цокольный этаж (Ground Floor).

Прилежащие к школе территории, вестибюль (Entrance Hall), главный холл (Great Hall), подземный коридор (Dungeon corridor), в котором находятся классные комнаты по изучению настоек (Potions classroom), а также кладовку, где хранятся настойки (Potion Storeroom).

Этаж первый (First Floor) – Transfiguration.

Этаж второй (Second Floor) – Charms (колдовство). Кабинет (study area) и классная комната (classroom).

Третий этаж. Защита от Темной Магии (Defence Againts the Dark Arts) – кабинет, коридор Gunhilda of Gorsemour, кладовка и классная комната.

Четвёртый этаж. История Магии (History of Magic) – Кабинет, коридор четвёртого этажа, госпитальное крыло (Hospital Wind) и классная комната.

Пятый этаж. Кабинет по изучению Маглей (Muggle Studies).

Шестой этаж. Древние руны (Ancient Runes). Коридор Glanmore Peakes, не используемая ванна, где находится магазин Фреда и Джорджа, а также восточное крыло East Wing.

Седьмой этаж. Башня факультета Gryffindor Tower (северное крыло), коридор, где встречаете толстую даму (Fat Lady`s), общая комната факультета Griffindor Common Room, а также спальни мальчиков и девочек (dormitories).

ПРОХОЖДЕНИЕ.

— День первый Hogwarts Express.

Просмотрите видеосцену, наши друзья на поезде отправляются в школу Хогвартс. Проследуйте за Роном в багажный вагон, нажмите кнопку R1, чтобы прицелиться в Монстровую книгу, и ликвидируйте её.

Помогите Рону сдвинуть в сторону Trunk, чтобы освободить дверь, и перейдите в следующий вагон.

Атакуйте Малфлоя и его друзей. Просмотрите видеосцену, в конце которой Гарри теряет сознание, а Рон тащит его обратно через оба вагона. Если атакует Дементор, немедленно подёргайте левую аналоговую кнопку, чтобы вырваться на свободу.

Видеосцена.

— День первый. Boys Dormitory Gryffindor Tower (Спальня мальчиков в башне Гриффиндорф).

Покажите Рону Folio Bruti, нажав кнопку Select и выбрав эту опцию.

В красном Trunk возьмите карточку.

Пройдите в общую комнату (Common Room), чтобы освоить заклинание Expelliarmus, затем спуститесь по лестнице и потренируйте это заклинание с Роном.

Поднимитесь на шестой этаж, загляните в магазинчик Фреда и Джорджа. По пути встретите Монстровую книгу, атакуйте её заклинанием Expelliarmus. Откройте сундук в коридоре шестого этажа. В коридоре Glanmore Peakes три летающие книги бросятся в атаку. Войдите в ванную комнату, просмотрите видеосцену.

Переключившись на Рона, порыскайте на книжных полках в шкафах, откройте секретную панель в стене.

— День 1. The Marauders Map.

Пройдите в дверь, и пол под ногами обрушится. В следующей комнате необходимо нажать все три зелёных выключателя. Переключившись на Гарри, автоматически прыгайте с платформы на платформу, по пути открыв сундук.

Чтобы добраться до выключателя слева, пройдите к стене, Гарри развернётся, а затем приставным шагом пройдёт по узкому карнизу. Откроется дверь, появятся эльфы. Перебейте их. Переключившись на Рона толкайте дверь в задней части комнаты за открытыми дверями.

В следующем помещении передвиньте Trunk, выйдите на перекладину и поднимайтесь по ней.

Разверните зеркало так, чтобы отразить луч прямо в "глаз" на стене; появится лестница. Возьмите щит, чтобы заработать очки для своего факультета (House Points), пройдите в следующую комнату.

Выстрелите в цель на шестерёночном рычаге, чтобы опустить платформу вниз, пока она не остановится.

Гарри по верёвке вскарабкается на платформу, пройдёт по ней дальше, а когда появятся эльфы, прибейте их, спуститесь с противоположной стороны платформы, и когда подойдёте к щиту, дверь неожиданно опустится, и Рон останется в комнате.

Продвигайтесь дальше, откройте сундук, возьмите там мышь. Это отличное лакомство для совы Хегрик. Тут же появится монстровая книга. Сбейте её заклинанием Expelliarmus или атакуйте её в тот момент, когда она раскроет "рот".

Можно, конечно, побеседовать с зелёным портретом, но пройти не удастся, поскольку не знаете пароля. Поднимитесь по лестнице, вызовите Хедрика, скормите сове мышь, а затем, уже играя за Хедрика, подлетите к карте Marauders Map, заберите её и отнесите Гарри. Она появится на экране, так что сможете увидеть все секретные зоны, а также людей, находящихся в комнате. Подойдите к зелёному портрету, заберите щит, скажите пароль и пройдите в соседнее помещение.

Остерегайтесь охранника, пройдите налево, нажмите выключатель, чтобы открыть дверь. Следующий охранник в комнате. Тоже увернитесь от охранника, загляните вначале в сундук слева, а затем ещё в два сундука в центре комнаты.

Пройдите через дверь в восточное крыло (East Wing). Очередной раз увернитесь от охранника (это на самом деле латы), а также от профессора Снейпа. Пройдите вперёд, сверните направо, выйдите через дверь, как только профессор Снейп отойдёт от неё.

Дверь в ванную комнату, где находится магазинчик, закрыта. На экране увидите красный вспыхивающий запоминальщик (Remembrall) и узнаете, что нужно нажать кнопку Select, чтобы завершить день, а затем нажать кнопку ✖. Сделать это – самый подходящий момент, поскольку выйти из коридора всё равно нельзя.

— День второй. (Классная комната, где изучают защиту от тёмной магии).

В чемодане с эмблемой найдёте очередную карточку.

Пройдите к двери, ведущей на третий этаж, спустившись по главной лестнице (Grand Staircase). Дальше пройдите через лечебный кабинет (study area).

Рон как обычно обыщет книжные полки, найдёт бобы, бомбочки и всё такое прочее. Обратите внимание на статуи дракона и ковры. Сюда придётся вернуться чуть позже.

Войдите в классную комнату, просмотрите видеосцену и узнаете следующее задание.

— День второй. The Glacius Spellbock (Книга заклинаний).

Проследуйте по коридору, войдите в комнату, перебейте эльфов.

Задвиньте котелок на напольный выключатель. Для этого нужны все персонажи, так что нажмите кнопку **L1** и, переключаясь с одного персонажа на другого, поочерёдно задвигайте котелок. Ворота поднимутся, и путь к лестнице открыт, загляните в сундук.

В следующей комнате перебейте эльфов, нажмите выключатель, чтобы появилась перекладина.

Используя Гарри, прыгайте с платформы на платформу, нажмите выключатель, чтобы активировать луч.

Используя Гарри, прыгайте с платформы на платформу, поворачивайте зеркала таким образом, чтобы луч оказался направленным прямо в "глаз" на стене. В результате откроете дверь, пройдите через неё, заберите щит.

Разделайтесь с эльфами, выстрелите в шестереночный "рычаг", как это делали ранее.

Прыгайте по платформам, "расстреляйте" ещё один аналогичный рычаг.

Далее прыгайте с платформы на платформу прямо к "светильнику". Проследуйте по коридору, "расстреляйте" ещё один аналогичный рычаг, в результате откроется дверь, пройдите в следующую комнату и откройте сундук.

Подвиньте ящик к самой маленькой книжной полке, Гарри вскарабкается наверх, а оттуда прыгнет по направлению к выключателю.

Используйте какого-нибудь другого персонажа, чтобы подвинуть ящик на напольный выключатель, а затем установите двух других персонажей на ещё двух аналогичных выключателях. Сами нажмите вы-

ключатель, в результате в противоположном конце комнаты появится лестница, поднимитесь по ней, разделайтесь с монстровой книгой.

Используйте руны, чтобы открыть секретную дверь в стене и далее сможете играть здесь лишь за Рона. Убейте парочку саламандр, затем возвращайтесь в верхнюю часть первоначальной комнаты, выстрелите в "шестереночный" рычаг, дверь слегка приоткроется, появятся эльфы, перебейте их, ну а дальше лишь Гермиона сможет протиснуться в щель, через которую появились эльфы.

— День второй. Ice Block Puzzles (Головоломка с ледовыми блоками).

Это первая из четырёх аналогичных головоломок в игре. Передвиньте первый ледовый блок вперед, затем влево, чтобы образовалась ступенька, ведущая к двум другим блокам.

Не обращайте пока внимания на напольный выключатель и двигайте ледяные блоки к дальнему карнизу. Загляните в пару сундуков, затем задвиньте блоки на напольный выключатель. В результате колонна опустится вниз.

Передвиньте первый блок на противоположную сторону, взберитесь на него. Загляните в сундук, пройдите в комнату, возьмите книгу заклинаний Glacius Spellbook.

Заморозьте пол, удерживая соответствующую кнопку, вскарабкайтесь на карниз.

Заморозьте "плавающие" факелы, откройте сундук.

Бегите по коридору, заберите щит, возьмите в комнату и приготовьтесь решать следующую головоломку с ледовыми блоками.

Заморозьте лужу, чтобы получить ледовый блок; толкайте его или тащите по полу, увертывайтесь от подземного огня, который может расплавить этот блок, толкайте блок к выключателю, заберитесь на блок, нажмите выключатель, появится лестница, воспользуйтесь ею и загляните в сундук.

В следующей комнате вы должны заморозить "огненную" воду и забрать щит.

В первоначальной комнате появится 4 огненных саламандры. Вначале затушите огонь на полу и на саламандрах и в результате они станут "синенькими". Вот тут-то и атакуйте их как обычно.

Пройдите через открывшуюся дверь, вернитесь в первую комнату и передвиньте большой горшок.

— День второй. Fire Pot Buddy (Огненный горшок).

Это первый босс (Бадди) конца уровня. Всего их будет три. Победить его совсем не сложно.

Бегайте вокруг Бадди, увертывайтесь от четырёх огненных шаров, которые вылезут у него изо "рта", атаковать босса бессмысленно.

Используйте заклинания Glasius, чтобы заморозить его открытый "рот". Он тут же атакует своей "рукой". Увернитесь, заморозьте "руку", и она взорвётся. Повторите этот маневр и с другой рукой, и когда вновь заморозите его "рот", босс взорвётся.

Пройдите через открытую дверь, возьмите щит, возвращайтесь обратно в классную комнату и просмотрите видеосцену.

— День второй. Potions Classroom ("Настоечная" классная комната).

Пройдите в комнату Potions Classroomв подземном коридоре, в вестибюле Entrance Hall.

Просмотрите видеосцену, в которой Гарри в очередной раз потеряет сознание, видимо выпив настойку.

Переключившись на Рона, подтащите Гарри к классной комнате.

Возьмите настойку Wiggenmeld, одну выпейте сами, а другую отдайте Гарри, чтобы привести его в чувства.

Теперь профессор Снейек даст вам задание: собрать три необходимых ингредиента для следующего урока по настойкам: это огненные семена fire seeds, жало Billywing Stings. Панцири Chizpurfle Carapaces и рог Graphorna.

Вспоминальник вспыхнет на экране, а значит нужно завершать день, если конечно, у вас нет других планов.

— День Третий. Muggles Studiess Classroom (Классная комната по изучению Маглов).

Пройдите в комнату на пятом этаже, где изучают маглов. Здесь в первом же помещении увидите деревянные ворота, но проползти под ними может лишь Гермиона, а потому вернитесь сюда чуть позже.

Расправьтесь с Малфлоем и его друзьями, заберите щит, пройдите в дверь, откройте сундук в коридоре.

В следующей комнате обнаружите два сундука, но один, к сожалению, закрыт. Атакуйте гитарой и усилителем, в результате дверь в конце помещения откроется.

Перейдите в следующую комнату и увидите, как вурдалак (упырь) атакует Найла. Бессмысленно пытаться расправиться с ним. Упырь ещё больше разозлится и бросится в атаку, если приблизитесь.

Переключитесь на Рона, откройте ящик – попрыгунчик (Jack-In-The-Box). в результате Рон будет заброшен на балкон. Расправьтесь здесь с игрушками, заберите щит, выйдите в дверь.

Заберите книгу заклинаний Lumos Duo spellbook, начнётся фейерверк, в результате перевернётся ящик, в котором находятся хинкипунки. Используйте заклинание Lumos, пока они не станут "твёрдыми" и перебейте их заклинанием Флипендо. В принципе

эти монстры не опасны, хотя и будут пытаться атаковать вас огнём из своих фонарей.

Используйте заклинание Lumos, чтобы осветить большой хрустальный шар. В результате из него вылетит луч света. Переверните зеркало таким образом, чтобы направить этот луч на "глаз" в стене. В результате откроются ворота, возьмите щит, загляните в сундук в коридоре.

Перебейте ещё несколько игрушек. Дверь, через которую только что прошли теперь заперта, обратно вернуться нельзя. Обязательно загляните во все сундуки, заберите щит и выйдите через другую дверь.

Прикончите обстреливающего вас робота, когда сундук, в котором он находится будет открыт; увертывайтесь от ракет, не используйте заклинание Expelliarmus, это бессмысленно. Нужно атаковать 4 раза, чтобы расправиться с роботом.

Когда поезд остановится, используйте заклинание Lumos, чтобы осветить хрустальный шар, который появится внизу.

Спускайтесь вниз, используйте заклинание Kumos против очередного упыря, а затем оттащите его к только что открывшемуся буфету. Дверь закроется автоматически.

Вернитесь в общую комнату факультета Gryffindor с Неввил.

Просмотрите видеосцену, и день завершён.

— *День четвертый. Hippogriff Challenge.*

Пройдите к хижине Хагрида, расположенной неподалеку от школы, просто бегите вперёд, когда перейдёте по мосту к тоннелю.

Просмотрите видеосцену, поклонитесь Бакбеку, и он позволит Гарри и Гермионе прокатиться на нём, а вот Рону откажет, правда, по непонятной причине.

Теперь вам предстоит выполнить, так называемый, Hippogriff Challenge. Удерживайте кнопку ●, чтобы летать на Buckbeak, постарайтесь поймать как можно больше летучих мышей за фиксированное время. Возможно удастся заработать рейтинг "A".

Просмотрите видеосцену, в конце которой Гарри окажется в госпитале.

— *День четвёртый. Подземелье (The Dungeons).*

Проследуйте за Роном в подземелье и обнаружите черного Sirius Black. В коридоре четвёртого этажа разделайтесь с Пивсом Полтергейст, чтобы открыть дверь, проследуйте дальше за Роном.

Ни в коем случае очередные рыцарские "латы" не должны вас засечь. Войдите в подземелье, где увидите Мелфлоя, который замаскировался под Рона.

Играя за Рона, толкайте стену, чтобы открыть проход, перебейте всех красных.

Проследуйте по коридору, карабкайтесь по карнизу, не забывайте заглядывать в сундуки.

Подойдите к совиному "насесту", переключитесь на Гарри, вызовите Хедвика, покормите его, а дальше управляя совой (удерживая кнопку ●), отправляйтесь в ту зону, где находится Гарри и Рон.

Появится Гермиона. Гарри и Рон должны удерживать ворота, чтобы девочка могла проползти под ними. Выключатель находится неподалеку от ворот, но пока добраться до него нельзя.

Перейдите по мосту, затушите огненные шары. В настоящий момент у вас единственный маршрут. Перебейте красных капов в этой комнате, заморозьте фонтан, чтобы по его обледеневшей струе вскарабкаться на карнизы, а дальше, когда перейдёте по мосту, он обрушится у вас за спиной.

Спрыгните с карниза, разбейте ящики, чтобы пройти дальше, и найдете книгу заклинаний Reparo spellbook.

Теперь вы всё можете отремонтировать. Отремонтируйте первый ящик, воспользуйтесь им, как ступенькой, чтобы забраться на карниз, затем отремонтируйте второй ящик и толкайте его по направлению к карнизу на противоположной стороне. Далее отремонтируйте мост и возвращайтесь по нему на противоположную сторону.

Подойдите к воротам, отремонтируйте ящики прямо перед выключателем, заберитесь на него, нажмите выключатель, и ворота откроются.

Отремонтируйте разрушенный мост, потушите огненные шары, переключитесь на Рона, чтобы перебить хинкипонков, также как вы это делали раньше и туман возле лестницы рассеется. Поднимитесь по ступенькам, перебейте красных капов.

Когда войдёте в кладовку, где хранятся настойки (Potions storeroom), нужно проследовать дальше, да так, чтобы вас не засекли очередные рыцарские латы. Кстати, в углу напротив сундук. Загляните в него. Гермиона, используя "ремонтные" заклинания отремонтирует ящик и заберёт 4 бутылочки настойки Wiggenmeld.

Будьте осторожны, поскольку возле двери разгуливает префект с факультета Слизерин. Вам нужно добраться до того места, откуда он вышел. Если он засечёт вас, то отправитесь обратно в начало этой комнаты.

В подземном коридоре не попадайтесь на глаза оружейным "латам", вернитесь в вестибюль Entrance холл, просмотрите видеосцену и завершите день. Рон сообщит, что он отобрал у Малфлоя нужный ингредиент – рог Graphorn.

— *День пятый. Ингредиенты для настойки.*

Необходимо найти 4 ингредиента для того, чтобы

приготовить настойку. Пройдите к хижине Хагрида, поговорите с ним насчёт необходимых ингредиентов и получите полезные советы. Впереди возле деревьев увидите свет. Пройдите туда и обнаружите здесь пару Venemous Tantaculas и три Chrizpurfle Carapaces. Переключитесь на Рона, выполните заклинание Lumos на Чизпурфлях, чтобы подтащить их по направлению к Venomous Tentachules, те слопают их, а затем выплюнут. Повторите эту же процедуру со всеми тремя Чизпурфлями. Таким образом добудете 2 из 4 ингредиентов.

Возвращайтесь к хижине Хагрида, снова оседлайте Бакбика и летите по направлению к мосту в тоннеле, через который вы собственно пришли сюда из школы, и увидите ещё один свет. Два других персонажа, которые не полетят с вами на Бакьбике, тем не менее, проследуют за вами автоматически. Соберите здесь три жала Billywig Sting, для этого нужно лететь прямо на них. Бакбик схватит эти жала так же, как ранее он отлавливал летучих мышей. Третий ингредиент получен.

Полетайте вокруг школы, пока не увидите ещё один "свет". Здесь нужно будет добыть три огненных семени. Вначале заморозьте огонь, и тогда семена свалятся с деревьев. Задача выполнена.

Обязательно поклонитесь Бакбику каждый раз, когда слезаете с его спины, а затем хотите вновь оседлать его. Это очень важно проявлять такого рода вежливость и благодарность. Возвращайтесь обратно в класс, где готовятся настойки, оставив Бакбика возле каменного круга, поскольку он не может пробраться через тоннель.

— День пятый. Класс, где изготавливаются настойки и творится колдовство (Potions and Charms Classrooms).

Просмотрите видеосцену. Теперь вам нужно собрать ингредиенты для следующего урока. В частности, летающих морских коньков (Flying Seahorses), яйца докси (Doxy eggs), поджаренных стрекоз (Toasted Dragonfly Thoraxes and Fairy Winds) и крылья эльфов.

Пройдите на второй этаж, в класс Charms classroom, Рон обнаружит здесь кучу бобов, а также другие полезные предметы, спрятанные в книжных полках в студийной зоне. Загляните в сундук в углу возле двери, ведущей в класс. Зайдите в класс, посмотрите видеосцену и получите следующее задание.

— День пятый. Книга заклинаний (Carpe Retractum Spellbook). Лестница 1.

Заморозьте и ликвидируйте летающие факелы, чтобы открыть дверь, заберите щит, перейдите в следующую комнату.

Заморозьте раскалённые ручки, и каждый персонаж должен сцапать одну из них. Выполняйте процедуру по очереди, переключаясь с одного персонажа на другого, поскольку вызвать их всех сюда достаточно сложно, да и времени много занимает.

Когда все три персонажа дёрнут за ручки, пол сдвинется вниз, появятся красные капы, которых нужно немедленно перебить.

Когда пол наконец остановится, используйте Гарри и Рона, чтобы удерживать ворота, тогда Гермиона успеет проскользнуть под ними.

Далее девочка войдёт в большую комнату, посреди которой озеро и лестница, которую к сожалению нельзя отремонтировать.

Выполните заклинание Glacius, чтобы заморозить воду, пройдите по озеру, нажмите выключатель. В результате ворота откроются, Гарри и Рон присоединятся к вам, но поскольку они не могут разгуливать по льду, то и не следует пытаться.

Откройте сундук, возьмите щит, пройдите в коридор, соберите бутылочки с противоядием (antidote bottles), перебейте Doxy и красных капов. Докси попытаются вас укусить и если такое случится, то чтобы не умереть от яда, примите противоядие (antidote).

Войдите в комнату здесь предстоит третью головоломку с ледовыми блоками. В низких ящиках докси, так что если разобьёте их, монстриков придётся перебить.

Заморозьте один из фонтанов, карабкайтесь вверх по сосульке, нажмите выключатель, заберите противоядие.

Пройдите платформы, где луч не попадает в зеркало, заморозьте фонтан, вскарабкайтесь по нему вверх, разверните зеркало, поставив его в нужное положение.

Когда появится лужа, заморозьте ее, чтобы изготовить ледовый блок, а дальше его нужно задвинуть на напольный выключатель возле дверей, а потому толкайте этот блок по направлению к зелёному выключателю в форме руки, находящемуся в боковой части комнаты.

Откройте ящик, перебейте докси, а затем толкайте блок по направлению к двум ящикам, стоящим рядом. Разбейте оба ящика, перебейте Докси.

Толкайте блок вправо от двери, через которую вошли, остановитесь возле находящегося здесь ящика, отремонтируйте пустой ящик, который разбили, и теперь используйте его как барьер. Вернитесь обратно к блоку, разбейте ящик, перед которым этот блок остановили, встаньте позади блока и толкайте его по направлению к отремонтированному ящику, а затем затолкайте на напольный выключатель.

Ворота откроются, карабкайтесь наверх, заберите

щит, перебейте красных капов.

Далее увидите сломанный "шестереночный" рычаг. Отремонтируйте его, а затем атакуйте, чтобы опустить платформу; перейдите по ней, далее по мостам, активируйте выключатель, поднимется лестница, и Гарри с Роном смогут присоединиться к вам.

Используйте Гарри, чтобы вскарабкаться по одной из верёвок на бетонную платформу, он по узкому карнизу приставным шагом подойдёт к следующему выключателю, активирует его, ворота откроются, но к сожалению Гарри окажется в западне.

— День пятый. Книга заклинаний (Carpe Retractum Spellbook). Лестница 2.

Используйте Рона или Гермиону, пройдите через ворота, откройте сундук, дальше Гермиона должна отремонтировать мост и перебить красных капов. Переключитесь на Рона, ликвидируйте хинпунков в комнате.

Переключившись на Гермиону, заморозьте фонтан, Рон вскарабкается по нему вверх, далее воспользовавшись заклинанием Lumos, осветит хрустальный кристалл и он отразит яркий луч. Заморозьте фонтан на платформе с зеркалом, вскарабкайтесь по нему, разверните зеркало так, чтобы направить ему точно в "глаз". В результате на полу образуется лужа. Заморозьте её.

Теперь нужно передвинуть замороженную "лужу" к хрустальному шару так, чтобы луч попал в глаз, находящийся на центральной платформе. Установите Рону или Гермиону на пути движения блока, так чтобы остановить блок перед кем-нибудь из них.

Появится лестница, по которой нужно подняться и забрать щит.

Переключитесь на Рона, перебейте хинкипунков, затем пройдите к платформе, сверните налево, активируйте выключатель, Гарри сможет выйти из комнаты и подняться по лестницы. Откройте сундук в противоположном конце платформы.

Перейдите по мосту и увидите ещё один опущенный мост, на котором жёлтые пятнышки. Теперь необходимо заклинание Carpe Retractum, чтобы подтащить мост.

Переключившись на Гарри, запрыгните на бетонную платформу, вскарабкайтесь по верёвке на узкий карниз, дальше "атакуйте" шестереночный рычаг, до тех пор, пока он не остановится. В результате поднимется наверх бетонная платформа, Гарри запрыгнет на неё, а дальше через дверь с факелами.

Пройдите через несколько коридоров и дверей и обнаружите книгу заклинаний Carpe Retractum spellbook. Лестница неожиданно обрушится и появится красные капы, перебейте их.

Используйте найденную книгу заклинаний, чтобы перетащить себя с центральной платформы.

Продвигайтесь по коридору, пока не попадёте в комнату, посреди которой находится отверстие, подтащите мост так, чтобы он оказался над этим отверстием, тогда Рон и Гермиона смогут присоединиться к вам.

Вернитесь в комнату с отверстием и увидите выключатель за воротами, но добраться до него нельзя, а потому, используя заклинание, подтащите решётку на стене и Гермиона сможет выбраться наружу.

Не обращайте внимания на дверь прямо перед собой, развернитесь, нажмите выключатель, чтобы открыть ворота и выйдите через них.

Прибейте 9 красных капов в коридоре, заберите щит.

— День 5. Armour Baddy.

Это второй босс конца уровня, справиться с ним довольно легко.

Используйте Гарри, чтобы оттащить щит босса, когда он прекратит вращаться; увертывайтесь, чтобы не получить повреждений от вращательной атаки.

Когда он окажется лишён щитов, атакуйте странных монстров, когда они встанут.

Когда все 4 щита будут "сняты", босс обнажит 4 меча. Увертывайтесь от его атак и бомб, которыми он швыряется, а когда Бадди прекратит вращаться, используйте заклинание Carpe Retractum, чтобы затащить бомбы ему на голову. Вот и всего-то. Пройдите в дверь, вернитесь в классную комнату.

Уничтожьте летающие книги и монстровую книгу. Неподалеку сундук, откройте его.

Переключитесь на Гермиону, чтобы отремонтировать ящик возле книжной полки, вскарабкайтесь на него, откройте сундук.

Используйте заклинание Carpe Retractum, чтобы активировать рычаг на стене возле большой книжной полки. Она сдвинется в сторону за ней сундук.

День закончен.

— День шестой. Книга заклинаний Expecto Patronem Spellbook.

Пройдите на четвёртый этаж в класс, где изучается история магии (History of Magic classroom). Если пройдёте коротким маршрутом за книжной полкой, которую Рон может сдвинуть из коридора на седьмом этаже, то тогда Гарри сможет воспользоваться заклинанием Carpe Retractum. Перебейте вначале эльфов, а затем оттащите статую, после чего перетащите себя к сундуку, откройте его, затем вернитесь на противоположную сторону и отправляйтесь на четвёртый этаж.

Рон обязательно должен обыскать все книжные полки.

Выполните заклинание Lumos, чтобы от большого хрустального шара отразился луч прямо в "глаз" на стене. В результате возле этого "глаза" обнаружите секретную зону, а в ней сундук.

Ещё один сундук найдёте в коридоре возле классной комнаты.

Просмотрите видеосцену, узнаете про свое новое задание. Вам предстоит действовать в этой зоне, играя только за Гарри.

Толкайте своеобразный стол прямо в отверстие, затем используя заклинание Carpe Retractum оттащите появившиеся статуи, затем перетащите Гарри на противоположную сторону и повторите все свои действия с ещё одним своеобразным "столом".

Когда дверь откроется, пройдите в неё и обнаружите ещё 4 аналогичных стола по одному в каждом углу, а также несколько платформ, которые поднимаются то вверх, то вниз, в зависимости от того, какую из статуй, стоящих на этой платформе, вы будете оттаскивать.

После того, как выйдете на первую платформу, появится Dementor Boggart и будет время от времени атаковать. Если он сцапает вас, подёргайте левую аналоговую кнопку и вырвитесь.

В определённые моменты некоторые статуи будут подниматься наверх, так что пройти сможете лишь в определённых направлениях.

Когда произведёте операции со всеми четырьмя столами, пройдите в дверь и обнаружите книгу заклинаний Expecto Patronum spellbook.

Выполните заклинание три раза, чтобы разделаться с Dementor Boggart, просмотрите видеосцену и вернётесь в классную комнату.

— День шестой. Книга заклинаний Draconifors Spellbook.

Играя за Гермиону, проползите под металлическими воротами и откроете книгу заклинаний Draconiforcs. Когда используете это заклинание возле статуи драконов, то они оживают, из пасти у них вылетает огненное дыхание, которое сжигает ковры, висящие на стенах, за ними можно обнаружить секретную дверь.

Просмотрите видеосцену с участием Люпина и профессора Снейпа. Обратите внимание на секретную дверь, находящуюся в противоположном конце комнаты, и как только сцена закончится, пройдите в этой секретной двери.

Используя вновь обретённое заклинание, сожгите ковёр, закрывающий дверь, и обнаружите секретный проход, ведущий на второй этаж. Откройте сундуки, соберите предметы с книжных полок и котелков.

В учебной зоне (study area) не попадайтесь на глаза префектам и рыцарским "латам", пробирайтесь к выходу, находящемуся в правой стороне экрана от того места, где вошли в комнату.

Отправляйтесь на третий этаж, увертывайтесь от рыцарских лат и префектов, пройдите к статуе возле лестницы в коридоре Gunhilda of Gorsemoor, не попадайтесь на глаза латникам.

— День шестой. Hogsmeade.

Атакуйте Мелфлоя и его друзей. Эти трусы сразу же удерут. "Отремонтируйте" статую дракона, а затем выполните заклинание Draconfors, чтобы сжечь кусты. Образуется проход, и тут же появится колдунья.

Атакуйте их и когда они свалятся на пол, заморозьте и соберите.

Появятся дементоры. Немедленно переключитесь на Гарри и выполните заклинание Expecto Petronum.

Вернитесь в коридор Gunhilda of Gorsemoor, увертывайтесь от латников и профессора Снейка, спрячьтесь возле окна напротив профессора, дождитесь, когда он пройдёт мимо.

Возвращайтесь в общую комнату факультета Gryffindor Common Room, дальше нужно пройти через северное крыло, поскольку на этот раз дверь, ведущая в коридор Толстой Леди закрыта.

Переключитесь на Рона, швырните бомбочки в троллей, этим самым отвлечёте их внимание, а Рон спокойно пробежит мимо них.

Если бомб нет, порыскайте на книжных полках, наверняка найдёте.

Откройте сундук в конце северного крыла, пройдите в общую комнату и на этом день завершится.

— День седьмой. Второй ряд ингредиентов.

Спускайтесь на направлению к хижине Хагрида, отыщите как ранее свет и увидите докси возле дерева. Перебейте их, затем используйте заклинание, чтобы стащить яйца с дерева, выполните эту процедуру три раза.

Пройдите чуть дальше, используйте Бакбика, чтобы пролететь по направлению к дальнему концу школьной территории, и увидите небольшой лодочный сарай и свет. Здесь как раз и нужно ловить летающих морских коньков, используя заклинание Carpe Retractum, чтобы своевременно вытаскивать их.

Итак, прицельтесь, не пытайтесь "зацепить" морских коньков, тогда они будут выскакивать из воды.

Распрощавшись с Бакбиком, поднимитесь по ступенькам, вернитесь в замок, откройте сундук на крепостной стене, пройдите в небольшую комнату без крыши и на лестнице откройте сундук.

Продвигайтесь дальше, пока не окажетесь во дворе, посреди которого фонтан. Подойдите к статуе дракона, переключитесь на Гермиону. Она выполнит заклинание Draconifors, чтобы поджарить стрекоз.

Покиньте двор, сверните налево, затем направо за угол, выйдите со двора и продвигайтесь налево, пока не увидите тоннельный мост. Здесь сверните направо, поднимитесь на холм и возвращайтесь в классную комнату, где изучали настойки.

Просмотрите видеосцену.

— День седьмой. Мячи для игры в Quidditch.

Подойдите к хижине Хагрика, оседлайте своего Бакбика. У вас 60 секунд, чтобы подлететь к часовой башне во дворе и спрыгнуть с Бакбика.

Теперь 2 минуты, чтобы заморозить лужу, вскарабкаться с ледового блока на платформу и с помощью заклинания Draconifors сжечь верёвку и взять trunk.

В вашем распоряжении 90 секунд. За это время нужно подлететь ко входу в стадион, где проводится соревнование по игре в Квиддич. Отыщите башню, на которой развивается 4 флага школьных команд. Она недалеко от небольшой рощи и приземлитесь прямо перед воротами.

Просмотрите видеосцену и завершите очередной день.

— День восьмой. Последний день семестра.

Пройдите к хижине Хагрида, дальше через северное крыло, используйте бомбочки, чтобы отпугнуть троллей.

Посмотрите видеосцену, в которой Рон будет захвачен грохочущей Ивой (Whomping Willow).

Продвигайтесь по тоннелю, перебейте красных капов.

Войдите в комнату, ликвидируйте двух огненных саламандр.

Используйте Гарри, чтобы подтащить мост, убейте ещё трёх огненных саламандр.

В следующей комнате ликвидируйте докси, продвигайтесь дальше вперёд, пока Гермиона не сможет спрыгнуть с карниза, чтобы отремонтировать ящик. Передвиньте ящик к Другому карнизу, перебейте красных капов, далее вам предстоит управлять Гарри "вручную", поскольку если вызовете его, то он даже и не шевельнётся.

Возьмите и передвиньте trunk к выключателю, вскарабкайтесь на него, нажмите выключатель, чтобы открыть дверь.

Видеосцена.

— День восьмой. Атака Дементоров.

Вам предстоит схватка с третьим боссом конца уровня. Она в принципе не сложная.

Оттащите Сириуса Блэка (Black Sirius) от дементоров и когда доберетесь до озера, Гарри автоматически сбросит в него Сириуса. теперь воспользуйтесь заклинанием Expecto Patronum, чтобы разобраться с дементорами.

Просмотрите видеосцену. Время как бы возвращается вспять.

Гарри находится на утёсе на противоположном берегу озера от того места, где он сбросил в воду черного Сириуса. Используйте "заряженное" заклинание Patronum (удерживая кнопку ▲) до тех пор, пока автоматически не выполните это заклинание. Таким образом расчистите себе дорогу между деметоров и сможете быстрее добраться до Сириуса, не обращая внимания ни на что и ни на кого.

Нажмите кнопку ✖, чтобы действовать быстрее.

Дементор атакует Сириуса, и теперь Гарри понадобится не менее 5 точных атак, чтобы защитить его.

Видеосцена.

Воспользуйтесь Бакбиком и отправляйтесь к башне, чтобы благополучно спасти Сириуса и удрать.

Видеосцена.

Теперь вы можете завершить игру, побеседовав с Дамблдором, который объявит факультет Gryffindor победителем в школьном соревновании House Cup. В принципе, это даже не очень интересно, ну а если хотите, можете полностью собрать коллекцию карточек, заработать дополнительные очки для своего факультета, а затем уже побеседовать с домбледором.

* Соревнования (In Game Challenge).

— **Hippogriff Challenge.** Это соревнование вы должны уже были завершить по ходу четвёртого дня, но если захотите, можете вернуться к хижине Хагрика, встать на круглую платформу и заново завершить соревнование, попытавшись улучшить свой результат.

— **Owl Racing.** Соревнования сов происходит возле круглой платформы, неподалеку от каменного круга Stone Circle. Можете выбрать любую сову. Для этого нужно просто встать перед её "насестом".

По ходу игры быстро нажимайте кнопку ●, чтобы ваша сова летела с максимальной скростью через кольца. Гонка очень продолжительная и на крутых виражах могут возникнуть сложности, так что полезно вначале потренироваться. Победить в этом соревновании практически невозможно, поскольку все остальные совы развивают просто безумную скорость. и могут опередить на финише, даже если по ходу гонки вы окажетесь впереди их.

— **Duelling Contest.** Дуэли происходят в большом зале Great Hall. Поговорите вначале с префектом факультета Слизерин и начинайте дуэль. Необходимо справиться с тремя студентами этого факультета, чтобы одержать победу и завоевать рейтинг "A". При этом никто не должен вас сбить, ну а вы часто и успешно атаковать.

— **Noticebcaro Challenge.** Теперь вам предстоит обнаружить различные предметы на территории школы и отнести их к доске объяклений, находящейся в общей комнате факультета Gryffindor. Каждая находка стоит 10 очков, а последняя 30. Запомните, где

находятся эти утерянные предметы.

1) Бляха префекта (Prefect badge) – за солнечными часами факультета Griffindor в вестибюле Entrance Hall.

2) Запоминальник (Remembrall) – возле каменного круга неподалеку от тоннельного моста.

3) Чемоданчик со склянками (Vial case) – в коридоре второго этажа.

4) Рукавицы Dragonhide Gloves – в классной комнате, где изучаете защиту против тёмной магии. на третьем этаже.

5) Почтовая сумка совы (Owl Post Parcel) – возле двора с часовой башней в левой части коридора, идущего вокруг двора.

6) Ключ (Key) – в коридоре первого этажа за статуей.

7) Телескоп (Telescope) – в лодочном сарае, там где ловили морских коньков.

8) Газета Daily Prophet Newspaper – в госпитальном крыле на четвёртом этаже.

9) Бронзовые весы (Brass Scales) – в комнате Charms classroom на втором этаже.

10) Кувшинчик для настоек (Potion jar) – В кладовке с настойками в подземном коридоре.

– Fred and George`s Stink Pellet Challenge.

Когда Рон купит коробку с вонючими таблетками у Фреда и Джорджа, они предложат ему разбить 20 чашек на стенах вокруг школы. В награду получите 4 карточки. Вот где находятся эти чашки.

7-й этаж – в коридоре Толстой Леди.

7-й этаж – северное крыло, в самой верхней части стены.

7-й этаж – на лестнице между шестым и седьмым этажами, на центральной лестнице.

6-й этаж – в неиспользуемой ванной комнате, где находится магазин.

6-й этаж – восточное крыло East Wing.

5-й этаж – в коридоре, между первой и второй классными комнатами Muggle Studies.

4-й этаж – над дверью, ведущей в госпитальное крыло.

4-й этаж – над дверью в классную комнату, где изучается история магии на лестнице.

4-й этаж – в коридоре напротив двери, чуть выше пары окон.

3-й этаж – кабинет, где изучается защита против Тёмной Магии.

3-й этаж – классная комната, где изучается защита от Темной Магии.

2-й этаж – секретный проход из коридора второго этажа.

1-й этаж – в классной комнате Transfiguration classroom найдёте сразу две чашки. Для чего нужно будет вскарабкаться вверх по книжным полкам и пройти дальше по карнизу.

1-й этаж – коридор Transfiguration. В секретной зоне за статуей. Рон откроет проход туда.

Цокольный этаж (Ground) – у основания центральной лестницы.

Цокольный этаж (Ground) – возле солнечных часов Gryffindor в вестибюле Entrance Hall. Заметить её довольно сложно.

Цокольный этаж (Ground) – в подземном коридоре найдёте две чашки.

Цокольный этаж (Ground) – в комнате, где изучаются настойки Potions classroom.

– Fred and George`s Statue Challenge.

Когда Гермиона спросит у Фреда и Джорджа главы из книги относительно Тёмных Сил (Dark Forces book chapters), то братья предложат ей отыскать 9 статуй на школьной территории и за каждые три находки она получит одну главу книги, а значит нужно будет обнаружить все 9 статуй, получить все три главы и тогда каждый из персонажей сможет выполнять заклинание значительно быстрее. Вот где находятся эти статуи.

Статуя Bridger Wenlock – в коридоре на 7-м этаже.

Статуя Gondoline Oliphant – в секретном проходе, идущем с четвёртого этажа на второй.

Статуя Hengist of Woodoroft – возле госпитального крыла, в коридоре четвёртого этажа.

Статуя Glanmore Peakes – в коридоре шестого этажа.

Статуя Beaumont Merjoribanks – в классе, где изучается история магии на четвёртом этаже.

Статуя Gunhilda of Gorsemoor – в коридоре на третьем этаже.

Статуя Georgy the Smarmy – в коридоре первого этажа.

Статуя Jocunda Sykes – в вестибюля возле входа в подземный коридор.

Статуя Hooky the House Elf – в кладовке для настоек подземного коридора.

* Секреты.

По ходу игры сможете обнаружить различные секреты. Возможно, сделаете это сами, но на всякий случай, если пропустите, то вот где их можете обнаружить.

7-й этаж – в общей комнате факультета Gryffindor Рон должен сдвинуть книжную полку и за ней обнаружить сундук.

7-й этаж – в общей комнате факультета Gryffindor заморозьте открытый огонь, чтобы добыть карточку.

7-й этаж – в коридоре Рон должен сдвинуть большую книжную полку, за ней обнаружит сундук, а также секретный проход, ведущий на четвёртый этаж, в котором Гарри сможет использовать заклинание Capre Retractum.

7-й этаж – в спальне все трое наших героя могут заглянуть в свои собственные сундучки и обнаружить карты. На сундучках написаны соответствующие инициалы наших персонажей.

6-й этаж – В первом повороте коридора нужно превратить плавающие книги в мышей, выполнив заклинание Snuffifors. Они забегут в мышиные норки в стенке и в результате добудут для вас карты, бобы и другие предметы.

6-й этаж – отремонтируйте сломанную вазу в коридоре Glanmore Peakes. Замок с сундука свалится, и сможете его открыть.

6-й этаж – в коридоре Glanmore Peakes Гермиона сможет превратить лужу в ледовый блок. Подтолкните его по направлению к пещере динозавра, заберитесь на этот блок и сможете открыть сундук.

6-й этаж – в восточном крыле возле чашки с вонючими таблетками (Stink pellet bowl) увидите участок стены, который Рон может толкнуть, за ним обнаружите сундук.

6-й этаж – стена как раз напротив неиспользуемой ванной комнаты (там где магазинчик), возле книжных полок, может быть сдвинута Роном, за ней сундук.

6-й этаж – в первом туалете выполните заклинание Reparo на боковой части чашки с вонючими таблетками и получите карточку.

6-й этаж – пройдите через "фальшивую" стену в неиспользуемой ванной. Здесь вы нашли карту Marauder`s map. Гарри и Рон должны поднять ворота, так чтобы Гермиона могла проползти под ними, активировать выключатель. В результате появится мост. Заморозьте огненные шары, каждый из персонажей должен встать на напольный выключатель. В результате опустится стенка, а ней карточка, которую Гарри сможет вытащить, используя заклинания Capre Retractum.

5-й этаж – используйте заклинание Reparo на граммофоне, пока он не перестанет вращаться. В результате сможете открыть запертый сундук.

5-й этаж – в первой классной комнате Muggle Studies используйте Гарри и Рона, чтобы поднять ворота, Гермиона проползёт под ними и откроет сундук. Пройдите в дверь и когда окажетесь возле ящиков, на вас набросятся резиновые утки. Перебейте их, передвиньте ящики вправо, вскарабкайтесь на них, отремонтируйте сломанный ящик, прежде столкнуть его так, чтобы он оказался на одном из ящиков. После чего спрыгните вниз, толкайте штабель из двух ящиков на противоположную сторону. В результате образуются своеобразны ступеньки, по которым поднимитесь вверх. Сожгите здесь ковёр на стене, пройдите в дверь и обнаружите ещё один сундук.

4-й этаж – В студийной зоне (Study area) за ковром находится секретный проход, ведущий на второй этаж.

4-й этаж – в студийной зоне заморозьте огонь, чтобы получить карточку.

4-й этаж – в студийной зоне большая книжная полка находится неподалеку от входной двери. Рон её может сдвинуть в результате обнаружите кратчайший проход, ведущий на 7-й этаж.

4-й этаж – превратите летающие книги в мышей, и награда вас не разочарует.

3-й этаж – в студийной зоне за ковром находится секретный проход, ведущий на второй этаж.

3-й этаж – в коридоре Gunhilda of Gorsemoor поднимитесь по лестнице в конце и обнаружите кладовку, а в ней за ковром секретный сундук. Через этот же проход можете попасть на следующий балкон, где также найдёте сундук, а когда оттащите с помощью Гарри статую, то найдёте третий сундук.

3-й этаж – в классной комнате, где изучается защита от Тёмной Магии находится сундук. В верхней части небольшой лестницы в самом конце комнаты.

2-й этаж – в коридоре рядом со студийной зоной за ковром находится секретный проход, который ведёт на третий этаж, но вы не сможете подняться на ступенчатый карниз, находящийся за ковром, а потому по этому маршруту лучше спускаться на второй этаж с третьего этажа.

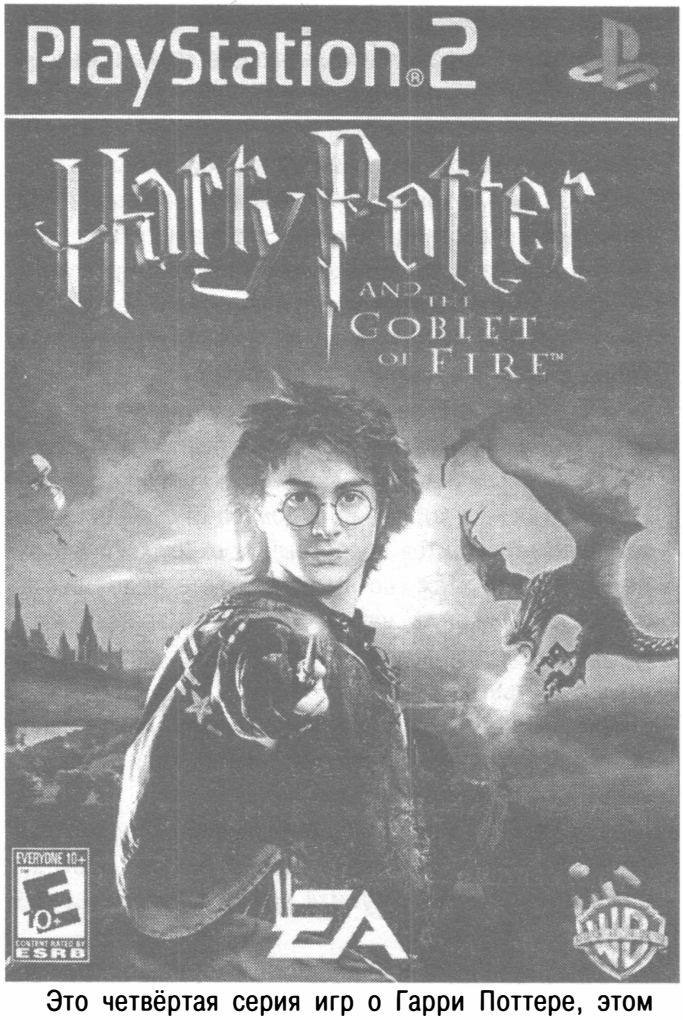
2-й этаж – в коридоре рядом со студийной зоной за вторым ковром обнаружите кратчайший проход, ведущий на четвёртый этаж.

1-й этаж – в коридоре, за большой статуей есть 2 секретных зоны, но только когда откроете проход в правую зону, то обнаружите чашку с вонючими таблетками.

Цокольный этаж – в подземном коридоре, в углублении, возле ворот, ведущих в подземелье, находится сундук.

Цокольный этаж – в кладовке для настоек в дальнем конце обнаружите ещё один сундук.

HARRY POTTER AND THE GOBLET OF FIRE



PS2 XBOX PC CD-ROM

Это четвёртая серия игр о Гарри Поттере, этом удивительном юном волшебнике. Настоящая игра заметно отличается от предыдущих, и вам не придётся всё время путешествовать по замку в поисках приключений, теперь можете выбрать уровень, на котором хотите играть. Кроме того, можете играть в кооперативном режиме с двумя своими друзьями. И каждый раз, когда вы находите щит, то автоматически возвращаетесь на главное меню, где можете найти опцию окончания уровня (level over) и выбрать следующий уровень. Когда соберёте определённое количество щитов, получите доступ на совершенно новые секретные уровни.

На каждом уровне встретите самых разнообразных врагов. Их нужно побеждать и таким образом зарабатывать бобы, а это своеобразные деньги, на них можно купить карты, благодаря которым заметно возрастают способности и показатели, что безусловно поможет успешно завершать те или иные уровни, выполнять те или иные задачи и преодолевать разнообразные препятствия.

* Управление.

Кнопка ✖ – заклинание типа jinxes.

Кнопка ▲ – заклинание типа accio.

Кнопка ● – использование магических экстремов (magicus extremos).

Кнопка ■ – использование заклинаний типа Charm.

Кнопка **R1** – Ускорение в испытаниях triwizard.

Кнопка **R2** – не используется.

Кнопка **L1** – не используется.

Кнопка **L2** – не используется.

Кнопка **Start** – режим паузы.

Кнопка **Select** – не используется.

Кнопки на D-pad – управление персонажем.

* Персонажи.

В игре три главных игровых персонажа. Это Гарри Поттер, Гермиона Грейнджер и Рон Уислей, поскольку являются персонажами и предыдущих игр. Можно выбрать любого из них и полностью пройти игру. Причём на самом деле различия совершенно незначительные, но можно последовательно сыграть за каждого из этих персонажей и собрать огромное количество бобов, что даст возможность получить все карты всех персонажей.

* Заклинания.

Освоение магических заклинаний задача вообще довольно сложная, но чрезвычайно важная. В этой игре герой может выполнять очень впечатляющие заклинания типа jinxes или charms, а также вместе со своими товарищами "создавать" кооперативные заклинания, так называемые, Magicus Extremos. Когда заработаете очки, выполняя достаточно сложные и мощные заклинания, увеличиваете уровень магического мастерства (Magic Mastery) и получаете доступ к новым картам.

— Заклинания типа Jinxes.

Orbis.

Avifors.

Orchidecus.

Melofors.

Vermiculus.

Pullus.
Lapifors.
Ebubilio.
Ducidifors.
Inflatus.

— Заклинания типа Charm.

Wingardium Leviasa – позволяет перемещать по воздуху различные предметы и даже монстров. По существу, устройство левитации.

Carpe Retractum – позволяет подтаскивать предметы и определенных монстров по направлению к герою.

Aqua Eructo – своеобразный огнетушитель. Выпускает струю воды, когда нужно потушить огонь.

Herbivicus – Листья и растения под действием этого заклинания начинают расти с огромной скоростью.

Accio – Подтаскивает бобы и другие предметы по направлению к герою.

— Заклинания типа Magicus Extremos.

Это своеобразное заклинание, которое можно выполнить только при участии всех трёх главных героев. Заклинание очень мощное.

**** Введение.***

Гарри Поттер уже 4-й год учится в школе волшебников Хогварда. Четвёртый год обучения, пожалуй, самый интересный, поскольку именно тогда и проводится удивительный турнир Triwizard Tournament. Этот турнир является своеобразной традицией и проводится в течение 700 лет. Участвуют три школы волшебников: Hogwatrts, Durmstrang и Beauxbatons. Проводится он каждые 5 лет. Турнир состоит из трёх испытаний, в каждом из которых студенты должны проявить разнообразные способности. Первое испытание как бы против дракона. Предстоит собрать яйца, которые охраняет дракон. Второе испытание, спасательная миссия. Каждый студент должен сообразить, как суметь находиться под водой в течение одного часа и дышать, а заодно обнаружить одного из своих друзей, которые оказались в своеобразной подводной западне. И наконец, третье, последнее испытание, это гигантский лабиринт, который является необычайно трудным испытанием, причём пробиваться по этому лабиринту придётся, сражаясь с разнообразными врагами и, в конце концов, обнаружить кубок triwizard cup, который находится неизвестно в каком месте лабиринта.

Представители всех трёх школ волшебников прибыли на соревнование и готовятся к турниру. Предстоит выбрать трёх студентов, по одному из каждой школы. Из школы Хогвард выбран Cedric Diggory. Из школы Боксбатон Fleur Delacour, а из школы Durmstang, Виктор Крум. И после того, как студенты были выбраны, происходит нечто неожиданное. Появляется ещё один участник этого легендарного турнира. Конечно, это Гарри Поттер.

ПРОХОЖДЕНИЕ.

Введение.

Первая цель – пробежать через очень сложную территорию (здесь настоящий хаос) и вернуться обратно, захватив "ключ" (portkey). При этом нужно уцелеть. Итак, бегите направо, встретите несколько дагбогов. Не останавливайтесь, убивайте их по пути, просмотрите короткую видеосцену, в которой мистер Визли выполняет заклинание wingaurdium, чтобы сдвинуть в сторону камень, ну и вам нужно сделать то же самое и тогда сможете продолжить путь. Проследуйте по дороге, пока не подойдёте ещё к одному месту, где нужно будет убрать камень с дороги. Когда все игроки соберутся, сдвиньте камень в сторону и продолжайте убивать всех врагов, которых встретите по пути, а когда длинная ива упадёт прямо перед вами, оттащите её на себя, чтобы убрать с дороги. Сделать это нужно три раза и тогда можете перейти в новую зону, где сразу целая стая дагбогов окружит вас. Когда справитесь с ними, продвигайтесь дальше, пока не подойдёте к мосту и увидите камень, блокирующий дорогу. Сдвиньте его в сторону, и когда подойдёте к повороту, остерегайтесь камней, которые катятся с холма. Кстати, наверху увидите целую кучу камней, а на ней death eater и вот что нужно сделать. Выдерните бревно из-под этого монстра, в результате он свалится вниз, ну а затем увидите легендарную страшную тёмную метку. Выйдите на мост, возьмите "ключ" (portkey) и завершите уровень.

— Defense Against the Dark Arts.

На старте встретите Mad-Eye Moody, а также предстоит пройти урок защиты против чёрной магии. Первым делом используйте заклинание типа jinx, атакуйте ядро и получите некоторое количество бобов. Осмотрите комнату, используйте заклинание этого типа на разных предметах, заработаете еще больше бобов. Ну а затем, когда всё сделаете, выйдите в дверь впереди и попадёте в следующую комнату. Здесь вновь встретите дагбогов. Атакуйте из заклинанием Junkx, пока они не взорвутся, соберите бобы. Продолжайте убивать монстров и соберёте определенное количество бобов. Действуйте таким образом, пока они не перестанут появляться. Ну а в следующей комнате узнаете, как использовать заклинание Accio Charm, которое очень пригодится, поскольку позволяет как бы подтаскивать различные предметы, и таким образом сможете доставать всё, что нужно, даже казалось с недоступной дистанции. Итак, используйте это заклинание, чтобы собрать различные предметы на пьедесталах. В результате

откроются ворота и обнаружите книгу заклинаний spell bools. Благодаря книге сможете освоить заклинание Aqua Eructo. На этом первый урок закончен.

Пора приступать ко второму уроку. Теперь нужно затушить все огни в комнате, конечно, с помощью двух своих друзей. Обязательно соберите всё, что сочтёте нужным по пути через эту комнату, а уж потом перейдите в следующую, где встретите нового врага. Это саламандры. Убейте их, вначале выполнив заклинание типа jinx, и соберите всё, что нужно в этой комнате, а потом отправляйтесь дальше. Выйдите из замка, поднимайтесь по склону на верхнюю часть замка, остерегайтесь языков пламени, вылетающих из стен и где-то на полпути подойдете к саламандровому огню. Первым делом нужно потушить пламя, затем потушить и саму саламандру, а затем, используя заклинание типа jinx, убить её. В результате откроются ворота, и сможете продолжить подъём в верхнюю часть башни.

Поднимайтесь по ступенькам, остерегайтесь языков пламени, и когда окажетесь наверху, обнаружите очень много огней и "саламандровый" огонь в середине. Вначале потушите саламандровый огонь, и тогда саламандры не будут появляться, ну а после этого прикончите двух саламандр, а затем потушите огонь вокруг, в том числе и большой костёр. Опустите вниз подъёмный мост и сможете перейти к другой башне. Возьмите шоколадного лягушонка, продолжите подъём, и когда окажетесь на самом верху, обнаружите сразу два саламандровых огня. Что делать вы уже знаете, и как только прикончите саламандру, ворота откроются и сможете, наконец, забрать первый щит, triwizard shield. Щиты являются важным элементом игры и их обязательно нужно собирать. Всего таких щитов 38 и чем больше вы найдёте таких щитов, тем к большему числу уровней получите доступ. Теперь предстоит выбрать уровень. Кстати, можете просмотреть всю информацию, касающуюся того или иного уровня, в том числе и боковых квестов (sub quest), а если хотите, нажмите кнопку ● и получите доступ к Folio Universitas и здесь увидите все карты, которые в принципе можно собрать. Кроме того, когда выбираете уровень, вы можете экипировать карты, которые заметно повышают уровень ваших способностей и показателей, т.е. статуса. В принципе, каждый персонаж может экипировать три карты перед началом уровня. К сожалению, по ходу уровней triwizard levels карты экипировать нельзя.

После того, как соберёте все щиты, возле вас появится большой щит, а если заново начнёте уровень, то большой щит появится в самом начале.

— *Hogwarts Exterior.*

Теперь наступает первый настоящий уровень игры, и помимо собирания щитов ещё много чего предстоит сделать. Здесь встретите гагрулью, статуи драконов, исчезающие карты и мини щиты. Гаргульи и статуи дракона, а также исчезающие карты можете обнаружить в боковых квестах. Но это в принципе совсем не обязательно, если не хотите завершить игру на все 100%. Кроме того, исчезающие карты (vanishing card) можно заполучить только после того, как соберёте на уровне все щиты triwizard shields.

На этом уровне нужно собрать все 10 мини щитов. Ниже мы перечислим места, где сможете их обнаружить.

1. Сразу же после лестницы перед вами на самом старте уровня.

2. Если пройдёте возле лестницы и далее до конца налево, то подойдёте к 4-м камням на вашей дороге. Отшвырните их в сторону и продвигайтесь дальше, пока не подойдёте к развилке. Можно пройти налево или направо. Вам налево. Идите дальше, сдвиньте блок к карнизу так, чтобы забравшись на него, как на ступеньку, затем залезть на карниз, пройдите с любой стороны от огня и, в конце концов, подойдёте к маленькой дорожке, которая на первый взгляд ведёт к воде. Вот тут и используйте заклинание Accio и добудете мини щит.

3. Разверните и откройте ворота, потушите огонь и получите третий мини щит. Сдвиньте ящик на противоположную сторону, так чтобы можно было вскарабкаться на башню, а после того, как опустите мост, сможете перейти от башни слева к башне справа, где и найдёте щит.

4. Спуститесь по лестнице налево, далее спускайтесь ещё вниз, проломите стену слева, а затем раздолбайте фонтан в дальнем углу и найдёте очередной щит.

5. Спускайтесь по лестнице, затем ещё ниже, разбейте стенку слева, далее разбейте стенки так, чтобы можно было пройти вниз налево, и вскоре увидите огненную саламандру, убейте её и заберите щит.

6. Спускайтесь по лестнице, далее ещё ниже, раздолбайте все стенки, продвигаясь направо и после того, как потушите первый огонь, продвигайтесь вперёд и не забывайте потушить все огни по пути. Когда подойдёте в зону, где встретите саламандр. Убивайте их, тушите огонь, захватите котелок, разбейте опору здания в дальнем правом углу и получите очередной щит.

8. Спустившись по лестнице, затем ниже, разбивайте все стенки, продвигаясь в этот раз направо и сможете увидеть горелку слева, котелок прямо перед вами и несколько статуй слева. Разбив все статуи, в одной из них обнаружите мини шит.

9. Спускайтесь вниз до конца, отбрасывайте здо-

ровенные камни, спускайтесь ещё ниже. На развилке сверните направо, продвигайтесь вниз, опустите мост, убейте erkling, а затем, опустив следующий мост, найдёте мини щит.

10. Продвигайтесь от местонахождения щита ещё дальше, опустите следующий мост и поднимайтесь наверх по лестнице, пока не подойдёте к арке. Убейте эрклингов, спуститесь пол дороге налево и найдёте последний мини щит.

После того, как все мини щиты собраны, щит triwizard shield (щит Трёх Волшебников) появится в начале уровня или неподалеку от последнего мини щита, который нашли. Итак, в начале уровня спуститесь по лестнице, пройдите налево. Ставьте блоки друг на друга возле стены, и когда переберётесь через стену, найдёте щит.

Спускайтесь вниз налево мимо камней, и когда подойдёте к развилке, сверните налево или направо, пройдите по дороге, опустите мост, по пути уничтожайте врагов, опускайтесь подвижные мосты один за другим пока не приблизитесь к лестнице, по которой сможете подняться в верхнюю часть башни. Потушите все огни, убейте всех монстров, а после этого и появится щит, который сможете забрать.

От местонахождения последнего щита продвигайтесь направо и сможете забрать два щита, причём в любом порядке. Они будут под огнями, которые нужно потушить.

Спуститесь по лестнице, пройдите вниз на другую сторону, ещё дальше спускайтесь вниз, разбейте стенку слева, затем заберитесь на стенку, поднимите ящик внизу и спускайтесь дальше, разбивая все стены с любой стороны и продвигайте ящик через проломы в стенах и в конце концов доберётесь до противоположной стороны уровня, Здесь установите ящик возле стены, доберитесь до него и перебравшись на другую сторону, найдёте четвёртый щит на этом уровне.

Спускайтесь вниз до конца, убирайте с дороги камни, пройдите налево, подвиньте блок так, чтобы можно было вскарабкаться наверх, и когда окажетесь на другой стороне, откройте ворота, передвиньте блок справа на левую сторону, используйте его как ступеньку, поднимайтесь наверх, опустите мост, перейдите по нему, поставьте блоки один на другой, вскарабкайтесь наверх и, поднявшись ещё выше, найдёте очередной щит.

Спуститесь вниз, разбейте все пути, продвигаясь вправо. Далее сверните налево, пройдите мимо всех огней в зону, где обнаружите огненных саламандр. Убейте их, откройте ворота в верхней центральной части экрана. Толкните котелок так, чтобы он врезался в опору здания. Она упадёт, и найдёте очередной щит. Спускайтесь вниз, продвигайтесь мимо камней, при необходимости сдвигайте их в сторону, дальше продвигайтесь вниз по левой дороге, сдвиньте блок и спускайтесь по левой или правой дорожке и подойдете к месту, где на первый взгляд дорога уходит как бы в воду. Используйте соответствующее заклинание, чтобы заполучить щит. Кстати, этот щит добыть не сможете, пока не выполните уровень Herbology.

— Moody`s Challenges.

На этом уровне предстоит 5 испытаний. Можете получать доступ к ним в зависимости от того, сколько добудете щитов. В каждом из этих испытаний установлен лимит времени и от этого зависит получите вы бронзовую, серебряную или золотую медаль, а значит и соответствующее количество бобов.

Испытание 1 (Challenge 1): Dugbog Avifors.

Уровень трудности: 8/10.

Лимит Кол-во полученных

времени бобов

Золото 1:30 – 450 бобов.

Серебро 2:00 – 50 бобов.

Бронза 3:00 – 0 бобов.

В этом испытании вам нужно использовать заклинание Avifors, чтобы убивать Dogbogs, причем нужно убить десяток за полторы минуты, чтобы заработать золото. Для того, чтобы разделаться с монстром, вы должны вначале как бы парализовать врага, выполнив заклинание класса jinx, а затем поднять его в воздух, при этом один из ваших товарищей должен в воздухе его и прикончить. Можно поступать и наоборот, взяв на себя убийство.

На самом деле, это испытание может быть выполнено даже одним игроком. Если будет убивать дагбогов по ходу игры, выполняя соответствующие заклинания, то добудете 4 карты дагбог и тогда получите доступ к пятой карте. В этом случае вы должны экипировать персонажа, которым вы управляете, картами дагбог и после этого приступить к выполнению испытания. При этом дагбоги не будут атаковать вас, а значит спокойно сможете выполнить заклинание Leviosa, ликвидировав их, и при этом не получите никаких повреждений. Таким методом сможете запросто получить золотую медаль.

Испытание 2: Levitation (Левитация).

Уровень трудности: 2/10.

Лимит Кол-вс полученных

времени бобов

Золото 0:55 – 350 бобов.

Серебро 1:30 – 150 бобов.

Бронза 2:30 – 0 бобов.

В этом испытании нужно использовать заклинание Wingardium Leviosa для того, чтобы установить камни на все платформы, при этом чтобы они не свалились

вниз, и, конечно, уложившись в лимит времени.

Испытание 3: Exploding Cauldrons.

Уровень трудности: 3/10.

Лимит Кол-во полученных
времени бобов

Золото 1:00 – ??? бобов.

Серебро 1:30 – ??? бобов.

Бронза 2:00 – ??? бобов.

В этом испытании вы должны брать котелки и колотить ими по всему, что только обнаружите.

Испытание 4: Bobotuber Fling.

Уровень трудности: 8/10.

кол-во Кол-во полученных
очков бобов

Золото 500 – 350 бобов.

Серебро 250 – 150 бобов.

Бронза 100 – 0 бобов.

Понятно, что лимита времени в этих испытаниях нет, и вам нужно катапультировать Bobotubers, стремясь попасть точно в цель, чтобы заработать максимальное количество очков за фиксированное время (значит, всё-таки лимит времени есть).

В принципе, в этом испытании можно заработать очень много очков и получить золотую медаль без особого труда, хотя тренировка, конечно, потребует определённого времени. Дальняя левая цель стоит 50 очков, а противоположная сторона стоит, например, 10-15 очков. В частности, цель, которая стоит 50 очков, можно поразить тремя боботурберами и если будете действовать правильно и расчётливо, чётко поражая цели слева или справа, то наберёте очень больше очки, иногда может быть даже 1000 или более.

Испытание 5: Tower Blacks.

Уровень трудности: 2/10.

Лимит Кол-во полученных
времени бобов

Золото 1:25 – ??? бобов.

Серебро 1:50 – ??? бобов.

Бронза 2:30 – 50 бобов.

В этом испытании нужно, используя заклинание Wingardium Leviosa, балансировать 5-ю блоками стоящими друг на друге и установленными на символе в центре этого уровня, причём как можно быстрее.

— *Forbidden Forest.*

Здесь 8 щитов в лесу, но вы не сможете отыскать их сразу, поскольку необходимо освоить заклинание herbivicus. В этом запретном лесу очень трудно сориентироваться особенно в начале, но когда освоитесь, обнаружите всё, что нужно, достаточно быстро.

Первым делом, как обычно, надо собрать 10 мини щитов.

1. Возле места старта увидите два булыжника. Поднимите их и заберите щит.

2. Со старта пройдите налево, затем ещё дальше налево и увидите Bototuber. Швырните его как можно сильнее, пройдите вперёд и увидите ещё один бототьюбер. Швырните его прямо в ядовитые грибы, получите второй мини щит.

3. Справа от последнего щита увидите пень, щит лежит на нём. Используйте заклинание accio, чтобы забрать щит.

4. Пройдите мимо двух рядов грибов и подойдёте к карнизу, который будет справа. Возьмите котелок и швырните его в бототьюберов, которые блокируют дорогу на верхнюю часть экрана, затем подбегите туда и возьмите щит.

5. Выйдя отсюда отправляйтесь дальше и тут дракон начнёт полыхать огнём. Пройдите чуть вверх направо и обнаружите очередной щит.

6. Возле октогона (восьмицвета) увидите огонь и здесь же обнаружите ещё один щит.

7. Пройдите налево, по направлению к бототьюберам, швырните их прямо в ядовитые грибы и увидите следующий щит.

8. Потяните вниз дверь, воспользуйтесь лестницей, остерегайтесь языков пламени, вылетающих со всех сторон и в одном из них обнаружите очередной щит.

9. От автогена пройдите налево, затем сверните направо, держитесь правой стороны и, в конце концов, найдёте последний мини щит.

10. Заново перезагрузите уровень и увидите щит буквально рядом с местом старта.

Теперь вам предстоит обнаружить Skrewt, который находится южнее октогона, а значит нужно вернуться в зону, где находился пень и два бототьюбера. Швырните его в ядовитые грибы, находящиеся в верхней части экрана и отправляйтесь дальше и в конце концов обнаружите щит в центре этой зоны.

Справа от октогона увидите щит, летающий в воздухе. Пройдите налево и когда обнаружите блок, используйте левитацию, чтобы подтянуть его к щиту. Установите блок прямо под щитом и забравшись на блок заберите щит.

Когда вас будете преследовать дракон и когда перебежите по мосту, затем сразитесь с Skrewt и после того как победите его, получите очередной щит.

Теперь нужно отыскать дракона, который находится в клетке. Пройдите на юг от автогена и попадёте в зону с большим пнём и двумя бототьюберами. Швырните бототьюбера в грибы на юге и двигайтесь дальше, пока не попадёте в зону, где увидите грибы справа. Атакуйте эти грибы и обнаружите дракона. Первый щит в этой зоне находится рядом с клеткой. Пододвиньте ящик так, чтобы он оказался перед клеткой

и тогда дракона можете не опасаться, затем потушите огни в этой зоне и заберите щит.

В следующей зоне обнаружите ещё один щит на клетке, подойдите с правой стороны, запустите бототьюбера прямо в ядовитые грибы и поднимайтесь вверх на холм. Здесь нужно будет использовать заклинание herbivicous, атаковав корни дерева и получите щит.

Стоя возле автогона, поверните налево и продвигайтесь дальше, пройдите мимо грибов и подойдите к лестнице, где многочисленные языки пламени. Проследуйте по этой лестнице, пройдите мимо большого пня, сверните направо и когда дойдёте до конца, то обнаружите штык, напоминающий полуразрушенное здание. Внутри обнаружите щит, но он висит достаточно высоко, а потому нужно использовать заклинание herbivicous атаковав им корни и тогда получите щит.

В зоне, где находится Skrewt необходимо использовать заклинание herbivicous и атаковать растение, затем подняться в следующую зону и обнаружите ещё одного Skrewt. Убейте его, а затем и вампиров и, в конце концов, щит упадёт вниз, а вы сможете его забрать.

— *Triwizard Task 1.*

В этом испытании для того, чтобы завоевать золотую медаль, нужно найти три щита, серебряную – два, и бронзовую – один.

Это первое испытание triwizard, которое нужно выполнить по ходу турнира. Вначале нужно добыть яйцо, которое находится неподалеку от дракона. Вы стартуете на летательной метле довольно далеко от дракона, и он преследует вас по территории замка. Вам нужно улетать от него, по пути собирая как можно больше колец. Однако, время роли не играет, а потому и старайтесь пролететь через все ускорительные кольца. По сути, всё, что нужно сделать, это добыть как можно больше бобов, и тогда безусловно сумеете завоевать золотую медаль и забрать яйцо, что будет неплохим подспорьем в следующем испытании.

— *Prefects Bathroom.*

Первый щит получите после того, как найдёте яйцо, но на самом деле это совсем не так просто. Нужно взять котелок и колотить им о полуразрушенную стенку, пока он не сломается. После чего пройти в следующую зону.

Идя от ванной, разбейте паровые трубы справа. Будьте осторожны, ни в коем случае нельзя прикоснуться к воде, которая польётся из труб. Спыгнув вниз, пройдите по направлению к верхней части экрана, заберитесь на платформу, а затем последовательно еще на 2 платформы, находящиеся слева. Опустите мост, поднимайтесь наверх, уберите воду со своей дороге, а затем прямо по платформам, по которым ранее поднимались наверх. Пройдите к верхней дороге, она теперь доступна. Опустите мост в этой зоне и поднимайтесь в следующую зону. Пройдите мимо двух водяных "кранов" в этой зоне, затем сбросьте котелок вниз на трубы, чтобы уничтожить их. Теперь сможете покинуть эту зону, пройдя на мост, спустившись вниз и вернувшись обратно. Ну а дальше спрыгните вниз, в том месте, где поднимались наверх ранее. На этот раз спускайтесь направо по дороге. Остерегайтесь водяных струй и продвигайтесь к тому месту где находятся две структуры, изображающие рыб. Далее сверните направо, спускайтесь до конца и перейдите в следующую зону. Держитесь левее и продвигайтесь в этом направлении, пока не подойдёте к мосту. Используйте заклинание carpe retractum, чтобы подтянуть мост вниз и проследуйте по дороге, пока не попадёте в зону, где встретите саламандр. Можете уничтожить их, а если хотите, сразу поднимайтесь к мосту в верхней части этой зоны, опустите его, а затем пройдите на ту сторону и спрыгните в нижнюю зону. Дальше продвигайтесь до конца, пока не попадёте в следующую зону, где ещё несколько саламандр и после того как уничтожите, подойдите к краю и в результате вернётесь в ванную комнату. Возвращайтесь обратно тем же путём, что и пришли и прямо перед дверью встретите нескольких erklings. Можете убить их, а если хотите, пробегите мимо прямо в ванную, где и найдёте щит и в результате "откроется" остальная часть уровня.

Теперь предстоит отыскать все 10 мини щитов.

1. Разбейте steamer, паровой механизм, ударом котелка в центре первой зоны, куда попадёте после того, как покинете территорию ванной.

2. Как только выйдите с территории ванной, опустите подъемный мост наверху и швырните сундук в паровые "механизмы" по другую сторону зоны.

3. Выйдя из ванной комнаты, разбейте паровые трубы справа, будьте осторожны, чтобы не прикоснуться к струям горячей воды, вылетающей из разбитых труб, затем соскочите вниз и пройдите по направлению к верхней части экрана. Вскарабкайтесь на платформу, а затем ещё на две платформы слева. Разбейте котелком паровой механизм в центре и, воспользовавшись заклинанием accio, добудете щит.

Из ванной комнаты разбейте паровые трубы справа и как обычно не обожгитесь об горячую воду, которая струится из них. Спрыгните вниз, продвигайтесь по направлению задней части экрана. Вскарабкайтесь на одну платформу, а затем ещё на две слева, опустите подъёмный мост, поднимайтесь вверх, уберите воду со своего пути, а затем возвращайтесь об-

ратно по тем же самым трём платформам, по которым карабкались вверх. Далее поднимитесь к верхней дороге, она теперь доступна, опустите подъёмный мост в следующей зоне и перебирайтесь в следующую территорию. Разбейте вдребезги паровой механизм в этой зоне и получите следующий щит.

Выйдя из ванной комнаты, разбейте паровые трубы справа, как обычно ни в коем случае не обожгитесь о горячую воду, которая будет струями бить из них. Затем соскочите вниз и продвигайтесь по направлению к верхней части экрана. Заберитесь на платформу, затем на следующие две платформы слева, опустите подъёмный мост и поднимайтесь наверх. Уберите со своей дороги воду, отправляйтесь вниз по тем трём платформам, по которым поднимались вверх и пройдите к верхней дороге, она теперь доступна. Опустите подъемный мост в этой зоне, перебирайтесь в новую территорию, "сдвиньте" два водяных крана в этой зоне, затем бросьте вниз котелок так, чтобы он упал на трубы и уничтожил их. Теперь можете покинуть эту зону тем же путём, что и пришли. Выйдя на мост, спуститесь вниз и возвращайтесь обратно. Далее соскочите вниз, там где ранее карабкались наверх и на этот раз спускайтесь по правой дороге. Остерегайтесь струй воды, затем поднимитесь к месту, где находятся две статуи рыб, сверните направо, продвигайтесь по дороге направо и подойдите к котелку. На этот раз вам нужно так врезать по steamer, который находится внизу, собственно говоря, вы только что пришли оттуда, а заодно и ещё один steamer, находящийся в верхней части экрана. Возможно, понадобится несколько попыток, ну а в случае успеха прыгайте вниз по лестнице и хватайте щит.

Пройдя тем же самым маршрутом, что и ранее, разбейте стимер в нижней части экрана, а не в верхней. Правда, попасть в него довольно трудно. От контрольного пункта пройдите налево вниз. Используйте заклинание carpe retractum, чтобы выдвинуть мост к тому месту, где находится котелок, а затем этим котелком раздолбайте стимер и получите очередной щит.

От контрольного пункта пройдите направо, поднимитесь по лестнице, затем дерните мост вниз, используя заклинание carpe retractum, пройдите в зону, где обнаружите огни. Здесь также 2 статуи. Врежьте котелком по ним так, чтобы они столкнулись друг с другом и получите щит. Долбаните котелком по другой статуе и получите второй щит.

От контрольного пункта пройдите направо и обнаружите лестницу, ведущую вниз направо и вниз прямо перед локером. Пройдите по ней и окажетесь внизу открытой зоны и щит прямо на виду. Третий щит сможете получить после того, как найдёте яйцо и получите первый щит. Мимо контрольного пункта пройдите направо, перейди те по мосту, проследуйте вниз до конца, поднимитесь по лестнице, убейте эрклингов, затем опустите мост и перейдите в соседнюю зону. Слева увидите лестничный пролет, ведущий вниз. Необходимо опустить подъёмный мост, а затем ещё один, находящийся чуть дальше и увидите щит прямо перед собой.

От контрольного пункта пройдите направо, сбросьте котелок на трубы, находящиеся внизу, чтобы разбить их, затем возвращайтесь обратно и спуститесь вниз, туда, где вы уже были, а оттуда прыгните в большую открытую зону. Задвиньте ящик на платформу и пройдите мимо труб, которые разбили ранее. Установите этот ящик возле стены, заберитесь на него и найдёте очередной щит.

От контрольного пункта пройдите направо и увидите озеро. Здесь обнаружите "почку", торчащую из воды. Не обращайте на неё внимания и продвигайтесь дальше, пока не обнаружите ещё одну "почку". Используйте заклинание herbivicous на этой "почке" и запомните место. Затем пройдите к тому месту, где нахождится лестница справа, поднимитесь по ней наверх, опустите мост и после того, как поднимитесь по следующему лестничному пролёту, немедленно слева увидите кран. Сдвиньте его со своего пути, пройдите до конца обратно, к тому месту, где пользовались заклинанием herbivicous и когда выйдете на центральную платформу, сверните направо и увидите ряд "почек". Пройдите дальше, поднимитесь по лестнице, уберите воду со своего пути и пройдите вниз в следующую зону. Дальше возвращайтесь обратно к центральной платформе, вновь используйте заклинание herbivicous на "почках" слева, перейдите в левую часть зоны и берите очередной щит.

От контрольного пункта идите налево, опустите мост и когда увидите саламандр, уничтожьте их, затем опустите все мосты на противоположной стороне зоны и спрыгните вниз, к тому месту, где только что опустили мост. Остерегайтесь струй воды, бегите на противоположную сторону и попадёте в зону с тремя "почками". Вновь используйте заклинание herbivicous и добудете щит.

От контрольного пункта идите направо используйте заклинание herbivicous на первой "почке", далее подойдите к небольшой платформе, сверните к левой почке и после того, как выполните заклинание herbivicous, убейте вампира, поднимайтесь по лестнице, уберите с пути воду и возвращайтесь обратно к тому месту, где использовали заклинание herbivicous, а затем продвигайтесь до конца направо. Подойдя к лестнице, убейте эрклинга, опустите мост и подни-

майтесь по следующему лестничному пролёту. Перейдите в левую сторону этой зоны, спуститесь по двум лестничным пролётам, а дальше продвигайтесь вниз до конца и найдёте очередной щит.

Вернитесь обратно к ванной комнате, в которой стартовали, бросьте котелок на дно ванны и получите последний щит.

— *Herbology.*

На этом уровне можно набрать 8 щитов, но вначале нужно отыскать книгу заклинаний. Благодаря ей, освоите заклинание herbivicus. Спуститесь по лестнице, пройдите вперёд. Подойдя к воротам, откройте их, пройдите ещё дальше и обнаружите книгу заклинаний.

Теперь нужно собрать все 10 мини щитов.

1. Первый мини щит найдёте за книгой заклинаний.

2. После того как найдёте книгу заклинаний, сдвиньте большой камень и проследуйте по лестничному пролёту.

3. Когда попадёте в оранжерею, сверните налево и перейдите на верхнюю дорогу. Опустите мост, находящийся наверху, а затем атакуйте bobotuber и грибы. Вернитесь обратно, используйте заклинание herbivicous до тех пор, пока не пройдёте по всем лестничным пролётам и выйдите наружу. Щит найдёте под лестницей.

4. Там, где сражались со screwt найдёте очередной мини щит в дальнем углу, но вначале нужно будет сдвинуть камни, находящиеся перед ним.

5. Поднимитесь по лестнице, перейдите в следующую зону, опустите подъёмный мост слева, а затем отправляйтесь обратно и заберитесь на крышу. Откройте ворота, а затем и следующие перед собой. Обнаружите щит.

6. Спуститесь по лестнице, войдите в следующую оранжерею, поднимайтесь по лестнице. Используйте заклинание herbivicous в случае необходимости и когда окажетесь наверху, то и обнаружите щит.

7. От пункта отгрузки пройдите через ворота, поднимитесь по лестнице в следующую зону, опустите подвижной мост слева и обнаружите слева щит.

8. Пройдите от контрольного пункта назад, поднимитесь по лестнице, войдите в оранжерею, проследуйте по лестнице к воде и окажетесь с левой стороны. Теперь перейдите на правую сторону. Пройдите мимо растения, и bobotuber и очередной щит будут перед вами.

9. Пройдите на этот раз вперед и найдёте щит как раз в центре этой зоны.

10. От пункта отгрузки пройдите мимо ворот, поднимитесь по лестнице в следующую зону, продвигайтесь дальше вперёд, свернув направо, выйдите на переход, подойдите к следующему лестничному пролёту, откройте ворота, спуститесь по ступенькам, швырните bobotuber в другие растения и получите последний щит.

После того, как собрали все мини щиты, большой щит появится справа возле пункта отгрузки.

Возле шестого мини шита разбейте какие-то штуки, висящие в воздухе, швырнув в них кувшины, и они упадут вниз. Проследуйте дальше по дороге, тушите все огни, заберите щит. Кроме того, получите траву, необходимую для второго испытания.

У пункта отгрузки пройдите через ворота, сдвиньте большой камень прямо в отверстие в центре, передвиньте ящик ближе к лестнице в заднем углу, поднимайтесь наверх, атакуйте заклинанием herbivicous растение и получите следующий щит.

Теперь от того места, где только что нашли щит, поднимайтесь по лестнице, перейдите в следующую зону, сверните налево, опустите подъемный мост и продвигайтесь налево. Опустите один мост, пройдите по нему, опустите следующий мост. Возвращайтесь обратно, пройдите через оранжерею, опустите следующий мост, возвращайтесь обратно, пройдите через соседнюю оранжерею, далее через мост рядом с ней и возвращайтесь обратно до конца, перейдите на другую сторону и справа обнаружите щит.

После того как получите "устройство", которое помогает дышать под водой, вернитесь в самое начало уровня и вы обнаружите щит в грибах, ранее вы не могли его заполучить. Кстати, здесь боботьюбер. Швырните боботьюбер прямо в эти грибы и получите щит.

Вернитесь к тому месту в начале уровня, где нашли книгу заклинаний и используйте котелок, чтобы разбить стенку, а затем выполни заклинание herbivicous получите очередной щит.

От того места, где нашли последний мини щит, швырните боботьюбер прямо в грибы и получите следующий щит.

От пункта отгрузки пройдите в соседнюю зону, задвиньте большой булыжник в отверстие, затем сдвиньте с дороги ящик, пройдите дальше увидите пруд, а в нём растение. Используйте заклинание herbivicous до тех пор, пока не получите последний щит.

— *Triwizard Task 2.*

Вот и второе испытание. Чтобы завоевать золотую медаль, нужно найти три щита, серебряную – 2 и бронзовую – 1.

Второе из трёх испытаний в общем достаточно простое. Поскольку у вас есть яйцо, то теперь нужно пробыть под водой в озере час и когда найдёте растение gillyweed, то запросто справитесь с этим заданием и спасёте своего друга. В принципе испытание в известной мере напоминает первое, за исключени-

ем того, что на этот раз враги будут пытаться прикончить вас, пока будете разыгрывать своего друга и нужно будет проплыть через многочисленные кольца, используя заклинания типа jinx, чтобы убивать врагов и конечно же уцелеть и когда всплывёте на поверхность, нужно будет исполнить заклинание Jinx, чтобы уничтожить опоры крыши и тогда сможете запросто пробраться до конца и успешно завершить уровень.

— Triwizard Task 3.

Третье испытание, пожалуй, самое лёгкое. Нужно собрать как можно больше бобов, и это на самом деле не проблема. Вначале уровня продвигайтесь вперёд, сверните налево. Первая дорога ведёт вниз. Спуститесь по ней и последняя дорога, по которой можно будет пройти, также ведёт налево. Итак, продвигайтесь вперёд, сверните в первый поворот направо, затем поднимитесь наверх и когда подойдёте к углу, сверните направо, вновь поднимайтесь наверх, а затем увидите сцену, в которой Седрик спасает вас от Crum. Далее нужно будет удирать от преследующих лиан. Делайте всё, что хотите, всё время увертывайтесь, удерживайте кнопку ▲, чтобы собрать бобы. Остерегайтесь веток, появляющихся с обеих сторон и после того, как минуете этот проход, то подойдёте к стене, на которой увидите Седрика и тут же появится пара screwts. Нужно сделать так, чтобы они наткнулись на стену, а затем атаковать их заклинанием типа jinx сзади. После того как победите их, соберите бобы, просмотрите короткую видеосцену, а в которой вы вместе с Седриком хватаете заслуженный кубок, и на этом уровень завершается.

— Voldemort.

Как только начнётся уровень, уничтожайте скелеты до тех пор, пока Волдеморт не бросит на вас aveda kadavra. Вот тут нужно сманеврировать, при этом продолжать уничтожать скелетов до тех пор, пока Волдерморт не швырнёт в вас большой статуей. Немедленно отбегите в сторону, продолжайте уничтожать скелетов и постарайтесь заодно ликвидировать статую, используя соответствующее заклинание, ну а затем увидите, как Кари тащит тело Хегрика. Волдерморт попытается атаковать Гарри, но тот использует заклинание accio, захватит кубок и вернётся в Хогвард. Самое время поздравления, вы успешно закончили игру Гарри Поттер и кубок огня, а когда завершатся титры, то можете вернуться на любой уровень, собрать все щиты, которые пропустили и вообще сделать то, по каким-то причинам не успели. Можно выполнить все вторичные цели и собрать карты, которые почему-то не смогли заполучить.

*** Вторичные квесты.**

— Hogwarts Exterior (Статуя Дракона).

Когда начнётся уровень, спуститесь по лестнице налево, поставьте ящики у стены друг на друга и сможете забраться наверх, ну а затем взгляните налево и в углу обнаружите статую.

Спустившись по лестнице налево, дальше спуститесь по следующему лестничному пролету, проломите стены слева, поднимитесь на карниз и увидите статую слева наверху. Спуститесь по лестнице, разбейте все стены справа, дальше пробирайтесь мимо огней, да так, чтобы не обжечься к тому месту, где сражались с огненными саламандрами и когда доберётесь туда, продвигайтесь вперёд и в правом заднем углу за фонтаном увидите третью статую.

Если пройдёте возле лестницы и дальше до конца налево, то придёте в четырём камням, перекрывающими дорогу. Отшвырните их в сторону и продвигайтесь вперёд, пока не окажетесь возле развилки. Сверните налево, пройдя чуть дальше, пододвиньте блок к карнизу, так чтобы можно было пробраться дальше, а затем подвиньте блок к карнизу, чтобы подняться наверх, а затем пройдите с другой стороны от огня, опустите подъёмный мост, а затем передвиньте блок слева направо и сможете использовать его как ступеньку. Дальше опустите очередной мост и передвиньте мост к тому месту, где находился первый блок и заберитесь на него. Теперь запрыгните на карниз и окажетесь там, где ранее нашли щит. Кстати, здесь как раз находится статуя, хотя увидеть её нелегко.

Спускайтесь вниз, уберите камни с дороги, сверните направо, когда подойдёте к развилке, опустите подъёмный мост, убейте эрклинга, а затем опустите ещё два моста подряд. Далее поднимитесь по лестнице, затем по следующему лестничному пролёту и увидите в центре зоны детектор (Dark detector) в центре этой зоны. Здесь, кстати, будет карниз, по которому можно спуститься вниз, но этого делать не надо, поскольку статуя как раз и стоит на карнизе.

— Dark detectors.

Спуститесь по лестнице в начале уровня и обнаружите детектор справа.

Спуститесь по ступенькам в начале уровня, затем спуститесь по следующему лестничному пролёту, проломите стену справа и слева увидите второй детектор.

Спускайтесь по лестнице в начале уровня, а затем по следующему лестничному пролёту. Разбивайте стены на своём пути, пройдите налево мимо всех огней и попадёте в зону с огненными саламандрами, сверните направо и обнаружите детектор в углу справа.

Спуститесь вниз по лестнице., уберите камни с дороги, сверните налево у развилки, затем пододвиньте ящик таким образом, чтобы можно было за-

браться на него, далее пройдите мимо всех огней, опустите мост и справа обнаружите детектор. Идите по тому же маршруту, что и в предыдущем случае, на развилке сверните направо, а не налево. Опустите все подъёмные мосты, убейте эрклингов, опустите ещё два подъёмных моста, затем поднимайтесь по лестнице и обнаружите детектор справа, приблизительно посредине.

— Vanishing Card (Исчезающая карта).

Исчезающую карту на этом уровне отыскать несложно. Когда начнётся уровень, быстренько сбегите вниз по ступенькам налево и пройдите по направлению к ящикам. Справа увидите дорожку, ведущую вниз, в самый тупик, а там и находится эта карта.

— Forbidden Forest:

Статуя дракона.

Это цель уровня, пройдите на левую дорогу и на развилке сверните налево. Здесь обнаружите растение bototuber. Пройдите дальше направо и обнаружите статую.

Подойдите к тому месту, рядом с которым находится разрушенное здание. Здесь выполните заклинание herbivicous spell и обнаружите статую в углу.

От октогона пройдите по левой дороге дальше до конца налево и когда сможете повернуть, обнаружите ядовитый гриб. Рядом статуя дракона.

Пройдите к клетке, в которой сидит дракон и в дальнем углу за клеткой заметите статую.

Подойдите к месту, где находится skrewt и увидите растение bobotuber. Статуя как раз за ними.

— Грибы.

От октогона пройдите на левую сторону, а дальше при первой возможности сверните налево и увидите ряд ядовитых грибов перед собой и где-то посредине, чуть правее, найдёте первый нужный гриб.

Пройдите к месту, где находится Skrewt, и сразу же после того, как минуете ядовитые грибы обнаружите нужный гриб.

Продвигайтесь по направлению к разрушенному зданию и когда минуете все огненные струи, нужно будет перебраться через пень, и увидите нужный гриб слева.

Пройдите к клетке, в которой сидит дракон, и после видеосцены сверните направо и обнаружите гриб.

От Октогона пройдите налево и увидите грибы. Последний из них то, что нужно.

Исчезающая карта.

Рядом с тем место, где найдёте последний нужный гриб, остаётся пройти как можно быстрее мимо ряда ядовитых грибов.

— Prefects Bathroom.

Статуя Дракона.

В самом начале уровня, на противоположной стороне от ванной используйте заклинание типа jinx, пока не обнаружите её.

В районе контрольного пункта слева увидите котёл, а рядом с ним находится статуя.

От контрольного пункта спускайтесь вниз по левой дороге и сверните направо после того, как пройдёте какую-то лужу, обнаружите две статуи. Прямо между ними и находится статуя дракона.

От контрольного пункта пройдите до конца направо, поднимитесь по лестнице, убейте эрклингов, затем используйте заклинание carpe retractum, чтобы опустить подъёмный мост и поднимайтесь по лестнице в следующую зону. Перейдите налево и спускайтесь по следующей лестнице и в углу, перед следующим лестничным пролётом увидите статую.

От контрольного пункта идите направо, пройдите мимо первой "почки", подойдите ко второй, используйте заклинание herbivicous и сможете добраться до платформы в центре. Когда разберётесь с врагами, пройдите направо к следующему ряду "почек" и войдёте в следующую зону, где наверху увидите лестницу, по которой можно подняться наверх. Здесь обнаружите, что какие-то предметы атакуют вас, но это на самом деле не страшно. В нижнем левом углу этой зоны обнаружите последнюю статую дракона.

— Краны.

От контрольного пункта пройдите направо, перейдите по мосту и в воде увидите бутон лилии. Выполните заклинание herbivicous и сможете перебраться по большим листьям линии и попасть на платформу в центре, поскольку это заклинание резко ускоряет рост растений. Дальше увидите ещё два бутона и сможете используя заклинание пробраться к лестнице и когда начнётся подъём, где-то на середине справа увидите большой контейнер, а справа рядом с вами кран, который нужно атаковать заклинанием типа jinx.

От контрольного пункта идите направо и когда будете спускаться вниз, возле стены увидите следующий кран.

Идите направо, спускайтесь по дороге, далее поднимитесь по лестнице, убейте эрклингов, далее с помощью заклинаний, карты и крана опустите мост и сразу же после того как перейдёте по нему, справа обнаружите ещё один кран.

Спускайтесь вниз направо и увидите бутоны. Подойдите ко второму из них, выполните заклинание herbivicous и сможете перейти к центральной платформе. Продолжайте выполнять заклинания на бутоны справа и сумеете перебраться к следующей платформе. Здесь справа увидите две большие статуи дракона и если взгляните в промежуток между ними, то как раз и обнаружите следующий кран.

От контрольного пункта на этот раз пройдите нале-

во, подойдите к мосту, используйте заклинание carpe retractum, чтобы опустить его вниз, а затем в верхней части экран, чуть дальше увидите большой генератор. Если встанете рядом с котлом, то сможете выполнить заклинание типа jinx на очередной экран.

— Исчезающая карта.

От пункта отгрузки спускайтесь по левой дороге, пройдите по ней ещё дальше, опустите мост и подойдёте к зоне с двумя саламандрами. Не обращайте на них внимания, подойдите к следующему мосту, опустите его, прежде чем саламандра атакует. Взберитесь на карниз и найдёте карту возле статуи.

— Herbology.

Статуя Дракона.

Сразу после того, как спуститесь по лестнице, в начале уровня обнаружите первую статую.

Вторую статую найдёте под лестницей в районе контрольного пункта.

После того, как сразитесь с screwt, поднимитесь по лестнице и попадёте в новую зону. Сверните направо, опустите мост, затем вернитесь обратно, пройдите в открытую зону и поднимитесь по лестнице на крышу. В углу и найдёте статую дракона.

Возле исчезающей карты обнаружите растение, которое взорвётся, а когда пройдёте под переходом, ведущим к пункту отгрузки, то как раз и обнаружите статую.

Прежде чем войти в оранжерею с лилиями, зайдите за оранжерею и за грибами найдёте статую дракона.

— Shovels (Лопаты).

В самом начале уровня первую лопату найдёте на цветочной клумбе.

Также в начале уровня, в том месте, где увидите растение bobotuber, ряд грибов (здесь же находится щит), загляните на растение боботьюбор и там на участке грунтовой земли, в верхнем правом углу как раз и обнаружите лопату.

Третью лопату найдёте в нижней части экрана, неподалеку от контрольного пункта.

Четвёртую лопату найдёте неподалеку от исчезающей карты, на одной из клумб в нижней части экрана.

От контрольного пункта пройдите мимо ворот в зону, где находится большое отверстие. Поднимитесь по лестнице, выйдите во вход, дальше продвигайтесь вперёд, сверните направо, войдите в открытую зону, поднимитесь по следующему лестничному пролёту, откройте ворота на крыше, затем спуститесь по лестнице и в самом ниже слева, чуть впереди найдёте последнюю лопату.

Исчезающая карта.

От контрольного пункта взбегите вверх по лестнице, войдите в оранжерею и пройдите к пруду, где нужно будет выполнить заклинание herbivicous на растениях и когда доберётесь до места, отправляйтесь туда, где находятся взрывающиеся растения в этой же самой зоне. Карта исчезает чрезвычайно быстро, а значит следует поторапливаться.

— Moody`s Challenges.

Гаргульи.

Все 5 гаргулий найдёте за пределами стартовой зоны, когда используете заклинание типа jinx.

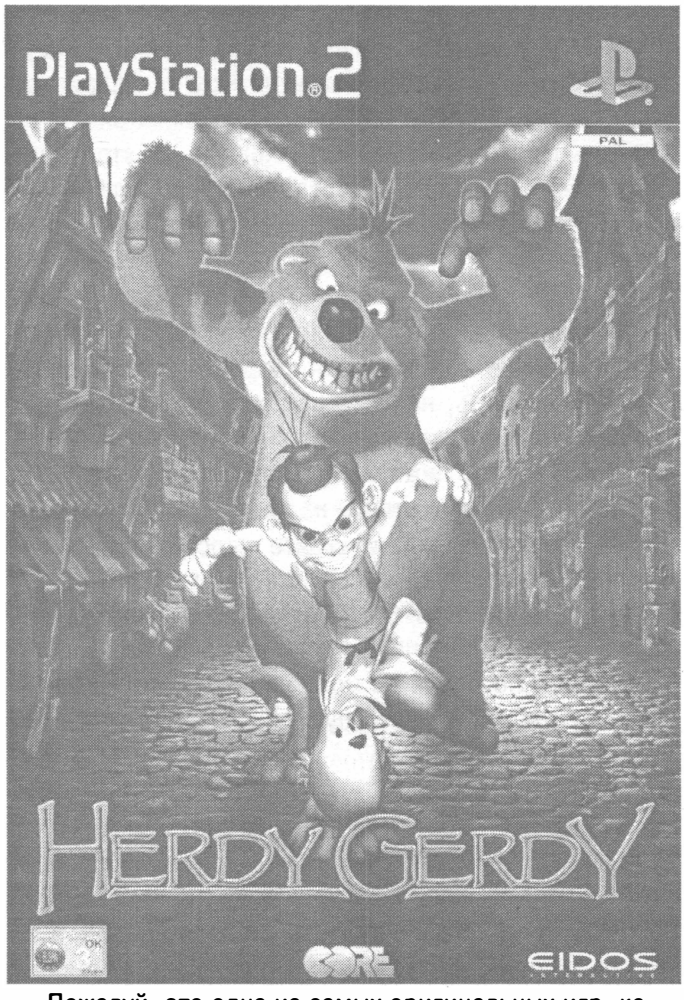
Исчезающая карта.

Во время третрьего испытания сможете обнаружить её как раз за стенкой, буквально прямо перед собой, только не пытайтесь взорвать её, а просто обегите и найдёте карту.

Collectors Cards (Сбор карт).

Карты можно приобрести, если собрать достаточное количество бобов, что безусловно сможете сделать на каждом игровом уровне. Все карты обладают специальными эффектами, которые позволяют персонажам успешно выполнять различные действия. Эти карты можно экипировать на персонажах в самом начале уровня. Чтобы получить доступ к последним картам, необходимо освоить все магические заклинания в игре, а после этого также получить доступ к видеосюжету в той зоне, где вы сможете отыскать нужные карты.

HERDY GERDY



Пожалуй, это одна из самых оригинальных игр, которые вышли в последнее время. Симпатичные мультипликационные персонажи, замечательные головоломки, неожиданные ходы и действия.

* Подсказки.

— Doops.

Эти розовые, довольно странно выглядящие животные, чем-то напоминающие петушков, умом не блещут. Именно их вам предстоит собрать в стаю и загнать в курятник. Эта задача довольно несложная. Для того, чтобы они сорались в стаю, вы должны воткнуть в землю пастуший посох (Herding Stick), а затем погнать Doops по направлению к посоху. Когда они сгруппируются вокруг посоха, вытащите его из земли и гоните их, словно пастушья собака, по направлению к курятнику. Будьте осторожны, эти "птицы" обязательно погибнут, если свалятся с какого-нибудь высокого места. В воде, правда, не тонут, но к купанию явно испытывают отвращение. Кстати, Doops не будут обращать внимания на агрессивных Gromp, даже если те будут кушать их товарищей. Так что за этим придется следить самому. Держитесь подальше от кровожадных зверей.

— Honklings.

Honklings за вами напрямую не последуют, поскольку они реагируют только на Honks, т.е. своих родителей. На самом деле, этим можно воспользоваться. Подгоните одного или нескольких Honks к яйцам, в которых находятся Honklings, и они начнут высиживать дитенышей. Вылупившиеся из яиц Honklings последуют за своими родителями, а те в свою очередь последуют за вами, и вы благополучно доведете их до курятника. Они просто будут счастливы и всегда последуют за вами, когда играете на волшебной флейте Flute. Кстати, загонять их нужно в такой же курятник, как и Honks. Он напоминает небольшой прудик, берега которого сделаны из досок, а кроме того, на нем установлено что-то вроде трамплина для прыжков в воду.

— Bleeps.

Эти создания обожают музыку, соберутся вокруг вас и последуют куда угодно, стоит только заиграть на флейте. Исключение может быть составит пение Britney Stick. Пастуший посох (Herding Stick) очень полезен для того, чтобы собрать их в стаю в однои месте, а затем заиграйте на волшебной флейте (Magic Flute), и они последуют за вами. Однако, следует быть осторожным, поскольку играя на флейте, вы не можете двигаться с обычной скоростью. К сожалению, Bleeps довольно тупые, почти как Doops, и также не обращают внимания на Gromps, даже если их друзья будут сожраны у них на глазах. Они будут ужасно счастливы, когда прыгают в воду, но как ни странно, плавать не могут. Bleeps обожают забираться на высокие места, и там их часто можно обнаружить. Кстати, они не разобьются, если спрыгнут вниз с высокого откоса, поскольку используют свои хвосты, как винт вертолета.

— Honks.

Эти птицы напоминаю уток, обожают воду и, как правило, стараются держаться поближе к водоему. Используйте флейту, чтобы собрать их в стаю. В общем, они мало чем отличаются от Bleeps, плавают отлично, а вот если свалятся откуда-нибудь, то безусловно разобьются, если, конечно, не приземлятся в воду. Honks, как вы знаете, нужно использовать для выведе-

ния Honkling из яиц, а также для того, чтобы ответи в курятник, поскольку Honklings непосредственно за вами не последуют. Они пойдут только за своими родителями, т.е. Honks.

❖ Если заблудились и не знаете куда идти или что делать, попробуйте побеседовать со встретившимися по ходу игры персонажами. Они могут дать вам полезный совет, а также оказать какую-нибудь помощь. Не забывайте внимательно просматривать все видеосцены, поскольку в них также может оказаться полезная информация и подсказки.

— Ants.

Все другие животные должны держаться подальше от Ants, т.е. муравьев, поскольку они тут же бросаются в атаку и убивают всех других животных. Чтобы собрать их в стаю, вы должны отыскать музыкального муравья (Music Ant). Он должен быть такого же цвета, как и все муравьи, стаи из которых вы хотите собрать. Итак, заиграйте на флейте, когда приблизитесь к музыкальному муравью, а затем вместе с ним направляйтесь к группе других муравьев, которых хотите загнать в соответствующий муравейник Anthill. Причем этот муравейник должен быть такого же цвета, как и муравьи, которых собираетесь туда загнать. Разыскивать муравейники не нужно, они представляют собой огромные холмы, которые легко увидеть издалека.

— Grimps.

Эти черные существа, как правило, атакуют Gerdy и любых других животных (конечно, за исключением Gromps), когда оказываются поблизости. Держитесь от них подальше, если такое возможно. В противном случае они способны съесть буквально целое стадо в несколько секунд.

Кстати, магическая флейта может выручить вас и на этот раз. Они успокаиваются от музыки и собираются вокруг Gerdy, пока он играет на флейте. Учтите, что Gripmps ненавидят воду и никогда не появляются возле нее, так что если хотите спастись от них, спуститесь в воду и плывите.

❖ "Радужные" выключатели появляются на разных уровнях, и активировать их можно, ударив по ним своим молотком (Shillelagh). Появляются они на маленьких пронумерованных панелях, и это число обозначает, сколько колокольчиков вы должны набрать на этом уровне, прежде чем использовать этот выключатель.

— Question Time.

По ходу игры вы встретите маленького человечка, который будет вам задавать вопросы, ну, наверное, чтобы проверить, нет ли у вас склероза. Иногда довольно трудно сосредоточиться и ответить на его вопросы, так что ниже мы приводим список вопросов и соответствующие ответы на них.

❖ Обязательно учитывайте способности животных, которые собираются в стаи. Некоторые из них могут плавать, некоторые прыгать с высоких карнизов или утесов. Это необходимо помнить, поскольку с учетом их способностей можно выбрать оптимальный маршрут, по которому их нужно будет доставить к соответствующему стойлу.

— Skrag.

Птица эта просто огромная, но на самом деле, она не так страшна. Самое главное знать, как действовать. Чтобы нанести ей повреждения, бегайте вокруг гнезда и, когда окажетесь у нее за спиной, атакуйте, используя свой рог (Horn). Кстати, иногда придется потратить очень много времени, чтобы занять соответствующую позицию. Однако, волноваться по этому поводу не следует, вам нужно провести

Вопрос	*Ответ*
Which Creature Makes The Gromp Feel Sick?	**Blurp**
How Many Bells Does The Miller`s Daughter Keep in Her Basket?	**20**
How Many Of Belder`s Bones Does He Need Back?	**3**
Can You Tell Me The Name Of The Miller`s Daughter?	**Jessica**
What Colour is Spike`s Hair?	**Orange**
What Creature Do You Have To Pen To Get The Ingredients For Witch?	**Gromp**
What is Spike`s Best Time on His Challenge?	**1:30**
What Dairy Product is Grandma Famous For?	**Milk**
What Colour is a Nasty Gromp?	**Pink**
What Useful Item Do You Get After Rescuing Sara?	**Boots**
How Many Doops Does Yggdrasil GetYou to Head in His Challenge?	**15**
What Special Object Did You Win From the Mighty Efrin?	**Horn**
How Many Little Doops Can You Fit in a Pen?	**15**
How Many Flute Loving Bleeps Can You Fit in a Pen?	**8**
What`s the Name of the Big Baddy You`ve Got to Beat at the Tournament?	**Sadorf**
What is the Miner`s Name Up in the Gorge?	**Ol`Jake**
What Colour is Sara`s Dress?	**Purple**

всего три атаки.

Перепрыгивайте через ветви из веточек, которые находятся низко над землей, и пробегайте над теми веточкими, которые чуть пониже, не стоит на них натыкаться, только запутаетесь. И обязательно отбегите подальше от птицы, когда она начнет хлопать крыльями, иначе вылетите из гнезда и свалитесь на землю. Когда птица наклонится вперед и попытается ударить вас своим клювом, бегите как можно быстрее; особенно опасно, когда она взберется на край гнезда и попытается преследовать. Если у вас возникнут проблемы в этом бою, и она все время будет вас сшибать наземь в самый низ башни, тогда попробуйте развернуть башню на 180 градусов, так чтобы она "смотрела" в противоположную сторону лестницы. Затем сознательно позвольте птице сбить вас вниз и когда вскарабкаетесь наверх, Skrag уже будет смотреть в противоположную сторону, и вы окажетесь у него за спиной. Действуйте таким образом и, в конце концов, одержите победу, тем более, что когда вы падаете вниз, то у Skraga здоровье не востанавливается.

❖ Вообще говоря, Gerdy в воде плавает очень медленно, но эта проблема решается просто. Удерживайте кнопку **R1** и будете плавать значительно быстрее.

❖ В игре можно использовать крота для быстрого запоминания игры, причем это можно сделать даже тогда, когда вы вовсе не собираетесь завершить игру. Учтите, что значительно легче начать игру там, где встретили крота, даже если совершили ошибку, чем начинать все сначала. Однако, не забудьте, что вы можете использовать только один файл быстрого запоминания (Quick save Files) на карте памяти.

❖ Если вас преследуют Gromps или Grimps, и вы хотите от них отделаться, перескочите через ограду или нырните в воду. Они не последуют за вами, и на некоторое время окажетесь в безопасности. Кстати, если у вас есть Перо (Feather), то вы можете ухватиться за лестницу, нажав кнопку ■, и они тут же потеряют к вам всяческий интерес.

— *Glooters.*

Еще один тип животных, с которыми вам придется встретиться. Это довольно противные маленькие существа, которые обожают воровать пищу, а потому в городе Foxtown из-за них возникает целая куча проблем. Чтобы согнать их в стаю, заиграйте на флейте, и они последуют за вами, построившись в форме латинской буквы "V". Их стойло располагается возле рек, к которым идет большая труба. Как только загоните Glooters в эту трубу, они уже сами спустятся в клетку, которая находится глубоко под водой.

❖ Иногда у вас не получается согнать в стаю каких бы то ни было животных и доставить их в нужное место. Такое может случиться, если вы к этому моменту не собрали достаточное количество колокольчиков. Как только вы получите в свое распоряжение молоток Shillelagh, соберите нужное количество колокольчиков, и тут же появится выключатель Rainbow Switches. Если ударите молотком по этому выключателю, то может открыться дорога, которая была ранее заблокирована, и благополучно доставите своих питомцев с тыла.

* Прохождение.

— *Gerdy`s Hut.*

На старте погуляйте как следует по уровню, ознакомьтесь с системой управления, научитесь выполнять различные маневры, которые вам понадобятся в дальнейшем. Кстати, у вас отличная возможность получить первый большой коровий колокол (Cow Bell), для чего нужно собрать 100 маленьких колокольчиков, разбросанных в разных частях уровня. И как только увидите появившийся большой колокол, хватайте его и сохраните до тех пор, пока не встретите определенного персонажа чуть позже по ходу игры. Как только получите большой колокол, отправляйтесь и побеседуйте с мальчишкой где-то в центральной части карты, возле курятника. Он посоветует вам отправиться к Grandma и укажет направление, где ее искать. Не расстраивайтесь, если не сможете найти 100 маленьких колокольчиков. Игру можно завершить и без этого.

Пройдите вниз к зеленому кругу на земле в нижнем правом углу карты (это своеобразные порталы, через которые вы перемещаетесь из одной зоны в другую, они бывают разного цвета) и обнаружите Gypsy. Поговорите с ней, затем покиньте эту зону.

— *Meadow Village.*

Перейдите мост, поговрите с девочкой, а затем проследуйте по дорожке и побеседуйте еще с одной девчонкой слева. Пройдя чуть дальше, побеседуйте с человеком, сидящим на стене, а когда пройдете мимо дома Grandma в конце дорожки, то поговорите с мужчиной, стоящим перед стадом коров. Именно он собирает большие коровьи колокола, так что побеседуйте с ним еще раз, чтобы отдать колокол, если вы, конечно, сумели получить его на предыдущем уровне. В этом случае можете принимать наши поздравления. Вы получили доступ к новому дополнительному предмету (extra) на главном меню.

Сюда придется возвращаться каждый раз, когда вы добудете большой коровий колокол, а в результате будете получать все больше и больше новых предметов.

Теперь самое время побеседовать с Grandma. Отправляйтесь к ее дому, и она расскажет, что вам

предстоит отыскать нового персонажа Yggdrasil. Пройдите к темно-красному кругу в верхней части карты (это очередной портал) и покиньте зону, в которой в настоящий момент находитесь. Просмотрите видеосцену и увидите таинственного Yggdrasil. У него не только имя очень странное, он, судя по всему, обычный псих. Так или иначе, вам предстоит выполнить первое задание: загнать в птичник своеобразных животных, которые называются Doops.

Итак, отправляйтесь к этим довольно необычным птицам, которые находятся в дальнем конце этой зоны, и начинайте сгонять их в стаю до тех пор, пока не наберется 15 штук. Теперь гоните их вниз по дорожке, возвращаясь по собственным следам. На самом деле, задача эта непростая, и в какой-то момент могут возникнуть сложности. В частности, когда доберетесь до конца дорожки. Очень важно, чтобы стая Doops находилась все время между вами и тем местом, куда их ведете, и тогда проблем особых не будет. Затолкайте Doops в птичник, причем нужно уложиться в определенное время, и получите от Yggdrasil первую награду: пастуший посох Herding Stick. Когда будете покидать этй зону, ваш приятель крот появится как обычно и научит пользоваться этим посохом. Возвращайтесь обратно к тому месту, гда разгуливают Doops; воткните посох в землю, нажав кнопку ■, затем нажмите эту кнопку еще раз, если захотите выдернуть его из земли. Учтите, что пастуший посох привлекает Doops (впрочем не только их одних), когда он воткнут в землю. Таким образом вам легче сформировать стаю, и задача заметно облегчается.

Теперь, когда вы освоили пастуший посох, самое время возвращаться в деревню, использовав синий круг-портал на карте.

Поговорите с типом, сидящим на стенке, и он расскажет вам, как менять угол показа камеры. Затем снова отправляйтесь к Garndma. На этот раз ей нужно, чтобы вы отыскали Capy и заставили ее вернуться домой. Задача эта довольно простая. Возвращайтесь обратно к дорожке, ведущей в деревню; встаньте где-то на полпути между двумя девочками, и тогда увидите узенькую дорожку на своей карте, идущую очень далеко. Спускайтесь по этой дорожке, перейдите через реку, дальше мимо водопада и окажетесь в следующей зоне. Тут и увидите Capy, вокруг которой суетятся Doops. Подойдите к ней, просмотрите видеосцену, а затем загоните "птиц" в ближайший курятник. Capa откроет вам ворота, продвигайтесь по направлению к красному пятнышку на своем радаре и обнаружите здесь магические ботинки (Magic Boots). Как только сцапаете их, тут же появится крот и, как обычно, объяснит, как пользоваться этими замечательными сапогами.

Теперь покиньте деревню, возвращайтесь в главную зону, снова из земли вылезет крот и покажет вам, где найти Gypsy. Пройдите к этому месту, снова появится крот и прочтет очередную лекцию. Наконец, запрыгните на платформу прямо перед Gypsy, поговорите с ней, и на этом уровень закончится.

— *Valley Floor.*

Выслушайте, что скажет вам Gypsy, затем спускайтесь по дорожке, просмотрите видеосцену, в которой познакомитесь с Gromps; поглядывайте на карту почаще на этом уровне. Вам придется здесь как следует поработать. Кроме того, вниматлньо следите за Gromps, они обозначены красными пятнышками. Старайтесь, чтобы они не подобрались к Doops, которые обозначены зелеными пятнышками. Если такое случится, то они съедят всех Doops, и вам не удастся собрать их в стаю. Так что первым делом разберитесь с Gromps. пусть они вас преследуют, а вы продвигайтесь к красным квадратикам на карте. Это клетки, в каждую из которых можно загнать одного Gromps, но в клетку, ближайшую к курятнику Doops, никого не загоняйте, она вам пригодится позже. В какой-то момент появится синий крот и прочтет очередную лекцию. Кстати, здесь же встретите и его оранжевого приятеля, на карте он обозначен желтой звездочкой. Побеседуйте с ним и сможете быстро (quick save) запомнить игру. Но учтите, что для этой операции на карте памяти существует всего один слот.

На этом же уровне есть говорящее дерево. Оно вроде бы даже издевается над вами, мол вы не сможете перебраться через реку. Кроме того, в берлоге спит медведь, во сне что-то бормочущий насчет меда. На самом деле, даже не пытайтесь перебраться через реку. На этот раз дерево говорит правду, пока это невозможно. Кроме того, вы пока еще не можете согнать в стаю Bleeps, так что тоже не пытайтесь, это лишь потеря времени. Вместо этого загоните как можно больше Doops в их курятники, чтобы сломать замки на вашем индикаторе Progress bar, а затем подойдите к другой Gypsy, и она подскажет вам, как добраться до Midmear.

— *Midmear.*

Проследуйте по дорожке в этом пустынном каньоне, пока не подойдете к узенькой тропинке, ведущей направо. Спуститесь по ней, поговорите со Skybird, а затем продвигайтесь по уровню, отлавливая Gromps. И не забудьте, что ни в коем случае их нельзя помещать в клетки, находящиеся рядом со стойлом, куда собираетесь загонять других животных, иначе они их просто съедят. Когда, наконец, отловите достаточное количество Gromps, спускайтесь в пещеру (она на

карте отмечана розовым кружком). Она находтся как раз возле того места, куда вы свалитесь, если какой-нибудь Gromp как следует врежет вам. В пещере Red предложит вам побить его рекорд. Он очень быстро загоняет животных в стойло. Первым делом взгляните на карту, используйте пастуший посох, чтобы собрать как можно больше Doops, и когда откроется первая клетка, загоните стаю Doops в птичник прежде, чем выскочит Gromp. Пусть он преследует вас, загоните его в ближайшую клетку и продолжайте действовать таким образом, используя магические сапоги, чтобы они вас не догнали, до тех пор, пока всех не разместите по клеткам. Покиньте дорожку, отмеченную на карте коричневым цветом, и используйте другие маршруты, чтобы загонять Gromps в клетки. Коричневый маршрут самый трудный, и вряд ли вам удастся справиться с Gromps здесь с первой попытки. Если встетятся два Gromps, то они начнут драться друг с другом и на некоторое время опасности не представляют. Действовать нужно очень быстро для того, чтобы побить рекорд Red. В случае успеха получите от него магическую флейту (magic flute).

Быстренько запомните игру (quicksave) у оранжевого крота, а затем покиньте эту зону, пройдя по коридору позади него, и как только окажетесь на другой стороне, узнаете как пользоваться магической флейтой и как разобраться с Bleeps. Об этом расскажет вам синий крот. Теперь вы знаете, как обращаться с "музыкальными" животными, т.е. теми, которые обожают игру на флейте. Так что подойдите к ближайшей стайке животных, отмеченных на вашей карте, и начните играть на флейте. Животные отправятся вслед за вами и успешно загоните их в ближайшее синее стойло. Затем отыщите на карте группу желтых пятнышек, подойдите к этому месту и выслушайте еще одну лекцию от крота. На этот раз он расскажет вам про Honks и Honklings. Запрыгните на деревянный настил над водой, рядом с тем местом, где плавают Honky. Заиграйте на флейте и бегите вдоль этого настила. Они последуют за вами, а вы, взглянув на карту, отыщите подходящий курятник, отмеченный на этой карте. По пути прихватите Honklings. Вы уже знаете, что первоначально Honky должны посидеть на яйцах, из которых вылупятся Honklings, и они отправятся вслед за вами. Когда доберетесь до птичника в форме круга, прыгайте в него, и задача будет решена. Далее вам предстоит загнать в стойло стаки Bleeps, чтобы получить доступ в следующую зону. После этого убейте или загоните в стойло остальных, и тогда Skybird "выпустит" дополнительные колокольчики. Теперь остается пройти в Gypsy, стоящим на одном из зеленых кругов на вашей карте, и сможете попасть на следующий уровень.

— *Elven Wood.*

Просмотрите видеосцену, познакомитесь с Efrin и приготовьтесь к еще одному соревнованию. У вас будет всего шесть минут для того, чтобы собрать стаи и загнать в стойло всех животных в этой зоне, так что медлить нельзя. Первым делом разберитесь с тремя Gromps. Посадите каждого в свою клетку и, когда они не будут представлять опасности, можете заняться остальными животными. Для начала попытайтесь согнать в стаю Doops возле того места, где был Gromp, находящийся дальше всего от стойла. Подгоните его к другой группе Doops, вспыхивающих зеленым цветом на вашей карте, а затем гоните их вперед к стойлам. Будьте осторожны, поскольку эти тупые создания могут свалиться в реку, и их унесет в другую зону. Там они будут вам недоступны. Когда, наконец, загоните этих Doops в стойло, переключитесь на Honks. Достаньте флейту, заиграйте на ней, а когда соберется 8 штук, отведите их к пруду, находящемуся между других стойл. Затем соберите группу из еще 8 Honks, поступите с ней точно так же. Можно попрыгать перед платформой, на которой они находятся, чтобы привлечь их внимание. Когда, наконец, все Honks окажутся в своих стойлах, пройдите к небольшой группе Doops, поскольку с первого раза вам всех согнать не удастся. Соберите их в стаю, пройдите через мост и загоните в стойло. Торопитесь, покольку шесть минут пройдут очень быстро, а вам возможно не удастся сделать все с первой попытки.

Efrin будет в настоящем шоке, если вам удастся побить его рекорд, и вручит в награду магический Рог (Horn). Примите этот подарок, а затем голубой крот прочтет вам очередную лекцию. Оказывается, что большая часть животных, за исключением Honks и Honklings, ужасно не любят звук рога, а это очень полезно, особенно если вы хотите привлечь внимание Gromps. Они тут же бросятся преследовать вас. Когда крот закончит свои нравоучения, пройдите к дальней от Efrin Gypsy, и тут же появится еще один крот, посоветует вам дальше не идти, а возвращаться обартно к Valley Floor. Но перед этим вы можете попытаться собрать 100 маленьких колокольчиков в разных частях леса. Это вовсе не обязательно, но полезно. В случае успеха получите доступ к еще одному дополнительному предмету (extra) на главном меню; если наберете 100 штук, получите большой колокол и отдадите его мужчине в деревне Meadow Village.

— *Valley Floor Revisited.*

Пройдите к дереву, которое насмехалось над вами чуть раньше, и ваш друг крот сообщит, что делать дальше. Вам следует встать на речном берегу, достать флейту и сыграть мелодию, тогда это дерево

упадет и образует мост, по которому и перейдете через реку. И когда окажетесь на другой стороне, сверните налево, побеседуйте с муэчиной, стоящим перед мельницей; можете попрактиковаться в пастушеском искусстве, если хотите, а затем подойдите к мельнице, поговорите с бородатым мужчиной в левой части экрана, затем поговорите с ним еще раз, и он попросит вас отыскать Джессику и уговорить ее вернуться домой. Однако, это дело несложное. Возвращайтесь в хижину Gyrdy (Gyrdy Hut), поболтайте с мальчишкой возле пустого птичника Doops и согласитесь загнать Doops в стойло, при этом еще постарайтесь установить рекорд. Здесь две стайки Doops, и вы должны обе стаи загнать в воду вблизи водопада. Они выберутся на берег чуть дальше, и вам останется лишь загнать их в птичник, находящийся поблизости. Маневр этот вполне разумный. Мало того, если воткнете пастуший посох в берег вблизи птичника, то шансы на рекорд заметно повысятся, поскольку Doops вылезут именно в этом месте, и вам не придется сгонять их в стаи.

Показав высокий класс, возвращайтесь обратно в Valley Floor, перейдите через мост-дерево и отправляйтесь к большому цветку, обозначенному на карте. Перейдете в другую зону, проследуйте по дорожке, пока не увидите огромную пчелу; заиграйте на флейте, и она последует за вами. Спускайтесь по дорожке, отыщите на карте желтую звезду, поговорите здесь с девочкой и возвращайтесь к мельнице. Поговорите с Джессикой и ее отцом, в результате получите доступ в другую часть мельницы и сможете подойти в лестнице, но воспользоваться ею пока нельзя; так что отыщите Gypsy (это место на карте обозначено зеленым кружочком). Она спит. Разбудите ее, дунув в свой рог. Побеседовав с ней, сможете покинуть Valley Floor и попадете в золотую шахту.

— *Gold Mine George.*

Прослушайте очередную лекцию крота и поймете как действовать дальше. На этот раз Gromps загнать в клетки будет совсем нелегко, так что попробуйте вначале загнать в стойло других животных, не привлекая внимания Gromps. Попробуйте отвести одного или нескольких Gromps в тупик, где находится большая стая Blurps. В какой-то момент нужно будет побеседовать с Джеком в районе вспыхивающего красным цветом муравейника. Потолкуйте с ним, узнаете, что вам нужно перо Belder`s Feather для того, чтобы иметь возможность пользоваться лестницами. Вообще, уровень не очень сложный, если только вы заранее спланируете маршруты, по которым будете загонять животных в стойло. Когда наберется достаточное количество и взломаете замок на своим индикаторе progress bar, сможете побеседовать с Gypsy возле шахты и отправиться к источнику Belder`s Spring.

— *Belder`s Spring.*

Призрак Belter появится, как только вы пойдете на уровень. Он согласится отдать перо, если вы в свою очередь вернете ему его собственный скелет. Оказывается, какие-то животные похитили скелет призрака, и вам необходимо загнать их в стойло и вернуть скелет его владельцу. По сути, вам придется загнать практически всех животных, которых только встретите. Так что если кого пропустите, придется начать все сначала. Стойла, в которые нужно загонять животных, узнаете сразу. Над ними подвешена часть скелета Belder. На самом деле, задача совсем непростая, придется как следует поработать, а заодно подумать и спланировать свои действия. Очень важно разобраться с каждым Gromp, а также стаями Bleeps, без этого ничего не получится. Кстати, чаще всего Gromp находится прямо перед тем стойлом, которое вы намереваетесь использовать, а потому вы просто вынуждены разобраться с ним.

Уровень очень сложный, а потому старайтесь сохранять терпение, действуйте настойчиво, даже если несколько раз подряд потерпите неудачу. Старайтесь тщательно продумывать маршруты и в первую очередь, конечно, нужно заполнить те стойла, над которыми висят кости призрака, без этого уровень закончить нельзя.

Когда, наконец, соберете полностью скелет привидения, Belder поблагодарит вас за помощь, однако перо вам предстоит отыскать самому, а это довольно сложно, поскольку оно находится на вершине башни, как раз над подземным стойлом Bleeps. Это перо на карте обозначено оранжевым пятнышком. Когда добудете его, отправляйтесь на поиски Gypsy (она обозначена на карте зеленым пятнышком) и сможете покинуть уровень. Примите наши поздравления. Теперь вы запросто можете пользоваться лестницей, а это заметно облегчает жизнь. Возвращайтесь обратно к Jack в шахту (Gold Mine Gorge) и получите дополнительную информацию о том, как пользоваться полученным пером.

— *Mountain Pass.*

Возвращайтесь в Valley Floor, отыщите здоровенную пчелу возле маргариток и отведите ее, используя флейту, к медвежьей берлоге, на карте обозначенной розовым кружочком. Пчела может перелетать через ограды и реки, так что особо волноваться не стоит. Как только войдете в берлогу, медведь тут же проснется, пчела запаникует и помчится наутек, а медведь за ней. Ну а вы можете пройти в проход, который откроется после того, как медведь выскочит из берлоги, и добраться до горного прохода (Mountain

Pass). Здесь вам нужно сразу же запрятать в клетки парочку Gromps. Не забудьте при этом, что лучше это селать подальше от ближайшего птичника, иначе могут возникнут неприятности. Затем загоните Doops в птичник и перейдите в снежную зону. Здесь вам нужно разобраться как можно с большим количеством Gromps. Используйте пастуший посох, чтобы они не приближались к Bleeps и Doops, и используйте свой рог, чтобы отвлечь их, если они начнут жрать других животных.

Когда загоните в клетки как можно больше этих страшных монстров, подойдите к клетке Doops возле вершины горы и столкните их вниз в реку с ближайшего карниза. При этом обязательно воткните посох в заросшую травой лужайку на этом уровне, тогда они именно здесь выберутся из реки, и вам будет достаточно просто загнать их в курятник. Если этого не сделать, то сложностей не избежать. Чтобы перейти на следующий уровень, подойдите к Gupsy (цыганке у вершины горы), когда "сломаете" замок на вашем индикаторе прогресса (progress Bar).

— *Moonlight Peaks.*

Поднимитесь вверх по лестнице перед собой, затем забирайтесь дальше по дорожке, пока не появится крот. Выслушайте его лекцию и узнаете много полезного про Grimps. После этого продвигайтесь дальше, пока не окажетесь возле платформы, с которой можно спрыгнуть вниз. Далее вам придется разбираться с Grimps, Gromps и другими животными, так что будьте все время внимательны и действуйте очень осмотрительно. Если Gromps врежут вам как следует определенное количество раз, то вы свалитесь в нижнюю часть уровня, где обнаружите папашу Christmas (Father Christmas), который заморожен в блок льда. Дуйте в свой рог, чтобы освободить его, а заодно появится целая куча колокольчиков; соберите их, запомните быстренько игру у оранжевого крота и возвращайтесь по лестнице на поверхность. Продолжайте отлавливать различных животных и будьте осторожны, некоторые Gromps будут замаскированы. Возможно у вас возникнут проблемы, когда будете загонять Doops в их птичник, так что может быть вначале цедесообразно отправиться к Bleeps. Вам необходимо заманить хотя бы одного из них с платформы, на которой они засели, и отвести его в нижнюю часть каньона; затем подняться по склону к двум клеткам для Gromps, перебраться по следующему склону, спрыгнуть вниз на платформу впереди, преодолеть еще один склон и тогда доберетесь до птичника. И когда сломаете замок на вашем индикаторе Progres Bar, воспользуйтесь несколькими лестницами возле стойла Bleeps и выйдите в дверь наверху.

Оказавшись на другой стороне, встретите Poric. Это эльф, который охраняет золото, словно дракон. Появится синий крот и даст вам очередной совет, как добыть молоток Shillelagh у этого эльфа.

Poric`s Mini-Game.

Вам нужно добиться, чтобы Poric убежал и оставил вам свой молоток, а для этого вы должны подобраться к его залотому запасу, находящемуся наверху. Казалось бы, задача очень простая. Однако, сделать это нужно таким образом, чтобы Poric вас не увидел и не услышал. Так что в процессе этой игры вам нужно все время удеживать кнопку **L1**, чтобы передвигаться пешком и очень медленно, тогда вы меньше будете привлекать внимания. Учтите, что голова Poric появляется в нижнем углу экрана, так что двигаться можно, только когда эльф спит, или стоять неподвижно в тот момент, когда он просыпается. И не следует наступать на золотые монеты, разбросанные по полу, во всяком случае, часто. В результате этого возникает шум, и эльф может вас услышать. Продвигайтесь к ледяной дорожке, отмеченной на карте; действуйте осторожно, не торопять, останавливайтесь до того, как Poric просыпается, и учтите, что эта игра есть как бы демонстрация поговорки "Тише едешь, дальше будешь". Во всяком случае, время сэкономите значительно больше, чем если начнете торопиться, и придется заново повторять все сначала.

И когда доберетесь до его золотого запаса, Poric бросится наутек и обронит молоток.

Спускайтесь в нижнюю часть пещеры. Возьмите молоток, он обозначен на карте оранжевым пятнышком, просмотрите видеосцену и узнаете, что вход в пещеру заблокирован. Соберите 10 колокольчиков, если не сделали этого заранее, а затем воспользуйтесь молотком, врежьте по выключателю Rainbow Switch, который появится возле большого булыжника, и выйдите через проход, который откроется. Если хотите, можжете потратить немного времени, чтобы собрать побольше колокольчиков в этой зоне и получить доступ к дополнительному предмету на главном меню. Не забудьте при этом отдать большой колокол человеку в деревне Meadow Village, в противном случае ничего не получите. Когда справитесь со всеми делами, выйдите как обычно, посетив цыганку, возле того места, где впервые попали на уровень.

— *Forest Galde.*

Возвращайтесь в лес Elven Wood, соберите 30 колокольчиков. Появится радужный выключатель возле цыганки, подбегите к нему, врежьте молотком, и ворота откроются. Поговорите с цыганкой (Gypsy) и отправляйтесь в Forest Glade. В начале уровня вам нужно будет согнать большую стаю Doops в угол, затем одного Gromp провести мимо них, подвести к друго-

му, чтобы они начали сражаться друг с другом. Таким образом у вас появится возможность отправить Doops в курятник. При этом вам безусловно поможет рог, поскольку вне зависимости от того, как далеко от этих кровожадных монстров вы уведете стаю Doops, Gromp будет преследовать вас все время, так что про рог не забывайте. Когда уберете двух Gromps со своего пути, у вас появится достаточно много времени, чтобы загнать Doops в пару курятников, а затем загоните в клетки как можно больше Gromps и продолжайте заниматься Doops. Некоторых из них придется спихивать с карниза в воду, ну а иногда нужно будет вначале загнать в клетки Gromps. Когда загоните в стойло достаточное количество животных, отправляйтесь к цыганке, поговорите с ней и перейдете на следующий уровень. На самом деле, уровень не очень сложный.

— *Crystal Lake.*

На первый взгляд вы можете прийти в ужас от многосчиленных Gramps и Honks. Однако, в панику впадать не следует. Первым делом отыщите домик на дереве, отмеченный на вашей карте маленьким зеленым квадратиком; просмотрите видеосцену, а затем отправляйтесь на поиски обладателя таинственного голоса, который услышали в этой видеосцене. Найдете его в большой пещере в другой части уровня. Она обозначена вспыхивающей красной стрелочкой на карте. Войдите в эту пещеру, пройдите через тоннели и встретите Carpenter. Получите от него магические перчатки, которые позволяют вам сдвигать блоки, на которых имеются отпечатки лап. Пройдите обратно через комнату тем же маршрутом, что и пришли. Обнаружите, что дверь заблокирована. Прислушайтесь к тому, что скажет вам крот, а затем столкните блок с дороги, вскарабкайтесь здесь по лестнице, и ваш приятель крот появится снова. Оказывается, нужно возвращаться в Midmear. Кто бы спорил! Подойдите к цыганке, чтобы покинуть уровень, и возвращайтесь в пустынный каньон.

— *Midmear Revisited.*

Отыщите Skybird возле запертой двери, поговорите с ней и узнаете, как открыть дверь. Оказывается, нужно загнать Bleeps в три стойла, получить три специальных предмета, и тогда дверь откроется. Первое стойло находится между Skybird и деревней, легко это увидеть на карте; второе стойло внутри здания, окреуженного водой, а третье справа рядом с клеткой Gromps (приблизительно в середине уровня). Чтобы заполнить первое стойло, перейдите в водную часть уровня, поднимитесь по склону и, когда окажетесь наверху, заиграйте на флейте. Bleeps последуют за вами, пройдите по дорожке, дальше через проход в скальной стенке и двигайтесь дальше через несколько мостов, спрыгните в просвет в ограде. После того, как минуете мосты, сверните налево и загоняйте их в стойла. В результате получите первый предмет, который нужно разместить над дверью возле Skybird.

Запомните игру у ближайшего крота, чтобы не пострадать от возможных дальшейших ошибок, и переключите внимание на стойло внутри здания, окруженного водой. Встаньте перед этим стойлом спиной к нему, взгляните наверх/ налево и увидите склон, ведущий наверх. Именно туда вам нужно добраться. Поднимайтесь наверх, соберите здесь Bleeps, а затем переведите их через деревянный мост и по нескольким скальным карнизам. Продвигайтесь до самого конца, затем спрыгните вниз направо и переведите их через последний мост на нижнем уровне прямо к стойлу. В результате получите еще один предмет и разместите его над дверью, ведущей в замок.

Спускайтесь вниз к тому дому, где получили магическую флейту от Red. Он отмечен розовым кружочком на карте. Подведите их к ближайшему склону, переберитесь через стену, спрыгните с другой стороны, загоните их в стойло, получите третий предмет, и дверь откроется. Снова побеседуйте со Skybird, а затем войдите внутрь, столкните блок с пути, поговорите с цыганкой (она, наверное, сотню лет не разговаривали с людьми), и на этом уровень закончится.

— *Ancient Temple.*

Первым делом пройдите в первую комнату, поднимитесь по "ступенькам" на стене прямо перед собой, затем поднимитесь к птичнику Honks на карте, пройдите через него и проследуйте дальше по карнизу, пока не окажетесь в комнате, где посередине находятся четыре блока. Решите головоломку, сдвинув их в соответствующие отверстия в полу. Порядок передвижения блоков таков:

1) Левый верхний блок в левое верхнее отверстие;

2) Правый нижний блок в правое верхнее отверстие;

3) Правый верхний блок в среднее нижнее отверстие;

4) Левый нижний блок в среднее верхнее отверстие.

Примечание: через черные границы блоки можно столкнуть в отверстие, а через красные – нет.

Когда все блоки окажутся в нужном месте, откроется проход в стене, и оттуда появятся Honks и яйца Honklinds. Перейдите в соседнюю комнату, где обнаружите Gromps в яме. Спрыгните вниз, затем перескочите блок, который перкекрывает путь к клетке для Gromp; задвиньте блок в комнату с голодным монстром, а когда он бросится преследовать вас, заманите его в клетку. Теперь нужно собрать 20 колокольчиков, а когда появится радужный выключатель,

врежьте по нему молотком.

Возвращайтесь к старту уровня, подойдите к небольшой группе Honks (они отмечены на вашей карте), столкните в сторону блок, который мешает вам попасть к ним в комнату, а затем заиграйте на флейте и отведите их в комнату с головоломкой. Затем соберите остальных Honks и Honklings и переведите их в комнаты, где в яме сидел Gromp. Спуститесь по коридору направо, когда спрыгните с карниза. Затем продвигайтесь вниз по склону и отведите животных в их стойло (оно отмечено на карте желтым вспыхивающим пятнышком). Теперь отыщите частично заблокированный коридор, ведущий из этой комнаты; перескочите через препятствия, продвигайтесь вниз, по пути собирая колокольчики; запомните игру, когда в тупике увидите крота. Ваша следующая задача собрать 50 маленьких колокольчиков, тогда появится радужный выключатель, по которому, как обычно, нужно врезать молотком.

Спускайтесь в проход, открывшийся возле ближайшей колонны; толкайте блок так, чтобы он оказался на одной линии с другим блоком у стены прямо перед вами. Затем взберитесь на первый блок и толкайте другой блок прямо в стену. Уберите его со своего пути, прыгайте вперед, заманите Gromp в клетку прежде, чем сдвинуть со своего пути еще несколько ящиков в тоннели в дальней части комнаты. К этому моменту у вас должно быть 60 колокольчиков, тогда сможете активировать очередной радужный выключатель. Запрыгните на маленькую платформу в конце тоннеля, затем столкните блок в нижнюю комнату и толкайте его дальше (по направлению к тому месту, где вы вошли в тоннель) до тех пор, пока не окажетесь на платформе с золотой статуей. Активируйте радужный выключатель, запомните игру, как только появится оранжевый крот.

Пройдите в дверь, которая откроется, и прыгайте через ямы в коридоре. затем спрыгните вниз и пробирайтесь на нижний уровень. Используя флейту, заманите Grimps, при этом остерегайтесь спрятавшегося Gromp. Отведите Grimps в их стойло, а дальше не обращайте внимания на атаки Gromp, самое главное – добыть колокол на высокой платформе. Не обращайте внимания на этого розового монстра, вскарабкайтесь в верхнюю часть зоны, затем спрыгните вниз в яму, где обнаружите еще нескольких Grimps. Соберите их в стаю, используя флейту; проведите вниз по коридору, который не отмечен на вашей карте, и прямо в стойло практически под тем местом, где вы находились. Если справитесь в точности с этим заданием и загоните в стойло достаточно животных, то "сломаете" замок на вашем индикаторе Progress Bat, после чего снова вскарабкайтесь в верхнюю часть этой зоны, где у вас будет возможность пообщаться с довольно нахальным насмешником и ответить на его вопросы. Надо сказать, что вопросы довольно простые, ответы на них вы уже знаете, но можете сразу не сообразить или забыть. Тогда воспользуйтесь таблицей с вопросами, которая приведена в начале игры. Ну а если не хотите, то можете вернуться на соответстсвующий уровень и, пройдя его, вспомнить ответ.

Когда успешно пройдете допрос, спускайтесь в низ ямы, где обнаружите проход, ведущий в соседнюю комнату. Спрыгните вниз, увернитесь от Gromp, поговорите с цыганкой, и уровень завершен.

— *Pirate Cove.*

На старте уровня сразу же встретите Yggdrasil (давно не виделись). Послушайте, что он скажет, а затем приготовьтесь к очередному испытанию. Здесь Herdy предстоит побить рекорд его папы, загнать в стойло всех животных в доме. В самом начале спрыгните налево, окажетесь возле Gromp. Бегите через тоннель, он последует за вами. Проскочите мимо Blurp наверху. Однако, Gromp остановится, чтобы слопать его, а вы воспользуйтесь этой возможностью, чтобы собрать Doops на платформе, столкнуть их вниз в воду, а затем гоните их из пруда налево под высокий переход, а оттуда загоните в птичник. Это очень просто. Теперь переключите внимание на Gromp, поднимитесь на верхний уровень. Он, конечно, последует за вами, а вы таким образом загоните его в ближайшую клетку. Затем те же самые действия придется повторить еще раз, но уже на правой стороне острова. Самое главное ни в коем случае не врезать по ошибке Blurps. Они вам необходимы для того, чтобы задержать Gromps, так что если врежете им хотя бы случайно, то эти кровожадные мерзавцы вместо Gromps съедят ваших животных.

Спускайтесь к правой стороне пруда, где обнаружите стайку Honks; соберите их, используя свою флейту; проведите их на верхний этаж через тоннель, но в птичник загонять не следует, поскольку вначале нужно собрать Honklings. Так что отведите Honks на небольшой деревянный склон в центре скальной платформы, затем сверните направо, пройдите по карнизу до конца и спрыгните вниз. Honks запросто перенесут этот прыжок, проводите их к яйцам Honklings, отмеченных желтыми кружочками на карте, и когда вылупятся из них птенцы, то все вместе последуют за вами через очередной тоннель, поднимутся на следующий этаж, а вы отведете их в стойло, находящееся возле старта, и завершите испытание. Если сделаете все очень быстро, и ни одно из ваших животных не погибнет, Yggdrasil поздравит вас с выдающимся достижением и откроет запертые ворота. Они

находятся на нижнем уровне справа, если смотреть от точки старта, где в конце дорожки обнаружите спящего пирата. Разбудите его, использовав рог, а затем просмотрите видеосцену, после чего отправляйтесь с ним посмотреть на таинственную птицу, о которой он говорил, и таким образом попадете на следующий уровень.

— *Skrag`s Nest.*

Взбирайтесь на вершину башни в центре острова и обнаружите здесь гигантскую птицу Skrag. Почти наверняка она вышибет вас из гнезда, так что удивляться этому не следует. Прислушайтесь к совету крота, как только он появится, и снова вскарабкайтесь на башню. Но прежде, чем забраться по последней лестнице, достаньте рог и приготовьтесь к бою.

После того, как победите птицу (а как это сделать, узнаете из советов в начале описания), она улетит, и вы обнаружите в самом центре гнезда плавательный костюм Swimming Suit. Как только он окажется в вашем распоряжении, появится крот и, как обычно, сообщит для чего он нужен и как этим пользоваться. На самом деле, этот костюм принадлежит ему, но крот позволит вам взять его. Кроме того, сообщит, что костюм, на самом деле, магический, и надев этот костюм, Gerdy станет просто суперпловцом, так что можете сразу испытать его в водах вокруг этого озера. Не забывайте собирать колокольчики, уровень по площади очень мал, отыскать их не представляет никакого труда. Когда все сделаете, побеседуйте с пиратом и покиньте остров.

— *Crystal Lake Revisited.*

Возвращайтесь обратно на озеро Crystal Lake и начните с осмотра противоположной части уровня. Пройдите мимо дома и увидите Grimps возле тоннеля, а также птичник для Honks. Заиграйте на флейте и ведите их через тоннель прямо к стойлу Grimps на противоположной стороне. Затем снова вернитесь в тоннель, сверните налево и увидите многочисленные листья лилий, которые можно использовать, как платформы. Прыгайте по ним и переберетесь на противоположную сторону, где обнаружите стайку Honks возле входа в мастерскую сапожника (Carpenter`s workshop). Заиграйте на флейте и снова перебирайтесь по лилиям. По пути захватите еще парочку Honks и возвращайтесь к птичнику, который охраняли Grimps.

Самое главное на оставшейся части этого уровня – собрать нужное количество колокольчиков, чтобы получить возможность активировать радужные выключатели. Кстати, некоторые из них спрятаны в мастерской соперников, куда можно попасть по секретному проходу позади водопада. Кроме того, не забудьте, что синим цветом на карте обозначено мелководье, а значит вы можете просто пройти пешком по этому месту, одновременно играя на флейте, чего нельзя сделать, естественно, во время плавания. Как только загоните в птичники достаточное количество животных, поговорите с цыганкой на острове у самого края уровня и отправляйтесь дальше.

— *The Great Forest.*

Поговорите с Bell Bear возле старта, и он даст вам несколько полезных советов относительно секретного места, где сможете найти много колокольчиков. Затем порыскайте вокруг, пока не обнаружите большую стаю Doops между их птичником и кротом. Загоните doops в птичник, а затем отыщите бородатое существо, которое вы впервые встретили возле мельницы в Valley Floor. Поговорите с ним и узнаете, что до места проведения этого турнира совсем недалеко. Запомните игру у крота, а затем обратите внимание на Bell Bear. Он отправится домой в пещеру, находящуюся посреди небольшого озера. Дождитесь, когда он откроет дверь, и сможете собрать внутри колокольчики, которые будут вам совершенно необходимы для того, чтобы активировать несколько выключателей Rainbow Switches. Это нужно для того, чтобы разблокировать двери в различных участках реки и т.п.

Не пожалейте времени, соберите колокольчики, посадите в клетки как можно больше Gromps и обязательно разберитесь с Gromps, находящимися вниз по течению. Иначе они наверняка съедят ваших животных, чего допустить на этом уровне нельзя. Если нет уверенности, что сумеете безопасно доставить всех животных в птичник, тогда отложите эту процедеру на некоторое время, пока ситуация не прояснится. Когда, в конце концов, загоните всех в птичник, отыщите цыганку возле пещеры Bell Bear и покиньте уровень. Вы на один шаг приблизились к месту проведения турнира.

— *The Lost Rear.*

Выслушайте медведицу, которую встретите на старте уровня. Куда-то пропал ее братишка, так что нужно помочь. Спускайтесь по извилистой дорожке, пока не окажетесь на полянке; поговорите с кротом и узнаете, что этот лес охраняется ведьмой. Продвигайтесь по уровням, не обращайте внимания на Gromps, все время двигайтесь по направлению большого красного круга на вашей карте и, в конце концов, обнаружите медвежонка, а заодно и ведьму, точнее, бабу Ягу. Она согласится отпустить медвежонка, но для этого вам нужно найти несколько ингредиентов, необходимых для изготовления ее любимого блюда. Загоните в клетки трех Gromps, причем у вас для этого три минуты. Первого Gromps загнать чрезвычайно просто, поскольку по пути к клетке находится большой перекресток, в одном из поворотов которого скрывается второй Gromp. И если первого заго-

ните в этот поворот, то они начнут драться между собой, а вы потеряете драгоценнные секунды. После того, как загоните первого в клетку, внимательно посмотрите на карту, чтобы обнаружить двух других, и когда справитесь с заданием ведьмы и уложитесь в лимит времени, сможете отвести медвежонка обратно к его сестрицам.

Медвежонок очень пугливый, и если он испугается, то индикатор в нижнем левом углу экрана начинает заполняться, и как только он заполнится доверху, вам придется начать всю процедуру заново. Он боится призраков, падения с большой высоты и странных попрыгунчиков, выскакивающих из коробок. Так что этих опасностей нужно избегать любой ценой. Держитесь подальше от этих коробок с попрыгунчиками, тогда все будет в порядке, и учтите, что медвежонок маленький и не может бежать с такой же скоростью, как вы. Так что время от времени придется переходить на шаг, чтобы он мог догнать вас. Когда доберетесь до большого перекрестка в конце дороги, нужно будет увернуться от призраков и в то же время толкать блок с отпечатками лап вниз по дорожке. Затем сбросить его с откоса. При этом будьте осторожны, поскольку в этой зоне довольно много коробок с попрыгунчиками. Спустившись вниз по дороге, отыщите большой деревянный настил, по которому сможете перебраться через ограду налево, а затем отыщите еще аналогичный настил. На этот раз уже справа. Перебравшись через него, пройдите подальше от попрыгунчиков в коробке, сбегите вниз по дорожке и встретите сестру медвежонка где-то в районе стартовой части уровня. Теперь вы можете перейти на следующий уровень.

— *Beaver Creek.*

Поговорите с норкой прямо позади цыганки. Оказывается, ее друзья собрали кучу колокольчиков на этом уровне, а вам предстоит отыскать остальные, если захотите заполучить все колокольчики. Это совершенно необходимо, поскольку иначе не сможете активировать радужные выключатели. Первым делом предстоит запрятать в клетки троих Gromps (а всего их четверо), тогда ваша жизнь станет заметно легче. Справившись с этим занятием, запомните игру у оранжевого крота, а затем переключитесь на Doops, которых обнаружите в разных частях уровня. Как только загоните в их птичник обе стаи Doops после того, как запрячете в клетки первых трех Gromps, запомните игру еще раз. Уведите в сторону Blips от последней клетки для Gromps, используйте свою флейту, и последний кровожадный Gromp начнет преследовать вас, а вы таким образом заманите его в клетку. Можете еще раз запомнить игру, а затем отыщите достаточное количество норок, чтобы поднять мост, который заблокировал вторую стаю Blips. Справившись с этим делом, снова используйте флейту, чтобы загнать обе стаи Blips в их стойла. Это также несложно, если, конечно, заранее продумаете маршрут. Теперь остается разобраться еще с одной группой животных. Пройдите к водопадам, спрыгните в воду, отыщите проход между водопадами, где инайдете Honks, а также встретите хитроумного типа, ранее задававшего вам вопросы. Сыграйте на флейте, они последуют за вами, спускайтесь вниз по течению, выберитесь из воды налево, где довольно пологий берег, и снова заиграйте на флейте (во время плавания на флейте, к сожалению, играть нельзя). Отведите их в ту же самую зону, куда загоняли Blips; пройдите через брод по реке, заманите их в пруд возле старта, и дело сделано. Возвращайтесь обратно к хитроумному Quizmaster, находящемуся на другой стороне уровня; поговорите с ним еще раз, ответьте на очередные вопросы по игре. Они на этот раз будут заметно посложнее, так что напрягите свою память, ну а если что-нибудь забудете, попытайтесь ответить наугад или начните все заново, может вам попадутся легкие вопросы. Не беспокойтесь, вы можете проходить это испытание столько раз, сколько захотите, и до тех пор, пока не ответите правильно на три вопроса. Конечно, Quizmaster вас слегка помучает, но когда ответите на вопросы, он откроет вам путь, хотя, вообще говоря, Gerdy мог бы справиться с этим и без его помощи. Так или иначе, пройдите дальше, поговорите с цыганкой, и уровень завершен.

— *Foxtown Bridge.*

Бегите вниз по дорожке до моста, сверните направо; используйте посох, чтобы удержать парочку Bleeps за клеткой для Gromps, а затем заманите ближайшего Gromp в эту клетку, а уж после этого загоните Bleeps в стойло. Соберите 50 колокольчиков, врежьте молотком по радужному ключу, как только он появится над птичником для Doops, и когда дверь откроется, используйте свой посох, чтобы в безопасности удержать Doopss в задней части комнаты. Заманите второго Gromps в клетку, соберите еще 50 колокольчиков, и в результате у вас окажется 100.

Иногда вы можете пропустить кое-какие колокольчики, особенно на дорожке, ведущей обратно к цыганке. Так что пройдите по ней еще разок, и когда соберете все, появится радужный выключатель. Врежьте по нему молотком, пройдите через решетку и обнаружите вход на следующий уровень. Правда, перед этим (если, конечно, хотите) можете загнать остальных животных с стойло.

— *Foxtown.*

Просмотрите видеосцену с участием Baker и капитана охранников Foxtown Guards, а затем снова при-

готовьтесь к своей обычной работе. Вам нужно согнать стаю Glooters больше всего напоминающих крыс. При этом охранники (Guards) не должны вас сцапать. Мало того, если они вас только увидят, то тут же окажетесь в тюрьме. На самом деле, особенно волноваться не следует. Если даже такое случится, просто толкните один из блоков в стене, на которой увидите отпечатки лап, и запросто удерете из тюрьмы. Тем не менее, внимательно следите за индикатором чуть ниже головы охранника в нижнем углу экрана, и когда он начнет заполняться, это значит, что один или несколько охранников вот-вот обнаружат вас. Кроме того, старайтесь передвигаться по приподнятым деревянным платформам. Здесь охранники вас почти наверняка не засекут. Итак, первым делом займитесь Glooters на зеленой зоне вашей карты и загоните их в любое из двух стойл возле реки. Это очень просто, поскольку по ходу дела вам придется увернуться лишь от одного охранника.

Справившись с этой задачей, перейдите в синюю зону и займитесь животными, которых здесь обнаружите. Две ближайших к вам группы можно доставить в то самое стойло, в котором вы только что разместили группу крысообразных. Две других стаи нужно поместить в отдельном стойле непосредственно в этой синей зоне.

Дальше вам нужно обязательно набрать 50 колокольчиков, поскольку в противном случае не появится радужный выключатель в зеленой секции. Плывите вдоль реки, спустившись в воду возле двух стойл, которые вы заполнили животными, и доберетесь до выключателя. Врежьте по нему молотком, а затем вам нужно будет доставить очередную стаю Glooters во второй загон в этой зоне. Всего должно остаться около 10 животных, так что вы почти завершили работу. Пройдите через синюю часть уровня, стукайте молотком по выключателям, когда они появятся; затем проберитесь к реке, плывите вниз по течению, дальше через тоннель, пока не окажетесь в зоне, окрашенной в оранжевый цвет на карте.

Запомните игру у своего приятеля крота и приготовьтесь проскользнуть мимо охранника. Используйте ящики в качестве укрытия, держитесь как можно левее, здесь вражеские патрули появляются относительно редко. Перейдите в следующую часть уровня, она на карте окашена в коричневый цвет. Здесь вам нужно загнать последних десятерых Glooters. Каждую группу животных нужно доставить по отдельности, следуя за охранниками, но не приближаясь к ним до тех пор, пока не достигнете загона. Когда загоните всех в стойло, просмотрите видеосцену с участием Baker. Он попросит вас о помощи, ему нужны какие-то ингредиенты, так что вам придется отыскать три магазинчика на уровне.

Все магазины отмечены на вашей карте разноцветеными звездочками, и возле них большие вывески, так что обнаружить из совсем несложно. Однако, здесь очень много охранников, и вам нужно быть очень осторожным. Как только войдете в любой из магазинчиков, нужно немедленно отыскать необходимые ингредиенты, ведь он булочник, и ему нужно печь хлеб. Обычно они находятся в задней части магазина. Итак, следуйте по уровню, приблизительно по прежнему маршруту; запомните игру, когда встретите оранжевого крота, если, конечно, не хотите раз за разом удирать от охранников.

Как только обнаружите все три необходимых ингредиента, без которых Baker не сможет испечь хлеб, просмотрите видеосцену, затем отправляйтесь в коричневую зону. Здесь ваша цель добраться до зеленого круга. Дело нетрудное, хотя, с одной сторны, нужно остерегаться охранников, а с другой стороны, ведь за вами следует Baker. Старайтесь своевременно засечь охранников с безопасной дистанции, а затем, выждав подходящий момент, проскользните мимо них. Пройдите в зону, обозначенную красными стрелочками, и оттуда доберетесь до доков.

Просмотрите еще одну видеосцену, запомните игру у ближайшего крота, вернитесь чуть назад, спуститесь вниз по боковой дорожке и найдете изрядное количество колокольчиков. Соберите их, пройдите мимо крота, сверните направо и подойдете к небольшой зоне, которую патрулируют два охранника. Незаметно переберитесь на правую сторону (возможно для этого понадобятся несколько попыток), а затем быстренько пробегите мимо охранника, расхаживающего назад и вперед за небольшой деревянной оградой.

Увернитесь еще от нескольких охранников, взбирайтесь на приподнятые деревянные платформы, там почти наверняка обнаружите колокольчики, соберите их. Хорошо, если к этому моменту у вас будет не менее 70 колокольчиков, тогда появится на карте радужный выключатель, толкайте ближайший к нему блок поближе, заберитесь на этот блок, врежьте по выключателю молотком, раскроется решетка, и вы сможете спуститься по коридору, запомнить игру у крота, а затем пройти через первый же проход, который увидите. При этом еще увернуться от очередного охранника. Вскарабкайтесь по ступенькам справа, осмотритесь, затем проследуйте за очердным охранником; пока он будет идти вдоль пирса, можете собрать еще некоторое количество колокольчиков. Появится очередной выключатель, а вам нужно незаметно вернуться в тоннель и снова запомнить игру. Продвигайтесь дальше, стукните молотком по выключателю, увернитесь от очередного охранника, пробеги-

те по короткому тоннелю и вскарабкайтесь по ступенькам с другой стороны; развернитесь, поднявшись наверх, и увидите несколько колокольчиков и, конечно же, охранников; вечно они крутятся там, где не нужно. Изучите его маршрут, а затем, выбрав подходящий момент, соберите колокольчики и спускайтесь к небольшому деревянному причалу возле зеленого круга на вашей карте. Там также соберите колокольчики, появится последний радужный выключатель и большой коровий колокол Cow Ball. Стукните по выключателю, возьмите большой колокол, а затем войдите в зеленый круг и обнаружите Baker. Что он здесь делает, совершенно непонятно, но это неважно. Главное, что вы закончили самый длинный и самый трудный уровень в игре, вы молодец!

— Tournament Island Getting In.

Да, это было длительное путешествие, но, в конце концов, вы добрались до места проведения турнира. Но злобный охранник не пропускает вас через ворота, видимо и здесь придется загнать определенное количество животных в загоны. Однако для начала соберите 30 колокольчиков, затем стукните молотком по радужному выключателю, как только он появится. Загоните Doops в клетку в районе лужайки на пляже и удерживайте их там с помощью своего пастушьего посоха. Соберите колокольчики, нужно, чтобы у вас было их не менее 50 в сумме. Появится следующий выключатель, стукните по нему молотком, а затем используйте флейту, чтобы выманить Honks из клетки (она откроется) и загнать в их специальный загон, находящийся в море. Теперь постарайтесь набрать побольше колокольчиков, их у вас должно их быть не менее 80; ударьте молотком по очередному появившемуся выключателю, откроется 3-я клетка, полная Grimps. Доставайте свою флейту, чтобы привлечь их внимание, и когда они начнут вас преследовать, продвигайтесь, держась как можно ближе к стене, пока не доставите их к загону. В противном случае они слопают ваших Doops.

Теперь необходимо собрать оставшиеся колокольчики, чтобы у вас было 100, и тогда получите в награду большой колокол, а заодно сможете ликвидировать последний радужный выключатель на этом уровне. Заманите Groops, чтобы они стали вас преследовать; заманите их в клетку, как и прежде держась поближе к стене, затем доставайте свой пастуший посох и загоняйте Doops в их птичник. В общем, дело несложное. Охранник у ворот потрясен вашим искусством и пропустит вас внутрь. Пройдите через открывшуюся зону, продвигайтесь по дорожке, пока не доберетесь до места проведения турнира. Однако, судя по всему, вы опоздали. К счастью, Sadorf настолько уверен, что вы не сможете его победить, он не возражает против вашего участия в турнире. Он вас явно недооценивает.

— The First Challenge.

Первым делом начинайте сгонять в стаю Doops, находящихся поблизости; сгоните их в угол, подальше от клеток для Gromps; используйте при этом пастуший посох, а затем доставайте рог и привлеките внимание ближайшего Gromp. Он начнет вас преследовать, а как только подойдете к клетке, и Gromp обратит внимание на Doops, снова протрубите в рог, чтобы он продолжил преследование, и загоните его в клетку. Затем повторите эту же процедуру со вторым Gromp, после чего выберите посох и гоните Doops вниз по тропинке. Пройдите через брод, убедитесь, что ваши Doops не свалятся в реку самостоятельно, а затем и их загоните в птичник. Пройдите на другую часть уровня, протрубите в рог возле Blurp, он свернется в клубок. Теперь можете гнать его вниз по дорожке, как футбольный мяч, приближаясь к поджидающему вас Gromp, которому, конечно, не поздоровится от встречи с этим иглокожим. Судя по всему, он получит отравление, а вы должны немедленно собрать все Doops в стаю и загнать их в птичник как раз позади этого кровожадного монстра, а затем, когда он придет в себя, пусть преследует вас, когда будете возвращаться назад. Ведь вам предстоит загнать в птичник последнюю стаю Doops, а он как раз на этом маршруте, так что враг неопасный.

— The Second Challenge.

Времени на торжества нет, нужно переходить к следующему заданию. Перейдите в противоположный угол уровня, где обнаружите Gromp, сидящего возле загона Honks. Заманите его так, чтобы он начал преследовать вас; пройдите к краю уровня, спуститесь по деревянному склону, а рядом находится клетка, куда его и нужно загнать. Затем отыщите второго Gromp, который находится где-то посередине между точкой, где находитесь в настоящий момент, и местом, где сидел первый Gromp (возможно, чуть левее). Привлеките его внимание и, когда он начнет преследовать, заманите его в клетку рядом с прудом. Теперь на этой части уровня врагов больше не осталось, така что соберите четыре Honks возле места, где поймали первого Gromp, для чего нужно поиграть на флейте. Отведите их через мост, дальше направо, где обнаружите еще четырех Honks, когда перейдете реку по броду. Они также последуют за вами; возможно придется предпринять какие-нибудь действия и загоните всех восьмерых Honks в пруд возле того места, где обнаружили первого Gromp.

Между тем местом, где в клетке сидит первый Gromp, и точкой старта найдете стайку из восьми Honks. Проведите ее по краю уровня и загоните в

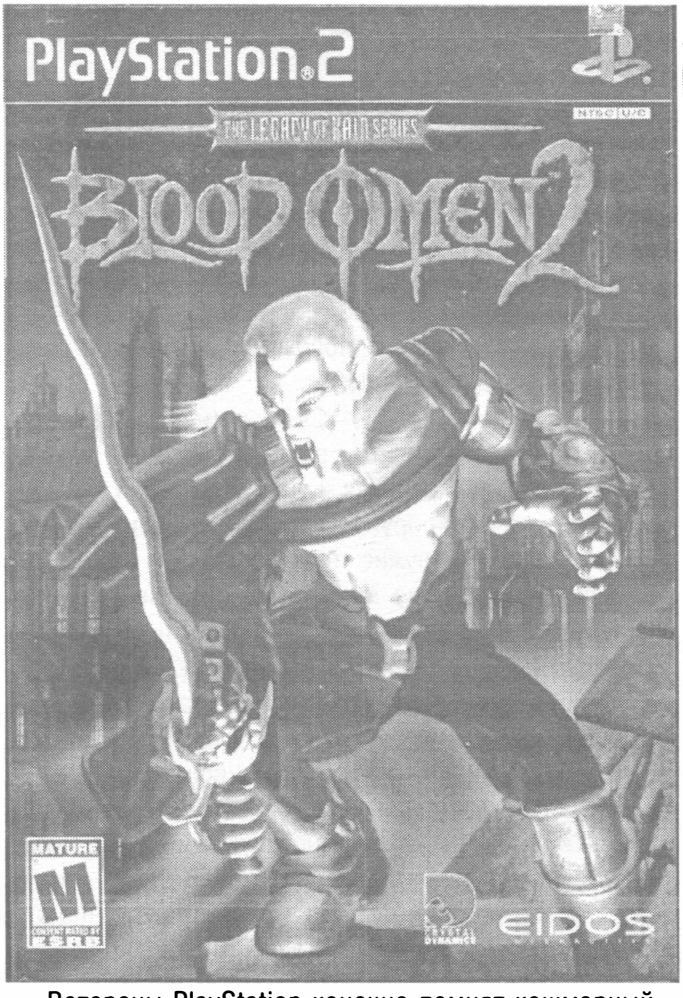
пруд, где их уже поджидают друзья. Первая часть испытания выполнена, так что возвращайтесь к началу уровня и отыщите хотя бы одного Blurps. Протрубите в рог, он свернется в шар, а затем поддайте ему ногой. Он скатится по ближайшему склону, а Gromp его съест и, конечно, отравится, а значит станет неопасен. Столкните блок с дороги, дождитесь, когда Gromp очухается, привлеките его внимание. Он начнет преследование а сами продвигайтесь к заполненному Honks загону. Затем пройдите к самому краю уровня, где обнаружите еще одну клетку. Ранее вы отсюда забирали восемь Honks. Заманите Gromp в клетку, а затем снова взвращайтесь к тому месту, где встретили Blurps. Заиграйте на флейте, чтобы все восемь Honks последовали за вами; продвигайтесь по направлению к загону, заполненному Honks. Прежде, чем подняться по склону, увидите второй деревянный склон слева. Так вот, подняться следует по этому второму склону, затем свернуть налево, прежде чем встретите Bleeps, и столкнуть Honk прямо в пруд. Повторите этот маневр с очередной восьмеркой Honks, которых обнаружите возле старта, а затем уже переключите свое внимание на Bleeps, которые прячутся где-то в уголке. Заиграйте на флейте, они последуют за вами, отведите их к первому загону, который вы заполнили Honks; оставьте их там на некоторое время и возвращайтесь в последний раз к Blumps. Протрубите в рог, один из них свернется к клубок, стукните по нему ногой, чтобы он отлетел к ближайшему склону, и его скушает последний Gromp. Эта кровожадная скотина тут же отравится, и у вас будет достаточно времени, чтобы столкнуть очередной блок с дороги. Когда он придет в себя (при этом будет жутко рассержен), воспользуйте рогом, чтобы он не отвлекался и стал преследовать вас. Заманите его в клетку рядом с тем местом, где находились Bleeps. Теперь самое время заняться и Bleeps. Вначале отгоните их к тому месту, где обнаружили последнего Gromp. Затем спрыгните вниз с небольшого утеса на дальней стороне загона и сумеете загнать этих музыкальных животных. Если справитесь с этим делом достаточно быстро, то Herby получит право приступить к третьему и последнему испытанию.

— The Third Challenge.

Теперь, если вы сумеете улучшить время Sadorf, то одержите победу в турнире и успешно завершите игру. С самого начала продвигайтесь к Bleeps на мосту, используйте флейту, чтобы отвести их поближе к клетке Gromps практически возле старта. Дождитесь, когда еще четыре Bleeps слетят с верхней платформы, и разместите их позади клетки. Отыщите Gromp, сидящего возле загона для Bleeps, привлеките его внимание и бегите через мост по направлению к клетке, за которой прячутся Bleeps. Используйте флейту, переправьте Bleeps через мост, сделайте остановку, поскольку нужно будет захватить парочку Bleeps на лужайке, а уже потом гнать их в загон, где их давно поджидают друзья. Затем возвращайтесь к тому месту, где встретили Blurps. Протрубите в рог, они скрутятся в шар, и вы сможете их отфутболить по направлению к загону с Bleeps, который только что заполнили. Как раз рядом с клеткой для Gromps. Отыщите еще одного Gromp. С первым вы расправитесь в самом начале. Встретите его практически возле старта, проведите его через несколько мостов и прямо в клетку, а затем переключите внимание на последнего Gromp. Однако, перед этим протрубите в рог, и один из Blurps на ближайшем карнизе свернется в клубок, а вы отфутболите его по направлению к Gromp. Жадная скотина моментально его сожрет и отравится, а вы воспользуйтесь этим, проведите Bleeps мимо него прямо в загон. Когда Gromp придет в себя, заманите его в ловушку, перед которой ранее находились Bleeps.

Теперь осталось последнее задание. Нужно согнать в стаю Doops, отогнать их приблизительно в район старта и столкнуть в воду. Дальше нужно пробраться через отверстие в штабеле деревянных ящиков, проследовать вниз по течению, дождаться, когда они выберутся на берег из реки, и просто загнать их в птичник. Если сумеете справиться со всей этой работой быстрее, чем за пять минут, то успешно завершите игру. Отец Herdy проснется и присоединится ко всем, кто позравляет нашего героя. Ведь ему удалось победить самого Sadorf. Ну и мы вас тоже поздравляем.

BLOOD OMEN 2: LEGACY OF KAIN SERIES



PS2 XBOX PC CD-ROM

Ветераны PlayStation конечно помнят кошмарный ужастик Blood Omen: Legacy of Kain, в котором кровь лилась рекой, и жестокий вампир высасывал все жизненные соки из несчастных крестьян, превращая их в зомби. Теперь эта кровавая баня продолжается на PS2, поскольку Каин снова вернулся, вырвавшись из ада.

Понятно, что игра такого жанра не может быть не кровавой и не жестокой. Поэтому, когда Каин медленно пробирается по плохо освещенным улицам города Nosgoth (действие происходит через 200 лет после окончания предыдущей игры), все жители буквально съеживаются от ужаса. Тогда он выхватывает свой меч или протягивает к ним свои острые, как бритва, когти. Естественно, что такое "некультурное" поведение обязательно привлечет внимание охранников, и тут начнется может быть самое интересное. Многочисленные сражения на мечах, в которых Каину вряд ли могут противостоять даже сразу три охранника, и мало шансов на то, что он встретит достойного соперника, способного отправить его снова в ад, то есть в явно более подходящее для него место. А до тех пор Каин будет утолять свою жажду, высасывая кровь из живых людей. Сумеет ли кто-нибудь его остановить?

* Предметы.

— Красные и синие сундуки (Lore Chests).

В таких сундуках обычно содержатся три предмета, восстанавливающие уровень магической энергии на индикаторе lore meter. Синие сундуки содержат пять таких предметов, в красных три.

— Сундуки Vampire Weapon Power-Up Chests.

Эти сундуки увеличивают мощность оружия, которое Каин в настоящий момент держит в руках. Имеют пурпурную окараску. Кстати, к когтям (claws) это отношения не имеет. Когда усилите свое оружие, используя такой сундук, вторично это сделать уже нельзя. Если усиленное оружие замените другим оружием, то оно уже будет обычную мощность.

* Оружие.

— Когти (Claws).

Действуют, как обычное оружие, но слабовато.

— Нормальное оружие: Шипастая дубинка (Spiker Club), кинжал (Dagger), длинный меч (Long Sword), посох Sarafan Staff, Cutlas (это что-то вроде кирки), посох Dual-Bladed Staff и маленький топор Small Ax.

Всеми видами нормального оружия можно выполнять трехударную комбинацию. Когда захватили противника и удерживаете его, можете нанести три довольно слабых удара, нажав атакующую кнопку. Чтобы вполнить более мощную атаку, нажмите кнопку **UP** и атакующую кнопку, а если хотите швырнуть захваченного соперника на приличное расстояние, нажмите кнопку **UP** и кнопку "захвата" (grab button). Лучше всего выполнить две "слабые" атаки, а затем завер-

шить комбинацию мощной атакой или броском.

— Мощное оружие: большой топор (Great Ax) и широкий меч (Broad Sword).

Эти два вида оружия используются аналогичным образом, т.е. с их помощью можно провести трехударную комбинацию, т.е. те же самые приемы, когда захватили и удерживаете врага. Если же, используя это оружие, нажмете кнопку **UP** и атакующую кнопку, то снесете врагу голову и таким образом быстро закончите схватку. Однако есть несколько врагов, против которых подобные приемы не работают. К ним относятся некоторые пауки (Spiders), которых нельзя захватить, а также пауки-демоны (demon spiders) и некоторые другие враги. Против них выполните вначале две слабых атаки, а затем бросок.

* Враги.

Со всеми атакующими врагами, по существу, нужно действовать одинаково. Вначале блокируйте их атаку, а затем, выбрав подходящий момент, атакуйте. Одних врагов (рядом с их названием будет английская буква "g") можно схватить, и тогда вы уже знаете как их прикончить, а другим врагам (рядом с которыми будет английская будка "d") можно снести голову, используя мощное оружие.

— Граждане.

Бывают также типа g и типа d. К ним относятся мужчины и женщины. Лица у них белого цвета, и они, как правило, не владеют оружием. Они населяют Meridian и являются главными поставщиками продовольствия (для Каина), поскольку чаще всего кровь высасывать он будет из них. Это основные его жертвы. А кроме того, когда они будут разговарить между собой, вы узнаете кое-какую полезную информацию и будете легче ориентироваться в сюжете.

— Бандиты (Thugs).

Бывают также типа g и типа d. Как правило, у них очень слабенькое оружие, ходят в каких-то маечках, все покрыты татуировками. Как правило, достаточно трех ударов, чтобы справиться с ними. Они частенько роняют шипастую дубинку, которую вы можете забрать, если необходимо; боевыми искусствами не владеет, так что сражайтесь просто: блок, атака, захват, и они покойники.

— Воры (Thieves).

Также бывают типа g и типа d. Женщины нинзя, вооруженные кинжалом (dagger) и арбалетом (crossbow). Они посильнее бандитов, поскольку могут подстрелить вас с дальней дистанции из арбалета, но в ближнем бою запросто блокируете их атаки и расправитесь, как захотите. Кстати, трех ударов недостаточно для того, чтобы ликвидировать воров, но они при этом будут практически при смерти и добить их ничего не стоит.

— Охранники (Guards).

Также бывают типа g и типа d. Одеты в броню, обриты наголо, вооружены длинным мечом. Обычно достаточно шести ударов, чтобы отправить их на тот свет. Однако у них уже есть неблокируемые атаки. Поэтому, как только увидите, что они присели, и вокруг них появляется красная аура, немедленно увернитесь, отскочив влево или вправо.

— Охранники (Glyph Guards).

Также бывают типа g и типа d. В принципе, мало чем отличаются от обычных охранников, сражаться с ними нужно точно так же. Однако они способны обнаружить вас, даже когда вы в туманной форме (mist form), а в остальном ничем не отличаются, даже оружие у них нет. Ближе к концу игры встретите таких охранников, вооруженных посохом с двумя остраыми лезвиями (dual-bladed staffs).

— Священики (Priests).

Также бывают типа d и g. На самом деле, это как бы комбинация охранника и вора; одеты они в белые мантии, в качестве оружия посох с символом Sarafan. Сражаться с ними нужно точно так же, как и с обычнвми охранниками, но в какой-то из моментов игры они способны атаковать вас из арбалета, как и воры.

— Рыцари (Knight)(g).

Такие жирные варианты охраников с мощными наплечниками, так что голову им не снести, а вооружены громадными топорами. Однако сражаться с ними нужно, как и с остальными врагами, блокирая их атаки, выжидая момент ответного удара. У них также есть неблокируемая атака, так что как только увидите, что вокруг них появляется красная аура, немедленно отскочите в сторону и увернитесь.

— Рыцари (Glyph Knight) (g).

Мало чем отличаются от рыцарей, сражайтесь с ними точно так же. Однако учтите, что вооружены они широким мечом и могут обнаружить вас в "тумане".

— Зеленые пауки (Beast Demons).

Эти монстры довольно опасны. Блокируйте пару их атак, а затем проведите свою комбинацию. У них также есть неблокируемые атаки, а потому, как только увидите, что вокруг них появляется легкая зеленая аура, немедленно увернитесь.

С остальными врагами разберетесь запросто. Действуйте против них так же, как против охранников, и никаких проблем не будет. А вот когда встретите пауков в тюрьме eternal prison, то сражайтесь с ними, как с демонами Beast Demons.

* Управление.

Управление сделано очень разумно и как бы встроено в игру. Ознакомитесь с ним в самом начале в тренировочных миссиях. Соответствующие разъяс-

нения появляются на экране в определенные ключевые моменты игры, так что по ходу игрового действия узнаете, как двигаться в разные стороны, бегать, прыгать, высасывать кровь из поверженных соперников или несчастных крестьян, использовать dark gifts, ну и выполнять другие разнообразные трюки, которые может делать Каин.

* Dark Gifts.

❖ Каждый вампир обладает двумя видами специального искусства. Они называются Dark Gifts. Первый из них Fury (Фьюри). Каин обладает этим искусством с самого начала игры. По существу это мощная одиночная атака, которая вам понадобится в начале игры, прежде чем сможете воспользоваться более мощными Gifts. Чтобы использовать это искусство, необходимо доверху заполнить ваш индикотор гнева (rage meter), блокируя атаки врагов, и когда он будет заполнен доверху, проведите в нужный момент атаку, используйте фьюри, а затем снова блокируйтесь, пока индикатор не заполнится доверху, и сможете провести следующую атаку. В принципе, на индикатор даже не надо смотреть. Как только вокруг Каина появится красная аура, значит вы готовы.

Примечание. Таких искусств по ходу игры Каин освоит довольно много, но в начале игры он будет владеть только двумя видами подобного искусства.

❖ Mist (туман). Еще один вид боевого искусства (Dark Gift), которым владеет Каин уже в начале игры. Но использовать его можно лишь тогда, когда легкий туман покрывает землю и тогда, перейдя как бы в режим "тумана" (mist mode), вы можете подкрасться сзади к врагам и нанести смертельный удар (stealth kills). Для того, чтобы выполнить эту атаку, нужно в форме тумана подкрасться сзади к врагу, и как только окажетесь на убойной дистанции, прозрачное изображение черепа появится над головой жертвы. Тогда сможете прикончить врага, используя разное оружие двумя различными способами. В одном случае нужно, как только появится череп, нажать атакующую кнопку, а чтобы выполнить второй способ, необходимо нажать атакующую кнопку и кнопку **UP** одновременно. Во всяком случае, запросто можете уничтожить по крайней мере одного врага в каждой "туманной" зоне, но ни в коем случае не рекомендуем вам атаковать врагов, имеющих Glyph, поскольку они способны разглядеть вас в тумане.

❖ Прыжок (Jump). Это еще один вид специального искусства, которым Каин овладеет после победы над первым боссом. Понятно, что прыжком вы можете добраться до места, которое в обычной ситуации вам недоступно. Для выполнения этого приема нужно нажать кнопку Dark gift, а затем навести "теневой" кружочек с вашим изображением в то место, где намереваетесь приземлиться. Если этот кружочек станет пурпурного цвета, то значит вы можете запрыгнуть в это место, а если станет белым, то, к сожалению, нет. Важно, что прыжковый дар может использоваться и как атака. Наведите "курожек" на врага, и если он станет красного цвета, то вы можете прыгнуть на него и таким образом нанести серьезные повреждения. Однако учтите, что некоторые враги своевременно вас увидят и отскочат в сторону, а вы при этом окажетесь уязвимы. Таких врагов по ходу прохождения мы будем обозначать d.g. jump.

❖ Очередной "дар" называется Charm. Каин овладеет им после победы над вторым боссом. Он позволяет вам как бы зачаровывать туповатых граждан, и они по вашим указаниям будут активировать выключатели, клапаны, до которых сами добраться не можете. К сожалению, это не относится к монстрам и врагам.

❖ Berserk. Этот дар Каин получит после победы над третьим боссом. В известной мере, он напоминает дар Fury, но отличается тем, что наносите врагу не один удар, а мощную комбинацию.

❖ Telekinesis. Дар Telekinesis Каин приобретет в конце 7-го уровня и использует его для того, чтобы открывать замки и даже в схватках с врагами. Хотя повреждения при этом они получают незначительные, но они как бы "замерзают" на месте, а тут уж вы с ними разделаетесь.

❖ Immolate. Этот дар, который Каин получит после победы над 4-м боссом, будет помощнее, чем Fury и Berserk, поскольку вместо обычных физических атак мгновенно убивают "выделенного" врага.

* Подсказки.

❖ Внимательно осматривайте помещение, чтобы не пропустить специальные "оружейные" ящики, которые можете открыть нажав кнопку ▲. Если в этот момент держите в руках оружие, то его мощность сразу же возрастет. К сожалению, обнаружить их чрезвычайно трудно.

❖ Естественно, что как вампиру вам необходимо пить человеческую кровь, чтобы повысить уровень здоровья. Каждый враг: крестьянин, рабочий или раб, которого вы убьете, является источником крови; так что обязательно воспользуйтесь его кровушкой, чтобы у Каина всегда было отличное здоровье.

❖ После того, как победите босса Jump Vampire, высосите его жизненную силу и таким образом овладеете новым "даром", нажмите кнопку **L2**, чтобы войти в меню skill. Затем выберите опцию jump, нажав кнопку ●; наведите "кружок" в то место, куда хотите прыгнуть, и нажмите кнопку ● еще раз, чтобы выполнить прыжок.

❖ На темных улицах обнаружите небольшие

сверкающие диски на земле. Это пункты отгрузки. Чтобы активировать их, нужно просто пробежать по ним. Внимательно следите, чтобы не пропустить эти пункты отгрузки, иначе частенько придется начинать все сначала.

❖ Специальные гробы, которые обнаружите на различных уровнях (Vampire Relics), усиливают действие приобретенных вами "даров" (dark gift). Постарайтесь отыскать эти гробы, и ваш вампир приобретет дополнительную энергию и станет еще сильнее.

❖ Специальные Glyphs обнаружите на стенах. Они снабжают энергией ворота и другие устройства. Старайтесь не пропустить эти сверкающие зеленые квадратики, и когда активируете их, сможете без проблем пройти через ворота, и вообще, жизнь ваша станет заметно легче.

❖ Как только прикончите свою жертву, прежде чем отправиться дальше, высосите из него кровь, чтобы поддерживать здоровье на максимальном уровне. Опасайтесь врагов, когда вокруг них возникает красная аура. Они готовятся провести неблокируемую атаку, и если не увернетесь, то получите серьезнейшие повреждения.

❖ Не забывайте собирать новое оружие при каждой возможности, поскольку, когда вы блокируете вражескую атаку, или ваш враг блокирует вашу атаку (за исключением атак когтями), оружие становится все слабее и слабее и, в конце концов, ломается. Поэтому всегда нужно иметь наготове новое оружие.

❖ Не впадайте в панику, если повстречаете нескольких противников. Как правило, второй враг лишь будет кружить вокруг вас и бросится в атаку, только когда вы уничтожите его приятелей. Чтобы чувствовать себя в большей безопасности, старайтесь, чтобы они все время оба находились перед вами, поскольку атаку сзади блокировать, к сожалению, нельзя.

❖ Сражаясь с большинством врагов, первым делом блокируйте их обычную атаку, сами не атакуйте; дождитесь, пока враг не устанет, а затем проведите комбинацию. Если увидите, что вокруг врага возникла красная аура (такой красный ареол), увернитесь и тут же контратакуйте, а если возникнет желтая аура, то особо не беспокойтесь – эта атака лишь отшвырнет вас назад, если, конечно, сумеете ее блокировать.

❖ Головоломки в игре Blood Omen 2 очень простые и требуют лишь некоторой логики и здравого смысла. Немного подумав, вы всегда в них разберетесь, а описывать их слишком долго, так что пользуйтесь нашими советами и подсказками, подумайте в случае необходимости и успешно справитесь с игрой.

❖ Если вам кажется, что заблудились, не торопясь, медленно осмотритесь вокруг, используя правую аналоговую кнопку. Вспомните "дары" (dark gifts), особенно те, которые приобрели недавно; подумайте, не можете ли их использовать в сложившейся ситуации, а если увидите какого-нибудь крестьянина, то тут же и зачаруйте его (charmed). Возможно в этом состоянии он сможет вам помочь, а если увидите какую-нибудь платформу на расстоянии, прикиньте, можете ли вы на нее запрыгнуть. Возможно есть какой-нибудь секретный проход, заблокированный ящиками. Частенько вам приидется походить назад и вперед, причем несколько раз. Не расстраивайтесь, если придется возвращаться обратно, это один из элементов игры.

❖ Если здоровье на очень низком уровне, отыщите поблизости какого-нибудь крестьянина, рабочего или раба, прикончите его и выпейте кровь. Здоровье от этого повысится незначительно, особенно ближе к концу игры, когда у вас огромный индикатор здоровья, но иногда каждая капля крови может сыграть решающую роль.

❖ Если испытываете дефицит оружия, а в конце игры это может случиться запросто, поскольку враги, когда их убиваете, оружие не роняют, то порыскайте на ящиках, загляните в углы и, как правило, обнаружите там меч или топор.

❖ Если не знаете, что делать, посмотрите, нет ли выключателя, до которого можно добраться. Активируйте его, и если ничего не случится, активируйте его еще один раз. Внимательно следите какие при этом произойдут изменения. Возможно откроется где-нибудь дверь в отдалении или опустится мост. Иногда полезно проследить куда идут трубы, снабжающие энергией Glyph. Возможно это вам поможет.

❖ Старайтесь не атаковать огромных врагов, поскольку каждая их атака (когда возникает красная аура) неблокируема и чрезвычайно мощная. Даже ваш дар Immolate наносит им лишь незначительные повреждения, так что лучше всего бежать сломя голову и отбросить свои амбиции.

❖ Наиболее часто встретите опасных врагов после того, как приобретете очередной "атакующий" дар dark gift. Немедленно используйте этот дар после того, как блокируете несколько атак, а если на полу обнаружите малейшие признаки тумана, немедленно перейдите в "туманный" режим stealth mode.

* ПРОХОЖДЕНИЕ.

— *Глава 1. The Slums "Welcome to Meridian".*

Сразу же после того, как проснетесь и побеседуете с Ума, окажетесь на тренировочном уровне. Именно здесь вы узнаете из соответствующих указаний на экране, как выполнять те или иные приемы.

Первым делом Ума познакомит вас с вампирским языком, это такой специальный шопот (vampiric whisper). Теперь Каин запросто сможет беседовать с вампирами. Затем бегите вперед мимо первого контрольного пункта, можете перебить каких-то несчастных граждан. Однако это в данный момент бесполезно, поскольку вы же не умеете высасывать из них кровь. Двигайтесь дальше по дороге, просмотрите видеосцену, в которой Ума расскажет вам, как выполнять прыжки. Следуя ее указаниям, прыгните к тому месту, где она находится; просмотрите следущую видеосцену, в которой Ума научит вас планировать на землю. Спланируйте на землю, затем следуйте по дорожке, прыгните через ограду и окажетесь в тупике, где нужно будет активировать выключатель, чтобы пройти в тоннель. Продвигайтесь дальше и увидите бегущую Ума. Дверь за вами закроется. Теперь вы и узнаете, как открывать "высветившиеся" двери, если стоите прямо перед ними. Итак, откройте дверь, пройдите через контрольный пункт, откройте следующую дверь и приготовьтесь к завтраку. С этого момента вы можете высасывать кровь из своих жертв после того, как их прикончите. Узнаете, кстати, и про вампирское знание (vampire lore). На его уровень указывает пурпурный индикатор. И каждый раз, когда этот индикатор заполняется (для этого нужно будет открывать специальные ящики и высасывать кровь), одновременно с этим будет повышаться индикатор крови (blood meter).

Перейдя в следующую зону, обязательно высосите кровь у несчастного прикованного к стене, чтобы повысить уровень lore, в противном случае не сможете активировать рычаг в конце этого коридора. Продвигайтесь дальше, перебейте всех, кого только увидите; обязательно высосите кровь и даже если индикатор крови (blood meter) заполнен до отказа, то кровь не помешает, повысите уровень индикатора lore meter. Следуйте дальше по дорожке к следующему контрольному пункту, где Ума расскажет вам, как можно убивать вампиров "водой", но самому в воду прыгать не следует, а заодно расскажет про специальные сундуки lore chests. Высосите кровь у своих жертв. Один тип стоит рядом с Умой, а другой правее, позади дома. Повысьте уровень индикатора lore bar, а затем продвигайтесь вперед по дороге по направлению к зеленому барьеру. Ума своевременно предупредит вас, что проходить через него не стоит, в противном случае получите повреждения. Проследуйте за девушкой в канализацию, пройдите через контрольный пункт, и начнутся боевые тренировки (combat training).

В первой части боевых тренировок – блокирование, так что постарайтесь освоить эти приемы, а затем перейдете к следующей фазе тренировки и узнаете, как атаковать и захватывать противников. Ну, а когда эти приемы освоите, Ума предложит вам спуститься в канализацию. Сделайте, как она вам говорит; пройдите через следующий контрольный пункт, активируйте выключатель, чтобы спустить воду из ямы, и тогда сможете перебраться на противоположную сторону. Продолжите движение по дорожке и приготовьтесь к первой битве.

Это обычный бандит (common thug), слабейший из всех врагов. Кстати, здесь же получите информацию о том, как использовать ваш "дар" Fury. Разделавшись с бандюком, высосите из него кровь, возьмите его оружие и продвигайтесь дальше по дороге. Пройдите слева от огня и увидите первый сундук lore chest. Заглянув в него, развернитесь на 180 градусов и продвигайтесь по дорожке, ведущей к кладбищу, где нужно будет забежать за большой памятник в задней части кладбища, там найдете еще один сундук lore chest. Далее продвигайтесь в том направлении, откуда выбежала Ума, научитесь подбирать оружие и использовать "оружейные" ящики (weapon box). Продвигайтесь дальше по дороге, уничтожайте всех встреченных граждан, высасывайте из них кровь. Через некоторое время Ума расскажет вам насчет энергии (glyph energy), и прежде, чем последовать ее указаниям и активировать выключатель, отбегите вправо, прикончите еще одного бандюка. Он может нанести вам повреждения, если сразу попытаетесь активировать выключатель. Кстати, здесь же найдете еще один сундук lore chest. Когда справитесь с этим балбесом, активируйте первый выключатель, и зеленая Glyph energy поступит к следующему выключателю; активируйте его и таким образом откроете ворота.

Предстоит очередной урок, в котором Ума расскажет вам про Glyph рыцарей, это такие ребята в синих плащах. Пробегите через контрольный пункт к тоннелю и окажетесь в следующей зоне. Слева сундук lora chest, а бандит, расправляющийся с каким-то невинным гражданином, прямо перед вами. Чуть дальше еще один сундук lore chest в небольшой полоске тумана, так что можете использовать свой "туманный" дар, перейти в режим Stealth и прикончить его, а он даже вас и не увидит. Прежде, чем отправиться в возвышенную зону, проследуйте по дорожке через туман к выключателю, активируйте его, поднимайтесь в возвышенную зону (то есть на мост, из-под которого выбежал тип, которого атаковал бандит) к следующему выключателю, активируйте и его, выбегите через открывшийся проход к контрольному пункту в "туманном поле" и прежде, чем в режиме Stealth прикончить очередного типа, нужно будет отключить вентиляторы, гонящие горячий пар, иначе "туман" разве-

ется, и враги тут же вас обнаружат. Так что отыщите клапан справа, поверните его и продолжите уничтожать различных врагов.

Сбегите по лестнице слева и, когда окажетесь внизу, тут же развернитесь на 180 градусов и бегите прямо к пламени, но в него не забегайте, иначе получите повреждения. Ну это так, предупреждение на всякий случай. Здравомыслящий человек и так этого не сделает. Поблизости обнаружите еще один сундук lore chest, пользоваться им пока не следует. Вначале разберитесь с бандитом, ну а потом опустошите сундук; бегите в том направлении, откуда появился бандит, и перебейте еще нескольких его товарищей. Как только все будут ликвидированы, снова увидите Ума, и она расскажет вам про святилище (Sanctuary).

Просмотрев видеосцену, в которой вы расстаетесь с Ума, бегите вперед через дверь прямо перед собой, убейте бандита возле лестницы, поднимитесь по ней наверх и бегите прямо в тупик, где обнаружите сундук lore chest. Возвращайтесь обратно к тому месту, где лестница находится слева от вас; спрыгните на крышу сарая и обнаружите новый контрольный пункт. Дальше прыгайте вниз с крыши на крышу, пока не окажетесь в тупике, и предстоит очень дальний прыжок, чтобы перескочить на другую крышу. Прежде, чем выполнить этот прыжок, спрыгните вначале в аллею, разделайтесь с очередным бандитом, поднимитесь обратно по лестнице, а вот затем уже и прыгайте. Проследуйте дальше по дорожке, отыщите новое оружие (это кинжал), прыгните на другой карниз, где предстоит открыть дверь. Пройдите в нее и получите указание, как перемещать ящики. После этого оттащите ящик от двери в любом направлении, поскольку он не дает вам открыть эту дверь, а затем спокойно пройдите через нее, следуйте дальше по дороге, войдите в единственную открытую дверь (ее сразу увидите), но прежде, чем войти в лифт, взгляните направо и обнаружите еще один сундук lore chest. После этого спуститесь на лифте вниз, прикончите бандита возле огня, активируйте выключатель и сможете пройти в ранее недоступную зону. Поднимайтесь на лифте обратно вверх и сможете спрыгнуть в эту зону. В ее конце предстоит решить головоломку с выключателем. На самом деле, она простая. Нужно активировать выключатель, чтобы открыть ворота, затем затащить ящик под ворота, снова активировать выключатель, пробежать через этот тоннель и просмотреть финальную видеосцену, в которой встретите своего связника и получите от него задание пробраться через контрабандный тоннель (smuggler`s tunnel). Кстати, вдалеке заметите какую-то таинственную фигуру. Это, конечно, не человек, поскольку он прыгает, как настоящий кенгуру, мало того, пытается подслушать ваши разговоры.

— *Глава 2. The Den "Creatures of the Night".*

Стартовая зона буквально набита несчастными гражданами. Каин может этим воспользоваться, чтобы напиться кровушки вволю. Затем отправляйтесь по дороге, пройдите контрольный пункт, сверните в первый поворот направо к конце дороги. Здесь обнаружите сундук lore chest (эти сундуки можно, в принципе, называть сундуками знаний, поскольку Каин, подходя к ним, как бы высасывает из сундука знания, тем самым повышая уровень своего индикатора знаний). Осмотритесь, активируйте выключатель, находящийся поблизости; проследуйте вдоль зеленой светящейся "трубы", по которой поступает энергия к клапану, который нужно будет активировать, чтобы открыть ворота. Кстати, возле ворот увидите еще одного бандита, непонятно откуда появившегося. Прикончите его, выйдите в ворота и окажетесь в новой зоне. Как только увидите небольшое туманное облачко на полу, немедленно перейдите в туманный режим, в противном случае вас может подстрелить из арбалета вор. Перейдя в "скрытный" режим Stealth mode, расправьтесь с парочкой воров, поднимитесь по лестнице в синюю зону, пройдите в дверь, сверните направо у контрольного пункта, спуститесь по лестницы слева. Возле лампы освещения обнаружите еще один ящик знаний, спускайтесь по дорожеке, по пути прикончите трех бандитов, в конце ее активируйте выключатель и возвращайтесь к контрольному пункту в начальной части этой зоны. Через дверь проходить не надо, а спуститесь по дорожке, которую раньше пропустили; перейдите через появившися мост, пройдите в дверь, спуститесь по лестнице, дальше через холл и встретите вора. Прибейте его, аактивируйте клапан в этой комнате, чтобы открылась дорожка, ведущая еще к одному сундуку. Опустошив его, возвращайтесь обратно, пробегите мимо "закрытой" зоны, взбегите вверх по лестнице, прикончите еще одного вора, ну а затем отыщите выключатель в этой комнате, активируйте его, спуститесь вниз по лестнице к "закрытой" зоне, которую вы уже видели; активируйте клапан, и зона откроется. Войдя в нее, задействуйте выключатель, а затем воспользуйтесь оружейным ящиком (weapon box), если, конечно, владеете оружием.

Спуститесь обратно вниз по леснице, и как только выйдете из двери, активируйте выключатель, управляющий воротами glyph gate.

Как только увидите туманное облачко на полу, тут же перейдите в скрытный режим, ликвидируйте пару бандиов, осушите еще один сундук lore chest слева от того места, где прикончили бандита, и возвращай-

тесь на свою дорогу. Как только доберетесь до еще одного туманного облачка, немедленно перейдите в скрытный режим, прикончите пару врагов уже привычным способом и отправляйтесь дальше. Откройте ворота, активировав клапан; перейдите в сркытный режим, прибейте вора, ну а затем традиционным образом разберитесь с бандитом. Продвигайтесь по дорожке к контрольному пункту возле таверны, войдите в нее, прибейте четырех прячущихся граждан, напейтесь кровушкеи, поднимитесь по лестнице и встретите очередного советчика. Выслушайте, что он скажет. Если хотите, можете его прикончить, хотя влияния на игровое действие это практически не окажет. Когда подниметесь по лестнице, разберитесь еще с одним бандитом, потяните на себя книжную полку и обнаружите секретный проход. Пройдя через него, убейте вора, затем сбегите по лестнице, пройдите еще через одну дверь и, следуя по дороге, прикончите пару бандитов, как только они появятся. Кстати, здесь же обнаружите ящик, который можно сдвинуть. Так что толкайте его по направлению к цепной ограде, выберите место, где, забравшись на него, сможете перепрыгнуть через ограду так, чтобы приземлиться рядом с контрольным пунктом. "Осушите" сундук знаний, пройдите по дороге, убейте бандита и отправляйтесь по направлению к церкви. Кстати, возле нее увидите очередное туманное облачко, так что перейдите в скрытный режим и расправьтесь с охранником Sarphan Guard (с такими вы еще не встречались). Тут же прикончите его приятеля с другой стороны церкви. Рядом обнаружите ящики, запрыгните на них и поднимайтесь в верхнюю часть церкви, пройдите по перекладине к комнате с лифтом, спуститесь вниз, пройдите по системе тоннелей, пока не встретите таинственного "подслушивателя". Ранее он вам рассказывал про Glyph. Продвигайтесь дальше по дороге над "мертвой" водой, пока путь вам не перекроет струя пара. Ее нужно отключить, клапан рядом. После этого сверните на левую дорожку, пройдите в дверь, найдете здесь сундук знаний и оружейный сундук. Разобравшись с ними, возвращайтесь обратно на основную дорожку. пройдите чуть дальше. Перепуганный гражданин, как только увидит вас, немедленно закроет ворота. Не обращайте пока на это внимания, забегите в небольшое углубление прямо перед собой, активруйте выключатель, и ворота снова откроются. Но прежде, чем возвращаться, перейдите в "скрытную" форму, он тогда вас не заметит и не закроет ворота. Заодно, находясь в скрытном режиме, убейте охранника, а заодно можете разделаться с гражданином, если он не успеет скрыться. Но прежде, чем пройти через следующую дверь (там тоже ребята могут засечь вас и своевременно закрыть ее), пройдите налево, обнаружите здесь три выключателя, управляющие паровыми ловушками. После того, как активируете все три выклдчателя, возвращайтесь к двери и справа от нее на трубе увидите клапан. Как только активируете его, поджарите этих мерзких человечек и сможете запросто отрыть дверь, закрыть ее будет некому. Перебегите в следующую часть комнаты, активируйте выключатель, чтобы открыть дверь, перейдите в скрытный режим, прикончите охранника и окажетесь как раз над тем местом, где беседовали с "подслушивающим". Вниз прыгать не нужно, пройдите ко входу в тоннель, а в конце этого тоннеля активируйте выключатель и войдете в "газовую" комнату. На самом деле, вам нужно спуститься в яму, находящуюся в середине этой комнаты, но, к сожалению, пар мешает это сделать. Поднимитесь по лестнице, активируйте первый выключатель, который переключает струю пара с двери на лестницу, а вам еще предстоит ею воспользоваться. Пробегите через дверь, активируйте еще один выключатель, прикончите охранников, пробегите как можно быстрее мимо лестницы, окутанной паром; активируйте еще один выключатель. Действовать нужно быстро, иначе дверь закроется. Пробегите в дверь, активируйте первый выключатель, и струи пара снова переключатся на дверь, и лестницы будут свободны. Возвращайтесь обратно через открывшуюся дверь, прежде чем она закроется; поднимитесь по лестнице, теперь это можно сделать запросто; активируйте выключатель, спускайтесь в яму, в которую ранее не могли попасть, а здесь лишь контрольный пункт и мост, ведущий к месту боя с первым боссом.

Таинственный подслушиватель, который вполне благожелательно, казалось, относился к Каину, на самом деле оказался предателем по имени Фаустус. После небольшого спора начнется схватка, очень напоминающая уличную драку. Босс будет пытаться наносить удары в прыжках ногами, выполнять различные прыжки, чтобы увернуться от контратак, а иногда и выполнять контратакующие комбинации. Во время этих комбинаций необходимо блокироваться, чтобы поднять индикатор вашего дара fury, а затем, когда индикатор заполнится, провести мощную атакку. Кстати, когда Фаустус, проведя комбинацию, нанесет первых три удара, можете тут же начать контратакующую комбинацию. Будьте внимательны, когда он отпрыгнет назад, и вокруг босса появится красная аура – значит готовится выполнить неблокируемую атаку. Следовательно, нужно немедленно уворачиваться в прыжке в ту или иную сторону. После того, как нанесете несколько серьезных ударов, босс перебежит в соседнюю комнату. Проследуйте за ним, переключившись из режима dark gift в "скрытный" режим mist. В

этой комнате Фаустус будет прыгать по четырем печкам, посылая в вас какие-то взрывающиеся химикаты. Самое главное, задействовать рычаг на печке, на которой он находится в данный момент, и слегка поджарить босса. В принципе, это сделать можно, но если попытаетесь подбежать к печке напрямую, ничего не получится, он же вас увидит и тут же перескочит на другую. Так что используйте "скрытный" режим, чтобы незаметно подкрасться к нему, и учтите, поскольку туман не полностью покрывает пол, вы сможетет перейти в этот режим лишь в определенных точках. Когда удастся поджарить его несколько раз, туман в комнате исчезнет, и босс запрыгнет на потолок, начнет бегать вокруг, время от времени спрыгивая вниз и пытаясь нанести удар ногой в прыжке. Лучше всего бегать по периметру комнаты, камера дает отличный обзор, и каждый раз, когда Фаустас спрыгнет вниз, пытаясь атаковать, вы как правило окажетесь в совершенно другом месте; он врежется в стенў и на несколько секунд будет в состоянии шока, в этот момент нужно успеть подбежать и атаковать. В конце концов, прикончите Фаустаса, и он начнет беседовать с Каином. В результате Каин захватит его душу, а заодно и приобрет новый "дар" – теперь он может прыгать (jump).

Выйдите через единственный проход, а затем используйте вновь приобретенный дар, чтобы прыгнуть через мост. Слева находится тоннель знаменитого контрабандиста (рядом с огнем), пройдите через него и завершите этот уровень.

– Глава 3. The Lower City "In Darkness we gather".

В начале уровня снова встретите Ума, узнаете от него кое-какую полезную информацию. Завершив разговор, продвигайтесь вперед, прикончите пару охранников, чтобы не мешались под ногами. Кстати, в левом углу здания в конце улицы найдете сундук lore chest и увидите большую красную вывеску, висящую на этом доме. После этого возвращайтесь обратно тем же путем, что и пришли; не пропустите справа еще один сундук возле двух беседующих граждан; прикончите, выпейте кровь, поднимитесь по лестнице и продвигайтесь к карнизу. выполните мощный прыжок d.g. jump, а затем с карниза спрыгните в аллею, пройдите через контрольный пункт, перейдите в "скрытный" режим, расправьтесь с очередным бандитом, а затем еще с парочкой. Потом спуститесь в аллею возле туманного облачка, взбегите вверх по лестнице налево от выхода из аллеи, и когда подойдете к воротам, встретите охранников. Разберитесь с ними, затем возвращайтесь обратно, сбегите вниз по улице по направлению к другим воротам и увидите пивнушку Red Raven Pub. Сюда вам и советовала зайти Ума. Подойдите к официантке бара, узнаете от нее полезную информацию, возвращайтесь обратно, пройдите через ворота, убейте балбеса, который попытается вам помешать; проследуйте по дорожке в обычном режиме, по пути разделайтесь еще с парой бандитов, перейдите на соседнюю улицу и остановитесь около ворот glyph gates. Перебейте трех охранников и нескольких граждан, напейтесь кровушки вволю, вскарабкайтесь на высокую структуру в центре этой зоны, найдете сундук lore chest. После того, как осушите его, выполните прыжок d.g.jump и окажетесь на платформе со свисающей с нее сломанной лестницей. Активируйте выключатель, проследуйте вдоль труб, по которым "течет" glyph energy; найдете очередной выключатель, активируйте его и откроете дверь. Пройдите в нее и слева обнаружите glyph пьедестал; оттащите его в сторону, поскольку он закрывает дверь, и тащите его туда, где видели сломанный glyph пьедестал. Замените его тем, который притащили, и прежде, чем активировать его, осмотрите эту территорию, возьмите шипастую дубинку spiked club, если необходимо оружие, а также здесь найдете сундук lore chest. Отыщите выключатель в "зеленой" комнате, а после того, как glyph energy поступит на следующий выключатель, активируйте его, пройдите через контрольный пункт в соседнюю комнату, выпрыгните из окна и следуйте по дорожке. Оказывается, необходимо знать пароль, чтобыт пройти в следующую зону. Продвигайтесь дальше по дороге, по пути разберитесь с парочкой бандитов; как обычно, высосите кровь и, перейдя в следущую зону, окажетесь на улице. Здесь пара охранников. В этой зоне пара дверей, которые можно открыть, но за ними ничего нет, так что не тратьте времени. Пароль, который вам необходим, знает мужчина в павильоне в конце аллеи, где находятся вышеупомянутые охранники. Как только узнаете пароль, возвращайтесь к тому месту, где впервые вышли на улицу; запрыгните на второй уровень этой улицы и пройдите к выключателю, который открывает ворота. Активировав его, пройдите в ворота, сверните налево, сообщите пароль патрульному, прикончите его, и полный вперед. В следующей комнате обнаружите трех апетитных человечков, прикованных к стене, и меч. Подзаправьтесь кровушкой, поднимитесь по лестнице, выполните суперпрыжок, чтобы добраться до контрольного пункта из сундучка lore box на крыше; снова выполните суперпрыжок, перейдите в "скрытный" режим, чтобы запросто разделаться с парой бандитов впереди; выпейте из них кровь, продвигайтесь дальше по дороге и спрыгните в новую зону, где нужно сразу же прикончить пару бандитов. Активируйте рычаг и поднимайтесь на возвышенную зону. Суперпрыжком запрыгните до вы-

ключателя, который только что активировали; пройдите в дверь, убейте еще одного бандюка и идите дальше по дороге через офис. Спуститесь дальше, пробеpитесь по ящикам, поднимитесь наверх по ступенькам, уничтожьте еще одного бандита, активируйте выключатель, чтобы ящик свалился на пол, а в резельтате образуется отверстие, через которое сможете попасть в канализацию. Осмотрите зону, в которую спрыгнули; найдете здесь сундук lore chest, а затем отправляйтесь вперед как обычно. Прибейте пару бандитов, они никакой угрозы не представляют, но выключатель не активируйте. Пройдите налево за угол, войдите в здание и обнаружите ящик возле выключателя. Активируйте выключатель, покиньте эту зону, запрыгните на карниз, на котором ящик находится, и тащите его как можно дальше. Затем возвращайтесь обратно, где активировали первый выключатель; столкните ящик вниз на треугольный переход и тащите его как можно дальше, но не до самого конца перехода.

Активируйте выключатель и сможете поднять ящик на своеобразном лифте как бы на следующий этаж, но прежде, чем отправиться за ним, толкайте треугольный трап так, чтобы он оказался в первоначальной позиции, а затем поднимайтесь по лестнице, находящейся рядом. Приготовьтесь прикончить парочку бандитов, толкните вперед дважды ящик, чтобы он свалился через отверстие в полу, в противном случае он снова окажется на треугольном переходе. Спуститесь вниз, прикончите пару выбежавших воров, поднимитесь по лестнице, по которой они сбежали, и наверху обнаружите сундук lore chest. Спуститесь обратно по лестнице, двигайтесь обратно по дороге, возьмите кинжал, если необходимо, и когда подойдете к лестнице, сверните налево, активируйте клапан, чтобы затопить помещение; выполните мощный прыжок, чтобы запрыгнуть на плавающее бревно, и тогда сможете добраться до следующей лестнице. Поднявшись наверх, ликвидируйте парочку охранников, пройдите дальше по дороге, убейте еще одного бандита и двух охранников; обнаружите здесь две двери, которые можно открыть. Кстати, за одной из них ничего не найдете, а вот за дверью в маленком магазинчике напротив пустого здания обнаружите сундук lore chest. Сделайте все дела; прибив охранников, активируйте выключатель и следуйте вдоль трубы, по которой течет зеленая энергия, и снова вернетесь в канализацию. В обычном режимие следуйте по дороге, прибейте пару охранников, двигайтесь дальше, пропустите переулок слева и войдите в полузатопленную комнату. У входа сразу же сверните направо, поднимитесь по лестнице и окажетесь в следующей зоне, где обнаружите нескольких зверски убитых гражадан. Вы, конечно, здесь не замешаны, но кровушку из них выпить необходимо, тем более, что усилий для этого особых прилагать не придется, а здоровье никогда не помешает. Запрыгните на крышу центральной "структуры", прибейте бандита, сбросьте вниз ящик и теперь окажетесь вбилизи того ящика, где начинался уровень. Ящик не трогайте, перебегите через мост, активируйте выключатель, открывающий ворота, и быстренько бегите обратно на противоположную сторону, чтобы задвинуть блок на место, тогда дверь не закроется.

Возвращайтесь к переулку слева, который ранее пропустили; активируйте выключатель (клапан), быстро перебегите через ранее затопленную комнату, иначе она снова заполнится водой; поднимитесь вверх по паре лестничных пролетов, перескочите через ворота, открыв их с помощью выключателя, и увидите целую кучу бандитов. Не вмешивайтесь, пусть они подерутся между собой, ну а затем прикончите победителей. Когда со всеми будет покончено, не забудьте выпить кровь, отыщите еще одни ворота с выключателем. Активируйте выключатель, пройдите через ворота и встретите первого, по настоящему опасного врага (Glyph Guard). Пока сражаться с ним не придется, но он вызовет парочку охранников, вы их запросто убьете, а затем он поднимет тревогу, и тут же появятся еще несколько охранников, что совсем неплохо. Разделавшись с ними, поднимайтесь в возвышенную зону, выполните несколько суперпрыжков, по пути не забудьте "осушить" сундук lore chest, и в конце концов, окажетесь перед могучим соперником Glyph Guard. Теперь прикончите его, заодно его охранника, а потом еще троих, которые выскочат из здания, когда поднимется тревога. Выпейте кровь, откройте с помощью клапана ворота, пройдите по дороге в аллею. Здесь перейдите в скрытный режим, осторожно подкрадитесь, прибейте бандита, который, судя по всему, поджидал вас, и увидите кучу трупов, а также вампира, который очень странно шипит, как будто у него в глотке что-то застряло. Вампир тут же и удерет, а вы отправляйтесь за ним, но преследовать не нужно, просто двигайтесь в этом же направлении. Кстати, высосите кровь (если хотите) из трупов, валяющихся вокруг; выполните суперпрыжок, прикончите бандита, затем еще один такой же прыжок, побеседуйте с таинственным вампиром, а когда он удерет, продолжите путешествие, спрыгнув в новую зону. Откройте дверь, ведуще. в книжный депозитарий, хотя это совершенно бессмысленно, там ничего не найдете. Убейте охранника, которого обнаружите, спустившись по лестнице, и еще пару бандитов в конце улицы. Пройдите через ворота Glyph Gates, обнаружите сундук lore box, прыгайте дальше

по ящикам справа от ворот, активируйте выключатель, спрыгните в яму, бегите направо, выскочите из нее, и когда обнаружите ящик, затолкайте его в яму, а затем поставьте его в то место, где ранее находился трап. Подойдите к вертикальной трубе, поверните на ней клапан, ящик всплывет. Теперь прыгайте через затопленную яму, но очень осторожно; активируйте выключаитель, чтобы "зафиксировать" ящик на переходе. Затем возвращайтесь обратно, поверните клапан так, чтобы можно было толкать ящик по переходу и задвинуть его на выключатель. Он сработает под весом ящика, и ворота поднимутся. Пробегите через них, активируйте выключатель, чтобы отключить энергоснабжение всех ворот Glyph gates, возвращайтесь на главную улицу, поднимитесь по открывшемуся проходу и прежде, чем войти в Blue Lady Curios, проследуйте по переходу чуть дальше, отыщите еще один ящик lore chest, а затем уже отправляйтесь в Curios и следуйте по дорожке к храму. Вот уровень и закончился.

— *Глава 4. The Upper City "A Question of Faith".*

Каин в совершенно новых одеждах. На плечах какие-то эполеты с черепами, В общем, выглядит классно. Бегите через тоннель, а когда он закончится, слева увидите какого-то гражданина, бегущего в аллею, где его поджидают бандиты. Быстренько перейдите в "скрытный" режим, пройдите налево и, пока бандиты разбираются с гражданином, разделайтесь с охранниками, а затем также в "скрытном" режиме ликвидируйте бандита, пройдите по дороге и встретите знакомую физиономию. Это Маркус, бывший друг-приятель, которого Каин в прошлом пытался прикончить. Таперь вам предстоит догнать его, но Маркус попытается задержать вас с помощью своих монахов.

Разделайтесь с ними, пройдите через ворота, активировав клапан; продвигайтесь дальше по проходу, и когда встретите очередную группу монахов, спускайтесь вниз, поднимитесь по лестнице прямо перед собой, а не по лестнице, которая слева. Поднявшись наверх, прикончите пару монахов, подбегите к третьему, отправьте его в преисподнюю. В этой комнате нужно активировать клапан и установить мост в нужном положении так, чтобы вы могли добраться до лестницы, которую раньше пропустили. Когда окажетесь в следующей комнате, активируйте клапан, переместите мост таким образом, чтобы перебраться на противоположную сторону, и когда окажетесь там, сверните направо, опустошите сундук lore chest, затем пройдите в противоположном направлении, перейдите в скрытный режим, ликвидируйте пару бандитов и продвигайтесь по дороге. Поднимайтесь по ступенькам, пока не увидите, как Маркус прикажет своим охранникам уничтожить вас. Пройдите через ворота, активировав клапан; разберитесь с парой охранников в "скрытном" режиме, пройдите по улице до конца, ликвидируйте еще одного охранника. Слева от тупика увидите проход, ведущий к выключателю, а на противоположной стороне еще один такой же. После того, как пройдете чуть дальше, вас атакует вор, и хотя поблизости есть туманное облачко, перейти в секретный режим очень сложно. Однако постарайтесь ликвидировать его как можно быстрее, поскольку еще один вор укрылся поблизости, но его вы сможете заманить к туманному облачку и ликвидировать в "скрытном" режиме. Ну а если хотите, можете расправиться в ним любым удобным для вас способом.

Пройдите по дороге в тупик, где обнаружите сломанную лестницу и подвижный блок. Задвиньте его под лестницу и тогда сможете подняться по ней наверх. Затем поднимитесь по следующей лестнице, и когда окажетесь на крыше, то обнаружите воровку, занимающуюся своим профессиональным делом. Прикончите ее, а заодно и напарницу; отыщите ящик lore box, а затем выйдите на балкон, активировав выключатель; выполните суперпрыжок с балкона, чтобы запрыгнуть в отрытое окно напротив; прикончите пару охранников, возьмите у одного их них оружие и повысьте его мощность, используя оружиейный ящик в этой же комнате. Бегите вниз по лестнице, выйдите в дверь, пройдите через очередные ворота, активировав клапан; спускайтесь вниз по улице, расправьтесь с охранником Glyph Guard, а затем в "скрытном" режиме еще с парочкой обычных охранников. Пройдите через дверь (активировав выключатель), которую охраняли эти ребята, а затем через еще одну дверь. Активируйте выключатель, чтобы "послать" в нужное место Glyph energy; пройдите через ворота, активировав клапан позади себя, чтобы вернуться на улицу. Перейдите в скрытный режим, чтобы охранник, мимо которого пробежите, вас не заметил и не закрыл ворота. Оставаясь в этом режиме, откройте ворота, активировав клапан, и тем самым обеспечив необходимую glyph energy. Подскочите к охраннику, он ничего не заметит, прикончите его (stealth kill) и двигайтесь дальше через следующие ворота, активировав выключатель; отключите воду слева, воспользовавшись клапаном, и продвигайтеесь в противоположную сторону зоны, где нужно будет расправиться с очередным врагом (glyph guard). Взбегите вверх по лестнице, ликвидируйте еще одного такого же соперника, выполните суперпрыжок d.g. jump, чтобы оказаться в зоне, где вы отключили воду. Перейдите в скрытный режим, как только увидите облачко тумана; прикончите ничего не подозревающего охранника, выпейте

кровь, активруйте клапан возле фонтана. Дорожка, ведущая вниз, будет свободна; бегите по ней мимо ворот, активировав предварительно клапан; обнаружите здесь сундук lore chest, но тут же на вас набросятся несколько бандитов. Разберитесь с ними и двигайтесь дальше по дорожке, пройдите в дверь, выйдите во двор, активируйте первый же выключатель и обнаружите охранника Glyph Guard прямо перед собой. Мало того, и дверь закрыта. Уничтожив охранника, отыщите выключатель между двумя статуями с противоположной стороны от висящего ящика, вода потечет от одной статуи к другой, и вы сможете запрыгнуть в осушеную зону и активировать выключатель. Затем перейдите на другую сторону, активируйте еще один клапан, а заодно и выключатель. Снова перейдите на другую сторону, переключив клапан затопления и активровав выключатель в незатопленной зоне. В результате сверху свалится язик, который вам очень пригодится. Для начала снова активируйте клапан затопления и затащите ящик в угол (возле того места, где вы вошли в эту комнату), чтобы заблокировать ворота и не дать им закрыться. Тогда сможете перейти в зону, ранее недоступную.

Пройдите через еще одни ворота, активировав клапан, и встретите парочку охранников Glyph Guard. Здесь есть туманные облачка, так что раправьтесь с ними в скрытном режиме, пройдите в часовую башню, где получите инструкции от Ворадора (Vorador). Теперь нужно будет сдвинуть блок один раз в любом направлении, подняться по лестнице, пропустить первый выключатель, но обязательно активировать клапан возле большущего мешка. Затем возвращайтесь обратно, активируйте выключатель, в результате откроются ворота, а за ними охранник Glyph guard. Но вы уже знаете, как расправляться с этими ребятами. Идите дальше по дороге, поднимитесь на лифте и, когда окажетесь наверху, выполните суперпрыжок прямо в открытое окно. Затем пройдите в дверь слева, отыщите ящик lore box, спуститесь по лестнице, ликвидируйте внизу охранника glyph gyard, перейдите в следующую зону, разделайтесь с таким же охранником в скрытном режиме, двигайтесь дальше по дороге пока не увидите две комнаты и glyph pedestal в клетке. Поднимитесь по лестнице рядом с ним, активируйте клапан, спрыгните в отверстие, из которого недавно выбрались; передвиньте пьедестал glyph pedistal во вторую комнату, поднимитесь по лестнице, активируйте еще раз клапан, затем передвиньте пьедестал и приготовьтесь к бою. Пройдите через ворота, активировав выключатель (вы только что обеспечили ворота энергией), ликвидируйте парочку охранников glyph gyards, пройдите в дверь по другую сторону этой зоны, ликвидируйте еще одного такого же охранника, поднимайтесь вверх по лестнице, выйдите через дверь и окажетесь на улице. В скрытном режиме прикончите трех охранников, опустошите сундук lore chest, войдите в зону возле сундука, воспользуйтесь лестницей и мощным прыжком перескочите на карниз, пройдите в дверь и увидите, как охранник напал на какого-то гражданина. Прикончите его, пройдите через коридор, в конце которого обнаружите дверь; выйдите через нее и в скрытном режиме уничтожьте охранника, затем еще парочку. Спустившись вниз по лестнице, выйдите через дверь, которую один из них охранял; пробегите через обеденный зал и в следующем помещении встретите первого рыцаря (Knight). Расправившись с ним, получите свой первый здоровенный боевой топор. Им можно снести башку буквально одним ударом. Как только ликвидируете рыцаря, один из слуг епископа заметит вас и протянет руку в том направлении, где находится епископ. Бегите в эту сторону, ликвидируйте охранника glyph guard, а затем и его дружка, который откроет вам ворота, и попадете на монашеское кладбище. Ликвидируйте однокого монаха, а затем отыщие блок, перекрывающий проход; сдвиньте его в сторону, бегите по открывшемуся проходу, перебейте пятерых монахов в скрытном режиме. Здесь полно туманных облачков, и прежде, чем спуститься под землю в конце этой дороги, развернитесь и отыщите по соседсву с проходом, ведущем в подземелье, сундук lore chest. Ну а затем спускайтесь под землю, толкайте три темных блока в стене, и откроется дверь. Проскочите в нее, убейте еще пару монахов, спуститесь в следующий подземный проход, идущий направо. Он приведет вас прямо к епископу, но Маркус снова затеял какие-то гадости. Видимо он подозревает о ваших намерениях, а значит его нужно ликвидировать. Преследуйте его по уже известной вам улице, карабкайтесь по лестницам, прыгайте по крышам, выполняйте суперпрыжки, запрыгивая в окна. В общем, делайте все, чтобы догнать Маркуса. В конце концов, когда вы его схватите, то вместе с ним и провалитесь через церковную крышу. но на этом бой не закончится.

Босс №2.

Маркус запросто станет невидимым, и как его тогда убить? На самом деле, нужно активировать выключатели на обеих сторонах церкви. В результате зазвонят колокола, а видимо этот звон ужасно болезненно отдается в ушах Маркуса. В результате он получит серьезные повреждения и через некоторое время отправит своих монахов обрезать канаты на колоколах, чтобы они больше не звонили, а затем и сам вбежит вверх по лестнице. Так что вам теперь придется сра-

жаться не только с Маркусом, но и с его холуями, а они, впрочем как и воры, вооружены арбалетами. Маркус пока еще не видит, а его подручные успели перерезать канаты, так что совершенно непонятно, как теперь убить его. Наверное, вы и сами догадаетесь. Поднимитесь вверх по лестнице и прыгните прямо в колокол. Он тут же, конечно, и зазвонит. Затем вскарабкайтесь еще выше вверх по лестнице и увидите, наконец-то, старого друга Маркуса. Вот тут запросто его и прикончите, а за победу получите очередной дар. Кроме того, в результате победы епископ снова станет нормальным и даже намеревается вам помочь освободить Ума. Она попала в беду.

— *Глава 5. The Sarafan Keep "House of my Enemy".*

Итак, в убежище Сарафана (Sarafan Keep) уже бандитов не встретите, да и воров вряд ли. Однако, огорчаться не стоит, вместо них скоро появятся и другие враги, куда покруче.

Проследуйте за охранником, и когда приблизитесь к туманному облачку, перейдите в скрытный режим; убейте охранника, подбегите к окну и получите свой первый урок по части промывания мозгов, т.е. зачаровывания (Charm). Это почти колдовство. Вы подчиняете волю людей своей собственной и заставляете делать все, что угодно, а это очень удобно. Старайтесь всегда "загипнотизировать" очередного болвана, чтобы он открыл вам дверь, а затем расплатитесь с ним, прикончив его и высосав кровь. В общем, это честная сделка. Так что двигайтесь по коридору, приготовьтесь перейти в скрытный режим, чтобы уничтожить охранника, а затем перебегите в соседнюю комнату, где обнаружите оружейный сундук. Возвращайтесь обратно к коридору, поверните клапан, чтобы перекрыть струю пара; проследуйте по дорожке, которая теперь безопасна; прикончите охранника, спрыгните в нижнюю часть этой комнаты, сдвиньте пьедестал (glyph pedistal) так, чтобы он оказался между бочкой и машиной; подойдите к машине с другой стороны, активруйте выключатель, чтобы заправить машину топливом, а затем пройдите на верхний уровень, активируйте выключатель, и машина пробьет вам новый проход. Проследуйте по нему, прикончите одного из последних воров, которых встретите в этой игре, и продвигайтесь дальше. Сверните направо, поднимитесь по лестнице, отыщите сундук lore chest, спуститесь по другой лестницы, перейдите в скрытный режим, подойдите к двери, которая открывается с помощью выключателя, и увидите, как охранники разбираются в очередным воришкой. В скрытный режим перейти нельзя, поскольку здесь нет никакого тумана. Перейдите в то место, где охранник сражается с вором, и там сможете перейти в скрытный режим, ликвидировать того, кто победит. Кстати, не забудьте высосать кровь, отыскать выключатель, который нужно активировать, а затем вернуться в главную комнату. Пройдите через дверь, активировав выключатель, и приготовьтесь перейти в скрытный режим. Два охранника и какой-то гражданин идут сквозь туман. Сами знаете что делать. Затем сверните налево, осмотритесь, отыщите сундук lore chest, пройдите в противоположном направлении, спрыгните вниз налево прямо в туманное облако. Перейдите в скрытный режим, подкрадитесь сзади к охранникку, укокошите его, снова возвращайтесь в противоположном направлении, прыгайте через текущий поток, сразитесь с охранником Glyph Guard, можете использовать новую тактику. У вас нет оружия, которым вы могли бы изрубить ему голову, но если при этом хотите быстро завершить схватку и напиться вдоволь его кровушки, швырните врага прямо в воду, он и захлебнется. Пожалуй, это единственное место в игре, где вы можете утопить рыцаря, а затем высосать его кровь. Кстати, этот же прием сработает возле больших трещин и каньонов. Можете швырнуть врага вниз, тут он и погибнет. Но не всегда, к сожалению, можно выпить его кровь. Иногда это сложно сделать, а иногда просто нет времени. Невредно использовать уже известную стратегию и действовать по старинке. Так будет надежнее, но в данном случае лучше все-таки утопить. По крайней мере, интереснее.

Расправившись с этим охранником, поднимайтесь вверх по лестницам, которые он охранял; отключите водный клапан и с этого перехода выполните суперпрыжок на следующий переход, находящийся справа. Здесь отключите второй клапан, спрыгните вниз, подойдите к третьему переходу и, стоя внизу, загипнотизируйте простодушного болвана, он вместо вас повернет клапан, и не нужно будет карабкаться наверх. Спрыгните туда, где ранее находилась вода; бегите через тоннель, приготовьтесь сразиться на выходе с охранником Glyph Guard. Уничтожив его, бегите дальше вниз по этому проходу через дверь, активировав выключатель, а затем через коридор, заполненный туманом. В конце его охранник Glyph Guard попытается вас прикончить, но куда ему! Разделайтесь с ним быстренько, бегите через дверь, которую он охранял; сверните налево, ликвидируйте охранника, идущего по дорожке; пройдите до конца и увидите лестницу справа, до которой запросто и допрыгните. Поднимайтесь по ней наверх, поверните клапан, спрыгните с другой стороны, пройдите в среднюю комнату, активируйте выключатель, открывающий дверь; выйдите из комнаты, прибейте охранника справа, спрыгните на нижний уровень, зайдите в одну из открывшихся камер, где находится сундук lore chest, а затем

возвращайтесь обратно наверх к тому месту, где была лестница, по которой только что взобрались. Снова активируйте клапан и сможете пройти через открывшуюся дверь. Затем подняться вверх на лифте и окажетесь в комнате с оружейным сундуком, а в соседней комнате выключатель. Его нужно активировать, и тогда откроется дверь в соседний коридор. Выйдите и увидите поджидающего вас рыцаря. Ликвидируйте его в скрытном режиме, обязательно возьмите его огромный топор, и хотя большинству врагов голову снести нельзя, поскольку у рыцарей что-то вроде бронированного ошейника, оружие просто замечательное. Убейте еще одного охранника в этой комнате, загипнотизируйте гражданина, с которым он беседовал; отправьте его к балкону. Он должен отключить ворота Glyph Gates. Затем вернитесь к своему "телу", пройдите в ранее недоступную зону и увидите здесь несколько портретов, на которых изображен Сарафан Лорд, побеждающий Каина, а заодно и двух рыцарей: одного у входа, а другого в туманном облачке в нижней части лестницы. Прикончив обоих, поднимитесь по лестнице справа от "пруда", и здесь получите новое задание. Вам предстоит вернуться к туманному облачку в коридоре со стенами, разрисованными фресками; прибить одного врага в зеленой одежде и рыцаря, а затем можете спуститься в коридор, где находилась дамочка. Ликвидируйте еще одного рыцаря, а в конце коридора поднимитесь наверх на лифте. Расправившись с очередным рыцарем, отыщите в одной из комнат сундук lore chest, с полуразрушенного балкона выполните суперпрыжок, чтобы перепрыгнуть на другой балкон. Слева находится выключатель, который спускает лестницу; ею можете воспользоваться, если свалитесь вниз, а позже она может понадобиться для того, чтобы подняться наверх. Проследуйте по балкону, выполните суперпрыжок через "разрисованный" коридор и окажетесь в том месте, где ранее заколдовали балбеса. Прибейте рыцаря, пройдите по балкону, пока не обнаружите дверь, ведущую в следущую комнату. Проследуйте дальше и увидите шесть рыцарей в одной комнате и еще двух в соседней. Спрыгните вниз, убейте одинокого рыцаря, активируйте выключатель возле двери, поднимитесь наверх по лестнице возле камина. Когда окажетесь на балконе, сможете пройти через ранее запертую дверь. Спрыгните вниз в следующую комнату, расправьтесь с парой рыцарей, поднимитесь на лифте наверх и приготовьтесь перейти в скрытный режим, но не сразу. Вначале поднимитесь по лестнице справа, активируйте выключатель, чтобы открыть дверь в то место, где нужно будет действовать в скрытном режиме. Пройдите через холл и, перейдя в скрытный режим, прикончите охранника. Затем в библиотеке разделайтесь с рыцарем и поднимайтесь на балкон. Активируйте выключатель и обнаруите проход за рядом книг. Пройдите по нему, "загипнотизируйте" очередного гражданина, он откроет для вас ворота; взбегите вверх по лестнице, найдете сундук lore chest, спрыгните вниз, пройдите через "новый" проход. Ликвидируйте охранника в конце коридора, выйдите через дверь, активировав выключатель, и встретите первого рыцаря Glyph Knight. Один из охранников, видимо по неосторожности, войдет в туманное облачко, так что ликвидируете его запросто, а далее нужно будет уничтожить рыцаря glyph knight и еще одного охранника. Когда справитесь с ними, завершите самую сложную часть уровня. Взгляните на стену здания, активруйте клапан, пройдите внутрь через дверь и обнаружите Ума, но она находится в западне за воротами glyph gate, так что их еще предстоит открыть, активировав клапан. Однако вначале сдвиньте одну из статуй, обнаружите секретный проход, а затем возвращайтесь обратно, активируйте клапан, вернитесь к камере, в которолй сидит Ума, и с удовольствием просмотрите видеосцену.

— Глава 6. The industrial Quarters "The Nexus Stone".

Итак, вы проникли в indastrial Quarters. Продвигайтесь по дорожке, как и в предыдущих главах, и когда доберетесь до конца, активируйте клапан и возвращайтесь в первую комнату. Активируйте выключатель, вернитесь обратно, задействуйте клапан, пройдите через дверь, которую открыли с помощью выключателя; поднимитесь по лестнице, убейте рыцаря, опустошите сундук lore chest, активируйте выключатель, чтобы открыть дверь. Поднимитесь по лестнице в следующую комнату, активируйте выключатель и сразитесь с дамочкой. Теперь эти враги заменили прежних, они помощнее и вооружены длинными мечами. Активируйте выключатель, поднимитесь по лестнице, опустошите еще один сундук lore chest и откройте дверь. Просмотрите видеосцену, ликвидируйте пару дамочек на мосту, спрыгните вниз, и когда окажетесь на нижнем уровне, увидите еще одну даму, охраняющую выключатель, а вам его нужно активировать. Итак, убейте эту леди, активируйте выключатель и далее вам предстоит подняться наверх, так что осмотрите зону справа от выключателя и обнаружите лестницу, по которой сможете подняться вверх. Кстати, здесь же обнаружите новое оружие – посох с двумя острыми лезвиями. Возьмите, если хотите, а затем выполните суперпрыжок к огромному штабелю ящиков. Выполнив еще один прыжок, перескочите к следующему штабелю, опустошите сундук lore chest, поднимитесь по штабелю ящиков еще выше и, наконец, выполните еще один суперпрыжок так,

чтобы оказаться на старте уровня. Пройдите к концу моста, активируйте выключатель и увидите парочку врагов, вооруженных кирками. Убейте их. В комнате слева обнаружите выключатель, активруйте его и проследуйте по туманной дорожке к двери, которую откроете; езжайте на платформе (напоминающей лифт) вниз, убейте еще пару дам в этой комнате, спуститесь в нижнюю зону, активируйте четыре выключателя в каждом углу и поднимайтесь по лестнице наверх. Пройдите в противоположный конец от лестницы, активируйте выключатель и таким образом запустите машину, находящуюся внизу. Заработает конвейер, прыгайте на конвейерную ленту и езжайте в следующую комнату, но своевременно спрыгните, иначе рухнете вниз и погибнете. Опустошите сундук lore chest, пройдите через дверь и увидите роскошный взрыв. Убейте парочку, бегущую прямо на вас, а затем пройдите туда, откуда они выскочили. Активируйте выключатель на верхнем этаже, таким образом запустите машину; пройдите в дверь, спрыгните на конвейерную ленту и катитесь дальше. Обязательно своевремнно спрыгните, поднимитесь по лестнице справа и бегите вниз по дороге, перебейте врагов, если их встретите; поднимитесь по следующей лестнице, сверните налево наверху, а затем мчитесь вниз по дорожке, прикончите по пути пару врагов, а в конце ее активируйте выключатель. Пройдите в дверь и поднимитесь по следующей лестнице. Справа два рыцаря, их нужно уничтожить. Здесь же находится сундук lore chest. Бегите до конца, активируйте несколько выключателей, а затем поднимитесь вверх на лифте, пройдите через дверь на самом верху, прикончите парочку врагов, перейдя в скрытный режим; спускайтесь на лифте в конце этой дорожки и следуйте дальше, пока не обнаружите сундук lore chest и парочку охранников gyaph guards. Разобравшись с охранниками, пройдите до конца дорожки, спрыгните налево в тоннель и продвигайтесь до самого конца, где вас поджидает враг и дверь, через которую можно пройти. Врага уничтожьте, проскочите в дверь и бегите дальше по коридору, убивая охранников glyph guards. Когда окажетесь в комнате с большой машиной, сверните налево, активируйте выключатель и сможете пройти дальше. В скрытном режиме прикончите пару охранников, зайдите в дверь и в следующей комнате встаньте подальше от окна, но лицом к нему. "Зачаруйте" одного из балбесов, находящихся в комнате. Он должен будет активировать выключатель, и взорвется одна из сфер. Не теряя времени, сверните на перекрестке направо, опустошите сундук lore chest, возвращайтесь на старую дорогу и встретите теперь таинственного вампира. Он, кстати, предупредит охранников о вашем появлении. Загипнотизируйте гражданина через окно, он откроет вам дверь, а затем прикончите парочку балбесов в комнате. Пройдите в дверь в конце, сверните направо, зачаруйте еще одного гражданина (он должен будет активировать выключатель), а затем вернитесь к своему "телу", пройдите через эту машину, как делали это раньше; перейдите в скрытный режим, прикончите двух охранников, пройдите через дверь, которую один из них охранял, и прежде, чем зачаровать людишек справа от себя, вначале откройте для них дорогу, активировав выключатель возле окна. Теперь зачаруйте их, они должны пройти через машину и открыть "машину" с вашей стороны. Прикончите пару врагов в этой комнате, затем пройдите в то место, где находился ранее зачарованный; обнаружите здесь сундук lore chest. Пройдите к дверям, перейдите в скрытный режим, но пока никого не убивайте. Следуйте вдоль туманного облачка в следующую комнату. При этом вас, конечно, никто не увидит, и сможете здесь зачаровать еще одного типа через окно. Он должен будет установить взрывчатку, чтобы уничтожить сразу всех. Запрыгните в лифт в конце этой дороги, поднимайтесь наверх, перейдите в скрытный режим, убейте еще одного врага, затем снова перейдите в скрытный режим и проследуйте вдоль туманного облачка налево, где разделайтесь еще с одним. Осталась пара охранников glyph guards, с ними можно разделаться обычным способом.

Справившись со своими делами и вдоволь насосавшись кровушки, поднимайтесь по лестнице, уничтожьте еще одного врага, опустошите сундук lore chest, активируйте рычаг возле сундука, пройдите через открывшуюся внизу дверь, Зачаруйте первых же встреченных людей и отправьте их, активировав выключатели в их же комнатах, а заодно и в соседнем помещении. Вернитесь к своему телу, пройдите по вновь открывшимся дорожкам, зачаруйте еще одного типа в соседней комнате, он активирует выключатель возле окна. Вернитесь к своему телу и бегите обратно в первую комнату, далее через машину, прибейте врага с другой стороны, а затем активируйте остальные выключатели, чтобы активировать вагонетки в соотвенствующем порядке и добраться до соседнего лифта. Проследуйте вслед за вагонетками, поднимитесь на лифте наверх. Здесь вы сможете активировать клапан слева после того, как выйдете из лифта, но вообще говоря, непонятно играет ли он какую-нибудь роль. В любом случае, выйдя из лифта, сверните направо, спуститесь по лестнице, ликвидируйте парочку врагов, столкните две баррикады с рельсов, активируйте выключатель возле вагонетки. Произойдет еще один взрыв, пробегите через открывшийся тоннель, ликвидируйте обычного врага и охранника

glyph guard, затем выполните суперпрыжок через глубокую расселину, расправьтесь с еще одним врагом, затем продвигайтесь по дорожке вперед, не сворачивайте на перекрестке, отыщите в комнате сундук lore chest. Затем вернитесь к повороту, который ранее пропустили, и бегите по узкому коридору, пока не окажетесь на круглой "платформе", на которой вы подниметесь к Nexus stone и встретите таинственного вампира. Оказывается, это ваш лучший друг Себастьян, и теперь придется с ним сразиться.

Босс №3.

Себастьян сражается практически так же, как Фаустас. Обратите внимание на струи пара, вылетающие сбоку. Они нанесут повреждения вам и противнику. Действуйте тактически так же, как и против Фаустаса, до тех пор, пока он не начнет бегать вдоль стен, и вам нужно бегать против часовой стрелки для того, чтобы увернуться от струй пара. Каждый раз, когда Себастьян остановится на стене, займите позицию, чтобы он и пурпурный вихрь находились на одной линии. Он прыгнет на вас попытаясь атаковать, и попадет в этот вихрь. В результате, два-три раза промахнется и тут же попытается уничтожить Nexus stone.. Запрыгните на платформу, загипнотизируйте его приятеля, сидещего в контрольной будке; он активирует выключатель справа, и комната заполнится паром. После этого Себастьян начнет сражаться так же, как и прежде, т.е. как Фаустус, и победить его будет несложно. А в случае успеха получите очередной дар Berserk.

— Глава 7. The Canyons "Wild Places".

На этом уровне Каин снова переоденется в новый плащ, вооружится чем-то вроде кинжала, а заодно узнаете, как использовать новый дар Berserk. Прыгайте вниз, прибейте рыцаря, которого видели в начальном видеосюжете; поднимитесь на холм слева от ворот, но вначале "опустошите" сундук lore chest у основания этого холма. Пройдите по дорожке к туманному облачку, прикончите здесь парочку врагов в скрытном режиме и двигайтесь дальше по дороге. Прикончите еще одного врага, затем прыгните через пару карнизов, пробегите через тоннель к проходу, спрыгните вниз, подбегите к двум врагам возле огня, разделайтесь с ними, зачаруйте мужчину внутри мельницы. Он должен подняться по лестнице и активировать выключатель наверху. Затем бегите вверх по лестнице справа от мельницы, затолкайте ящик наверху так, чтобы он не дал закрыться воротам; отправьте зачарованного снова активировать выключатель, запрыгните на карниз позади себя, поднимайтесь наверх и следуйте дальше по дорожке, прыгая через лужу с водой (используя суперпрыжки), и когда появится возможность, прыгайте прямо к сундуку lore chest, находящемуся на "подмостках". Далее прыжками спуститесь в нижнюю часть здания, разделайтесь с врагом, опустошите сундук lore chest и поднимайтесь наверх по ступенькам; откройте дверь, ведущую в тюремную комнату, где обнаружите рыцаря и нескольких заключенных. Рыцаря прикончите и пройдите в последнюю комнату, сбегите вниз по лестничным пролетам; активируйте выключатель, чтобы открыть главные ворота; выбегите через двустворчатую дверь, далее через ворота, которые только что открыли, и следуйте по проходу, прикончив пару рыцарей в скрытном режиме. Расправившись с ними, уничтожьте аналогичным способом еще одного рыцаря; подойдите к зданию, возле которого он находился; поднимитесь по лестнице наверх, активируйте выключатель, и тут же сработает тревога, что совсем неплохо, поскольку немедленно появятся враги. Уничтожая их, получите уровень своего индикатора lore meter. Еще один рыцарь вбежит в туманное облако, в скрытном режиме ликвидируйте его, а затем пройдите к контрольной панели возле сигнала тревоги. Активируйте клапан, чтобы открыть ворота; выбегите в них, остерегайтесь падающих обломков и, в конце концов, подойдете к телеге, которую грабят парочка бандитов, вооруженных небольшими топорами. Расправившись с бандитами, просмотрите видеосюжет, в котором увидите как какая-то бандитка перерезает подвесной мост. Выполните суперпрыжок через воду, прикончите ее, пробегите через тоннель, уворачиваясь от обломков, и когда Каин выскочит из тоннеля, проследуйте по дороге, уничтожая всех встречных и поперечных. Соперники здесь серьезные. Сразившись с ними, запрыгните на телегу, а с нее суперпрыжком к сундуку lore chest. Затем вскарабкайтесь вверх по дорожке, суперпрыжком перескочите к туманному облачку, ликвидируйте пару бандитов в скрытном режиме, проследуйте через тоннель, ведущий под землю; спрыгните в отверстие, которое встретите по пути, и когда пройдете контрольный пункт, приготовьтесь перейти в скрытный режим. Но прежде, чем расправиться с парочкой врагов, которых увидите впереди, сверните налево за ящиками, отыщите сундук lore chest, затем возвращайтесь на дорогу, в "скрытном" режиме прибейте обоих врагов, пройдите дальше между ящиками, уничтожив по пути очередного бандита; войдите в лифт, поднимитесь наверх. Выйдя из лифта, проследуйте по дорожке, прикончите еще одного бандита, карабкайтесь по различным "машинам", прыгните вперед к забитому окну, загипнотизируйте парня у самого правого окна, чтобы он отпустил своего заключенного. Затем перейдите к следующему окну, на этот раз загипнотизируйте заключенного, который

должен взбежать вверх по лестнице, пройти в дверь и сбросить вниз лестницу. Поднимитесь по ней наверх, активируйте выключатель неподалеку и быстренько бегите к открывшейся двери прежде, чем она захлопнется. Сверните направо, после того как сбежите вниз по лестнице; пройдите через очередную дверь, соскочите вниз в конце этого помещения и осмотрите (inspect) телегу. Просмотрите видеосюжет и познакомитесь с новым врагом (beast demon), убивающим рыцарей. Как только видеосцена закончится, разделайтесь с рыцарем, спуститесь по дорожке и дальше вам в основном придется сражаться с демонами, рыцарями и beast demons, которые сами почему-то будут уничтожать рыцарей.

Следуйте по грунтовой дорожке мимо "телеги", уничтожайте по пути разнообразных врагов и, в конце концов, зайдете в помещение, в котором обнаружите закованных в цепи заключенных. Пройдите дальше и увидите Beast demons, уничтожающих рыцарей. Дождитесь, когда они одержат победу; ликвидируйте их, чтобы они не мешали вам в дальнейшем. Пройдя чуть дальше, обнаружите несколько сундуков возле отвратительной паучьей паутины. "Заглягните" в них и спускайтесь дальше по дороге, ликвидируйте парочку beast demons у огромных ворот, которые, к сожалению, закрыты. Пройдите в дверь слева, поднимитесь по лестнице, уворачивайтесь от языков пламени (это очень опасно), выскочите в дверь наверху и как можно быстрее сбегите по ступенькам в соседнюю комнату. Пройдите в двухстворчатую дверь в самом низу и окажетесь по другую сторону ворот, так что и открывать их не придется. Здесь же увидите очередного beast demon. Ликвидировав его, активируйте клапан возле ворот, пробегите в правую часть здания и сможете запрыгнуть в верхнюю часть этого дома. Выполните суперпрыжок к сундуку lore chest, активируйте еще один клапан, который здесь обнаружите, и теперь необходимо загипнотизировать мужчину в окне, который должен запустить вагонетку.

Прыгните на вагонетку и катите по тоннелю. Когда вагонетка остановится, обнаружите здесь кучу трупов, так что без проблем напьетесь крови до отвала и поправите здоровье. Возле одного из трупов находится будка управления краном, стоящим прямо перед ним. Дерните рычаги в следующей последовательности: левый, средний, правый и средний. Подбегите к клапану, активируйте выключатель возле него, чтобы открыть дверь прямо перед собой; затем бегите через открывшуюся дверь, активируйте клапан с этой стороны и быстро бегите к краю конвейерной ленты позади себя, приготовьтесь активировать выключатель, когда булыжник обрушится возле вас.

Бегите через здание в дыру, пробитую булыжником; подбегите к панели, управляющей кранами; дерните рычаги точно в том же порядке, что и раньше; произойдет ужасный взрыв, в результате чего образуется новый проход. Бегите по нему, уничтожайте по пути демонов beast demons, дальше продвигайтесь по рельсам, ведущим в шахту; сверните налево, вскарабкайтесь на карнизы, супер прыжком d.g.jumping перескочите через большую лужу воды к шахтерам, стоящим возле огня. Пройдите по небольшой дорожке, поднимитесь на возвышенность, суперпрыжком перескочите через воду, убейте еще одного демона, пройдите через ворота, активировав клапан; ликвидируйте еще парочку демонов, которых встретите по дороге; сверните направо, и вам предстоит разобраться с одной из самых трудных головоломок в игре.

Двустворчатые двери слева, к сожалению, закрыты, так что вам нужно будет подняться по настилам напротив них и наверху выполнить суперпрыжок и таким образом добраться до ране недоступного здания. Спуститесь вниз по нескольким лестничным пролетам, оставайтесь на лестнице, но так, чтобы иметь возможность загипнотизировать мужчину, сидящего в стальной клетке. Он должен активировать выключатель, после чего быстро бегите к тому месту, где впервые вошли в это здание; приготовьтесь активировать клапан так, чтобы glyph энергия поступила в следующие два здания; затем суперпрыжком проскочите снова на настил, дождитесь, когда glyph энергия, поступающая по трубам, окажется буквально в метре от вас; тут же активируйте следующий клапан, затем бегите на нижний уровень настила, активируйте еще один клапан, когда glyph энергия окажется приблизительно в полуметре от вас. Следуйте вдоль труб, по которым перемещается glyph энергия, к выключателю, к которому она должна поступить. Активируйте его, чтобы "отключить" glyph ворота и в следующей зоне увидите, как демон beast demon сражается в рыцарем. Пусть они убивают друг друга, вы же добьете победителя, а кровь выпьете из обоих.

Продвигайтесь дальше по дороге, пока не увидите старую хижину, которую охраняет одинокий демон. Прибейте его, зайдите в хижину, где живет настоящий "пророк", а в результате получите от него очередной дар "telekinesis". Эта прорицательница затем телепортирует вас ко входу в определенное устройство. Используйте только что приобретенную способность, чтобы открыть зеленый замок над дверью прямо перед собой. Пробегите в эту дверь, дальше мчитесь по тоннелям к лифту и повстречаете омерзительного монстра...

— Глава 8. The Eternal Prison "Bad Blood".

Бегите вверх по горной дорожке, мощным прыжком перескочите через ущелье, откройте зеленый замок и окажетесь в тюрьме вечности (Eternal prison), где встретите совершенно новых врагов, которых мы будем называть тюремщиками (wardens). Кстати, здесь же и обнаружите здоровенных пауков, с которыми чуть позже придется сразиться.

Поднимайтесь по правой лестнице, запрыгните на карниз слева, дальше суперпрыжком перескочите в противоположный конец комнаты, поднимитесь по единственной лестнице и выполните суперпрыжок, чтобы перепрыгнуть обратно на противоположную сторону. Возьмите посох с двойным лезвием, опустошите сундук lore chest и прыжком перескочите к двери в центре комнаты. Затем спрыгните в отверстие и приготовьтесь сразиться с парой огромных пауков. Пройдите через теперь открывшуюся дверь, уничтожьте еще одного паука, отыщите единственную открытую тюремную камеру, активируйте выключатель, чтобы вытащить большой металлический ящик из отверстия, в которое вам нужно будет спрыгнуть. Тут же появится еще пара пауков, убейте их, спрыгните в отверстие, сверните направо и увидите небольшой топор и сундук. К сожалению, пока что они недоступны. Не беспокойтесь, они все равно будут вашими. Тюремщик проводит к тюремной камере, находящейся чуть дальше; мощным прыжком перескочите на соседний островок, там еще одна тюремная камера. Откройте ее, войдите внутрь, перебейте пауков, откройте другую дверь в этой комнате, а затем повторите то же самое на следующем островке, после чего вам предстоит первое сражение с тюремщиком. Как только его убьете, возвращайтесь к месту старта и окажетесь неподалеку от сундука и маленького топора. Активируйте выключатель, точно так же, как это чуть ранее сделал тюремщик; пробегите через появившуюся дверь, спуститесь по лестнице и обнаружите поврежденный лестничный пролет. Отремонтируйте ступеньки, используя зеленую "штуку" справа от ступенек, поднимитесь вверх по этой лестнице, пройдите через телепортационную дверь и перенесетесь на странный плавающий островок в тюрьме вечности. Перескочите на средний остров, активируйте выключатель, и в результате поднимутся несколько каменных платформ, по которым и сможете удрать. Запрыгните на первую из этих платформ, которые движутся против часовой стрелки. На некоторых из них вас попытаются атаковать скелеты. Прыгайте с платформы на платформу, используя суперпрыжки, и наверху обнаружите еще одну телепортационную дверь, точно такую же, которой воспользовались раньше. Прыгайте на нее без сомнений и окажетесь в коридоре. Всверху свалится металлический ящик, и появятся слепые женщины, на которых набросятся пауки. Расправьтесь с ними побыстрее, запрыгните на металлический ящик, а с него мощным прыжком на карниз с противоположной стороны. Активруйте рычаг, чтобы опустились еще несколько ящкиков; прыгайте по ним, как по ступенькам, чтобы, в конце концов, забраться на самые высокие ящики, а с них перескочить на самую верхнюю платформу в противоположной стороне комнаты. Загипнотизируйте слепую женщину в среднем окне, она поможет вам попасть в коридор. Пробегите через большую комнату, используйте телекинезис, чтобы опустить несколько ящкиов со слепыми дамочками; откройте три клетки с пауками, уничтожьте пауков, поднимайтесь на следующий уровень, активируйте выключатели во всех комнатах, в них обнаружите заключенных, оружие и сундуки. В некоторых, правда, ничего интересного. В одной из этих комнат увидите лестницу, по которой нужно подняться наверх. Сразу же после этого загипнотизируйте еще одну слепую леди, клторая должна активировать выключатель, тогда сможете выйти наружу. Пройдите мимо открытых камер, войдите в угловую, зачаруйте леди, и она откроет вам свою тюремную камеру. Пройдите в нее, поднимитесь по лестнице, активируйте выключатель наверху, в результате чего поднимутся металлические ящики, и по ним сможете запрыгнуть в следующую зону. Здесь увидите нескольких слепых леди; поднимайтесь вверх по ступенькам, зачаруйте одну из этих дамочек, она откроет вам дверь, и когда пройдете через нее, прибейте парочку тюремщиков, продолжайте двигаться по дороге, откройте зеленый замок, пройдите через широкие двустворчатые двери, бегите вперед, а когда вас атакует тюремщик, ликвидируйте его, активируйте зеленый замок на противоположной стороне рва, пробегите по созданному вами мосту и возвращайтесь обратно к зеленому мосту. Активируйте выключатель, а затем, используя телекинезис, вскройте замок и сможете открыть дверь, не уничтожая мост. Выбегите в эту дверь, просмотрите видеосцену, а по ее завершении прикончите пару тюремщиков, вышвырните заключенного в окно, чтобы выбить его; затем выбирайтесь через этот пролом, спуститесm по коридору и автоматически избежите опасности.

Прыгните в сторону, пройдите через единственную открытую дверь, продвигайтесь по проходу, ликвидируйте тюремщика и возвращайтесь на свою дорогу. Снова увидите уже известного вам мужчину, он как обычно в бешенстве. Не обращайте на него внимания и двигайтесь дальше. В следующей комнате четыре выключателя. Они, на самом деле, активиру-

ют какие-то огненные ловушки, в которые вы запросто сможете вляпаться. Кстати, здесь же пара тюремщиков. Разделавшись с ними, пройдите через открышуюся дверь и двигайтесь дальше мимо пыточной комнаты. Кстати, можно пройти через единственную открытую дверь и спуститься позади стальных перекладин к этому разгневанному типу. Здесь загипнотизировать какую-нибудь слепую леди, но можно это сделать и не спускаясь вниз. Так или иначе, вам предстоит активировать выключатель, открывающий дверь на верхнем уровне. Сбегите вниз по открывшемуся проходу, дальше через мост и увидите, как этот разгневанный тип бросится бежать за вами. Быстренько активируйте зеленый замок возле моста, проскочите через "телепортационную" дверь и бегите по коридору, где встретите слепых леди. Не обращайте на них внимания, прибейте появившегося тюремщика и бегите вниз по этой дорожке, пока не окажетесь в комнате, посреди которой находится большой купол. Суперпрыжком перескочите в центр комнаты, разверните, активируйте зеленый замок наверху, откуда вы только что спустились, чтобы восстановить мост. Теперь возвращайтесь обратно так, чтобы оказаться под зеленым замком; активируйте выключатель, чтобы сдвинуть мост; суперпрыжком подскочите к куполу, пробегите по мосту в комнату, где нужно будет прикончить охранника. Прежде, чем выйти, обратите внимание на зеленый замок чуть выше входа. Активируйте его, чтобы разблокировать вход в комнату, куда вам нужно будет попасть попозже. Возвращайтесь обратно к выключателю, который перемещает мост; активируйте его дважды, выполните суперпрыжок обратно к куполу, пройдите в "новую" комнату, активируйте выключатель справа от входа. В результате опустится один из металлических треугольников, и к нему нужно присмотреться (investigate). Оказывается, что это специальные тюремные камеры, в которых сидит один из строителей. Он расскажет вам, как уничтожить машину.

К выключателю на куполе уже поступила энергия, так что можно его активировать, и увидите мощный взрыв. Возвращайтесь к тому месту, откуда в первый раз увидели этот купол, рядом с тем местом, где находились топор и ящик lore box (откуда вы телепортировались); пройдите по направлению к единственной двери, которой вы еще не пользовались; прибейте двух последних тюремщиков, пройдите в дверь, далее через следующую комнату, но здесь следует остановиться. Обратите внимание на синий круг на полу, через него обязательно нужно перепрыгнуть. Чуть позже вас снова начнет преследовать этот разгневанный мужчина. Бегите по коридору, активируйте выключатель справа, перебегите через мост, развернитесь, активируйте выключатель на другой стороне. В результате этого маневра и утопите преследователя. Бегите через отрытую двустворчатую дверь в следующую зону и окажетесь в комнате с лабиринтом. Стен здесь нет, но из земли поднимутся острые шипы, и таким образом выбраться будет необычайно сложно. Однако вспомните про свой дар телекинезиса, активируйте зеленый замок, и проход будет открыт. Подобная ситуация повторится чуть позже. Тогда пол, на котором вы стоите, будет медленно погружаться в жаркое пламя, но вы с помощью телекинеза откроете себе дорогу. Как говорят, из жара да в полымя. Приготовьтесь к схватке с боссом.

Босс №4.

Бешеный мужик с рюкзаком, на самом деле, очень опасный противник. Спрячьтесь за статуями, иначе не сдобровать, и как только босс уничтожит статуи, за которыми вы прячетесь, отскочите в сторону, чтобы не получить повреждений от обломков, и немедленно атакуйте, используя телекинезис. После нескольких удачных атак он бросится наутек. Бегите за ним в следующую комнату, где придется потруднее. Продолжайте использовать телекинезис, он буквально закипит от бешенства и бросится в атаку, а вы займите позицию перед одной из четырех здоровенных кос, на которые он и напорется. Когда он разнесет вдребезги все четыре косы, появятся зеленые замки. После того, как вы все четыре замка, то таким образом как бы оживите статую со знакомой физиономией. Наступает финальная часть боя. Разозлите мужика с рюкзаком, чтобы он снова бросился на вас в атаку и врезался в опору статуи. Когда он сделает это пару раз, статуя рухнет на него, тут ему и конец. Есть чему обрадоваться, но, к сожалению, обнаружите, что на самом деле это был ваш прежний товарищ. Звали его Магнус. Как и прежде, вы захватываете его душу и таким образом приобретаете новый дар Immolate.

— Глава 9. The Device "Into the Depths".

Просмотрите начальную видеосцену и погрузитесь в глубины, где вам нужно будет разобраться со специальными устройствами. Бегите через тоннель и буквально "воткнетесь" в glyph. На самом деле это Хилден (Hylden). Убейте его, как обычного врага, т.е. вначале блокируйте атаки, а затем уже сами нападайте Когда схватка закончится, нажмите кнопку, чтобы отключить дверь; пройдя через нее, окажетесь в большом коридоре. Будьте внимательны и осторожны, поскольку "клешни" в боковой части коридора очень опасно атакуют. Спустившись вниз, обнаружите еще одного Хилдена, прибейте его, пройдите через проход, из которого он вышел; выполните супер-

прыжок, чтобы оказаться на следующей платформе; выскочите через разбитое окно и спрыгните в нижнюю зону. На каждой из двух дверей увидите кнопки. Нажмите их, пройдите в дверь, уничтожьте очередного Хилдена; используйте телекинезис, чтобы активировать зеленый замок в верхней части стены, и в результате спустится лифт. Поднимайтесь на нем наверх, сверните в проход, мощным прыжком перескочите на другую сторону, активируйте выключатель, возвращайтесь обратнто к первоначальному коридору, по пути ликвидировав demon beast; откройте дверь, активировав выключатель; пробегите через нее, продвигайтесь вперед, не сворачивайте никуда, разделайтесь с очередным Хилденом в туманном облачке, а затем через небольшое окошечко внизу активируйте зеленый замок в правой части комнаты, чтобы освободить гражданина, которого можно будет загипнотизировать.

Возвращайтесь обратно к проходу, который ранее пропустили; отсюда загипонотизируйте гражданина, который должен будет нажать выключатель, чтобы энергия поступила к кнопке возле закрытой двери. Спуститесь чуть ниже по коридору, прикончите еще одного демона, преследуйте Хилдона, который бросится наутек; прибейте его, а заодно и демона в соседней комнате. Спустившись на нижний уровень, нажмите выключатель, чтобы активировать кнопку на верхнем уровне. Поднимайтесь наверх, загипнотизируйте очередного балбеса. Он должен будет нажать кнопку, после чего спокойно пройдете мимо "поршней" к комнате и окажетесь в следующем проходе. Перейдите по нему в большой коридор, где впервые встретите нового врага Hylden Warrior. Расправьтесь с ним без особых церемоний, а заодно ликвидируйте его приятеля; суперпрыжком перескочите через большую лужу с водой, развернитесь, активируйте зеленый замок, спрыгните в яму, заполненную ранее водой, нажмите выключатель, чтобы активировать кнопку наверху.

Прыжком перескочите к кнопке, нажмите ее, чтобы открыть дверь; пройдите до тупика, далее в проход, в котором обнаружите механическую руку возле перехода. Спрыгнув с него, прикончите тюремного надзирателя, нажмите выключатель, и таким образом механическая рука уничтожит Хилдена наверху. Поднимайтесь обратно на переход; поднявшись по лестнице, нажмите кнопку, чтобы взорвать Хилдена; продвигайтесь дальше вперед в скрытном режиме, ликвидируйте Хилдена и воина на своем пути, а в следующей зоне загипнотизируйте очередного болвана. Он должен активировать рычаг для вас. Затем выпрыгните через разбитое стекло в окне и мощным прыжком перескочите к открывшемуся проходу. При этом постарайтесь не рухнуть в воду. Уничтожьте воина и продвигайтесь дальше. Прибейте еще одного на "прозрачном" переходе, а затем взгляните вниз, активируйте зеленый замок, чтобы сдвинуть ящики. За ними находится какой-то тип. Загипнотизируйте его и отправьте через мост, он должен будет отключить зеленый замок. Получите доступ к новой дорожке, на которой нужно будет загипнотизировать очередного типа. Он активирует выключатель и таким образом откроет дверь. Продвигайтесь дальше, уничтожьте по пути демона, и когда окажетесь в следующей зоне, прежде чем спрыгнуть вниз, выпоните суперпрыжок к выключателю, активруйте его, а после этого спрыгните вниз, прикончите Хилдена, выполните суперпрыжок к кнопке, которую только что активировали; нажмите ее, чтобы спустить воду из бассейна внизу; спрыгните в него после того, как уйдет вода, и взбирайтесь на красный пьедестал, чтобы отключить красные барьеры в предыдущей зоне. Однако учтите, что там появится демон beast demon. Прикончив его, пробегите через эту комнату, ликвидируйте еще одного Хилдена, нажмите очередную кнопку, чтобы отключить желтое силовое поле. Вернитесь к тому месту, где в первый раз использовали выключатель, чтобы доставить энергию к кнопке, т.е. поднимитесь по лестнице и выполните суперпрыжок к этому выключателю. Пройдите через дверь, которой вы уже пользовались, и окажетесь в помещении, где хранятся зародыши этих мерзких Хилденов. Перескочите через камеры с этими зародышами; спрыгните вниз, чтобы выбраться из комнаты. Выскочив из нее, прикончите Хилдена и бегите во весь дух по боковому проходу, спрыгните в новую зону, выскочите в коридор, прикончите здесь воина и приготовьтесь кого-нибудь загипнотизировать. Спрыгните вниз, проследуйте по следующему коридору и окажетесь в ловушке, поскольк Хилден как бы запечатал вас силовым полем, и комната заполняется водой. Зачаруйте какого-то гарждданина позади Хилдена, и он, активировав кнопку, вырубит силовое поле. Выбирайтесь отсбда, расправьтесь с Хилденом, чтобы впредь не устраивал подобных мерзостей; проследуйте по дорожке в следующую комнату, нажмите выключатель, и откроется довольно странный лифт. Смело прыгайте в него, а далее обнаружите машину. Нужно двигаться по часовой стрелке, чтобы забраться на самый верх. На нижнем этаже прикончите воина, продвигайтесь по направлению к вспыхивающей кнопке (ее увидите издалека). Активировав эту кнопку, езжайте на платформе вверх; снова двигайтесь по часовой стрелке, уничтожая демонов, Хилденов, хилден-воинов; активируйте барьеры, используя зеленые замки, с дальней дистанции. В общем, придется потрудиться. Поднимай-

тесь на платформу, а когда окажетесь наверху, нажмите кнопку, и уровень завершен. В финальной видеосцене увидите, как Каин уничтожает машину, и кое-что еще интересное.

— Глава 10. The Wharves "Betrayal".

Ситуация складывается самым неожиданным образом. Ума оказывается предательницей, так этого оставить нельзя.

Бегите через туманное облако, в скрытном режиме прибейте трех рыцарей, загипнотизируйте леди за воротами, она их откроет. Выбегите в дверь направо и двигайтесь дальше. Просмотрите видеосюжет. Вам нужно добыть пароль, чтобы добраться до корабля Sarafan Boat. Сверните направо у ворот, активируйте клапан, пройдите в ворота, прикончите рыцаря glyph Knight и продвигайтесь с том направлении, откуда он появился. Но остановитесь, прежде чем вас атакуют два рыцаря; сверните в дверь направо и приготовьтесь к сложной головоломке. Нажмите первый выключатель, чтобы "выпустить" glyph энергию; быстренько перебегите в противоположную сторону комнаты, активируйте клапан, чтобы энергия могла поступить наверх; взбегите по одному лестничному пролету, активируйте следующий клапан, поднимитесь на очередной лестничный пролет, поверните последний клапан, и проблема решена. Нажмите выключатель, к которому уже поступила энергия; корабль сдвинется в сторону, спускайтесь вниз, расправьтесь в парой рыцарей, которых видели ранее. Используя прыжковый дар, прыгните через море и узнает пароль, котрый позволит вам открыть ворота. Продвигайтесь по дорожке, которая приведет обратно в ту зону, где вам пароль и понадобится. Как обычно, загипнотизируйте кого-нибудь, сообщите ему пароль, затем пройдите через ворота, активровав клапан; прыгните на груз, находящийся слева; развернитесь, загляните в тоннель, активируйте зеленый выключатель, чтобы корабль снова сдвинулся. Затем мощным прыжком перескочите через море, уничтожьте glyph рыцаря, пройдите по дороге чуть дальше, поднимитесь по лестнице, войдите в новую комнату и увидите ящик. Установите его прямо перед дверью, через которую только что вошли, и он провалится сквозь пол. Теперь нужно задвинуть ящик на напольный выключатель, и тогда дверь внизу откроется. Пройдите через нее, проследуйте дальше по дороге, по пути разделайтесь с рыцарем и продвигайтесь дальше, пока не окажетесь в тупике. Пройдите в дверь, дальше по берегу и встретите человечка. Он сообщит полезную информацию, а вы в свою очередь отблагодарите его. Вначале прикончите, а потом выпейте кровь. Чисто по-вампирски. Пройдите в дверь, из которой он появился; сверните направо, пройдите небольшое расстояние. В противном случае враги могут вас расстрелять из арбалета с безопасной дистанции. Разделайтесь с glyph рыцарем, а затем перебегите на другую сторону в здание, напоминающее склад. Разберитесь с рыцарем и его приятелем, затем активируйте клапан, чтобы открыть другую клетку; войдите в нее, активируйте выключатель, поверните клапан, чтобы снова открыть другую клетку; войдите в нее и, наконец, поверните клапан, который открывает дверь в другой клетке, т.е. повторите эту процеруру в третий раз и таким образом закончите очередную головоломку. Активировав выключатель в только что открывшейся клетке, пройдите теперь в ту зону, где вас обстреливали из арбалета и где ликвидировали двух glyph рыцарей. Продвигайтесь по дороге, уничтожьте охранников и glyph рыцаря, сверните на перекрестке направо и увидите, как ящики обрушатся на двух воинов, попытавшихся вас атаковать. Забегите в складское помещение, пробирайтесь в заднюю часть склада по уже известному вам маршруту и приготовьтесь сдвинуть ящик. Для этого нужно активировать вначале выключатель в середине, затем справа, снова в середине, слева, слева, в середине и, наконец, справа. Неожиданно появится демон, который прорвется через ворота; проследуйте за ним и встретите еще одного старого друга. Вы уже привыкли наверное к тому, что старые друзья Каина оказываются его смертельными врагами. Просмотрев видеосюжет, продолжите путешествие, прикончите beast demon и парочку других врагов; подойдите к воротам, которые они охраняли; загипнотизируйте типчика возле них, отправьте его к панелям управления краном. Вначале нажмите левую кнопку, а затем правую, пройдите через ворота, чуть дальше убейте парочку glyph рыцарей, отыщите открытую дверь на правой стороне улицы (почти в самом ее конце), разберитесь с парочкой glyph рыцарей, а затем пройдите в дверь, уничтожьте еще одного рыцаря. Пройдя чуть дальше, выполните суперпрыжок, перескочите на другую сторону. Будьте осторожны, поскольку с корабля моментально начнется обстрел любого, кто только к нему приблизится. Затем этот же маневр повторите пару раз, затем войдите в таверну, прибейте всех на первом этаже, поднимитесь по лестнице, сверните налево, спрыгните на землю, выйдите в дверь. Кстати, вы можете открыть дверь, ведущую в следующую комнату, но там ничего интересного нет. Так что идите дальше, прибейте пару рыцарей. Ни в коем случае не прыгайте через реку, поднимитесь по лестнице на верхний настил, а затем именно оттуда вы-

полните суперпрыжок на противоположную сторону. Поднимайтесь налево, проследуйте по дорожке и попадете в последнюю зону этого уровня. Обойдите "зарешеченную" территорию; загипнотизируйте парня, стоящего возле рычагов. Он должен дернуть средний рычаг, и на арене появится единственный враг в игре, которого нельзя убить, а он на самом деле перебьет всех рыцарей и проломит отверстие, через которое вы сможете отправиться дальше. Загипнотизированный парень должен спустить клетку вниз. Забирайтесь в нее сами, а затем загипнотизированный должен нажать средний выключатель, и уровень таким образом будет завершен.

— *Глава 11. The Hylden City "The Living End".*

Итак, вы прибываете на корабль, где куча трупов. Непонятно, кто же их убил и высосал кровь? Не вспоминаете? Это сделали вы, так что можете полюбоваться результатом своих трудов праведных. А когда встретите лорда Сарафана, то он куда-то удерет, но радоваться рано, он вас будет поджидать в конце уровня.

Бегите вверх по дороге налево, прикончите Хилдена и продвигайтесь дальше, пока не окажетесь в тупике. Как только увидите отверстие, спрыгните в него; освободите демона из клетки, он прикончит парочку Хилден, а заодно проломит стекло, и вы сможете выбраться в этот пролом. Возвращайтесь обратно к началу уровня, перебейте по пути пауков и Хилдена, спуститесь на лифте в подземную зону; сообразите, куда идти дальше. Кстати, позади вас демон, так что бегите как можно быстрее, сверните на левую дорожку, поднимитесь по переходу к двери наверху, пройдите в нее, перейдите в скрытный режим у туманного облачка, прикончите парочку Хилден, выйдите через единственную открытую дверь, ликвидируйте воина на мосту, спускайтесь вниз на следующий уровень, активируйте пару кнопок, сможете пройти на нижний уровень, и при этом не пострадаете от взрыва. Прикончите Хилдена и воина, который вас здесь поджидает, а затем проследуйте по дороге, ликвидируйте еще парочку воинов и Хилдена, пройдите через единственную дверь и дальше через тоннель в новую зону. Прыгайте по обломкам, чтобы перебраться на другую часть обрушевшегося перехода; продвигайтесь к следующему контрольному пункту, спрыгните вниз, сдвиньте glyph пьедестал и продвигайтесь дальше по дороге. Уничтожьте паука, зайдите в комнату с окном, загипнотизируйте человечка в другой комнате. Он должен нажать кнопку в центральной комнате и выпустить на свободу совершенно кошмарного демона, который перебьет всех, кто подвернется под руку. Заманите этого демона к соседнему окну; отключите машину, нажав кнопку один раз, а когда демон окажется на платформе, нажмите ее еще раз, и монстр погибнет (кстати, единственный раз в этой игре).

Пройдите через разбитое стекло, прыгайте по обломкам, войдите в комнату, подойдите к двум кнопкам, нажмите их, и в результате взрыва внизу образуется новый проход. Пройдя по нему, приготовьтесь решить головоломку.

Зачаруйте парня напротив вас и отправьте его в воду, где он и утонет. Спрыгните вниз, сдвиньте блок, который здесь обнаружите, в освещенную зону. Возвращайтесь к тому месту, где впервые появились, загипнотизируйте еще одного человечка и отправьте его в затопленную зону. Затем выполните суперпрыжок так, чтобы приземлиться на ящик, а затем прыгните через разбитую решетку, которую видите рядом с ним. Пройдите направо, нажмите последнюю кнопку. В результате шлюз, сдерживающий воду, поднимется; вода перестанет сюда поступать, зато вы сможете добраться до странного лифта, и как только запрыгнете на его платформу, немедленно развернитесь, приготовьтесь спрыгнуть в нужный момент. Затем проследуйте по дорожке, спрыгните в отверстие, продвигайтесь чуть дальше, прибейте пауков, а когда окажетесь в тупике, активируйте клапан, чтобы спустить воду; спрыгните в ранее затопленую зону, установите ящики на одной линии и прыгайте по ним. Таким образом Каин доберется до следующей двери, затем вернитесь обратно и затопите эту зону. Выполните очень точно суперпрыжок с одного блока на следующий, а когда приземлитесь на третьем блоке, загипнотизируйте парня за окном, чтобы он открыл вам дверь. Мощным суперпрыжком выскочите в дверь и спустите воду, в результате чего откроется новый проход. Продвигайтесь по нему, откройте дверь, нажав кнопку; пройдите в нее и толкайте блок на карнизе как можно дальше. Перепрыгните через него и отправляйтесь в тоннель. Разделайтесь с тремя пауками, продвигайтесь по тоннелю вверх, столкните блок с карниза так, чтобы он оказался возле ворот, ближайших к последнему блоку; возвращайтесь в начало затопленной зоны, точно и расчетливо прыгайте с ящика на ящик, затем пройдите в дверь, сверните в дверь направо, прокатитесь на одном из зеленых дисков наверх и расправьтесь с очередным воякой.

Выйдите через соседнюю дверь, сверните налево, убейте рыцаря и Хилден, спрыгните в отверстие неподалеку, разберитесь еще с парой воинов и проследуйте по дорожке к зеленой мерцающей зоне, свернув налево. Проследуйте по дороге, пройдите через мост, сразитесь с Хилденами на каждой станции, затем выполните суперпрыжок, чтобы пересko-

чить через зеленую мерцающую яму; нажмите кнопку, запрыгните на платформу и езжайте на ней наверх. Далее прыгайте по ящикам направо и приготовьтесь выполнить еще несколько очень точно рассчитанных по времени прыжков. Как только увидите, что зеленый дымок начинает рассасываться, немедленно прыгайте в это место, повторите еще несколько аналогичных прыжков, спрыгните вниз, проследуйте по дорожке, прибейте воина возле пары дверей, пройдите в дверь налево и продвигайтесь дальше. Запрыгните на ящики справа, прикончите парочку Хилденов наверху, а затем нажмите кнопку возле того места, где вошли. Спрыгните вниз, перейдите в следующую комнату, нажмите кнопку, чтобы стол полетел прямо вперед; запрыгните в следующую зону, проследуйте по тоннелю, прикончите вначале паука, а затем прыгните на трап, висящий наверху. Проследуйте по нему до конца, спрыгните влево и двигайтесь дальше по дорожке. Прибейте парочку Хилден, нажмите две кнопки. В результате появятся человечки, которых демон благополучно и слопает. Откройте дверь позади того места, где находилось это чудище; расправьтесь с воином, а затем прокатитесь на металлическом ящике. Как только окажетесь в новой территории, ликвидируйте Хилдена и воина, а затем отправляйтесь на схватку с мини-боссом.

Мини-босс.

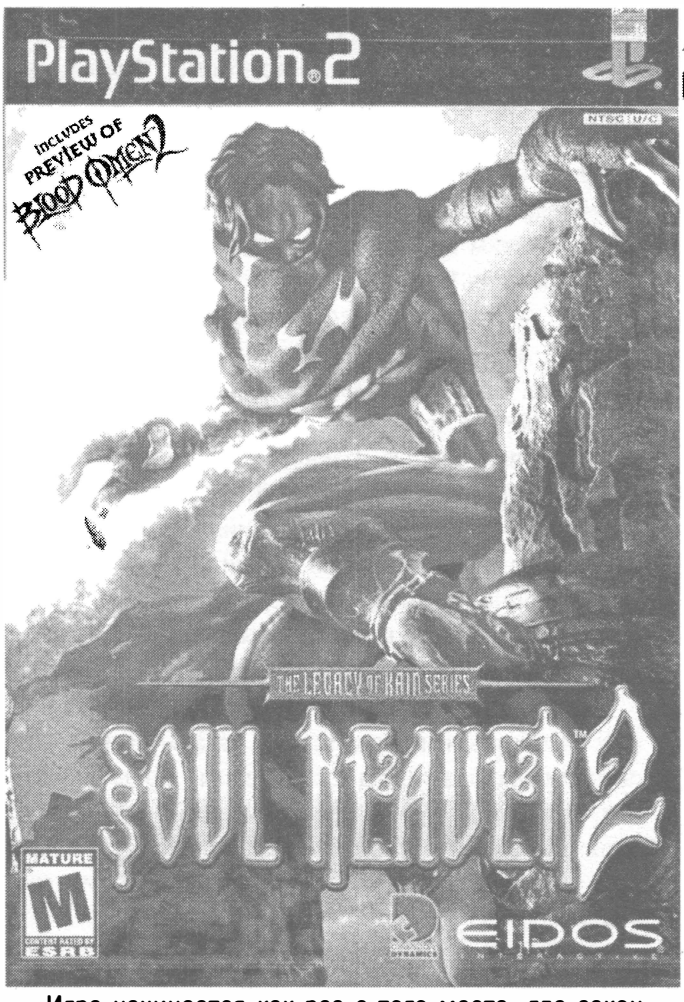
Здесь нужно активировать зеленые замки, а для этого встаньте перед ними так, чтобы босс выстрелил прямо в них. В результате замки взорвутся, босс рухнет вниз со всеми вытекающими последствиями.

Просмотрев короткую сцену, вы телепортируетесь к последнему зданию, через которое вам предстоит пройти. Дверь заперта, так что зайдите в него через боковую дверь справа, и как только окажетесь внутри здания, прибейте пару воинов; продвигайтесь вперед и в следующей зоне необходимо загипнотизировать какого-то типа слева, чтобы отправить в затопленную зону. Затем передвиньте ящки внизу так, чтобы он оказался как раз под выключателем. Заберитесь на ящик, загипнотизируйте этого же парня еще раз и заставьте его затопить помещение. Нажмите кнопку, чтобы задействовать лифт; прыгните на край платформы в противоположном конце зоны, а оттуда суперпрыжком через водное пространство. Нажмите здесь кнопку, чтобы открыть ворота; возвращайтесь в главную затопленную зону и поднимайтесь вверх на лифте, как это делали ранее. Прикончите здесь последнего Хилдена и воина, проследуйте по дорожке, откройте дверь, нажав кнопку, и пройдите на встречу с финальным боссом в противоположный конец перехода.

Финальный босс.

Первым делом босс попытается уничтожить вас, дав три залпа из свого меча soul reaver. Однако увернуться от них очень легко. Приближаться к нему вряд ли целесообразно, поскольку он тут же телепортируется. Так что займите позицию где-то посреди моста, повернитесь к боссу лицом, воспользуйтесь даром телекинезиса, чтобы он зашатался, стоя на краю платформы. Быстренько выполните счуперпрыжок и прыгайте прямо в него, чтобы сбить вниз с платформы. Затем измените стратегию, поскольку на этот раз он будет атаковать мечом Soul Reaver. Атаки эти смертельно опасны, а кроме того, буквально одним ударом он может разбить вдребезги ваше оружие, так что даже и не пытайтесь блокировать. Лучше всего блокировать первые пять ударов в его шестиударной комбинации, а затем от последнего шестого удара увернуться. В результате блокировки ваш дар Immolate станет очень мощным, так что смело атакуйте босса, используя вашу удивительную способность. Продолжайте в том же духе, пока не начнется следующая фаза сражения. Теперь в ваших руках меч Soul Reaver, и значит босс больше никогда не увидит рассвет. Он, конечно, попытается выполнить шестиударную комбинацию вновь и вновь, а вы используйте дар Berzerk и атакуйте мечом Soul Reaver, а затем хватайте его и швырните с края платформы. Но можно, как только схватите, пронзить его свои мечом. После победы над боссом игра завершается. И мы будем очень довольны, если настоящее прохождение окажется для вас полезным.

LEGACY OF KAIN: SOUL REAVER 2



PS2 XBOX PC CD-ROM

Игра начинается как раз с того места, где закончилась предыдущая серия. Каин и Рейзел находятся в комнате Мобиуса в Chronoplast Chamber. Между ними происходит очень серьезный спор. Каин прыгает в портал времени и оказывается в прошлом империи Nosgoth`s past. Рейзел преследует его в различных временах истории Nosgoth`s, пытаясь помешать ему уничтожить все на своем пути. В основном игровое действие построено так же, как и в первой игре. Правда появились новые друзья и враги, а также оригинальные power-ups для Рейзел и Soul Reaver. Кстати, Рейзел узнает много о своем прошлом, как он был одним из воинов Sarafan Warrior еще до того, как Каин воскресил его вместе с братьями (Srarfan Brothers), "усыновив" их и сделав лейтенантами своей дьявольской империи.

* Управление.

Левая аналоговая кнопка – передвижение Рейзела.

Кнопка ✖ – Прыжок / Плавание.

Кнопки **L2** + ✖ – высокий прыжок / Ускорение под водой.

Нажав кнопку ✖ и выполнив прыжок, нажмите еще раз кнопку ✖, находясь под водой, и тогда Рейзел начнет парить, используя свои крылья.

Кнопка ■ – Кнопка Action – легкие атаки (Light attacks), открывание дверей, собирание предметов и т.п.

Кнопка ▲ – Мощные атаки (Heavy Attack).

Кнопка ● – Удерживая эту кнопку, пожираете души убитых. Дважды нажав кнопку, активируете или деактивируете Soul Reaver.

Кнопка **L1** – Блокирование атак.

Кнопка **L2** – Опуститься на корточки.

Кнопки **L2** + ■ – бросить оружие.

Кнопка **R1** – Незаметно прокрасться (Sneak), а в бою позволяет автоматически находиться все время лицом к врагу (Auto-Face Enemies).

Кнопка **R2** – Режим Lock Around Mode. Удерживая кнопку **R2** и используя левую аналоговую кнопку, осматривайте пространство со всех сторон.

Кнопка **R2** + кнопка ▲ – Дальнобойные атаки Fire Projectile. Удерживая кнопку **R2** и кнопку ▲, используйте левую аналоговую кнопку для того, чтобы прицелиться. Как только отпустите кнопку ▲, выполните атаку.

Кнопка **Select** – Доступ в меню, в котором можете переключиться в спектральный план из материального или наоборот. Взглянуть на карту, а также вызвать Soul Reaver.

* Персонажи.

– Рейзел (Raziel).

Главный герой игры, бывший Сарафан Воин. Когда Каин забрался в его гробницу, то воскресил Рейзела и его братьев, "усыновил" их и сделал лейтенантами в своей армии. И они должны были помогать ему управлять империей Носгоф. К сожалению, Рейзел начал очень быстро развиваться и в известной мере превзошел своего властелина Каина. В частности, у него выросли крылья. Этого Каин перенести не мог и бросил Рейзела в озеро смерти Lake of the Dead, где он и должен был сгореть. Однако, Бог Элдер, гигантский спрут, проживавший в глубинах озера Abyss of the Lake, спас Рейзела, дав ему новую жизнь и новое тело, а также способность захватывать души побежденных врагов. Так Рейзел и стал Soul Reaver.

— Каин (Kain).

Когда-то он родился от очень благородных родителей, в гордыне своей считал себя непобедимым, но однажды на него набросились грабители и убили. Когда Каин воскрес, он превратился в кровожадного вампира. Первоначально он пытался навести порядок в Носгофе, сражаясь с отвратительными колдунами, но постепенно его обуяла жажда власти, и он решил сам управлять империей, а вовсе не спасать ее. Потому и восресил Рейзела и других воинов, сделав их своими лейтенантами и главными помощниками.

— Мобиус (Moebius).

Пожалуй, один из самых старейших круга девяти (Circle of Nine), Мобиус являлся Time Streamer, т.е. контролером времени и служил хранителем времени Guardian of Time. Занимая эту позицию, он был способен менять по своему усмотрению как время, так и историю. Первоначально он замаскировался под безвредного старика, известного под именем Оракул (Oracle) и таким образом внимательно отслеживал каждое действие Каина. Однако, он же управлял порталами времени Time Portal, которые Каин использовал для того, чтобы перемещаться между временными эрами. В результате хитроумных действий Мобиус сумел загнать Каина в ловушку, и тому ничего не оставалось, как использовать одно из специальных устройств типа машины времени, перенестись на 50 лет в прошлое империи, убить короля King William the Just, который должен был стать Nemesis. В результате ход истории изменился. Завершив свою миссию, Каин снова вернулся в настоящее время, но понял, что являлся игрушкой в руках Мобиуса и зная репутацию хранителя времени, он старается поддерживать с ним, по крайней мере, дипломатические отношения, но доверять этому, с виду безобидному старику, конечно, не следует.

— Ариэль (Ariel).

Когда-то Ариэль была могучей волшебницей, управляла Кругом Девяти и была хранителем "Равновесия" (Guardian of Balance), но затем была хладнокровно убита некроманьяком Мортаниусом (Mortanius), которого явно заколдовал какой-то демонический дух. И когда она погибла, то зранитель "Ума" (Guardian of the Mind), верный и преданный ей Нупраптор (Nupraptor) сошел с ума и впал в отчаяние. А в результате и все остальные члены Круга Девяти также как будто бы сошли с ума. Занялись черт знает чем, перестали быть хранителями колонн Носгофа (Guardians of the Pillars of Nosgoth). В результате власть колонн исчезла, и до тех пор, пока баланс не будет восстановлен, мир и спокойствие не вернутся в империю. Ариель пытается уговорить Каина пожертвовать собой и таким образом восстановить колонны, но это ей не удается.

— Бог Элдер (The Elder God).

Происхождение этого гигантского Бога-спрута покрыто тайной, и практически никто не знает о его существовании. Скрывается он в глубинах озера Смерти, в потустороннем мире Underworld. Именно туда Каин и бросил Рейзела, когда решил с ним разделаться. Но, как Вы уже знаете, спрут воскресил его, предав ему другое тело и иные способности. Теперь у Рейзела главная задача – отыскать и уничтожить Каина и таким образом восстановить баланс и могущество колонн Носгофа.

— Джанос Аудрон (Janos Audron).

Один из самых знаменитых и могущественных вампиров. Пожалуй, самый ненавистный враг воинов Sarafan Warrior, и естественно, что он стал первой и самой главной целью. Известно из истории как безжалостно Джанос уничтожил беспомощных жителей деревни Uschtenheim, выпив из них кровь, но тут его и настигли воины Сарафан, казнили, вырвав из его груди сердце. Впоследствии это сердце стало известно под названием сердце Тьмы (Heart of Darkness).

— Varador.

Один из могущественных и самых древних уцелевших вампиров империи Носгоф. Значительная часть истории прошла перед его глазами, людей ненавидит, считая их грубыми скотами, которых нужно использовать в качестве источника крови. Ну а вампиров, конечно, считает благородными спасителями человечества.

Когда-то ему удалось проникнуть в крепость воинов Сарафана, убить шестерых членов Круга Девяти, и тем самым отомстить за своих убитых братьев. После того, как Каин уничтожил короля Вильяма (King Villiam Just), вопреки совету Варадора, который считал, что единственный щанс нормального существования людей и вампиров, это их взаимная изоляция. Возможно с течением времени их взаимная ненависть прекратится. Именно в этот момент естественный ход истории был нарушен, и король Вилльям не стал Дьявольским Nemesis, как это было ему предначертано судьбой. В результате началось массовое уничтожение вампиров. Охотники на вампиров, направляемые Мобиусом, настигли Варадора и обезглавили его. Таким образом, Каин остался единственным выжившим вампиров в империи Носгоф.

* Оружие.

В игре много различного оружия, но в основном оно подразделяется на два типа: Мечи (Swords) и копья (Pikes). В известной степени, действуют они в сходной манере, хотя скорость, дальнобойность и сила у них разные. Кроме того, Вы можете использовать когти (Claws), а также удары ногами и собствен-

но самого Soul Reaver.

Различные мечи найдете по ходу игры. Иногда их обронят охотники на вампиров: короткие мечи (Thralls), а длинные мечи (longswords) воины Сарафана. Казалось бы все это оружие должно здорово отличаться в реальности, но в игре практически мало отличаются по радиусу действия и наносимых повреждениях. Конечно, это довольно странно, что коротким мечом Вы достаете врага практически на том же расстоянии, что и длинным. Однако, это игра. Вообще говоря, мечи намного медленнее, чем когти (Claws), но зато наносят большие повреждения. Когда меч в руке, нужно нажать кнопку ■ или ▲, стоя рядом с поверженным наземь врагом, и отрубить ему голову. Очень впечатляющая экзекуция.

Оружие типа пик, включают собственно копья, трезубцы, пики, алебарды и даже топоры, И хотя в реальной жизни они безусловно отличются друн от друга, в игре их действия отличаются незначительно. В основном, силой и скоростью. Пожалуй, наибольшее отличе представляет собой топор, который медленнее других видов "пик", но зато наносит чрезвычайно мощные повреждения. Все виды этого оружия имеют одинаковую дальнобойность, заметно большую, чем у мечей. Действуют сушественно медленнее, но повреждения наносят более мощные. Кстати, этим оружием можно также выполнить заключительный удар по поверженному врагу. Нужно только нажать кнопку ■ или ▲, и Рейзел пронзит поверженного соперника. Обратите внимание, что при выполнении такого приема Рейзел обронит оружие. Не забудьте его подхватить, прежде чем двигаться дальше.

Факелы (Torches). Также могут быть использованы в качестве оружия в ситуациях, когда у Вас нет ничего подходящего под рукой, или не хотите использовать какое-нибудь очень нужное для Вас оружие. Кстати, факелы найдете практически за каждым углом. Действуют они почти как мечи, но, конечно, не имеют такого радиуса поражения и не наносят серьезных повреждений. Можно метнуть факел во врага, а затем прикончить его когтями. Финишируюший прием с использованием факела точно такой же, как и с мечами и копьями. При этом поверженная жертва вспыхивает ярким пламенем, но при этом факел как бы сгорает, так что забудьте о нем и постарайтесь отыскать более подходящее оружие.

Когти (Claws). Понятно как действует это оружие. Когда атакуете врага своими когтями, то наносите ему очень серьезные повреждения, и тем более, что когти – самое "быстрое оружие" в игре и, конечно же, куда лучше, чем факел. В некторых случаях оно просто самое эффективное, а когда решите выполнить финишируюший прием возле поверженного врага, то вырвете сердце из его груди.

Soul Reaver. На этом оружии следует остановиться несколько подробнее. С его помощью Вы можете убить врага буквально одним ударом. Только с помощью Soul Reaver можете разобраться с следящими глазками (Sentry Eyes), и только оно последует за Вами в спектральную реальность. Большой радиус поражения, практически врагу негде укрыться от атак Soul Reaver.

В первой игре Soul Reaver был в Вашем распоряжении только в спектральном плане (в спектральной реальности), а в материальный план (Material Plane) Рейзел мог захватить его с собой только если индикатор здоровья был на максимуме. Во второй же игре Вы получаете возможность пользоваться Soul Reaver когда и где захотите, но теперь Soul Reaver стал "пожирателем" душ, так что если убиваете врага, то Рейзел не может поправить здоровье, захватив душу поверженного врага. Это за него сделает Soul Reaver, и Вам не поможет хитроумный трюк, когда замените оружие перед нанесением финишируюшего удара. В игре это предусмотрено. А кроме того, каждая атака, которую выполняет Soul Reaver, снижает уровень индикатора здоровья.

Мало того, когда Рейзел вооружен Soul Reaver, то на самом деле не он управляет мечом, а меч управляет им. Внимательно следите за меленьким кружочком, движущимся вокруг индикатора здоровья, и когда он совершит полный круг, Reaver реально возьмет управление в свои руки, высосет из Рейзела буквально все здоровье и таким образом вернет его в спектральную реальность. В общем, проблема насытить это кровожадное лезвие встает перед Рейзелом в полный рост. При этом надо быть осторожным, иначе этот меч захватит и душу самого Рейзела.

По ходу игры Вы будете входить в священные места, которые называются Forges, т.е. кузницы, где в Ваше оружие могут "заковать" элементную силу, помогающую Рейзелу расправляться с врагами. Имеется четыре "кузницы": Dark, Light, Air и Fire.

* *Reaver Guide.*

— **Dark Reaver.** Это первая элементная сила (elemental power), которой Рейзел может завладеть для своего Soul Reaver во тьме (Darkness). Когда Soul Reaver подзяряжается у фонтана Тьмы (Dark fountain), которые напоминают большую чашу с темно-пурпурным светом, то он становится Dark Reaver, и если увидите в нижнем левом углу экрана символ затмения (луна, закрывающая солнце), значит Dark Reaver активирован. И тогда сможете активировать предметы, на которых изображен символ затмения, нажав кнопку action. Кроме того, можно активиро-

вать специальные алтари в струях пурпурного пламени, извергающиеся из земли. Суньте Drak Reaver в алтарь и активруйте мост Тьмы Dark Bridge, по которому Рейзел сможет пройти. Кроме того, Drak Reaver обладает дальнобойными атаками (Dark Reaver`s projectiles), с помощью которых можно ослепить следящие "глазки" (Sentry Eyes), правда, только на очень короткое время.

— **Light Reaver.** Вторая элементная сила, которой может завладеть Рейзел. Когда Soul Reaver подзаряжается в фонтане Света (Light fountain), напоминающем чашу с желто-белым светом, то становится Light Reaver. Взгляните в нижнюю левую часть экрана, чтобы убедиться в этом, и тогда сможете активировать любые предметы, на которых изображен символ солнца, используя кнопку Action. Можно также "расстреливать" розовые орбы, находящиеся над различными дверями, используя дальнобойные атаки Light Reaver`s projectile.

— **Air Reaver.** Третья элементная сила, которой может завладеть Рейзел. Когда Soul Reaver подзаряжается в воздушном фонтане Air Fountain, напоминающем чашу с голубоватым светом, то становится Air Reaver. Взгляните в нижнюю левую часть экрана, и если увидите круг с тремя символами, напоминающими английскую букву "U", значит Air Reaver активирован. В этом состоянии можете пробивать ослабленные стены, используя дальнобойные атаки Air Reaver`s Projectiles, а также активировать специальные алтари, напоминающие символ Air Reaver. Они находтяся на земле, и если вонзите меч в этот алтарь, то создадите восходящий воздушный поток, благодаря которому Рейзел может парить значительно дольше.

— **Fire Reaver.** Четвертая элементная сила, которой Рейзел может завладеть. Когда заряжаете Soul Reaver в огненном фонтане Fire Fountain, напоминающем чашу с горящим пламенем, то он становится Fire Reaver. Тогда в нижнем левом углу экрана появляется огненный треугольничек с кругом посередине. В этом состоянии Вы можете открывать двери, на которых есть символ Fire Reaver.

* *Враги.*

Врагов много, но, по большей части, они представляют варианты одного и того же типа. В частности, различные типы охотников на вампиров, которые, в общем, отличаются незначительно. В основном меняется искусство блокирования, атакующая мощь и оборонительные способности.

— *Hunters.*

Охотники на вампиров бывают трех основных типов. Встретите их уже в начале игры, большая их часть на самом деле наемники в армии Мобиуса, которую он создал после того, как Каин прикончил короля Вильяма (King William). Охотники на демонов (Demon Hunter) мало чем отличаются от охоников на вампиров, хотя слегка посильнее и выносливее. Встретите их в "будущем" Носгофе, когда вампиры будут практически уничтожены, и армия Мобиуса теперь сражается с появляющимися демонами. А кроме того, еще сущестуют воины Сарафан (Sarafan). Это элитные бойцы, которых встретите ближе к концу игры. Очень смелые и умелые воины.

Охотники также отличаются типом оружия. Меченосцы заметно более сильные воины, чем те, которые вооружены копьями. Однако атаки их более медленные, а радиус поражение поменьше. Охотники на демонов, вооруженные мечами, имеют довольно мощные атаки. Не очень сильны в ближнем бою, но все равно помощнее, чем охотники на вампиров. Вооруженные мечом, воины Сарафана действуют медленнее, чем воины, вооруженные копьями. Зато они превосходные бойцы на ближней и средней дистанции, прекрасно блокируются, контратакуют и имеют отличное здоровье.

Вооруженные копьями охотники, обычно значительно быстрее меченосцев. Дейтсвуют решительно, способны поразить врага на приличном расстоянии, увернуться от этих атак шагом в сторону практически невозможно. Демоны, вооруженные топорами очень мощны, но только в бою на ближней и средней дистанциях. Воины Сарафана, вооруженные трезубцами также очень быстры, мощь атак достаточно велика, а здоровье заметно лучше, чем у охоников на демонов. В случае необходимости атаковать противника с дальней дистанции, охотники могут вызывать солдат, вооруженных пушечками, а воины Сарафана мощных колдунов. Вот они-то превосходно сражаются, поражая врагов с дальней дистанции, зато в ближнем бою воины никудышные. Кстати, колдунов, которых Сарафан вызывает на помощь, легко убить одной или двумя элементными "молниями". Но, тем не менее, они достаточно опасны, посокльку их огненные шары движутся с огромной скоростью, и увернуться от этих атак чрезвычайно сложно.

— *Атакующие псы (Attack Dogs).*

Не очень опасный враг, наносит лишь незначительные повреждения, да и здоровье у них слабовато. Зато способны почувствовать приближение Рейзела с огромной дистанции, другие враги обнаруживают Вас значительно позже. Атакуют неожиданно, действуют быстро и решительно. Необходимо их атаковать до того, как прибудет подкрепление, поскольку чаще всего они атакуют стаей. И учтите, что убежать от них практически невозможно.

— *Sluagh.*

Это типичные враги спектральной реальности.

Мелкие из них очень быстры, способны запросто увернуться от атак Рейзела, но довольно слабенькие, а потому не могут нанести серьезных повреждений, и их можно уничтожить буквально несколькими точными ударами. Стараются атаковать группами, так что не попадитесь в окружение. **Большие Sluagh** значительно опаснее, способны нанести серьезные повреждения, значительно более агрессивны, атакуют с четырех ног. Попасть в них трудно, поскольку невысоки, и большая часть атак проходят над ними, не нанося повреждений. Правда, от их нападения можно легко увернуться, сделав шаг в сторону.

— Shades.

"Тени", очень неприятные враги. Во-первых, потому что у Вас нет души, а следовательно, толку от победы над ними никакого. Кроме того, они обладают очень опасными дальнобойными атаками, в которых используют острые когти. Они почти невидимы, заметить из трудно, нападают обычно многочисленными группами, могут преследовать Рейзела в сперктральной реальности, даже прикончить, если отнестись к ним легкомысленно. К счастью, они не очень сильны, и с помощью своего верного Reaver запросто их уничтожите. Однако, как обычно, используя это оружие, нужно быть очень осторожным, а то можете потерять и свою душу.

— Thralls.

Это мертвые охотники на вампиров. Большая часть их вооружена короткими мечами, способны нанести довольно приличные повреждения, очень быстрые, ловкие, куда там живым охотникам на вампиров! Прекрасно обороняются, блокируют атаки Рейзела, а от их контратак увернуться нелегко. Иногда встретите **Thralls-колдун**ов. Они в значительной степени напоминают других дальнобойщиков, стараются уворачиваться от схватки в ближнем бою, но будут сражаться, если загоните в угол. Как правило, появляются многочисленными группами или как подкрепление обычным Thralls. И, наконец, существует еще третий вид Thralls (Greater Thralls). Это огромные монстры, куда больше Рейзела, обладающее громадной силой. К счастью, заметно медленнее, и увернуться от их атак несложно.

— Мутанты (Mutants).

Не очень опасные враги, но если проявите неосторожность, получите по заслугам. Довольно сильные, выносливые, не стоит использовать против них когти или факел, поскольку в ближнем бою они достаточно опасны, а другим оружием справитесь с ними запросто. Будьте внимательны, не дайте им подкрасться сзади.

— Демоны (Demons).

Пожалуй, это самые мощные и опасные враги, с которыми встретится Рейзел. Одним ударом с ними не справиться. Кроме того, как правило, нападают многочисленными группами, способны перекрыть пути отступления Рейзела. Необходимо помнить, что пока они не обнаружили Вашего присутствия, то обязательно нападут на охотников на демонов (Demon Hunters), и этом можно воспользоваться. Однако, как только они обнаружат Вас, охотники и демоны тут же объединятся, тут же забудут про прежние разборки и набросятся на Рейзела. Кстати, демоны могут преследовать Рейзела и в спктральной реальности, но зато если уж убьете, то и душой воспользоваться сможете.

Молниевые демоны (Lightning Demons). Мощно атакующие, быстрые бойцы. Удрать от них чрезвычайно сложно. Лучше всего увернуться от атак, сделав шаг в сторону, и тут же контратаковать. Сами же не пытайтесь первыми броситься в атаку, иначе они увернутся, и тут Вам несдобровать. Особенно опасны их атаки когтями. Атакуют, как правило, группой, что делает их еще более опасными, и хотя они не обладают силой огненных демонов (Fire Demon) и черных демонов (Black Demon), но зато значительно быстрее. Поразить их точной атакой чрезвычайно трудно, поскольку очень ловкие и увертливые. Старайтесь уничтожить их как можно быстрее, иначе сами погибнете.

"Кислотные" демоны (Acid Demon). Чрезвычайно опасны в ближнем бою, обладают мощными атаками, поражая протвников мечами, вмонтированными в их руки. Кроме того, их атака кислотным туманом чрезвычайно опасна, да и обороняются они совсем неплохо. Как правило, блокируют большую часть Ваших атак, а если сделаете шаг в сторону, то это вовсе не гарантирует безопасности, поскольку подчас никакие увертки не помогают. Старайтесь сами атаковать, поражая монстров верхними и нижними атаками, выполняйте оборонительные маневры при первой возможности. Это, пожалуй, лучшая тактика.

"Газовые" демоны (Gas Demons). Не очень опасные бойцы, блокируются плохо, скорость невелика, увернуться от их атак несложно, а физические атаки опасны лишь в ближнем бою. Да и пользуются они ими достаточно редко, концетрируясь на газовых атаках, которые способны нанести серьезные повреждения даже с дальней дистанции.

Огненные демоны (Fire Demons). Огромные демоны, пожалуй, самые мощные враги. Успешно атакуют огненными шарами с дальней дистанции, а на средней дистанции обжигают огненным дыханием. Надо сказать, что и в ближнем бою действуют чрезвычайно умело. Могут вызвать на помощь маленьких демонов, которые стаей атакуют Рейзела.

Правда, их можно убить буквально одним ударом. Старайтесь избегать схваток с огненным демоном. Шансов на победу очень немного, но ни в коем случае не пытайтесь атаковать. Почти наверняка они успешно блокируются и проведут мощную контратаку. Если уж придется сразиться с этими гигантами, дождитесь их атаки, сделайте шаг в сторону и тут же контратакуйте. Они довольно медлительные, и это может сыграть свою роль.

Черные Демоны (Black Demon). Смертельно опасные враги. Они, как башни, возвышаются над Рейзелом и способны буквально одной атакой уничтожить нашего героя. Их мощные атаки наносят серьезнейшие повреждения. Кстати, как и огненные демоны, способны атаковать огненным дыханием и огненными шарами. Причем шары эти движутся очень быстро, и увернуться от них нелегко. Ни в коем случае не идите на обмен атаками, тут у Вас шансов нет. Так что воспользуйтесь при необходимости той же тактикой, что и против огненных демонов, и молите Бога об удаче.

Сторожевые "глазки" (Sentry Eyes).

Этх врагов убить, к сожалению, совершенно невозможно. И если они Вас засекут, то вряд ли сумеете поделиться с друзьями своими переживаниями. Буквально одной атакой они способны отправить Рейзела в спектральную реальность. К счастью, совсем нет необходимости убивать их. Используйте дольнобойную атаку Dark Reaver, чтобы ослепить сторожевые "глазки" буквально на несколько секунд, и тут же мчитесь дальше, не оборачиваясь. Другого способа спастись нет.

ПРОХОЖДЕНИЕ.

* Глава 1. Nosgoth`s Present.

— Часть 1. The Sarafan Stronghold.

Просмотрите видеосцену, из которой узнаете все, что произошло в первой серии игру Soul Reaver. Тот, кто незнаком с этой игрой, впервые встретит Каина и Мобиуса, а затем после ее завершения получите управление над Рейзелом. Кстати, здесь есть машина времени (Tim-streaming device), которой можно воспользоваться, чтобы перебраться в другую временную зону, но пока что она Вам недоступно, поскольку еще не владеете Light Reaver и не можете получить доступ к этой машине времени. Так что повернитесь к большим двустворчатым дверям, пройдите через них и окажетесь в крепости Sarafan Stronghold. Эта стадия может рассматриваться, как тренировочный лагерь. Здесь Вы можете освоить различные боевые искусства, потренироваться в управлении Рейзелом, освоить различные движения, боевые приемы и другие способности.

Уровень довольно простой, хотя на первый взгляд может показаться сложным. Дорога по существу всего одна, а если окажетесь заблокированным в комнате с несколькими охранниками, перебьейте их, дверь откроется, и сможете продолжить свой путь. Приблизительно на полпути через этот уровень, необходмо перенестись в спектральную реальность (Spectral Realm) и пройти через железные ворота, а затем, когда окажетесь в огромном коридоре, снова вернитесь в материальную реальность (Material Realm), сверните направо, подбегите к огромным воротам в конце, просмотрите видеосцену и двигайтесь дальше через крепость. Взберитесь по лестнице в алтарной комнате, и когда окажетесь на верхнем этаже, двигайтесь дальше, пока не окажетесь на карнизе, с которого открывается отличный вид на южное озеро (Southem Lake).

— Часть 2. To The Pullars & Beyond.

Спрыгните в воду, взгляните направо и увидите "кузницу" Light Forge, где можете активировать Light Reaver и получить доступ к "машине времени" (time-streaming device), но пока "входить" в нее не стоит. Вместо этого двигайтесь вперед от карниза и увидите небольшой островок. Запрыгните на него, крутаните большое колесо, вмонтированное в стену, чтобы открыть ворота под водой слева. Нырните в воду, проплывите через образовавшееся отверстие и двигайтесь налево, пока не обнаружите еще один островок, на котором находится большой белый обелиск. Здесь можете запомнить игру, и подобной ситуацией пренебрегать не стоит. Лучше всего запоминать игру возле каждого такого обелиска. Вернитесь к берегу, сверните налево, запрыгните прямо на утес, продвигайтесь дальше по карнизам к проходу в утесе напротив.

Отсюда Вам предстоит путешествие к колоннам Носгоф (Pillars of Nosgoth). Двигайтесь по дороге, убивайте или уворачивайтесь от врагов до тех пор, пока не доберетесь до реки. Здесь увидите поблизости высокую лестницу, взберитесь по ней, перейдите через мост наверху и снова выйдите на дорогу. Продолжайте двигаться по ней и подойдете к паре закрытых ворот. Прибейте врагов поблизости, чтобы они не мешались под ногами, а затем нажмите и удерживайте рычаг до тех пор, пока перекладины в воротах не сдвинуться в сторону. Сможете пройти через них и увидите перед собой Колонны.

Побеседовав с Каином, перейдите в спектральную реальность, взберитесь на появившуюся за колоннами лестницу и двигайтесь дальше по узкому проходу в пещере, пока не окажетесь на "полянке", где сможете вернуться обратно в материальную реальность. Сверните налево, пройдите под каменной аркой и следуйте по дороге до двери, на которой нарисован

знакомый Вам символ. Выхватите свой Reaver и воспользуйтесь им, чтобы открыть дверь. Окажетесь в подземных руинах Subterranean Ruins. Двигайтесь как можно быстрее, врагов много, они опасны, а кроме того, даже если уничтожите, то душ никаких не получите, так что сражаться просто нет смысла. Продвигайтесь по дороге через пещеры, а когда обстановка изменится, увидите перед собой ряд лестниц, спуститесь вниз, перескочите в конце через расселину и окажетесь в большой комнате, где Вас поджидает Elder God.

Побеседуйте с ним, запомните игру у обелиска напротив, ныряйте в воду, плывите через поход, освещенный сверкающими скалами, и плывите до тех пор, пока не сможете выбраться из воды. Поднимитесь по склону, спрыгните с карниза наверху так, чтобы приземлиться в очередном пруду. Ныряйте вниз, проплывите по подводной дорожке и обратите внимание на окружающую обстановку. Сюда придется вернуться позже, когда воды уже не будет. Проплывите мимо большого алтаря, а дальше через узкую пещеру. Плывите наверх и, когда сможете, выберитесь из воды и обнаружите, что добрались до болот Носгофа (Nosgoth Swamp).

Осмотрите машину времени напротив входа в болото, а затем осторожно пробирайтесь по болотам, стараясь наступать только на участки сухой земли, поскольку пробежать напрмую через болота совершенно невозможно. Как только минуете ворота, обнаружите на полпути через болота еще один обелиск. Запомните игру, пройдите немного по другой дорожке. К сожалению, она заблокирована. Однако, место это запомните, поскольку сюда придется вернуться. Выполните поворот на 180 градусов влево и подойдите к высокой стене. Взберитесь на нее, спрыгните с другой стороны и двигайтесь дальше по дороге, пока не окажетесь на балконе, на котором уже бывали.

— *Часть 3. The Dark Forge.*

В задней части балкона увидите еще одну запертую дверь. Закройте ее, используя свой Reaver, пройдите в дверь и увидите, как она закроется за Вашей спиной. Спускайтесь по проходу, прикончите Thrall'a, украдите его щит, который сможете использовать в качестве ключа, и "открыть" стену прямо перед собой. Продвигайтесь дальше, перенеситесь в спектральную реальность, пробегите вперед и обнаружите портал времени в углублении справа. А над ним обнаружите диск Reflector Disc. Пока до него добраться невозможно, так что развернитесь, взберитесь на стену с любой стороны комнаты и доберитесь до балкона наверху. Затем вернитесь обратно в комнату, где находился Reflector Disc, запрыгните на небольшую платформочку, перейдите к карнизу напротив и спрыгните в комнату с главным кристаллом (Main crystal room) как раз позади запертой двери.

Поверните заркальную колонну влево, пробегите через открывшуюся дверь, переместитесь в спектральное пространство, чтобы пройти через ворота. Когда подниметесь по лестнице, спрыгните в соседнюю комнату, отыщите в задней части ее портал, передите в переднюю часть комнаты, вскарабкайтесь по стене и забреритесь на верхний карниз. "Потяните" на себя колонну справа три раза, затем перебегите к зеркальной колонне, поверните ее по направлению к предыдущей колонне, и таким образом создадите "теневой" мост (shadow Bridge). Стоя на мосту, выхватите свой Reaver, взгляните наверх и увидите люк. Выстрелите в него, люк откроется, и солнечный свет упадет прямо на зеркальную колонну.

Запрыгните на центральную колонну, поверните зеркальную колонну вправо два раза, чтобы солнечный свет упал на большой ставень. Он откроется, прыгайте через него, толкайте солнечные часы на другой стороне вправо два раза, и на полу откроется отверстие. Спрыгните в него, возвращайтесь в главную кристаллическую комнату, поверните зеркальную колонну вправо, пробегите в дверь, перенеситесь в спектральную реальность, пройдите через еще одни ворота, перейдите через комнату, вскарабкайтесь на карнизы, отыщите еще один портал. Возвращайтесь в материальную реальность, вскарабкайтесь на одну из стен в любой стороне комнаты, спрыгните с карниза на платформу в центре этой комнаты. Переместитесь в центральную реальность, чтобы поднять наверх платформы, и сможете таким образом перескочить на карниз впереди, где обнаружите еще один портал. Убейте Thrall, возьмите еще один ключ-щит (Shield key), используйте его, чтобы открыть проход в стене, и когда окажетесь в конце холла, взгляните наверх и увидите еще один люк. Выстрелите в него, через образовавшееся отверстие в комнату попадет еще один солнечный луч. Передвиньте дальнюю правую колонну по направлению ко входу три раза, затем поверните зеркальную колонну вправо до тех пор, пока ее свет не упадет на колонну. Обратите внимание на сломанную колонну, проскочите через новое отверстие в стене, пробегите дальше и сможете взять диск Reflector Disc, который видели ранее. Спрыгните вниз, пробегите к запертым дверям, ведущим в главную "кристаллическую" комнату. На этот раз они будут открыты. Пробегите через них и, когда добежите до конца этой комнаты, положите найденный Вами диск Reflector Disc прямо под солнечные лучи и сумеете активировать "кузницу" Dark Forge. Возвращайтесь обратно, активируйте Dark Reaver, прежде чем покинуть "кузницу". Он Вам понадобится, чтобы от-

крыть несколько дверей по пути обратно.

— Часть 4. The Journey Back.

Как только побеседуете с Варадором, нужно будет вернуться в кузницу Light Forge, которую видели ранее. Теперь, когда у Вас есть Dark Reaver, сможете войти в нее. Так что идите обратно через болота, проплывите через подземное озеро, проскочите через руины, по пути побеседовав с Elder God, и, наконец, пробравшись через подземную секцию, доберетесь до колонн и, в конце концов, к южному озеру Southern Lake. Запомните игру, проплывите обратно под крепостью Sarafan stronghold, используйте по пути Drak Reaver, чтобы открыть двери в "кузницу" Light Forge, и если Ваш Reaver потеряет свою силу, то можете восстановить ее перед тем самым колесом в стене, которым открыли подводный проход.

— Часть 5. The Light Forge.

Как только дверь закроется за Вами, пройдите в холл в конце коридора, спланируйте оттуда на небольшую платформу посередине, используйте Dark Reaver на дымящемся отверстии, чтобы активировать мост (Shadow bridge), по которому перейдете на другую сторону. Перенеситесь в спектральное пространство, пройдите через ворота, вернитесь в материальную реальность, бегите вперед, откройте дверь в главной комнате, соберите все необходимые предметы, пройдите к воротам в задней части комнаты, а дальше через них, перейдя еще раз в спектральную реальность. Теперь предстоит длинная пробежка до очередного портала, поскольку нужно вернуться обратно в материальную реальность. Чтобы заполучить эмблему солнца (Sun Emblem), находящуюся под сторожевыми "глазками" (Sentry Eye), необходимо их ослепить, используя Dark Reaver, а дальше можете не обращать на них внимания (если будете действовать быстро). Возвращайтесь к воротам, которые только что прошли, "сменив" реальность в длинном коридоре. Сверните направо и увидите зеркальную колонну. Сдвиньте ее подальше от ворот, чтобы открыть дверь, затем задвиньте обратно к воротам, пока солнечный свет не отразится на диске Reflector Disc, находящемся напротив через дверь. Проследуйте вдоль холла, пока не встретите нескольких врагов, это Thralls. Перебейте их, чтобы получить еще один отражающий диск (Reflector Disc), затем возвращайтесь в длинную комнату, уложите отражающий диск на пьедестал напротив зеркальной колонны. Собнечный свет, отразившись от этого диска, упадет на еще одну зеркальную колонну. Поверните ее влево, чтобы открыть дверь, а затем поверните вправо так, чтобы свет упал на колонну по ту сторону расселины.

Пройдите в дверь, спуститесь по проходу, перейдите в спектральную реальность, чтобы миновать ворота. Вскарабкайтесь на колонны и прыгайте по ним к дальней платформе. Оттуда перелетите к карнизу напротив, как раз над сверкающим светом, и следуйте по дорожке до самого конца. Используйте портал, чтобы вернуться в материальную реальность, возвращайтесь обратно к воротам, используйте ближайший фонтан, чтобы активировать Dark Reaver. Затем "вытащите" сверкающую колонну и воспользуйтесь ею, чтобы еще раз взобраться на верхний карниз. Пройдите к тому месту, где находился портал, вставьте Dark Reaver в дымящееся отверстие, чтобы создать очередной мост Shadow bridge. Перейдите по нему, убейте Тралла (Thralla) в конце холла, получите еще один отражающий диск. Прыгните через открывшиеся ворота, постарайтесь приземлиться точно на пол. Уложите отражающий диск на пьедестал, а затем используйте Dark Reaver, чтобы открыть дверь.

Яркий свет осветит первое зеркало в главной комнате. Откройте дверь напротив, также использовав Dark Reaver. Сверните за угол, где увидите колонну, которая перекрывает свет от зеркала, и он не попадает на другую сторону расселины. Используйте Dark Reaver, чтобы сдвинуть колонну в сторону, осветите таким образом второе зеркало, и откроются главные ворота. Бегите обратно как можно быстрее к тому месту, где находятся сторожевые "глазки" (Sentry Eye). Ослепите их, используя Dark Reaver, хватайте эмблему солнца, пока глазки ничего не видят. Возвращайтесь в главную комнату, положите эмблему солнца на пьедестал у основания статуи, чтобы активировать "кузницу" Light Forge. Активировав Light Reaver, покиньте "кузницу". Вам предстоит использовать Light Reaver, чтобы открыть ворота по пути обратно.

— Часть 6. Back To The Stronghold.

Выйдя из Light Forge, возвращайтесь обратно к колесу, вмонтированному в стену. Откройте подземный проход, проплывите через него и сверните к обелиску налево. Взгляните наверх у огромных ворот позади Вас, используйте Light Reaver, чтобы выстрелить в кристалл, и откроете ворота. Заплывите внутрь, выберитесь на карниз, пройдите в дверь и вернетесь к крепости Stronghold. Далее Вам нужно пройти внутрь крепости и попасть в комнату, где находится машина времени. Выстрелите в кристалл над дверью, используя Light Reaver; поговорите с Мобиусом, заставьте его перебросить Вас в прошлое.

Подсказки.

❖ Не забудьте, что когда Вы переноситесь в спектральную реальность, вода исчезает, а следовательно, плавать не сможете. Иногда это полезно и облегчпет Вашу задачу, но иногда ситуация сложится в точности наоборот.

❖ Когда плаваете, нажимайте кнопки **L1** + ✖, и

скорость движения в воде заметно возрастет.

❖ Старайтесь все время держать оружие в руках, если не несете что-нибудь уж чересчур важное. Оружие, на самом деле, более надежно в схватке с врагами, чем Soul Reaver. Кроме того, используя оружие, Вы получаете души убитых врагов, а используя Soul Reaver, их теряете.

* Глава 2. Nosgoth`s Future.

— Часть 1. Into the Mountains.

После того, как выйдете из комнаты с машиной времени, сразу поймете, что Мобиус опять обдурил Вас, поэтому самое время выйти из крепости. На этот раз дорога значительно свободнее, поскольку здесь уже похозяйничали демоны. К сожалению, они не убрались восвояси, так что с ними придется сражаться. Враги очень опасные, представляют серьезную проблему, поскольку способны существовать как в спектральной, так и в материальной реальностях, и при случае запросто прикончат Вас. Старайтесь при любой возможности избегать схваток с ними, будьте очень осторожны, особенно если встретите сразу нескольких, а если уж так случится, то придется победить их, иначе не сможете двигаться дальше. Так или иначе, выйдите из крепости и отправляйтесь к южному озеру. Плывите по тому же маршруту, что и раньше; крутаните колесо, чтобы открыть подземный проход; подплывите к обелиску, запомните игру, а затем снова проследуйте по дорожке мимо колонн и подземных руин (Subterranean Ruins). Доберетесь, в конце концов, до болот Noshoth Swamps. Надеемся, Вы не забыли, что дорога в горах ранее была заблокирована. Вот туда и отправляйтесь. Демоны практически повсюду, будьте осторожны. Когда, наконец, доберетесь до колонн, особенно остерегайтесь рогатого демона. Переключайтесь на спектральную реальность, поднимитесь по лестнице, затем, при первом же удобном случае, возвращайтесь в материальную реальность и отправляйтесь к подземным руинам Subterranean Ruins, откройте дверь и пройдите внутрь. После очередной встречи с Elder God, в самом центре руин, нырните в воду и продвигайтесь так же, как это было в "настоящем" времени. Воды на этот раз меньше, особенно в алтарной зоне. Сразу это заметите, как только там окажетесь. Активируйте Drak Reaver и отправляйтесь в развалины. На этот раз здесь воды нет. Поднимайтесь по карнизам, используйте при необходимости Drak Reaver, чтобы создать мост Shadow Bridge через ширукую расселину, и в конце концов, окажетесь у высокой стены, на которую нужно взобраться, чтобы достигнуть болот. Естественно, что единственный путь выбраться из будущего, это воспользоваться машиной времени, которая находится напротив входа в пещеру. Но Вам, чтобы попасть туда, нужен Air Reaver, а для этого придется отыскать соответствующую "кузницу" где-то в горах. Двигайтесь дальше по дороге, пока не доберетесь до ранее заблокированной дорожки, взберитесь на стену и сумеете с нее попасть на горную тропу.

Подсказка.

❖ Внимательно просматривайте видеосцены. Не, те которые освещают сюжет, а те, которые происходят, когда Вы заходите в ту или иную комнату. Из этих сцен обязательно узнаете много полезного.

— Часть 2. The ruins of Janos`s Retreu.

Точно так же, как и в случае Вашего путешествия из крепости Сарафан к "кузнице" Dark Forge, дорожка, ведущая к "кузнице" Air Forge, чрезвычайно проста. Вам нужно пройти через горную деревню Uschtenheim прежде, чем доберетесь до логова Janos Audon. Итак, следуйте по горной дорожке, убивайте надоедливых демонов, которые попытаются встать у Вас на пути, и, в конце концов, подойдете к укреплению перед деревней. Запрыгните на крепостную стену, перебейте охранников, дерните за рычаг, чтобы поднять ворота в деревне. Спрыгните вниз, пробегите по деревне в самый дальний конец, воспользуйтесь обелиском в центре деревни, чтобы запомнить игру. Выбегите в ворота на другой стороне деревни и снова окажетесь на горной тропе. Проследуйте по ней дальше, взбирайтесь на карнизы, там где это необходимо, и доберетесь до здоровенного озера, как раз возле логова Janos (Janos`s Lair), где Вас поджидает Каин. Когда после небольшой беседы он отправится восвояси, взгляните налево и увидите внизу платформу. С ее помощью Вы сможете подняться на склон утеса. Двигайтесь как можно быстрее, чтобы не связываться с охранниками и демонами. На полпути активируйте Dark Reaver, уничтожайте демонов и продвигайтесь к ближайшей лестнице, пока не заметите сторожевой "глаз" (Sentry Eye). Ослепите его, используя Dark Reaver, а затем с его же помощью отройте дверь в Air Forge.

Подсказка.

❖ Не будьте слишком самоуверены, когда оказываетесь на территории, в которой уже раньше побывали. Очень многое может измениться со временем. Будущее, естественно, отличется от прошлого. В частности, какие-то мосты обрушились, появились новые препятствия и т.д.

— Часть 3. The Air Forge.

Взбегите вверх по длинной лестнице, активируйте Light Reaver в фонтане, а затем выстрелите из него в светящуюся часть колонны прямо перед собой. Перепрыгните через расселину на платформу напротив, перейдите в спектральную реальность, чтобы спокойно пройти в ворота. Тут же возвращайтесь в

материальную реальность, воспользовавшись порталом возле пункта отгрузки. Пройдите по коридору, убивая все, что движется, и когда окажетесь в тупике, перебейте Траллов. Получите ключ Air Key, "откройте" стену и окажетесь в центральной комнате "кузницы" Air Forge.

Как только начнут функционировать все три мощных воздушных струи, то сможете взлететь вверх в центральную комнату на восходящем потоке. Не забудьте активировать Dark Reaver, а когда приземлитесь на небольшой платформочке в центре, расстреляйте темно-окрашенный шар справа, используя Dark Reaver. Затем спрыгните в яму, активируйте Light Reaver, вернитесь на маленькую платформочку, расстреляйте шар слева, окашенный в светлые тона, чтобы активировать Air Forge.

Задействуйте Air Reaver в ближайшем фонтане, выйдите из "кузницы", дальше вам нужно или взлететь наверх через разнообразные препятствия, активировав Air Altars прямо перед ними. Вы уже один такой видели позади того места, где активировали Air Reaver, или же можно открыть двери, выбив их, используя мощные атаки Air Reaver. В случае успеха можете удрать в горы.

The Red Heart Stone.

Не обращайте внимания ни на что, спрыгните в глубокую яму прямо в центре комнаты, используйте ближайший фонтан, чтобы использовать Drak Reaver. Вскарабкайтесь на стену с символом Dark Reaver, от нее взберитесь на карниз, откройте дверь, используя Dark Reaver. Прибейте Траллов в помещении, получите ключ Air Key, с помощью которого сможете открыть дверь в следующей комнате. Вскарабкайтесь на левую стенку, спрыгните оттуда прямо в углубление слева, используйте Dark Reaver, чтобы активировать мост Shadow Bridge. Перебегите по нему, быстренько "вытащите" колонну из стены напротив, и когда мост исчезнет, колонна упадет на землю. Передвиньте ее поближе к дымящемуся отверстию в задней части комнаты, взберитесь на нее, используйте Drak Reaver, чтобы "открыть" стену. Быстренько осветите сторожевой "глаз" (Senntry Eye) позади себя, а затем активируйте Light Reaver в фонтане, находящемся в углублении, и возвращайтесь обратно ко входу. Поднимитесь еще раз наверх и, используя восходящий поток воздуха, перелитите к темному коридору, где нужно будет расстрелять сверкающий кристалл и таким образом получить камень Красное Сердце (Red Heart Stone).

The Green Heart Stone.

Отнесите камень Красное Сердце обратно к яме, расположенной посреди центральной комнаты, сбегите вниз по коридору с красными кристаллами, отыщите алтарь, поместите Красное сердце на этот алтарь, чтобы активировать одну из трех воздушных "струй", а затем возвращайтесь к яме. На этот раз активруйте Light Reaver в фонтане, взберитесь на стену с символом Light Reaver, откройте дверь наверху, прибейте нескольких Траллов и получите еще один ключ Air Key.

В следующей комнате запрыгните на карниз в задней части помещения, переключитесь на спектральную реальность. В результате свирепый ветер прекратится, и сможете перелететь на карниз выше того места, где только что прошли. Сверните направо, возвращайтесь в материальную реальность, используйте ближайший фонтан, чтобы активировать Drak Reaver. Спрыгните вниз, вернитесь на противоположный карниз, используйте Dark Reaver, чтобы активировать очередной мост.

Опустите Light Reaver в фонтан позади себя, а затем пройдите через созданный Вами мост, взберитесь на платформу, где свирепствует ветер, и летите к темному проходу напротив. Используйте Light Reaver, чтобы расстрелять мерцающий кристалл, и получите камень Зеленое Сердце (Green Heart Stone). Возвращайтесь обратно к яме, спуститесь вниз по проходу, отмеченному зелеными кристаллами, и активируйте второй воздушный "гейзер" (air blast).

The Blue Heart Stone.

Возвращайтесь еще раз к яме, осмотрите стены и увидите очередной символ Reaver. Поднимитесь по этой стене наверх и сможете попасть на верхний карниз. Откройте дверь в конце прохода, прибейте Траллов в следующей комнате и получите еще один ключ Air Key. Используйте его, чтобы попасть в комнату за стеной, переместитесь в спектральную реальность и здесь воспользуйтесь движущимся блоком, чтобы забраться на левую стену на выступающем карнизе. Возвращайтесь в материальную реальность, используйте свирепый ветер, чтобы перелететь через комнату и приземлиться на карнизе напротив. Активируйте в фонтане Drak Reaver, нажмите кнопку ■. чтобы вытащить из стены каменный блок, на котором нарисована физиономия. Затем используйте новый поток ветра, чтобы перелететь на противоположную сторону комнаты. Взберитесь по лестнице слева, ослепите сторожевой "глаз", используя Dark Reaver; проследуйте по проходу налево, аткивируйте мост, пройдите по нему до середины, сверните налево и летите вниз. В очередном фонтане активируйте Light Reaver, "выдерните" затычку из закрытого воздушного гейзера. После этого возвращайтесь на противоположный карниз, взбегите вверх по лестнице справа, используйте Light Reaver, чтобы открыть дверь. Проследуйте по проходу направо, перейдите через

мост Shadow Bridge, используйте Light Reaver, чтобы "расстрелять" мерцающий кристалл, и возьмите камень Синее сердце. Возвращайтесь к яме, пройдя по проходу, отмеченному синими кристаллами, и активируйте последний воздушный гейзер.

— Часть 4. A Blast From The Past.

Вам теперь предстоит выйти из гор и удалиться от логова Джанос, вернуться в комнату, где находится машина времени у входа в болота. Так что предстоит довольно длительное путешествие, хотя и не очень сложное, поскольку Вы уже должны знать куда идти. Просто возвращайтесь обратно по своим следам через дорогу, мимо деревни Uschtenheim, где снова придется открыть ворота, чтобы войти в нее и выйти, используя соответствующие рычаги. Не забудьте запомнить игру и спускайтесь прямо в болото возле кузницы Dark Forge. Если взберетесь на стену, расположенную возле балкона, где находится Dark Forge, то сможете срезать изрядный кусок болота и вернетесь без проблем в комнату с машиной времени. Используйте Air Reaver, чтобы разнести вдребезги дверь внизу, и бегите через нее, пока не окажетесь возле алтаря Air Altar. Активируйте его и летите вверх, используя восходящий поток. Таким образом перелетите через огромную яму в полу, и как только окажетесь на другой стороне, следуйте по коридору, пока не прибудете в комнату с машиной времени. Подойдите к ней, активируйте, и Рейзел перенесется в стародавние времена империи Носгоф.

* Глава 3. Nosgoth`s Past.

— Часть 1. Off To See The Vampire.

Демоны еще видно не появились, во всяком случае, сейчас в Носгофе относительно безопасно, хотя очень холодно, много снега, но особых проблем Вам это не доставит. Местность уже знакома, дорога, на которой Вы находитесь, ведет обратно в горы. Так что возвращайтесь обратно через болота, пока не окажетесь возле высокой стены, за которой проходит горная тропа. К сожалению, стена очень высокая, перебраться через нее невозможно, так что используйте свой Air Reaver, чтобы активировать воздушный алтарь (air altar) слева от стены, и взлетите вверх на восходящем потоке воздуха. Окажетесь на верхнем карнизе, проследуйте уже знакомой дорогой, постарайтесь увернуться от схваток с многочисленными воинами Сарафан. Они не очень опасны, убить их довольно легко, жаль только, что их слишком много, так что приходится быть осторожным. Пройдите через деревню Ushtenheim и двигайтесь дальше по горной тропе, пока не достигнете логова Janos Audron`s. Оно еще не уничтожено, это произойдет значительно позже, а озеро внизу совершенно замерзло и покрылось толстым льдом. Перенеситесь в спектральную реальность, спрыгните в отверстие во льду прямо перед крепостью, проберитесь через большое отверстие в стене прямо перед Вами, вернитесь в материальную реальность и плывите по узкому проходу. Затем всплывите на поверхность и выберитесь из воды.

— Часть 2. Janos Audron`s Retreat.

Выбравшись из воды, окажетесь в одном из внешних помещений логова Джаноса. Не обращайте внимания на сторожевой "глаз" (Sentry Eye) спереди, взберитесь по любому из склонов и следуйте по дорожке в заднюю часть комнаты. Повернитесь лицом на север и бегите вперед, перепрыгните через расселину и окажетесь возле фонтана. Активируйте Air Reaver, развернитесь, перескочите через расселину и спускайтесь вниз по заснеженному проходу прямо перед собой. В конце этого прохода разнесите вдребезги растресканную стену, используя Air Reaver. В результате откроется проход, ведущий к замершему озеру. Прыгните через образовавшееся отверстие, сверните налево, пройдите к карнизу, на котором находятся два охранника Сарафан. Активируйте воздушный алтарь Air Altar в конце его, а затем взлетите вверх, чтобы оказаться на верхнем карнизе. Используйте фонтан, чтобы активировать Dark Reaver, а затем возвращайтесь в логово Джаноса через отверстие, которое пролделали в стене. "Ослепите" сторожевой глаз, возьмите чашу Offering Cup с пьедестала позади этого глаза, а затем бегите к чаше, заполненной кровью, возле того места, где выбрались из воды. Заполните свою чашу кровью, бегите вверх по склону и вылейте содержимое своей чаши в пустую чашу на следующем этаже. Тут же появится лестница, и Вы сможете подняться на следующий этаж. Проследуйте по коридору в самый конец, спуститесь по лестнице прямо в самый центр логова.

Активируйте Light Reaver в фонтане слева от склона, находящегося перед Вами. Взбегите вверх по этому склону, сверните наверху направо, и когда окажетесь возле двери с символом Light, еще раз сверните направо, перескочите через расселину, сверните налево и подойдете к западной двери. Сверните налево и увидите еще пару Light символов, свисающих с потолка один за другим. Займите позицию, чтобы они оказались на одной линии и их можно было бы поразить одним выстрелом из Light Reaver. Тогда напротив опустится мост, отпрыгните назад, перейдите через мост, убейте Тралла на другой стороне и получите ключ Shield Key. Откройте им запертую дверь, пройдите в южный конец комнаты, где найдете еще несколько чаш Offering Cups. Чаша, заполненная кровью находится между двумя пустыми чашами, так что наполните кровью одну из пустых чаш прежде, чем перебежать через мост, и дальше через отпертую

Вами дверь. Бегите вдоль по дорожке, пока не увидите еще одну пустую чашу offering bowl. Заполните ее кровью из своей чаши, тут же появится лестница, по которой взберетесь на следующий этаж.

Воспользуйтесь фонтаном слева от лестницы, чтобы активровать Air Reaver. Разнесите вздебезги растресканный участок стены наверху, пробегите мимо чаш Offering cups, разбейте еще одну растресканную стену в другом конце помещения, спрыгните с балкона наружу и окажетесь внизу возле фонтана Light Reaver. Активируйте Light Reaver в этом фонтане, возвращайтесь к чашам offering Cups на втором этаже, где Вы только что были, встаньте между чашами и осмотритесь. Отыщите символы Light, свисающие с потолка, расстреляйте их, и тут же появится мост Light Bridge. Хватайте чашу Offering Cups, заполните ее кровью из чаши, которая находится в нижней части склона слева, поднимайтесь обратно наверх, перейдите через мост, заполните пустую чашу на другой стороне моста. Тут же появится карниз, по которому доберетесь до фонтана Dark Reaver. Активируйте Dark Reaver прежде, чем возвращаться отбратно по мосту Light Bridge. Перейдя через него, сверните направо, ослепите сторожевой "глаз" в конце помещения, пробегите мимо, убейте очередного Тралла и получите ключ Shield Key. Откройте им запертую дверь позади себя (на севере), хватайте еще одну чашу offering Cups, заполните ее кровью из ближайшего сосуда, а затем перелейте кровь в пустую чашу, находящуюся за дверью, которую открыли. И тут же появится еще одна лестница.

Спрыгните на пол, активируйте Air Reaver, затем взбегите обратно наверх, воспользуйтесь лестницей, которую только что "создали", поднимитесь по ней на следующий уровень и тут же справа увидите просвет в металлической ограде. Сверните направо у этого прохода и увидите медальон (Air medallion). Выстрелите в него и обнаружите еще несколько символов Light на цепях. Не обращайте пока на них внимания, пройдите налево к еще одной запертой двери, перескочите через расселину в полу чуть правее, прибейте Тралла на другой стороне расселины, возьмите ключ Shield Key, которым сможете открыть дверь. Прыгните на землю, активируйте Light Reaver, затем бегите обратно наверх, расстреляйте символы Light, которые ранее игнорировали. Пройдите через открытую Вами дверь и увидите просвет в стене вдоль коридора. Там еще несколько символов Light. Они раскачиваются, так что придется изрядно потрудиться, чтобы попасть в них. Возвращайтесь к лестнице, ведущей наверх на следующий этаж. Перескочите через расселину прямо на карниз напротив. Сверните направо и увидите еще одну расселину. Перелетите через нее, и на другой стороне в проходе прикончите Тралла. Получите ключ Shield Key, откройте им дверь в конце прохода, бегите вниз направо до самого конца, возьмите чашу offering Cup, сбегите вниз во лестнице, наполните чашу кровью из сосуда на нижнем этаже, а затем возвращайтесь обратно к тому месту, где только убили Тралла. Здесь найдете пустую чашу. Заполните ее кровью, и тут же появится мост.

Возвращайтесь обратно по известному Вам проходу, хватайте еще одну чашу. Бегите обратно мимо чаши, которую только что заполнили кровью из сосуда, проследуйте по дорожке вперед, перейдите через два моста Light Bridges и обнаружите последнюю чашу. Заполните ее кровью, и появится последняя лестница, по которой сможете добраться до комнаты Джаноса. Взбегите по ней наверх, как следует побеседуйте с ним, а когда станет жарко, он тут же телепортируется в Fire Froge.

— Часть 3. The Fire Forge.

Это довольно небольшая арена, поэтому сумеете закончить ее достаточно быстро. Слева находтся обелиск, так что запомните игру, а затем прямо из "кузницы" прыгните на платформу впереди, где находится потухший факел. Оттуда спрыгните вниз, пробегите на север к горящему факелу в самом дальнем конце, возьмите маленький факел со стены, зажгите его от горящего и увидите как комната заполнится кровью. Используйте поднимающиеся платформы, чтобы вернуться к потухшему факелу. Не свалитесь в кровь, иначе огонь потухнет. Зажгите факел, и платформы начнут двигаться. Спрыгните в кровь, проплывите к фонтану Light Reaver, актвируйте Light Reaver, затем взгляните наверх и расстреляйте кристалл на потолке, используя Light Reaver. Таким образом спустите кровь из этого помещения.

Быстренько спрыгните вниз, активируйте в фонтане Air Reaver, дождитесь, когда уровень крови снова восстановится, и плывите в южную часть комнаты, где находится горящий факел. Встаньте на небольшую платформу перед ним, там же ноходится воздушный алтарь Air Altar. Просуньте Air Reaver в отверстие, и еще несколько платформ поднимутся наверх прямо из крови. Отпрыгните назад, хватайте факел со стены позади себя, зажгите его от огня, а затем используйте восходящие потоки воздуха, чтобы перелететь к потухшему факелу в северной части комнаты. Зажгите его, и кровь начнет подниматься все выше и выше. Плывите обратно, активируйте в фонтане Light Reaver, затем вернитесь к платформе с горящим факелом в дальнем конце комнаты, взгляните наверх и расстреляйте еще раз кристалл на потолке. Затем быстро хватайте еще один маленький факел, зажгите его от пламени, и теперь Вам нужно двигаться чрез-

вычайно быстро. Для этого можно использовать другие восходящие потоки, перемещающиеся назад и вперед, чтобы вернуться ко входу в "кузницу" Fire Forge прежде, чем уровень крови поднимется доверху и блокирует Вам путь к спасению.

Когда, наконец, справитесь с этим довольно сложным делом, используйте горящий маленький факел, чтобы активировать Fire Forge. Не забудьте активировать Fire Reaver прямо в фонтане и возвращайтесь обратно ко входу. Используйте свой активированный Reaver и просмотрите сцену трагической смерти Джаноса.

— Часть 4. Revenge!

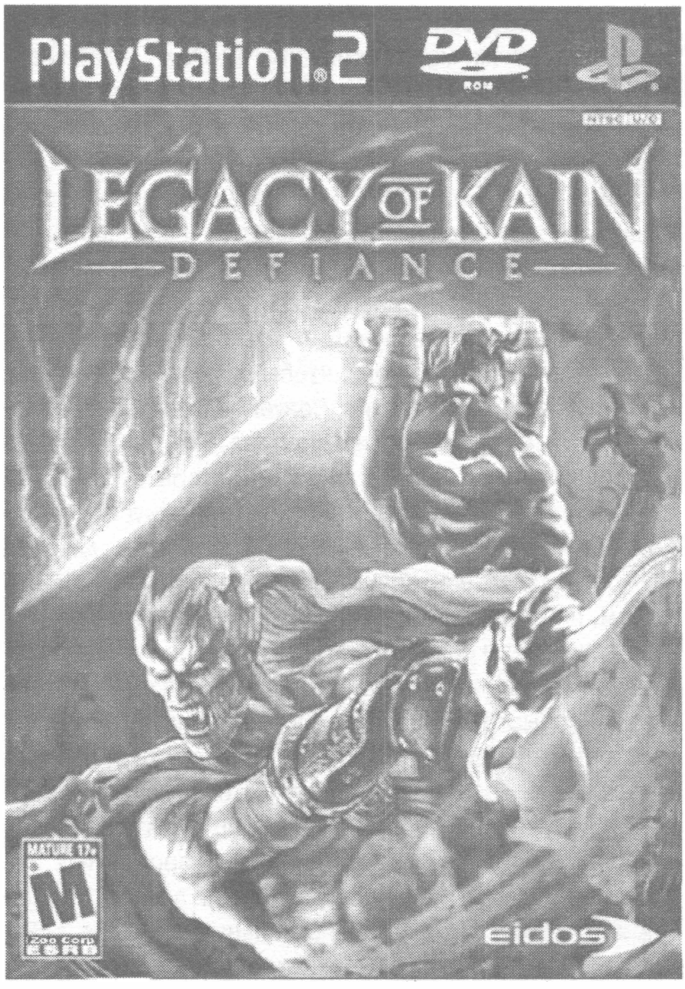
Теперь осталось сделать совсем немного. Нужно вернуться в крепость Sarafan Stronghold и отомстить за смерть Джаноса Аудрона! К сожалению, демоны уже появились. Жаль, ведь Вы уже практически на финише, а они твердо намерены остановить Вас. Так что по пути обрано в горы предстоят многочисленные и довольно неприятные встречи. Постарайтесь уцелеть в этих жестоких схватках, пройдите через деревню Ushtenheim и возвращайтесь к болотам Nosgoth Swamps, а оттуда срежьте угол, пройдя по балкону Dark Forge. Так быстрее преодолеете болота и возвращайтесь к подземным развалинам (Subterranean Ruins).

Здесь совершенно сухо, воды нет, так что придется преодолеть весь этот путь пешком. Пожалуй, единственное сложное место возле алтаря. Придется активировать Air Reaver в фонтане справа, затем активровать воздушный алтарь Air Reaver любопытной структуры, и тогда сможете взлететь наверх. Оттуда спрыгните на платформу справа, поднимитесь к проходу возле потолка, активируйте Fire Reaver в фонтане, прежде чем выйти из комнаты. Продвигайтесь через развалины, используйте еще раз Reaver, чтобы открыть дверь, и возвращайтесь во "внешний" мир.

Пройдите к колоннам. Будьте осторожны, поскольку здесь Вас могут атаковать три огромных рогатых демона. Придется с ними сразиться, иначе дальше не пройти. Постарайтесь расправиться с ними поодиночке, уворачивайтесь от огненных шаров, которыми они будут атаковать с дальней дистанции. Как только победите этих могущественных врагов, возвращайтесь обратно вниз по дорожке к замерзшему южному озеру Southern Lake. Пройдите направо, отыщите обелиск, запомните игру, если есть необходимость, и активируйте Fire Reaver. Возможно, целесообразно перейти в спектральную реальность, чтобы попытаться скрыться от проклятых демонов (фонтан находится слева от озера). Возвращайтесь на маленький островок возле ворот, ведущих в крепость, вонзите Fire Reaver в колонну на полу, чтобы разморозить участки озера. Активируйте Light Reaver в фонтане сбоку у озера, как раз напротив фонтана Fire Reaver. Расстреляйте кристалл над воротами, чтобы открыть их.

Войдите в крепость и встретите Мобиуса. Продемонстрируйте ему возможности Soul Reaver, докажите, что являетесь практически непобедимым. В общем, по существу, это конец игры. Продолжайте двигаться через крепость, встретите Zephon и Malchiah, двух бывших воинов Sarafan Warrior. Разделайтесь с ними побыстрее, перейдите в следущую комнату, где встретите Rahab и Dumah. Убейте и эту пару. Откроется дверь впереди, и попадете в следующую комнату, где уже Вас поджидает Тарелл. Уничтожьте его, особых проблем это не составит, и пройдите к последней двери. Через нее попадете к алтарю Sarafan Altar, где Вас ожидает удивительный сюрприз – Вы встретите самого себя! Так что осталось только разделаться с самим собой, а затем просмотреть заключительный видеосюжет этой удивительной саги, из которого Рейзел узнает, что теперь ему придется остаток жизни провести в постели и навсегда забыть о приключениях. Несчастный Рейзел!

LEGACY OF KAIN: DEFIANCE



PS2 XBOX PC CD-ROM

Мы постараемся в этом описании как можно подробнее изложить особенности игры, самые интересные и сложные ее аспекты. Во всяком случае, у тех, кто знаком с играми этого жанра, сложностей возникнуть не должно.

* Основное содержание игры.

Каину удается обнаружить дорогу, ведущую в крепость Сарафан, где он намеревается отыскать Мёбиуса, который, зная о его приходе, ожидает Каина в катакомбах. Конечно, колдун понимает, что Каин пытается обнаружить Рейзела. Мёбиус на этот момент куда сильнее вампира Каина. Запугать его не удается. Мёбиус не боится вампиров. Позже Каин встречает Мёбиуса в высокой башне. Ему удается выбить посох из рук Мюбиуса и силой заставить рассказать ему о Рейзел. В результате колдун направил его в цитадель вампиров (Vampire Citadel). Здесь Каину удается узнать о пророчестве, из которого следует, что ему будет противостоять соперник такой же силы, а для того, чтобы попасть в гробницу, необходимо восстановить эмблему баланса.

Далее Каин встречает Оракла, и древнее создание объясняет, что Рейзел на самом деле является не вампиром, а их жесточайшим врагом, а потому он предлагает перенести Каина на 500 лет вперед, где он и должен будет выполнить предсказанную ему цель.

Тем временем Рейзел пытается победить Бога (Elden God), но ему это не удается. В результате он оказывается в заключении, но каким-то образом Рейзел смог обхитрить Элдера и вырвался на свободу. Однако оказалось, что кондуиты, которыми Рейзел пользовался для того, чтобы перейти в материальную реальность, судя пр всему, были припрятаны Элдером. Рейзелу приходится искать какой-нибудь другой путь к свободе. Найдя свежий труп, он вселяется в него и таким образом происходит эта трансформация. В ходе своих путешествий Рейзел обнаруживает часовни Света и Тьмы и благодаря этому узнает, как добраться до знаменитых колонн. А когда ему удается побеседовать с Ариэлем, то он обнаруживает, что попал на 500 лет в будущее от того момента, когда он в физической форме появился в его мире. Открытие очень важное, тем более, что Ариэль сообщает ему, где отыскать колдуна Варадора.

"Заполнив" свой ривер огнем и воздухом, Рейзел решил разобраться с расой вампиров. На самом деле, вампиры возникли чрезвычайно давно. Но время шло и что-то случилось с ними. Раса перестала размножаться, и по мере вымирания вампиров, люди занимали все большие и большие территории. Казалось, судьба вампиров обречена, но они стали похищать людей-хранителей и превращать их в вампиров, так появилась новая раса. Среди первых таких новообращенных вампиров был знаменитый кузнец оружейник Варадор. Он не был хранителем, но именно он выковал меч reaver blade, который стал священной реликвией вампиров. Варадор по существу и был первым вампиров, в крови у которого по рождению был специальный дар (Dark Gift). Люди не хотели смириться с поражением и решили уничтожить хранителей под руководством Мортаниуса и Мёбиуса. Согласно легенде, должен был появиться герой, вооруженный замечательным мечом, равный по силе самому могучему вампиру. Узнав эту инфор-

мацию Рейзел отправляется в дом Варадора, где он обнаруживает удивительные надписи на стенах, из которых узнает, что вампиры якобы бессмертны и не верят в бога судьбы. Рейзел пытается выяснить у Варадора свое происхождение и предназначение, но это ему не удается, поскольку он не понимает странных слов Варадора. После ряда бесполезных попыток Рейзел попадает в гробницу Janos`, а потом его отправляют в Avernus, где он должен отыскать сердце Джанос, так называемое, сердце Тьмы.

Каин оказывается в Носгофе после "проклятья" колонн и отправляется в Аверност в поисках Рейзела, который, оказавшись в катакомбах Аверноса, обнаруживает свое подлинное происхождение и свое предназначение врага расы вампиров.

Здесь он встречает Hash Ak Gik, заколдовавшего его брата Turel, который был отправлен в прошлое, чтобы управлять людьми и помочь Хилдену как бы против его собственной воли. Рейзел захватил его душу и обнаружил дорогу в убежище Турела. Здесь он встречает Мортариуса, который был посажен в тюрьму Hash Ak Gik. Он подробно рассказывает сввою историю. Мортаниус использовал сердце Тьмы, чтобы превратить Каина в вампира и таким образом добиться того, чтобы пророчество сбылось. Заодно предупреждает Рейзела, что ему в скором времени предстоит встреча с Каином. Ну а Каин тем временем продолжает поиски, добирается до собора Avernus, где и встречает Рейзела. Каин пытается урезонить своего соперника, но, в конце концов, понимает, что схватка между ними неизбежна, что, в общем, понятно и Рейзелу. Бой складывается не в пользу Каина, в результате его соперник вырывает сердце Каина из груди, а тело его отправляет в демоническую реальность. А сам Рейзел возвращается в дом Варадора, обнаруживает Джанос и оживляет его.

Джанос, конечно, помнит о пророчестве, но приходит в состояние шока, узнав, что Рейзел был врагом расы вампиров. Тем не менее, он решает помочь Рейзелу добраться до цитадели вампиров и выковать ещё один последний, самый мощный меч.

Рейзелу предстоит схватка с Элдером, ведь ему нужно "заполнить" меч душами хранителей баланса (Balance Guardian`s). В результате "духовный меч" был выкован, Рейзел возвращается к Джанос, колонны уничтожены, Рейзел решает все-таки убить Джанос, но тем не менее закончить эту работу не сможет, ну а Hash Ak Gik отправляет Рейзела в спектральную реальность.

Каин просыпается в демонической реальности, сердца у него нет, тем не менее, он все ещё жив. Мало того, ему удается расправиться с демонами, освободиться и направиться к цитадели. Здесь он встречает Мёбиуса, который пытается остановить Каина своим волшебным посохом, но поскольку сердце Джанос вырвано из груди Каина, Мёбиус ничего сделать не смог. В результате Каин убивает Мюбиуса, а Рейзел уже поджидает его на другой "стороне". Мёбиус пытается поторговаться за свою жизнь с богом Elder Got, но из этого ничего не получается. Рейзел насаживает Мёбиуса на духовный меч Spirit Reaver и теперь, как бы очистившись, Мёбиус понимает, что он молился совсем не тем богам. Он должен поверить в Бога судьбы, т.е. вернуться в истинную веру, и Рейзел отводит его к колесу судьбы.

Бог Elder God угрожает отправить Каина и Рейзела в преисподнюю. Кстати, Рейзел, как это ни странно, доволен, увидев Каина живым, и принимает решение. Он вернется, чтобы "очистить" меч.

Забравшись в тело Мёбиуса, Каин вонзает свой меч Reaver в Рейзела, затем пытается вырвать его обратно, но Рейзел начинает какой-то странный разговор. Судя по всему, он хочет, чтобы Каин очистился, и следовательно, необходимо отправиться в Носгоф и восстановить все как было, а в конце заявляет, что Каину предстоит встретить подлинного врага.

Предсказание это сбылось, Элдер атакует Каина, загоняет его под землю, но Каин жив, а Элдер знает, что скоро предстоит очередная встреча.

* Управление.

По ходу игры вам придется выполнять два типа действий: во время сражений и вне их. Вторые будут называться просто action, а первые combat. Рассмотрим их раздельно.

Кнопка ✖ – Позволяет выполнять прыжки в режиме action, при повторном нажатии ваш персонаж сможет пролететь, точнее спланировать, на некоторое расстояние. Когда удерживаете кнопку ✖ на маркере, чтобы выполнить суперпрыжок или лететь, как летучая мышь, Каин выполнит нужный прием, когда отпустите эту кнопку.

Кнопка ■ – позволяет открывать двери, собирать нужные предметы. Когда удерживаете кнопку ■ на определенных камнях, то сможете оттащить их в нужное место, используя левую аналоговую кнопку. Рейзел также может использовать кнопку ■ в комбинации с кнопками **UP** и **DOWN** на D-pad, чтобы "переключать" реальности (Shift realms). Кроме того, только Рейзел может переключиться на "материальную" реальность (material realm), когда на земле находится маркер в виде черепа.

Кнопка ● – Атака телекинетическими залпами, уничтожающая различные препятствия, в том числе и стоящие у вас на пути.

Кнопка **R1** – Даже вампирам необходимо питаться. Удерживая эту кнопку, вы можете как следует

подкрепиться.

Левая аналоговая кнопка **L3** – Используется во время рискованных приключений в Nosgoth.

Кнопка **R2** – Позволяет "вручную" выполнять телекинетические залпы. Удерживая эту кнопку, прицельтесь, нажав кнопку **L3**, а затем отпустите ее, чтобы произвести залп.

Кнопка **L1** – Позволяет занять боевую стойку, а если удерживаете кнопку, то переходите в режим combat.

Кнопка **R3** – Правая аналоговая кнопка позволяет вам осмотреть окружающее пространство в любой момент игры.

Кнопки **UP/DOWN** на D-pad – позволяют войти в меню Каина Quick Reaver, где можно изменить его атакующее заклинание. Что же касается Рейзел, то с помощью этих кнопок, можно "вызвать" на экран иконки shift или reaver, соответственно.

Кнопки **LEFT/RIGHT** на D-pad – Если выделили меню Quick Reaver для Каина, то можно установить соответствующий элемент для его мощного оружия reaver. Что же касается Рейзела, то у него такого меню не существует. Тем не менее, с помощью этих кнопок можно сменить элемент его ривера.

— Режим Combat.

Кнопка ■ – выполняет атакующую функцию и позволяет проводить атаки-заклинания. Удерживайте кнопку ■ 2-3 секунды, а затем отпустите ее, и таким образом выполните заклинание Reaver spells. При этом индикатор Reaver должен светиться и обязательно быть заполненным до отказа.

Кнопка ■ – С помощью этой кнопки можно выполнять атаки во время сражения на "земном" уровне, а когда удерживаете ее некоторое время, а затем отпускаете, то выполняете заклинание Reaver, но только в случае, если индикатор заполнен до отказа.

Кнопка ✖ – Позволяет выполнять различные оборонительные маневры, в комбинации с кнопкой **L3**, в частности, прыжки во время атаки.

Кнопка ▲ – Атакующая кнопка, позволяет буквально подбросить соперника в воздух или же сбить его вниз на землю, отчего ему не поздоровится. А кроме того, можете подкормить свой Reaver.

Кнопка ● – Атака телекиническим залпом ближайшего соперника. Правда, Каин может сменить цель по своему желанию.

Кнопка **R1** – "кормление" с дальней дистанции или на ближнем расстоянии, как удобно по вашему рассмотрению.

Нажимая влево или вправо, будете соответственно обегать соперника с той или иной стороны, а нажимая вверх или вниз, приближаться или удаляться.

** Предметы.*

В Nosgoth можете стать обладателем очень интересных предметов. Их, конечно же, надо обязательно отыскать и забрать.

❖ Древние книги – Всего 10 томов для каждого персонажа в Носгоф. Для того, чтобы стать их обладателем, нужно просто пройти через них.

❖ Призовые орбы – Когда аткуете их, можете получить различные подарки. В частности:

❖ Талисман здоровья – когда соберете допустимые три здоровья, то сможете, благодаря подобному талисману, захватить еще одно. В конечном итоге, сможете стать обладателем 12 power-up здоровья.

❖ Телекинические руны – Каждая полученная руна позволяет увеличить объем хранения телекинических залпов.

❖ Жаровни – Металлические урны, в которых можно разжигать огонь.

❖ Waterfalls – Водопады, которые можно "заморозить", атакуя определенным оружием.

❖ Орбы Света – Позволяют поддерживать интенсивность Света и Тьмы.

❖ Soul & Blood Basin – Небольшие кувшинчики с кровью и синей жидкостью, которые восстанавливают здоровье Каина и Рейзел.

❖ Air Jets – Воздушные потоки, дающие возможность взлететь в верхнюю зону.

❖ Earth Dials – Можно создать каменные платформы, плавающие по воздуху.

Ривер (Reaver).

Это великолепное оружие как для Каина, так и для Рейзел, но подлинная сила и умение использовать Ривер, это на самом деле серьезная проблема, требующая достаточного количества времени и усилий.

** Ривер Каина.*

Это оружие обладает способностью как бы поглощать кровь врагов и от этого становиться все сильнее. А потому его следует подзарядить, напоив кровью обезглавленных жертв. В состоянии полной зарядки Ривер начинает сверкать светом, соответствующим его элементу. В результате удар Ривера станет значительно сильнее, а кроме того, можете выполнять специальные заклинания Reaver spells, которые очень помогут вам по ходу игры. Обратите внимание, что мощность Ривера возрастает только в том случае, если он начинает мерцать, а вовсе не тогда, когда его индикатор заполнен доверху.

— Balance Reaver. Это первый фрагмент эмблемы Balance, которая позволит вам осуществлять чрезвычайно мощную зарядку этого оружия. По существу это заклинание, которое отшвыривает врагов назад. В центре эмблемы нарисован череп.

— Flame Reaver. Еще один фрагмент эмблемы,

на этот раз связанный с огнем. Он дает Каину телепатические способности, позволяющие зажигать огонь в жаровне. Заклинание буквально пропитано ненавистью к вашим противникам. При этом вы получаете возможность как бы натравливать их друг на друга. К сожалению, действует только в течение пяти секунд.

— **Dimensional Reaver.** Еще один фрагмент эмблемы. На этот раз с зеленым мерцанием. Заклинание производит одиночную атаку на любого врага, находящегося на экране. Когда зарядите его полностью, то в течение очень короткого времени последний удар простой комбинации нанесет повреждения всем врагам, находящимся на экране.

— **Lightning Reaver.** Молниевый ривер также является фрагментом эмблемы. Заклинание поражает врагов электричеством, а при полной зарядке электрические искры проскакивают даже между врагами, если они находятся рядом друг с другом. Таким образом вы поражаете сразу нескольких.

— **Time Reaver.** Этот фрагмент позволяет замедлять время. Исполнив это заклинание, вы таким образом выполняете заклинание Slow Time, т.е. замедление времени. Однако и этот эффект, как вы понимаете, длится не очень долго.

* Ривер Рейзел.

На самом деле, это как бы определенная "форма жизни", многими тысячелетиями вскормленная кровью несчастных жертв, и тем не менее, не насытившаяся. Она жаждет крови так же, как и сам Рейзел, а напившись кровушки вдоволь, начинает мерцать, что увеличивает выполнение очень мощных атак, а также заклинаний reaver. На самом деле, происхождение ривера окутано тайной. Судя по всему, они были созданы из обломков знаменитого меча Soul Reaver.

Ривер может быть "насыщен" определенным элементом только в купелях, которые найдете в некоторых часовнях, когда будете путешествовать по Носгофу.

— **Special Reaver.** Этот меч может быть использован в "спектральной" реальности. Когда выполняете заклинание, атакуете "шоковыми" волнами.

— **Material Reaver.** Отличается от предыдущего лишь цветом.

— **Dark Reaver.** Этот меч способен затемнять орбы, насыщенные светом, а также окутывать Райзела как бы во тьму, когда исполняется заклинание. А если он просто заряжен, то будет рассеивать Тьму, и Тень и атакует соперников лишь третьим ударом стандартной трех ударной комбинации.

— **Light Reaver.** Совсем наоборот, "засвечивает" орбы, погруженные во тьму, а также дает достаточно света, чтобы и в темной комнате вы чувствовали себя вполне комфортно. Заклинание очень похоже на заклинание первых двух Риверов, посылает шоковую волну, правда очень яркую, способную ослепить врагов, ну а в заряженном состоянии выполняется стандартная комбинация, ослепляющая противника.

— **Air Reaver.** Воздушный ривер способен активировать мощные струи воздуха, так называемые, Jet Streams, позволяющие Рейзелу буквально всплывать в воздух и добираться до казалось бы недоступных платформ. Кроме того, порывы ветра будут отбрасывать врагов назад при выполнения заклинания, а подчас даже оглушать их.

— **Fire Reaver (огненный ривер).** Этот меч как бы весь в огне. С его помощью можно поджигать жаровни и выполнять страшное огненное заклинание, которое позволяет вам буквально зажаривать живьем свои жертвы.

— **Water Reaver (водный ривер).** С помощью этого оружия сможете замораживать водопады и взбираться по замерзшим сосулькам в казалось бы недоступные места, а когда этот меч полностью заряжен, то можете заморозить врагов, атакуя их "ледовыми" очередями или временно обезвредить противника в стандартной комбинации.

— **Eath Reaver (земной ривер).** Этот ривер может активировать земные устройства (Earth Devices), создавая как бы подвешенные в воздухе каменные платформы. Кстати, с его помощью можно "лишить" воды подъемной силы, что в физической реальности это может серьезно повлиять на Рейзел. Когда используете это заклинание и вонзаете меч в землю, то буквально разносите вдребезги всех врагов, стоящих на земле, ну а другие, конечно, при этом не пострадают.

— **Spirit Reaver (духовный ривер).** Это еще одно усовершенствование ривера. Вы можете сделать совершенно беспомощным любого обычного врага. Причем присутствовать в обеих реальностях, ну а если уж выполните заклинание, то тут уж все нормальные враги могут отправляться на кладбище.

— **Soul Reaver.** Это последний ривер в игре. Понятно, что это самое могущественное оружие. Кому оно только достанется, вот в чем вопрос.

* Каин и Рейзел.

Каин и Рейзел, в принципе, очень похожи, но некоторые показатели у них совершенно уникальны. Кроме того, разные риверы дают им и различные возможности. В частности, по характеру заклинаний и количеству атак, которые нужно выполнить, чтобы уничтожить того или иного соперника. Сила Каина особенно велика против врагов, стоящих на земле. Скорость огромная, и повреждения очень серьезные. Понятно, что главная его задача атаковать и

высосать кровь из своей жертвы. Иногда ему удается поразить сразу несколько целей. Во время выполнения прыжков он может даже планировать некоторое расстояние, тем самым замедлить падение, ну а в других случаях удлинить свой прыжок, что безусловно очень полезно. Если увидите круглый красный маркер, значит Каин может запрыгнуть туда вне зависимости от расстояния, причем скорость будет просто огромная. И, наконец, не забывайте, что Каин владеет телекинезом, а значит может отшвырнуть цель в любом направлении, если только захочет. Кроме того, он может в форме тумана проникать через различные зарешеченные барьеры и вообще обходить разнообразные препятствия. Но естественно, эта форма действует только на земле.

* Каин.

В новой игре Каин стал обладателем новых атак и заклинаний, освоить которые совершенно необходимо, поскольку с каждым уровнем игра будет становиться все сложнее и сложнее. Ниже рассмотрим эти атаки.

— **Cadaverus Laxceration.** Атака, позволяющая Каину нанести сопернику серию колотых ударов своим ривером по ходу различных комбинаций.

— **Infernal Sundering.** По существу, это уже известная комбинация в выполнении Каина, но на этот раз не на земле, а в воздухе.

— **Sanquine Censure.** Мощный удар, которым Каин буквально вбивает свою жертву в землю.

— **Nightmare`s Hammer.** Очень похожа на предыдущую, но на этот раз жертва взлетает в воздух.

— **Kinetic Shackles.** Очень смешная атака, позволяет удерживать врага на месте, пока Каин его убивает.

Примечание. Все вышеперечисленные атаки выполняются быстрым нажатием на анлоговые кнопки и атакующие кнопки одновременно.

* Рейзел.

Рейзел существо спектрального мира, мира мертвых, но благодаря своему удивительному воскрешению он приобрел способность перемещаться из материального мира в мир мертвых и наоборот. Однако, в спектральном мире он не может взаимодействовать ни с чем, имеющим физическую природу. Даже вода не обеспечивает плавучести. А в спектральном мире Рейзел может проникать сквозь зарешеченные препятствия практически с незначительными усилиями.

Рейзел великолепно чувствует себя в воздухе, в отличие от Каина, который намного лучше чувствует себя, стоя на земле. А его Ривер обладает различными, уже известными вам элементными способностями, чем заметно отличается от луча Каина. В схватке он увертывается от атак противника, выполняет быстрые прыжки и маневры. Может даже немного пролететь, размахивая своими изуродованными крыльями.

Рейзел также обладает собственными кинетическими способностями, которые послабее, чем у Каина. Конечно, в материальном мире чувствует себя не очень хорошо. Быстро теряет энергию, но зато может в нужный момент переместиться в спектральный мир. Рейзел, конечно, кое-что утерял из предыдущих игр, но зато приобрел некоторые новые атаки.

— **Perforate Carcass.** В этой атаке Рейзел кубарем врезается в своих врагов и вонзает в них свой меч wraithblade с огромной скоростью, хотя эта атака не очень эффективная.

— **Phatasmal Tempest.** Атака в воздухе, напоминающая вертолет. При этом сам Рейзел в силу своей позиции оказывается практически неуязвим, а вот врагам явно не поздоровится.

— **Shatter Spirit.** Практически полностью совпадает с атакой Каина Sanquine Cansure, а атака Empyreal Rending с атакой Nightmare`s Hammer и, наконец, атака Stasis Feild ничем не отличается от атаки Kinestic Shackles.

ПРОХОЖДЕНИЕ.

Примечание. Как мы уже упоминали, на первых двух уровнях некоторые power-up исчезают, так что обязательно заберите их, прежде чем отправляться дальше.

* The Sarafan Stronghold (Каин). — Охота на Мёбиуса (Hunt for Moebius).

Во вступительной видеосцене коротко излагаются события, произошедшие в двух предыдущих играх. Действие происходит в крепости. Каин разыскивает Мёбиуса.

Спуститесь вниз по коридору, чтобы сразиться с первыми двумя охранниками, проведите стандартную трехударную комбинацию, затем выпейте кровь поверженных врагов, нажав соответствующую кнопку; запрыгните на камень в правом углу, затем прыгните влево на будку, пройдите по переходу, дальше прыгайте еще на две будки, продвигайтесь направо, пока не подойдете к стене с горизонтальными карнизами. По таким стенам можно запросто вскарабкаться наверх, так что можете этим воспользоваться, как только их встретите. Сделайте движение аналоговой кнопкой по направлению к ограде и в форме тумана просочитесь через нее, затем услышите чей-то голос, после чего поднимайтесь вверх по ступенькам и увидите перед собой целый ряд тюремных камер. Пройдите через первую камеру и найдете первый призо-

вой предмет – Талисман Здоровья. Три подобных талисмана каждый раз будут увеличивать максимальную емкость индикатора вашего здоровья.

Подойдите к третьей большой камере; используя телекинический орк, разрушьте стены, пройдите через образовавшееся отверстие в водную зону, поднимитесь вверх по дальней стене, запрыгните на вертикальную жаровню, с нее прыжком влево, спуститесь вниз к стене, по которой затем вскарабкайтесь наверх и перескочите на следующий этаж. Далее пробирайтесь к следующей стене и повторите этот маневр. Сверните направо перед дверью на деревянный участок перехода, возьмите телекинические руны. Таким образом увеличите ёмкость вашего телекинетического индикатора, а затем пройдите в дверь и продвигайтесь дальше, пока не окажетесь в маленьком дворике. Атакуйте телекиническими залпами охранника прямо через стену или прикончите каким-нибудь другим способом, но помните, что это самые слабые враги. Далее соперники станут посильнее, так что сейчас самое подходящее время, чтобы заработать побольше опытных очков и повысить уровень вашего меча reaver blade.

Перейдите в следующую комнату, далее через ворота, продвигайтесь в северо-восточную часть двора Малека, где и найдете свой первый том. Далее выйдите через южную дверь, продвигайтесь по коридору, увертывайтесь от огненных стрел, а если хотите, уничтожьте эти машины, которые посылают в вас стрелы.

— Balance Emblrm (Эмблема баланса).

Как только окажетесь в главном холле, хватайте том с правой стороны перед большими железными воротами, а затем пройдите сквозь них, но прежде, чем доберетесь до первого фрагмента эмблемы баланса, встретите двух стрелков. Используйте телекинез, чтобы стащить их с карниза, а затем расправьтесь поодиночке. Далее хватайте первый фрагмент эмблемы, на нем знак черепа. Он усилит ваш меч reaver. Кроме того, теперь вы можете выполнить первое мощное заклинание. Прикончите четырёх Сарафанов, используя своё новое оружие; далее пройдите вправо, ликвидируйте барьер, пройдите ещё дальше и увидите снова уже знакомый вам двор. Перебейте Сарафанов, используя телекинез, а затем пройдите к тому месту, где они находились; прыгните вверх на переход, пройдите налево, далее вверх по ступенькам, пока не обнаружите следующие телекинические руны.

Уничтожьте колонну, выделенную зеленым цветом, используя телекинический залп; затем вскарабкайтесь наверх, просочитесь в форме тумана через ворота, прыгните вниз и пройдите к первому "болванчику", выделенному красным цветом. Не горячитесь, выждите несколько секунд, пока не получите подсказку. Последуйте доброму совету. Через некоторое время болванчик исчезнет. Точно так же надо будет поступать с каждым подобным болванчиком, если они выделены красным цветом. Занавес сгорит, и за ним обнаружите растресканную стену. Долбаните по ней как следует, используя телекинический залп; найдете второй талисман здоровья, а следовательно, объем вашего индикатора здоровья ещё больше увеличится. Пройдите в дверь, высосите кровь из жертв, если необходимо; вскарабкайтесь на левую сторону, чтобы разобраться с мостом; выйдите из комнаты, перейдите через мост, убейте охранника, подойдите к барьеру, атакуйте его, пройдите через образовавшийся проход, прыгайте со ступенек на землю, так спуститесь значительно быстрее. Пробирайтесь через отверстие, дальше через дверь. Удерживая прыжковую кнопку над красным маркером в течение нескольких секунд, выполните прыжок к следующему карнизу. Затем используйте телекинез, атакуйте каменную структуру прямо перед собой, прыгайте дальше с одной структуры на другую, пока не окажетесь на следующем карнизе. Далее прыгните слева на очередной карниз и продвигайтесь в этом направлении, пока не найдете третий талисман здоровья.

Прыгните на утёс на заднем плане в правом конце этого карниза. С него соскочите на землю по другую сторону гондолы. Дальше используйте телекинез, чтобы активировать "спиральный" выключатель над каменной дверью, начнется видеосцена, встретите целую кучу каких-то теней. Их нужно перебить.

Примечание. Враги на уровне очень похожи, хотя вооружены могут быть по-разному. Основные комбинации работают отлично. Особенно эффективно вначале врезать как следует, чтобы враг взлетел в воздух, а затем провести комбинацию. Однако учтите, что Сарафаны, вооруженные топорами, могут провести комбинацию. Будьте осторожны.

Лучники довольно опасны на дальней дистанции, а в ближнем бою просто слабаки, так что главное подкрасться к ним. Колдуны также не очень сильны, но представляют значительную угрозу, поскольку могут выполнить заклинание. Уничтожайте их в первую очередь, используя обычные комбинации.

И наконец, тени (Shades). Довольно часто встречаются в Носгофе. Кстати, в финальной части этого уровня придётся сразиться с ними. Достаточно телекинического залпа, чтобы заодно оглушить их. В принципе, можно использовать базовые трёхудар-

ные комбинации.

* The Underworld (Рейзел).

— Побег из потустороннего Мира (Escape Underworld).

Прыгайте с карниза на землю, где и найдете первый том для Рейзела. Далее продвигайтесь на север вверх по лестнице, следуйте вдоль стены, поднимитесь на карниз, а затем спланируйте к следующему карнизу. Далее используйте прыжок с разбега с последующим планированием, чтобы добраться до карниза в противоположном конце комнаты. Перейдите в соседнее помещение.

Прыгните и перелетите вначале к первому карнизу, с него ко второму, а далее к третьему, который находится чуть правее. И здесь вам предстоит испытание. Нужно будет "слопать" шесть душ. Первую найдете на этом же карнизе, вторую на левой стороне этого карниза. Чтобы добыть третью, нужно прыгнуть на карниз справа и слопать ее. Четвертую обнаружите вблизи верхней точки этого карниза. Далее планируйте на карниз в противоположном конце комнаты, где и найдете пятую душу и, наконец, налево, где обнаружите последнюю шестую. Ну а затем отправляйтесь в соседнюю комнату.

Прыгайте на карниз, где вам предстоит пройти очередное испытание. Нужно прикончить четырех слагов и слопать их. После этого отправляйтесь в соседнюю зону. Прыгните на первый карниз, где вам придется мчаться во весь дух, чтобы увернуться от тумана; перейдите на правую сторону, прыгните на соседний карниз, сверху упадет щупальце и уничтожит часть карниза. Вы заранее это увидите, так что опасность невелика. Прыгните через расселину, а затем спланируйте на противоположную сторону комнаты, вскарабкайтесь вверх по стене, прыгайте на правую сторону и планируйте, стараясь пролететь как можно дальше направо. Прыгните через очередную расселину, вскарабкайтесь по соседней стене, снова прыжок вправо и полет к дальнему правому карнизу, прыжок вверх, а затем отчаянный прыжок по направлению к высокому карнизу справа от того, на котором вы находитесь. В конце концов, вам удастся ускользнуть из потустороннего мира. Перейдите в соседнюю комнату, прежде чем продолжить прыжки по карнизам; услышите чей-то тоненький голосок и найдете второй том.

Теперь возвращайтесь обратно, карабкайтесь по лестнице, затем переберитесь на карниз рядом с ним, перескочите на карниз налево и продолжайте двигаться дальше, пока камера не сменит угол показа. Прыгните и планируйте к следующему карнизу в противоположном конце экрана, заскочите на стену, а дальше к нише, где обнаружите статую. Прыгните и планируйте к стене, по которой следует взобраться вверх, оттуда перескочите на карниз направо, а с него на следующий карниз. Пройдите в соседнюю комнату, посмотрите небольшую сцену, а затем прыгните к зарешеченному окну, проскочите через него в форме тумана, перебейте аргонов, и миссия завершена.

Примечание. На этом уровне встретите Слагов (Sluagh). В общем, они слабаки, зато атакуют стаями. Бросаются вперед очень быстро, а потому надо соблюдать осторожность, стараться разбираться с ними поодиночке, используя стандартные комбинации, а аргоны буквально пикируют сверху, пытаясь лишить вас жизненной энергии. Атакуйте телекиническими залпами, подпрыгивайте вверх, проводите трехударные стандартные комбинации, снова телепатические залпы, затем очередная комбинация, и с ними будет покончено.

Часть вторая.

Примечание. По существу, это главная часть игры. Здесь будет сценарий и за Каина и за Рейзел. Когда произойдёт очередное переключение сюжета, будьте внимательны, поскольку здесь последняя возможность запомнить игру.

* Sarafan Stronghold 2 (Каин).

Преследование Мёбиуса (Pursue Moebius).

— Знак Фалькона (Falcon Insignia).

Хватайте знак Фалькона с двери, пройдите через нее. Затем, используя телекинез, атакуйте растресканную стену, вскарабкайтесь по ней, разнесите вдребезги следующую стену, пройдите по мосту, расправьтесь с тенями в следующей комнате, поднимитесь по ступенькам в тюремную камеру. Выйдите в дверь, пройдите через вторую аналогичную камеру справа, возьмите телекинезные руны, разрушьте стену, поднимайтесь наверх, разрушьте очередную стену, пройдите к южному выходу, перебейте врагов, продвигайтесь дальше через коридор, сверните на запад, расправьтесь с врагами, вскарабкайтесь на стену. В форме тумана просочитесь сквозь ворота, пройдите к двери, находящейся внизу; ликвидируйте здесь нескольких Сарафанов, а затем поместите знак Фалькона на его истинное место.

— Щит Малека (Malek`s Shield).

Проследуйте по коридору к точке, с которой сможете совершить суперпрыжок. Прыгните на противоположную сторону, взгляните налево, хватайте талисман здоровья, активируйте телекинический выключатель, пройдите через дверь, возьмите том в этой комнате и затащите камень на выключатель. Статуя Малека развернется, и вы сможете забрать щит. Перебейте теней, а затем покиньте помещение.

"Свалитесь" на первый этаж (это самый простой

способ добраться туда) и подойдите к двери справа и, перебив нескольких Сарафанов, выйдите через неё.

— Меч Малека (Malek`s Sword).

После того, как установите щит Малека в соответствующем месте, пройдите к двери справа, она будет "распечатана". Далее подойдите к следующей двери, продвигайтесь по переходу, ликвидируйте по пути любых Сарафанов, которые пытаются помешать вам; пройдите мимо открытой двери, продвигайтесь дальше по дороге, пока не найдете еще одни телекинезные руны. Выйдите в дверь, пройдите вдоль перехода, а затем сверните направо, подойдите к статуе, в руках у которой меч Малека. Заберите меч, пройдите вдоль коридора, найдете еще один талисман здоровья, а затем возвращайтесь во двор и вставьте меч в то место, где он должен быть. В результате ещё одна запечатанная дверь откроется, и сможете выйти через неё.

— Декоративный меч (Decorative Sword).

Вы находитесь в большой комнате, вроде бы дорога заблокирована, но есть стенка, по которой можно вскарабкаться. Затем разрушьте деревянную перегородку ниже механического устройства, и мост опустится вниз. Пройдите по нему, прикончите поджидающего вас Сарафана, выполните суперпрыжок к следующей стенке, по которой нужно вскарабкаться наверх; уничтожьте еще одну перемычку моста, а затем телекинетическим залпом атакуйте стену, за которой увидите еще одну растреснутую стену, и за ней нужно будет уничтожить очередную перемычку. В результате мост опустится, так что сможете пройти между двумя комнатами, попасть в коридор, а затем спрыгнуть через отверстие в стене. Пройдите в комнату (прыгать через мост не следует) и увидите сверкающий декоративный меч.

— Огненная эмблема (Fire Emblrm — Flame Reaver).

Возьмите декоративный меч, прикончите Сарафана, пройдите по мосту в следующую комнату с мостом, вставьте меч в стену в том месте, где он и должен находиться. Стена раскроется, обнаружите дверной проём, в конце комнаты увидите каменную структуру, которую нужно развернуть дважды, чтобы раскрылся проход в дальней стене, где найдете второй апгрейд к эмблеме баланса. Этот фрагмент красного цвета, как и положено элементу Огонь.

В жаровнях огонь погаснет, а вы можете использовать телекинезис, чтобы зажечь две жаровни справа. В результате получите том. Теперь затушите северный огонь и разожгите ещё одну жаровню внизу. Дверь снова откроется. Прикончите Сарафана, пройдите еще раз по мосту, далее через дверь в соседнюю комнату с мостом. Используйте ручное управление, чтобы сменить угол показа камеры. Затем телекинетическими залпами атакуйте два огня на колоннах. В результате появится ряд камней, по которым сможете добраться до последнего карниза. Здесь активируйте телекинетический выключатель, проследуйте по этому новому переходу, прыгните через провал, активируйте следующий телекинетический выключатель, затем прыгните на первый и тут же с него на второй камень, с которого перескочите на очередную площадку. Не следует пытаться планировать, поскольку в этом случае почти наверняка промахнетесь.

Проследуйте по коридору, подойдите к двери, просмотрите ещё одну видеосцену, хватайте талисман здоровья и летите, как летучая мышь. Миссия завершена.

* The Cemetery (Рейзел).

— Побег из спектральной реальности (Escape the Special Realm).

Продвигайтесь вдоль стены к дверному проему, дальше вдоль по дорожке, пока не доберетесь до комнаты с большой дверью и зарешеченными окнами. Перебейте теней, как только они появятся; затем в форме тумана просочитесь через окно, а когда снова "материализуетесь", откройте дверь и встретите первых охотников на вампиров. Расправившись с ними, возвращайтесь к началу этого уровня, прыгните через левое окно (если смотреть снаружи), найдёте талисман здоровья. Затем возвращайтесь через дверь, далее ещё через несколько дверей, подойдите к воде, перебейте призраков, пройдите ещё дальше, ворота тут же закроются.

— Декоративный щит.

Теперь вам предстоит нырнуть в воду, опуститься на дно, попасть в соседнюю комнату, где найдете второй том в подземном уровне. Затем всплывайте наверх, выберитесь из воды, уцепитесь за башню, используя захватное кольцо (grab ring); оттащите её на один шаг, затем вскарабкайтесь на карниз, чуть выше неё и таким образом добудете декоративный щит. После этого возвращайтесь на поверхность и установите щит на аналогичной статуе. Пройдите в круглую комнату, убейте призраков, далее продвигайтесь по коридору. Как обычно, в виде туманного облака просочитесь через дверь на юге, убейте ещё нескольких призраков, выберитесь через следующую дверь, спланируйте на платформу, висящую над кладбищем; посреди нее найдете телекинетические руны. Далее через дверь направо, спланируйте на соседний карниз, перебейте нескольких охотников на вампиров, используйте телекинетический залп, затем откройте дверь, запрыгните на структуры из круглых

камней, переключитесь в спектральную реальность, перелетите на карниз, на котором находится дверь. Затем материализуйтесь, откройте дверь и в этой комнате, спрыгните на пол вниз, перебейте теней, а затем выйдите, воспользовавшись транспортером.

— Dark Reaver.

Спускайтесь по коридору, переключитесь в спектральную реальность, просочитесь через ворота, спрыгните на нижний уровень, отыщите кондуит в одной из комнат, чтобы материализоваться; разбейте мечом стену на первом этаже, возьмите талисман здоровья и в левой части комнаты увидите два орба, как бы наполненных светом. "Затушите" их, используя свой меч. Ворота, ведущие в реальный мир, теперь будут открыты. Отыщите стену, по которой можно вскарабкаться наверх; поднимитесь по ней, пройдите к транспортеру и покиньте помещение. Далее перебейте теней, как только они появятся; затем воспользуйтесь зарядным камнем до тех пор, пока не зарядите свой меч. Выполните заклинание Dark reavers и минуете систему безопасности Голлума. Ну а дальше покиньте это помещение.

— Cemetery (Кладбище).

Отыщите дверь внизу, выйдите через нее, вернитесь к тому месту, где впервые вошли в физический мир (комната с разбитым гробом); зарядите свой меч у камня в этой комнате, выполните еще раз заклинание dark reaves и снова минуете систему безопасности Голлума.

— Kain`s Family Crest.

Как только доберетесь до зарешеченного прохода, переключитесь в спектральную реальность, просочитесь через ворота, отыщите кондуит в комнате, чтобы материализоваться; вскарабкайтесь по лестнице и сверху летите к первой платформе с колоннами. Снова переключитесь в спектральную реальность, переберитесь на следующую платформу, а с нее в соседний коридор. Просмотрите короткую видеосцену, снова материализуйтесь и возьмите семейный сундук Каина. Пройдите через сломанные ворота, поднимитесь по лестнице и вставьте сундук в дверь в верхней части лестницы. Осмотритесь как следует, затем столкните каменную башню с карниза, оттащите её в часовню света, установите (желательно поточнее) в самом центре, затем вскарабкайтесь на структуру с круглым камнем и перелетите к башне, которую вы только что двигали. С нее перескочите на карниз и откройте дверь, используя Daerk reaver. Оказавшись в часовне света, пройдите к лестнице, ведущей вниз; подойдите к самому краю, насколько возможно, затем вручную выполните телекинетический залп, чтобы разрушить растресканную каменную стену, на которой нарисован символ света, и вся комната тут же заполнится ярким светом. Затем вскарабкайтесь по стене правее транспортера, возьмите орб Faceted и установите его в том месте, где солнечные лучи как бы падают вниз. Транспортер будет активирован.

— Light Reaver.

Воспользовавшись транспортером, переключитесь в спектральную реальность, спукайтесь по коридору, просочитесь через ворота, спускайтесь вниз, воспользуйтесь кондуитом в центре главной комнаты, чтобы материализоваться. Далее "насытьте" свой меч, а когда появится Голлум, прикончите его, возьмите том в одном из открытых дверных проемов, отыщите растресканную стену, за ней обнаружите стенку, по которой можно выбраться из этой комнаты. В соседней комнате "засветите" орбы, чтобы активировать транспортер; переключитесь в спектральную реальность, просочитесь через зарешеченную дверь, отыщите кондуит и телепортируйтесь из часовни.

— Cemetery (Кладбище).

Перебейте теней в часовне, спрыгните вниз, оттащите каменную башню на четыре шага вправо, прыгайте вверх по каменным колоннам, а затем перелетите на башню, которую вы подтащили. Подпрыгните и летите направо так, чтобы приземлиться в мавзолее. Откройте дверь в юго-восточной части комнаты, пройдите по коридору, где установлена каменная голова; вернитесь в склеп, где увидите большой портрет Каина. Справа от него карниз, вскарабкайтесь наверх по стене, сверните направо, подойдите к двери, в которой обнаружите черный орб. Используйте меч Light Reaver, чтобы открыть эту дверь, и обнаружите еще одни телекинетические руны.

Покиньте часовню, используя меч Dark Reaver; возвращайтесь к тому месту, где начинался уровень; пройдите в ближайшую дверь к тому месту, где впервые встретили призрака. Спускайтесь по коридору, пока не увидите стенку, по которой можно вскарабкаться наверх, а с нее перескочить на карниз справа. Здесь увидите дверь с темным орбом. Используйте меч Light reaver, чтобы заполнить орб светом. Дверь откроется, за ней талисман здоровья. В очередной раз вернитесь к началу уровня и увидите здесь дорогу (на дверь не обращайте внимания). Пройдите по ней до конца и увидите большие ворота, по обеим сторонам которой два больших орба. Тёмный нужно наполнить светом, а светлый затушить. На этом уровень закончен.

**** The Pillars of Nosgoth.***

- In the Age the Sarafan (Эра Сарафанов, Каин).

Спускайтесь по ступенькам, продвигайтесь на во-

сток, прибейте Сарафанов, если захочется. Однако это не обязательно. Просмотрите короткую видеосцену и продвигайтесь севернее колонн, где отыщите талисман здоровья. Затем пройдите на запад от колонн, в форме тумана просочитесь через ворота...

— Stone Disk (Каменный диск).

Отправляйтесь к руинам, где обнаружите колонну, которую запросто можно уничтожить телекинетическим залпом. Затем взберитесь на "пенек" оставшийся от колонны, с него запрыгните на карниз, где найдете том. Прыгните на карниз с другой стороны, прикончите Сарафанов, используя телекинетические залпы или свой мощный меч. Продвигайтесь дальше по дорожке, подойдите к пьедесталу, на которым обнаружите каменный диск.

Теперь возвращайтесь к началу уровня, положите этот диск на каменную платформу, лежащую на земле; зажгите на стене две жаровни, разверните башню, которая появится из-под земли несколько раз. В результате в стене откроется проход, спускайтесь вниз по дороге, пока не увидите стену, из которой как бы вырастает очень странного вида статуя.

— Dimension Reaver.

Уничтожьте торчащую башку, используя телекинетический залп, а затем активируйте телекинетический выключатель за ней. Прыгайте по каменным карнизам влево, взберитесь по новым карнизам и отыщите меч Reaver of Dimension. Далее отправляйтесь к карнизам справа от статуи, здесь найдете талисман здоровья и тут же возвращайтесь к тому месту, где нашли каменный диск. Прикоснитесь к алмазному символу на статуе, а дальше, как летучая мышь, летите в соседнюю территорию.

**** The Pillars of Nosgoth.***

— 500 Years Later (500 лет спустя, Рейзел).

Спускайтесь вниз, перебейте охотников, возьмите талисман здоровья, пройдите чуть дальше, прибейте еще нескольких врагов по стене справа от какой-то скрученной колонны и подойдите к огненной часовне. Взберитесь на стену рядом с транспортером, передвиньте "каменный циферблат" так, чтобы ничто не блокировало доступ к большому камню слева. Спускайтесь вниз, оттащите циферблат ближе к центру, затем к стене, где наверху находится телекинетический выключатель. Вскарабкайтесь еще раз на стену, разверните циферблат так, чтобы вы смогли свободно прижать каменный блок к стене; толкайте его по направлению к стене, затем активируйте телекинетический выключатель и, когда камни "загорятся", тащите блок в центр комнаты.

— Fire Reaver (Огненный ривер).

От транспортера продвигайтесь по коридору, выйдите в дверь, спрыгните на первый этаж, переключитесь в спектральную реальность, загляните в обе огороженные комнаты, чтобы сразиться с парочкой мини-боссов, а затем возвращайтесь в главную комнату, отыщите помещение с кондуитом, чтобы материализоваться. Когда это удастся, возвращайтесь обратно в кузницу и "насытьте" свой ривер огнем. Вернитесь в комнату, где вы материализовались; зажгите здесь парочку жаровен, отыщите комнаты со стульями, стоящими вдоль стены. Здесь можно запросто запрыгнуть на второй этаж. А в соседней комнате найдете том.

Выйдите из помещения, пройдите в дверь налево, перебейте теней, запрыгните на колонну, а дальше вручную разверните камеру, активируйте телекинетический выключатель, быстренько зажгите оба огня, один из которых практически рядом с вами, а другой на противоположной стороне, на стенке, по которой можно забраться вверх. Но делать этого пока не следует. Покиньте комнату, перейдите в помещение налево. Когда зажжете четыре огня, транспортер будет активирован, и вы можете отправляться дальше, покинув огненную часовню.

— The Pillars of Nosgoth (Колонны Носгофа).

Пройдите налево к каменному циферблату, к тому месту, где находились жаровни на уровне, когда играли за Каина. Зажгите огонь в жаровне, используя свой ривер, и поворачивайте каменную башню до тех пор, пока проход не откроется.

— Bronze Disc (бронзовый диск).

Пройдите к колоннам, внимательно осмотрите восточную зону. Здесь предстоит убить нескольких охотников, но зато найдете телекинетические руны. Далее отправляйтесь на север, запрыгните на карниз, возьмите том, убейте хантеров, охраняющих бронзовый диск (вокруг него будет барьер). Итак, хватайте диск и на этот раз пройдите на запад, заложите диск в зарешеченные ворота и отправляйтесь к руинам.

Прыгните на центральную колонну, на следующей переключитесь в спектральную реальность, прыгайте вправо, материализуйтесь, проследуйте по дороге, ведущей наружу; тут же взгляните направо, прежде чем спрыгнуть вниз с какого-нибудь карниза, и наверняка увидите часовню. Спланируйте напротив так, чтобы приземлиться на карнизе; откройте дверь своим ривером, затем столкните камень слева от часовни так, чтобы он переместился направо; затем прицельтесь, стоя прямо перед ним, чтобы точно активировать телекинетический выключатель, ну а затем перейдите на противоположную сторону комнаты, подтащите камень налево, затем прыгайте в воздушный

поток в центральной части комнаты и взлетите на верхний карниз, где найдете Howling Heartstone. Далее спускайтесь вниз, активируйте телекинетический выключатель, еще раз воздушная струя сдвинет камень, тут же пройдите в противоположный конец комнаты, уберите препятствие со своего пути, заложите найденный камень на его место и таким образом активируйте транспортер.

— Air Reaver ("Воздушный" ривер).

Спрыгните вниз через отверстие в полу, пройдите по направлению к огороженной зоне, где придется сразиться с хранителем. После победы пройдите по дорожке, оставаясь в гробнице; вскарабкайтесь на стену, двигайтесь в северном направлении, пройдите в следующую стенку, по которой можно карабкаться; вниз пока не спускайтесь. Переключитесь в спектральную реальность, пройдите через следующие ворота. Здесь обнаружите кондуит и сможете материализоваться, а далее спускайтесь по коридору, хватайте талисман здоровья и возвращайтесь по недавно пройденной стенке, по которой не стали спускаться вниз. Сразитесь ещё с одним хранителем, а после того, как отколотите его как следует, вернитесь обратно в комнату с кондуитом и вновь материализуйтесь. Убейте "щупальцевых" монстров, затем наполните свой меч элементом Воздух. Пройдите налево от выключателя двери, вскарабкайтесь по стене слева от воздушной струи, прыгните вверх на карниз, зажгите жаровню, перейдите на другую сторону от двери с телекинетическим выключателем, активируйте воздушную струю и взлетите на карниз, где также нужно будет зажечь жаровню.

Спуститесь в центр комнаты, активируйте воздушную струю и летите в соседнюю комнату, разверните камень налево по направлению к символу светового ривера, далее вращайте камень направо по направлению к темному риверу. Активируйте телекинетический выключатель, затушите светящийся орб и зажгите темный, ну а потом уходите в открытую комнату на первом этаже, карабкайтесь по стене. Телепортер будет активирован, так что путь открыт.

— Pillars of Nosgoth (Колонны Носгофа).

Выйдите из часовни. С карниза, который выходит на воду, прыгните влево, перебейте врагов, проследуйте через руины до конца, приблизьтесь к колоннам, пройдите чуть севернее колонн, активируйте воздушную струю возле того места, где нашли бронзовый диск. Взлетите на карниз наверху и отправляйтесь в лес ...

* The Vampire Citadel (Каин).

Спускайтесь по лестнице из стартовой комнаты, в спектральной форме проберитесь внизу через ворота. Не стоит сражаться со щупальцами-монстрами, а вот красных охотников по пути обязательно уничтожьте, чтобы открыть ворота-ловушки. В зоне вампировской часовни отыщите том на нависающем утесе, а далее пройдите наверх, убейте еще нескольких довольно мерзких красных охотников, а в самой дальней комнате обнаружите очень небольшой переход типа трапа и там на пьедестале найдете колесо жизни Wheel of Life. Возьмите его, перебейте врагов поблизости, а затем возвращайтесь в самую первую комнату, находящуюся сразу же после ворот, через которые вы просочились в спектральной форме, и обнаружите большие ворота с круглым углублением. Вставьте сюда найденное колесо, спускайтесь вниз, пройдите влево и увидите небольшую зону, где нужно будет прикончить парочку красных охотников и обязательно забрать талисман здоровья.

Спускайтесь вниз к месту для суперпрыжка и смело прыгайте прямо в транспортер. Естественно, покинете эту комнату. Двери, к сожалению, будут закрыты, и придется сразиться с появившимся Голлумом. После победы отыщите команту слева. В ней обязательно найдете том, затем осмотритесь, найдете подходяще место, где сможете выбраться наверх, а затем телепортируйтесь через красную часовню.

Пройдите к двери направо, где нужно будет зажечь второй ряд жаровен. Рейзел сделает это запросто. Кстати, не пропустите здесь телекинические руны.

Идите вниз, отыщите комнату со стульями, стоящими вдоль стены; вскарабайтесь по стенкам наверх, подойдите к телепортеру и отправляйтесь в водную часовню Water Shrine. Покинув комнату, пройдите через зарешеченные двери и чуть дальше попадете в комнату, находящуюся в левой части второго этажа. Если из этой комнаты спуститесь чуть вниз по коридору, то найдете талисман здоровья.

— Carved Stone Skull and Rusted Scape (Каменный череп и ржавые весы).

Спрыгните на первый этаж, разбейте растресканную стенку, возьмите ржавые весы (Rusted Scape) и вырезанный из камня череп (Carved Stone Skull) среди обломков стен, пройдите к самой дальней двери справа, положите найденные реликты точно в символы, находящиеся слева и справа от самой большой двери.

— Молниевый ривер (Lightning Reaver).

Пройдите в комнату, дождитесь когда камера сменит угол показа, чтобы увидеть воду. Используйте телекинетический залп, чтобы зажечь две жаровни над водой в противоположной стороне экрана. Уровень воды начнет опускаться, появится телекинетический выключатель, активируйте его и в результате станете обладателем ещё одного фрагмента эмблемы баланса, "наполняя" ваш меч силой мол-

нии. Это очень хорошее усиление для оружия, позволяет нанести серьезные повреждения врагам, особенно в ближнем бою. Выйдите из комнаты после того, как уничтожите теней, появившихся из-за "запечатанной" двери. Оказавшись в главной комнате, активируйте телекинетический выключатель над одной из дверей, вскарабкайтесь на стену, прикончите Голлума, выйдите из комнаты, перейдя в помещение на втором уровне в дальнем правом конце. Вскройте печать и повстречаете очередного монстра, это огненный Голлум. Пройдите через транспортер, сразитесь еще с двумя Голлумами, покиньте помещение, отыщите стенку, по которой можно будет вскарабкаться; поднимайтесь по ней наверх, сразите еще пару огненных Голлумов прежде, чем покинуть часовню света. В спектральной форме пройдите через ворота, дальше спуститесь на первый этаж, отыщите здесь транспортер, телепортируйтесь наружу и отправляйтесь обратно к тому самому месту, где нашли колесо жизни. А когда обнаружите запечатанную дверь, откройте ее и пройдите дальше.

— Дом Варадора (Warador`s Mansion, Рейзел).

Один из самых трудных уровней в игре. Возникает проблема, как успешно пробраться через дом Варадора. Однако не расстраивайтесь. Когда, наконец, справитесь с этим уровнем, приобретете такой игровой опыт, что все остальные проблемы покажутся просто пустяковыми. Продвигайтесь вверх, нажмите квадратную кнопку на большой двери, ведущей в дом. Просмотрите короткую видеосцену, прибейте парочку Голлумов, вернитесь обратно к дому, вскарабкайтесь на кучу обломков так, чтобы оказаться над дверью; вышибите окно, переключитесь в спектральную реальность, заберитесь внутрь и спускайтесь по любому коридору. Затем перейдите в соседний коридор, отыщите кондуит, материализуйтесь, сразитесь с несколькими призраками, спуститесь по лестнице, пройдите через любую из дверей, спуститесь по коридору. По пути можете прикончите призраков, если считаете это необходимым. В конце концов, вне зависимости от того, по какому пройдете коридору, все равно окажетесь в комнате со статуями по обеим сторонам и двери, над которой телекинетический выключатель. Экипируйте огненный ривер и активируйте выключатель и тут же из стены вылезут две вращающиеся жаровни. Быстренько разожгите их, иначе придется все повторить заново, и тут же пройдите на следующий уровень.

Теперь вы в водной зоне. В пруду три гаргульи и два воздушных потока в конце комнаты. Активировав один из потоков, отправляйтесь наверх, пройдите в огненную дверь с левой стороны, а дальше спускайтесь вниз по коридорам и лестницам, пока не увидите небольшую настенную картину. Просмотрите видеосюжет, переключитесь на другую спектральную реальность, просочитесь через решетку справа от картины, далее через стеклянное окно в комнате и наружу. Прыгните на задний план, спуститесь вниз с холма, используйте у основания холма кондуит, чтобы материализоваться. Зарядите свой огненный ривер, экипируйте его и встаньте между жаровнями. Выполните огненное заклинание Fire spell, чтобы зажечь из все сразу.

Поднимайтесь обратно вверх на холм, пройдите мимо зеленого дома, из которого вышли, и увидите круглую каменную структуру, в центре которой статуя. Вскарабкайтесь на колонну слева, затем забирайтесь на самый верх, перейдите на другую сторону, пробейте дверной проем, который появится на втором этаже. Затем прыгните, пролетите через него, спуститесь вниз с холма. Слева возьмите телекинетические руны, а далее продвигайтесь на запад, перебейте призраков, зажгите возле камина две жаровни, разбейте вдребезги растресканную стену за этим камином, переключитесь в спектральную реальность, просочитесь сквозь перекладины, прыгните на карниз слева, а оттуда летите к двум подвешенным платформам и карнизу слева. С платформы сиганите на карниз слева и воспользуйтесь кондуитом, чтобы перейти в материальную реальность. Затем обратно на карниз направо, выйдите в дверь, проследуйте по коридору до следующей двери и через нее попадете в библиотеку.

— Кровосос (Blood Drinker).

Ваша задача в библиотеке – засветить шесть темных орков так, чтобы немедленно экипировать световой ривер. Орбы эти расположены в следующих местах:

1. Ближе всего к статуе.

2. Когда на первом этаже увидите картину, как раз напротив входа, то как раз уничтожьте ее, а затем засветите орб, находящийся за ней.

3. На втором этаже повернитесь по направлению ко входу направо, затем поднимитесь по лестнице, прыгните и летите прямо к очередному орбу. Если не видите его, то вернитесь на первый этаж и смените угол показа камеры.

4. На втором этаже посмотрите направо, поднимитесь по лестнице, вытащите на себя книжную полку, затем толкайте ее в сторону и зажгите орб, находящийся за ней.

5. Уничтожьте стол в центре комнаты, а также скамейки вокруг него. Затем оттащите башню налево мимо камина, прямо на выключатель, в том месте, где ранее находился стол. Огонь в камине погас-

нет. После этого вам нужно будет зажечь орб.

6. Прыгайте к стене справа от входа, карабкайтесь по ней наверх, а дальше на колонну, активируйте телекинетический выключатель в конце комнаты и быстренько прыгайте с одной колючей перекладины на другую, пока не доберетесь до люстры. Остается только зажечь последний орб.

Теперь остается разобраться с Blood Drinker. Возвращайтесь ко входу, спуститесь вниз по коридору, прыгните с карниза, прикончите трех Голлумов, поднимайтесь обратно вверх по лестнице, вернитесь в водную зону. Используйте воздушные струи, чтобы взлететь на второй этаж, и наконец, пронзите статую, находящуюся слева.

Подойдите к воздушному тамбуру Air Door, спуститесь по коридору, войдите в воду, переключитесь на спектральную реальность, просочитесь через ворота на самом дне, отыщите стенку, по которой можно вскарабкаться, и выбирайтесь из воды. Сверните налево, используйте кондуит, чтобы перейти в материальную реальность; пройдите направо мимо синей двери, спуститесь в холл, перебейте встреченных призраков, поднимитесь в соседнюю комнату, прыгайте на первую площадку, а затем на следующую; вскарабкайтесь по стене, перескочите с нее на карниз, затем вскарабкайтесь по следующей стене, прыгните и планируйте к соседнему карнизу, на котором находится окно. Выбейте его, доберитесь до кондуита, находящегося на противоположной стороне и снова материализуйтесь.

Обратите внимание на колонны. Подойдите к ближайшей к окну, из которого вы вылезли; запрыгните на нее, переключитесь на другую реальность, летите к колонне, находящейся в верхнем левом углу, затем перескочите на следующую колонну, находящуюся чуть выше на другой дорожке. Проследуйте до конца, пройдите в дверь, спуститесь по лестнице и внизу под лестницей обнаружите кондуит и снова вернетесь в материальную реальность. Далее пройдите через дверь слева, перебейте призраков и покиньте холл, выйдя через дверь в конце его.

— *Heart Serker.*

В этой зоне вам понадобится Dark Reaver, чтобы затушить горящие орбы. Кроме того, будете использовать заклинание, а также Dark Spell.

1. Зажгите шар на ступеньках позади статуи.

2. Активируйте телекинетический выключатель над последним шаром, затем спланируйте к упавшей люстре, дождитесь, когда она поднимется вверх; используйте заклинание, затем переберитесь как можно быстрее через шипастую ограду на противоположную сторону.

3. Вскарабкайтесь по стене справа от окон.

4. Разбейте довольно странное окошко, выполнив телекинетический залп, и потушите орб.

5. Возле камина, на противоположной стороне комнаты, там где нет окон.

6. От входа прыгните на колонну слева, встаньте на выключатель, в результате карнизы выдвинутся из стены над камином. Используйте заклинание, а затем прыгайте по трем карнизам и доберетесь до орба.

Теперь остается только разобраться с Heart Seeker.

Возвращайтесь к тому месту, где начинался уровень Дом Варадора; остановитесь возле парадной двери, спрыгните на землю, затем вернитесь обратно, пройдя через первый вход; спуститесь снова вниз по коридору, используйте кондуит, поднимитесь вверх по ступенькам, спуститесь по коридору, перебейте Голлумов перед водной зоной и, когда войдете в нее, используйте водные потоки, чтобы вновь подняться на второй этаж и поместите Heart Seeker в правую статую.

Пройдите снова через огненную дверь Fire Door, спуститесь по коридору. На этот раз стена перед зарешеченной дверью будет вся в трещинах. Атакуйте ее телекинетическим залпом и пройдите по направлению к каменным колоннам.

— *Золотая половина креста Варадора (Golden Half of Varador`s Crest).*

Вместо того, чтобы вновь отправиться наверх, отыщите еще одну стену в верхней правой части каменной структуры, на которой нарисован ангел и большие трещины. Атакуйте телекинетическим залпом, затем спуститесь вниз по трубе, продвигайтесь дальше по канализации, пока камера не сменит угол показа, и увидите длинный водный поток. Активируйте телекинетический выключатель на противоположной стороне этого потока, быстренько прыгайте по поднимающимся колоннам. Возможно с первой попытки не получится, однако расстраиваться не стоит и на противоположной стороне найдете половинку креста Варадора. Возвращайтесь обратно по канализации, перебейте призраков, вскарабкайтесь по стене внутри большой вертикальной стены, вернитесь в водную зону; используйте водный поток, чтобы взлететь на второй уровень. Далее пройдите через воздушный тамбур Air Door, спускайтесь по лестнице вниз, но в воду не залезайте. Слева от воды увидите растресканную стену. Атакуйте её, пройдите дальше и положите первую половинку креста в дверь с синим символом.

Далее пройдите к большим дверям направо, используйте меню опций, чтобы установить яркость экрана в положение High, поднимитесь к башне на второй этаж, прыгайте вверх по двум платформам и в очередной комнате обнаружите растресканную

стену. Атакуйте ее телекинетическим залпом, хватайте талисман здоровья, спуститесь на первый этаж, перед тем как выйти через большие двери.

— Серебряная половинка креста Варадора.

Пройдите по коридору и увидите камин с круглым символом над ним. Разбейте растресканную стену позади него, спуститесь в коридор и увидите четыре колонны с символами, а также темно-зеленый циферблат на полу. Вам предстоит вращать четыре колонны таким образом, чтобы они пришли в соответствие с рисунками на стене.

Примечание. Учтите, что символы должны смотреть на центральный циферблат. Причем располагаться должны в следующем порядке слева направо: воздух, огонь, земля и вода.

Циферблат приподнимется чуть-чуть вверх, запрыгните на него, дождитесь, когда он начнет подниматься еще выше, и как только он становится, перелетите на карниз, где и найдете вторую половинку креста Варадора.

— Похититель душ (Soul Stealer).

Вернитесь к синей двери, где вы установили в символ золотую половинку креста Варадора, и установите в ней вторую серебряную половинку креста. Используйте зарядный камень, экипируйте огненный ривер, выполните огненное заклинание, когда станете посреди подвешенных не горящих свечей, свисающих с люстры. Люстра поднимется наверх, ворота откроются, но как только к ним приблизитесь, они тут же закроются. Теперь вам предстоит прикончить парочку огненных Голлумов, ну а затем разобраться с похитителем душ. Пройдите через выход, далее через проход, который ранее пробили телекинетическим залпом; поднимитесь по ступенькам и, когда окажетесь вновь в водной зоне, установите копье в самом центре гаргульи. Затем телекинетическими залпами сбейте три стенки за каждой из статуй, найдете талисман здоровья и парочку Soul Basins. Вот теперь портал откроется в том месте, где находился пруд; чуть ниже гаргульи. Пройдите в него и попадете в водную часовню.

— Водный ривер (Water Reaver).

Пройдите по коридору, перейдите в спектральную реальность, просочитесь через ворота, спуститесь вниз, сразитесь с парочкой хранителей, отыщите комнату с кондуитом, чтобы материализоваться; выйдите из нее, порыскайте вокруг, найдете в одной из могил хранителей талисман здоровья и наполните свой ривер водным элементом. В одной из комнат увидите два огня. Затушите их своим водным ривером, а затем используйте его, чтобы заморозить водопад. Поднимайтесь по сосулькам наверх, отыщите водопад на втором этаже, заморозьте его, точно так же поднимитесь наверх, затушите огонь, снова пройдите на второй этаж, подойдите к открытой двери налево, войдите в комнату, затушите огонь, переключитесь в спектральную реальность, прыгайте к проходу справа, воспользуйтесь кондуитом в соседней комнате, чтобы материализоваться. Затем, используя водный ривер затушите огонь, снова переключитесь в спектральную реальность, просочитесь через ворота, сверните направо, далее через очередные ворота, отыщите кондуит, материализуйтесь и покиньте водную часовню.

— Дом (Mansion).

Пройдите обратно через коридор, как бы уходя из водной зоны. Можно пройти с любой стороны, важно добраться до главной комнаты. Там, где коридор попадает в первую комнату перед первым кондуитом, обратите внимание на картину с левой стороны. Атакуйте ее телекинетическим залпом и обнаружите за ней талисман здоровья.

Далее пройдите ко входу в дом Варадора, вскарабкайтесь на стену справа от двери, переключитесь в спектральную реальность, просочитесь через разбитое окно, подойдите к кондуиту в центре двора, вскарабкайтесь на стену справа от дома, используйте кондуит на переходе еще один раз, а далее пройдите напротив по переходу мимо колонн и снова переключитесь в другую реальность.

Войдите в комнату, где вы обнаружили Heart Seeker; разбейте вдребезги картину справа и получите очередной том, после чего вернитесь в комнату, где находится гаргулья. Итак, вернувшись в водную зону, используйте воздушную струю, чтобы взлететь на второй этаж, где как раз и находятся гаргульи. Пройдите через огненную дверь, спуститесь с холма к тому месту, где вы зажигали жаровню. Обратите внимание на красный и зеленый символы возле каждой жаровни. Потушите огни рядом с зелеными символами, пройдите в дверь, просмотрите короткую видеосцену.

Поднимитесь обратно на холм до конца, подойдите снова к каменной структуре, запрыгните на колонну слева, обойдите вокруг верхние камни. Спланируйте к окну наверху, затем спуститесь по коридору к синим дверям и снова вернетесь в библиотеку. Нужный вам том находится за окном слева от статуи. Как достать его, сами догадаетесь. Затем используйте библиотечную печать на двери, находящейся за статуей.

* The Vampire Citadel-2 (Каин).

В поисках источника энергии для неработающего телепортера (Seek Power source for Disabled Warp

Gate).

Пройдите вниз к месту, где сможете произвести суперпрыжок; перескочите через яму, проследуйте по переходу направо, войдите в транспортер, окажетесь в следующей комнате в земной часовне (Earth Shrine), отправляйтесь на запад к первой из запечатанных дверей, пройдите через неё, уничтожьте колонну, поднимитесь наверх на следующий этаж,

— Земной орб (Earth Globe).

Обратите внимание, что на неработающем транспортере отсутствует орб. Но рот особо разевать не следует, поскольку вас атакует огненный Голлум. Пройдите к холлу справа, прыгните в отверстие, окруженное оградой. Она находится как раз перед дверью. Хватайте земной орб, перебейте теней, уничтожьте стену, спуститесь в гробницу, где найдете талисман здоровья. Далее поднимитесь на второй этаж, как раз неподалеку от круглого отверстия, через которое ранее перепрыгнули. Уложите земной орб в соответствующее место, спуститесь вниз через транспортер, дальше просочитесь через двустворчатую дверь, спрыгните на первый этаж, перебейте Голлумов и красных охотников, отыщите подходящую стену и вскарабкайтесь наверх.

— Энергетическая сфера (Sphere of Energy).

Пройдите налево мимо неработающего транспортера, возьмите энергетическую сферу, прикончите парочку Голлумов, просочитесь через решетчатые двери, сверните налево. Пройдя по переходу, выйдите через дверь, отыщите телекинетические руны, используйте точку для суперпрыжка, чтобы перескочить на противоположную сторону; вернитесь обратно через транспортер, ликвидируйте ещё парочку Голлумов, продвигайтесь дальше по левому коридору. Угол показа камеры не сменится, пока вы не пройдете по нему. Возвращайтесь обратно к неработающему транспортеру. Уложите сферу в нужное место, пройдите через транспортер, убейте Голлума, просочитесь в спектральной форме через ворота, спрыгните на первый этаж.

Просочившись через ворота внизу, перебейте красных охотников, разбейте стену слева от гробницы, вскарабкайтесь по стенке за ней, продвигайтесь вперед мимо следующей гробницы, убейте Голлумов возле транспортера, но не входите в транспортер, а пройдите в соседний коридор справа, отыщите очередной том, а затем уже войдите в транспортер.

— Ривер времени (Time Reaver).

В версиях игры для разных платформ есть отличия. Например, для PS2 нет выключателя слева, так что решение головоломки упрощается. Просто притроньтесь к символу справа, атакуйте телекинетическим залпом выключатель, прикоснитесь к следующему символу, хватайте последний фрагмент эмблемы баланса, и таким образом она практически вся оказывается в вашем распоряжении. На этом фрагменте нарисованы часы, и он позволяет вам замедлять время. Притроньтесь к этом последнему символу, войдите в дверь, спрыгните на первый этаж и выйдите через транспортер.

Используйте точку для суперпрыжка, чтобы перескочить на противоположную сторону ямы; возвращайтесь обратно в часовню вампира (Vapire Shrine), где видели на стенах замечательные фрески; войдите в дверь, просмотрите очень важную с точки зрения содержания игры видеосцену, хватайте талисман здоровья, пройдите портал, а затем прикончите больших теней, выйдите из часовни, далее через дверь и обнаружите маркер. Так что летите, как летучая мышь.

Часть 3.

** Avernus Cathedral (Рейзел).*
- Find the Heart of Darkness (Обнаружить сердце тьмы).

Примечание. Итак, позади пожалуй самая трудная часть игры. Дальше сюжет развивается достаточно прямолинейно, но сложностей еще достаточно, так что обязательно запоминайте игру при каждой возможности, тем более, что теперь вы можете запросто закончить ее часа за 2,5-3.

Идите по одному из коридоров, а когда доберетесь до двери, откройте ее, используя водный ривер. Спуститесь вниз, сразитесь с четырьмя Голлумами. Каждый из них, после того как прикончите его, создаст новую каменную платформу. После того, как справитесь со всеми, поднимайтесь вверх по этим платформам, хватайте обсидиановую сферу и уложите ее в соответствующее место внизу. Ну а затем войдите в земную часовню.

— Земная часовня (The Earth Reaver).

Спуститесь в холл, отыщите телекинетические руны, переключитесь в другую реальность, прыгните в главную комнату на первый этаж, сразитесь с хранителями, затем пройдите в одну из могил, чтобы перейти в материальную реальность. Перебейте духов заряженными атаками; используя зарядный камень charge stone, снова подзарядитесь, чтобы быть наготове, и покиньте комнату.

Переключитесь на оружие Dark Reaver, подойдите к двери слева, используйте заклинание, как только подойдете к ней, потушите орб, затем пройдите в комнату налево, используйте soul basin, пройдите через разбитую дверь справа, заморозьте водопад,

используя водный ривер; поднимитесь на следующий этаж, пройдите налево, спрыгните через пол в нижнюю комнату, расправьтесь с призраками, используйте световой ривер, чтобы зажечь потухший орб, и барьер будет разрушен.

Вернитесь обратно тем же путем, что и пришли; снабдите свой ривер земным элементом, а затем используйте его на циферблате на земле с соответствующим символом, и тут же появятся три платформы. Быстренько карабкайтесь по ним, чтобы добраться до дальнего карниза, затем смените водный ривер на воздушный, воспользуйтесь воздушным потоком, летите в комнату, находящуюся в верхней части экрана, где вам предстоит так развернуть камни, чтобы на обоих из них был символ воздушной кузницы (Air Forge Symbol). Атакуйте телекинетический выключатель, затем сделайте то же самое с символом огненной кузницы (Fire Froge Symbol). Переключитесь на водный ривер, далее загляните в обе соседние комнаты и потушите там огонь.

Выйдите из комнаты на карниз налево, переключитесь на огненный ривер, зажгите жаровни, вернитесь на первый этаж; используйте земной ривер, чтобы вызвать каменные ступеньки, а когда они появятся, запрыгните вначале на первый карниз, с него на второй и далее на третий. После чего прыгните вправо, снова переключитесь на огненный ривер, подожгите парочку жаровен, тут же переключитесь в спектральную реальность, пройдите через зарешеченную дверь, материализуйтесь в следующей комнате и покиньте часовню.

— Собор Avernus.

Смените оружие, экипируйте Water Reaver, откройте дверь и попадете в собор. Вернитесь в первую комнату, прибейте здесь поклонников культа, а вот души их забирать не стоит. Лучше зарядите ими свой меч.

— Библия тьмы (Dark Schripture).

Используйте земной циферблат, чтобы изготовить нечто вроде ступенек у правой стороны собора, а затем прыгайте по ним вверх и далее налево к переходу. Отыщите и возьмите талисман здоровья, перебейте прихожан, хватайте Библию Тьмы и учтите, что некоторые из так называемых прихожан обладают способностью вызывать на помощь демонов. Кстати, обладают душами, которые вы не прочь слопать. Их защищает некоторый барьер, который можно разбить вдребезги несколькими телекинетическими залпами и парочкой обычных комбинаций. Постарайтесь справиться с ними как можно быстрее, до того, как они успеют вызвать на помощь демонов, поскольку эти мерзавцы очень неприятные противники.

Положите библию в большую книгу в главной комнате, портал откроется, пройдите в него, спуститесь по коридору, возьмите том сразу же после того, как закончится первый видеосюжет. Спуститесь еще дальше по коридору, сразитесь с прихожанами, которые на этот раз возможно вызовут демонов. Атакуйте как можно быстрее, чтобы прекратить этот опасный процесс, ну а затем спуститесь ещё дальше по коридору, войдите в большую комнату, прибейте ещё парочку прихожан, пройдите до конца коридора, выйдите через главную дверь.

— Битва "друзей" (The Reunion Battle).

На этот раз придется сразиться с очень опасным соперником. Прыжками увертывайтесь от его мощных волновых атак, а когда увидите, что он заряжается, немедленно увернитесь. В какой-то момент монстр начнет дико кричать, и большой барабан завибрирует. Атакуйте его мечом ривер или ещё лучше телекинетическим залпом, затем подбегите и рубаните монстра по башке. Повторяйте этот процесс до тех пор, пока не начнут греметь все барабаны, а вот после этого атакуйте все вибрирующие "гонги". Тут чудищу и конец. Учтите, что ваша телекинетическая мощь теперь не хуже, а может быть даже и мощнее, чем у самого Каина, а потому запросто сможете уничтожить большую колонну, вскарабкаться на стену и просмотреть последний видеосюжет на этом уровне.

* Avernus Cathedral. Часть 2. Враг (The Adversary).

Примечание. Атакуйте врага, используя стандартные комбинации и телекинетические волны, не забывайте увертываться от его оружейных атак и продолжайте нападать. С чудищем будет покончено очень быстро.

— Трагический герой (The Tragic Hero).

Сердце Тьмы (The Heart of Darkness).

Используйте воздушные атаки, чтобы сразить этого врага, Не забывайте про телекинетические волны, пикируйте на врага с неба (так называемая dropping attack) и расправитесь с ним очень быстро, ну а в результате обретете сердце Тьмы.

* Varador`s Mansion-2 (Рейзел).

— Воскрешение Дженос (Resurrect Janos).

Справа от места старта увидите ряд библиотечных полок и стену с трещиной. Разбейте ее, спуститесь через пролом вниз по коридору, долбаните по следующей стенке, просмотрите видеосцену, поднимитесь в следующую часть коридора, откройте дверь, спрыгните вниз к водной зоне, а затем пройдите к струе воздуха внизу, где и обнаружите ещё один талисман здоровья.

Выйдите из комнаты, перебейте призраков, спу-

скайтесь по коридору, откройте дверь, сверните направо, отыщите том, а затем присмотритесь и увидите колонну, выделенную зеленым цветом. Разбейте её, вскарабкайтесь по обломкам к стене, забравшись по которым попадете на второй уровень, где первым делом разбейте деревянный барьер. Продвигайтесь дальше по коридору к следующей двери; используя земной ривер, прыгните в разбитое окно, возьмите очередные телекинетические руны, дальше через дверь с синим ангелом, вниз по коридору, расправьтесь по пути с призраками, продвигайтесь дальше. Подойдя к лестнице, поднимитесь по ступенькам, затем спуститесь во двор. Пройдите через главный вход. Разбейте вдребезги статую Варадора, используя телекинетический залп; возьмите талисман здоровья и спускайтесь на юг, где вы начинали уровень Дом Варадора в последний раз: возле ворот. Повернитесь, отыщите колонну, выделенную зеленым цветом; используйте телекинетический залп, чтобы обрушить её, а затем воспользуйтесь струей воздуха, чтобы взлететь снова на крышу, а дальше летите к северо-западной колонне, а от неё к северо-восточной колонне на противоположную сторону. Уничтожьте телекинетическим залпом грифона, выделенного зеленым цветом; поднимайтесь наверх к зарешеченному окну, переключитесь в спектральную реальность, просочитесь сквозь решетку и спускайтесь в самый низ. Прикончите больших Арчонов, спуститесь по лестнице, используйте кондуит за бочками у основания лестницы, чтобы вернуться в материальную реальность. Пройдите дальше вниз по коридору, откройте большие двери, спрыгните в воду, переключитесь на земной ривер, чтобы стать потяжелее. В одном из углов помещения найдете том, переключитесь в спектральную реальность, просочитесь через ворота, чтобы добыть его, а затем просочитесь обратно. Вскарабкайтесь по стене и таким образом выберитесь из воды. Используйте кондуит; вернувшись в материальную реальность, прыгните обратно в воду, держа в руках земной ривер; отыщите растресканную стену, разбете ее, оттащите пару камней на правую сторону, установите их на выключателе, хватайте телекинетические руны, выбирайтесь из воды, спускайтесь вниз по трубе и, в конце концов, выберитесь из канализации. Отыщите каменную структуру, по которой на уровне Mansion добрались до библиотеки; вскарабкайтесь на каменный круг, с него в окно, возьмите талисман здоровья, а затем спускайтесь к склепу, где уровень и закончится.

* *The Vampire Citadel (Рейзел).*

Обследовать внутреннюю нижнюю комнату (Investigate the Inner Chamber Below).

Спускайтесь по ступенькам, переключитесь в спектральную реальность, прикончите демона, материализуйтесь, прибейте призраков, а затем отправляйтесь к часовне вампиров. Заложите Oroborus в дверь внутри этой комнаты, выйдите через главную дверь, спускайтесь по ступенькам, экипируйте земной ривер, разбейте стенку под водой, пройдите через образовавшееся отверстие, вскарабкайтесь по стене, а затем спуститесь до конца по коридору.

— "Духовный" ривер (The Spirit Reaver).

Здесь будут кое-какие препятствия, мешающие вам сразу же выковать нужное оружие. Атакуйте это препятствие своим мечом, затем экипируйте Темный ривер (Dark reaver), вскарабкайтесь по стене и вонзите темный ривер в третью кузницу. Экипируйте световой ривер и вонзите его в четвертую кузницу. Земля затрясется, и "духовная кузница" (Spirit Forge) опустится на следующий уровень.

Пройдите вниз так, чтобы стена, по которой можно карабкаться наверх, оказалась у вас за стеной. Экипируйте земной ривер и снова атакуйте им препятствие. Затем прыгните на стену позади себя, врежьте мечом по земному циферблату, заскочите на каменную платформу, чтобы с нее вскарабкаться на стену, Экипируйте водный ривер и вставьте его во вторую кузницу. Затем поменяйте оружие, экипируйте огненный ривер и вставьте его в пятую кузницу. Платформа снова опустится вниз, вот тут экипируйте земной ривер, спрыгните на следующий уровень; убедитесь, что большое каменное сооружение находится справа от вас; затем снова врежьте мечом по препятствию, нажмите правую стрелку, чтобы экипировать водный ривер, плывите к платформе справа, выскочите из воды, заморозьте водопад, вскарабкайтесь вверх по сосулькам, перелетите влево, заберитесь на карниз, пройдите в небольшое отверстие, снова экипируйте земной ривер, врежьте мечом по циферблату и прыгайте по платформам к последней стенке, по которой можно вскарабкаться наверх, что и нужно сделать. Вставьте земной ривер в первую кузницу, затем экипируйте воздушный ривер, пройдите к шестой кузнице, вставьте этот меч в нее, и тут же препятствие вновь появится. Экипируйте в очередной раз земной ривер, спрыгните в воду, долбаните по препятствию в последний раз и в результате получите самое мощное оружие в игре. Возвращайтесь к тому месту, где переключились в спектральную реальность, и пройдите через ворота. Поднимайтесь на самый верх по ступенькам, а когда окажетесь перед каменным препятствием, вскарабкайтесь по левой стенке, прыгните через препятствие и попадете в первую зону цитадели вампиров.

— Босс Redeemer and Destriyer.

Босс не очень серьезный противник. Убедитесь,

что вы не находитесь в боевом режиме (combat mode), когда с ним будете сражаться. Если он спикирует на вас сверху, прыжком отскочите в сторону и атакуйте, когда начнется головная боль. Если он использует в атаке торнадо, то отбегите в сторону, а вот от шоковой волны увернуться нельзя. Но если сумеете своевременно выполнить телекинетический залп, то и этой атаки избежите. Учтите, что атаковать врага нужно лишь в тот момент, когда у него головная боль. Кроме того, босс может вызвать на подмогу призраков, но у вас такой могучий меч, что они вам не соперники. Порубайте их в капусту, чтобы помощнее зарядить заклинание, а затем выполните заклинание против босса, когда у него будет головная боль, и за один раз лишите его четверти жизни.

* Катакомбы Авернус (Avernus Catacombs, Каин).

Убейте демонов, переключитесь на другую реальность, вскарабкайтесь по стене, войдите в комнату Мортаниуса, возьмите талисман здоровья, выбирайтесь из катакомб, по пути убивая демонов, и не забудьте захватить очередной том. Выйдя из катакомб, летучей мышью (Bat Flight) убирайтесь из Авернус.

* The Vampire Citadel (Каин).

В первой же комнате найдете телекинетические руны, пройдите к "духовной кузнице", по пути возьмите последний том.

— Трещина в колесе (Crak in the Wheel).

Босс (Глаз), хорошо защищен. Увертывайтесь от щупальцев и, когда увидите, что он медленно поднимает их, приготовьтесь сделать рывок в сторону, чтобы избежать вражеской атаки. Если же босс бросится на вас, сделайте рывок влево или вправо, а когда он остановится, немедленно атакуйте, Когда барьер с Глаза будет удален, быстренько подбегите, проведите трехударную комбинацию. В случае, если огни начнут преследовать вас, быстро сделайте шаг в противоположную сторону движения огня. Кстати, от зеленых огней и увертываться не стоит. Затем по ходу боя появятся новые щупальца. Продолжайте использовать уже проверенную тактику и без всяких проблем одержите победу. Пожалуй, это даже удивительно, что финальный босс оказывается совсем не так силен. Правда, время от времени Глаз будет атаковать вас огненными струями, так что нужно быть внимательным и не расслабляться. Сумеете провести несколько мощных комбинаций, и с монстром будет покончено.

* Коллекция кодов.

Поставьте игру на паузу, затем введите код, нажмите кнопку **Start** снова и хитрость будет активирована.

Обратите внимание! Все кнопки направлений указаны для D-Pad, а не для Analogue stick.

Все бонусы. Нажмите **R2, DOWN, L2, R1, LEFT, L2, DOWN, L1, ▲.**

Все Dark Chronicles. Нажмите **R1, DOWN, R2, L1, RIGHT, R2, ▲, DOWN, L1**

"Перекраситься". Нажмите **LEFT, RIGHT, LEFT, RIGHT, R1, L1, ●, ▲, DOWN**

Дать все Slams. Нажмите **RIGHT, DOWN, UP, DOWN, DOWN, R1, ▲, ●, DOWN**

Дать все Ups. Нажмите **LEFT, LEFT, UP, UP, L1, R2, ●, DOWN, ▲**

Бесконечный Reaver Charge. Нажмите **DOWN, DOWN, UP, LEFT, R1, R2, DOWN, ▲, ●**

Непобедимость. Нажмите **UP, DOWN, RIGHT, DOWN, R1, R2, DOWN, ▲, L1**

Нет текстур. Нажмите **L1, DOWN, R2, RIGHT, R2, UP, ▲, L1, DOWN**

Переключиться на эквивалентную мультипликационную версию. Нажмите **UP, DOWN, UP, DOWN, R1, R2, DOWN, ●, ▲**

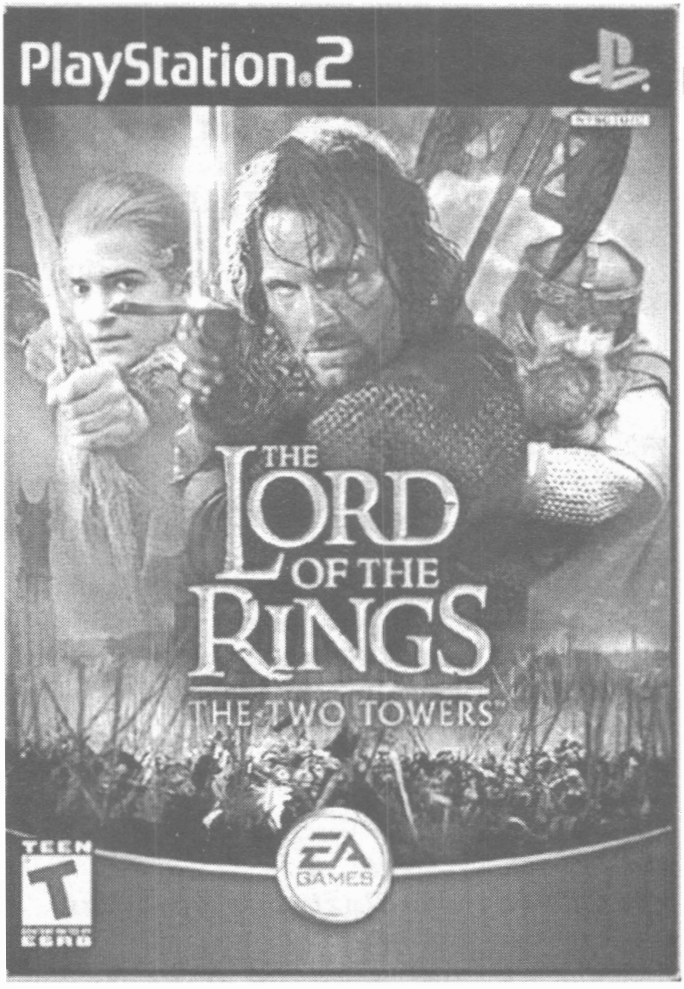
Tube Reaver. Пройдите в меню паузы в момент, когда управляете Каином, нажмите кнопки **UP, DOWN, LEFT, RIGHT, R2, L2, ▲, DOWN, ●** и в вашем распоряжении окажется "мощное" оружие: картонная трубка. Камера сменит угол показа, и вы услышите, как Каин скажет: "Fear the Tube" (Страшная труба).

Каркасная графика. Нажмите **L1, DOWN, L1, UP, R1, L2, L1, DOWN, ▲**

* Играть за Raziel на уровнях Kain'a.

Введите код (**UP, DOWN, UP, DOWN, R1, R2, DOWN, ●, ▲**) и сохраните игру. Теперь перезагрузите приставку PS2 (этот код не будет работать, если вы просто закончите игру и перезагрузите ее заново). Откройте отгруженный файл, и Kain превратится в "мультяшку". Теперь введите мульт-код снова и вернетесь к нормальному виду, а Kain превратиться в Raziel.

THE LORD OF THE RINGS: THE TWO TOWERS



PS2 XBOX PC CD-ROM

Конечно, многие из вас читали эту книгу и вероятно смотрели замечательные фильмы. Наконец, появилась игра на платформе PlayStation 2. Надо сказать, что довольно редко по замечательным книгам получаются хорошие фильмы, а еще реже по ним удается создать отличную игру. К счастью, ничего подобного не случилось, и тот, кто знает и любит героев книг Ройла Толкина безусловно получит огромное удовольствие от этой игры.

Все началось с того, что где-то в глубинах гор в адском пламени выковывались совершенно удивительные кольца. Три из этих колец были отданы трем мудрейшим эльфам, которые при этом еще были замечательными волшебниками. Семь колец отданы лордам-гномам, великолепным шахтерам и замечательным ремесленникам; девять колец были подарены расе людей, которые конечно же больше всех мечтали о могуществе и силе, что эти кольца и обеспечивали. Затем после всех этих колец было создано еще одно кольцо. В землях Mordor, в огненной гиенне горы Mount Doom, лорд Темных Сил Сарон, выковал это секретное кольцо, которое на самом деле управляло и было властелином всех осальных колец. Кроме того, это кольцо обладало удивительным могуществом, и его обладатель мог стать властелином всего живого на земле. Это кольцо называлось One Ring.

Внешне это колечко ничем не отличалось от обычного золотого кольца, но конечно же, это был самый опасный предмет во всем Средиземье. Стоило надеть это кольцо, как его обладатель становился совершенно невидимым, и поскольку Бильбо Беггенс стал обладателем этого кольца совершенно случайно, и подлинных тайных его силы не знал, но совершенно неожиданно для самого себя обнаружил, что, надев его, становится невидимым и неоднократно этим пользовался с большой ползой для себя и своих товарищей. Но сам факт того, что кольцо кем-то используется, привлекло внимание лорда Сарона, который отправил своих чудовищных монстров, чтобы вернуть обратно утерянное им в бою сокровище. Кстати, это кольцо обладало еще одной неприятной особенностью. Конечно, оно давало власть и могущество тому, кто им владел, и даже могло продлить его жизнь, но с другой стороны, владелец кольца запросто из обычного хоббита мог превратиться в чудовищного моснтра. К счатью, Бильбо Беггенс владел им совсем недолго, а потому избежал этой чудовищной участи. Затем он подарил его своему племяннику Фродо.

Когда кольцо было изготовленно несколько тысяч лет тому назад лордом Сароном в огненном жерле горы Mount Doom, он совершенно явно намеревался захватить власть над всем Средиземьем, но, к счастью, в бою ему отрубили палец вместе с этим кольцом, и таким образом лорд Сарон потерял его, но поскольку кольцо оказалось в Средиземье, то в результате началась настоящая эра страданий и насилия, поскольку Сарон пытался любой ценой вернуть себе драгоценное кольцо. Конечно, его можно было уничтожить раз и навсегда, для этого достаточно было бросить его в огненную расселину горы Mount Doom. И Фродо, племянник Бильбо Беггенса (который оказался удивительным хоббитом) и обладание

кольцом не превратило его в монстра) намеревается добраться до гор Mount Doom, бросить кольцо в гиенну огненную и таким образом спасти от него все Средиземье.

* Персонажи.

— Isildur (Изилдур).

Король страны Гондор (Gondor). Именно он срезал кольцо One Ring с руки Сарона и вместо того, чтобы уничтожить это кольцо, бросив в огонь (у него такая возможность была), Изилдур решил оставить его, и теперь судьба его самого и наследников теснейшим образом связана с этим кольцом. На первом уровне вы играете именно за Изилдура. Это мощный боец, на старте у него 10-й уровень, все upgrades и комбинации уже приобретены. Кстати, они точно такие же, как и у следующего персонажа, Арагорна.

— Aragorn (Арагорн).

Рейнджер и король, является наследником Изилдура, ни в чем ему не уступает: быстр, силен, пожалуй, самый сбалансированный из всех игровых персонажей, поскольку сочетает в себе силу, мастерство и ловкость.

— Legolas (Леголас).

Принц эльфов из леса Mirkwood Forest. Необычайно быстр, ловок, шустер и увертлив. В этом отношении никто из персонажей с ним сравиться не может. Запросто выполняет самые сложные комбинации. К сожалению, враги его могут убить.

— Gimli (Гимли).

Могучий гном, толстый, здоровенный; пожалуй, физически сильнее всех остальных игровых персонажей. Убить его врагам очень трудно. Но, к сожалению, не очень маневренный, а потому, играя за него, довольно трудно выполнить комбинацию.

— Gandalf (Гендальф).

Великий волшебник, лидер Братства (Fellowship). Любой ценой намерен уничтожить кольцо One Ring и будет помогать вам на уровнях Mines of Moria и Plains of Rohan.

— Frodo (Фродо).

Ужасно симпатичный хоббит. Унаследовал Кольцо One Ring от своего знаменитого дядюшки Билбо, который, конечно, ничего не знал об этом кольце. Теперь Фродо должен уничтожить кольцо любой ценой и таким образом спасти Срединные Земли (Middle-Earth). Фродо присоединится к вам на уровне Mines of Moria, а затем примет участие еще на нескольких уровнях.

— Boromir (Баромир).

Могучий воин, блестяще владеет мечом, предан Братству, однако в какой-то момент захочет захватить кольцо. Сражаться будет на вашей стороне на уровне Mines of Moria.

— Rohan (Рохан) Soldier.

Эти солдаты храбрые ребята и будут сражаться насмерть, защищая свою страну Rohan. Но, к сожалению, не очень умелые солдаты и довольно быстро погибают.

* Враги.

— Ringwraiths.

Одеты в черное, выглядят отвратительно. На самом деле эти мертвяки являются слугами Сарона и пытаются отыскать кольцо и доставить его своему властелину. Прекрасно владеют мечом, способны атаковать с дальней дистанции. Для того, чтобы расправиться с ними, используйте, так называемую, Hack технику (кнопка ▲).

— Goblins (гоблины).

Довольно мелкие враги, справиться с ними несложно, вот только иногда атакуют целыми отрядами, и если сумеют окружить, то неприятностей не избежать. Гоблины бывают двух типов: "нормальные" и "бронированные". С первыми справитесь запросто любой основной атакой, а вот бронированные гоблины в шлемах и со щитами будут посильнее. Используйте Hack технику (кнопка ▲), чтобы уничтожить щит, и тогда они станут ничуть не сильнее нормальных гоблинов. Кстати, когда приобретете upgrade Goblin Bane, то сможете уничтожать бронированных гоблинов, даже не разрушая их щиты.

— Orks (орки).

Пожалуй, самые опасные враги в средиземье, покрупнее и посильнее гоблинов. Встречаются три разновидности орков: со щитами (Shielded), с "двойными" топорами (Double Axe) и Лучники (Archers). Орки со щитами мало чем отличаются от аналогичных гоблинов. Как расправиться с ними, понятно, а когда встретите орков с топорами, выждите момент, когда они начнут раскручивать свой топор; парируйте атаку (parry), нажав кнопку ■, а затем^ пока они будут в оглушенном состоянии, немедленно атакуйте. Наиболее опасны лучники. Во-первых, они сами очень метко обстреливают вас из луков с дальней дистанции, а кроме того, их убить можно только точным выстрелом, а это довольно сложно, особенно, если при этом нужно сражаться и с другими врагами. Парируйте их стрелы (кнопка ■) и обстреливайте при каждой возможности. Кстати, upgrade Orc Bane не может быть использован против лучников.

— Uruk Hai (урук-хай).

Эти монстры были созданы Саруманом, путем скрещивания орков и гоблинов. Самые опасные враги в игре, встречаются пяти разных типов: нормальные (коричневые), бронированные (черные), лучники, берсеркеры и камикадзе. Нормальных уничтожите любой комбинацией. Бронированные чуть посиль-

нее. Вначале парируйте их атаку (кнопка ■), а затем ликвидируйте, выполнив прием jump-back (кнопка **L2**). Стрелки представляют серьезную опасность, в общем, так же, как и лучники-орки. Берсеркеры очень опасные соперники в силу своей отчаянной храбрости. Используйте мощные комбинации и конечно победите. Пятый тип монстров, камикадзе урук-хай – настоящие психи, самоубийцы, привязавшие взрывчатку к своей спине; кидаются на вас при первой же возможности, при этом сами погибают от взрыва, да и вас могут захватить с собой на тот свет. Не пытайтесь их атаковать своим мечом, нужно действовать с дальней дистанции, чтобы не получить повреждений при взрыве.

— Trolls (тролли).

Уродливые, вечно всем недовольные монстры; скрываться могут где угодно, так что необходимо быть все время начеку. Существуют два типа троллей: пещерные тролли (Cave Trolls), которых встретите на уровне Moria, а также лесные тролли, с этими сразитесь в лесу Fangorn Forest. Убить их необычайно сложно. Но при некоторых навыках, конечно, справитесь. ниже мы вернемся к этому вопросу.

— Warg Riders (Варг Райдес).

Варги это огромные монстры-волки, буквально терроризирующие один из районов страны Rohan. Убить их с ближней дистанции чрезвычайно сложно, так что уворачивайтесь от их атак, действуйте дальнобойным оружием; дождитесь, когда этот волчара бросится на вас; отскочите или отбегите в сторону, а когда волк промахнется, вот тут и атакуйте дальнобойными атаками, прежде чем он успеет развернуться. Повторите этот маневр 2-3 раза, и с монстром будет покончено.

* Перечень комбинаций и upgrades.

Каждый персонаж имеет свой собственный арсенал upgrades и комбинаций, которые можете приобрести, набрав определенное количество очков Experience point. При этом и вы должны подняться до определенного уровня, чтобы приобрести соответствующие upgrades. Иногда, особенно это касается броневых upgrades, многое зависит от того, что вы приобрели вначале, так что на самом деле все не так просто. Приемы и upgrades разбиты по персонажам и соответствующим уровням этого персонажа. Если увидите, что какой-то прием отмечен звездочкой, значит это контратака, т.е. если например орк атакует вас, нажмите кнопку ■, чтобы отбить атаку, а затем проведите этот прием, нажав последовательно кнопки ✖ и **R2**.

<< ARAGORN/ISILDUR >>

Уровень 1

Triple Strike - ✖, ✖, ✖ (Уже приобретены)
Double Hack - ▲, ▲ (Уже приобретены)
Shadow Strike - **R2** (Уже приобретены)
Combat Kick - ● (Уже приобретены)
Sword Parry - ■ (Уже приобретены)
Duendain Bow - Нажмите и удерживайте **L1**, чтобы выхватить, и ✖, чтобы выстрелить (Уже приобретены)

Уровень 2

Rush Attack - ✖, ● (3000)
Rising Attack - ✖ (когда лежите) (8000)
Isildur's Swift Terror - ✖, ✖, ▲ (5000)
Isildur's War Rush - ✖, ●, **R2** (5000)
Ranger Fury - Нажмите и удерживайте ▲, чтобы подзарядится, затем отпустите (2000)
Strength of the Stewards - Увеличить защиту (10000)

Уровень 4

Goblin Bane* - ■, ✖, R2 (4000
Charge Attack - ✖, ● (4000)
Isildur's Death Charge - ✖, ●, ▲ (5000)
Isildur's Gambit - ✖, ▲, ✖, ✖ (5000)
Rohan Bow - Усиление атак Bow (уровень 2) (4000)
Strength of Isildur - Увеличить защиту (уровень 2) (10000)

Уровень 6

Orc Bane* - ■, ✖, R2 (6000)
Isildur's Deliverance - ▲, ✖, ✖, ▲ (5000)
Strength of Elendil - Увеличить защиту (уровень 3) (10000)
Wilderness Rage - Усиление атаки Fury (уровень 2) (4000)
Master Swordsman - Усилить атаки Quick Attacks (10000)

Уровень 8

Bane of Saruman* - ■, ✖, R2 (8000)
Isildur's Judgement - ▲, ▲, ●, ▲ (5000)
Strength of the Argonath - Увеличить защиту (уровень 4) (10000)
Wrath of Numenor - Усиление атаки Fury (уровень 3) (6000)
Gondor Bow - Усиление атак Bow (уровень 3) (6000)

<< LEGOLAS >>

Уровень 1

Triple Strike - ✖, ✖, ✖ (Уже приобретены)
Double Hack - ▲, ▲ (Уже приобретены)
Shadow Strike - **R2** (Уже приобретены)
Combat Kick - ● (Уже приобретены)
Knife Parry - ■ (Уже приобретены)
Mirkwood Longbow - Нажмите и удерживайте **L1**, чтобы выхватить, и ✖, чтобы выстрелить (Уже приобретены)

Уровень 2

Rush Attack - ✖, ● (3000)

Force of Celeborn - Увеличить защиту (уровень 2) (5000)
Elrond's Swift Terror - ✖, ✖, ▲ (5000)
Elrond's War Rush - ✖, ●, **R2** (2000)
Elven Fury - Нажмите и удерживайте ▲, чтобы подзарядится, затем отпустите (10000)
Rivendell Longbow - Усиление атак Bow (уровень 2) (6000)

Уровень 4

Goblin Bane* - ■, ✖, R2 (4000)
Rising Attack ✖ (когда лежите) (8000)
Charge Attack - ✖, ● (4000)
Elrond's Death Charge - ✖, ●, ▲ (5000)
Elrond's Gambit - ✖, ▲, ✖, ✖ (5000)
Lothlorien Longbow - Усиление атак Bow (уровень 3) (6000)

Уровень 6

Orc Bane* - ■, ✖, **R2** (6000)
Elrond's Deliverance - ▲, ✖, ✖, ▲ (5000)
Dragon Fire Arrow - Стрелы воспламеняют врагов (8000)
Force of Galadriel - Увеличить защиту (уровень 3) (10000)
Gil-Galad's Rage - Усиление атаки Fury (уровень 2) (4000)

Уровень 8

Bane of Saruman* - ■, ✖, R2 (8000)
Elrond's Judgement - ▲, ▲, ●, ▲ (5000)
Mithril Arrows - Стрелы пронизывают всех врагов на своем пути (10000)
Elven Bow Mastery - Усиление атак Bow (уровень 4) (10000)

<< GIMLI >>

Уровень 1

Triple Strike - ✖, ✖, ✖ (Уже приобретены)
Double Hack - ▲, ▲ (Уже приобретены)
Shadow Strike - **R2** (Уже приобретены)
Axe Thrust - ● (Уже приобретены)
Axe Parry - ■ (Уже приобретены)
Erebor Axes - Нажмите и удерживайте **L1**, чтобы выхватить, и ✖, чтобы метнуть (Уже приобретены)

Уровень 2

Rush Attack - ✖, ● (3000)
Balin's Swift Terror - ✖, ✖, ▲ (5000)
Balin's War Rush - ✖, ●, **R2** (5000)
Dwarven Fury - Нажмите и удерживайте ▲, чтобы подзарядится, затем отпустите (2000)
Might of Rock - Увеличить защиту (10000)
Might of Iron - Увеличить защиту (уровень 2) (10000)

Уровень 4

Goblin Bane* - ■, ✖, **R2** (4000)
Charge Attack - ✖, ● (8000)
Rising Attack - ✖ (когда лежите) (4000)
Balin's Death Charge - ✖, ●, ▲ (5000)
Balin's Gambit - ✖, ▲, ✖, ✖ (5000)
Rune of Protection - Увеличить защиту (уровень 3) (6000)

Уровень 6

Orc Bane* - ■, ✖, **R2** (6000)
Balin's Deliverance - ▲, ✖, ✖, ▲ (5000)
Might of Balin - Увеличить защиту (уровень 4) (10000)
Might of Gloin - Увеличить защиту (уровень 5) (10000)
Moria Axes - Усилить атаку Axe Throw (4000)
Mountain Rage - Усиление атаки Fury (уровень 2) (4000)

Уровень 8

Bane of Saruman* - ■, ✖, **R2** (8000)
Balin's Judgement - ▲, ▲, ●, ▲ (5000)
Might of Khazad-Dum - Увеличить защиту (уровень 6) (10000)
Wrath of Moria - Усиление атаки Fury (уровень 3) (6000)
Misty Mountain Axes - Усилить атаку Axe Throw (уровень 3) (6000)
Axe Mastery of Kings - Увеличить силу атак Fierce (10000)

ПРОХОЖДЕНИЕ.

— *Пролог.*

Все начинается достаточно просто. В начале вы играете за Изилдура, который является секретным персонажем. В верхнем правом углу экрана увидите подсказки и узнаете, как сражаться с орками, когда они на вас нападают. Нажимая кнопку ■, вы парируете атаку противника, защищаетесь от его нападения, а нажав кнопку ✖, наносите мощную атаку своим мечом и запросто уничтожаете врагов, не имеющих брони. Кнопка ▲ позволяет вашему персонажу исполнять "бешеную" атаку, которая сбивает с ног врага, не имеющего щита, а если есть щит, то разносит его вдребезги. Если удается сбить врага наземь, нажмите кнопку **R2** и тут же прикончите его раз и навсегда. Особенно это полезно, когда приходится сражаться с несколькими врагами. После того, как кого-нибудь убиваете, получаете соответствующий рейтинг: fair, good, excellent или prefect. Это как бы оценка ваших боевых действий, насколько хорошо вы справились. Надо заметить, что ранг Perfect можно получить только в том случае, если ваш меч светится синим цветом, и обратите внимание на то, что время от времени огненный шар вылетает из Mount Doom, врагов убивает наповал, но может серьезно повредить и вашему здоровью, так что будьте внимательны. На этом уровне практиче-

ски невозможно погибнуть, но если все-таки это случится, не отчаивайтесь, начните все заново, и когда пролог закончится, вы получите соответствующий ранг и поймете, насколько успешно справились с этим уровнем.

— *Weathertop.*

В начале этого уровня просмотрите видеосцену, а затем получите возможность контролировать Арагорна, отлично владеющего мечом и прекрасно стреляющего из лука. Вспомните основные приемы, которые изучили по ходу пролога, ваша главная задача защищать Фродо, обладателя кольца, от мерзких тварей – рингрейтов (Ringwraiths), которых ни что не может остановить, у них одна цель – добыть кольцо. Когда получите управление над Агагорном, действуйте смело и решительно, у вас в руках факел, и это единственное оружие, которым можно справиться с этими мерзкими призраками. Как только встретите первого из них, нажмите кнопку ▲, чтобы зажечь факел, а затем тут же нажмите кнопку ■ или **R1**, чтобы блокировать атаку врага. Если факел в результате атаки потухнет, немедленно подбегите к горящему огню, нажмите кнопку ▲, чтобы заново зажечь его, поскольку только зажженным факелом можно нанести повреждения рингрейтам. Так что быстренько возвращайтесь к недобитому призраку, снова нажмите кнопку ▲, затем ■ или **R1**, чтобы парировать контратаку, и в конце концов прикончите его. Но тут же появятся другие, так что снова зажгите факел, если это необходимо; действуйте в уже привычной манере, пока всех не перебьете. Фродо наденет на палец кольцо, и вам нужно быть настороже. Как только очередной призрак появится поблизости, немедленно убейте его, и когда расправитесь с двумя-тремя призраками, Фродо будет все-таки атакован очередным монстром, который сумеет ранить его. Теперь вам нужно немедленно прикончить еще парочку призраков, на том миссия и закончится.

— *Gates of Moria.*

В этой миссии вы уже можете выбрать персонажа, за которого будете играть. К вашим услугам рейнджер Арагон, эльф Леголас и гномик Гимли. Пожалуй, любой из персонажей справится с этой миссией, но Гимли справится с ней легче всего. Леголас лучше всех расправляется с многочисленными врагами из своего лука, поскольку стреляет, как настоящий снайпер. Ну, этот вопрос вы решите сами. По ходу миссии вас будет сопровождать еще один член Братства. Если выберете Арагона, то его напарником будет Гимли, а если решите играть за Гимли, то Арагон будет его помощником. Если же вам больше нравится Леголас, то Гимли будет его помощником. В общем, Гимли будет участвовать в этой миссии вне зависимости от вашего выбора.

Первым делом бегите вниз по дороге и следуйте по ней до тех пор, пока не услышите, как Гимли крикнет: "Орки, много орков!" Пробегите чуть дальше вперед и тут же увидите многочисленных орков, спускающихся вниз по холму по направлению к вам. Доставайте свой лук, выпустите несколько стрел. Возможно много орков и не убьете, но все равно станет полегче. Немедленно доставайте меч и начинайте рубать врагов. Можете ударом ноги сбросить нескольких орков с откоса. Это отличный метод и ценится высоко, можно получить высокий рейтинг. Расправившись с врагами, спускайтесь дальше по дороге. Несколько орков проломятся сквозь стену слева, разделайтесь с ними, как и с их предшественниками, и двигайтесь дальше. Просмотрите видеосцену, в которой Арагон (или Леголас) расстреливает орка, который попытается убить Гимли. Когда сцена закончится, Гимли крикнет: "ambush!!!" (засада), и как только свернете за угол, тут же увидите трех орков-лучников и пару обычных орков. Немедленно доставайте лук и попытайтесь подстрелить лучника, стоящего на верхнем карнизе. Как только прикончите его, можете убить точно так же и других орков или же бросайтесь вперед в атаку, непрерывно парируйте (кнопка ■) встречные атаки и стрелы, но можно и уворачиваться от стрел. В общем, рубите врагов на куски. Этот метод предпочтительнее не только потому, что демонстрируете храбрость, но и у врагов меньше шансов поразить вас стрелой, когда движетесь. А когда разделаетесь с лучниками, добейте остальных, если Гимли с ними еще не расправился. Затем бегите вперед, и когда окажетесь на краю утеса, Гимли крикнет: "Мы ведь можем пройти через шахты моря! Мой двоюродный братец Балин устроит нам королевскую встречу!".

Далее увидите трех лучников, которые обстреляют вас с дальней дистанции, не обращайте пока на них внимания, а как только увидите приближающегося орка, нажмите кнопку ●, чтобы ударом ноги сошвырнуть его с откоса. Это самый простой способ ликвидировать его, поскольку довольно трудно уворачиваться от стрел и одновременно сражаться с орком. Если этот маневр закончится успехом, доставайте лук или метательные топоры (в зависимости от того, кого выбрали в качестве главного персонажа) и атакуйте одного лучника. Убейте его, а затем расправьтесь и с остальными двумя тем же самым способом. Поднимайтесь дальше наверх и увидите нескольких орков, которые попытаются вскарабкаться на утес и атаковать.

Лучше спихнуть их вниз с карниза или порубать мечом (топором). В общем, расправьтесь с ними и

продвигайтесь дальше. Если стрел или метательных топоров недостаточно, соберите их у убитых врагов (конечно, не у тех, которых сбросили с карниза), а когда подниметесь чуть выше, еще одна шайка орков проломится сквозь стену и бросится в атаку. Можете уничтожить их сами, но можете передоверить эту часть своему партнеру, особенно в случае, если у вас здоровье не на высоте. Когда любым способом враг будет уничтожен, продолжите подъем и увидите двух стрелков. Увернитесь от стрел или парируйте их, бегите к лучникам, сошвырните их обоих вниз, затем быстренько разделайтесь с орками и продолжите подъем. Чуть дальше прикончите еще пару орков и двух лучников, открывших огонь сверху; пройдите через то место, откуда они стреляли, и подойдете к болотам. Пробираясь через них, не залезайте в трясину, старайтесь отыскать маршрут по плотному грунту. Во-первых, так легче будет маневрировать, поскольку в болоте наши герои могут просто завязнуть, а кроме того, орки ведь вылезают из болота, поэтому, стоя на твердой земле, справиться с ними значительно легче. По ходу путешествия придется отразить многочисленные стрелы, летящие со всех сторон, но если хорошо владеете луком и можете быстро перебить этих стрелков, то тогда жизнь станет заметно легче. Доверяйте партнеру, он запросто расправится с другими орками. В общем, серьезных проблем не предвидится. Через некоторое время подойдете к большому озеру возле входа в шахту Moria. Если здоровье пошатнулось, отыщите ящик возле болот, в нем Power-up здоровья, ну а если не нужно, отправляйтесь на берег озера.

Босс: The Watcher.

Первый босс на самом деле очень силен. Это нетипично для игр подобного жанра, так что приготовьтесь к серьезной схватке, хотя если знать, как с ним сражаться, то победить его можно без особых проблем. Самое главное – внимательно следите за огромными щупальцами этого гигантского спрута, они неожиданно появляются из-под воды и пытаются вас сцапать. Если уж попадетесь в лапы босса, то почти наверняка погибнете.

После видеосцены, по ходу которой ваш партнер будет сбит на землю, заберитесь в воду как можно глубже; дождитесь, когда появятся щупальца; нажмите несколько раз кнопку **R1**, чтобы парировать атаку спрута. Как только отобьете атаку щупалец, немедленно доставайте меч, перерубите хотя бы одну щупальцу, и тогда босс вынырнет из-под воды, и увидите его омерзительную голову. Остерегайтесь атак других щупалец, достаньте лук или метательный топор и атакуйте монстра прямо в голову. В случае успеха голова станет красного цвета и погрузится под воду. Теперь нужно отрубить следующую щупальцу и повторять все сначала до тех пор, пока с боссом не будет покончено. Если понадобятся стрели или метательные топоры, выберитесь на берег и наверняка найдете нужные "боеприпасы". Когда чудище "отбросит копыта", ваш товарищ, про которого вы думали, что он погиб, вскочит на ноги совершенно здоровенький; появятся остальные ваши друзья по Братству, и вы вместе войдете в Moria. Уровень завершен.

— Balin`s Tomb.

В начальной видеосцене познакомитесь с шахтами моря и увидите многочисленных орков, с которыми предстоит сразиться. Это очень подходящее место для того, чтобы заработать высокий рейтинг; врагов очень много, убивайте их как хотите. На этом уровне встретите врагов двух типов. Орки без щитов очень ловкие, шустрые и иногда, если им позволить, могут провести очень опасные комбинации. Но поскольку щита у них нет, то одного удара мечом или точного выстрела из лука будет достаточно. Орки со щитом значительно опаснее, поскольку очень ловко блокируют ваши атаки, но если уничтожите щит какой-нибудь комбинацией, то дальше уже все просто. Так что самое главное на этом уровне убить как можно больше врагов, и что приятно, если здоровье пошатнется, обратите внимаиени на зеленые "бутылочки" с настойками, которые роняют поверженные вами враги. Они помогут вам поправить здоровье, так что уничтожайте орков в свое удовольствие до тех пор, пока не кончится видеосцена, и на арене не появится босс.

Босс: The Cave Troll.

Пещерный Тролль довольно опасный противник. Дубина у него потрясающая. Самое главное – атаковать неожиданно, а затем быстренько отскочить в сторону, чтобы увернуться от удара дубинкой. Как только схватка начнется, подбегите поближе к Троллю, нажмите кнопку ▲, чтобы выполнить атаку, и быстренько отбегите на безопасное расстояние, тогда Тролль со всего маха долбанет дубиной по полу, но в вас не попадет. При этом еще можете уничтожить нескольких орков, что совсем неплохо. Действуйте в этой же манере, атакуйте и отбегайте до тех пор, пока не начнется следующая видеосцена, в которой увидите, как пещерный Тролль, сломав свою дубину, вооружится длинной цепью. По окончании видеосцены окажетесь на карнизе, находящемся над полем боя, а пещерный Тролль будет атаковать своей цепью, размахивая ею, как хлыстом. Сразу же отбегите налево, убейте находящегося здесь орка, а если есть время, выпустите в босса стрелу или метните топор, а затем отбегите на безопасное расстояние. Ну а если замешкаетесь, и времени на атаку не будет, отбегите подальше, выпустите в босса

стрелу, подбегите к колонне, желательно подальше от Тролля; дождитесь, когда он перестанет размахивать свой цепью; выпустите стрелу. В общем, действуйте по вполне понятной схеме до тех пор, пока не уничтожите пещерного Тролля. Затем прибейте орка, вначале сбив его на землю (нажав кнопку ▲), а затем, нажав кнопку **R2**, мгновенно его уничтожите.

— *Amon Hen.*

В видеосцене, в которой познакометесь с этим уровнем, услышите, как Арагорн предупреждает своих товарищей: "Фрадо держит в руках судьбу всех нас, так что мы должны защищать его любой ценой". А затем выполнит несколько интересных комбинаций, которыми вы еще не владеете. Кстати, обратите внимание, что орки, которых уничтожает Арагорн в видеосцене, отличаются от обычных. На самом деле это Урук-Хай, которых Саруман создал в Isengard. Они значительно сильнее, хотя бы потому, что атакуют большими группами. Когда возобновится управление персонажем, вы окажетесь в гуще схватки. Против вас чуть ли ни сотни врагов. В первой части этого уровня комбинации работают отлично, особенно Saruman`s Bane, если вы, конечно, ею владеете. Такая комбинация позволяет мгновенно уничтожить врага, хотя и с помощью топора или меча справиться с ними не очень трудно.

Дождитесь, когда один из ваших товарищей начнет сражаться с врагом; немедленно сбейте этого врага наземь, а затем, нажав кнопку **R2**, мгновенно убьете его. А можете дождаться, когда несколько "мутантов" набросятся на вас, а затем выполните многоударную комбинацию мечом. В общем, любым способом перебейте врагов в этой зоне и спускайтесь вниз по дороге, пока не покинете эту территорию. Сразу же увидите двух или трех врагов и одного лучника, спускающегося с холма. Уничтожьте их как можно быстрее, спуститесь еще чуть-чуть по дороге, пока не обнаружите трех лучников, которые готовы открыть стрельбу. Как только попытаетесь к ним приблизиться, еще несколько Урок-Хай появятся из леса. Вначале разюберитесь с ними, а затем уже займитесь лучниками. Расправившись с врагами, ликвидируйте еще нескольких неожидданно появившихся врагов; вернитесь обратно, пройдите под мостом, сверните налево и поднимайтесь на мост. Разбейте ящик, чтобы получить опытные очки (Experience), спуститесь с моста и продвигайтесь дальше, следуя по дороге, пока не встретите трех лучников, которые атакуют специальными стрелами. Они загораются, когда попадают в землю. Обратите внимание на стенку, за ней можно укрыться в случае необходимости. Как только лучники будут уничтожены, продолжите путешествие. Спустившись вниз по лестнице, не обращайте внимания на стрелка, убейте Урук-Хай, которые появятся из леса и бросятся в атаку, а затем всадите в лучника пару стрел; спуститесь по лестнице и сразитесь с двумя лучниками и наверное десятком Урук-Хай. Вначале уничтожьте Урук-Хай на земле, поскольку они особенно опасны, и если будет возможность, нанесут вам серьезные повреждения. Обратите внимание на индикатор в правом углу экрана (с портретом Фродо). Уровень этого индикатора непрерывно снижается, так что очень важно уничтожить врагов как можно быстрее, а затем спускайтесь по дороге, услышите крик о помощи, один из ваших товарищей попал в беду. Немедленно бросайтесь на помощь, расправьтесь с парой Урак-Хай, атаковавших вашего товарища, а заодно и тех, которые на мосту. Когда с врагами будет покончено, просмотрите видеосцену, в которой Фродо благополучно избегает опасности, благодаря помощи Леголарса или Арагорна (в зависимости от выбранного вами игрового персонажа). Затем спуститесь по дороге и встретите очередного босса, лидера Урук-Хай.

Босс: Lurtz.

Луртз на самом деле последняя попытка Саромана создать идеального воина путем скрещивания орков, гоблинов, варгов и урук-хайев с какими-то непонятными дьяволами. В видеосцене увидите, как босс убивает Боромира, и ваш персонаж клянется отомстить за своего товарища. Как только получите управление над своим героем, Луртз начнет обстреливать вас из лука. Парируйте стрелы, старайтесь непрерывно обстреливать босса, спрячьтесь за колонной и, выбрав подходящий момент, посылайте в него стрелы. Когда всадите 3-4 стрелы, босс буквально сойдет с ума, отшвырнет свой лук, выхватит меч и вызовет на помощь Урук-Хай. Быстро уничтожьте этого нежданного помощничка и продолжайте схватку с боссом. И если после того, как убьете еще одного Урук-Хай, ваш меч засветится синим светом, значит можно использовать "бешеную" атаку Fury attack и ликвидировать босса быстро и без проблем. Ну а если этого не случится, значит этой атакой пока вы пользоваться не сможете, придется продолжить схватку и потратить некоторое время. Займите позицию за колонной, так что когда Луртз попытается нанести удар мечом, то рубанет по колонне, меч в нее вонзится, а вы сможете нанести парочку ударов своим мечом. Затем повторяйте этот процесс, пока с боссом не будет покончено, после чего просмотрите симпатичную видеосцену.

— *Fangorn Forest.*

Во вступительной видеосцене познакомитесь с одной из древнейших территорий Средиземья – ле-

сом Fangorn Forest. Здесь живут самые мудрые существа, такие как Ents и Treebeard. Лес, конечно, очень красивый, да и живут здесь интересные существа, но у вас совсем другая задача.

Так что, как только получите управление своим персонажем, бегите по дороге, пока не увидите упавшее дерево. Уничтожьте его бешеной атакой и двигайтесь дальше, соблюдая осторожность. Когда увидите еще дерево побольше, лежащее на вашей дороге, доставайте меч, и как только подойдете к дереву, несколько орков выскочат из-за него и бросятся в атаку. Будьте осторожны, поскольку сзади вас атакуют еще несколько орков, причем вооруженных щитами. Так что постарайтесь вначале ликвидировать "бронированных" орков, поскольку они более опасны, и затем займитесь остальными. Когда всех перебьете, продвигайтесь дальше, будьте внимательны, поскольку сверху спрыгнет могучий орк, так что нужно будет заранее отскочить в сторону, в противном случае он собьет вас на землю. В принципе, это не страшно, самое главное не бросаться в оголтелые атаки, поскольку он обязательно их отразит и снова собьет вас с ног. И на этот раз все может кончиться трагически. На самом деле легче всего победить этого врага, дав ему возможность сбить вас на землю, а затем, прежде чем он проведет повторную атаку, нажать кнопку ▲ или ✖ и сбить нападающего с ног, после чего кнопкой **R2** добить окончательно. Правда, можно своевременно и отбежать подальше, а затем расстреливать из лука или атаковать метательными топорами. Когда с этим орком будет покончено, разрубите валяющееся перед вами дерево и спускайтесь вниз по дорожке. Пройдя чуть дальше, просмотрите видеосцену, в которой вновь встетите уже известного вам пещерного Тролля. Он не очень изобретательный, будет размахивать своей дубиной, и как только попытается нанести удар, отскочите в сторону, а когда дубина ударится о землю, быстренько подскочите, нанесите удар мечом, отскочите назад, ну и повторите несколько раз эти маневры, пока с пещерным Троллем не будет покончено.

Разбейте ограду перед собой, просмотрите видеосцену, в которой увидите огромную шайку орков, собравшихся вокруг ямы. Когда сцена закончится, постарайтесь уничтожить как можно больше орков. Кстати, совсем невредно сбить их прямо в яму, там им явно не поздоровится, а когда с врагами будет покончено, можете взять power-up здоровья в контейнере возле выхода из этой зоны, если, конечно, необходимо. Как только покинете эту зону, повстречаете пару стрелков и орка со щитом.

Если управляете быстрым персонажем, то можно попытаться сошвырнуть их вниз с утеса и получить высокий рейтинг. А если не полагаетесь на скорость, то вначале расправьтесь с "бронированным" орком, а затем постарайтесь пару лучников спихнуть с края утеса. Впрочем, если хотите, можете действовать по собственному усмотрению. Затем продвигайтесь, уничтожайте орков, встретившихся по пути, а когда подойдете к водопаду, пройдите через него, дальше продвигайтесь по узкому проходу, пока не встретите второго пещерного Тролля. Расправьтесь с ним так же, как и с предыдущим. Однако на этот раз нужно быть значительно внимательнее, поскольку помещение заметно меньше, и возвожность для маневра ограниченная. Старайтесь сохранять безопасную дистанцию, и все закончится благополучно. Прикончив пещерного Тролля, пробейте отверстие в ограде и продвигайтесь дальше, а когда окажетесь в конце тоннеля, увидите большое растение, перекрывающее дорогу. Будьте внимательны, поскольку, как только уничтожите растение, тут же появится еще один орк. Возможности для маневра здесь невелики, так что "позвольте" сбить вас с ног, а затем, прежде чем он успеет провести повторную атаку, нажмите кнопку ✖ или ▲, чтобы сбить нападающего с ног; тут же нажмите кнопку **R2** и добьете его. Таким методом вы уже пользовались. После победы спускайтесь по дороге, теперь растение вам не перекрывает путь. Когда перейдете на следующий экран, увидите перед собой трех орков и еще одного, укрывающегося за поворотом. Разделавшись с этой компанией, пройдите дальше, разрубите ветку, перекрывающую дорогу, и можете порезвиться в свое удовольствие. Здесь куча обычных орков без щитов, и можно заработать высокий ранг, так что молотите их, пока не надоест, а затем отправляйтесь дальше, просмотрите видеосцену и познакомитесь в ней с новым боссом. Это два Тролля.

Босс: The Two Trolls.

Есть, по крайней мере, два способа справиться с этой "сладкой парочкой". Можно выбрать как бы правый маршрут, и тогда вам нужно будет срубить растение, а можно выбрать левый маршрут, здесь нужно будет разрубить парочку бревен и уворачиваться от многочисленных деревьев, которыми в вас будут швыряться Тролли. В общем, выбирайте сами. На самом деле, правый маршрут чуть посложнее, а левый заметно полегче, но менее интересный. Учтите только, что сражаться с обоими Троллями не следует, так как это очень оапсно. Стратегия в этом бою зависит от того, за какого персонажа играете, так что мы специально рассмотрим варианты для всех персонажей.

Гном Гимли.

В начале боя дождитесь, когда оба Тролля пере-

станут размахивать своими дубинами; выбегите на арену, подскочите к одному из Троллей, атакуйте и тут же отпрыгните назад. В этом бою самое главное разделить этих Троллей так, чтобы иметь возможность сразиться с ними поодиночке. Повторите атаку после того, как он врежет своей дубиной по земле, и снова отскочите назад. В общем, тактика вам известна. Однако необходимо помнить, что если второй Тролль приблизится и попытается вмешаться в схватку, постарайтесь все-таки заманить Тролля, с которым вы сражаетесь, подальше от его напарника. Кстати, видимо он слишком тупой, а поэтому за вами не последует. Когда, в конце концов, победите первого, можете разделаться со вторым, что уже совсем просто, а затем срубите растение и завершите уровень.

Legolas.

Когда начнется бой, подбегите к одному из Троллей, атакуйте, дождитесь когда он взмахнет своей дубиной; своевремнно отксочите назад, и не исключено, что Тролль врежет дубиной по башке своему напарнику. Воспользуйтесь замешательством, нанесите несколько ударов, снова отскочите назад, и возможно Тролль снова врежет по башке своему приятелю. Продолжайте действовать в этой же манере, используйте скоростные качества и реакцию эльфа и довольно быстро победите своих врагов. Однако, если по каким-то причинам эта тактика вам не подходит, выберите удобный момент, подскочите к Троллю, нанесите удар мечом, отскочите назад. Когда он начнет крутить своей дубиной, стойте на безопасной дистанции, снова выберите подходящий момент, повторите атаку, ну и т.д., до тех пор, пока с ними не будет покончено. Ну а затем займитесь вторым Троллем. Ликвидировав его, срубите растение и закончите уровень.

Aragorn.

Это единственный персонаж, который может сражаться с обоими Троллями и при этом уцелеть. Выбрав нужный момент, подбегите в одному из Троллей, врежьте ему как следует, отскочите назад и тут же атакуйте второго Тролля, а когда он взмахнет своей дубиной, отскочите и выполните самую мощную комбинацию против второго Тролля; затем снова отбегите, атакуйте сразу обоих Троллей, выпустив несколько стрел. Сохраняйте безопасную дистанцию и выжидайте момента, когда сможете атаковать их своим мечом. Такая стратегия позволит вам ликвидировать Троллей практически одновременно. Затем срубите растение и уровень завершен.

— *Plains of Rohan.*

В начальной видеосцене познакомитесь с деревней Village of Rohan. Выглядит она практически так же, как и в кино. Вы вместе с Гендальфом стоите возле деревни, и вам предстоит спасти как можно больше жителей прежде, чем ваш индикатор здоровья в правом верхнем углу опустошится. Как только получите управление над персонажем, можете убить парочку Урук-Хай самостоятельно или позволить это сделать Гендальфу. На самом деле, роли это не играет.

Разделавшись с этими ребятами, пройдите вглубь деревни. Гендальф предупредит вас, что нужно спасти всех, кого только можно, иначе деревня погибнет. Как только загорится огонь, убейте четверых Урук-Хай и немедленно принимайтесь за дело. Вначле уничтожьте всех врагов, нападающих на жителей деревни, а затем добейте тех, кого не успел замочить Гендальф, и когда в этой зоне спасете всех жителей и перебьете всех врагов, Гендальф разнесет вдребезги дверь горящего дома. Вбегите внутрь, разбейте перед собой стол, затем бочку с водой сбоку от лестницы, чтобы хотя бы частично потушить огонь и спасти несчастное семейство. Из дверей на вас набросится очередной Урук-Хай. Как можно быстрее уничтожьте его, вбегите вверх по лестнице, разбейте любые преграды, которые окажутся у вас на пути; расстреляйте стрелами или уничтожьте с помощью комбинаций парочку врагов и остерегайтесь лучника. Он неожиданно может выскочить из двери и открыть огонь. Однако вначале убейте пару Урук-Хай, а затем уже ликвидируйте лучника, поскольку иногда он промахнется и подстрелит своего, там самым облегчит вашу задачу. Как только в доме все враги будут убиты, а жители спасены, выскочите из дома и встретите одного из тех крутых орков, с которыми сражались в лесу Fangorn Forest.

Можно, конечно, попытаться затолкать его в огонь или же использовать традиционную стратегию. Как только расправитесь с ним, обратите внимание на двух лучников на крыше. Если убьете их, то один обронит лечебную настойку. Она вам пригодится. Перебегите по крыше, метните топор или выстрелите из лука в бочку, чтобы затушить огонь, а затем разбейте "баррикаду", чтобы освободить жителей. Уничтожьте всех Урук-Хай и двигайтесь дальше, пока не выскочит горящий мужчина. Вряд ли его удастся спасти, так что быстренько забегите в дом и, когда спуститесь по лестнице, ликвидируйте атакующего врага, подбегите к двери, приготовьтесь, поскольку из нее выскочит еще один Урук-Хай. А как только убьете его, помогите Гендальфу расправиться еще с целой шайкой атакующих врагов; не забудьте пристрелить еще одиного на лестнице, проломите баррикаду слева и проследуйте дальше, приготовившись к серьезнейшей схватке. Она на этом уровне заменяет сражение с боссом.

В самом начале боя один из врагов затолкает семью в горящий дом, так что нужно не только уничтожить врагов, но и спасти этих несчастных. Расстреляйте из лука нескольких Урук-Хай, выполняйте самые мощные комбинации, чтобы успеть спасти семью, хотя это зависит от их здоровья. Если здоровье у жителей в порядке, а это видно на индикаторе, то можно не торопиться, а если уровень здоровья крайне низок, то нужно поспешить. Как только уничтожите всех врагов и спасете жителей, уровень закончится. Примите наши поздравления, но Гендальф обратит ваше внимание на то, что дел еще целая куча.

— The Westfold.

На этом уровне встретите новых врагов. Это гибрид нормальных и бронированных орков с обычными Троллями. Саруман создал их для того, чтобы уничтожать сразу большое количество людей без особых усилий. Они обладают силой Тролля, ну а размером, как орки. За спиной у них здоровенный рюкзак с взрывчаткой, при взрыве которой все находящиеся поблизости будут уничтожены. Но появятся они лишь в конце уровня, так что вначале об этом можно не волноваться.

Как только начнется уровень, ваш герой с одним из членов королевской стражи (King`s Guard) окажется возле нескольких ящиков со взрывчаткой. Враги поблизости, так что отойдите подальше, метните во взрывчатку топор или выстрелите из лука. В результате произойдет взрыв, враги будут уничтожены, так что одним ударом решите сразу две проблемы. Спускайтесь дальше по дороге, пока не увидите еще несколько ящиков со взрывчаткой и врагов, бегущих к вам навстречу. Можно уничтожить их, сражаясь как обычно, но значительно эффектнее дождаться, когда они окажутся рядом со взрывчаткой, выстрелить в нее из лука или метнуть топор. Проблема будет решена. Второй способ, конечно, легче, но если устроите побоище, то заработаете больше опытных очков. Но самое главное, всех их уничтожить, а затем пройти чуть дальше, где встретите еще нескольких врагов, а также лучника. Поскольку они перекроют дорогу, нужно как можно быстрее расправиться с ними, затем перебраться через водный поток. Вот тут и встретите как раз орков-камикадзе.

Ни в коем случае не пытайтесь сближаться с ними и атаковать мечом, последствия таких дурацких ошибок не замедлят сказаться. Держитесь на дистанции, обстреляйте стрелами первого из этих бойцов. Произойдет взрыв, и возможно сразу уничтожите их, ну а если кто-нибудь уцеелет, то пошлите стрелу в последнего. Затем сбегите с холма и приготовьтесь сразиться с целой кучей Урук-Хай, среди которых будут и камикадзе. Когда окажетесь у основания холма, орки-камикадзе попытаются атаковать сзади; будьте внимательны, своевременно обстреляйте их из лука, бегите через ворота, просмотритке видеосцену, обстреляйте "телеги" прямо перед собой, добейте уцелевших орков, проскочите в ворота, расстреляйте еще нескольких "телег", и тут начнется самое страшное. Целый отряд орков-камикадзе бросится в атаку с холма. Действовать нужно очень расчетливо. Дождитесь, когда они на несколько секунд остановятся на вершине холма, и выстрелите из лука в переднего из них. Начнется буквально цепная реакция взрывов, и почти наверняка все камикадзе будут уничтожены. Немедленно перебегите через холм, помогите королевскому охраннику. Вначале ликвидируйте всех камикадзе, а затем уже рубайте мечом оставшихся врагов. Когда всех орков уничтожите, разрубите телегу в щепки, просмотрите видеосцену и окажетесь на берегу озера, а на противоположном берегу буквально полчища врагов. Перебирайтесь через озеро, по пути уничтожайте атакующих орков; будьте внимательны, когда нападают камикадзе, и когда окажетесь на противоположном берегу, выстрелите во взрывчатку, и уровень завершен.

— Gap of Rohan.

На предыдущих уровнях вы встречали каждый раз новых врагов, и этот не будет исключением. Теперь вам предстоит сразиться с монстрами (Warg Riders), очень похожими на волков. Как только начальная сцена завершится, сразитесь с тремя варгами, не впадайте в панику, и как только один из них попытается атаковть, немедленно нахмите кнопку ▲, тут ему и конец. А затем, когда расправитесь с оставшимися врагами, порубайте бочки и бревна в дальнем углу экрана и приготовьтесь к схватке с боссом.

Босс: The Warf Riders of Isengard.

Как только битва начнется, предводитель врагов гордо заявит: "Мы заставим всех бояться волков Isengard", и действительно, это серьезные соперники. Поле боя небольшое, и вам предстоит сразиться с двумя волками. Когда первый бросится на вас, нажмите кнопку ▲, чтобы убить его, а затем повторите тот же самый маневр и ликвидируете его напарника. Когда оба волка будут уничтожены, появятся волки-лучники. В принципе, они мало чем отличаются, нужно только остерегаться их стрел, поскольку они способны атаковать с дальней дистанции. Когда разберетесь с этими ребятами, наступит очередь их предводителя. Однако против него придется применить другую тактику, он слишком крут. Внимательно присмотритесь к тому, как он атакует, и действуйте соответственно. Вначале он попытается броситься на вас пару раз, затем встанет на задние ноги, снова по-

пытается пару раз бросится на вас, снова встанет на дыбы, ну и так далее. Единственный момент, когда вы можете успешно его атаковать (как вы уже догадались), когда волк встанет на дыбы. Вот тут-то и проведите самые мощные комбинации, которые есть в вашем арсенале, а когда он попытается сбить вас на землю, парируйте атаку, нажав кнопку R1. На землю все равно свалитесь, но при этом повреждений не получите. Вот и придерживайтесь этой тактики: парируйте атаку, наносите удар, снова защищайтесь, снова атакуйте до тех пор, пока вожак врагов не будет уничтожен. Однако, не слишком увлекайтесь, поскольку время от времени он будет вызывать на помощь обычных врагов. Справиться с ними несложно, надо только вовремя их заметить, а затем продолжить схватку. И учтите, что когда вы убиваете обычных варгов, то после них остаются зеленые лечбные настойки или стрелы (топоры). И то и другое вам неверняка пригодится. Справившись с вожаком волков, просмотрите видеосцену, и уровень закончен.

Примечание. Теперь вам надо приготовиться к очень серьезному испытанию. Следующие три уровня чрезвычайно трудные. Наверняка погибнете несколько раз, но огорчаться не следует, в панику впадать тоже, ведь это же просто игра.

— Helmas Deep: The Deeping Wall.

Обязательно очень внимательно просмотрите видеосцену, иначе вряд ли сможете выработать оптимальную стратегию. Стена имеет три секции: среднюю, левую и правую. И необходимо любой ценой добиться того, чтобы врагам не удалось приставить к ним лестницу. Это ваша главная задача. Оно и понятно, если враг не сумеет приставить лестницы к стене, то не сможет збраться на стену. Простая, но очень эффективная стратегия.

Главная задача на этом уровне – не дать оркам полностью захватить стену. Посматривайте на индикатор в правом углу. Старайтесь, чтобы он был на минимальном уровне, чтобы не поднимался выше оранжевой полосы, а если поднимется до красной, то постарайтесь снова снизить его до оранжевого или еще ниже, и тогда все будет впорядке. Карта в левом углу экрана хороший подсказчик, и глядя на нее, будете знать, как лучше действовать в настоящий момент.

В самом начале уровня Арагорн крикнет: "Сбивайте лестницы, прежде чем враг взберется на стены", и тут же увидите перед собой лестницу. Нажмите кнопку ●, чтобы сбросить ее со стены, а затем начинайте сбрасывать и другие лестницы, которые на карте обозначены красными пятнышками. К тому времени, когда собьете очередную лестницу, учтите что кое-кто из врагов сумеет все-таки забраться на стену, так что можете помочь своим товарищам уничтожить их или просто пробивайтесь к следующей лестнице; сбросьте ее, нажав как обычно кнопку ●. К этому моменту враги могут поставить сразу несколько лестниц, так что нужно действовать быстро и решительно. Количество лестниц будет возрастать, и нужно будет как можно быстрее перемещаться от одной лестницы к другой, поскольку и количество врагов увеличивается. Нет определенного порядка, который можно было бы избрать для оптимальной стратегии. Просто сражайтесь, действуйте по ситуации. В какой-то момент начнется видеосцена, и оркам на помощь придут лучники. Как только увидите летящие стрелы, можете просто не обращать на них внимания, продолжать сбивать лестницы и уничтожать орков, конечно, если много лестниц приставлено к стене. Но можете и отбежать на безопасную дистанцию и уворачиваться от стрел, но только в том случае, если приставленных к стене лестниц мало. В общем, действуйте по ситуации, а когда начнется следующая видеосцена, увидите, что враг начнет атаковать какими-то горящими камнями, швыряя их через стену. Все время нужно двигаться, тогда почти наверняка эти огненные шары в вас не попадут, поскольку в противном случае потеряете кучу здоровья. К счастью, эти огненные шары уничтожат и кучу своих, так что при разумной стретегии сослужат вам добрую службу.

Итак, молотите врагов, сбрасывайте лестницы, сражаясь здесь, не жалея сил; уворачивайтесь от стрел и горящих камней, а когда начнется следующая видеосцена, можете передохнуть. Вы успешно завершили уровень, и не переживайте, если погибнете несколько раз, это совершенно естественно, поскольку завершилось самое важное и ответственное сражение в игре. Кстати, и очень сложное, но подлинные сложности вас ждут еще впереди.

— Helms Deep — The Breached Wall.

Этот уровень куда труднее предыдущего, поскольку враги прибывают буквально непрерывным потоком. Передохните во время видеосцены, поскольку другой возможности у вас не будет. Любой ценой нужно защищать дверь, ведущую в пещеры, поскольку там спрятались женщины и дети, а на вас наступают несметные полчища обычных орков, а также орков-камикадзе. Так что приговьте лук, уничтожьте первый отряд камикадзе, а когда появятся обычные орки, рубите их безжалостно, но только тех, кто пытается прорваться к двери. Используйте "бешеные" атаки на врагов, вооруженных щитами; рубайте, как капусту, орков без щитов, но будьте внимательны, не пропустите появления взрываю-

щихся орков-камикадзе. Если будет свободная минутка, удерживайте кнопку ▲, чтобы зарядить "бешеную" атаку как можно мощнее, и тогда сможете уничтожить сразу кучу врагов. Будьте внимательны, отряды варагов наступают все чаще и чаще. Среди них появятся и стрелки, а кроме того, могучий орк, с каким вы встречались в лесу (Fangorn Forest). Вначале ликвидируйте стрелков, а затем убейте этого крутняка, используя уже привычную стратегию: дайте ему возможность сбить вас на землю, тут же выполните "бешеную" атаку и нажмите кнопку **R2**, чтобы добить его окончательно.

Когда начнется очередная видеосцена, увидите что враг подкатывает к воротам катапульту, а кроме того, бросит в атаку пещерного Тролля и отряд взрывающихся орков. Будьте начеку, расстреливайте из лука взрывающихся орков, а затем, когда будет минутка между очередными атаками, займитесь Троллем, после чего добейте остальных камикадзе.

После следующей видеосцены на вас набросится могучий орк. Парируйте его атаку, а затем убейте, пройдите вперед и приготовьтесь сразиться с огромным отрядом орков, вооруженных щитами. Используйте "бешеные" атаки, иначе вам против них не устоять, и как только расправитесь с этой компанией, пройдите чуть дальше вперед, перебейте стрелков, охраняющих катапульту, которую конечно же нужно уничтожить. Вначале прибейте орка, стоящего слева, а затем уничтожьте три деревянных панели: слева, справа и в середине, используя самое мощные атаки и комбинации. Естественно, придется уничтожить нескольких охранников, без этого не обойтись. Затем, когда все три охранника будут уничтожены, начнется видеосцена. Увидите, как катапульта разваливается на части, а гном Гимли крушит все вокруг своим топором. Это конец уровня, но самое трудное еще впереди.

— *Helms Deep — Hornburg Courtyard.*

Теперь вам предстоит самое трудное, несмотря на помощь двух своих товарищей из Братства, а также солдат королевской армии. Теперь вам нужно любой ценой защитить двор и пещеры, где прячутся женщины и дети. После окончания видеосцены вы оказываетесь в самом центре жаркой схватки, против вас орки, гоблины и самые разнообразные враги, включая перщерных Троллей. Еак только получите управление над персонажем, пробирайтесь к двери и рубайте всех, кто только к ней приблизится. Старайтесь не ввязываться в схватки, используйте комбинации, чтобы уничтожать сразу нескольких врагов, но учтите, что многие из них вооружены щитами, так что кое-какие комбинации просто неэффективны. Поэтому будьте винательны, в атаке используйте лишь те приемы и комбинации которые дают максимальный эффект. В какой-то момент Леголас или Арагорн (в зависимости от того, кто вместе с вами защищает дверь) попросит о помощи. Бегите как можно быстрее вверх по лестнице, дальше по стене, чтобы оказать ему помощь. Перебейте всех врагов, окаруживших вашего товарища, и пулей бегите вниз обратно к двери. Где-то на полпути начнется видеосцена, и этим надо воспользоваться. Нажмите левую аналоговую кнопку влево, чтобы как только сцена закончится, ваш персонаж уже мчался по направлению к двери. Таким образом сумеете вернуться обратно значительно быстрее и возможно по пути удастся избежать ненужных схваток с отдельными врагами. Как только вернетесь обратно к воротам, атакуйте только тех орков, которые пытаются уничтожить ворота, на остальных можно не обращать внимания. Все время будьте настороже, поскольку через некоторое время услышите крик Арагорна или Гимли: "Стрелки на стене" (Archers on the wall). Бегите обратно к стене, не связывайтесь с врагами по пути, расстреляйте всех лучников, их возможно будет семеро, а затем снова сломя голову бегите к двери и продолжайте оборонять ее. Когда вам покажется, что самое трудное позади, появится два пещерных Тролля, и теперь ваша главная задача – уничтожить именно их, поскольку они страшно сильны и могут сломать дверь. Можно придерживаться старой стратегии: подбежать, уларить, отскочить назад и т.д., но в данной ситуации лучше просто броситься на них, исполнить "бешеную" атаку, а также самые мощные комбинации, и тогда возможно вам удастся уничтожить их значительно быстрее, а самое главное, они не успеют сломать дверь. Ну а если вы погибнете или дверь будет уничтожена, придется начать все сначала.

После того, как победите пару пещерных Троллей, принимайте поздравления, вы успешно завершили самый трудный уровень игры и с уверенностью можете сказать, что игра почти закончена. Мало того, вы получили доступ к серетному персонажу и можете поразвлекаться на секретном уровне.

— *Секретный уровень Tower of Orthanc.*

Действие на этом уровне проходит в башне. Врагов бесчисленное количество, и если не научились сражаться с превосходящими силами противника, то вас ждут нелегкие времена. Кстати, стратегия написана для всех трех персонажей одновременно и мало чем отличается.

Главная задача успешно завершить этот уровень, а как и что вы будете делать на самом деле, не

очень важно. А если погибнете, то снова вернетесь на первый этаж и все сначала.

В башне 20 этажей, на каждом придется сражаться с разнообразными врагами. Комбинация неплохо работает на этажах с первого по седьмой, но выше уже придется действовать разнообразно, чтобы справиться с врагами. Далее мы перечислим, каких врагов вы встретите на каких этажах и как лучше их победить.

Этаж 1.

Враги: пять Урук-Хай без щитов.

Эти ребята не очень опасны, многократно вам встречались по ходу игры, и здесь они ничем не отличаются, так что проблем не возникнет.

Этаж 2.

Враги: 3 Урук-Хай со щитами и 2 Урук-Хай без щитов.

Как обычно, в первую очередь уничтожьте щиты, а затем любой комбинацией, мечом, топором, луком. В общем, как захотите, перебейте их.

Этаж 3.

Враги: четыре Урук-Хай, вооруженных парой ножей и лва Урук-Хай со щитами.

Против этих врагов используйте любые комбинации. Поскольку у них нет щитов, то комбинации работают очень эффективно. Лучше всего комбинация Saruman`s Bane, которая мгновенно убивает атакующего Урук-Хайя.

Этаж 4.

Враги: 3 Урук-Хай со щитами и 3 Урук-Хай без щитов.

Этот этаж мало чем отличается от первого, разве только что у нескольких врагов щиты, так что вначале уничтожьте щиты, а затем прикончите их комбинацией.

Этаж 5.

Враги: три Урук-Хай со щитами и три Урук-Хай, вооруженных двумя ножами.

Первым делом уничтожьте врагов с ножами, а затем уже привычным методом расправьтесь с врагами, вооруженных щитами.

Просмотрите видеосцену и отправляйтесь на 6-й этаж.

Этаж 6.

Враги: восемь лучников.

Бегайте по этажу, уворачивайтесь от стрел, останавливайтесь, отбивайте стрелы врага, быстренько выпустите несколько стрел во вражеских лучников, постарайтесь убить хотя бы троих и продолжайте придерживаться этой стратегии, пока со всеми не будет покончено.

Этаж 7.

Враги: четыре лучника, два Урук-Хай, вооруженных парой ножей, два Урук-Хай без щитов.

Первым делом расстреляйте как можно больше лучников, а затем займитесь врагами, вооруженными ножами. Затем добейте оставшихся лучников и парочку Урук-хай без щитов.

Этаж 8.

Враги: три лучника и четыре Урук-Хай со щитами.

Подбегите к одному излучников, быстренько сошвырните его вниз с края платформы, нажав кнопку ●; затем точно так же поступите с оставшимися лучниками, после чего комбинациями и "бешеными" атаками расправьтесь с оставшимися Урук-Хай.

Этаж 9.

Враги: четыре лучника, два Урук-Хай со щитами, два Урук-Хай с парой ножей.

Первым делом нужно подстрелить лучников, а затем заняться Урук-Хай, вооруженных ножами. Уничтожьте их мощными комбинациями, а затем, используя "бешеные" атаки и комбинации, разделайтесь с бронированными орками.

Этаж 10.

Враги: два лучника и пять Урук-Хай.

Остарегайтесь бомбочек, которыми будут швыряться лучники. Однако вначале все-таки уничтожьте Урук-Хай. Во-первых, это проще, и справиться с ними мужно очень быстро и легко, ну а затем уже постарайтесь перестрелять лучников.

Этаж 11.

Враги: восемь лучников.

Убейте пару вражеских стрелков, которые подбегут к вам достаточно быстро, а затем непрерывно ведите огонь и одновременно отбивайте вражеские стрелы. В конце концов, без особых проблем уничтожите всех.

Этаж 12.

Враги: два лучника, четыре Урук-Хай с ножами и два обычных Урук-Хай.

Используйте мощные комбинации, чтобы уничтожить врагов, вооруженных ножами, а затем разделайтесь любым способом с обычными Урук-Хай, после чего займитесь лучниками.

Этаж 13.

Враги: четыре лучника и четыре Урук-Хай.

На этом этаже первым делом нужно перестрелять лучников, а затем проведите мощную комбинацию и ликвидируйте Урук-Хай.

Этаж 14.

Враги: два лучника и два Урук-Хай со щитами.

Вначале разберитесь с лучниками, затем мощной атакой уничтожьте щиты Урук-Хай и добейте их, выполнив Saruman`s Bane.

Этаж 15.

Враги: четыре лучника и один пещерный Тролль.

Как можно быстрее перестреляйте всех лучников, а затем используйте традиционную тактику (удар, отскок, удар, отскок), чтобы ликвидировать пещерного Тролля.

Этаж 16.

Враги: два лучника и два "могучих" Урук-Хай.

Первым делом ликвидируйте лучников, а затем проведите какую-нибудь мощную атаку и не забудьте сразу же после этого нажать кнопку **R2**. В общем, победите и этих двух здоровяков.

Этаж 17.

Враги: четыре лучника, два могучих Урук-Хай и два обычных Урук-Хай.

В самом начале схватки уничтожьте четверых лучников, затем обычных Урук-Хай, ну а на зукуску оставьте самых могучих соперников. Расправьтесь с ними точно так же, как и на предыдущем этаже.

Этаж 18.

Враги: 4 лучника, пещерный Тролль и мощный Урук-Хай.

Бегайте по этажу, расстреливайте лучников и Урук-Хай, а когда с ними будет покончено, разберитесь с пещерным Трогллем старым способом.

Этаж 19.

Враги: два лучника, два Урук-Хай, вооруженных ножами, и два пещерных Тролля.

На этом этаже в первую очередь нужно расстрелять лучников, а затем Урук-Хай, вооруженных ножами. После этого постарайтесь заманить одного Тролля подальше от его напарника, разделайтесь с ним, ну а потом спокойненько разберитесь со вторым.

Этаж 20.

Враги: три пещерных Тролля, три Урук-Хай со щитами и три стрелка.

Очень трудный этаж, предстоит много побегать, при этом еще придется перестрелять лучников, затем уничтожить щиты Урук-Хай. Сразите их стрелами, ну а затем поочередно разобритесь с пещерными Троллями, попытавшись заманить одного из них в сторону. Поскольку они тупые, то вряд ли поймут вашу хироумную тактику и не будут вмешиваться, пока будете разбираться с их товарищами. Вот так поочередно и уничтожите этих трех последних и очень опасных врагов.

— *Секреты.*

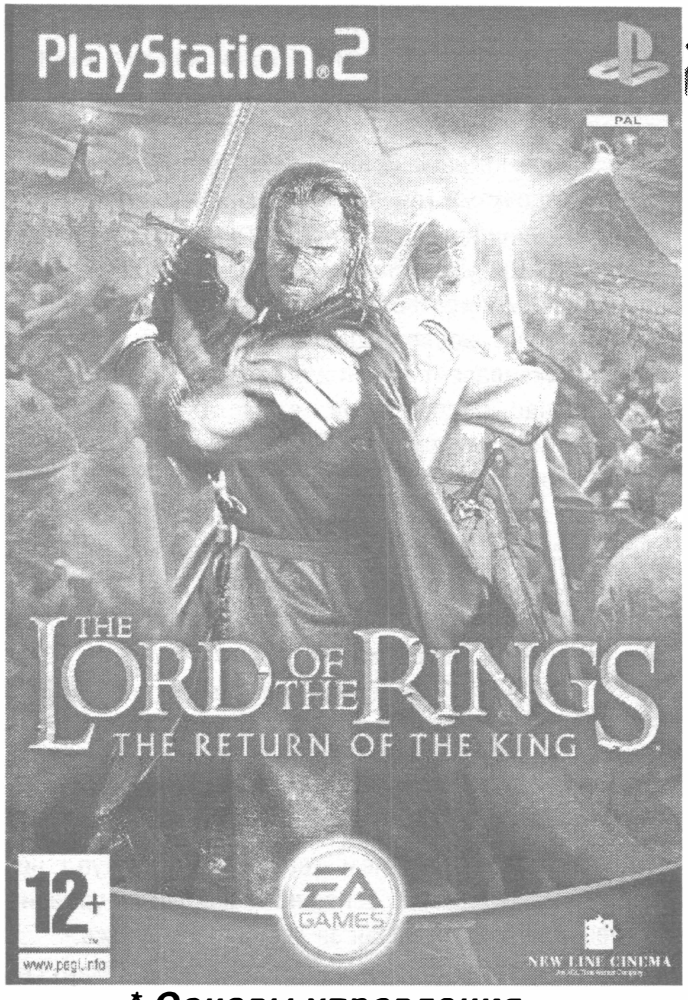
В игре "Две Башни", есть три главных секрета. Во-первых, это секретный уровень; во-вторых, секретный персонаж и в-третьих, страница кодов на карте Quest Map. Ниже мы опишем коротко каждый их них и как получить доступ к этим секретам. Кстати, только после того, как сумеете это сделать, получите возможнось использовать коды, обозначенные звездочками (см. Большую книгу кодов)

❖ Башня Tower of Orthanc. Понятно, это башня Сарумар. Вы уже успешно прошли все 20 этажей, перебили множество врагов, переходя с этажа на этаж; могли воспользоваться power-up здоровья (как бы эквивалент красной настойки), слегка пополнить запас боеприпасов, в частности, получить шесть стрел или топоров. К сожалению, враги ничего не роняют, потому надо действовать очень расчетливо и осторожно, а кроме того, чтобы получить доступ в эту "серетную" башню, необходимо "развить" до 10-го уровня любого персонажа и, конечно, успешно завершить битву в Hornburg courtyard, но вы уже знаете как это сделать.

❖ Секретный персонаж на самом деле Isildur (Исилдур). Именно он отрубил палец Сарона кольцом всевластия, причем у него с самого начала 10-й уроень, а все upgrades приобретены. Его можно использовать в качестве игрового персонажа на всех уровнях, за исключением Weathertop, а доступ к нему получите, когда успешно завершите уровень Tower of Orthnanc, играя за любого персонажа.

❖ Секретная страничка с кодами (Quest Map) совершенно необходима для того, чтобы использовать некоторые коды со звездочками. Но чтобы получить доступ к этому секрету, необходимо успешно завершить уровень Tower of Orthanc, используя в качестве игрового персонажа Изилдура.

THE LORD OF THE RINGS: THE RETURN OF THE KING



PS2 XBOX PC CD-ROM

*** *Основы управления.***

— Управление PS2.

Speed Attack осуществляется нажатием кнопки ✖. Это действительно очень быстрая атака, при этом врагу наносятся удары по горизонтали. Очень эффективно против врагов, не имеющих щитов. Иногда удается таким образом уничтожить сразу несколько противников и вырваться из окружения.

Parry (Защита). Осуществляется нажатием кнопки ■. Таким образом вы можете блокировать атаки соперника. Не забывайте об этом даже в пылу сражения, поскольку в противном случае могут возникнуть серьезные проблемы, то есть выжить будет куда труднее. Кстати, таким образом можете блокировать практически все атаки, за исключением самых мощных (например, атаки пещерного тролля). Кстати, даже летящую в вас стрелу можно отразить, а потому не забывайте своевременно нажать кнопку ■.

Fience Attack (Мощная атака). Выполняется нажатием кнопки ▲. Понятно, что даже судя по названию, атака очень мощная. Запросто разобьете вражеские щиты и брню, а врага без щита отшвырнете назад и собьете наземь.

Kick (Удар ногой). Этим приемом можно запросто отшвырнуть в сторону соперника или оттолкнуть лестницу. Когда врезаете врагу ногой, он отлетает назад и в этот момент очень уязвим. Кстати, этим приемом целесообразно пользоваться в окружении, появляются хорошие шансы благополучно удрать.

Ranged Attack (Дальнобойная атака). Выполняется нажатием кнопок **L1** + ✖. Удерживайте кнопку **L1** и нажатием кнопки ✖ в нужный момент пошлите во врага ракеты, стрелы, кинжалы. Таким образом сможете уничтожить врага на дальней дистанции. Сами при этом повреждений не получите. Прицеливание осуществляется автоматически. Вы можете сменить цель, нажав левую аналоговую кнопку. Чтобы подзарядить эту атаку и сделать ее более мощной, нажмите и удерживайте кнопку ✖. Количество ракет у вас, к сожалению, ограничено, а потому старайтесь при каждой возможности отыскивать их.

Killing Move (Смертельный прием). Выполняется нажатием кнопки **R2**. Эти приемы как следует из названия, мгновенно убивают врага, и он падает на землю. Прием очень полезный, но, к сожалению, совершенно бессмысленный, когда вас окружила куча врагов.

Action Button (Кнопка действия) – кнопка **R1**. Когда увидите синее, плавающее в воздухе кольцо, это значит, что вы можете осуществить взаимодействие с этим объектом, так что просто подойдите к нему, нажмите кнопку **R1** и сможете выполнить самые разнообразные вещи, например, активировать выключатель или использовать окружающие предметы в качестве оружия.

Back Jump (Прыжок назад). Выполняется нажатием кнопки **L2**.

Этот прием, возможно не сразу оцените, но полезность его достаточно понятна, поскольку позволяет мгновенно разорвать дистанцию, отскочить от противника, увернуться от его атаки и иногда даже удрать из окружения.

Special Ability. Нажав одновременно **L1** + **L2** + **R1** + **R2**, вы можете использовать, так называемые, специальные способности (special ability). Гэндальф, например, может создавать вокруг себя силовое поле, защищаясь таким образом от вражеских атак и нанося изрядные повреждения, а хоббиты могут использовать плащ эльфов (Elven cloaks) и стать невидимыми, но, к сожалению, лишь на короткий промежуток времени. Кстати, в этом режиме вы можете мгновенно уничтожить врага, подкравшись к нему сзади и нажав кнопку **R2**. Арагорн, Леголас и Гимли так же обладают специальными способностями.

* Оружие.

War Pikes. Это оружие представляет собой большой шест с острым лезвием на конце. Если увидите подобную штуку с синим кругом вокруг нее, просто нажмите кнопку **R1**, и ваш герой швырнет это оружие в ближайшего врага. При этом можно удерживать кнопку **R1** и прицелиться как бы вручную. Такое боевое копье может ликвидировать любого врага (если он не укроется броней или щитом), в том числе даже пещерного тролля. Некоторые такие копья вновь появляются на прежнем месте после того, как ими воспользовались.

Boiling Oil (Кипящее масло). На некоторых уровнях вы можете опрокинуть на голову многочисленных врагов котел с кипящим маслом.

Brazier. Это такая жаровня, представляющая собой большую металлическую корзинку, наполненную металлическими углями. Если враг окажется перед такой жаровней, вы можете толкнуть жаровню прямо в него и таким образом приготовить шашлык.

Siege Weapons (Метательное оружие). Представлено огромными арбалетами, которые называются баллистами и стреляют громадными стрелами, а также катапультами. Используется для уничтожения больших сооружений и могучих врагов, лучше всего многочисленных.

Кроме того есть еще подобное оружие, но вы сможете разобраться в этом сами.

* Боевые подсказки.

❖ Когда атакуете врага или парируете его атаки, кругленький индикатор skill meter (слева от индикатора жизни) заполняется. И чем выше уровень индикатора, тем более высокий ранг получаете, когда убиваете врага, а это как раз и определяет количество опытных очков (experience point, сокращенно EP), которые получаете за это. Всего существуют четыре ранга: самый высокий Perfect, следующий Excellent, затем Good и наконец Fair. Если индикатор заполнен до отказа, то естественно, вы находитесь в режиме Perfect и запросто сможете убить практически любого врага, причем очень быстро.

❖ Используйте кнопку ▲, чтобы проводить мощные атаки fierce, когда встречаете "бронированных" врагов (вы сразу их узнаете, над головой индикатор жизни), а также врагов, вооруженных щитом. Таким образом сможете разрушить их щиты и броню, а затем прикончить их скоростными атаками, нажав кнопку ✖. Точно так же, как и врагов, у которых нет щитов. Если же хотите действовать безопасно, то уничтожайте врагов с дальней дистанции, используя дальнобойные атаки ranged. В определенных ситуациях это оптимальная тактика.

❖ Обязательно старайтесь запоминать уровень интеллекта врагов (AI). Обычно они бросаются в атаку, пытаясь нанести удар сверху вниз, затем наступает короткая пауза, после которой следует попытка сразить вас тремя боковыми ударами, затем пауза, и все повторяется снова. Лучшая стратегия в подобных ситуациях – контратаковать, нажав кнопки ■ и **R2** буквально за мгновение до того, как первая вражеская атака поразит вас. В результате не только убьете врага, но и моментально окажетесь в режиме Perfect, а когда враг продолжит атаки, обязательно блокируйтесь. Если хотите блокировать сразу несколько атак, непрерывно нажимайте кнопку ■ и таким образом все время сохраните оборонительную позицию.

* Особенности персонажей.

❖ Aragorn. Атаки Арагорна достаточно опасны. К сожалению, он не самый быстрый персонаж, тем не менее, легко пробивается через ряды врагов. Его "тяжелые" атаки необыкновенно опасны, а скоростные атаки способны ликвидировать практически любого врага, который окажется перед ним. А вот смертельный удар мог бы быть и побыстрее.

❖ Legolas необычайно быстр, прекрасно владеет дальнобойными атаками, а его скоростные атаки способны сбить сразу несколько врагов, и, конечно же, смертельный прием очень быстрый.

❖ Гимли напоминает танк. Скорость небольшая, но зато мощь невероятная. Сражается с многочисленными соперниками, количество врагов его совершенно не смущает, хотя смертельный прием мог бы быть и побыстрее.

❖ Гэндольф удивительный персонаж, великолепно сочетающий отличную скорость с очень мощными атаками. Кроме того, обладает быстрыми дальнобойными атаками, да и смертельный прием его совсем неплох.

❖ Сэм/Фродо. Как и все хоббиты, они очень быстры, а вот силенки маловато. Поэтому в основном полагаются на скорость и умение действовать быстро. Играя за хоббитов, нужно быть осторожным и стараться избегать схваток с многочисленными врагами, хотя их смертельные приемы очень быстры.

* Усовершенствования (Upgrades).

По ходу игры вы можете расходовать заработанные опытные очки, чтобы получить соответствующие апгрейды: дополнительные способности и комбинации. Запрещается, правда, покупать апгрейды вашего уровня или выше. Например, персонаж второго уровня не может купить апгрейды 10-го уровня.

Ниже в таблице указано количество опытных очков, необходимых для перехода на следующий уровень.

Уровень	Необходимое количество очков
2	5,000
3	10,000
4	25,000
5	40,000
6	55,000
7	70,000
8	85,000
9	115,000
10	145,000

Апгрейд силы камня (Strenght of Stone) повышает уровень здоровья. В то время, как апгрейд Orc Hewer, это великолепная комбинация. Апгрейд Ranged Attack Upgrades понятен из самого названия – увеличивает мощь ваших дальнобойных атак. Апгрейд Final Judgement – отличная комбинация. Кстати, если есть такая возможность, приобретите апгрейды для все своих товарищей, но естественно, что подобные покупки надо планировать очень тщательно.

Кроме того, существуют еще специфические апргрейды для персонажей. Это определенные виды мастерства, которые вы можете приобрести на определенном уровне.

Апгрейды для Арагорна.

Апгрейды 2-го уровня.

— **Orc Bane.** Для выполнения этой комбинации, так называемого "связанного" приема (Linked Move), нужно нажать кнопки ■ + **R2**. В результате Арагорн парирует атаку врага, а затем мгновенно убьет атакующего орка. Это первая "связанная" комбинация, которой вы овладеваете по ходу игры. Она очень эффективна при схватках с орками, которых вы можете убить одним ударом вне зависимости от того, есть у него щит или нет. И естественно, как вы уже знаете, персонаж оказывается в режиме perfect, а значит можете наносить врагам значительно большие повреждения и зарабатываете двойное количество опытных очков. Очень эффективный прием, хотя выполнить его совсем нелегко. Вы должны приготовиться к отражению атаки в тот момент, когда закончится анимация. Учтите, что позиция уязвимая, особенно, если окружены сразу несколькими врагами. Этот апгрейд надо купить при первой же возможности. Однако при этом нужно, конечно, научиться различать своих врагов: Орков, Уруков, Истерлингов и так далее. В принципе, это несложно, орки зеленого цвета и ростом Гендольфу по грудь.

*Рейтинг апгрейда *****.*

— **Ranger`s Fury.** Для выполнения этого приема удерживайте кнопку ▲, получится мощная молниевая атака, врагу нанесены серьезные повреждения, хотя использовать этот прием вряд ли сможете эффективно, поскольку если провалите эту атаку, и враг сумеет успешно контратаковать в то время, когда вы удерживаете ▲, то вам явно не поздоровится. Конечно, когда вы в "заряженном" состоянии, атака может быть полезна.

*Рейтинг *.*

— **Аргрейд Orc Hewer.** Выполняется двойным нажатием кнопки ✖ или кнопки ▲. Очень эффективная комбинация, которой запросто можно уничтожить практически любых врагов не имеющих щитов. По возможности, этот апгрейд нужно приобрести как можно раньше. В большинстве ситуаций комбинация оказывается эффективной и выполняется легко и быстро. Но самое главное запомните, только против противников, не имеющих щитов. А вот если у противника щит, то в результате, только сами получите повреждения. Кстати, одной комбинацией можно сбить наземь сразу несколько врагов, а иногда даже и самых мощных противников, конечно, после того, как разрушите их броню.

*Рейтинг *****.*

— **Апгрейд Final Jundgement.** Выполняется нажатием кнопок ✖, ● и **R2**. Достаточно эффективная комбинация, которая позволяет ранить, сбить наземь и добить очень мощных врагов. Выглядит она просто превосходно, и прикупить этот апгрейд следует, как только появится достаточное количество опытных очков. Наиболее эффективно использовать эту комбинацию в ситуации, когда никто не может атаковать вас с фланга, поскольку самый мощный удар в комбинации последний, и никто не должен этому помешать.

Апгрейды 3-го уровня.

— **Апргейд Dudain Arrows.** Выполняется нажатием кнопок **L1** + ✖. В результате замечательные стрелы эльфов наносят врагу значительно более серьезные повреждения, причем с дальней дистанции. Вы в этой ситуации находитесь практически в полной безопасности, хотя, к сожалению, не все так славно, поскольку вам понадобятся специальные более мощные стрелы.

*Рейтинг **.*

— **Апгрейд Gondorian Sword Master.** Выполняется нажатием кнопок **L1** + **L2** + **R1** + **R2**. Враг получает серьезные повреждения, а вы оказываетесь в режиме Perfect очень быстро, используя эту специальную способность. Кстати, очень полезно, особенно когда окажетесь в окружении, и нет возможности использовать более сложные комбинации. Достаточно эффективно против врагов, не вооруженных щитами. Тут им явно не поздоровится. Хотя несколько комбинаций типа Orc Hewer могут оказаться куда более эффективными.

*Рейтинг ****.*

— **Апгрейд Strenght of Stone.** Как только приобретете его, можете практически забыть о своем здоровье, поскольку оно непрерывно будет улучшаться. Подобная способность является, пожалуй, самой необходимой, и ее нужно приобрести сразу же после связанных комбинаций.

*Рейтинг *****.*

— **Апгрейд Rising Revenge.** Выполняется нажатием кнопки ✖ в тот момент, когда встаете с пола. Атака чрезвычайно неожиданная, а потому очень эффективная. Враг не может даже себе представить, что вы способны атаковать в подобный момент. Особенно, когда вас сбили с ног и окружила целая куча врагов. Конечно, если враги без щитов, то вы разделаетесь с ними легко, а вот если они вооружены щитами или на них броня, то дело обстоит куда хуже.

*Рейтинг **.*

Апгрейды 4-го уровня.

— **Wilderness Rage.** Выполняется нажатием кнопки ▲. Мощная огневая атака. Врагам не поздоровится, но напоминает атаку Ranger Fury, хотя повреждения куда более серьезные. Однако в некоторых ситуациях использовать ее совершенно бесполезно.

*Рейтинг *.*

— **Balrog`s Gambit.** Выполняется нажатием кнопок ✖, ● и ▲. Мощная комбинация, в результате противник вначале получает ранение, а затем падает на землю. Вот тут вы и прикончите его комбинационной атакой. Великолепное дополнение к атаке Final Judgement. Если увидите, что враги наступают и готовы атаковать, то практически выполняя атаку Final Judgement, просто вместо кнопки **R2**, нажмите кнопку ▲ и отшвырнете их назад, а может быть даже и собьете на землю. Если при этом есть время, то снова повторите эту комбинацию, на этот раз нажав кнопку **R2** вместо кнопки ▲ и перебьете всех, у кого нет щитов. Второй удар в этой комбинации очень полезен, поскольку исключает возможности вражеской атаки в спину в момент завершения всей комбинации. Обычно удается сбить врага наземь вторым ударом в комбинации. Однако при завершении комбинации можете поразить даже тех врагов, которые не свалились на землю. Отличный прием, очень эффективный, да и выглядит превосходно.

*Рейтинг *****.*

Апгрейды 5-го уровня.

— **Warrior Bane.** Выполняется нажатием кнопок ■ + **R2.** В результате парируете атаку врага, а затем мгновен-

но убиваете соперника, даже если он размером со взрослого человека, т.е. запросто справитесь даже с истерлингами. Узнаете их сразу, одежда их преимущественно красного и серого цветов. Впервые встретите их в полях Pellenor на уровне Path of the King. Это еще один прием, который дает вам рейтинг perfect достаточно быстро. При первой возможности приобретите этот апгрейд. Очень полезно несколько секунд удерживать блокирующую кнопку, чтобы успеть отразить вражескую атаку, если сражаетесь сразу с несколькими соперниками.

*Рейтинг *****.*

— **Streng of Iron.** Этот апгрейд постоянно повышает уровень вашего здоровья. Однако, для его приобретения нужно уже иметь апгрейд Streng of Stone. Так что, если есть опытные очки, немедленно приобретите этот апгрейд, поскольку хорошее здоровье еще никому не повредило.

*Рейтинг *****.*

— **Dark Deliverance.** Выполняется нажатием кнопок ▲, ✖, ✖, ▲. Эффективная комбинация, позволяющая быстро расправиться с врагами, вооруженными щитами. Отличный прием, правда, при выполнении второго удара происходит некоторое замедление, как и при нанесении последнего удара. Старайтесь выполнять эту комбинацию лишь в достаточно просторных помещениях, поскольку замах гигантский, можете за что-нибудь задеть, и тогда просто не закончите комбинацию. Пожалуй, апгрейд Shield Cleaver будет получше.

*Рейтинг ***.*

Апгрейды 6-го уровня.

— **Wrath of Numenor.** Выполняется нажатием кнопки ▲. Очень мощная атака, в результате которой врага поражает кольцо из огненных шаров. Правда, приобрести ее сможете лишь после того, как станете обладателем апгрейда Wilderness Rage. Очень эффектная атака. Огненные шары разлетаются в разные стороны, хотя при этом особых повреждений врагу не наносят, да и точность невелика. Потому использовать целесообразно лишь в ситуациях, когда враги вас окружили. Но лучше сберечь свои очки для того, чтобы приобрести какие-нибудь другие приемы.

*Рейтинг **.*

— **Rivebdell Arrows.** Выполняется нажатием кнопки **L1** + ■. При этом из стрел, когда они попадают в цель, вылетает электрическая дуга. Для обретения этого апгрейда нужно вначале приобрести Dunedain Arrows. Этот апгрейд повышает дальнобойность атак. Пожалуй, даже более эффективен и безусловно наносит врагу заметно большие повреждения.

*Рейтинг ***.*

— **Strenght of the Fellowship.** Этот апгрейд постоянно увеличивает здоровье вашего персонажа, но при этом необходимо быть обладателем Strenght of Iron. Конечно, это отличная штука. Здоровье, вещь безусловно нужная и очень полезная.

*Рейтинг *****.*

— **Shield Cleaver** выполняется нажатием кнопок ▲, ▲, ●, ▲. Мощная комбинация, позволяющая разбить щит врага, сбить его на землю, а затем добить. Исключительно эффективно, если атакуете сразу нескольких врагов. Конечно, в том случае, если вас не окружили. Буквально сметаете их с лица земли и даже если это мощные бронированные соперники, то и им достанется на орехи, хотя, конечно, нужно достаточно приличное пространство, чтобы выполнить эту комбинацию. Главная проблема – скорость, поскольку ни в коем случае враг не должен успешно атаковать в момент, когда вы проводите два первых удара, И тем не менее, комбинация отличная, особенно против троллей.

*Рейтинг ***.*

Апгрейды 7-го уровня.

- **Bane of Sauron.** "Связанный" прием. Выполняется нажатием кнопок ■ + **R2**. Вначале вы парируете вражескую атаку, а затем мгновенно убиваете атакующего Урука. Приобретя этот апгрейд, наконец-то, сможете расправляться с этими омерзительными монстрами. Комбинация просто превосходная. Как и в других "связанных" приемах, необходимо парировать вражескую атаку в последний момент, а затем немедленно атаковать, сокрушая врага. Естественно, что как и в предыдущих "связанных" приемах режим perfect вам гарантирован, равно как и заметно возросшая мощь атак.

*Рейтинг *****.*

— **King Maker.** Выполняется нажатием кнопок **L1** + **L2** + **R1** + **R2**. Увеличивает наносимые повреждения, и режим perfect дает значительно быстрее, чем любой ранее приобретенный апгрейд. Однако вначале надо стать обладателем апгрейда Gondorian Sword Master. Они очень похожи, правда, в данном случае повреждения заметно сильнее. Приобретать его, в принципе, не обязательно, но запомните, что в вашем боевом арсенале обязательно должны быть "связанные" приемы.

*Рейтинг ****.*

Апргрейды 8-го уровня.

— **Nithril Arrows.** Выполняется нажатием кнопок **L1** + ✖. Магические стрелы летят во врага и при попадании поджигают его. Не забудьте, правда, ранее приобрести апгрейд Rivendell Arrows. Пожалуй, это самые лучшие стрелы. Превосходное оружие для дальнобойных атак и очень эффективны против троллей и могучих бронированных монстров.

*Рейтинг ****.*

— **Lightning Strike.** Выполняется нажатием кнопок ✖, ▲, ✖, ✖. В ходе этой комбинации проводите серию быстрых и мощных атак, способных сбить наземь одного или нескольких врагов, даже если они защищаются щитами. Молниевая атака очень впечатляющая, но, к сожалению, слишком медленная. Эффективно использовать против многочисленных атакующих врагов или бронированных одиночек.

*Рейтинг **.*

— **Killing Zone.** Этот апгрейд увеличивает время нахождения в режиме perfect. Очень эффективная штука. Жаль, что приобрести ее вы можете лишь ближе к финальной стадии игры. Однако и при этом врагу можете нанести значительно большие повреждения. Тем не менее, приобретать его нужно лишь после того, как стали обладателем других, более важных, приемов и сохранили достаточное количество опытных очков. Высокий рейтинг этой комбинации (Рейтинг ****) определяется тем, что более длительное время можете наносить врагу серьезные повреждения.

Апгрейды 9-го уровня.

— **Helm`s Hammer.** Выполняется нажатием кнопок ▲,

▲, ▲. Смертельно опасная комбинация, разносящая вдребезги щиты противника, а затем приканчивающая его. Удивительно быстрая и мощная. Правда, последний удар чуть медленнее. Именно это и помогает вам точно атаковать, даже бегущего на вас соперника. Кроме того, этот прием очень хорош против бронированных и защищающихся щитами врагов. Иногда можно использовать его и оказавшись в окружении. Конечно, в этой ситуации нет гарантии точного попадания, но шансы все-таки высоки.

Рейтинг ****.

Апгрейды 10-го уровня.

— **Swift Justice.** Комбинация, выполняемая нажатием кнопки ✖, ✖, ✖, ✖. Очень быстрый прием, смертельно опасный для врагов, не укрывшихся за щитами. Прием особенно эффективен в режиме perfect, когда сражаетесь с многочисленными врагами. Те, кто без щитов, тут же отправятся на тот свет, а те, кто покруче (бронированные и со щитами), также получат по заслугам. Вначале их броня будет уничтожена, и они сбиты на землю, ну а затем и ликвидированы. К сожалению, этот прием сможете приобрести лишь в конце игры. Но это замечательная покупка.

Рейтинг *****.

— **Strenght of Evenstar.** Апгрейд постоянно увеличивающий здоровье вашего героя. Правда, до этого нужно приобрести Strenght of the Fellowship. Понятно, что чем больше здоровья, тем лучше.

Рейтинг *****.

— **Sword Master of Kings.** Апгрейд, увеличивающий повреждения, наносимые в скоростных атаках (speed attack). Отличное приобретение. В сочетании с другими комбинациями позволяет выполнять атаки намного быстрее, а если используете его вместе со Swift Justice, то устроите оркам настоящую бойню.

Рейтинг ****.

Апгрейды для Леголаса.

Апгрейды 2-го уровня.

— **Orc Bane.** Выполняется нажатием кнопок ■ + **R2**. "Связанный" прием. Вначале отражаете атаку противника, а затем мгновенно убиваете атакующего орка. Обязательно нужно приобрести этот апгрейд, и тогда буквально одним ударом сможете расправиться с любым орком, а они неприятные соперники. При этом тут же окажетесь в режиме perfect и сможете наносить врагам куда более мощные повреждения, а значит и зарабатывать больше опытных очков (XP). Пожалуй, лучшего апргрейда и не найти. Не жалейте потраченных опытных очков. Помимо всего прочего, получите наслаждение и от великолепной анимации.

Рейтинг *****.

— **Mirkwood Arrows.** Выполняется нажатием кнопок **L1** + ✖. Эти замечательные стрелы эльфов приобрести совершенно необходимо. Они играют очень важную роль в арсенале Леголаза, поскольку он старается преимущество атаковать с дальней дистанции, хотя и в ближнем бою настоящий мастер.

Рейтинг **.

— **Orc Hewer.** Выполняется нажатием кнопок ✖, ✖, ▲. Эффективная комбинация, особенно для уничтожения врагов, не вооруженных щитами. Дает отличные шансы на успех, да и выполнить ее довольно просто. Леголас исполняет эту комбинацию побыстрее, чем Арагорн или Гимли. Причем в финальной части этой комбинации иногда удается нанести повреждения сразу нескольким соперникам. Хотя подчас куда эффективнее нанести сразу три удара по одному врагу. Приобрести нужно обязательно, тем более, что другой такой комбинации в начальной фазе игры, пожалуй, нет.

Рейтинг *****.

— **Final Judgement.** Выполняется нажатием кнопок ✖, ●, **R2**. Отличная комбинация, вначале наносите рану врагу, сбиваете его на землю, а затем добиваете соперника, даже если он достаточно могуч. Лучше всего использовать его для расправы с врагами, не вооруженными щитами. Причем с очень большой скоростью. Приобрести очень полезно. Желательно использовать в ситуации, когда поблизости нет других врагов.

Рейтинг *****.

Апгрейды 3-го уровня.

— **Light of Lothlorien.** Выполняется нажатием кнопок **L1** + **L2** + **R1** + **R2**. Увеличивает повреждение от атаки, и в результате достигаете режима perfict значительно быстрее. Лучше всего атаковать многочисленных врагов, и старайтесь, чтобы при этом вас не сбили наземь. Атака довольно быстрая, и приобрести ее полезно.

Рейтинг ****.

— **Strength of Stone.** Апгрейд, постоянно увеличивающий ваше здоровье. Особенно полезно для Леголаса, поскольку он, как правило, получает значительно больше повреждений, чем Арагон и Гимли, а значит сражаться сможет значительно успешнее и дольше.

Рейтинг *****.

— **Rising Revenge.** Выполняется нажатием кнопки ✖ в тот момент, когда поднимаетесь с земли. Причем враги этой атаки, естественно, не ожидают. Очень эффективная атака в исполнении нашего друга эльфа. Другие ее делают помедленнее. Помогает пробиться сквозь ряды многочисленных атакующих врагов. Если встретите бронированных или вооруженных щитами соперников, то нужно будет обязательно занять позицию и отразить их атаки.

Рейтинг ***.

Апгрейды 4-го уровня.

— **Elven Fury.** Выполняется удерживанием кнопки ▲. Мощная атака, вызывающая молниевые повреждения. Хотя на самом деле эффективно использовать ее удается крайне редко, лишь в тех случаях, когда враги, как полоумные, кидаются на вас, или же когда какой-нибудь неосмотрительный стрелок начнет заряжаться в самое неподходящее время. А вот если вас окружили многочисленные враги, то про эту атаку лучше забыть.

Рейтинг *.

— **Balrog's Gambit.** Выполняется нажатием кнопок ✖, ●, ▲. По ходу этой комбинации вначале раните врага, сбиваете его на землю, а затем добиваете. Отличная быстрая комбинация. Пожалуй, будет помощнее, чем Final Judgement. Очень эффективна, если враги пытаются атаковать. В общем, классное приобретение.

Рейтинг ****.

Апгрейды 5-го уровня.

— **Warrior Bane.** Выполняется нажатием кнопок ■ + **R2**. Вначале парируете атаку соперника, а затем убивайте

его мгновенно, даже если он ростом со взрослого человека. Отличная покупка, тем более, что с Истерлингом придется встречаться довольно часто. Вы безусловно уже знаете, как выглядят эти ребята. Одежда у них красно-серого цвета. Как и при других "связанные" приемах, вы тут же оказываетесь в режиме perfect, наносите куда более мощные повреждения, зарабатываете массу опытных очков.

Рейтинг *****.

— **Lothlorien Arrows.** Выполняется нажатием кнопок **L1** + ✖. Стрелы при попадании во врага излучают электрическую дугу. Необходимо для приобретения этого апргрейда заранее стать обладателем Mirkwood Arrows. Пожалуй, самое полезное оружие для Логоласа, поскольку он очень ловко и быстро стреляет из лука, так что лучшего приобретения для него и не придумаешь. Кроме того, сделав своевременно эту покупку, сможете в дальнейшем приобрести еще более полезный апгрейд.

Рейтинг ***.

Апгрейды 6-го уровня.

— **Strenghth of Iron.** Постоянно увеличивает ваше здоровье. Заранее нужно обязательно прикупить Strength of Stone. Понятно, что для эльфа с его довольно слабой обороной, вещь исключительно полезная. Приобретите их при первой же атаке.

Рейтинг *****.

— **Shield Cleaver.** Выполняется нажатием кнопок ▲, ▲, ●, ▲. Очень мощная комбинация, позволяющая эльфу разбить вражеский щит, сбить его на землю, а затем прикончить. В принципе, завершение комбинации довольно медленное, и шансы, что врагу удастся прервать эту комбинацию, довольно велики. Но зато финальный удар очень мощный, хотя и размашистый, а потому нужно быть внимательным, чтобы ни за что не зацепиться, иначе беда.

Рейтинг ***.

— **Dark Deliverance.** Выполняется нажатием кнопок ▲, ✖, ✖, ▲. Эффективная комбинация, если хотите быстро расправиться с врагами, вооруженными щитами. Правда, кому-то может показаться слишком медленной. В конце враг получает мощный двойной апперкот со средней дистанции. Нецелесообразно использовать против многочисленных соперников.

Рейтинг **.

Апгрейды 7-го уровня.

— **Bane of Sauron.** Выполняется нажатием кнопок ■ + **R2**. "Связанный" прием. Вначале парируете атаку, а затем мгновенно уничтожаете атакующего Урука, так что это уже известный вам смертельный прием. В данном случае очень эффективен против Урука. Обязательно приобретите его – и врагов перебьете, да и в режим perfect тут же попадете. Будьте однако внимательны. Удерживайте кнопку ■, чтобы своевременно блокировать возможные вражеские атаки.

Рейтинг *****.

— **Arrows of the Valar.** Выполняется нажатием кнопок **L1** + ✖. Уже известные вам магические стрелы, которые буквально поджигают противника при попадании. Для их приобретения необходимо ранее стать владельцем стрел Lothlorien Arrows. Эти стрелы особенно полезны для Леголаса, поскольку он замечательный лучник. И повреждения значительно более серьезные, но особенно полезны эти стрелы против небронированных врагов.

Рейтинг ***.

— **Galadriel's Gift.** Выполняется нажатием кнопок **L1** + **L2** + **R1** + **R2**. Мощные повреждения, режим perfect достигается очень быстро. Однако приобрести сможете, если ранее стали владельцем Ligth of Lothlorien. Покупка отличная. Если бы можно приобрести их чуть пораньше, было бы просто замечательно. Но и в этом случае не откладывайте покупку, заработаете много очков, врагам будете наносить серьезные повреждения, а кроме того, если не купите этот апгрейд, то в дальнейшем не сможете приобрести апгрейды для здоровья и стрел.

Рейтинг ****.

Апгрейды 8-го уровня.

— **Elrond's Rage.** Выполняется нажатием и удержанием кнопки ▲. В результате этой мощной атаки враг загорается, словно факел. Однако ранее нужно будет приобрести Elven Fury. В принципе, атака очень впечатляющая, но по существу бесполезная. Для достижения полного эффекта необходимо "зарядить" ее до максимального уровня, да и радиус действия этой атаки весьма ограничен. Но если уже все приобрели, а остались опытные очки, ну тогда можете купить ее ради своего удовольствия.

Рейтинг **.

— **Ligthning Strike.** Выполняется нажатием кнопок ✖, ▲, ✖, ✖. Комбинация представляет собой серию быстрых и мощных атак, с помощью которых можно ликвидировать одного или даже нескольких врагов, вооруженных щитами. Очень быстрая комбинация. Однако, если попали в окружение, вряд ли целесообразно ею пользоваться, потому что перед вторым ударом возникает небольшая пауза. Противник может воспользоваться этим и своевременно контратаковать. Но если приходится сражаться с многочисленными врагами (повторяем, но не в окружении), то тогда эта атака вполне эффективна. Неплохой выбор для сражения с бронированными врагами и вооруженными щитами, особенно после того, как их оборона будет ликвидирована. Неплохо применить ее, если враг атакует небольшими компактными отрядами. В общем, комбинация довольно быстрая, но необходимо иметь достаточно пространство для маневра, чтобы случайно за что-нибудь не задеть. В результате атака может быть сорвана.

Рейтинг ****.

— **Strength of the Felloship.** Постоянно повышает уровень здоровья. Ранее нужно было приобрести Strength of Iron. В принципе, ничем не отличается от других, просто в некоторых ситуациях спасает жизнь.

Рейтинг *****.

— **Killing Zone.** Увеличивает время нахождения в режиме perfect по ходу сражения. К сожалению, эта способность может быть приобретена вами слишком поздно, и ею не часто сможете воспользоваться. А как хорошо было бы наносить врагу мощные повреждения и зарабатывать много очков уже в самом начале игры. Одно и в финальной фазе игры это большое подспорье.

Рейтинг ****.

Апгрейды 9-го уровня.

— **Helm's Hammer.** Выполняется нажатием кнопок ▲, ▲, ▲. Смертельно опасная комбинация, разбивающая

вдребезги вражеские щиты, а затем и добивающая соперника. Выполняется она на довольно приличной скорости, хотя частенько вторая атака не достигает цели, особенно, когда сражаетесь с бронированным врагом. Тем не менее, Леголас очень быстр, и эту атаку вполне эффективно может использовать в схватках с самыми могучими врагами, а кроме того, последний удар в этой комбинации выполняется на огромной скорости, и врагу безусловно не удастся увернуться или защититься.

Рейтинг ****.

— **Mithril Arrows.** Выполняется нажатием кнопок **L1** + ✖. Эти заметно более мощные стрелы, пробивает любого врага, который при этом еще и загорается. Одлнако до этого нужно приобрести стрелы Arrows of the Valar. Покупка классная, причем врагу можно нанести очень серьезные повреждения и при этом израсходовать небольшое количество стрел. Неплохо использовать против неподвижных вражеских отрядов или в случае, если враг бросается прямо на вас и пытается атаковать, тут уж не промахнетесь.

Рейтинг ****.

Апгрейды 10-го уровня.

— **Swift Justice.** Выполняется нажатием кнопок ✖, ✖, ✖, ✖. Быстрая комбинация, смертельно опасная для врагов без брони и без щитов. Обязательно приобретите ее и используйте так же, как апгрейд Orc Hewer. Великолепная комбинация против крупных врагов, имеющих щиты и броню, особенно когда используете специальные "техники" Леголаса или находитесь в режиме perfect.

Рейтинг *****.

— **Elven Bow Mastery.** Выполняется нажатием кнопок **L1** + ✖. При этом во врага вылетают сразу две стрелы, способные поразить две цели. В комбинации с Mithril Arrows удается сразу нанести многочисленным врагам очень серьезные повреждения, причем быстро. А если еще атакуете в режиме perfect, то берегись, враг. Не страшны даже крупные вражеские отряды, неважно, бегут ли они в атаку или стоят неподвижно. Единственный недостаток, это высокая стоимость стрел, а если хотите сразить одного врага, все равно придется израсходовать две стрелы. Конечно же, очень быстро убедитесь в том, что боеприпасы расходуются с необычайной скоростью. Тем не менее, штука полезная, и купить ее следует.

Рейтинг ****.

Апгрейды для Гэндольфа.

Апгрейды 2-го уровня.

— **Orc Bane.** Выполняется нажатием кнопок ■ + **R2**. "Связанный" прием, вначале защита, а затем мгновенно убиваете атакующего орка. Отличный прием, впрочем как и другие атаки подобного типа, так что приобретите ее в первую очередь, ну а затем обратите внимание на апгрейды здоровья. С помощью этой атаки запросто уничтожите любого соперника, но лучше всего использовать его против зеленых, которых будете убивать практически одним ударом и тут же окажетесь в режиме perfect, а значит двойное количество опытных очков, более мощные повреждения. В общем, замечательная жизнь.

Рейтинг *****.

— **Fog of War.** Выполняется нажатием кнопки ▲. В результате появляется облако тумана, которое сшибает врагов с ног. Торопиться с этим приобретением не следует, но штука полезная, поскольку таким образом можно расчистить себе дорогу, создать пространство для маневра, и тогда сможете атаковать врага приемами с использованием кнопки **R2** и моментально прикончить, что особенно важно, учитывая общую медлительность Гэндольфа.

Рейтинг **.

— **Strength of Stone.** Апгрейд, увеличивающий здоровье нашего волшебника. Пожалуй, его нужно приобрести, как только представится такая возможность. Учитывая, что Гэндольф, в общем, не молод и не способен перенести тяжелые повреждения, этот апргрейд даст возможность волшебнику сражаться значительно дольше даже с многочисленными врагами.

Рейтинг *****.

— **Orc Hewer.** Выполняется нажатием кнопок ✖, ✖, ▲. Отличная комбинация, особенно против врагов, не имеющих щитов. На самом деле, это эффективный прием для любого персонажа. Выполняется просто. Гэндольф проводит комбинацию с очень приличной скоростью, а последним ударом буквально пронзает противника. Внимательно следите за тем, чтобы никто не подкрался сзади. Иногда этой атакой удается последним ударом прикончить сразу двух противников.

Рейтинг ****.

— **Final Judgement.** Выполняется нажатием кнопок ✖, ●, **R2**. Примечательная комбинация, в ходе которой вначале раните врагов, затем сбиваете на землю и добивайте, причем эффективна даже против самых мощных соперников. Пожалуй, этот апгрейд обязательно нужно приобрести, поскольку врагов, не имеющих щитов, уничтожите буквально мгновенно этой комбинацией, практически вне зависимости от их числа. Правда, последний удар очень медленный, выполняется после небольшой паузы, во время которой враг может провести успешную контратаку. Так что, пожалуй, апгрейд Balrog`s Gambit будет эффективнее. В принципе, можно нажать вместо кнопки **R2** кнопку ▲, если возникает опасность контратаки.

Рейтинг ****.

— Апгрейды 3-го уровня.

— **Wizard`s Power.** Выполняется нажатием кнопок **L1** + **L2** + **R1** + **R2**. По существу это магический щит. Дает вам несколько секунд неуязвимости, благодаря чему вы можете выполнить такой прием, как например "Туман войны" (Fog of War) или какую-нибудь другую его вариацию. Кроме того, может быть полезен, когда врываетесь в толпу врагов, и требуется несколько секунд, чтобы провести какую-нибудь мощную комбинацию. Вот тут-то вам магический щит и поможет. В противном случае наверняка кто-нибудь попытается контратаковать и тем самым сорвет комбинацию.

Рейтинг ***.

— **Rising Revenge.** Выполняется нажатием кнопки ✖ в тот момент, когда встаете с пола. Очень неожиданная атака. Враг будет в полном изумлении. Гэндольф выполняет ее превосходно. Быстро с вращением, очищая пространство вокруг себя от врагов. Замечательная покупка.

Рейтинг ****.

— **Ligth of the Pilgrim.** Выполняется нажатием кнопок **L1** + ✖. В результате молния поражает врагов. Поврежде-

ния, правда, не очень серьезные, но купить этот апргейд полезно, поскольку это даст вам возможность сделать более ценные приобретения в дальнейшем.

*Рейтинг **.*

Апгрейды 4-го уровня.

— **Wrath of Anor.** Выполняется удерживанием кнопки ▲. Пожалуй, одна из самых мощных атак, в результате которой возникает огненное кольцо, и враги буквально поджариваются, но необходимо до этого приобрести Fog of War. Замечательный прием, особенно если враги попытаются вас окружить; с гарантией отшвырнете в стороны и при этом еще хорошенько поджарите. Ну а дальше сами или кто-нибудь из ваших друзей добейте этих мерзавцев, чтобы не мучались.

*Рейтинг ***.*

— **Balrog`s Gambit.** Выполняется нажатием кнопок ✖, ●, ▲. Отличная комбинация. Вначале раните врага, сбиваете его на землю, а затем добиваете окончательно. Как обычно в подобных комбинациях второй удар достаточно медленный, впрочем так же, как и третий. Однако, чтобы уменьшить возможность контратаки, вместо кнопки ▲ нажмите кнопку **R2**, и комбинация будет куда эффективнее.

*Рейтинг **.*

Апгрейды 5-го уровня.

— **Warrior Bane.** Выполняется нажатием кнопок ■ + **R2**. Вначале парируете атаку врага, а затем мгновенно убиваете его, даже если он размером с нормального человека. Отличная покупка. Подобно и другим атакам этого типа, вы запросто попадаете в режим perfect, после чего легко справляетесь с самыми опасными врагами, зарабатываете большое количество опытных очков, особенно используя метательные дальнобойные атаки Гэндольфа. И, конечно же, получаете огромное удовольствие от впечатляющих анимаций.

*Рейтинг *****.*

- **Strength of Iron.** Постоянно повышает уровень вашего здоровья, нужно заранее прикупить Strength of Stone. Гэндольф очень уязвим, так что этот апгрейд надо купить как можно быстрее.

*Рейтинг *****.*

— **Ligth of the Forges.** Выполняется нажатием кнопок **L1** + ✖. Магическая дальнобойная атака, поджигает врагов на расстоянии, но для того, чтобы приобрести ее, нужно быть обладателем апгрейда Ligth of the Pilgrim. Повышает мощность дальнобойных атак у Гендольфа.

*Рейтинг ***.*

— **Dark Deliverance.** Выполняется нажатием кнопок ▲, ✖, ✖, ▲. Мощная комбинация. Запросто ликвидируете врагов, вооруженных щитами. Первые три удара очень быстрые. Финальный чуть помедленнее, но тем не менее, покупка все-таки превосходная, поскольку позволяет вам уничтожать вражеские щиты, а также легко справляться с крупными и самыми мощными врагами. Однако, учтите, что последний удар может оказаться не очень эффективным, так что надо быть к этому готовым.

*Рейтинг ****.*

Апгрейды 6-го уровня.

— **Flame of Udon.** Выполняется удерживанием кнопки ▲. Необычайно мощная атака, создающая огненное кольцо, буквально поджаривающее врагов. Правда, нужно быть обладателем апгрейда Wrath of Anor. Учтите, что нужно обязательно обезопасить себя, пока заряжаете эту атаку, т.е. удерживаете кнопку ▲, тогда только сможете нанести повреждения многочисленным врагам. Довольно быстро сможете добиться режима perfect. Но не забывайте, что стрелы стоят очень дорого. Впрочем, это характерно для всех атака Гэндольфа, которые выполняются удерживанием кнопки ▲.

*Рейтинг ****.*

- **Shield Cleaver.** Выполняется нажатием кнопок ▲, ▲, ●, ▲. Мощная комбинация, позволяющая разбить вражеский щит и сбить врага на землю, а затем и прикончить. Пожалуй, не такая эффективная, как у других персонажей, потому что заметно медленнее выполняется. Однако в схватках с одним, максимум с двумя троллями или бронированными противниками, она может оказаться вполне полезной. Но лучше все таки сэкономить драгоценные опытные очки, чтобы купить какой-нибудь апгрейд здоровья или для дальнобойных атак.

*Рейтинг **.*

Апгрейды 7-го уровня.

— **Bane of Sauron.** Выполняется нажатием кнопок ■ + **R2**. Так называемая, "связанная" атака. Вначале парируется удар врага, а затем атакующий Урук будет тут же уничтожен. Понятно, что режим perfect обеспечен; повреждения, наносимые врагу страшные, количество опытных очков огромное. Ну и рейтинг, соответственно.

*Рейтинг *****.*

— **Power of Palantir.** Выполняется нажатием кнопок **L1** + **L2** + **R1** + **R2**. Магический щит, который отбрасывает врагов назад и обеспечивает безопасность значительно большее время. Однако требуется быть владельцем Wizard`s Power. Очень полезная штука. Дает вам несколько секунд, чтобы выполнить различные "медленные" комбинации или как следует зарядить атаку, удерживая кнопку ▲ и не опасаясь за свою жизнь.

*Рейтинг ***.*

Апгрейды 8-го уровня.

— **Ligthning Strike.** Выполняется нажатием кнопок ✖, ▲, ✖, ✖. Мощная, быстрая комбинация. Можно уничтожить несколько врагов, вооруженных щитами. К сожалению, последний удар не очень быстрый, а кроме того, требуется достаточно большое пространство, чтобы выполнить эту комбинацию. Но зато в случае успеха можно сразить сразу нескольких врагов.

*Рейтинг ****.*

— **Strangth of the Fellowship.** Постоянно повышает уровень вашего здоровья. Нужно быть обладателем апгрейда Strength of Iron. Особенно важно это приобретение для Гэндольфа.

*Рейтинг *****.*

Апгрейды 9-го уровня.

— **Helm`s Hammer.** Выполняется нажатием кнопок ▲, ▲, ▲. Смертельная комбинация, вдребезги разбивающая щиты соперника, а затем добивающая его. Отличный способ борьбы с многочисленными врагами. Первые два удара выполняются очень быстро. Третий, к сожалению, чуть медленнее. Тем не менее, запросто уничтожите щиты своих противников, а также броню, и затем добьете их, используя быстрые атаки. Если хотите, можете отбежать назад и ликвидиро-

вать уцелевших врагов дальнобойными атаками, так безопаснее. Но а в схватке один на один, ни один бронированный враг не устоит.

Рейтинг ****.

Апгрейды 10-го уровня.

— **Swift Justice.** Выполняется нажатием кнопок ✖, ✖, ✖, ✖. Очень скоростная и смертельно опасная комбинация, особенно для врагов, не вооруженных щитами. Используйте ее, как правило, против нескольких подобных соперников. Причем одним махом вы можете уничтожить сразу изрядное количество врагов. Последний удар выполняется с небольшой задержкой, и в этот момент противник может успеть провести успешную контратаку. Хотя, как правило, после третьего удара враг оказывается в грогги, и у вас достаточно времени, чтобы добить его.

Рейтинг *****.

— **Enchantment of the Havens.** Выполняется нажатием кнопок **L1** + **L2** + **R1** + **R2**. В результате образуется магический щит, который сбивает противников на землю (нужно быть обладателем Power of Palantir). Это, можно сказать, последний апгрейд специальной способности Гэндольфа. Самый простой способ расправиться с многочисленными врагами. Одновременно позволяет вам зарядить мощную комбинацию, удерживая кнопку ▲. Кстати, и ваши друзья смогут воспользоваться преимуществом этого апгрейда. Без усилий справитесь с бронированными врагами. Учтите однако, что против толпы лучше этот прием не использовать, поскольку вам понадобится несколько секунд, чтобы исполнить его. А тут кто-нибудь из врагов может успеть контратаковать.

Рейтинг ****.

— **Power of the Isatari.** Увеличивает мощность ваших дальнобойных атак. Превосходная покупка, поскольку для Гэндольфа именно дальнобойные атаки играют очень большую роль. Это его главное оружие. С этим апргрейдом он сможет успешно решить любые проблемы.

Рейтинг *****.

— **Lightof the Valor.** Выполняется нажатием кнопок **L1** + ✖. Мощный луч света как бы пронизывает многочисленных врагов, в результате они загораются. Необходимо ранее приобрести Ligth of the Forgest. Примечательно, что в сочетании с ним, вы можете расправиться одним "заряженным" ударом с самым могучим троллем, а затем разделаться еще и с несколькими его товарищами, даже если они попытаются отбежать подальше. С дальней дистанции запросто ликвидируете многочисленных более слабых соперников, и очень жаль, что приобретаете эту способность лишь в финальной стадии игры.

Рейтинг *****.

ПРОХОЖДЕНИЕ.

* *Path of the Wizard (Дорога волшебника, Гэндольф).*

— Helm`s Deep.

Это по существу подготовительный уровень, тренировочный. Погибнуть практически невозможно, так что на этот счет можете не беспокоиться. Буквально с самого начала, после того, как завершатся потрясающие видеосцены, вы получаете управление над очень симпатичным волшебником Гэндольфом. Времени на разминку практически нет, и сразу же придется сразиться с большущей группой врагов. Постоянно нажимайте кнопку ✖, чтобы выполнять скоростные атаки, запросто перебьете всех врагов. Когда с ними покончите (когда враг мертв, появляется надпись, сделанная желтыми буквами), будьте внимательны, поскольку иногда враг может упасть на землю и при этом остаться в живых. Вот тогда нужно немедленно нажать кнопку **R2** и добить его. Обратите внимание на указание в верхнем правом углу экрана и комментарии, которые будет выкрикивать Гимли. Следуйте этим указаниям, и все будет отлично.

После того, как прикончите нескольких Урук-Хай, просмотрите очередную видеосцену. Судя по всему, Леголас попал в беду, и вам необходимо ему помочь. Хотя в настоящий момент это не обязательно. Продолжайте сражаться на земле, уничтожая различных врагов и зарабатывая опытные очки. Продвигайтесь по направлению к лестнице, и тут Урук-Хай, вооруженный щитом, встанет на вашем пути. Используйте мощную атаку Fierce, чтобы разбить щиты этих могучих врагов, а затем добейте их скоростными атаками. Еще один Урук-Хай попытается не подпустить вас к лестнице. Немедленно уничтожьте его мощной атакой, а затем карабкайтесь вверх по лестнице.

Когда окажетесь на стене, будьте внимательны, на вас обрушится целая туча горящих стрел. Отражайте их, нажимая кнопку ■, и тут же атакуйте стрелков своими дальнобойными атаками, нажимая кнопки **L1** + ✖. Когда с лучниками будет покончено, просмотрите следующую сцену и узнаете, что на этот раз ваша помощь нужна Арагорну. Последуйте примеру Леголаса, нажмите кнопку **R1**, стоя возле веревки и спуститесь на землю. Не обращайте внимания на Урук-Хая, бегите прямо к баллистам (это такой огромный арбалет), нажмите кнопку **R1** на каждой из них, а когда активируете третью и последнюю баллисту, уничтожите телегу со взрывчаткой и можете праздновать победу.

— Road to Isenqard (Дорога к Изенгард).

Уровень начинаете в лесу. Целая шайка Урук-хаев удирает от вас, не пытайтесь стрелять в них, это бесполезно. Просто продвигайтесь тихонечко вперед и вскоре встретите парочку таких же уродов. Запросто расправитесь с ними, спускайтесь дальше вниз по дорожке, но не забудьте, что их первые атаки обязательно нужно блокировать, иначе получите повреждения. Просмотрев короткую видеосцену, отправляйтесь дальше, сразитесь на земле с парочкой Урук-хаев, одновременно увертываясь от обстрела сверху, а когда разделаетесь с врагами на земле, вот тут и прикончите стрелка дальнобойными атаками. А даль-

ше продвигайтесь вперед, пока не увидите телегу. Дождитесь, когда враг приблизится к ней, затем атакуйте телегу дальнобойной атакой, произойдет взрыв, последствия понятны. Расстреляйте стрелка на холме, а когда подойдете к развилке дороги, сверните на мост налево, расстреляйте взрывчатку, а затем разделайтесь с лучниками на мосту. Можно пройти вперед на мост, но можно свернуть на дорожку направо. Там, перебив нескольких врагов, заработаете дополнительные опытные очки. В общем, вам выбирать. Главное не забывать парировать первоначальные атаки Урук-хаев. Двигайтесь дальше по дороге и, в конце концов, окажетесь по другую сторону моста. Идите дальше, сражайтесь по мере необходимости и, когда доберетесь до открытого пространства, тут же сверните направо.

Контрольный пункт.

Просмотрите видеосцену, далее бегите вниз по дороге, разделайтесь с орками, поджидающими внизу. Обратите внимание на индикатор в верхнем правом углу. Вы и Энт должны убить 75 Урук-хаев, так что пора принимать решение. Выбегите в середину этой "поляны" и начните уничтожать врагов, заработаете при этом тонну опытных очков. Правда, можете получить на орехи от Энта, а можно выбрать более безопасный способ: занять позицию, где находитесь и уничтожать Урук-хаев дальнобойными атаками. Когда прикончите 75 штук, начнется видеосцена, по завершении которой откроется следующая зона, куда вам и надо отправиться. Спускайтесь по дорожке, и если увидите Урук-хаев, мочите их безжалостно, а когда увидите башню Tower of Orthanc, то как раз и будет очередной контрольный пункт.

Чуть дальше увидите еще одну телегу со взрывчаткой. Выстрелите в нее, бегите вперед и тут же из нескольких башен вас атакуют огненными стрелами с дальней дистанции. У основания каждой башни находится телега со взрывчаткой, так что вы можете расстрелять все этии телеги и таким образом уничтожить башню, а заодно и глуповатых лучников, засевших на ней. Далее бегите через мост, сверните налево и увидите предмет, который называется Elfstone, т.е. камень эльфов. Хватайте его, получите за это опытные очки, развернитесь, пройдите справа от моста, продолжайте сражаться с врагами и, конечно же, постарайтесь не заблудиться. В конце концов, доберетесь до зоны, где увидите Энта, пытающегося разрушить дамбу. Здесь очень много орков, обстреливающими огненными стрелами. Кроме того, лучников охраняет Berserker Uruk-hai. Во всяком случае, очертя голову в атаку бросаться не следует. Лучше всего уничтожить это чудище дальнобойными атаками, и как только с ним будет покончено, можно спокойно перебить лучников, которых он охранял; затем расстрелять охранников по другую сторону дамбы. Ваша задача не дать лучникам прикончить Энта, пока он крушит дамбу. Так что оставайтесь на этой позиции, внимательно следите за появлением лучников и тут же их уничтожайте. В конце концов, индикатор дамбы опустится до нуля, значит она разрушена, а вы успешно завершили уровень.

— Minas Tirith — Top of the Wall.

Главная задача на этом уровне, сбросить вниз все лестницы, нажимая кнопку ●, и таким образом не дать возможность врагам захватить крепость. Поглядывайте на индикатор в верхнем правом углу, а также внимательно следите за появлением ярко-красных пятен. Именно они и указывают, где в данный момент находится лестница, которую необходимо уничтожить. Индикатор в форме кружка в верхней правой части экрана, как мы уже упоминали, ни в коем случае не должен заполниться доверху. В противном случае врагу удастся захватить крепость, поскольку вы не успели уничтожить соответствующие лестницы. Самое главное на этом уровне не обращать внимания на врагов, непрерывно двигаться, как можно быстрее мчаться к лестнице, как только они появятся, и тут же ее сбить со стены.

Просмотрите видеосцену, в которой увидите, как тролли толкают огромную башню по направлению к стенам замка. Прекратите все свои дела, бегите по направлению к большому синему пятнышку на карте и увидите лестницу. Взбегите по ней наверх и тут же обнаружите катапульту. Нажмите кнопку **R1**, стоя в синем круге, дождитесь, когда катапульта зарядится, а затем нажмите кнопку **R1** снова. Башня будет тут же уничтожена.

Однако расслабляться не следует, поскольку буквально через несколько мгновений еще одна аналогичная башня появится в правой части уровня. Сбегите по лестнице и мчитесь по направлению к большому мигающему красному пятну в правой части вашей карты. Обязательно сбивайте лестницы по пути и, когда увидите приближающуюся башню, используйте дальнобойную атаку. Башня рухнет вниз, но тут же еще одна появится слева. Возвращайтесь к катапульте, сбивайте по пути все лестницы, выстрелите из катапульты. Как это делать, вы уже знаете, но тут неожиданно вас атакует ужасный монстр Fell Beast. В ответ выполните несколько дальнобойных атак, враг рухнет в замок, выстрелите из катапульты еще один разок, быстро скатитесь вниз по ступенькам и увидите, что очередная башня уже приблизилась вплотную к стенам замка с правой стороны. Однако обломки перекрывают вам путь. Сбейте лестницу, если встретите по пути, нажмите кнопку **R1**, чтобы кубарем спу-

ститься вниз на карниз, мчитесь по направлению к этой башне. Как только появится возможность, немедленно поднимитесь наверх, но не забудьте перед этим сбить очередную лестницу, и когда вновь окажетесь на главном переходе, бегите по направлению к башне. Когда приблизитесь на подходящую дистанцию, используйте дальнобойные атаки, и как только башня рухнет, начнется видеосцена, в которой увидите, как несколько пещерных троллей пытаются проломить главные ворота.

Когда восстановится управление над Гэндольфом, бегите налево к башне, на которую вы еще не взбирались, и когда поднимитесь наверх, обнаружите 7 камней эльфов (elfstones). Сбегите вниз, вернитесь на главный переход, и когда увидите проход, который обычно охраняется двумя солдатами, проскочите через него, сбегите вниз по ступенькам, мчитесь дальше вслед за бегущими солдатами, но не с целью их уничтожить, а просто в этом же направлении, и, в конце концов, окажетесь во дворе. Уровень завершен.

— Minas Trith — Courtyard.

На этом уровне ваша цель защитить приблизительно 200 граждан и безопасно вывести их через запасной выход. Внимательно следите за индикатором в верхнем правом углу. Граждане будут появляться во дворе через два выхода. Один находится справа от главных ворот, а другой с правой части уровня. Через него вы, собственно, и попали во двор на предыдущем уровне. А вот единственный запасной выход находится в дальнем левом углу, где вы стартовали. Боевые копья возле статуи, но оставьте из про запас, чтобы расправиться с самыми могучими врагами. Кстати, здесь же найдете три настойки здоровья: зеленая лежит на бочке в левой части уровня, красная в бочке справа, а еще одна красная в бочке, как раз левее главных ворот.

Перебейте всех врагов, которых только увидите. Не забывайте своевременно блокировать их атаки. Обязательно убедитесь, что враги не появляются возле входов, через которые граждане выходят во двор, а также возле запасного выхода, через который вы их эвакуируете. Возле главных ворот в какой-то момент появятся несколько стрелков. Своевременно уничтожьте их дальнобойными атаками, продолжайте сражаться, постарайтесь обеспечить безопасность граждан, будьте очень внимательны. В какой-то момент во дворе появится "чемпион". У него над головой увидите зеленый индикатор жизни. Атакуйте его несколько раз, используя самые свирепые свои атаки (fierce attacks), чтобы уничтожить броню, а затем выполните, например, комбинацию Orc Hewer, и с ним будет покончено.

Просмотрите видеосцену, увидите появившихся трех пещерных троллей. Бегите к большой корзине, где находятся боевые копья, прикончите ими парочку пещерных троллей, а третьего ликвидируйте дальнобойной атакой. На самом деле, самое страшное только начинается. Во двор примчатся еще несколько чемпионов, а время от времени в правой части уровня будут появляться пещерные тролли. Старайтесь уничтожить их в первую очередь, используя или боевые копья или дальнобойные атаки, а затем уже ликвидируйте чемпионов. Продолжайте сражаться, не допускайте, чтобы врагов во дворе скопилось слишком много, в противном случае вряд ли вам удастся справиться и обеспечить безопасность невинных граждан. Если ситуация осложнится, встаньте спиной к стене или какому-нибудь аналогичному препятствию так, чтобы сзади враг не мог подкрасться. Внимательно следите за индикатором жизни граждан, а когда спасете приблизительно человек 190 и обнаружите, что здоровье практически на нуле, займите позицию, непрерывно нажимайте кнопку ■, чтобы своевременно парировать вражеские атаки, и в конце концов, таким образом сможете обеспечить безопасность остальных.

* Дорога короля (Арагорн, Леголас и Гимли).

— Parths of the Dead (Дороги смерти).

Бегите вперед прямо через туман. Он не опасен, лишь замедляет скорость вашего движения. Для того, чтобы как можно быстрее проскочить через этот участок, развернитесь, нажмите кнопку **L2**, выполните прыжок назад и через некоторое время встретите отряд мертвяков. Это солдаты-зомби. Сражайтесь с ними, как обычно, особой угрозы они не представляют. Настойка здоровья появится в случае, если получите серьезные повреждения. Продвигайтесь дальше, из-под земли появится здоровенный камень, а за ним враги. Подобные коллизии на этом уровне будут встречаться довольно часто, впрочем как и на следующем уровне. Для того, чтобы продвинуться дальше, врагов надо победить. Используйте находящиеся поблизости боевые копья, нажав кнопку **L1**, чтобы справиться с ними как можно быстрее. Камень разлетится вдребезги, когда будет побежден последний солдат, и тогда сможете отправиться дальше. Попадете в очередную туманную зону, и на этот раз вас атакуют сразу два мертвяка. Прикончив их, продвигайтесь дальше, пока не увидите каменный мост над дорогой.

Расстреляйте стрелков на мосту, используя дальнобойные атаки, а затем сверните налево прежде, чем пройти под мостом. Поднимитесь по склону, дальше через мост. На развилке не сворачивайте налево, идите вперед. Неожиданно часть утеса "сдвинется" влево, заберитесь на него, найдете там камень эльфов, далее

развернитесь, прикончите мертвяков и продвигайтесь дальше, а в конце дороги увидите здоровенный булыжник. Толкните его как следует, чтобы прикончить сразу нескольких врагов, и возвращайтесь к развилке. Неподалеку от нее несколько врагов со щитами бросятся в атаку. Устройте им достойную встречу. Вначале бешеными атаками (fierce attack), нажимая кнопку ▲, уничтожьте их щиты, а затем скоростными атаки прикончите этих болванов. Если понадобится здоровье, то справа, чуть ниже на дороге, обнаружите красную настойку. Ну а если в этом нет необходимости, отправляйтесь дальше вперед. Как только подойдете к ущелью с подъемным мостом, увидите справа рукоятку, а также трех стрелков на противоположной стороне ущелья. Встаньте возле этой рукоятки, и когда лучники откроют огонь, блокируйте их атаки. Тут же быстренько нажмите кнопку **R1** на лебедке. Она должна сделать три оборота, а потому придется нажать кнопку **R1** еще два раза, и тогда подъемный мост опустится вниз. Возьмите красную настойку здоровья слева от моста, если необходимо, а затем перебегите на противоположную сторону.

Контрольный пункт.

Как только доберетесь до облака тумана, тут же мертвяки бросятся в атаку. Держитесь ближе к своим товарищам, тогда возможно часть зомби начнут сражаться с ними, и вы получите меньше повреждений. Когда с врагами будет покончено, поднимитесь по склону у правой стены, ликвидируйте лучников наверху, возьмите красную настойку здоровья, затем возвращайтесь в туман и двигайтесь в следующую зону, где колонна упадет прямо перед вами на дорогу. Вперед не рвитесь, держитесь поближе к своим партнерам, используйте самые мощные атаки, как можно чаще блокируйте удары врага и продвигайтесь дальше, пока не доберетесь до лестницы. Здесь перебейте охранников, поднимитесь наверх. Перед вами возникнет каменная стена, и встретите нескольких врагов. После того как перебьете почти всех, появится могучий зомби, над головой у которого индикатор жизни. Немедленно атакуйте и когда, наконец, этот мертвяк сдохнет во второй раз, путь будет открыт. Отправляйтесь дальше, будьте внимательны, не пропустите нишу слева, там найдете красную настойку. Продвигайтесь вперед, пока не попадете в комнату с огромной статуей. Отбейте атаку врагов, нажмите кнопку **R1** на статуе. Образуется нечто вроде моста, по которому сможете перебежать на противоположную сторону. Продвигайтесь дальше левее от ворот, пройдите по кругу, далее под мостом и, когда появитесь с другой стороны, увидите еще одну рукоятку, и тут же еще два зомби с индикаторами над головой бросятся в атаку. Как только с ними справитесь, красная настойка здоровья появится в нише. Хватайте ее, подойдите к рукоятке, поднимите ворота до конца наверх, затем обратно пройдите под мостом, подойдите к другим воротам. На этот раз вам предстоит сразиться с врагами, вооруженными щитами. Как обычно, расправьтесь с ними, используя мощные атаки, и когда путь будет свободен, выйдите через ворота. Чуть дальше попадете в огромную комнату. Вначале перейдите через мост, и тут же два больших камня выдвинутся из стен. В результате вы окажетесь в западне, и тут же из обоих камней выскочат мертвяки. Внимательно следите за счетчиком в верхнем правом углу экрана. Вам нужно убить определенное количество врагов, чтобы иметь возможность продвинуться дальше. Когда, наконец, вам это удастся, камень разрушится, перейдите через мост, и победа за вами.

— The King of the Dead (Король Смерти).

В самом начале уровня начинается схватка с боссом, Королем Смерти. Он нанесет три быстрых и мощных удара, затем сделает паузу. Лучше всего постарайтесь сразу же блокировать эти удары и мгновенно ответьте ему скоростными атаками, а затем снова уйдите в защиту, отражайте атаки. Продолжайте действовать в такой манере, и в конце концов, он погрузится в землю, но вы можете напоследок нанести ему дополнительный удар, нажав кнопку **R2** в тот момент, когда он начнет погружаться в землю. Однако успокаиваться рано, он хоть и погрузится под землю, но вылезет по другую сторону уровня. Ни в коем случае не бросайтесь за ним, оставайтесь на прежней позиции, и тут босс вызовет на помощь четверых мертвяков. Если вы не атакуете, они просто будут стоять на месте. Однако необходимо выманить на себя ближайшего мертвяка, атаковав его с дальней дистанции, и когда он приблизится, прикончить его. Затем повторите этот же маневр и с тремя оставшимися солдатами-зомби. Когда все они будут убиты, босс снова погрузится в землю и на этот раз вынырнет из-под земли совсем рядом с вами. Снова действуйте в том же тактическом ключе, что и в начале, до тех пор, пока он снова не погрузится под землю и не вынырнет на противоположном конце уровня. И снова вызовет на помощь, но на этот раз уже лучников. Разделайтесь с ними дальнобойными атаками, босс снова погрузится в землю и вынырнет рядом с вами, как обычно. После того, как нанесете ему несколько ударов в очередной раз, босс начнет атаковать совершенно по-другому. Погрузившись в землю, он вынырнет перед своей статуей и тут же атакует мощным вихрем ветра, а вам, чтобы удержаться на ногах, нужно обязательно спрятаться за большим булыжником. После первой ветровой атаки выскочите из-за камня, атакуйте босса заряженной стрелой и снова юркните за булыжник. Босс тут же проведет еще одну ветровую

атаку, ну а вы снова выскочите из-за камня, выстрелите и снова спрячьтесь в укрытие. После третьей ветровой атаки босс бросится на вас, пытаясь сразить своим мечом. На этот раз он попытается нанести пять ударов подряд, но сделает небольшую паузу между четвертым и пятым ударами. Действуйте точно так же, как и прежде. Парируйте удар. Защита, самое главное в этой ситуации. Босс еще пару раз в промежутках между атаками мечом вызовет на помощь солдат-зомби, конечно, погрузится под землю и вновь вынырнет возле статуи. Вот тут нужно как можно быстрее отбежать назад к булыжнику, поближе к экрану, поскольку тут же последуют ветровые атаки, но вы уже знаете, как от них спасаться. В конце концов, с боссом будет покончено, а вы должны будете удирать отсюда как можно быстрее, а потому мчитесь сломя голову по направлению к экрану, увертывайтесь от падающих камней. Причем сверху будут валиться камни как бы двух типов. Одни падают согласно сценарию, и обычно нужно дождаться момента, когда они должны упасть и тут же отбежать в сторону. А другие падают в соответствии с установленным лимитом времени. Вот от них нужно бегать, просто сломя голову. Так что сразу после того, как одержите победу над Королем Смерти, мчитесь со всех ног на направлению к экрану. Камень упадет прямо перед вами. Сделайте рывок вправо, чтобы увернуться от камня, и мчитесь дальше. В конце вам предстоит схватка, и первым делом нужно зарядить как следует стрелу, дождаться, когда появится зомби. Первой стрелой прикончите одного врага, затем отступите к мосту и попробуйте прикончить еще нескольких. Причем делать это нужно очень быстро, иначе в схватку вмешаются все остальные. Учтите, что если промедлите, то камни обрушатся вам на голову.

В следующей комнате посередине находится своеобразный изгиб. Держитесь к нему как можно ближе, и тогда падающий камень пролетит мимо, а вы как можно быстрее должны обежать вокруг булыжника и мчаться вперед до тех пор, пока не увидите склон. Поднимитесь наверх, остановитесь, дождитесь, когда камни, которым полагается падать по расписанию, рухнут вниз; быстро взбегите на холм, далее сверните направо. Еще один камень рухнет вниз, отступите немного назад, чтобы у вас была большая свобода для маневра; расправьтесь с врагами и, как только их уничтожите, держитесь поближе к стене, бегите вперед. У изгиба стены перебегите на противоположную сторону, мчитесь по направлению к экрану и тогда сможете увернуться от единственного камня, который по-настоящему опасен. Иначе он вам может врезать прямо по голове. Когда окажетесь в туманном облаке, мчитесь вперед. Согласно расписанию еще несколько камней упадут прямо перед вами. Останавливайтесь или просто замедляйте скорость, когда почувствуете, что они вот-вот упадут. Учтите, что они обрушатся сверху в районе края экрана в тот момент, когда вы будете в туманном облаке. Внимательно следите за падающими камнями, чтобы иметь возможность своевременно увернуться, даже когда пробираетесь через туманное облако. А когда, в конце концов, выскочите из него, то уже камней по расписанию можете не опасаться. Добравшись до третьей стенки, приготовьтесь к серьезному испытанию. Пусть ваши товарищи отвлекут врагов, чтобы не попасть в окружение, а сами используйте комбинации, и поскольку враги будут выскакивать с левой стороны экрана, сами держитесь правой части экрана, и тогда схватка заметно облегчится. Когда все враги будут перебиты, уровень завершен.

— Southern Gate (Южные ворота).

Бегите вперед, попытайтесь прорваться сквозь ворота, но тут атакует пещерный тролль. Отбегите назад, сверните чуть влево, хватайте боевое копье, торчащее из земли; нажав кнопку R1, прицельтесь в пещерного тролля и атакуйте. Главная цель на этом уровне: сжечь все катапульты, вскарабкаться по обломкам на правую стену, как только с катапультами будет покончено, а затем крутануть рукоятку, открыть ворота и проскочить в них. Как только пещерный тролль будет убит боевым копьем, появится еще целая куча врагов. В этой схватке очень важно своевременно блокировать вражеские атаки, но и самому не зевать, стараясь при каждой возможности уничтожать нападающих врагов. Если это ваша первая попытка, то постарайтесь в первую очередь как можно быстрее спалить катапульты и не пытайтесь уничтожить каждого врага. Первые две катапульты находятся слева. Прорвитесь к ним, сожгите их, и как только спалите вторую катапульту, откроется путь на стену, но вы вначале перебегите налево, где находится еще одна катапульта, расстреляйте ее. В результате пещерный тролль на стене может также получить повреждения, а затем пробирайтесь к куче обломков, взбегите по ним, дальше карабкайтесь вверх по лестнице, сверните налево, отразите атаку трех Уруков и двигайтесь дальше. Как только увидите вдалеке пещерного тролля, ликвидируйте его полностью заряженными дальнобойными атаками, затем подбегите к тому месту, где он находился, и приготовьтесь к встрече с гигантским монстром, напоминающим слона. Это Мумак. Выпустите в него стрелы, чтобы уничтожить все три щита, а затем и боевую платформу. Не забывайте своевременно расправляться с Уруками, как только они появятся возле вас; отбивайте стрелы, которыми будет атаковать Мумак, и сами не зевайте. Используйте дальнобойные атаки и, в конце концов, с монстром будет покончено. Далее начнется видеосцена, в которой увидите нужную

вам рукоятку, но пока у вас есть другие дела. Вначале нужно будет расправиться с отрядом врагов на стене, а уж затем крутануть рукоятку. Сделать это нужно точно так, как было показано в видеосцене. В результате ворота откроются, но прежде, чем спуститься вниз, нажмите кнопку **R1** на обоих котлах с кипящим маслом, они опрокинутся на голову врагу, а сами бегите вниз к подъемному мосту, перебейте здесь врагов. Если хотите, можете задержаться, перебить еще нескольких врагов, заработать побольше опытных очков, выбор за вами. Ну а в противном случае, бегите через открывшиеся ворота и приготовьтесь к следующему уровню.

— Pelennor Fields.

Ситуация довольно опасная. Обратите внимание на счетчик в верхнем правом углу экрана. Вы вместе со своими товарищами должны уничтожить 60 врагов, после чего сможете отправиться дальше, а для этого ни в коем случае нельзя просто ринуться в бой, очертя голову. Старайтесь атаковать врагов с флангов или еще лучше с тыла, не убивайте только тех, кто реагирует на ваши действия, т.е. сами попытаются атаковать. Если же решите атаковать врагов по центру, то почти наверняка окажетесь в окружении. Это чрезвычайно опасно. В этом случае отражайте вражеские атаки, пока товарищи не придут на помощь, а если этого не случится, придется действовать самостоятельно, что-нибудь придумать, чтобы благополучно удрать. Итак, продолжайте атаковать с флангов. Уничтожайте врагов поодиночке. Такая тактика позволит добиться успеха довольно быстро. И когда прикончите 60 врагов, просмотрите видеосцену, в которой увидите Эовина и Мэрри, вылетающих на поле боя. А когда снова получите возможность управлять своим персонажем, то окажетесь на утесе, с которого открывается отличный вид на поле брани.

Контрольный пункт.

Итак, самое главное не дать Мумакам добраться до Эовина и Мэрри. Их индикатор жизни находится в верхней части экрана. Первым делом расстреляйте из лука Мумака, как только он появится; отбивайте встречные атаки, и чтобы добраться до второго Мумака (после того, как прикончите первого), нужно перебраться на другую сторону поля боя, чтобы спуститься вниз. Обратите внимание на флаг, находящийся между средней и левой баллистами. Сбегите вниз по склону, выскочите на поле боя. С врагами не сражайтесь, даже если они атакуют; удирайте от них, старайтесь бежать по прямой, чтобы быстре оказаться на противоположном конце поля боя. В нижней части утеса увидите склон. Сбегите по нему, ликвидируйте второго Мумака. Это на самом деле непросто, поскольку и другие враги будут атаковать с земли одновременно. Если Мумак окажется перед баллистой, воспользуйтесь этим, выстрелите из нее, нажав кнопку **R1**, и когда он рухнет на землю, тут ему и конец. Просмотрите видеосцену и тут же мчитесь налево к краю утеса. Перебейте встречных врагов, а затем прикончите Назгала дальнобойными атаками. Его индикатор жизни находится в верхнем правом углу экрана, и как только Назгал отправится восвояси после нескольких точных атак, тут же появится очередной Мумак. Обратите внимание на утес, находящийся поблизости, и как только расправитесь с очередным врагом, снова нужно будет перебежать через поле боя, добраться до края утеса, чтобы атаковать Вичкинга. Так вам и придется бегать назад и вперед, атакуя то Мумака, то Вичкинга до тех пор, пока индикатор жизни Назгала не опустится до нуля. Но и это еще не гарантия победы. Важно, чтобы при этом индикаторы жизни Эовина и Мэрри также не опустились до нуля.

— The Black Gate (Черные ворота).

На этом уровне вы можете играть за Гэндальфа или за других персонажей с уровней "дорога Короля" (Path of the King). На старте вы сражаетесь с Mouth of Sauron. Враг вначале как бы присядет, а затем со страшной скоростью бросится вперед, пытаясь нанести удар, который блокировать практически невозможно. В тот момент, когда он присядет, необходимо провести несколько скоростных атак и таким образом сорвать его планы. Кроме того, можно просто удрать в момент выполнения этой атаки. Ну а затем своевременно атаковать, поскольку поле этой мощной атаки он несколько секунд приходит в себя и оказывается уязвим. Лучше всего в этой схватке использовать комбинации. Пожалуй, самая эффективная Orc Hewer. Дальнобойные атаки практически бесполезны, так что все-таки лучше использовать комбинации. Таким образом сможете поставить его практически в безвыходное положение в течение всего боя. Он так и не сможет провести свою смертельную атаку и, в конце концов, будет побежден. На самом деле, если придерживаться правильной стратегии, схватка довольно простая.

Контрольный пункт.

После окончания видеосцены обратите внимание на счетчик в верхнем правом углу экрана. Вам предстоит победить шестерых чемпионов, при этом сохранив всех своих союзников живыми. Их индикаторы жизни будут появляться один за другим. Позиция ваших товарищей будет зависеть от того, за какого персонажа вы играете. Если играете за Арагорна, то Леголас будет слева, Гимли сзади, Гэндальф справа. Если играете за Гэндальфа, то Леголас будет слева, Гимли сзади, Арагорн справа. Если играете за Леголаса, то Гэндальф будет слева, Гимли сзади, Арагорн справа, ну а если будете играть за Гимли, то Гэндальф окажется слева, Леголас сзади, а Арагорн справа. Если уро-

вень индикатора жизни любого из ваших товарищей начнет снижаться, немедленно перебейте всех врагов, которые его атакуют, займите позицию рядом с ним, тогда "пострадавший" начнет как бы светиться, и его уровень жизни снова восстановится. Старайтесь держаться поблизости к тому из товарищей, кто находится в красной зоне. Если они еще в желтой зоне, значит можете спокойно оставить их, им в данный момент ничего не грозит, и атаковать других соперников. Ну и, конечно же, своевременно броситься на помощь другому товарищу, получившему повреждения. Ну а если они находятся в зеленой зоне, то можете быть за них совершенно спокойным.

Лучше всего занять позицию в центре поля боя и в начале схватки самому в атаку не бросаться, а лишь своевременно уничтожать тех, кто приближается к вам или пытается атаковать союзников. Не забывайте своевременно отражать атаки врагов, используйте "связанные" приемы типа bane. Лучники обычно занимают позицию где-нибудь наверху, так что придется подбежать к ним поближе, уничтожить как можно быстрее и вернуться обратно, чтобы враги не успели ликвидировать ваших товарищей. Ну а если играете за Гэндальфа или Леголаса, то лучше всего разделаться с ними, используя дальнобойные атаки.

Когда на поле боя появится чемпион (воин, у которого над головой индикатор жизни), то почти наверняка бросится в атаку на одного из ваших товарищей. Вот тут самое время провести атаку и уничтожить его броню и тут же ликвидировать какой-нибудь комбинацией в ближнем бою. Однако, ситуация может заметно осложниться, если его сопровождают и другие враги. По ходу боя частенько можете пользоваться боевыми копьями, а это мощное оружие, разрушающее броню чемпионов, и дальше они оказываются практически без защиты. Ну а если метнете сразу два боевых копья одно за другим, то тут ему и конец.

Если поблизости нет боевых копий и если хотите поэкспериментировать, подкрадитесь сзади, проведите мощные атаки fierce в тот момент, когда чемпион нападает на кого-нибудь из ваших друзей, а затем быстренько добейте его какими-нибудь комбинациями. В общем, придерживайтесь этой стратегии, не забывайте своевременно отслеживать здоровье своих товарищей, а когда прикончите трех чемпионов, тут же последует страшная атака. Один чемпион атакует в лоб, а два с флангов. Тем не менее, придерживаться нужно той же самой тактики, но при этом быть готовым в любой момент броситься на помощь своим товарищам, поскольку в этой ситуации она им наверняка понадобится. Однако, если сохраните хладнокровие, будете действовать решительно и внимательно, то сумеете одержать победу и над ними.

Контрольный пункт.

Теперь атакуют Рингрейты. Даже не пытайтесь использовать оружие ближнего боя. Немедленно подбегите к месту, где находятся боевые копья, и метните их во врагов. Вначале в тех, кто пытается напасть на ваших товарищей, ну а в противном случае, убивайте их в любом порядке. Желательно, конечно, начать с тех, кто ближе всего. Боевых копий на этом уровне будет достаточно, а кроме того, они через некоторое время вновь появляются на прежнем месте после того, как их используете. Не забывайте также про стрелы, заряженные или нет. Они наносят серьезные повреждения врагам, так что врагам наверняка не поздоровится. Если чувствуете себя полностью уверенным и хотите рискнуть, попытайтесь сразиться с ними в ближнем бою, но обязательно при этом блокируйтесь, используйте скоростные и мощные атаки, которые наносят им изрядные повреждения, но все-таки быстрые комбинации лучше всего, если, конечно, не пропустите в промежутке быструю контратаку. В общем, выберите любую тактику и стратегию, которая вам понравится, если хотите проявить самостоятельность, но самое главное уничтожить Рингрейтов.

* Path of the Hobbits (Дорога Хоббитов, Сэм или Фродо).

— Escape from Osgiliath (Побег из Осгилиафа).

Пройдите через отверстие в стене, приготовьтесь отразить вражескую атаку и сами контратакуйте, когда представится возможность. Продолжайте продвигаться дальше, пока не окажетесь у основания лестницы. Уничтожьте стрелка дальнобойной атакой, поднимайтесь по ступенькам наверх, где вас атакуют еще несколько орков. Убив их, отправляйтесь дальше. Стена перед вами взорвется, при этом двое орков будут убиты, и образуется проход, ведущий вперед. Пройдите в этот проход, отразите атаки двух орков, а также разберитесь с лучником, прячущимся за кучей обломков. На склоне прикончите двух орков, взбегите наверх, и здесь вас встретит Назгал, а в верхнем правом углу появится индикатор. Если он заполнится до отказа, вы труп. Индикатор пополняется, когда вы оказываетесь на крышах, т.е. под обстрелом. Для того, чтобы избежать этого, спуститесь вниз, спрячьтесь где-нибудь так, чтобы находиться под крышей или под какими-нибудь навесами. К сожалению, это не всегда возможно, так что вначале придется перебежать по крыше лестницы, два орка сбегут вниз по ступенькам и бросятся в атаку. Займите позицию в углу, здесь будет безопаснее. Прикончите орков, взбегите по ступенькам, расправьтесь наверху с двумя стрелками и мчитесь дальше по крыше. Катапульта разнесет вдребезги нескольких орков прямо перед вами, юркните в укрытие, прибейте двух оставшихся орков. Быстренько сбегите вниз по лестнице, рас-

правьтесь еще с двумя врагами. Кстати, к ним можно подкрасться сзади, а потом, выполнив "физическую" атаку (нажав кнопку ●), сбейте их вниз с карниза и, когда с этими уродами будет покончено, спуститесь вниз по следующей лестнице, выскочите через проход и приготовьтесь к серьезной схватке. На этот раз самое главное не дать врагу себя окружить. Когда с врагами будет покончено, хватайте красную настойку здоровья возле лестницы, взбегите вверх по ступенькам и, как только окажетесь внутри здания, перебейте стрелков на склоне дальнобойными атаками, поднимитесь по этому склону, прикончите врагов на балконе. Возле того места, где находился лучник, хватайте зеленую настойку здоровья, выскочите через проход в стене и доберетесь до контрольного пункта.

Контрольный пункт.

Поднимайтесь по лестнице. Наверху Ринграйд уже поджидает вас. Быстренько перебегите по крыше в направлении моста. Увертывайтесь по возможности от врагов и, когда будете мчаться по мосту, можете кое-кого прикончить, но только, если со здоровьем все в порядке. А в противном случае увертывайтесь от врагов и как можно быстрее переберитесь на противоположную сторону. Спрячьтесь в укрытии, уничтожьте лучника дальнобойными атаками, убедитесь, что уровень индикатора снизился и снова выбегайте на крышу, разделайтесь с оставшимися врагами. Далее бегите к отверстию в земле, хватайте зеленую настойку, спуститесь вниз по лестнице, перебейте врагов, затем взбегите вверх по ступенькам, по пути уничтожая врагов, а наверху нажмите кнопку **R1** позади огромного колокола. Он рухнет вниз по ступенькам, в результате образуется пролом. Перебегите по балкону, хватайте красную настойку, затем обратно вниз по лестнице, выскочите через образовавшийся проход, перебейте немногочисленных врагов, взбегите вверх по лестнице и мчитесь дальше по крышам, внимательно следите за индикатором Ринграйта. Не снижая скорости, мчитесь дальше, пока не увидите небольшое укрытие напротив лестницы. Юркните туда, дождитесь, когда уровень индикатора снизится. Кстати, здесь же найдете зеленую настойку здоровья. Далее переберитесь через кучу обломков в соседнюю зону, уничтожайте всех врагов, которых только увидите. Вернитесь к предыдущему укрытию, когда уровень индикатора начнет повышаться; расправившись с врагами, продвигайтесь к арке, по пути прибейте всех, кого встретите. Спрячьтесь под аркой от вражеского огня, чтобы снизить уровень индикатора. На всякий случай можете прибить любых врагов, оказавшихся поблизости. Остерегайтесь стрел лучников. Кстати, находясь под аркой, можете встретить дальнобойные атаки, чтобы перебить лучников или же, если хотите, можете выбрать подходящий момент и выскочить из укрытия, прикончить какого-нибудь стрелка и тут же спрятаться обратно.

Выберите подходящую тактику, а когда с врагами будет покончено, мчитесь как можно быстрее на противоположную сторону к башне. Отразите атаку вражеских стрелков и орков и, как только с ними будет покончено, спрячьтесь под башней. Если ситуация позволяет, перебейте стрелков, засевших на башне, под которой вы спрятались. Спуститесь вниз по лестнице, отразите атаку орков. Придется прикончить штук семь, а то и восемь. После этого сбегите вниз по следующей лестнице и окажетесь в канализации. Спускайтесь вниз, отразите вражескую атаку и двигайтесь дальше, пока не увидите отряд стрелков и здоровенного чемпиона. Медлить нельзя. Дальнобойными атаками перебейте лучников, но ни в коем случае не попадите в чемпиона. Как только с лучниками будет покончено, приблизьтесь на среднюю дистанцию к чемпиону, нажмите кнопки **L1 + L2 + R1 + R2**, чтобы на короткое время стать невидимым; подкрадитесь к этому опасному сопернику сзади и нажмите кнопку **R2**. Он мгновенно будет убит, ну а затем расправьтесь с оставшимися орками, охраняющими ворота. Нажмите кнопку **R1**, чтобы крутануть рукоятку. Сделать это нужно три раза, ворота откроются, пройдите через них, и уровень завершен.

— Shelob`s Lair (Логово Шелоба).

Перва часть этого уровня представляет собой большой лабиринт, через который нужно пройти. Здесь найдете парочку камней эльфов в тупиках, а дальше по ходу уровня вас будут атаковать огромные пауки. Уничтожайте их атакой Final Jugement или просто нажмите кнопку ▲, чтобы выполнить мощные атаки Fierce. Пауки рухнут на землю, и вот тут и прикончите их смертельными приемами, нажав кнопку **R2**. К сожалению, помимо огромных пауков, на вас нападут огромные стаи крошечных пауков. Постарайтесь избежать этой мелкой пакости. Чтобы добраться до первого камня эльфов, прижмитесь к правой стене и при каждой возможности сворачивайте направо. В конце концов, окажетесь в тупике, где и найдете этот камень. Возьмите его и приготовьтесь отразить атаку пауков. Ни в коем случае нельзя, чтобы они вас окружили, и как только с этими членистоногими будет покончено, развернитесь, снова прижмитесь к правой стене и продолжайте сворачивать направо, как только представится такая возможность. Добравшись до второго тупика, найдете здесь зеленую настойку здоровья. Развернитесь и продвигайтесь вперед. Сверните направо на повороте, а затем поверните налево и двигайтесь в этом направлении, пока не увидите выход из лабиринта справа. Возле него два факела. Выходить из лабиринта однако не стоит. Продвигайтесь дальше вперед, дальше чуть

сверните налево, а затем увидите развилку. Здесь поверните направо и, в конце концов, доберетесь до тупика, где и обнаружите камень эльфов. Взяв его, возвращайтесь обратно по своим же следам к выходу из лабиринта. Будьте осторожны, поскольку огромные стаи пауков появятся на вашем пути. Нажмите кнопку **R1** на ближайшем факеле, швырните его в пауков и таким образом расчистите себе дорогу от этой пакости, а дальше увидите трех огромных пауков, охраняющих паутину. Уничтожив их, метните факел в паутину. Она сгорит, а вы сможете отправиться дальше и в следующей комнате обнаружите лагерь орков. Используйте плащ эльфов (**L1 + L2 + R1 + R2**), на короткое время приобретете невидимость и сможете незаметно проскользнуть к ближайшему факелу. Затем прицельтесь в одного из нависающих монстров, швырните факел, чтобы уничтожить его, а затем повторите этот маневр и с другим монстром, ну а остальных можете зарубить своим мечом. Если вам не нравится подобный метод, то можете воспользоваться плащом эльфов, чтобы просто незаметно проскользнуть мимо лагеря и не связываться с чудищем.

— Босс Шелоб.

В начале схватки вы оказываетесь в большом карьере, где, судя по всему, добывают камень. Босс Шелоб представляет собой огромного паука. Он летает над только что попавшем в паутину Фродо. Паук не заметит вас, пока не приблизитесь или не метнете в него нож. Так что лучше всего, чтобы привлечь его внимание, швырните ножик. Постарайтесь метнуть его как можно точнее и сильнее. Во всяком случае, тогда не только привлечете внимание, но и нанесете кое-какие повреждения. Когда паук бросится на вас, блокируйте три или четыре его атаки. В принципе, количество атак случайное, а когда босс отскочит на несколько шагов назад, вот тут-то и проведите самую мощную свою атаку. Вполне сойдет для этого случая Orc Hewer. Однако не рассчитывайте на легкую победу. Буквально через несколько секунд паук снова бросится в атаку. Повторите свой прием, а затем проведите его еще несколько раз, пока не начнется видеосцена. Когда восстановится управление, босс, видимо от страха, прыгнет на стену. Не стоит его преследовать, это бессмысленно, а кроме того, можете попасть в западню, поскольку вас тут же атакуют пять маленьких паучков. Отбегите подальше от стены, на которой сидит Шелоб. Если окажетесь слишком близко, то паук прыгнет на вас, и тут уж получите не только серьезные повреждения, но возможно даже инфаркт, если вы старше 20. Во всяком случае, постарайтесь подбежать к противоположной стенке подальше от босса, перебейте маленьких пауков. Противники они не очень опасные, старайтесь уничтожать из поодиночке, ни в коем случае не позволяйте атаковать с разных сторон, а когда справитесь с ними, сбейте со стены босса, попытайтесь вколотить его в землю, но окончательную победу пока что одержать не удастся. Перебегите влево или вправо вдоль стены, не попадайтесь на провокацию, поскольку паук притворится сильно раненым, но если броситесь в атаку, то тут уж вам не поздоровится. Во всяком случае, если врагу удастся сбить вас наземь, немедленно вскочите и продолжайте действовать, как мы рекомендовали в самом начале. Парируйте атаки врага, а затем мощно контратакуйте. Когда сумеете лишить врага половины здоровья, начнется следующая видеосцена, вам удастся отрубить одну ногу этом гигантскому насекомому, но успокаиваться рано. Самое время отскочить в сторону и спрятаться, поскольку паук начнет носиться назад и вперед, и если окажетесь у него на пути, то точно не поздоровится. Тем более, что бегает он совершенно беспорядочно и предугадать, где он окажется в тот или иной момент, трудно. При необходимости используйте прыжок назад (jump back). В конце концов, паук слегка утихомирится, запрыгнет на стену, и все повторится сначала. Снова нужно будет перебить мелких пауков, затем сразиться с паучихой, она снова запрыгнет на крышу и после четырех или пяти подобных раундов, возможно, сможете прикончить врага.

— Cirith Ungol.

Довольно длинная миссия, по ходу которой малыш Сэм должен убить чуть ли ни 80 врагов. В различных сценах многочисленные орки будут атаковать с разных сторон, а потому нужно действовать стратегически и тактически очень грамотно, атаковать как бы с внешней стороны и лишь только тех, кто вас не замечает. Желательно, чтобы рядом с ними никого не находилось. Ну максимально ещё один орк, иначе вряд ли что получится. Ну а когда будете сражаться с большущими боссами, то обязательно используйте невидимость. И учтите, всех вам убивать совсем не обязательно. Штук 80 прикончите и достаточно.

Итак, в первой комнате заманите четверых обычных врагов к кувшину с огнем, ну а потом разнесите его вдребезги. Расправившись с врагами, пройдите к наклонному "колесу", перейдите в состояние невидимости, чтобы увернуться от босса. Если заработали режим perfect в схватках с другими боссами, то, в принципе, убить его можете, но это в зачет не пойдет. Поднимайтесь по склону, прикончите еще парочку врагов, можно использовать дальнобойное оружие. Когда поднимете на вершину склона, можете вообще не обращать на них внимания. Старайтесь держаться подальше от босса и, когда перейдете на другую сторону коридора, убейте ещё парочку врагов. Кстати, ещё двое находятся в верхней части холла, так что если справитесь с ними, то можете зачислить на свой счет десятерых. Про-

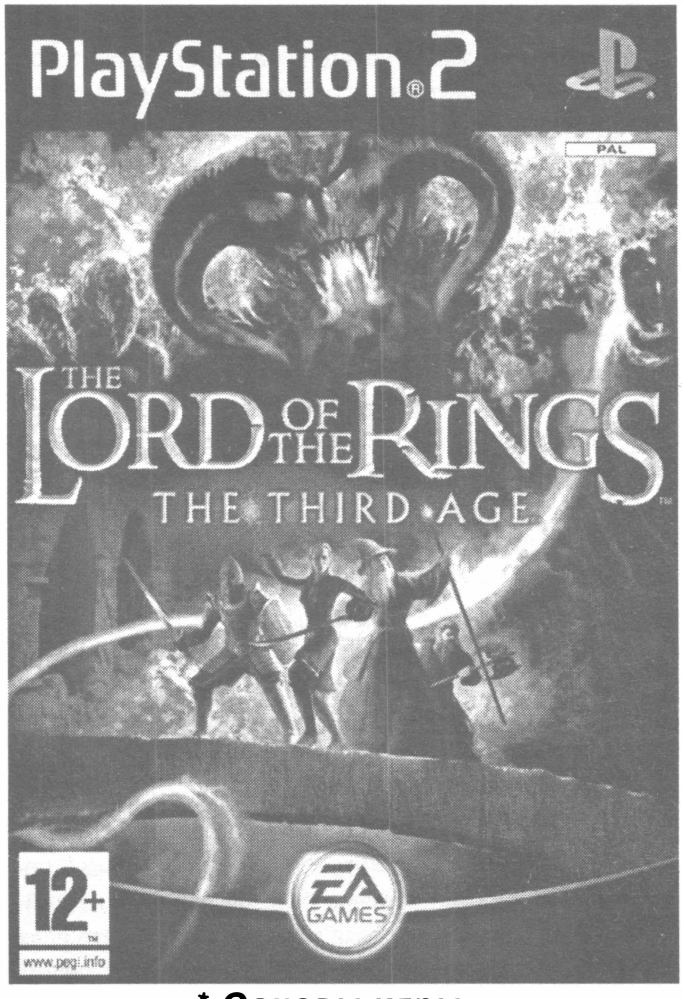
скользните незаметно мимо босса, а в следующей комнате прикончите парочку врагов внизу и ещё одного на полке, спуститесь по лестнице, используйте здесь кувшин с огнем, а затем и ещё один, находящийся чуть дальше, и пройдите вправо. Здесь ещё один "огненный" кувшин. Угол показа камеры явно неудачный. Но уж наберитесь терпения и не нервничайте. Старайтесь почаще использовать мощное оружие Orc Hewer, чтобы уничтожить многочисленных врагов, и если ваш рейтинг достаточно высок, то проблем возникнуть не должно. Кстати, здесь же обнаружите колесо, которое сможете обрушить на склон, на котором находятся орки, и прикончить ещё целую кучу. В любом случае в этом месте нужно довести счет своих побед до 69, а вот в следующую большую комнату заходить не стоит, там слишком много орков, с ними не справиться. Самое важное очистить от врагов главные комнаты, а затем подняться по склону, дальше карабкаться вверх по лестнице, сбросить бочки вниз, прибить еще нескольких врагов. Реально к этому моменту счет ваших побед должен достигнуть 80, т.е. основная задача выполнена. Ну а дальше перейдите через мост, затем по подвесному мосту и увидите многочисленных врагов. Поднимайтесь по лестнице справа, чтобы отвлечь их. Затем, перейдя в состояние невидимости, проскочите мимо босса и доберетесь до катапульты. В принципе, убить его можно, если хотите. Достаточно нажать кнопку **R2**, когда окажетесь у него за спиной в состоянии невидимости. Но это уж на ваше усмотрение.

Бегите вверх по обрушивающейся части моста и, когда окажетесь в верхней зоне, приготовьтесь к последней схватке с орком, который сторожит Фродо. Это совсем несложно: нанесите несколько мощных ударов по щиту, старайтесь пронзить его копьем, и после каждой удачной атаки копьем он будет шататься и падать, затем снова подниматься на ноги. Ни в коем случае не отпускайте его ни на секунду, атакуйте непрерывно и очень быстро, в противном случае орк схватит другой щит и придется начать все сначала. Ну а затем увидите, как орк в панике удирает, захватив с собой рубашку Фродо, на этом уровень завершается.

— Crack of Doom.

Цель на этом уровне – сбить Голлума с утеса. Обязательно парируйте все атаки врага, учтите, что никакие ваши оружейные атаки не могут нанести ему никаких повреждений, но зато смогут сбить его с утеса. Но это можно сделать лишь в тот момент, когда он стоит на всех четырех лапах или когда пригнулся, держа одну лапу над головой. Если используете скоростные атаки, он отпрыгнет назад и вправо; если попытаетесь поразить мощной атакой Fierce, он отпрыгнет назад и влево. Так что, зная его реакцию, можете соответственно выбирать ту или иную атаку для того, чтобы подогнать Голлума поближе к краю утеса, а затем сбить его вниз. В принципе, и самому можно встать на краю утеса и спровоцировать атаку врага. Вы то сами не упадете, можете этого не бояться, так что смело занимайте позицию на самом краю, а когда Голлум бросится в атаку или выполнит прыжок, быстренько отскочите в сторону. Возможно он и не свалится, но уж точно окажется на краю. Вот тут и врежьте ему как следует. Голлум зашатается, пытаясь восстановить равновесие, а вы выполните удар ногой, нажав кнопку ●, чтобы сбить его вниз. Он, конечно, попытается зацепиться за край карниза и повиснуть, а вот тут-то нажмите кнопку **R2**, чтобы выполнить смертельный прием, и окончательно собьете его вниз. Хотя при этом, конечно, он уцепится за край скалы, сумеет подняться обратно наверх, но уже здоровье будет не то. Продолжайте действовать точно так же. Когда собьете его с утеса во второй раз, на правом краю платформы появится красная настойка здоровья; после того, как собьете его в третий раз, на платформу выльется раскаленная лава. Не вляпайтесь в нее, держитесь поближе к краю утеса и после того, как собьете Голлума в четвертый раз, часть платформы разрушится, и останется лишь небольшой участок. Тем не менее, нужно будет его сбить и пятый раз. После этого многочисленные камни и лава обрушатся на платформу. Займите позицию на самом краю утеса, иначе можете получить серьезные повреждения. Однако на ваше счастье, красная настойка здоровья появится слева возле моста, так что если здоровье пошатнется, хватайте её, сбейте Голлума ещё один раз и принимайте поздравления. Вы успешно завершили основную часть игры!

LORD OF THE RINGS: THE THIRD AGE



PS2 XBOX

* Основы игры.

- Карта (Map).

Карта находится в правом верхнем углу экрана. Она очень полезна, особенно, когда не знаете куда отправиться в тот или иной момент. Обычно обнаружите вспыхивающее оранжевое пятнышко, указывающее следующий пункт назначения. Масштаб карты можно менять, нажимая кнопку ■.

- Повышение уровня (Level Up)

Когда персонаж, сражаясь с врагами, накапливает опытные очки (Experience Points), он повышает свой уровень и зарабатывает очки (Stat Points), которые позволяют повысить характеристики персонажа. Нажмите кнопку ▲, чтобы войти меню; выделите опцию Select Stats, а затем персонажа, рядом с именем которого обнаружите символ повышения уровня (Level Up). После этого сможете выбрать показатели, уровень которых намереваетесь повысить.

- Техники (Skills).

Каждый персонаж может заработать специальные очки (Skill points), когда использует соответствующую технику.

При этом каждый персонаж имеет индивидуальный набор техник, как пассивных, так и активных. Активных техник у каждого персонажа две. При этом персонажи получают доступ к технике Perfect Mode Skill, которая одинакова у всех персонажей.

Что касается активных техник (Active Skill), то каждый раз, когда используете подобную технику в бою, зарабатываете одно очко, и когда накопите определённое количество очков, то освоите новую технику, которую обнаружите в меню skill. Есть также некоторые активные техники, которые можно освоить, лишь экипировав соответствующий камень эльфов.

Пассивные техники осваиваете, повышая свой уровень и получаете их, когда персонаж достигает определённого уровня.

❖ Каждый раз, когда запоминаете игру, количество очков AP и HP восстанавливается, и каждый раз, когда персонаж повышает уровень, также восстанавливаются очки AP и HP.

❖ Сокровища и очень полезные предметы найдёте в сундуках или получите победив определённых врагов в бою.

Если в вашем отряде больше трёх персонажей, нажмите в ходе сражения кнопку **L1**, чтобы переключиться на другого персонажа. Старайтесь использовать всех своих бойцов в сражении. В противном случае персонаж, которого вы не используете, зарабатывает в два раза меньше опытных очков, чем другие персонажи.

❖ Каждая глава поделена на квесты. Некоторые из них выполнять не обязательно, другие абсолютно необходимы для развития игрового действия, но в принципе, лучше закончить все квесты, поскольку они достаточно увлекательны, и опытных очков заработаете больше.

Примечание. Вы можете заменить игрового персонажа, нажав кнопку L1. Таким образом сможете перераспределять опытные очки, заработанные при выполнении квестов, между всеми персонажами.

* Персонажи.

- Беретор.

Этим персонажем вы управляете в начале игры. Он разведчик из Гондора

- Идриал.

Она присоединится к вашему отряду в начале игры. Она по происхождению эльф и является разведчиком Lothlorien Scout.

- Элегост.

Он присоединится к вашему отряду в конце первой главы. Это разведчик рейнджер (Ranger Scout).

- Хедход.

Карлик. Присоединится в конце первой главы. Он воин из Erebor.

- Морвен.

Присоединится к вашему отряду в главе Plains of Rohan. Она капитан королевской стражи (Royal Guard Captain).

- Эдоен.

Также капитан королевской стражи, присоединится к вашей команде в конце главы Plains of Rohan.

Примечание. Режим Evil Mode играет важную роль в сражении с врагами, и в этот режим получаете доступ как бы по регионам. Получаете доступ к нему после того, как закончите главный квест в этом регионе. Получите подтверждение на экране, и Evil Mode станет доступным после того, как запомните игру.

Этот режим позволяет добывать замечательное снаряжение для вашего отряда, и качество снаряжения повышается в каждом новом регионе. Доступ в режим Evil Mode возможен лишь с главного игрового меню.

ПРОХОЖДЕНИЕ.

* Eregion.

Огромная малонаселённая территория на юге от Rivendell. Проход на восток заблокирован высокими туманными горами (Misty Mountains).

В начале игры известный волшебник Gandals рассказывает историю, которая безусловно известна всем, кто смотрел фильм. Как было изготовлено замечательное кольцо и как разразилась война за обладание им. В начале игры ваш персонаж Berethor. Сразитесь с двумя Nazghul. Неважно, как будете атаковать, защищаться, использовать каждый ход - враги абсолютно непобедимы. Однако вам удастся спасти эльфа по имени Idrial. Она присоединится к вашему отряду, и сможете приступить к выполнению первого квеста.

- Journey to the Elf Outpost (Путешествие к заставе эльфов).

На экране появится информация о том, что сможете просмотреть одну из многочисленных "эпических" видеосцен. Их можно просмотреть, войдя в экран меню menu bar и выбрав опцию Epic Scene. Увидите различные эпические видеосцены, к которым получите доступ в случае успешных действий по ходу игры.

Как только восстановится управление Беретором, проследуйте по дороге, пока не обнаружите сундук, а в нём гондорианский щит третьей эры (для Berethor). Экипируйте щит, продвигайтесь дальше и, когда окажетесь в большой зоне, обнаружите ещё один сундук, в котором найдёте "охранный" медальон первой эры для Idrial.

Продвигайтесь дальше, Беритор расскажет Идриал, что пытается обнаружить Boromir of Gondor. Девушка ответит, и тут вас атакуют орки. Разделавшись с ними, продвигайтесь по дороге, подойдите к пункту отгрузки, запомните игру, слева найдёте сундук, загляните в него, затем пройдите направо от пункта отгрузки, войдите в дверь и получите сообщение: "Квест Путешествие к заставе эльфов завершён".

- Collect Elf Artifacts (Собрать артефакты эльфов).

Народ Галадриэля создал многочисленные удивительные артефакты и оружие, обладающее древними силами. Их нужно обязательно собрать, прежде чем орки наложат на них свои грязные лапы.

В комнате несколько сундуков. В одном из них найдёте рыцарские наплечники (Pauldrons) для Беретора. Экипируйте их, выйдите из помещения, просмотрите видеосцену и отправляйтесь дальше.

- Defend the Elf Caravan (Защитить караван Эльфов).

Орки из Исенгарда были отправлены злобным Sarman. Их задача уничтожить караваны эльфов, путешествующих по этим дорогам. Необходимо спасти, по крайней мере, одного эльфа от этих монстров. В результате получите возможность просмотреть эпическую сцену Betrayal. Кстати, слева в комнате найдёте серебряную тиару для Идриал. Когда проследуете по дороге, нарвётесь на шайку орков. Расправьтесь с ними, получите, покрытый золотыми пластинами, Fauld для Идриан, а также длинный стальной меч для Беретора. Одновременно закончите квест "Защитить караван Эльфов", получите доступ к новой эпической сцене для The Power of Galadriel.

- Освободить проход Caradhras.

Пробирайтесь к этому стратегически важному проходу, здесь произошла битва. Осмотрите территорию поблизости и спасите всех, кто остался в живых.

- Hunt the Wild Men (Охота на диких людей).

Необходимо помочь данадианским рейнджерам расправиться с бандами грабителей. Это дикие люди из Данланда. Первым делом пройдите в левую зону. Здесь найдёте два сундука, и "дикие" атакуют вас. Расправьтесь с ними, затем пройдите в зону справа. В тупиках по обеим сторонам также найдёте сундуки и уничтожите ещё две группы бандитов. В результате этот квест закончен.

Вернитесь к перекрестку, пройдите вперёд по дороге, пока не доберётесь до пункта отгрузки, где сможете закончить игру. Просмотрите очередную видеосцену, и новый персонаж Элегост присоединится к вашему отряду. Далее предстоит схватка с волком, но он слабак, победите запросто. Квест "Освободить проход" завершён. Получите доступ к новой эпической сцене The Dunedain.

- Перебить все шайки Вардов в этой зоне (Hunt all Ward Packs in the area).

Ваша задача помочь рейнджерам из Дандейна, выследить и уничтожить варгов, мародерствующих на дорогах. Всего три шайки варгов. Пройдите от перекрёстка налево. В тупике обнаружите сундук и первую шайку. Разобравшись с ней, развернитесь, продвигайтесь в противоположную сторону и встретите вторую шайку. Перебив и её, получите длинный стальной меч Третей Эры для Idriel. Дальше на развилке дороги сверните налево, уничтожьте третью банду. В результате квест будет закончен. Пройдите дальше по дороге. На перекрёстках не сворачивайте ни влево, ни вправо, пока не доберётесь до конца этой дороги. А вот здесь сверните направо. Просмотрите коротенькую видеосцену и готовьтесь к выполнению очередного квеста.

- Обнаружить лечебный алтарь эльфов (Find an Elf Healing Alter).

Как гласят легенды, многочисленные древние руины хранят остатки могущества эльфов с древнейших времён, и если удастся обнаружить лечебный алтарь, то рейнджер может подойти к нему и моментально излечиться.

- Проследовать за "Братством" в Мориа (Follow Fellowship to Moria).

Теперь ваша задача отыскать следы Гендольфа и Братства, путешествовавших по территории Мориа. Они должны были проходить именно здесь.

Продвигайтесь по дороге, пока не подойдёте к своеобразной петле. Сверните на ближнюю дорожку, пройдёте по ней в тупик, найдёте сундук, а в нём охранное кольцо для Беретора. Продвигаясь по этой петле, просмотрите видеосцену, и на этом квест будет закончен. Получите доступ к очередной эпической сцене The Fellowship`s Camp. Вернитесь на петлеобразную дорогу, сверните на этот раз на другую тропинку, проследуйте по ней до пункта отгрузки, находящегося в центре круга. Поднимитесь по ступенькам. Найдёте сундук, затем спуститесь к пункту отгрузки, сбегите вниз по лестнице налево. В комнате справа обнаружите лестницу, ведущую наверх. Поднимитесь по ней, затем чуть дальше спуститесь по другой лестнице, сразитесь с несколькими орками, получите кожаные "подвязки" для Элегоста. В результате квест "Обнаружить лечебный алтарь Эльфов" завершён. Заодно получите доступ к новой эпической сцене Spirit Powers.

- Защитить лечебные алтари эльфов (Defend Elf Healing Altars).

Теперь нужно защитить лечебные алтари эльфов, а для этого придётся добраться до трёх различных развалин и защищать не только алтари, но и самих эльфов.

Прямо впереди найдёте камень эльфов (Elfstone). Это первый из четырёх артефактов которые необходимо найти, чтобы выполнить квест "Собрать артефакты эльфов (Collect Elf Artifacts)". Спускайтесь вниз по дороге, просмотрите видеосцену, заодно получите доступ к эпической сцене Moria`s Past.

- Вернуть карту Элронда (Reclaim Elrond`s Map).

Когда доберётесь до заросшего травой участка, увидите справа небольшую тропинку, идущую в тупик. Здесь обнаружите сундук, а в нём стальной шлем для Беретора.

Поднимитесь по лестнице в круглую зону, расправьтесь с врагами. Получите стальные наколенники для Беретора. В результате "очистите" первый алтарь от врагов. Осмотрите статую, найдёте второй артефакт - драгоценный камень эльфов. Продвигайтесь дальше по дороге. Когда подойдёте к следующему контрольному пункту, обнаружите сундук и уникальную броню Третьей Эры для Элегоста. Пройдя чуть дальше, перебейте нескольких орков, получите золотую нагрудную броню для Идриал, а заодно и закончите квест "Защитить лечебные алтари Эльфов". Осмотрите статую прямо перед собой, найдёте третий артефакт - драгоценный камень эльфов.

Пройдите чуть дальше, подойдите к следующему пункту отгрузки. На перекрёстке сверните направо, обнаружите сундуки. В них лечебные предметы, а также духовный медальон для Идриал и шерстяной плащ для Элегоста.

Вернитесь к пункту отгрузки, сверните на другую дорогу, пройдите по ней, перебейте нескольких орков. В награду получите золотую тиару эльфов для Идриал и доступ к эпической сцене Saruman`s Trap. Закончите квест "Вернуть карту Элронда" и готовьтесь к новым испытаниям.

- Отыскать гнома ХедХода (Find Hadhod the Dwarf).

Следуйте по карте Элронда по направлению к озеру Moria Lake, осмотрите всю территорию, пока не встретите гнома ХедХода, друга Элегоста, которому чудом удалось выжить в бою. Осмотрите статую спереди и обнаружите четвёртый драгоценный камень "Артефакт Эльфов" и таким образом закончите квест "Собрать артефакты Эльфов".

Вернитесь к пункту отгрузки, запомните игру, затем пройдите к следующему перекрёстку, снова запомните игру у очередного пункта отгрузки, проследуйте по направлению к оранжевому пятнышку, просмотрите очередную видеосцену и автоматически попадёте на место схватки с пещерным троллем. Впервые в вашем отряде будет более, чем три персонажа, которых можно использовать в бою. Нажмите кнопку **L1**, если захотите в какой-то момент сменить персонажа, чтобы равномерно распределять добытые опытные очки. Получите в награду кожаные наплечники и чёрный железный шлем для гнома ХедХода, закончите квест "Обнаружить гнома ХедХода". Доступ к новой эпической видеосцене The Dwarf. Сразу же экипируйте полученное снаряжение, не забудьте открыть сундуки прямо перед собой.

- Обнаружить западные ворота в Мориа (Find Moria`s West Gate).

Поглядывайте на карту, порыскайте вокруг озера, пока не обнаружите секретный проход. Это единственный способ пробраться в древние развалины.

Вернитесь к пункту отгрузки, затем, следуя за оранжевым пятнышком, подойдите к перекрёстку, поднимайтесь вверх по извилистой дорожке к пункту отгрузки. Пройдя мимо него, завершите таким образом квест "Обнаружить западные ворота в Мориа". Чуть дальше увидите в воде монстра. Он достаточно далеко, а потому Элегост должен расстрелять его из лука. Используйте также духовную мощь (Spirit Powers) Идриал и ХедХода. Справившись с чудищем, отправляйтесь в шахты западной Мориа. Здесь обнаружите драгоценный камень эльфов (Elfstone), который, если экипируете, даст возможность создавать определённые предметы во время боя.

** West Moria.*

Согласно легенде, за секретными воротами в заброшенных шахтах и галереях хранятся давно утерянные сокровища гномов, и их нужно отыскать. Получите доступ к очередной эпической сцене (Runes of the Seven Kings) в начале этой главы, а дальше приступайте к выполнению двух новых квестов.

- Сразиться с Вотчером в воде (Confront the Watcher in the Water).

Отыщите подземное логово Вотчера, изгоните этого дьявольского монстра из его убежища далеко за город.

- Отыскать 7 рун гномов (Find Seven Dwarf Runes).

Семь статуй великих воинов-гномов находятся на территории Мориа. Надо их обнаружить и собрать руны, лежащие в сундуках неподалеку от статуй.

Запомните игру в пункте отгрузки и получите сообщение, что теперь вам доступен режим Evil Mode (поскольку закончили главу). Перебейте подручных Саррона и станете

обладателем уникального оружия и предметов для своего отряда. Выберите опцию More на титульном экране, а затем опцию Evil, чтобы использовать его при необходимости. Теперь вы можете вернуться в ранее посещённые вами места, используя пункты отгрузки. Каждый раз, когда будете запоминать игру, сможете воспользоваться опцией Travel, если конечно захотите вернуться вновь туда, где уже были.

Поднимайтесь вверх по лестнице. В тупике справа в сундуке найдёте кожаные наручники для гнома ХедХода, а заодно и доступ к новой эпической сцене Moria Today. Продвигайтесь дальше по дороге, пока не подойдёте к воде, где вас и атакует Вотчер. Победив его, получите кожаные перевязи и специальную бляху для Элегоста, а также доступ к эпической сцене The Watcher`s Lair. Таким образом, квест Confront the Watcher in the Water завершён.

Выбирайтесь из водной зоны, поднимитесь по лестнице, подойдите к оранжевому пятнышку, где сразитесь с двумя пещерными варгами. За победу получите доступ к новой эпической сцене Moria Wargs, а открыв сундук найдёте первые руны, а всего их нужно отыскать семь штук.

Продвигайтесь дальше по дороге к пункту отгрузки, сверните в тупик на перекрёстке налево и подойдёте к сундуку, а в нём найдёте стальные наручники лат для Берегора. У перекрёстка впереди предстоит очередное сражение, и после победы приступайте к выполнению нового квеста. Заодно получите доступ к очередной эпической сцене Mithril, Weapons and Warfare.

- Отыскать великий "Провал" в Мориа (Locate Moria`s Great Pit).

Согласно древней карте гномов, дорога, идущая вокруг великого "Провала" в Мориа - единственный способ выбраться из подземных лабиринтов.

Идите по дороге, Сразитесь с врагом, получите замечательную абордажную саблю для Беретора. Сундук справа. Открыв его, получите доступ к очередной эпической сцене The White and Grey Wizards. Пройдите чуть дальше и, когда окажетесь в большой открытой зоне, загляните буквально в каждый уголок. Здесь можно обнаружить стальные наручи для Идриал, очередной драгоценный камень эльфов, вторые руны и стальной шлем для Беретора, а когда откроете очередной сундук и найдёте третьи руны, получите доступ к эпической сцене The Moria Horde. Пройдя чуть дальше вперёд, откроете очередную эпическую сцену Camping at the Crossroads и окажетесь возле трёхстороннего перекрёстка. Дорога налево приведёт к сундуку с четвёртыми рунами, а когда расправитесь с шайкой варгов чуть дальше, то можете получить отличный кожаный жилет для Элегоста. В центре комнаты ещё один сундук. Однако, открыть его можно лишь после того, как найдёте все 7 рун. Заглянув в правый дальний угол, увидите ещё один сундук, а в нём длинный стальной меч.

Вернитесь обратно к перекрёстку и пройдите по средней дорожке. Продвигайтесь вперёд, дальше по узкой тропинке, прикончите гоблина, получите замечательную железную бляху на пояс для ХедХода, а также доступ к эпической сцене Cleaning West Moria.

Чуть дальше подойдёте к перекрёстку. Слева и справа сундуки. В правом очередной камень эльфов, а после того, как слева расправитесь с несколькими врагами, получите замечательный длинный лук для Элегоста, а в сундуке найдёте древний щит гномов для Беретора. Кроме того, получите доступ к эпической сцене Elf-Dwarf Animosity.

Пробирайтесь вперёд по дороге, пока не попадёте во вторую небольшую комнату. Сразитесь с несколькими гоблинами, получите доступ к эпической видеосцене Water Mirrors. Открыв сундук, найдёте пятые руны; в другом сундуке очередной камень эльфов.

В следующей комнате предстоит схватка с несколькими гоблинами. За победу получите серебряные наколенники для Идриал и очередную эпическую сцену Goblin Hatred. В следующем сундуке в той же самой комнате обнаружите стальной шлем гномов для ХедХода.

Наконец, в последней комнате просмотрите видеосцену. Здесь обнаружите стальной топор для ХедХода, а также "откроете" эпическую сцену Weapons of Forgotten Ancestors. Здесь же сундук, в нём шестые руны.

Возвращайтесь обратно к перекрёстку и на этот раз пройдите по последней извилистой дорожке. Справа от пункта отгрузки найдёте седьмые руны и таким образом выполните соответствующий квест, также откроете доступ к эпической сцене Inhabitants of the Mountain. Пройдя чуть дальше, просмотрите очередную видеосцену, из которой узнаете, где находится ключ. Затем сразитесь с гоблинами. Схватка пройдёт без участия Беретора. Используйте технику Идриал Haste of Elves, чтобы повысить скорость действия своего сильнейшего персонажа, и немедленно атакуйте. За победу получите стальной боевой топор для ХедХода, а также стальной нагрудник для Беретора. Квест "Обнаружить великий "Провал" в Мориа" завершён.

- Отыскать книгу секретов (Find the Book of Secrets).

Согласно легенде, книга секретов утрачена. Обыщите тщательно тронный зал. Возможно это поможет вам облегчить поиски. Отыщите небольшую узкую тропинку, ведущую вниз; найдёте сундук, а в нём железные наколенники для ХедХода. В практически круглой зоне возле пункта отгрузки найдёте сундук под деревянной конструкцией. Получите доступ к очередной видеосцене Key to the Book of Secrets (ключ к книге секретов).

Вернитесь к перекрёстку, пройдите по направлению к тронному залу (Throne Room), просмотрите видеосцену и таким образом завершите квест "отыскать книгу секретов", откроете доступ к эпической схеме Berethor Flashback и готовьтесь к новым заданиям.

- Обнаружить комнату летописей (Find the Chamber of Records).

Как гласит легенда, комната древних летописей находится в дальней части Мориа, так что придётся отыскать проход в горах, чтобы пробраться на восток.

Снова возвращайтесь к перекрёстку. На этот раз пройдите в комнату, где был закрытый сундук. Открыть его можно было, лишь собрав все руны. На перекрёстке нужно будет свернуть направо, если выходите из тронного зала. Теперь откройте сундук, возьмите из него Dwarven Velvet Hauberk (бархатная рубашка, которую носят внутри кольчуги) и Dwarven Velvet Tabard (бархатный рыцарский плащ,

который носят поверх кольчуги) для ХедХода. Заодно получите доступ к очередной эпической сцене His Balrog Spells.

Обойдите вдоль стен эту комнату, чуть слева постарайтесь не пропустить секретную дверь. Идриал произнесёт фразу на наречии Эльфов, дверь откроется, а вы получите доступ к эпической сцене Dwarrowdelf.

Здесь сундук справа. В нём древний медальон для Идриал, а в конце комнаты пункт отгрузки. На этом квест "Обнаружить комнату летописей" завершён, равно как и глава.

* East Moria.

Лабиринты Мориа выходят прямо в районе подземного города гномов, где, судя по слухам, скрывается ужасный огненный монстр.

Когда перейдёте в следующую комнату, на вас нападут гоблины. Используйте технику Endure Flame ХедХода, а также Haste of Elves Идриал, чтобы повысить скорость действия самого могучего своего персонажа. Чтобы увеличить силу отряда, используйте технику Беретора Leadership. Когда одержите победу, получите в награду короткий стальной меч для Идриал, кольцо гнева для Беретора и роскошный шерстяной капитанский плащ для Элегоста. Просмотрите короткую видеосцену, впереди новое испытание.

- Добраться до моста Khazad-dum.

Мост, единственный способ выбраться из Мориа на восток. Отправляйтесь в путешествие через Great Halls ("Великие Залы") и отыщите лестницу, по которой сможете подняться наверх. В следующей комнате начнутся очередные квесты.

- Отыскать боевой топор Балина (Find Balin`s War Axe).

Оружие, выкованное гномами, очень мощное. Нельзя, чтобы оно досталось гоблинам, так что постарайтесь отыскать боевой топор Балина, который, по слухам, был закопан именно здесь.

- Отыскать статую лорда гномов (Find the Dwarf Lord Statue).

ХедХод должен обследовать статую Nain и отдать дань уважения этому великому воину-гному, основателю Мориа. В этом пункте отгрузки получите указание, что и в этой главе вам теперь доступен режим Evil Mode. Пройдите чуть дальше, зайдите в комнату. С левой стороны в тупике найдёте сундук, а в нём кожаная перевязь рейнджеров для Элегоста. Чуть дальше встретитесь с отрядом гоблинов. Используйте технику Беретора (Leadership), чтобы усилить отряд, а технику Элегоста (Arrows of Flurry), чтобы обрушить на них поток стрел. Получите после победы шерстяной плащ охранника для Беретора.

Продвигайтесь вперёд, сразитесь с огромным пещерным троллем и, когда победите его, закончите квест "Отыскать боевой топор Балина" и сможете начинать новое задание. Получите железный топор для ХедХода и доступ к новой эпической сцене Troll Slaves. Вы победили первого из девяти троллей.

- Убить девять троллей Мориа (Kill Nine Troll of Moria).

Когда враги захватили Мория, их армию возглавляли 9 ужасных троллей, и вам предстоит отомстить за падение Мория и смерть семьи ХедХода. Прежде, чем подойдёте к двери, справа обнаружите небольшую зону, напоминающую по форме китовый хвост. Здесь найдёте сундук, а в нём стальную бляху для ХедХода. Чуть дальше слева ещё один сундук, в нём очередной камень эльфов.

Пройдите в дверь, запомните игру в пункте отгрузки, и когда подойдёте к помещению (оранжевое пятнышко), где находится статуя лорда гномов, атакует ещё один пещерный тролль и гоблин. Расправившись с врагами, получите стальные наплечники для ХедХода. На этом закончится квест "Отыскать статую лорда гномов". Побеждены два тролля из девяти. В сундуке найдёте стальные наколенники для Беретора и отправляйтесь дальше. Просмотрите видеосцену, получите доступ к следующей эпической сцене Aragorn of the Denedain, продвигайтесь к следующему пункту отгрузки, а дальше предстоит выполнить два очередных квеста.

- Обнаружить драконову броню, выкованную гномами (Find Dwarven Dragon Armor).

Эта бесценная броня была выкована кузнецами-гномами много лет назад и предназначалась в качестве дара их союзникам, но так и не была передана, поскольку Мориа была захвачена врагами.

- Прикончить гоблиновского заклинателя духов (Slay Goblin Spirit Wielder).

Необходимо уничтожить заклинателя духов, который устраивает жертвенные оргии в великих залах и тем самым придаёт армии гоблинов огромную силу.

Слева, неподалеку от пункта отгрузки, сундук. В нём очередной камень эльфов. Спуститесь в тёмную пещеру, просмотрите видеосцену, а затем сразитесь с группой гоблинов. В случае победы получите кожаную рубашку для Элегоста и щит гоблинов для Беретора. На этом квест заканчивается. Здесь слева от священного огня найдёте сундук, а в нём бляху для Элегоста.

Продвигайтесь по дороге вперёд и приступайте к выполнению нового квеста.

- Прикончить барабанщика гоблина (top the Goblin Drummer).

Гоблин-барабанщик предупредит армию гоблинов в Мориа, если его не прикончить.

По пути к гоблину-барабащику ликвидируйте пещерного тролля (третьего из девяти), а затем расправьтесь с барабанщиком. Получите стальной Fault для Беретора и выполните квест. А в следующей комнате, расположенной в противоположном конце помещения, обнаружите подземный тоннель, там начинается новый квест.

- Ликвидировать вождя племени гоблинов (Kill the Goblin Chieftain).

Вождь племени гоблинов осквернил могилы предков ХедХода и заслуживает смерти. Слева от пункта отгрузки в сундуке найдёте золотую пряжку от пояса для ХедХода. Пройдите дальше по длинной извилистой дорожке, прикончите четвёртого пещерного тролля и получите серебряную пряжку от пояса для ХедХода.

В зоне слева найдёте сундук, а в нём боевой молот для ХедХода. В тупике справа очередной камень эльфов.

Поднимитесь по лестнице и увидите статую Мориа. Здесь сразитесь с пятым троллем. За победу получите широкий стальной меч Беретора, драконовый шлем для ХедХо-

да и повязку для Беретора. На этом квест "Обнаружить драконову броню, выкованную гномами", завершается.

- Отыскать лук гоблина (Find the Goblin bow).

По слухам, лук гоблинов, обладающий удивительной мощностью, находится где-то в глубинах Мориа. Осмотрите источник мерцающего света в конце комнаты, получите стальной длинный меч для Идриал. Пройдите по извилистой дорожке направо, пока не спуститесь в тоннель; просмотрите видеосцену, и тут на вас набросятся гоблины. Когда расправитесь с ними, закончите квест "Убить вождя племени гоблинов", заодно получите доступ к эпической сцене Hadhod`s Sorrow.

- Отыскать золотой шлем (Find Lorien`s Golden helm).

Согласно легенде, где-то в Мориа находится Золотой Боевой Шлем, который гномы специально изготовили для эльфов, но он, к сожалению, потерян. Осмотрите источник мерцающего света и получите золотые наколенники для Идриал, а также короткий лук для Элегоста. На этом квест "Отыскать лук гоблинов" завершается.

Отыщите следующий пункт отгрузки, запомните игру. Здесь вас поочерёдно атакуют два тролля. Когда разделаетесь с ними, войдите в комнату и таким образом завершите квест "Добраться до моста Khazad-dum". Получите доступ к следующей эпической сцене The Great Bridge. Пройдите чуть дальше, просмотрите видеосцену, а по её завершении сразитесь с парочкой пещерных троллей, и когда справитесь с ними, квест "убить девять троллей Мориа" будет закончен. Неподалеку в сундуке найдёте боевой щит и золотой шлем. Таким образом завершите и ещё один квест "Отыскать золотой шлем Лорейн".

Глава "Восточная Мориа" закончена. Теперь целесообразно вернуться к пункту отгрузки, запомнить игру, поскольку наверняка здоровье пошатнулось. Уж очень сильные были соперники, а впереди схватка с могучим Балрогом. К счастью, в вашем отряде появится новый персонаж Гендольф, могучий волшебник. Используйте его молниевую атаку Bolt of Valar, каждый раз будете наносить более 5000 очков повреждений. Кроме того, атака Гендольфа Wizards Drain резко снижает уровень атакующих очков AP у Балрога и восстанавливает атакующие очки у членов вашего отряда. Если пошатнулось здоровье, используйте Ent Draught Flask на весь отряд, практически полностью восстановите здоровье всех, или же Kingsfoil Leaves, также частично восстановите здоровье.

Победив Балрога, попадёте в ущелье East Emnet Gullies и откроете доступ к эпическим сценам 36, 37 и 38.

Примечание. Вы наверное заметили, что 31-я эпическая сцена отсутствует. Вернитесь в восточную Мориа, и когда увидите перед собой источник яркого света, внимательно осмотрите его, получите стальные капитанские наплечники для Беретора и доступ к "пропавшей" эпической сцене The Fellowship`s Passage Here.

* East Emnet Gullies.

Великая река Anduin River течёт на юг по узким необитаемым ущельям и в низовьях разливается на широких зелёных просторах Rohan.

Продвигайтесь вперёд, просмотрите видеосцену, получите доступ к эпической видеосцене Boromir has Fallen. Новый персонаж Аранел присоединится к отряду. Сразитесь с несколькими Uruk-Hai, и когда победите их, Аранел попросит отыскать его эльфов. Собственно, с этого и начинаются несколько новых квестов.

- Всеобщая грусть (Everybody`s Grudge).

"Старая Варга" опустошала эти земли много лет, безжалостно убивая местных жителей. Настало время прекратить это безобразие.

- Обнаружить двух эльфов в пещере (Find 2 Elves in the Cave).

Два разведчика эльфа направились в пещеру, расположенную на склоне холма. Отыщите и заслужите их преданность.

- Отыскать эльфа в ущелье (Find an Elf in the Gulles).

Эльф разведчик отправился в ущелье Emyn Muil, чтобы выследить и уничтожить Uruk-hai. Отыщите эльфа и заслужите его преданность.

- Отыскать эльфа возле пещеры (Find an Elf Near the Cave).

Эльф-разведчик пытается обнаружить другой вход в пещеру на северном склоне холма, отыщите его и заслужите преданность.

- Отыскать эльфа возле реки (Find an Elf Near the River).

Эльф-разведчик преследует нескольких варгов недалеко от реки. Отыщите его и заслужите преданность. Продвигайтесь вперёд по направлению к первому оранжевому пятну. Просмотрите видеосцену и приступайте к очередному квесту.

- Обнаружить заставу Рохан (Locate the Rohan Outpost).

Застава Rohirrim Outpost очень интересное сооружение, скорее напоминающее секретное святилище. Узнаете, как добраться к долине Рохан (Plains of Rohan).

Возвращайтесь к стартовому перекрёстку, а оттуда отправляйтесь направо. По пути сразитесь с группой орков, получите капитанский шлем для Беретора и очередную эпическую сцену Tree Guardians. На перекрёстке сверните направо, просмотрите следующую видеосцену и сразитесь с огромным варгом. Победив его, получите стальной Falchion (тяжёлый стальной меч, убивает одним ударом) для Идириал. На этом квест Everybody заканчивается.

Осмотрите все источники света и получите длинный Золотой Меч для Беретора. Отправляйтесь направо, подойдите к пункту отгрузки, увидите много светящихся источников света, просмотрите их и найдёте несколько полезных предметов, а заодно и труп одного из эльфов. Получите доступ к эпической сцене Leaving the Elves Behind, а когда запомните игру, получите подтверждение. Вы открыли режим Evil Mode для новой главы.

Возвращайтесь обратно по своим же следам, пройдя по прямой от перекрёстка. Продвигайтесь дальше по дорожке и, когда окажетесь в тупике в тоннеле, обнаружите сундук, в котором медальон для Идриал. Прикончите нескольких варгов, получите чёрные железные наручи для

ХедХода. Потолкуйте с эльфом, сидящем на камне. На этом квест "Обнаружить двух эльфов в пещере" завершается. Вы открыли эпическую сцену Wargs Raiding Rohan.

Вернитесь к перекрёстку, сверните на этот раз направо, продвигайтесь вперёд, держась чуть-чуть правее. Просмотрите видеосцену с участием Гендольфа, перебейте нескольких орков, сверните налево, запомните игру в пункте отгрузки. На этом квест "Обнаружить заставу Рохан" завершается. "Открыта" ещё одна эпическая сцена War Comes to Rohan. Продвигайтесь до конца этой дороги, а значит найдёте пехотинца для Беретора, идите прямо вперёд, сразитесь с несколькими орками и Uruk-Hai, получите короткий лук для Элегоста, а также доступ к эпической сцене "Гендольф Возвращается" (Gandalf`s Return), а чуть дальше снова схватка с орками и очередная эпическая сцена Sarman`s Betraval.

Просмотрите видеосцену с участием Гендольфа и получите от него новое задание, а также доступ к очередной эпической сцене Passage of Man, Dwarf and Elf.

- Прорваться в долины Розан (Break out to Rohan`s Plain).

Дорога в Рохан отрезана блокадой, которую устроили Урук-Хаи. С помощью разведчиков эльфов нужно прорваться через их лагерь.

Сверните налево на следующем перекрёстке, продвигайтесь по направлению к оранжевому пятну, просмотрите видеосцену, и тут же начнётся бой. Аранел присоединится к вам, снова примет участие в этом сражении. После победы получите короткий лук и на этом закончится квест "Обнаружить Эльфа в ущелье". Откроете видеосцену Do Not Feel Used. Вернитесь обратно по своим же следам, продвигайтесь вперёд по направлению к следующему оранжевому пятнышку. Сразитесь с несколькими варгами, и на этом квест "Обнаружить эльфа возле пещеры" будет завершён. Эльф сообщит о захваченном солдате. С этого и начнётся новый квест. Получите доступ к эпической сцене Eomer`s Rebels.

- Спасти роханского солдата (Save the Rohan Soldier).

Группа Урук-Хаев захватила солдата. Нужно отыскать и освободить его прежде, чем будет слишком поздно.

Продвигайтесь по направлению к последнему оранжевому пятнышку. Здесь вас атакует Урук-Хай. Расправьтесь с ними, завершите квест "Обнаружить эльфа возле реки". Солдат даст вам новое задание. Доступ к очередной эпической сцене Defending the River будет открыт.

- Вернуть захваченные припасы (Liberate the Stockade).

Тоннель ведёт к площадке, где находятся, захваченные Урук-Хаями, припасы. Нужно победить их и забрать похищенное. Отправляйтесь по длинной извилистой дорожке, по направлению к оранжевому пятнышку, по пути сразитесь с Урук-Хайями. Победив их, получите Золотые Наплечники для Идриал. Возле пункта отгрузки сундук. В нём бляха для Элегоста. Чуть дальше перебейте группу Урук-Хайев, получите стальные наручи для Беретора, а когда дойдёте до конца дроги, сразитесь с еще одной шайкой Урук-Хайев. За победу получите пряжку на пояс для ХедХода. На этом квест заканчивается. Свернув за угол, обнаружите три сундука. В них золотые наручи для Идриал и стальной длинный меч для Беретора.

Сойдите с извилистой дорожки, сверните налево по направлению к оранжевому пятнышку, просмотрите видеосцену, сразитесь с группой Урук-Хайев. Победив их, завершите квест "Спасти роханского солдата", а также квест "Прорваться в долину Рохан". Глава полностью закончена.

** Plains of Rohan.*

В долинах Рохан естественного укрытия нет, а потому жители местных деревень, очень опытные бойцы, освоили боевое искусство, чтобы защищаться от набегов врагов.

- Всадники в деревне (Riders in the village).

Группа всадников патрулирует возле деревни. Надо отыскать их, передать сообщение. Им нужно отправляться в Helm`s Deep.

- Всадники на западной стороне полчищ варгов (Riders on the West side of the Warg hive).

Небольшие группы всадников были отправлены обследовать обстановку возле Warg Hive. Нужно отыскать их и направить в Helm`s deep.

- Всадники на восточной стороне полчищ варгов (Riders on the East side of the Warg hive).

Ещё одна группа всадников Марка оправлена выяснить обстановку у восточного входа Warg Hive. Нужно их обнаружить и передать им приказ Гендольфа - отправиться к Helm`s Deep. Получите доступ к очередной эпической сцене Gandalf and Galadriel`s Plan в начале главы, пройдите мимо пункта отгрузки, просмотрите видеосцену, а затем получите длинный меч Беретора и эпическую сцену Old Hatreds. Женщина, местная жительница, обратится с просьбой спасти воинов в деревне.

- Спасти воинов (Save the Warrior).

Воин в ближайшей деревне. Помогите ему справиться с атаковавшими врагами. Войдите в деревню, сразитесь с Урук-Хайями, Морвен присоединится к вашему отряду. Кстати, получите для неё шлем разведчика. На этом квест "Спасти воина" заканчивается, но Морвен даст вам новое задание.

- Семья Морвен (Morwen`s Family).

Семья Морвен покинула деревню, спасаясь от врагов, и их местонахождение неизвестно, помогите Морвен отыскать её семью. Продвигайтесь вперёд, запомните игру в пункте отгрузки, сверните направо и увидите несколько оранжевых пятнышек. Здесь и закончите квест "Всадники в деревне".

Сверните направо на перекрёстке, продвигайтесь по дороге, у развилки сверните направо, закончите квест "Всадники на западной стороне...". На перекрёстке снова сверните направо, пройдите в тупик, найдёте в нём сундук с капитанским плащом. Вернитесь обратно в перекрёстку и пройдите прямо. На правой дорожке найдёте LimeLight Waters. Левая дорожка привёдет к очередному перекрёстку. Свернув налево, найдёте в сундуке наколенники для Идриал, а справа в сундуке Waters of Galdden. Пройдя по дороге вперёд от перекрёстка, найдёте сундук, а в нём камень эльфов.

Развернитесь, пройдите к следующему оранжевому пятнышку и приступайте к выполнению очередного квеста.

- Всадники на опушке Фангорнского леса (Riders near Edge of Fangorn).

Большой отряд всадников Марка разбил лагерь на опушке Фангорнского леса. Отыщите всадников и передайте приказ Гендольфа отправиться к Helm`s Deep.

Вернитесь обратно, идите по прямой, сверните налево и увидите своеобразную крепость. Попасть в неё пока нельзя, так что обходным маршрутом продвигайтесь к деревне Морвен. Держитесь правее по направлению к оранжевому пятнышку. Таким образом закончите квест "Всадники на опушке Фангорнского леса". Развернитесь, вернитесь обратно, просмотрите видеосцену, возвращайтесь обратно по дорожке, продвигаясь в направлении оранжевого пятнышка; перейдите через мост, запомните игру у пункта отгрузки. Впереди новое задание.

- Освободить деревню Сноуборн (Liberate Snowbourne).

Грима атаковал деревню Сноуборн и держит жителей в заложниках. Отправляйтесь в Великому Холлу (Great Hall) и освободите несчастных. Как только войдёте в деревню, произойдёт сражение. Победив врага, получите от местного жителя новое задание.

- Добраться до Великого холла (Reach the Great Hall).

Поспешите к Великому Холлу, но чтобы добраться до него, нужно будет активировать несколько рычагов, чтобы открыть запертые ворота.

В сундуке чуть впереди найдёте бляху. Продвигайтесь к первому оранжевому пятнышку, откройте следующий сундук. В нём стальные капитанские наручи для Беретора. Поблизости рычаг, нажмите кнопку ✖, чтобы активировать его, пройдите напротив и активируйте второй рычаг.

Спускайтесь по дорожке, вернитесь обратно ко входу. На этот раз у перекрёстка сверните направо, идите по направлению оранжевого пятнышка, и когда обнаружите рычаг, вновь активируйте его. Снова вернитесь ко входу и повторно пройдите по левой дорожке мимо ворот. Они, к сожалению, закрыты. Чуть дальше нужно будет активировать два рычага. Затем возвращайтесь к воротам, они уже будут открыты.

На перекрестке сверните налево и, когда спуститесь по дорожке, увидите сундук, а в нём потрясающий железный топор для Морвен. В верхней части дорожки активируйте рычаг. Здесь также, если внимательно осмотритесь, обнаружите еще один сундук. В нём наколенники для Морвен. Теперь можно добраться до Великого Зала. Проследуйте в направлении оранжевого пятна, завершите таким образом квест "Добраться до Великого Зала", а когда войдёте в этот зал, сразитесь с боссом, используйте технику Leadership Беретора, и если ваш уровень достаточно высок, легко одержите победу. В начале, правда, прикончите парочку Урук-Хайев, а затем уже сконцентрируйте свои атаки на Грима.

После боя получите стальной королевский длинный меч Беретора, бархатную рубашку, в которую вмонтирована кольчуга для Элегоста, а также Золотой Набедренник для Морвен. Закончите таким образом квест "Освободить Сноуборн". В сундуке найдёте железные наплечники для Эоден. Активируйте рычаг, чтобы открыть последние ворота.

Выйдя из помещения, отправляйтесь в тоннель, сразитесь с парочкой варгов, и когда доберётесь до тупика, обнаружите кое-какие полезные предметы. Самое важное, конечно, Бронзовый меч для Морвен. Продвигайтесь дальше, подойдите к пункту отгрузки, запомните игру, поскольку вскоре на вас нападут варги. К счастью, к отряду присоединится новый персонаж Эоден. Пройдите в конец дороги, найдёте здесь несколько трупов. Судя по всему, перед вами невидимая стена. Дальше пройти не удастся, так что отправляйтесь обратно через тоннель к пункту отгрузки, а затем вернитесь сюда повторно. Просмотрите видеосцену с участием Морвен и её погибшего отца. Сразу же после этого начнётся схватка. За победу получите стальной длинный меч для Идриал, кожаные наколенники для ХедХода и великолепный щит королей для Беретора.

Очерная глава закончена.

** Helm`s Deep.*

В этой древней крепости всегда укрывалось население Рохан от нападающих врагов, и противнику никогда не удавалось захватить её. Здесь и начинается первый квест этой главы.

- Оборонять Хелм Дип (Defend Helm`s Deep).

Помогите людям Рохан отстоять Хелм Дипс и отбить все атаки Сарамана.

- Поговорить с Гемлинг (Speak with Gamling).

Отыщите Гемлинга в оружейной, потолкуйте с ним. Он направляет на оборонительную позицию отряд Theoden.

- Поговорить с Теоденом (Speak with Theoden).

Отыщите Теодена на крепостной стене, побеседуйте с ним. Он обороняет крепость.

- Вернуть молот Хелм Хаммер (Retrieve Helm`s Hammer).

По слухам, давно утерянный Боевой Молот совсем недавно обнаружили возле входа в пещеры (Glittering Caves).

Отправляйтесь вперёд. Возьмите в сундуке кожаный жилет для Морвен неподалеку от пункта отгрузки. Как только запомните игру, узнаете, что и в этой главе можете активировать режим Evil Mode. На первом перекрёстке сверните налево, спуститесь по лестнице, поднимитесь по следующей лестнице, продвигайтесь по дороге по направлению к оранжевому пятну. Дальше обнаружите сундук, в котором найдёте боевой топор гномов и выполните соответствующий квест.

Пройдите через тоннель, сверните направо, в конце поднимитесь на лестницу, просмотрите видеосцену. Таким образом закончите квест, поговорите с Теоденом. Спустившись по лестнице, пройдите мимо двух беседующих женщин, сверните направо и попадёте в оружейную. Просмотрите все "светильники", чтобы получить нужные предметы. У первого светильника слева камень эльфов, у второго светильника Стальные наколенники для Беретора, у первого светильника справа наручи для Идриал, а у второго светильника замечательный длинный лук для Элегоста.

Потолуйте с Гемлингом, получите от него боевой топор для Морвен, закончите квест "Побеседовать с Гемлингом", после чего получите от него ещё несколько заданий.

- Поговорить с Леголасом (Speak with Logolas).

Отыщите Леголаса на крепостной стене, поговорите с ним. Леголас наблюдает за перемещениями армии Урук-Хайев.

- Поговорить с Гимли (Speak with Gimli).

Отыщите Гимли в крепости, поговорите с ним, узнаете его мнение по поводу шансов на победу в предстоящем бою.

- Поговорить с Арагорном (Speak with Aragorn).

Отыщите Арагорна в конюшне, поговорите с ним. Похоже, что он видел армию Урук-Хайев, когда ехал в крепость.

Выйдя из помещения, сверните налево, затем ещё раз налево, поднимитесь по лестнице. В дальнем правом углу в сундуке найдёте железный боевой топор для Морвен. Пройдите в конец комнаты, просмотрите видеосцену. Закончится квест "Поговорить с Гимли". Выйдя наружу, пройдите в небольшую аллею справа, спуститесь по лестнице. В сундуке найдёте бляху для Элегоста. Поднимитесь по лестнице слева и, когда подниметесь по лестничному пролёту, пройдите вперёд, просмотрите видеосцену. Завершите таким образом квест "Поговорить с Арагорном", а из оружейной сверните налево, войдите в тоннель. Неподалеку от этого места стоит мужчина, а Леголас в небольшом углу слева. Поговорив с ним, закончите квест "Поговорить с Леголасом". Впереди новое задание.

- Возвращение к Гемлингу (Return to Gamling).

Вернитесь к Гемлингу в оружейную и узнаете, как сможете помочь подготовке обороны. Ему важен каждый меч, особенно в руках опытного бойца.

Итак, вернувшись в оружейную, поговорите с Гемлингом и таким образом закончите квест. Гемлинг спросит, готовы ли вы отправиться на крепостную стену в Deeping Wall. Обязательно запомните игру, прежде чем дать положительный ответ.

По ходу сражения сбивайте лестницы, по которым карабкаются Урук-Хайи. В противном случае Урук-Хайи сумеют прорваться в крепость. Используйте способность Беретора stand Fast, чтобы не потерять равновесия, а также мощную способность Леголаса Uruk Skewer, причём при каждой возможности. Идриал, как обычно, использует заклинание Haste на Леголасе. В результате его атаки резко повысят скорость. После первого сражения получите стальной длинный меч для Беретора и бронзовые наручи для Элегоста. Убедитесь, что все персонажи в полном здравии к концу сражения, поскольку вторая битва начнётся практически сразу. В случае успеха в этом бою получите кривую саблю для Идриал, щит для Беретора, а после третьей схватки отличный стальной шлем для Эодена и нижнюю часть брони для Беретора.

Гимли присоединится в следующем бою. Используйте способность Элегоста Ranger Craft - Arrows of Sleep, чтобы усыпить Урук-Хайев, а затем сосредоточьтесь на уничтожении какого-нибудь одного врага. Каждый раз, когда будете уничтожать одного Урук-Хайя, на его месте появятся сразу четверо, один за другим. Техника Eaoden`s Rupture Armor будет очень полезна. После боя получите железное копьё Урук-Хайя, а также кожаные наручи для Эодена. Экипируйте всё новое снаряжение. Повысьте показатели каждого из персонажей, запомните игру. Впереди новое задание.

- Помочь Арагорну у ворот (Aid Aragorn at the Gate).

Необходимо как можно быстрее добраться до главных ворот крепости и помочь Арагорну защитить их от атак Урук-Хайя. Как только выйдете из помещения, сверните налево. Арагорн присоединится к вашему отряду в этом бою. Он должен использовать грибы Arnor Mushrooms, чтобы иметь неограниченное количество атакующих очков.

Элегост должен усыплять врагов своими стрелами. Идриал, выполнив заклинание Haste на Арагорна, повысит скорость его атак, тем более, что они очень мощные. Это главная ваша боевая сила. Не забудьте про способность Беретора Leadership. За победу получите стальные наручи для Беретора и железные поножи для Эодена. Тут же начнётся следующий бой, и если победите, то получите серебряную тиару эльфов для Идриал, а также серебряную шпильку для Эодена. И тут же новый бой. На этот раз очень трудный. Используйте способность Идриал автоматически воскресать (auto-reviving skill), технику Stand Fast Беретора и способность Эоден Armor Rupture. Когда одержите победу, получите "бархатную" кольчугу для ХедХода и королевский щит для Беретора.

После всех многочисленных сражений, в конце концов, закончите квест "Помочь Арагорну у ворот", а также квест "Оборонять Helm`s Deep". Глава завершена полностью. После того, как закончите главу, получите доступ к режиму Evil Mode для очередной главы. Пройдите мимо пункта отгрузки, запомните игру, прикончите четверых орков одного за другим, используйте Элегоста, чтобы он усыпил врагов своими стрелами, а затем добейте. Получите стальные наколенники для Морвен после второй схватки, а после третьей серебряное кольцо для Беретора. К пятому бою к отряду присоединится Faramir. За победу получите стальной длинный меч и стальной нагрудник для Беретора.

** Осгилиаф (Ocgiliath).*

Древний город гендорианцев занимает удачную стратегическую позицию на берегах великой реки Андуин, восточнее Minas Titith, и многие годы успешно не давал врагам форсировать реку.

- Спасти обороняющихся (Save the Defenders).

Спешите на помощь обороняющимся гендорианцам через осаждённый город. Неподалеку от пункта отгрузки обнаружите несколько сундуков. В одном из них у основания лестницы найдете золотую пряжку от пояса для ХендХода, а в другом двусторонний топор для Морвен. Ещё один сундук находится позади пункта отгрузки, в нём "шпилька" для Эоден, заодно сможете просмотреть видеосцену.

Продвигайтесь по длинной дороге. В сундуке найдёте стальные наручи для Морвен. Можете просмотреть видеосцену и отправляйтесь дальше. Просмотрев ещё одну видеосцену, направляйтесь прямо к месту сражения и вступайте в бой с орками. Кстати, в сундуке найдёте стальное копьё для Эоден.

Сражаясь с врагами, можете получить также стальное копьё пехотинцев для Эоден, набедренник для Морвен. А кроме того, в сундуке справа от пункта отгрузки найдёте стальной шлем королевского охранника для Эоден, а в других сундуках лук и шерстяной плащ рейнджера для Элегоста.

Чуть дальше получите стальные наколенники для ХедХода, "шпильку" для Эоден, нижнюю часть стальных лат для Идриал и стальной шлем для Морвен, а когда перемес-

титесь в следующую небольшую зону, то в сундуке обнаружите наплечники для Идриал.

Далее просмотрите видеосцену, получите новое задание и доступ к эпической сцене.

- К мосту! (To the Bridge!).

С боем пробивайтесь к Фарамиру и его отряду, чтобы не дать врагу захватить главный мост. В сундуке слева найдёте набедренник для Морвен, а также медальон для Идриал. Позади сражающихся в сундуке копье для Эоден.

Придётся принять участие в нескольких сражениях. В результате получите кольчугу для Морвен, боевой щит для Эоден. А в сундуке справа от пункта отгрузки обнаружите хрустальную тиару для Идриал. На этом квест "Спасти обороняющихся" завершается. Отправляйтесь к оранжевому пятнышку. После нескольких сражений получите для Беретора стальной боевой шлем. Посмотрите видеосцену, и когда начнётся сражение, к вам присоединится Фарами. Старайтесь атаковать командующего армией орков Gothmog. Если вначале начнёте уничтожать его солдат, то как только всех перебьете, Гафмог тут же вызовет подкрепление. В принципе, схватка совсем не лёгкая, почти наверняка кто-нибудь в вашем отряде может погибнуть. Используйте лекарство Valinor Medicine, чтобы оживлять погибших товарищей, а после сражения получите специальный плащ для ХедХода, который носят поверх кольчуги, а также кольчугу для Элегоста. Квест "К мосту!" заканчивается, получите доступ к следующей эпической сцене. Теперь возвращайтесь обратно, пройдите по направлению к оранжевому пятнышку. Когда просмотрите видеосцену, получите новое задание и доступ к новой эпической сцене.

- Спасти Идриал (Rescue Idrial).

Вам предстоит пробраться на оккупированный врагом остров и попытаться спасти Идриал прежде, чем она погибнет от рук врага.

Отправляйтесь вперёд. Идриал сражается с двумя орками. Одержав победу, "получите" эпическую сцену. Пройдите чуть дальше, сразитесь с капитаном Ринграйтом, после победы "откроете" новую эпическую сцену. Отправляйтесь вперёд. В конце слева найдёте сундук, по пути сразитесь ещё с одним ринграйтом, получите стальные наплечники для Морвен, а в сундуке стальной боевой топор для ХедХода. Продвигайтесь по направлению к оранжевому пятнышку. По пути прибейте нескольких ринграйтов, запомните игру в пункте отгрузки, прибейте ещё одного ринграйта, получите золотое королевское копьё для Эоден. Вернитесь, запомните игру, а затем уже отправляйтесь дальше.

- Утраты войны (Spoils of War).

Враги потеряли много оружия, утопив его в реке, и вам необходимо отыскать его, оно пригодится в бою.

Если пройдёте вперёд, затем свернете налево, то Идриал сразится с двумя врагами. Они будут пытаться в атаке использовать Staggering Bash, пытаясь сбить с ног. Старайтесь удержать равновесие, атакуйте, и когда победите, пройдите в конец дороги. Обнаружите здесь боевой щит для Беретора, а также камень эльфов. Справа в конце пункт отгрузки. Отправляйтесь по направлению к оранжевому пятнышку справа, найдёте ещё один сундук, там стальные наплечники для Эодена. Продвигайтесь по направлению к большой зоне, где получите очередное задание.

- Лечебные ручки (Hands or Healing).

Идриал сражается бесстрашно, и почти наверняка получит ранение. Вам необходимо излечить её, в предстоящих боях она просто необходима.

В ближайшем тупике найдёте копьё королевского охранника для Эоден и кольцо для Беретора. А в следующем тупике камень эльфов. Пригодится Идриал в сражении. И наконец, в самом дальнем тупике найдёте двухсторонний топор для ХедХода. В последнем тупике обнаружите стальные наручи для Эоден, а также шерстяной плащ для Беретора и командный медальон для Идриал. Когда отыщите все сундуки, квест Spoils of War будет закончен.

Отправляйтесь к пересекающимся дорогам, на полпути увидите пункт отгрузки, запомните игру, выбирайтесь из канализации. Беретор и Идриал сразятся с двумя ринграйтскими капитанами. Идриал, как обычно, использует свою способность Haste of Elves. Беретор сможет действовать намного быстрее, используйте его самые мощные атаки, одержите победу и получите очередную "шпильку".

Сразу же после этого предстоит схватка с очень опасным соперником. Нанести повреждения ему практически невозможно. В какой-то момент начнётся видеосцена, по завершении которой битва продолжится.

Идриал, как обычно, ускоряет действие Беретора своей "способностью" Haste of Elves. Кроме того, она должна своевременно подлечивать получивших ранение товарищей. Ну а Беретор свою лидерскую способность Leadership skill - Compapy Migth, а затем, как обычно, самые могучие атаки. А когда враг побеждён, получите длинный меч для Беретора, а также стальной меч эльфов для Идриал. Квест "Спасти Идриал" завершён, равно как и квест "Лечебные ручки", и конечно, новая эпическая сцена.

Покиньте эту зону, просмотрите видеосюжет. Битва с двумя троллями начнётся сразу после её окончания. За победу получите стальную юбку-кольчужку для Эоден, а также короткий лук орков для Элегоста.

Глава закончена.

* Minas Titith.

- Оборонять двор (Defend the Courtyard).

Теперь нужно помогать гондорианским солдатам защищать двор. Как только увидите сражающихся, отправляйтесь к месту схватки. Одержав победу, получите боевой щит гондорианцев для Беретора и стальной щит для Эоден. Кроме того, кольчужную юбочку для Элегоста. На этом квест завершается. Войдите в центр двора, прикончите вначале трёх троллей, а затем и нескольких орков, используйте способность Беретора Stand fast, чтобы избежать опасных атак. Продвигайтесь по направлению к оранжевому пятнышку, просмотрите видеосцену с участием Гендольфа, затем начнётся бой вначале с четырьмя отрядами орков, а затем ещё с двумя отрядами. Элегост должен усыплять врагов своими стрелами, а затем атакуйте их со всей мощи. Наградой будет капитанский шерстяной плащ для Элегоста.

- Остановить прорывающегося тролля (Stay the Rampaging Troll).

Горный тролль пытается порваться через главные ворота. Нужно остановить его, иначе он может много бед на-

творить в городе. В конце этой зоны справа в сундуке найдёте серебряный ятаган для Идриал и набедренник для Морвен. Сразитесь и троллем в главных воротах. Расправившись с ним, получите чёрные железные наплечники для ХедХода. На этом квест заканчивается, получите новую видеосцену, а в сундуке прямо перед собой найдёте бронзовое копьё для Эоден. Выйдите в дверь, просмотрите видеосцену и приготовьтесь к очередной паре квестов.

- Победить тролля, атакующего внешнюю стену (Defeat an Outer Wall Troll).

Тролль атакует. Нужно остановить его любой ценой, иначе он перебьёт гондорианцев и заметно ослабит оборону города.

- Спасти солдат от тролля (Save Troops from a Troll).

Орки и тролли окружили группу гондорианских воинов в аллее, неподалеку от внешней стены. Немедленно бросайтесь на помощь.

Пройдите вперед, запомните игру, сверните налево, прикончите пару троллей, таким образом завершите квест "Уничтожить тролля, атакующего внешнюю стену", "откроете" очередную эпическую сцену. Впереди обнаружите сундук, а в нём наколенники для Беретора.

Развернитесь, возвращайтесь обратно. В сундуке найдёте кольцо для Беретора, поднимитесь по лестнице. Налево сверните на перекрёстке, сразитесь ещё с двумя троллями, получите медальон для Идриал. Квест завершен, развернитесь, отправляйтесь в противоположном направлении, просмотрите видеосцену, сразитесь с несколькими орками. В вашем отряде Морвен, Эоден и ХедХод. Далее прибейте ринграйта. В вашем отряде будут Беретор, Идриал и Элегост. А дальше уничтожьте нескольких орков и ринграйтов. "Откроете" следующую эпическую сцену.

Позади справа сундук. В нём мощный топор для ХедХода и камень эльфов. Перед пунктом отгрузки ещё один сундук, а в нём наручи для Элегоста.

Настало время уничтожить троллей. Получите в награду меч для Беретора, а также копьё для Эодена. Откроете эпическую сцену.

Слева сундук. В нём стальные наплечники для Беретора. Пройдите чуть вперёд и получите новый квест.

- Оборонять третьи ворота (Defend the Third Gate).

Нельзя допустить, чтобы орки прорвались через третьи ворота. В сундуке впереди найдёте набедренник для Морвен, а также "шпильку" для Эоден. Пройдите вперёд к пункту отгрузки. Неподалеку сундук, в нём нижняя броня для Идриал. Продвигайтесь по дороге, уничтожайте орков, получите тяжёлый железный меч для Идриал, завершите таким образом квест и откроете новую сцену. Впереди в тупике в сундуке найдёте наручи для Идриал. Пройдите дальше по дороге и получите новое задание.

- Остановить Назгал и Фелл Бест (Stop Nazgul and Fell Beast).

У четвёртых ворот Назгал со своим "зверем" пытается уничтожить обороняющихся гондорианцев.

В сундуке справа найдёте кольчугу для Эоден, а когда победите Назгала, станете обладателем кольчуги для Морвен. Квест закончен, пройдите чуть дальше. В сундуке найдёте кольцо для Беретора, а ещё дальше в очередном сундуке стальной шлем для Морвен и бархатный плащ для Эоден. Когда доберётесь до конца этой зоны, получите очередное задание.

- Помочь Гендольфу в схватке с королевской "ведьмой" (Aid Gandalf vs. Witch-king).

Присоединитесь к Гендольфу и помогите ему прогнать королевскую ведьму. Сделать это можно до того, как Гендольф расправиться с белым колдуном (White Wizard). Впереди сундук. В нём наручи для Беретора. Пройдите в дверь, просмотрите видеосцену, и начнётся битва. Идриал должна использовать свою способность Haste of Elves на Гендольфа, а Гендольф мощную "электрическую" атаку Bolt of the Valar, каждый раз нанося противнику 25000 очков повреждений. Конечно, Гендольф справится с соперником без труда. Получите золотой щит эльфа для Беретора и закончите квест. Слева в сундуке найдёте шпильку для Эоден, а чуть дальше в маленькой аллее в сундуке стальные наколенники для Эодена, а справа в тупике в сундуке найдёте боевой топор гномов для ХедХода.

Пройдите на следующий экран, просмотрите видеосцену, получите новое задание, а также очередную эпическую сцену.

- Вернуть боевой штандарт Элендил (Recover Banner of Elendil).

Необходимо защищать тронный зал гондорианцев, а затем вернуть древний боевой штандарт, который поможет вам на полях сражений в Pelennor.

Как только войдёте в тронный зал, слева обнаружите сундук, в нём шлм для Эоден, а справа в другом сундуке бляха для Элегоста. После схваток с врагами получите длинный стальной меч для Беретора, наплечники для Идриал, стальной нагрудник для Беретора, а также рыцарский плащ для ХедХода. Пройдите к сундуку справа, возьмите оттуда наплечники для Эоден и прямо перед пунктом отгрузки, запомнив игру, откроете новую эпическую схему.

Пройдите в конец комнаты, сразитесь с орками. Одержав победу, получите щит королевского охранника для Эоден и новую эпическую сцену. Глава закончена.

* Pelennor Fields.

На поля, окружающие Minas Tirith, пытаются прорваться отряды орков. Нужно любой ценой помешать им переправиться через реку. Предстоит выполнить 2 квеста.

- Рейд к руинам (Ride to Ruin).

Геоден сражается за светлое будущее свободных людей, присоединитесь к нему.

- Битва за короля (Fight for the King).

Битва за Короля Запада решающая, поскольку Тёмный Лорд намеревается сокрушить мир людей.

В сундуке справа сзади найдёте капитанские наплечники для Морвен, а слева пункт отгрузки. Запомнив игру, откроете режим Evil Mode для этой главы. Продвигайтесь вперёд, сразитесь с несколькими отрядами орков, получите длинный меч для Беретора и золотое копьё для Эодена. А когда подойдёте к перекрёстку с пунктом отгрузки, "откроете" новую эпическую сцену. Продвигайтесь вперёд, уничтожайте троллей и орков, получите мощный стальной

меч для Идриал, убивающий врага одним ударом, а также щит для Беретора. В сундуке в самом конце найдёте бронзовое копьё для Эоден, далее вернитесь к пункту отгрузки и пройдите в другом направлении на перекрёстке.

Сразившись с орками и ринграйтами, сверните на перекрёстке налево, найдёте наплечники для ХедХода. Прямо впереди сундук, в нём топор для Морвен. Продвигайтесь дальше по дороге. Обнаружите еще один сундук, в нём серебряная тиара. Вернитесь к перекрёстку. На этот раз сверните налево. Найдёте кольчугу для Эоден, а также боевой щит для Беретора, сразившись с врагами. Чуть дальше откроете эпическую сцену.

Когда разберётесь с троллями и Эстерлингом. Сверните на перекрёстке направо, получите наручи и наколенники для ХедХода. В сундуке найдёте бляху для Элегоста и шпильку для Эоден. Развернитесь, возвращайтесь обратно к перекрёстку.

Предстоит схватка с гигантским слоноподобным монстром, и когда его победите, чуть сзади слева обнаружите пункт отгрузки. Запомните игру, пройдите вперёд, просмотрите видеосцену, после которой сразитесь с королевской ведьмой. Еовин присоединится к вам в этом бою.

Идриал должна использовать атаку Weakening Slash.

ХедХод - Hew Armor.

Морвен - Poisoned Wounds.

Ну а затем бросайтесь в рукопашную. Если кто-нибудь погибнет, используйте Aura of the Valar Идриал, чтобы оживить товарища и полностью восстановить его здоровье и атакующие очки. После боя получите замечательный шлем для Морвен и серебряное копьё королевы для Эоден. На этом квест "Рейд к руинам" завершается.

Отправляйтесь дальше по дороге, сразитесь с воинами эстерлингами. Если они используют чёрный щит, в ответ воспользуйтесь способностью Эоден Spirit Powers - Dispel, чтобы удалить этот щит. Неподалеку после боя обнаружите пункт отгрузки и сундук, а нём железный широкий меч для Морвен.

Когда победите слона, получите боевой шлем для Беретора и пехотный щит для Эоден. Пройдите чуть дальше по дороге, сразитесь со следующим слоном. После победы сверните налево у перекрёстка, уничтожьте орков эстерлингов, обнаружите сундук, в нём лечебные капли (Drops of Healing) и эль гномов (Dwarven Ale). Возвращайтесь к перекрёстку и сверните на другую дорогу.

Предстоит схватка с ещё двумя слонами. Идриал должна использовать свою способность Frenzy как можно быстрее. Затем Aura of the Vair на себе и ещё одном персонаже. Используйте эту способность как можно чаще, чтобы своевременно оживлять погибших персонажей, и, конечно же, Идриал должна быть обязательно в вашем отряде, а если она погибнет, немедленно оживите её. Снова используйте эту способность, чтобы она в следующий раз автоматически ожила. Если будете выполнять все эти требования чётко и своевременно, то безусловно справитесь с обоими слонами.

Старайтесь использовать технику Double, чтобы они могли выполнять всегда два хода подряд вместо одного и, конечно, самые мощные атаки. Безусловно Беретор с его искусством "удвоения" и мощными атаками в ближнем бою и ХедХод, несмотря на то, что он гном, необычайно мощные, пожалуй, наилучшие товарищи для Идриал в этом бою.

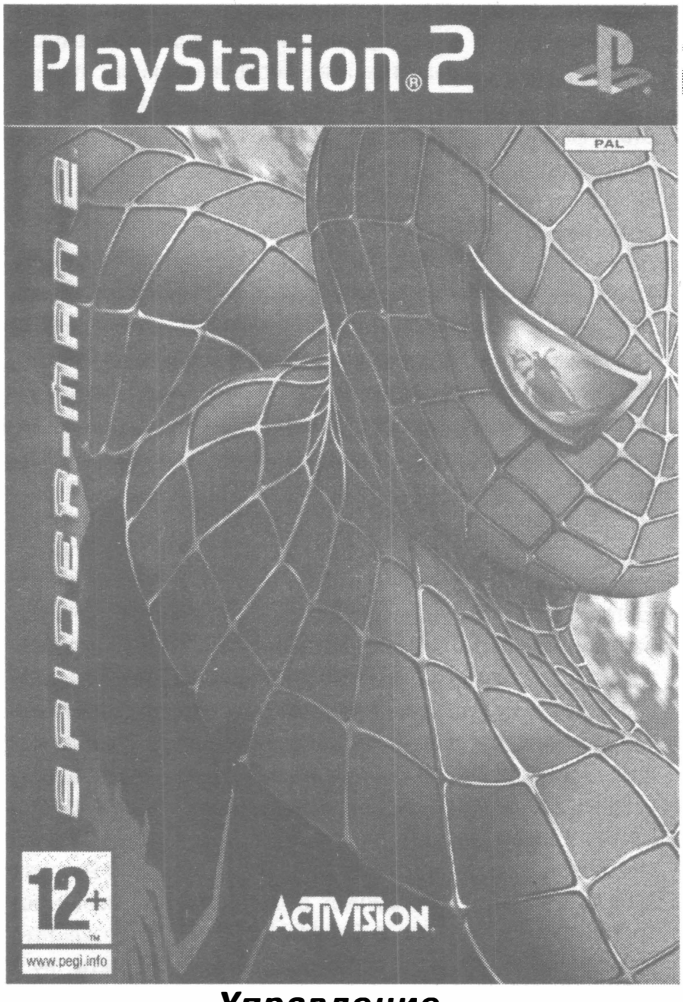
Продвигайтесь вперёд, просмотрите видеосцену, а затем сразитесь с орками и троллями. В этом бою будете управлять Арагорном. Схватка довольно простая, особенно по сравнению с предыдущей. Элегост должен атаковать врагов усыпляющими стрелами, после чего запросто уничтожите их поодиночке. Неплохо использовать также искусство Арагона (Call the Dead skill) и тогда окончательно и бесповоротно уничтожите врага. Чуть позади пункт отгрузки. Закончив схватку, запомните игру, пройдите вперёд, сразитесь с Ringwraith. За победу получите бронзовый набедренник для Морвен. Далее ещё одна битва с орками и троллями, получите доступ к очередной эпической сцене "Возвращение короля" (Reuturn of the King), а в очередном бою снова орки. Схватка непростая, используйте технику Арагорна Call of the Dead, и врагам не устоять. Таким образом вы завершили квест Fight for the King (Битва за Короля) и получили доступ к последней финальной эпической сцене The Brave Preval. Глава полностью завершена.

Запомните игру, продвигайтесь вперёд, сразитесь с тремя троллями. После победы просмотрите видеосцену, прикончите четверых ринграйтов, и когда схватка завершится, начнётся следующая. На этот раз ринграйтов будет больше, но они не очень опасны для такого опытного бойца, как вы. Когда просмотрите следующую видеосцену, сразитесь с Eye of Sauron. В этом бою Идриал должна использовать свою способность Frenzy, а затем, как обычно, Aura of the Vair. Чтобы уничтожить броню соперника, постарайтесь как можно быстрее использовать технику Morgul Decay, а затем атакуйте, используя самые мощные атаки и способности. Если используете Paralysis of Light и Dwarven Alen аБеретора, то он сможет воспользоваться своей потрясающей способностью Shield of Courage. В результате автоматически устранит все отрицательные эффекты, ну а для того, чтобы избавиться от воздействия вражеской магии Идриал может использовать технику Cleansing Waters.

Когда завершится эта последняя и очень трудная битва, просмотрите видеосцену, и игра закончена.

Примечание. Очень вероятно, что игру на 100% не удастся завершить у последнего пункта отгрузки. При удаче выполните её лишь на 99%. Может быть, какие-то схватки в финальной части игры и составляют этот единственный процент, но поскольку у вас нет возможности запомнить игру в самом конце, то этого узнать и не удастся.

SPIDER-MAN 2



PS2 XBOX PC CD-ROM

Управление.

Левая аналоговая кнопка - перемещение персонажа.

Правая аналоговая кнопка - управление камерой.

Кнопка **DOWN** на D-pad - прицеливание в ближайшего врага. Камера автоматически будет удерживать его в центре экрана.

Кнопка ✖ - прыжок / трик.

Нажав кнопку ✖, выполните прыжок, а если удерживаете её, то заряжаете прыжок. Полностью заряженный прыжок позволяет Спайди подскочить буквально метров на 10, в то время как обычный прыжок лишь метра на полтора. Есть соответствующий индикатор зарядки прыжка, расположенный возле индикатора здоровья.

С помощью кнопки ✖ можно выполнять и довольно сложные трюки. Когда приобретёте их в магазине Спайди, то сможете выполнять просто фантастические цирковые номера среди небоскрёбов Манхеттена.

Кнопка ●.

Когда голова Спайди вспыхивает пурпурным светом, и слышите характерный звон, значит активирован режим Spider-Sense. В этот момент следует нажать кнопку ●, чтобы увернуться от любой вражеской атаки. С помощью этой же кнопки вы можете буквально прилипнуть к любой поверхности, даже к вертикальной стене, и ползать по ней.

Кнопка ▲ - использование паутины.

В этой игре запас паутины у Спайди никогда не кончается, но в принципе можно выполнить лишь 3 приёма.

Трап Web. Отличный способ, когда на вас нападают многочисленные враги, а вам необходима краткая передышка. Нажав кнопку ▲, вы буквально окутываете их паутиной и можете передохнуть, в то время как атака Web Slinging совершенно необходима, когда нужно добраться до какого-нибудь казалось бы недоступного места. Просто зацепитесь паутиной, а по ней доберётесь куда нужно (кнопка **R2**). Наконец, атака Impact webbing (кнопки **L2** + ▲). Можете шмякнуть захваченного врага о стену здания, превратив его просто в лепёшку.

Кнопка ■ - атакующая кнопка.

Как только нажмёте её, Спайди нанесёт противнику мощный удар. Нажмёте её повторно, и удар будет мощнее. На самом деле, нужно просто нажимать её непрерывно, особенно когда сражаетесь с серьезными соперниками.

Арсенал комбинаций.

■, ■ - Left Hook (левый хук).

■, ✖ - Hop-over Head Punch (удар кулаком в голову в прыжке).

■, ▲ - Атака Web Trip.

■, ■, ■ - Атака Knockdown Punch.

■, ■, ✖ - Jump-off Kick (удар ногой в прыжке).

■, ■, ▲ - Атака Web Hammer.

■, ✖, ■ - Air Kick (атака ногой в воздухе). Очень эффективна, когда враг находится в воздухе.

■, ▲, ■ - Double Fist Uppercut (двойной апперкот).

▲, **UP** (левая аналоговая кнопка) - атака Yank Up.

▲, **DOWN** (левая аналоговая кнопка) - атака Yank To U.

▲, **LEFT** (левая аналоговая кнопка) - атака Yank Deft.

▲, **RIGHT** (правая аналоговая кнопка) - атака Yank Right.

▲, вращение на 360 градусов левой аналоговой кнопки - атака Web Rodeo.

▲, ■ - атака Yank Kick.

▲, ■, ■ - атака Thrust Kick.

▲, ■, ▲ - атака Web Blast.

■ - атака Roundhose Kick (Spider reflexes).

■, ■, - атака Drop Kick (Spider reflexes).

■, ■, ■ - атака Mule Kick (Spider reflexes).

L2 + ■ - атака Spirint Uppercut (очень эффективная, используйте почаще).

●, нажатие вверх левой аналоговой кнопки - увертка Dodge back (Spider Sense).

●, нажатие вниз левой аналоговой кнопки - увертка Dodge back (Spider Sense).

●, ■ - контратака Flip Kick после увертки.

●, нажатие влево левой аналоговой кнопки + ■ - Counter Elbow (контратака локтем, после увертки).

●, нажатие вправо левой аналоговой кнопки + ■ - Counter Uppercut (контратака апперкот, после увертки).

Все эти комбинации отлично работают в самых разнообразных вариантах. Старайтесь экспериментировать, научитесь выполнять их все буквально на интуитивном уровне, автоматически. Тренируйтесь на слабых врагах, и всё будет отлично.

Примечание Spider Reflexes и Spider Sense, это специальные режимы.

Кнопка **L2**. По существу, кнопка скорости. Если нажимаете её вместе с левой аналоговой кнопкой, то резко ускоряете свое движение по земле. Нажав эту кнопку, раскачиваетесь на паутине значительно быстрее, а также можете выполнить Turbo Swing.

Кнопка **R2** - раскачивание.

Первым делом выстрелите паутиной в соответствующую точку, чтобы зацепиться за нее. Точка должна быть на подходящем расстоянии и конечно заметно выше вас, но этого ещё недостаточно. Итак, паутина зацепилась, и вы сможете раскачиваться, вися на ней, словно маятник, точнее, как Тарзан в джунглях. И в тот момент, когда начнёте раскачиваться, нажмите и удерживайте кнопку ✖. Когда окажетесь в нижней точке, нажмите и удерживайте кнопку **L2** и взлетите вверх в большой амплитудой и когда достигнете самой верхней точки, отпустите кнопку ✖, но при этом просто шмякнетесь на землю, а потому буквально через мгновение, как отпустите паутину, немедленно повторите манёвр, зацепитесь паутиной за следующую точку, точно так же раскачивайтесь на ней и сможете добраться куда угодно, важно, чтобы было за что зацепиться.

Режим Spider-Sense.

В этом режиме время замедляется, а вы сохраняете прежнюю скорость движения, а атаки становятся мощнее. Теперь вы можете буквально крушить скалы, поскольку получаете огромные преимущества перед всеми врагами, сколько бы их ни было. К сожалению, есть синий индикатор этого режима, который опустошается чрезвычайно быстро. Заполнить его можно, выполняя различные паутинные трюки, увертки и успешные атаки.

Кнопка **R1** - центровка камеры. Она располагается как раз за Spider Man. Карта (The Map) - очень полезная штука. Нажмите кнопку **Select** и увидите карту Манхеттена в режиме реального времени. Можно менять масштаб этой карты кнопками ● и ✖; используйте аналоговую кнопку, чтобы выполнять движение. Иконки на карте указывают места, куда нужно добраться.

Помимо этой карты есть ещё одна карта, всё время находящаяся в нижней части экрана. Она очень миниатюрная и сделана в такой перспективе, что иногда здания могут показаться вам ниже или уже, чем они на самом деле, что очень важно при выполнении различных паутинных трюков. Карта на самом деле очень полезная, тем более, что на ней нанесены линии определённой высоты. Ориентируясь на них, можно точно оценить высоту других объектов.

Героические очки.

В каждой главе практически присутствует цель заработать героические очки, для чего нужно уничтожать врагов, выполнять специальные трюки, но главный источник героических очков, это гражданские лица, которых встретите на улице. Поговорив с теми, кто криками призывает на помощь (у них над головой большой зелёный вопросительный знак), и получите соответствующее задание. Иногда нужно сорвать ограбление, спасти людей из тонущего катера. Вот за это как раз и получаете огромные очки, а их можно использовать для того, чтобы прикупить апгрейды.

Магазин Spidey.

Таких магазинов много в Манхеттене. В них можно прибрести различные апгрейды и новые боевые комбинации, если есть достаточно героических очков. Можно также купить воздушные трюки и полное здоровье.

Боевая стратегия.

Прежде всего прикупите контратакующие комбинации. Иногда это единственный способ победить соперника, и необходимо иметь и освоить их как можно больше.

Паутиновые комбинации отличный способ получить передышку в ходе интенсивных сражений.

Однако, учтите, что кое-кто из врагов может не только увертываться от паутины, но и как бы захватывать её, так что успех не гарантирован.

Необходимо освоить, по крайней мере, одну воздушную комбинацию, поскольку враги наиболее уязвимы, когда находятся в воздухе, и это необходимо использовать.

Почаще в бою используйте кнопку ●. Когда ваша голова "вспыхивает", то слышите характерный звонок. Необходимо усвоить на уроне рефлекса, даже если в этот момент выполняете атаку, немедленно нажмите кнопку ●, поскольку почти наверняка сможете увернуться от вражеской атаки и не пострадать. Учтите, что некоторые враги могут блокировать самые мощные удары, буквально способные пробить стену. И тогда в случае контратаки вы наверняка увернётесь. В противном случае можно серьёзно пострадать. Кстати, когда враги обстреливают вас, можете преднамеренно не открывать ответный огонь, а просто увертываться от их выстрелов, и если делать это мастерски, то враги точно останутся в дураках.

Не забывайте про кнопку **L1**. Таким образом сможете замедлить время, а сами сохраните скорость и повысите мощь атак. Буквально за несколько секунд реального времени сможете уничтожить целую кучу врагов, да и увертываться от них будет значительно легче. Однако, не злоупотребляйте этим, так как если полностью исчерпаете индикатор этого режима, то дальше придётся полагаться лишь на свою ловкость, способность увертываться, а это достаточно рискованно, хотя режим замедления времени почти наверняка пригодится в схватке с боссом или многочисленными соперниками.

Если хотите уничтожить довольно слабого врага как можно быстрее, то выполните Sprint прямо на него и нажмите кнопку ■. В результате одним ударом подбросите его в воздух, а затем прыгните сами и молотите раз за разом прямо в воздухе и почти наверняка укокошите его прежде, чем он рухнет на землю.

ПРОХОЖДЕНИЕ.

Каждая секция игры поделена на главы, в каждой главе свои цели. Когда их выполните, сможете перейти к следующей главе, а с целями ознакомитесь на стартовом экране.

- Глава 1. What Night Have Been.

Цель: освоить основы игры.

Вначале изучите Web-Slinger. После короткой видеосцены окажетесь в учебной секции, её надо закончить обязательно, и она достаточно увлекательна.

Первым делом надо вскарабкаться на стену, используя кнопку ●. Вот и сделайте это, затем научитесь прыгать, ну а после этого появится синий маркёр, за которым нужно проследовать.

Маркёр облегчает поиск цели и указывает точно пункт назначения. Цифра в верхней части маркёра вовсе не лимит времени, а спидометр, указывающий расстояние до цели. Самое главное удерживать маркёры в центре экрана, тогда будете уверены, что двигаетесь точно к цели. Если же придётся сманеврировать, обойти какое-то препятствие, не пугайтесь, всегда можно вернуться обратно после того, как минуете препятствие, а когда доберетесь до пункта назначения, завершите главу.

- Глава 2. A Day in the Life.

Цели:
Поколотить преступников.
Прикупить в магазине апгрейд Swing Speed.

Советчик расскажет вам как прыгать со здания, и советам его нужно доверять. Они очень верные и полезные. Перед вами большая зелёная стрелка, указывающая направление. Конечно, очень страшно прыгать вниз с небоскрёба. Кажется, что наверняка разобьётесь насмерть, но игра как бы замедляет движение, а советчик читает вам лекции. Вы всё ещё падаете, так вот, последуйте его совету, используйте кнопку **R2**, цепляйтесь паутиной, ну а остальное всё понятно.

Через некоторое время узнаете о готовящемся ограблении. Проследуйте за маркёром автомобиля грабителей, поколотите их как следует, используйте какие угодно приёмы, но самый эффективный, конечно, Sprint апперкот. Затем возвращайтесь обратно, чтобы выполнить и вторую цель; проследуйте за синим маркёром к магазинчику Спайди, купите здесь Swing upgrade, и глава завершена.

- Глава 3. Punctuality is the Theif of Time.

Цели:
Отправиться в пиццерию.
Заработать более 2000 героических очков.
Примечание. Вначале нужно будет прослушать очередную лекцию Курта Коннорса и проследовать за синим маркёром, как обычно.

По пути в пиццерию услышите крик о помощи. Судя по всему, бандиты пытаются ограбить женщину. Отмолотите их как следует, верните женщине её кейс и не расслабляйтесь. Вы можете опоздать на лекцию. Продвигайтесь за маркёром, прямо в иконку на верхней части здания, нажмите кнопку ■, чтобы переодеться в обычную одежду,

просмотрите видеосцену, а затем начинайте зарабатывать героические очки, сражаясь с преступниками, которые нападают на невинных жителей, ну а те, конечно, обращаются к вам за помощью.

Спайди неожиданно вспомнит, что у него назначена встреча с Мэри Джейн и Гарри. Если хотите, можете отправиться туда, но вначале всё-таки заработайте более 2000 очков, ну а затем проследуйте за синим маркёром.

Просмотрите ещё одну видеосцену, окажетесь в пиццерии. Пройдите внутрь проследовав за белым маркёром. Теперь вам нужно развозить пиццу. Это на самом деле просто. Если своевременно используете кнопку **R2** и сделаете мощное ускорение. Когда доставите всем голодным заказчикам пиццу, дело сделано.

Чуть позже Спайди снова встретит Мэри Джейн. Правда, встреча будет очень коротенькая, так как нужно расправиться с бандитами. Войдите в здание, куда забежали гангстеры, и тут же узнаете, что их значительно больше, чем можно было предположить. Однако, справитесь с ними легко, если своевременно будете увертываться. Особенно остерегайтесь бандитов, вооружённых пистолетами.

Ну а далее предстоит встреча с очаровательной "Чёрной Кошкой" (можно называть её Black Cat, как это сделано в фильме), такая очаровательная воровка. Проследуйте за ней, обратите внимание на индикатор в верхней части экрана. Он указывает расстояние до неё. Не используйте паутину, гораздо эффективнее, удерживая кнопку ✖, выполнить спринтерский рывок и прыгать со здания на здание. Так проще, и ей не удастся оторваться. Однако, если встретите чрезвычайно высокое здание, то можете, уцепившись за него паутиной, вскарабкаться наверх. Делать это нужно очень быстро. Во всяком случае, стрелочка всегда укажет вам месторасположение, и белые следы остаются, так что сориентироваться легко. Ну а когда поймаете Чёрную Кошку, глава закончена.

- Глава 4. All in Day`s Work.

Цели:
Закончить работу в Daily Bugle.
Купить в магазине Swing Upgrade второго уровня.
Заработать более 2000 героических очков.

Первым делом цепляйтесь паутиной за стены зданий и, перемахивая с одного на другое, отправляйтесь в Daily Bugle (Белый маркёр). На крыше увидите вентиляционный проход, который автоматически откроется, когда подойдёте к нему. Забирайтесь внутрь и прыгайте. В результате уже как Петер Паркер, а не Спайди, окажетесь в мужском туалете. Подойдите к синему маркёру, который находится в главном офисе Daily Bugle, потолкуйте с Бетти Гренд, секретаршей босса.

Джон Джемесон, хозяин Daily Bugle даст вам первое задание: несколько фотографий города, откуда-нибудь с высоких точек. Ну и конечно, сделать это может только Спайдермен. Покиньте помещение и отправляйтесь в мужской туалет. Снова переоденьтесь в костюм Спайдермена и отправляйтесь вслед за первым жёлтым маркёром, и когда окажетесь на месте, обнаружите иконку, на ней камеру. Нажмите кнопку ■, находясь как бы внутри иконки, и сделайте фотографии. Ну а дальше нужно будет подниматься всё выше и выше, следуя за жёлтым маркёром. Можете сориентироваться по карте на вашем экране, чтобы оценить высоту здания. Когда окажетесь "внутри" иконки, вновь нажмите кнопку ■. Ну а дальше следуйте за очередной целью, всё выше и выше, пока не окажетесь на крыше необычайно высокого здания. Здесь можно передохнуть. Перед вами открывается удивительная панорама города. Как только сделаете все фотографии, проследуйте за маркёром обратно к офису Daily Bugle.

После короткого разговора с мистером Джемесоном и Робертсоном, снова переодевайтесь в Спайдермена и, как только услышите взрыв, немедленно отправляйтесь выяснить в чём дело. Судя по всему, это Рино. Готовьтесь к схватке с боссом, хотя он слабак.

Примечание. Босс-стратегии будут рассмотрены отдельно.

Расправившись с Рино, можете врезать ему несколько раз, когда он будет висеть вниз головой, но тратить на это время, в принципе, не следует. Побыстрее заработайте необходимое количество героических очков, загляните в магазин Спайди, чтобы прикупить апгрейд Swing второго уровня.

- Глава 5. A Meeting of the Minds.

Цели:
Добраться до квартиры доктора Октавиуса.
Купить в магазине апгрейд Grapple Attack.
Заработать более 2000 героических очков.

Цели целями, а очки нужно заработать побыстрее, чтобы купить апгрейд для атаки крюком, хотя и цели выполнить не вредно, если сочтёте целесообразным. Чтобы добраться до квартиры доктора Октавиуса, нужно проследовать за белым маркёром. Приоденьтесь, просмотрите видеосцену, передохните. В общем, возможности разнообразные, ну а когда цели выполнены, то и глава завершена.

- Глава 6. Cat and Mouse.

Цели:
Сделать 5 фотографий находок.
Добраться до квартиры Мэри Джейн.
Купить swing апгрейд третьего уровня.
Заработать более 200 очков.

В начале игры советчик подскажет вам, что нужно отыскать 5 предметов и сделать их фотографию (положение предметов отмечено на вашей карте). К счастью, находятся они недалеко друг от друга, но вначале лучше все-таки заработать побольше очков, купить Swing апгрейд третьего уровня, ну а затем уже следуйте за жёлтым маркёром. Когда приблизитесь к предметам, легко их обнаружите. Сфотографируйте их точно так же, как и ранее, только на этот раз кнопку ■ нажимать не следует.

Чуть позже снова встретите Чёрную Кошку. Она бросится наутёк, а вы следуйте за синим маркёром, чтобы отыскать её. Вначале всё будет, как и прежде. Постарайтесь не свалиться с какого-нибудь небоскрёба. В основном используйте свое искусство прыгать и карабкаться. В конце концов, догоните её и приступайте к выполнению других целей. В первую очередь лучше отправиться в квартиру Мэри Джейн. Ну а дальше действовать нужно очень быстро, поскольку нужно успеть в театр. Лимит времени жёсткий. Торопитесь. Используйте паутину, чтобы перемахиваь с одного места на другое. К счастью, театр находится совсем недалеко, а у вас уже есть апгрейд третьего уровня, так что особых проблем не предвидится. В "иконке" переоденьтесь, и если все основные цели выполнены, то глава завершена.

- Глава 7. Pride and Prejudice.

Цели:
Закончить работу для Daily Bugle.
Заработать более 3000 очков.

Первым делом отправляйтесь в офис Daily Bugle. Попасть туда сможете через вентиляционные проходы на крыше и встретите Quentin Beck, который потребует доказать, что Spider Man действительно настоящий супермен, а не какая-нибудь подделка. То, что вы спасли уже однажды город, никого не волнует, а кроме того, Джемесон хочет, чтобы сделали ещё несколько фотографий. Вот и отправляйтесь к спортивной арене, и конечно, нужно доказать этом Беку, что вы не лыком шиты. Для этого необходимо собрать больше преступников, чем это сделает Бек за определённое время и сбросить их в один из трёх контейнеров, который испускает свет. Преступников можно бросать в них лишь на зелёный свет, а когда свет красный, то даже если бросите преступника, он засчитан не будет. Можно, кстати, как и в правилах уличного движения, бросать преступников на жёлтый свет, до того как включится красный. Только один контейнер в каждый конкретный момент излучает зелёный свет. Преступники появляются группами. В каждом испытании три группы. Вам нужно попытаться словить преступников своей паутиной и нажать кнопку ●, когда они приблизятся к вам. Делать это нужно одним плавным движением, быстро и по возможности интуитивно, иначе не выиграть. Старайтесь немедленно атаковать, как только появится группа преступников. Это даст вам преимущество, за вами первый ход. Итак, спринтерский рывок и захват преступника паутиной. Тут же бегите к контейнеру, излучающему зелёный свет, и прыгайте в него. Нажмите кнопку ●, чтобы сбросить преступника, а затем, выполнив заряженный прыжок, выскочите из контейнера. Если в этот момент преступник окажется рядом, немедленно ловите его паутиной, ну а если нет, то попытайтесь догнать ближайшего бандита, словить его паутиной и сбросьте в ближайшей контейнер с зелёным светом. Повторяйте эту процедуру как можно быстрее. Правда, иногда может случиться ничья, и тогда будет назначен дополнительный раунд, в котором необходимо первым отловить определённое количество преступников.

После того, как одержите победу, предстоит принять участие в своеобразной гонке с препятствиями. Цель проста. Необходимо нажать все выключатели так, чтобы Квентин вас не заметил, поскольку в противном случае выстрелит из пушки. Увернуться от этого залпа нельзя. Три точных попадания, и вы проиграли.

Для того, чтобы Квентин вас не заметил, нужно всегда прятаться за блоками, но с той стороны, где он вас, конечно же, не видит. Поскольку он находится по другую сторону и с места не двигается, то сориентироваться достаточно просто.

Как только начнётся игра, быстро рваните вперёд и спрячьтесь за блоком, который упадёт рядом с вами, и когда доберётесь до блока с выключателем, будьте осторожны, чтобы Квентин вас не увидел; активируйте выключатель, нажав кнопку ■. Осмотритесь, сообразите как лучше действовать, и идите к следующему блоку, спрячьтесь за ним так, чтобы вас было не видно, но учтите, что пол начнет двигаться и если вы свалитесь, то вас точно заметят, но в принципе довольно легко спрятаться за блоками на вращающемся полу. Можно использовать стационарный блок и успешно добраться до следующего выключателя без единого выстрела. Активируйте его, а дальше предстоит действовать в помещении с вращающимися стенами.

Каждая стена совершает оборот независимо от примыкающей к ней стены, так что у вас будет достаточно времени сообразить, на какую стену нужно забраться в то время, как поворачивается другой участок стены. После этого нужно перебраться на тот участок, который уже повернулся, ну и т.д. Когда переберетесь на противоположную сторону, активируйте выключатель. Далее в следующей секции стены движутся вверх и вниз. Прижмитесь к первой стене, выберите подходящий момент, переползите к другой стене, ну и, в конце концов, доберётесь до платформы с выключателем и сумеете активировать его.

Далее предстоит пробираться через секцию, в которой платформы поворачиваются по направлению к пушке. Вот тут придётся использовать слегка заряженные прыжки, прыгая по направлению к платформе, движущейся к вам, и прежде, чем она развернётся по направлению к Беку. Действуйте решительно, но очень осторожно. Ни в коем случае нельзя использовать полностью заряженные прыжки. В конце концов, доберётесь до платформы с выключателем и активируйте его. Таким образом одержите победу и докажете, что вы подлинный Спайдермен. Теперь приступайте к зарабатыванию героических очков.

- Глава 8. Sugar and Spice.

Цели:

Добраться до квартиры доктора Октавиуса.

Купить Swing апгрейд четвёртого уровня.

Заработать более 3000 очков.

Первым делом, конечно, лучше прикупить апгрейд, если есть достаточное количество очков. Он вам безусловно понадобится, ну а в противном случае надо зарабатывать очки. Отправляйтесь вслед за маркером к квартире доктора Октавиуса. После короткой видеосцены вспомните кое-что важное. Мэри Джейн! И сообразите, зачем вам нужен будет апгрейд четвёртого уровня. Нужно торопиться, лимит времени очень жёсткий. Если использовать Turbo swing, то когда доберётесь до цели, то выяснится, что нужно вначале разобраться с несколькими плохишами. Вначале прикончите стрелка на крыше, затем спрыгните вниз и разберитесь с остальными. Некоторые из них вооружены огнестрельным оружием. Будьте осторожны, маневрируйте, прыгайте, увертывайтесь, выполняйте нырки. На полную катушку используйте спайдер-рефлексы. Несколько бандитов попытаются удрать на машине. Сзади расположился стрелок, его надо прикончить в первую очередь. Подпрыгните в воздух так, чтобы оказаться над машиной, и в момент приземления выполните комбинацию, чтобы сбить его наземь, ну а затем продолжайте преследовать автомобиль. Используйте кнопку **L1**, чтобы действовать быстрее; молотите по корпусу автомобиля до тех пор, пока он не остановится, и когда из него появятся бандиты, расправьтесь с ними и отправляйтесь на встречу с Мэри Джейн. По пути вновь наткнётесь на Чёрную Кошку и вновь будете преследовать её. Не отставайте, здесь она может резко оторваться. Проследуйте за ней, прыгая с крыши на крышу; при необходимости используйте паутину, карабкайтесь по стенам. В конце концов, доберётесь до убежища, где кругом куча бандитов. К счастью, Чёрная Кошка сразится на вашей стороне. Увертывайтесь от вражеских атак, не горячитесь, держитесь поближе к стене, используйте паутину, чтобы сцапать преступников, а затем выбить из них дух. Старайтесь провести мощную атаку, подбить противника в воздух, а затем уже ликвидировать его. В общем, с помощью Чёрной Кошки продолжите приключения, если не набрали достаточно количество очков.

- Глава 9. When Aliens Attack.

Цели: Закончить работу для Daily Bugle.

На этот раз необходимо добраться до места пресс-конференции, которую проводит мистер Бек, и сообщить все детали происходящего в Daily Bugle. Переодевайтесь в Спайдермена, просмотрите видеосцену, в которой узнаете, что Квентин Бек на самом деле Мистерио!

Лимит времени жёсткий, и нужно успеть на пресс-конференцию. Хотя вы находитесь в этом же здании, придётся мчаться с максимальной скоростью по лестнице, чтобы своевременно попасть в нужную комнату. На этот раз лазить по крышам не придётся.

Судя по всему, Мистерео показал свою собственную сущность. Какая там пресс-конференция! Репортёры оказались в смертельной опасности. Двое из них свисают с балконов и вот-вот рухнут наземь. Ещё один на балконе, правда, не висит, а другие находятся рядом с голограммой Мистерио. Кроме того, атакуют бесчисленные роботы.

Вначале нужно спасать висящих репортёров. Балкон, на котором вы находитесь, в принципе, место достаточно безопасное, и когда спасёте репортёра, у которого жёлтый маркер над головой, отведите его на этот балкон, не обращайте пока внимания на роботов. Они лишь замедляют ваше действие, а нужно торопиться, спасать ещё двух репортёров. Время ограниченно, и когда спасете их, окажетесь уязвимым. Соблюдайте осторожность, доставьте спасённых на балкон, с которого пришли; затем, уцепившись паутиной, перемахните дальше.

Насчёт голограммы не беспокойтесь, там три репортёра, спасайте их одного за другим. Когда, повиснув на паутине, будете раскачиваться, не вляпайтесь в лаву. Это очень опасно. Последнего репортёра спасёте на следующем балконе.

Ну а теперь самое время заняться роботами. Прицельтесь в них поодиночке, уничтожайте одного за другим, используйте воздушные комбинации, чтобы добить их. Когда армия Мистерио будет побеждена, узнаете, что мерзавец намеревается атаковать Статую Свободы. Вот это уже серьёзно. Нужно торопиться. Используя паутину, следуйте за маркером к берегу залива, а дальше Спайди предстоит перебраться на остров. К счастью, в небе плавают большие летающие тарелки. Вот за них-то и следует уцепиться паутиной. Очень поможет Turbo Swing и заряженные прыжки. Перемахивая с одной паутины на другую, своевременно цепляясь за летающие тарелки, доберётесь до острова, где установлена Статуя Свободы.

Вокруг Леди, как её называют американцы, вращаются 8 зелёных/чёрных орбов. Вновь выполните заряженный прыжок, зацепитесь за летающую тарелку паутиной, поскольку вам нужно добраться до системы опор на Статуе Свободы, на которой крепятся эти орбы. Опоры торчат из головы Статуи Свободы, а на конце их вышеупомянутые орбы, так что вам нужно, используя паутину и полностью заряженные прыжки, приблизиться к орбам, прицелиться и начать молотить по кнопке ■. Если повезёт, то вы как бы будете засосаны в орбы и сможете тогда уничтожить их, поскольку это единственный способ. Уничтожив первый орб, немедленно зацепитесь паутиной за опорный трос и приступайте к ликвидации второго. Задача не лёгкая, но вполне выполнимая.

Но вот когда уничтожите последний орб, как можно быстрее вскарабкайтесь на самый верх системы, поддерживающей орбы, и увидите там гигантские "мозги". У вас приблизительно 1 минута, чтобы уничтожить их, иначе вновь появятся орбы, словно оживут, и нужно будет их уничтожать. Используйте Spider Reflexses и сможете уничтожить "мозги" за 5 секунд. Итак, статуя свободы спасена, а вот глава ещё не закончена, нужно выяснить где Мистерио. Следуйте за синим маркером, продвигайтесь по направлению к зданию, заберитесь в окно, посмотрите довольно смешную видосцену, окажетесь перед своеобразным цирком и увидите клоуна, вооружённого топором. Явно не симпатичный парень. Увертывайтесь от его атак, дождитесь, когда индикатор режима Spider Sense заполнится, и услышите характерный звон колокольчиков. Перейдите в этот режим, увернитесь от очередной атаки и мощно контратакуйте. В результате почти наверняка собьете его на землю. Не будьте слишком уверенным в себе, добейте его, иначе он вновь вскочит на ноги. Действуйте расчетливо и терпеливо.

Расправившись с клоуном, войдите в цирк, здесь всё перевёрнуто вверх ногами, разберитесь с ещё тремя "прыгающими" врагами. Похоже, что если сумеёте контратаковать, то нанесёте серьезные повреждения. Тем не менее, увертываться полезно. Старайтесь действовать безопасно. Как только с врагами будет покончено, запрыгните в отрытый дверной проём и падайте вниз.

Ситуация тяжёлая. Мистерео умудрился включить клонов Спайдермена в свою армию, они имеют отвратительную привычку вылезать из зеркал, а в комнате кругом зеркала. Не пытайтесь обнаружить клонов, только зря потратите время. Остерегайтесь их атак, начинайте уничтожать зеркала. Вполне достаточно будет нескольких ударных комбинаций, и как только зеркало будет разбито, внимательно следите за тем, что произойдёт. Если яркий луч попадёт в это зеркало, значит вы на правильном пути, а если нет, нужно разбить другое зеркало. Когда луч появится, начинайте считать зеркала от только что разбитого. Каждое третье зеркало от правильно разбитого необходимо уничтожить, и тогда обнаружите выход. Если появится ещё один луч, когда разобьёте зеркало, вы рассчитали всё правильно. После того, как все "третьи" зеркала будут разбиты, обнаружите выход. Проследуйте за синим маркером и покинете этот не слишком симпатичный домик.

- Глава 10. When Good Men Go Bad.

Цели:

Купить апгрейд Swing пятого уровня.

Набрать больше 3000 очков.

Вначале добывайте очки. В какой-то момент Спайди вспомнит, что он опаздывает на свидание с доктором Октавиусом. Отправляйтесь к его апартаментам вслед за маркером.

Просмотрите видеосцену, теперь вам предстоит разобраться с четырьмя выключателями в комнате, каждый находится в своём углу. Первый практически рядом с вами. Нажмите кнопку ■, чтобы активировать его, а вот с другими придётся потруднее. Обратите внимание на энергетическое поле в центре комнаты. Оно очень мощное и пульсирующее. Иногда пульсация очень короткая, а иногда очень длинная. Причём происходят они в разное время, хотя общую картину можно обнаружить. Теперь постарайтесь добраться до выключателя в другом углу, когда пульсации энергетического поля средние или короткие. Если попадёте

под энергетическую пульсацию, то взлетите в воздух, что хотя и красиво, но очень болезненно.

Кроме того, в этом помещении случайно происходят плазменные залпы, и как только голова Спайди начинает вспыхивать, немедленно нажмите кнопку ●, чтобы очень красиво увернуться от залпа. Не забывайте про кнопку ●.

Постарайтесь запомнить характер энергетических пульсаций каждого поля, и когда пульсации короткие или хотя бы средние, немедленно спринтерским рывком бросайтесь к следующему выключателю. Чтобы облегчить жизнь, используйте кнопку **L**. Учтите, что характер пульсации меняется после того, как активируете каждый следующий выключатель. После того, как сумеете активировать все четыре выключателя, приготовьтесь к неожиданной встрече.

Наберите нужное количество очков, если этого не сделали раньше; купите апгрейд, и тут Спайдер вспомнит, что он опаздывает. Бегом мчитесь к своему коллеге и встретите Конорса, но к сожалению, роботы Мистерио снова бросятся в атаку. Перебейте их, используя воздушные комбинации, и продвигайтесь дальше. Просмотрите видеосцену и по её окончании возвращайтесь в Бадли. После следующей видеосцены переоденьтесь в Спайди, и глава закончена.

- Глава 11. The Underside of Crime.

Цели:

Встретить тётушку Мей у банка.

Заработать более 4000 очков.

Первым делом можно встретиться с тётушкой Мей возле банка, для чего проследуйте за белым маркером, а затем просмотрите видеосцену. Предстоит сражение с доктором Октопусом, самым главным злодеем. Не впадайте в панику, тем более, что убивать его в данной ситуации вовсе не требуется. Нужно лишь ополовинить его здоровье, да и атаки у него пока чрезвычайно медленные.

Далее предстоит разобраться с его тремя помощниками. Они вооружены огнестрельным оружием, так что постарайтесь увернуться от их атак, прижимайтесь к стене и используйте атаки web-yank. Схватка продлится достаточно долго. Вначале расправьтесь с двумя, затем уже займитесь третьим. Теперь у вас лишь ограниченное время, чтобы добраться на вершину здания. Используйте паутину или спринт по стене (wall-sprint), чтобы как можно быстрее забраться на крышу, и тут вас начнёт преследовать вертолёт. В начале схватки целесообразно погибнуть, поскольку когда вновь начнётся игра, вертолёт окажется как раз перед вами, чуть-чуть выше, и тут вы запросто зацепитесь за него паутиной, и проблема решена.

Тётушка Мей в опасности. Она лежит на рельсах, и поезд приближается. Раскачайтесь на паутине и, когда окажетесь в нижней точке, немедленно используйте Turbo, чтобы оказаться рядом с ней и спасти её.

- Глава 12. Shocking Developments.

Цели:

Вернуться в свою квартиру.

Заработать более 4000 очков.

Итак, возвращайтесь к себе домой, просмотрите видеосцену, проследуйте за синим маркером, просмотрите следующую видеосцену и встретите Чёрную Кошку. На этот раз преследовать её сложно. Старайтесь не отставать, используйте спринтерские рывки и мощные прыжки, как обычно. Иногда придётся воспользоваться паутиной, чтобы перемахнуть через опасный участок, и в какой-то момент увидите Шокера. Он просто в бешенстве и рвётся в бой. На самом деле он не очень опасен. Остерегайтесь лишь его заряженной атаки, действуйте осторожно, но решительно. Одержав победу, продолжите зарабатывать очки.

- Глава 13. Cleaning the Slate.

Цели:

Закончить работу для Daily Bugle.

Заработать более 4000 очков.

Первым делом отправляйтесь в офис Laily Bugle. Посмотрите видеосцену, переоденьтесь в Спайдермена, проследуйте за синим маркером, но вскоре начнётся следующая видеосцена, по окончании которой вновь продолжите движение за маркером.

Всё время будьте наготове, поскольку вновь предстоит сразиться с Мистерио лично. Схватка очень опасная, не огорчайтесь если погибнете. Практически ни у кого не получается это с первого раза.

Когда сумеете победить, возвращайтесь к офису Багли, просмотрите видеосцену, покиньте офис, просмотрите следующую видеосцену, вновь возвращайтесь обратно и тут встретите Чёрную Кошку. Она расскажет вам куда удрал Шокер. Проследуйте за ней снова, теперь вы уже профессионал. Спринтерские рывки, заряженные прыжки, в общем, не отстанете. В одном месте Чёрная Кошка перемахнёт под мост, ведущий в острову Рузвельта, ну а вы повторите её манёвр, используя паутину. Своевременно зацепитесь следующей паутиной, поскольку если рухнете в воду, то наверняка её упустите.

Схватка с Шокером очень простая (смотри босс стратегию).

Остаётся лишь заработать нужное количество очков после того, как одержите победу.

- Глава 14. Burning Bridges.

Цель: Заработать более 3000 очков.

Итак, вы снова опаздываете. У вас 5 минут. Снова используя паутину, перемахните под мостом, чтобы

вернуться на сушу, и должны добраться до места, имея некоторое время в запасе.

Судя по всему, бандиты хотят захватить Мэри Джейн. Расправьтесь с ними любым способом, главное побыстрее, и после видеосцены Спайди вновь вспомнит (у него, судя по всему, склероз), что должен встретиться с Чёрной Кошкой. Проследуйте за маркером к очень большому зданию. Теперь вам предстоит гонка. Используйте Turbo Swing как можно чаще, чтобы не отстать; не волнуйтесь, если обгонете маркёр. Это не страшно, и если сумеете обогнать Чёрную Кошку, то принимайте поздравления.

Далее нужно будет расправиться с наемниками и тремя боевыми роботами ракетомётчиками. Они напоминают суперсолдат из известного фильма. Эти ребята не слабаки. Черная Кошка поможет вам в этом бою, и таким образом ваша задача упрощается. Первым делом нужно уничтожить стрелков, получив при этом минимальные повреждения. Вы постоянно под вражеским огнём, так что держите пальчик на кнопке ●, чтобы своевременно увернуться. Прячьтесь за ящиками, если хотите передохнуть, но постарайтесь перебить стрелков в первую очередь, а дальше нужно расправиться со всеми тремя роботами, причём это нужно сделать даже не прикасаясь к ним. Чёрная Кошка способна нанести повреждения этим монстрам, хотя она, конечно, послабее вас. Тем не менее, спрячьтесь за любой ящик, и пусть она расправляется с врагами. Если хотите, приблизьтесь к месту сражения, но при этом всё равно прячьтесь. Ну а если не хотите ждать, то тогда подскочите к роботу сзади и немедленно атакуйте. Это безопасно, поскольку он не может атаковать напавшего на него сзади. При этом нужно убедиться, что другие роботы не могут обстрелять вас. Когда враги уничтожены, продолжите добывать героические очки.

- Глава 15. To Save the City.

Цель: Добраться до своих апартаментов.

По существу, это последняя глава игры, и прежде всего убедитесь, что приобрели все необходимые апгрейды и комбинации, которые могут понадобится, и не тратьте зря Spider reflexes. Они понадобятся вам во время серьёзных схваток. Итак, вначале отправляйтесь к себе на квартиру, затем предстоит встреча с Мэри Джейн. Времени мало, но, конечно, переоденьтесь, просмотрите видеосцену, проследуйте за маркером, и когда доберётесь до пункта назначения, начнётся очередная видеосцена, а далее, используя паутину, раскачайтесь и запрыгните на поезд. Предстоит схватка с доктором Октопусом.

После победы необходимо добраться до очередного пункта назначения. Он находится недалеко, но попасть туда нужно очень быстро. Используйте самый эффективный способ, чтобы как можно быстрее оказаться на крыше здания. Войдите внутрь, просмотрите видеосцену и готовьтесь к финальной схватке с боссом.

Первым делом вам нужно вновь заняться выключателями, как вы уже это делали в главе 10. Здесь также пульсирующее энергетическое поле, но теперь оно действует случайным образом. Возможно и есть какая-нибудь система, но у вас нет времени на её изучение, поскольку доктор Октопус, окружённый мощным щитом, преследует и атакует. Особенно остерегайтесь плазменных залпов. Обязательно нажимайте кнопку ✖, как только ваша голова начинает вспыхивать, и не свалитесь в воду, иначе игра автоматически закончится.

В любом случае сразу же спринтерским рывком проскочите мимо автобуса вперёд, держась чуть левее, чтобы соскочить с карниза и оказаться на земле. Здесь увидите отверстие в полу. Не тратя времени, поскольку вскоре произойдёт пульсация энергетического поля, прыгайте в это отверстие, быстренько зацепитесь паутиной за край отверстия и ползите вперёд по направлению к красному выключателю. Остановитесь в том месте, где тонкий белый луч заблокирует дорогу. Дождитесь, когда закончится энергетическая пульсация, при этом не получите повреждений и ползите дальше вперёд. Активируйте выключатель и выбирайтесь обратно из отверстия.

Далее нужно разобраться с нижним уровнем. Здесь 3 комнаты, в каждой по выключателю. Спринтерском рывком бросайтесь в каждую из комнат, активируйте красный выключатель и так же быстро выскочите обратно. Не валандайтесь здесь, поскольку добрый доктор последует за вами и попытается вас здесь подловить, Если окажется в той же комнате, где вы, мощным прыжком проскочите мимо него а затем запрыгните обратно на один из верхних карнизов. Здесь четыре выключателя по углам. Активировать их нужно все. Остерегайтесь плазменных залпов и энергетических пульсаций, используйте turbo swing, чтобы увернуться от них и добраться до выключателя. Последний из выключателей находится высоко на стене возле карниза, на котором стартовали. Поэтому самое верное - активировать этот выключатель сразу же после того, как активируете выключатель, находящийся под ним на карнизе.

Итак, где находятся нужные выключатели:

Первый внизу, под полом. До него доберётесь через отверстие.

Ещё три на полу в комнате.

Четыре на верхних карнизах в комнате.

И ещё один высоко на стене.

После того, как активируете все выключатели, можете передохнуть. Просмотрите видеосцену, а

затем сразитесь ещё раз с доктором Октопусом. Если погибнете, то, к счастью, сможете продолжить игру с полным здоровьем. Но если вы использовали режим Spider Sense, то здоровье не восстановится автоматически, а поэтому лучше его не использовать или успеть пополнить по ходу боя, выполняя различные атаки, увертки и т.п. Здоровье совершенно необходимо. Желаем удачи.

- Глава 16.

Первый день спокойной жизни. Нужно заработать более 50000 героических очков. Вот, собственно, и все проблемы. 50000 героических очков, это очень много, добыть их серьёзная проблема, тем более, что действовать нужно честно. Можно, конечно, играть несколько дней подряд или же делать перерывы. В общем, выбор за вами. После того, как добудете такое огромное количество очков, получите доступ и к следующей главе.

- Глава 17.

Второй день спокойной жизни.

Цель:

Купить swing апгрейд восьмого уровня.

Как вы уже догадались, вот этот апгрейд и стоит 50000 очков, но штука эта потрясающая, так что не зря потратили время. Ну а дальше можете провести за игрой буквально несколько месяцев, иначе не сумеете открыть все секреты и успешно выполнить все дополнительные миссии.

* Босс стратегия.

- Босс: The Rhino.

Уровень трудности: очень лёгкий.

Общая стратегия. Когда босс заряжается, нажмите кнопку **L1**, увертывайтесь и контратакуйте.

Рино первый босс в игре и не очень опасный соперник, но его нельзя прикончить, разбежавшись и нанеся несколько ударов. Требуется определённая стратегия. Во-первых, не собирайтесь использовать против него паутину. Это не сработает. Далее, когда начнётся бой, сохраняйте приличную дистанцию, поскольку время от времени он будет бросаться на вас и в этом случае или протаранит или же врежет металлическим бруском. Используйте кнопку **L1**, когда он окажется вблизи, а когда голова ваша начнёт вспыхивать, нажмите кнопку ●. Возможно это придётся сделать не один раз. Обычно после того, как вы увернётесь, босс находится в состоянии грогги, а вы в режиме Spider Sense и можете мощно атаковать. Как только проведёте несколько комбинаций, нажмите кнопку **L1**, чтобы выйти из режима Spider Sense, отскочите подальше, а затем, выбрав подходящий момент, снова атакуйте в этом же режиме. На самом деле можно обойтись и без этих сложностей, просто схватка продлится дольше, и вам придётся частенько увертываться и "расходовать" свои Spider Reflexes. Но особенно на эту тему распространяться не стоит. Соперник слабый.

- Босс доктор Octopus 1.

Уровень трудности: легкий.

Общая стратегия. Игнорируйте стрелков, которые помогают доктору, атакуйте лишь Октопуса.

Схватка, в принципе, не продолжительная. Необходимо снизить уровень жизни доктора до половины, и он тут же бросится наутёк. Не обращайте внимания на стрелков, они лишь путаются под ногами и замедляют ваши действия. Увернуться от них несложно. Если возникнут проблемы, тогда быстренько разделаетесь с ними и вновь займитесь доктором.

На босса бросаться не следует, поскольку его щупальца почти всегда могут перехватить вас. Вы, конечно, можете захватить их паутиной, когда они станут жёлтого цвета, но это совсем не обязательно. Дождитесь, когда он выполнит несколько атак щупальцами и сделает паузу или же когда он не обращает внимания на вас. Немедленно перейдите в режим Spider Sense и молотите со всей мочи. Обычно он более уязвим, когда находится в воздухе, и если сумеете прорваться через его щупальца, то двух-трёх мощных комбинаций в режиме Spider Reflexes будет вполне достаточно.

- Босс Шокер 1.

Уровень трудности: лёгкий.

Общая стратегия: прицельтесь в противника, молотите его, как только он окажется поблизости, особенно когда Шокер прыгает, и остерегайтесь его мощного заряженного залпа.

Шокер довольно слабый соперник, поскольку его мощные атакующие залпы почти всегда промахиваются, но в ближнем бою они чрезвычайно опасны.

Как только начнётся схватка, прицельтесь в Шокера и, как только окажетесь на подходящей дистанции, молотите со всей мочи. Если увидите, что он захромал и двигается по кругу, то можете чувствовать себя в безопасности. Однако, если он согнётся или соединит руки, немедленно отбегайте как можно дальше и быстрее, поскольку тут же последует довольно мощная шоковая атака, которая накрывает приблизительно половину экрана. 3-4 таких атаки, и вам конец. Это единственная опасность. Не обращайте внимания на его подручных на верхнем карнизе, старайтесь атаковать, когда он прыгает. В воздухе он чрезвычайно уязвим, а если хитрец забежит в маленькую комнату, за ним не следуйте, поскольку он тут же выполнит мощную атаку, от которой увернуться не сможете.

- Босс Мистерио.

Общая стратегия: постарайтесь продумать её са-

мостоятельно. Тем более, что на самом деле соперник слабый, несмотря на то, что у него индикатор жизни значительно больше, чем обычно, и заполняется 3 раза. Тем не менее, справиться с ним не сложно, тем более, что он просто не атакует. Одного-двух мощных ударов будет достаточно, чтобы ликвидировать все три его индикатора жизни. Достаточно мощного удара ногой. Можно провести паутинную атаку (impact Webbing), но куда интереснее сделать спринтерский рывок и нанести мощный апперкот.

- Босс: Шокер 2.

Уровень трудности: средний.

Общая стратегия: спрячьтесь, пока не сможете отключить щит Шокера, а затем уже атакуйте. Остерегайтесь, конечно, мощных заряженных залпов.

Первым делом нужно отключить щит. Действовать будете совместно с Чёрной Кошкой. В начале схватки прижмитесь к одной из стен и ползайте, чтобы увертываться от атак босса. Или же заберитесь на один верхних карнизов и спрячьтесь за большими брусьями, которые защитят вас от атак. Не цельтесь в него отсюда. Дождитесь, когда попросят вас добраться до противоположной платформы и активировать выключатель. Внимательно следите за жёлтым восклицательным знаком, который указывает на его позицию; в нужный момент прыгните прямо напротив и нажмите выключатель. В результате отключите щит. Времени тратить нельзя. Спрыгните вниз, перейдите в режим Spider Sense, нажав кнопку **L1**; нанесите как можно больше повреждений и будьте готовы повторить эту процедуру снова. Обратите внимание, что босс время от времени будет использовать маленький щит, чтобы блокировать ваши атаки, так что не стоит бессмысленно колотить его. Следите за его действиями. Если он согнётся, использует щит или соединит руки, будьте осторожны, поскольку тут же последует залп, и надо немедленно оказаться в противоположном конце комнаты. После того, как щит будет отключён, босс начнёт прыгать по платформам. Вот тут и атакуйте, стараясь поразить его в воздухе.

- Босс: доктор Octopus 2.

Уровень трудности: средний.

Общая стратегия: не свалитесь с поезда, увертывайтесь от атак, а когда он остановится, прыгните через него и молотите со всей мочи.

Вторая схватка потруднее первой. Атаки быстрее, а кроме того, надо постараться не свалиться с поезда. Однако, если и свалитесь, конечно не на рельсы, не беспокойтесь, зацепитесь паутиной и забирайтесь на крышу вагона.

Босс, как правило, стоит на одном месте в конце поезда. Так что если хотите отдохнуть, просто отступите назад, а когда будете готовы, вновь приблизьтесь и атакуйте. Не забывайте увертываться от атак соперника, и когда босс после нескольких атак с воздуха вновь приземлится на крышу вагона, тут же перейдите в режим Spider Sense, нажав кнопку **L1**, и атакуйте. Даже если попадёте, не расслабляйтесь. Босс восстанавливается очень быстро. Неплохо опутать паутиной его щупальца, когда они станут жёлтого цвета, но это совсем не обязательно. Во всяком случае, в схватке наверняка получите повреждения, но если используете режим Spider Reflexes, то от большей части атак сумеете увернуться. На этот раз нужно полностью опустошить его индикатор жизни, так что схватка будет довольно продолжительной.

- Босс: доктор Octopus 3.

Уровень трудности: средний / трудный.

Общая стратегия: Увертывайтесь, увертывайтесь, увертывайтесь!

При необходимости переходите в режим Spider Reflexes и как только представится возможность, атакуйте, атакуйте, атакуйте.

Прежде всего спрыгните вниз и бегите прямо через дверь. Необходимо свободное пространство в этом бою, а потому важно занять отличную позицию.

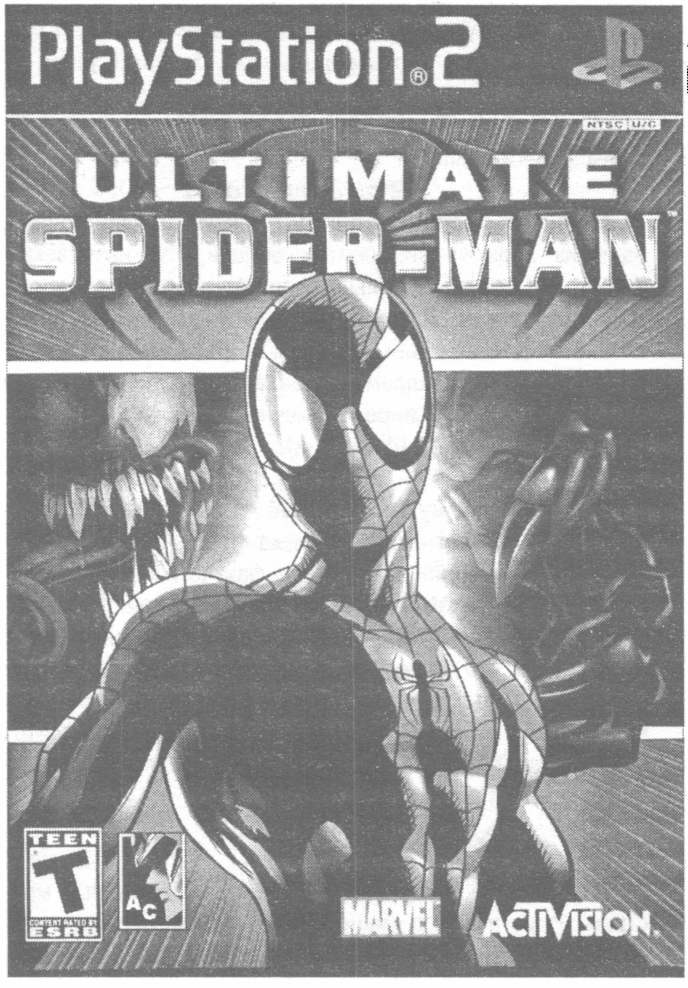
Когда доктор появится, немедленно прицельтесь в него и ждите, когда он приблизится, держа палец на кнопке ●. Как только босс атакует, увертывайтесь, увертывайтесь и ещё раз увертывайтесь, поскольку в этом бою атаки его супербыстрые. Если не можете перейти в режим Spider Reflexes, то почти наверняка погибнете. Правда, после этого сможете продолжить игру с полным индикатором жизни.

Когда босс атакует, а вы увернётесь, соперник сделает паузу, а вы немедленно перейдите в режим Spider Reflexes и проведите мощную комбинационную атаку. Желательно даже две, поскольку в этот момент он очень уязвим, и тут же отскочите назад, иначе он сцапает вас и прикончит.

Как вы уже поняли, босс наиболее уязвим сразу же после атаки. При этом нужно успешно увертываться от его щупальцев, используя Spider Reflexes, тогда сможете выполнить прыжок и провести несколько воздушных атак, не опасаясь ответных действий.

Помните, что отличные увёртки восстанавливают индикатор Spider Reflexes, и если он на низком уровне, то не атакуйте, а увертывайтесь и отбегайте в безопасное место, чтобы восстановить уровень. Кроме того, ваши атаки в режиме Spider Reflexes наносят наибольшие повреждения, и несколько удачных комбинаций могут прикончить соперника. После победы переведите дух, просмотрите видеосцену. Со злодейским доктором покончено, принимайте поздравления.

ULTIMATE SPIDER-MAN



PS2 XBOX PC CD-ROM

Пролог.

Петер Паркер и Эдди Брок были друзьями с самого детства. Их отцы, очень одарённые учёные, посвятили свою жизнь поискам лекарства от рака. Чтобы достигнуть своей цели, они создали специальную жидкость, называющуюся Venom Suit, которая обволакивала тело человека, создавая специальное покрытие из протоплазмы, которая теоретически (во всяком случае, по их подсчётам) должна была излечивать любые повреждения или болезни, а кроме того, значительно повышать силы и природные способности того, кто воспользовался этим средством. Таким образом они собирались спасти миллионы людей от этих разнообразных болезней, но их заказчик, корпорация Trask industries увидела в их открытии колоссальные военные возможности и забрала проект, лишив их по существу всех прав, а когда через несколько недель учёные намеревались начать судебное расследование по поводу того, кому принадлежит это замечательное изобретение, то неожиданно, при весьма сомнительных обстоятельствах, погибли при аварии самолёта, ну а их дети Петер и Эдди вынуждены были жить со своими дальними родственниками, и связь между друзьями прекратилась на многие годы.

Теперь Петеру уже 15. Живёт он со своей тёткой, ходит в высшую школу в Квинле, а заодно работает в газете Дейли Базу в качестве вебдизайнера, дружит с симпатичной девушкой Мэри Джейн Вотсон, ну а кроме того, он защищает Нью Йорк, поскольку является настоящим суперменом, он Spider Man. В один прекрасный день, он обнаруживает старую магнитофонную плёнку, из которой узнаёт о старинных связях между его семьёй и семьёй Брока. Вспомнив своего детского друга Эдди, он пытается отыскать его и обнаруживает его в качестве сотрудника лаборатории университета. Петер и Эдди вспоминают старые времена, их замечательную дружбу. Чувствуя, что он может доверять Петеру, Эдди приводит его в лабораторию, где показывает наследство, доставшееся от погибших родителей, т.е. Venom Suit, который хранится в специальном лабораторном сосуде в холодильнике. Эдди объясняет Петеру, как работает эта штука, а также рассказывает про то "сражение", которое их родители вели с корпорацией Trask. Эта кошмарная история была полной неожиданностью для Петера, который решает сам поэкспериментировать с этой протоплазмой. Проникает в лабораторию, уже как Spider Man и пытается забрать образцы этой замечательной жидкости, но она неожиданно попадает ему на руку. Буквально в течение нескольких мгновений, эта жидкость полностью покрывает тело Петера, и он оказывается как бы в своеобразном чёрном биоскафандре. При этом сразу стало ясно, что сила Петера и его способности необычайно возрастают, и Петер решает использовать это в схватках с ночными преступниками. По существу ничто не может его остановить, даже если получит пулю, например, в плечо, то излечится от повреждений. Затем, когда он попытался остановить грабителей, произошло что-то странное, и биоскафандр превратил его в чудовищного монстра с огромными зубами и длиннющим языком. Пытаясь справиться с "влиянием" этого скафандра, Петер обнаруживает, что скафандр пытается как бы сожрать его. В последнем отчаянном усилии он бросается на электрические провода. В результате этот биокостюм сгорает, а Петер падает без сознания.

Придя в себя, Петер возвращается в лабораторию, чтобы уничтожить эту кошмарную жидкость, но тут его застаёт Эдди. Петер рассказывает Эдди, что же случилось и что он на самом деле Spider Man и знает что эта жидкость необычайно опасна и должна быть уничтожена любой ценой. Эдди вроде бы соглашается с ним, но затем, когда разговор заканчивается, и Петер забирает лабораторный сосуд, чтобы уничтожить его в специальной печи, Эдди возвращается в лабораторию. Он жутко разгневан, считает, что Петер его предал, уничтожил открытие их родителей. Он открывает другой холодильник, забирает другой сосуд с точно такой же жидкостью, суёт руку в сосуд. В результате с ним про-

исходит то же, что и с Петером. Он превращается в ужасное чудище, которое непрерывно жаждет крови. тут же уничтожает уборщицу и охранников. Эдди, который теперь стал на самом деле Venom, отправляется в школу, где учится Петер, с единственным желанием его уничтожить. Они встречаются на футбольном поле в время ужасной грозы. Петер в обычных уличных одеждах, а вовсе не в виде Спайдермена, а потому силы явно неравны. Веном намного сильнее и непрерывно атакует, но в какой-то момент по ходу боя, этот скафандр начинает как бы пожирать Эдди. В результате он резко ослабевает, и Петер получает возможность отражать его атаки. В последнем отчаянном усилии Веном пытается убить Петера, но тот умудряется вырваться и в последний момент швыряет Венома в электрический щит, в результате чего, один из проводов обрывается. Тут появляется полиция, открывает огонь по жуткому монстру, но понятно, что пули на него никакого влияния не оказывают. Петер смотрит на всё это из здания, вдруг видит, как оборванный электрический провод задевает Венома, происходит мощнейший разряд, буквально заливающий светом всю территорию, и после этой вспышки обнаруживается, что Венома нет. На месте осталось лишь небольшое облачко дыма. Понятно, что Петер считает Эдди погибшим, ну а его жизнь продолжается.

Однако всё совсем не так. Петер ошибался. Эдди Брок сумел выжить и полностью поглощён биоскафандром. Он совершенно сошёл с ума. Единственная мысль, это реванш, и Веном возвращается даже более опасным, чем когда бы то ни было. Теперь город становится полем боя двух бывших друзей, которые стали самыми заклятыми врагами. Спайдермену предстоит самая серьёзная схватка. Он должен победить ужасного врага и спасти город и его жителей от ужасного монстра.

* Персонажи.

– Хорошие ребята.

Spider Men (СпайдерМэн).

Будучи укушенным генетически изменённым пауком, Петер приобрёл удивительные способности: силу, ловкость, шестое "паучье" чувство и способность ловко ползать по стенам. Когда грабитель убил его обожаемого дядюшку Бэна, Петер решил использовать свои способности, чтобы бороться с преступностью и вспомнил одну чрезвычайно важную вещь. Огромные силы и способности предполагают огромную ответственность, и теперь летающий супергерой должен одновременно учиться как обычно в высшей школе, ну а ночью, работая в качестве вебдизайнера для газеты Daily Bugle, время от времени спасать невинных, наказывать преступников, одновременно дружить с симпатичной Mary Jane Watson, ну т.д.

Nick Fure (Ник Фьюри).

Один из руководителей организации S.H.I.E.L.D, лидер знаменитой во всём мире группы Ultimates, представляющий собой команду сверхчеловеков, намеревающихся защищать Америку от самых разнообразных угроз. Серьёзный человек, и если берётся за что-нибудь, старается всегда довести работу до конца. Было много случаев, когда он решал чрезвычайно серьёзные проблемы, и Петер, которому уже исполнилось 18 лет, входит в организацию S.H.I.E.L.D и связан с Ником Фьюри.

Mary Jane Watson (Мэри Джейн Ватсон).

Сокращённо Мэри Джи или просто Мэри, симпатичная рыжеволосая девушка, дружит с мисс Аллан и, судя по всему, у нее складываются хорошие отношения с Петером Паркером, которому она явно симпатизирует. Она носит довольно простую одежду, практически не использует косметику. Она была вторым человеком, который узнал об удивительных способностях Петера, и единственным человеком, которому Петер открылся, поскольку он доверяет девушке бесконечно.

Wolverine (Волверин) – Логан.

Мутант, известный под этим именем, бывший убийца, один из лидеров знаменитых бойцов, так называемых X-Men. Его скелет буквально пропитан совершенно удивительным сплавом, который называется адамантиум, и кости у него прочнее стали, кстати, и острейшие когти покрыты этим самым металлом, что делает его одним из самых опасных мутантов в мире и конечно он заслуживает кодовой клички Оружие-X (Weapon-X).

Human Torch (Хьюман Торч).

Это ещё один мутант, который по действием космических лучей превратился в человека-факел. Зовут его Джони Сторм. Он входил в известную фантастическую четвёрку. Мучает и подчас издевается над своим приятелем, которого зовут The Thing (Зинг), способен превращаться в живой огонь, что позволяет ему атаковать врагов мощными языками пламени, а также летать в состоянии горения. Он всегда готов помочь СпайдерМэну и в принципе относится к нему очень дружески, но иногда готов предложить соревнование, что в общем неудивительно.

– Плохие ребята.

Веном.

Друг детства Петера, Эдди Брок стал чудовищным монстром, известным под именем Веном. Обычный студент, занимавшийся биоинженерией и когда обнаружил открытие, сделанное его отцом (Venom Suit), он решил заполучить это изобретение. Всё-таки это его наследство. К сожалению, он мало об этом знал и, проявив неосторожность, стал монстром. Постепенно, по мере того, как удивительный скафандр, который оказался на его теле стал всё больше и больше захватывать Эдди, подчиняя его своей воле, он стал превращаться в чудовищного монстра, управлять которым не было никакой возможности, и единственное, о чём он мечтал, это уничтожить Петера, а также захватывать и пожирать невинных людей.

Электро.

Макс Диллон по кличке Электро, был создан в результате нелегального биоинженерного проекта создания суперлюдей. Правда, недолгое время он работал на таких бандюков, как Кингпин и Вилсон Фиск, но когда был пойман и оказался в тюрьме организации S.H.I.E.L.D., удрал и теперь продолжает свои безобразия.

Рино.

Адекс О`Хирн. Бывший изобретатель оружия, работающий в корпорации Trask industries, собственно, и создал этого удивительного умного робота, сокращённое название которого R.H.I.N.O, способного в автономном режиме действовать на поле боя и крайне успешно. После того, как первый образец Рино был захвачен и уничтожен Ирон Мэ-

ном, вообще решил, что его собственные способности значительно выше, чем его компьютера, и он, отказавшись от системы дистанционного управления, вставил этот компьютер в себя и стал невероятно могучим бойцом.

Биттл – Абнер Дженкинс.

Когда-то был очень толковым механиком. Однако, его не устраивали планы корпорации, в которой он работал, и ему удалось сконструировать удивительный боевой скафандр, в котором он мог летать, поскольку мечтал Абнер стать вором. Однако, столкнувшись со СпайдерМэном и Даредевил, он понял, что помимо возможности летать, нужно обрести и огромную мощь. В результате модернизировал скафандр, в котором прибрёл огромные атакующие возможности и теперь в поисках славы, денег и успеха Абнер Дженкинс уже несколько лет стал бронированным монстром, который и называется Биттл (т.е. жук).

Силвер Сейбл (Серебряная Сабля).

Молодая женщина, очень таинственная. В принципе, о ней мало чего известно, за исключением того, что служила наёмным убийцей и выполняла заказы самых богатых людей на планете. Несмотря на то, что не обладает суперспособностями, она великолепный снайпер, прекрасно сражается на мечах и выдающийся эксперт рукопашного боя. Соперничать с ней могут только самые могучие бойцы, ну такие, как СпайдерМэн.

Шокер.

Герман Шульц по кличке Шокер имеет виброшоковое устройство, которое он сам изобрёл, надеясь стать выдающимся преступником. Однако, СпайдерМэн проучил его несколько раз, и хотя адвокатам удалось освободить Германа, воспользовавшись какими-то крючкотворными доказательствами, тем не менее, Шульц раз за разом оказывался в тюрьме.

Грин Гоблин (Зеленый Гоблин).

Корпорация Нормана Осборна создала удивительное средство, которое называется Oz, надеясь использовать его в программе создания суперсолдат. Это средство каким-то образом было извлечено из пауков, собственно именно из-за этого Питер Паркер и обрёл свои удивительные способности, а Осборн сам себе сделал укол чистой вакцины Oz, после того, как увидел удивительные изменения, произошедшие с Паркером. Однако, видимо, то ли доза была слишком велика, то ли по каким-то другим причинам, он превратился в ужасного и могущественного гоблина. Причём практически полусумасшедшего и мечтающего расправиться с Паркером. Помимо сверхчеловеческой силы, он способен выполнять гигантские прыжки, а также посылать во врага огненные шары, вылетающие из его рук. На сегодняшний день Зелёный Гоблин является одним из самых опасных врагов Спайдер Мэна.

Карнадж (Курт Коннорс).

Создал омолаживающий организм, используя свои собственные молекулы ДНК. Он также работал с отцом Петера над его изобретением (Venom Suit), но проводил и собственные эксперименты, в результате чего и появилось безмозглое существо, лишённое души, чувства жалости и т.д. Причём, он должен непрерывно кого-нибудь убивать. Корпорация Trask industries, воспользовавшись научными записями отца Петера, сумела создать собственную версию скафандра (The Suit), который убивительным образом напоминает монстра Карнаджа, обладающего сверхъестественной силой, способностью воскресать после гибели, т.е. по существу абсолютное оружие.

Боливар Траск.

Траск – глава корпорации Trask industries, той самой компании, на которую работали отцы Эдди Брока и Питера Паркера. Траст очень надеется использовать скафандр Venom Suit, который первоначально предназначался для излечения, но Траск намерен использовать его исключительно в военных целях. Судя по всему, именно он устроил катастрофу самолёта, в которой погибли родители Петера и Эдди.

* "Боковые" миссии.

По ходу игрового действия СпайдерМэну придётся выполнять самые разнообразные миссии, которые, в принципе, не связаны с игровым действием. Нью-Йорк город большой, происходят разные события, люди попадают в опасность, преступники совершают преступления, и эти боковые миссии рассматриваются, как Городские События (City Events) и мы перечислим, в каких событиях супергерой может принять участие.

– Люди, получившие повреждения (Injured People).

Люди, как обычно, не очень внимательны, проявляют беззаботность и время от времени попадают в неприятности. Поблизости подчас не оказывается никого, кто бы мог вызвать скорую помощь. Однако, СпайдерМэн всегда начеку и как правило успевает доставить несчастного в госпиталь, а если нужно и посадить в инвалидную коляску, подчас и без скорой помощи.

– "Упавшие" люди.

Как правило, человеческая беззаботность безгранична, люди лазают по крышам и конечно же, иногда могут поскользнуться и свалиться, и когда СпайдерМэн видит кого-нибудь свешивающегося с края крыши и отчаянно пытающегося забраться на неё и таким образом спастись, то он не может спокойно пройти мимо и, конечно же, спасает этих балбесов.

– Muggings.

На улицах часто происходят ограбления и возможно, если бы люди носили с собой газовые баллончики или какое-нибудь оружие, воришки не действовали бы так смело и безнаказанно, но СпайдерМэн всегда начеку, и если он видит, что кто-то ограблен, он безусловно догонит преступника, отнимет кошелёк или чемоданчик и вернёт его жертве.

– Грабители.

Время от времени несколько бандитов решают ограбить магазин прямо посреди дня. В Америке есть очень много тупых людей, которые ничего не боятся, а возможно чего-нибудь нанюхались или укололись наркотиками, вот тут-то наш герой и появляется и разделывается с ними, тем более, что полиция обычно появляется через несколько часов после того, как произошло ограбление.

– Нападения на инкассаторские машины.

Преступники грабят не только магазины. Конечно, бронированный автомобиль, перевозящий деньги, куда более достойная добыча, но СпайдерМэн успеет вовремя и покажет этим мерзавцам, что в городе есть кому проследить за порядком.

– Гангстерские войны.

Плохие ребята, как правило, в одиночку не действуют.

Они ходят целой шайкой, дерутся друг с другом за ту или иную территорию и вообще по самым разным поводам. По существу это мелкие бандиты, но СпайдерМэн при необходимости может легко привести их в чувство.

— Нарушители скоростного режима.

Конечно, там, где есть машины и мотоциклы, всегда найдутся любители превысить скорость и тем самым создать опасность для пешеходов. СпайдерМэн и таких гонщиков может проучить. Правда, при этом иногда они открывают огонь, а значит нужно быть очень осторожным.

— Road Rage.

Иногда водители теряют хладнокровие и начинают носиться как сумасшедшие, не соображая, что делают. Конечно, можно попытаться остановить их и успокоить, но это совсем неинтересно, а вот запрыгнуть на его автомобиль и проучить как следует, это как раз в духе СпайдерМэна.

— Супермощные преступники (Super Powered Villains).

Нервный шокер. Встречать его будете довольно часто. Он ни в коем случае не задерживается в тюрьме, удирает из неё раз за разом и вновь совершает ограбление. Кроме того, встретите ещё одного знаменитого преступника по имени Boomerang. У него очень интересный костюм, и это серьёзный соперник.

— Боевые туры (Combat Tours).

В Нью Йорке активно действуют 4 банды: Yancy Street Gang, High Rollers, The Die-Caste и Mei Hun Bang. Вы можете путешествовать по различным территориям, которые контролируют эти банды, и молотить этих мерзавцев без всякого сожаления. Пора научить их вести себя как следует.

— Трюковые гонки (Track Rages).

В разных частях города в этих гонках можете проверить свои гоночные возможности. Попытайтесь посоревноваться с кем-нибудь и узнаете, действительно ли вы настоящий мастер или же хотите таким показаться.

— Johnny Storm Races.

Если сумеете успешно завершить 5 гонок типа trick races, то можете отправиться к зданию Baxter Building и вызвать на соревнование представителя фантастической четвёрки. Вот это будет гонка. Кстати, можете вызывать его после 4-х успешных гонок в каждой категории трудности, и каждый раз гонка будет становиться куда сложнее, чем предыдущая, и если сумеете победить его, то получите замечательный апгрейд скорости и сможете побеждать значительно чаще. В общем, овчинка стоит выделки.

ПРОХОЖДЕНИЕ.

— Father`s Pride.

Персонаж: Петер Паркер.

Итак, начинается игра. На старте придётся сразиться со своим злейшим врагом.

Босс: Веном.

Это на самом деле тренировочный уровень. Нужно освоить управление Петером (Spider Man), что не трудно. Атакуйте Венома наскоками до тех пор, пока не получите указание унести его с футбольного поля. Схватка продолжится в городе, где Веном попытается сожрать Венома живьём. Нажимайте кнопки **R2** и **L2**, чтобы вырваться из его объятий, и снова атакуйте, а вскоре появится полиция и откроет огонь по Веному. Что произойдёт дальше, вы уже знаете

— Time For A Workout.

Персонаж: Петер Паркер / Спайдер Мэн.

Прошли три месяца. Петер уверен, что его смертельный враг погиб, но у него неприятность: в костюме СпайдерМэна образовалась дыра. К счастью, Мери Джейн обещает отремонтировать костюм и предлагает встретиться у складского помещения (The Place). Отправляйтесь к дому Петера в Queens, чтобы забрать снаряжение, следуя указанию монитора, и когда Петер окажется дома, по радио услышит, что Герман Шульц (Шокер), схватился с местной полицией. Перемахните, используя паутину к заброшенному складу, он совсем недалеко. Петер заберёт свой костюм у Мэри Джейн, а дальше отправится к месту схватки, где и обнаружит Шокера, сражающегося с полицией.

Босс: Шокер.

Схватка не трудная. Если не справитесь, то лучше и не продолжать игру. Шокер известный персонаж комиксов. Удерживайте кнопку паутины и всё в порядке. После того, как справитесь с Германом, перемахните к следующему маркёру и обнаружите, что на пожилую леди напали какие-то британские хулиганы. Откуда они здесь появились, непонятно. Используйте удивительную способность СпайдерМэна атаковать в прыжке, оттолкнувшись от стены. Разберитесь с секретарём, спасите дамочку, которая вместо благодарности обзовёт вас грубым словом и бросится наутёк, ну а дальше СпайдерМэн должен перемахнуть на крышу своей школы, где встретит Джони Сторма. Это живой факел. Он уже ожидает вас и хочет устроить гонку по территории района Квинс. Звучит довольно интересно. Гонка в общем не сложная. Можно перемахивать от одного маркёра к другому и вернуться опять на крышу школы. Если будете первым, то одержите победу, ну а затем закончите "боковые" миссии, которые обнаружите в меню городских событий (City events menu), и отправляйтесь к зелёному маркёру на карте, где и приступите к следующему уровню.

— Feeding Time.

Персонаж: Веном.

Несмотря на то, что Петер уверен в гибели Венома, на самом деле, он жив и здоров, и теперь у вас усть возможность сыграть за него. Познакомитесь с управлением этим злодеем, освоите его приёмы, а затем отправляйтесь от одного зелёного маркёра к другому, следуя указаниям на экране. Выполняйте потрясающие суперпрыжки, демонстрируйте мощные боевые способности, и когда сшибёте нескольких бандитов, находящихся вокруг, услышите знакомый голос: "Yay, Balloon!" Это на самом деле Balloon Kid, персонаж из игры Spider Man 2!

Далее предстоит освоить ещё одну способность Венома. Нажмите кнопку **L2** и увидите, как Веном буквально засосёт этого типа в свой скафандр, по существу просто слопает. Жаль, конечно, но такова природа этого монстра. Продвигайтесь от одного зелёного маркёра к другому и продолжайте атаковать всех, кого встретите, по пути, пока не доберётесь до бара, где увидите красивый мотоцикл, припаркованный рядом с ним. Хватайте его и отправляйте через окно бара, где и встретите владельца мотоцикла. Он очень расстроен.

Босс Волверин.

Эта схватка уже посерьёзнее, и если приблизитесь к

Волверину, то он буквально располосует вас на куски своими острыми когтями. Старайтесь атаковать его с дальней дистанции своими щупальцами. Будьте всё время агрессивны. Если здоровье ухудшится, слопайте каких-нибудь невинных жителей, прячущихся по углам, и всё будет в порядке. Будьте осторожны, если попытаетесь слопать Волверина, то он пустит в ход свои когти, и тут вам уже не поздоровится. После того, как нанесёте ему серьёзные повреждения, начнётся своеобразная миниигра, в которой Волверин будет атаковать своими когтями. Когда одержите победу в этой игре, Веном швырнёт Волверина так, что тот пролетит буквально сквозь стену. Ну и дальше продолжайте атаковать его с дальней дистанции и одержите победу.

— Like A Rhinoceros, But Bigger.

Персонаж СпайдерМэн.

По сообщениям средств массовой информации, какой-то монстр, напоминающий гигантского носорога буквально сеет страх и ужас в downtown, и Спайдер Мэн, конечно, должен вмешаться. Миссия начинается на крыше здания. Кругом разруха. Перемахните в направлении, указанном стрелочкой на экране монитора и обнаружите какого-то ремонтника возле телефонного столба. Кругом электрические разряды, перемахните к ближайшей автомашине скорой помощи. Таким образом спасёте его и отправляйтесь дальше, пока не увидите владельца магазина, который оказался придавленным телевизионным приёмником, в то время как его грабят несколько преступников. Хватайте TV, одержите победу в мини игре и таким образом освободите несчастного, а затем выбейте дух из бандитов, которые пытались его ограбить. Отправляйтесь дальше и, в конце концов, увидите этого гигантского монстра. Это на самом деле не носорог, а огромный мек. Он атакует Спайди, пытаясь буквально вколотить его в ближайшее здание. Преследуйте носорога. В принципе, это не сложно. В какой-то момент он швырнёт автомобиль в здание, и водитель уцепится за край, пытаясь не рухнуть вниз, где его ждёт смерть. Подхватите водителя и перемахните вместе с ним в находящийся поблизости автомобиль скорой помощи, и когда спасёте его, продолжите преследовать носорога, по пути расправляясь с бандитами, которые стоят на дороге. В конце концов, преследование завершится.

— Inexpugnable.

Персонаж: СпайдерМэн.

Босс: Рино.

Схватка с боссом состоит из двух фаз. В первой части бой происходит на строительной площадке, где соперник попытается вырвать из земли огромную топливную цистерну. Нужно помешать ему, бросьте его на спину и молотите со всей мощи. Монстр переключит своё внимание на вас и попытается провести супермощную атаку. Бегите от него, как бы заманивая в зону с ещё не засохшим цементом, он в него вляпается, и рука застрянет в цементе. Когда это случится, используйте висящий поблизости шар для разрушения домов, нужно врезать как следует по этому меку. Получив повреждения, Рино бросится к автостоянке, и здесь наступит вторая фаза. Соперник начнёт решительные атаки, но от них легко увернуться просто подпрыгнув вверх. Продолжайте в прыжке увертываться от его атак, пока не увидите, что на его спине исчезли жёлтые искорки. Вот в этот момент нужно запрыгнуть ему на спину и атаковать. Обязательно спрыгните со спины мека прежде, чем он опрокинется на спину, стараясь раздавить СпайдерМэна.

Когда снизите уровень здоровья соперника до 1/3, он попытается таранить головой. Прыгайте через него при каждой подобной атаке и, в конце концов, он во что-нибудь врежется своей башкой, получит повреждения, и жёлтые искорки вновь исчезнут с его спины. Немедленно прыгните на него и атакуйте до тех пор, пока чудище не рухнет на землю.

— Throwdown.

Персонаж: Веном.

Удивительный скафандр мгновенно как бы захватывает Эдди. Ситуация ухудшается, становится ещё хуже, когда таинственная наёмница по имени Серебряная Сабля решает атаковать чудище. Она не одна, с ней несколько наёмников. В этой миссии нужно в основном убивать наёмников в разных частях города. Это не сложно. Следуйте в направлении, указанном стрелочкой на экране, победите наёмников, ныряйте в автомобиль, когда увидите нескольких врагов рядом. Слопайте гражданских, чтобы поправить здоровье, и продолжайте нагнетать давление на наёмников. Когда всех победите, миссия завершена.

— Class Trip.

Персонаж: СпайдерМэн.

Неожиданно срабатывает "шестое чувство" Петера. Он надевает свой костюм и отправляется на крышу музея, где его поджидает враг.

Босс: Веном.

В этом бою нужно держаться подальше от босса, ни в коем случае нельзя допустить, чтобы Веном сцапал СпайдерМэна, иначе у Петера начинается страшная головная боль, и он оказывается словно парализованным на несколько секунд, а этого достаточно, чтобы Веном нанёс серьёзные повреждения. Действуйте наскоками, прыгните, нанесите несколько ударов и тут же отскочите назад, прежде чем последует контратака. Обязательно используйте прыжок, оттолкнувшись от стены. Таким образом атака будет намного мощнее, и если окажетесь рядом с Веномом, и он сцапает вас, пытаясь поглотить, то постарайтесь как можно быстрее вырваться и продолжайте атаковать. Действуйте агрессивно, и затем начнётся видеосцена, в которой Серебряная Сабля со своими наемниками захватывает Венома, а СпайдерМэн, буквально шокированный, смотрит на эту сцену.

— Pursuit.

Персонаж: Веном.

Оказывается, Серебряная Сабля работает на корпорацию Tresk и, захватив Венома, она передаёт его корпорации, которая решает изучить действие "скафандра" на Венома и отпускает его в город, где его уже поджидает Электро. По существу, в ходе этой миссии нужно преследовать Электро, не отставать, что впрочем легче сказать, чем сделать. Когда Электро останавливается, тут же образуется мощное электрическое силовое поле, и Веном может получить серьезные повреждения, если проявит неосторожность. Так что держитесь подальше, если увидите, что Электро остановился. Характерно то, что перед тем, как со-

здать силовое поле, он произнесёт фразу типа "Top Floor!" или "Going Down!". Это полезные подсказки. Они облегчат преследование врага. Слопайте каких-нибудь гражданских лиц, если здоровье пошатнётся, следите внимательно за боссом, поскольку он обожает резко сменить направление и делает это чрезвычайно часто, но, в конце концов, преследование и миссия благополучно закончатся.

— Mine.

Персонаж: Веном.

Нокаутировав СпайдерМэна, Электро намеревается добить его, и появляется Веном.

Босс: Электро.

Пожалуй, это одна из самых лёгких схваток с боссами. Сражение происходит в центре площади Time Square, и самое главное непрерывно атаковать Электро, который будет пытаться "пристроиться" к СпайдерМэну и уничтожить его, но в этом случае миссия закончится неудачей. Будьте внимательны. В первой фазе поля боя Электро вполне уязвим. Можете использовать стандартные атаки. Чтобы нанести более мощные повреждения, швыряйтесь в него автомобилями и таким образом резко снизите здоровье соперника, но не пытайтесь "слопать" его, иначе сами получите серьёзные повреждения. Если здоровье ухудшится, слопайте побольше людей, их здесь очень много.

После того, как лишите Электро большей части здоровья, он "подплывёт" к одной из неоновых реклам, находящихся в районе Time Square и тут же зарядится, превратившись буквально в "чистую" энергию, и схватка станет ещё более интересной. В этой форме повреждения ему нанести обычными атаками нельзя. Нужно швыряться в него автомобилями до тех пор, пока он вновь не обретёт нормальный вид. Это TIme Square, так что энергии здесь предостаточно, и когда босс вновь обретёт нормальную форму, он станет уязвим к обычным атакам. Вот и нападайте на него до тех пор, пока он вновь не превратится в энергетическую форму. Когда здоровье соперника снизится, он вновь подзарядится, поскольку рекламных неоновых щитов вокруг Time Square предостаточно, но можно лишить его этой возможности, уничтожив все рекламные вывески вблизи и, кстати, это можно сделать, швыряя в вывески автомобили, или проведя мощную атаку, предварительно выполнив суперпрыжок, и тогда он не сможет больше подзаряжаться. Продолжайте швырять в него автомобили, атакуйте, когда он в уязвимой форме, и одержите победу. Веном решит сам расправиться с СпайдерМэном. Ведь это его злейший враг, и тут появится Шилд и заставит монстра отступить.

— Cool Suit.

Персонаж: СпайдерМэн.

Во время патрулирования Спайди видит какое-то странное существо с серебряно-розовым боевым скафандром, мчащегося по городу. Это Биттл, и конечно Спайди отправляется преследовать этого монстра, но на этом пути его поджидают некоторые опасности, в частности, когда достигнете восточной стороны тоннеля, Биттл попытается обрушить на невинных граждан какие-то обломки. Подхватывайте несчастных и перемахните вместе с ними к ближайшей скорой помощи, и когда спасёте их, тут же возобновите преследование, а в конце тоннеля Биттл устроит энергетическое силовое поле у выхода, пытаясь заблокировать дорогу. И тут нужно буквально протиснуться, держась боковой части тоннеля, и вновь броситься вдогонку. В какой-то момент Жук промчится через здание, свалив его. В результате несчастная женщина окажется в настоящем пекле. Хватайте её, перемахните на нижний уровень, где уже поджидает машина скорой помощи. Оставьте её здесь и вновь вдогонку. Теперь босс станет очень агрессивным и начнёт швыряться бомбами, пытаясь заблокировать дорогу СпайдерМэну. Используйте паутину, чтобы перемахнуть через барьеры как можно быстрее, иначе он может удрать, и потеряете его след. Вскоре подлетите к небоскрёбу, здесь идёт строительство, и преследование закончится, но начнётся бой.

— Skiscraper Battle.

Персонаж: СпайдерМэн.

Босс: Биттл.

Судя по всему, Биттлу надоело удирать, и он решил принять бой. Как обычно, если не знаете как действовать, то могут возникнуть сложности. Соперник начнёт летать вокруг строительной площадки в верхней части небоскрёба, и поскольку он постоянно движется, точно атаковать очень сложно, а потому готовьтесь к продолжительной схватке. Учтите, что Биттл обожает проскользнуть мимо каких-то дробилок, которые время от времени вылезают из под пола. Напороться на них чрезвычайно опасно. Кроме того, у него есть и дальнобойные атаки и достаточно мощные. Есть два способа победить босса. Если он окажется на подходящей станции, подпрыгните и проведите мощную воздушную комбинацию. Это достаточно хороший путь, но быстро победить не удастся, а вот если точно рассчитаете момент атаки, дождетесь, когда он влетит внутрь, вот здесь сможете использовать атаки и комбинации в прыжке, отталкиваясь от стен, но куда мощнее. Если сумеете точно угодить во врага, то уж тут ему не поздоровится. Кстати, не бойтесь свалиться с небоскрёба и не потому, что это не опасно. На самом деле всё, что нужно, это́ лишь зацепиться паутиной, а затем подняться наверх и продолжить сражение. Когда нанесёте серьёзнейший ущерб его здоровью, Биттл неожиданно исчезнет. Спайди начнёт расспрашивать прохожих, не видели ли они этого монстра, и все они укажут на довольно странное здание. Это ливерианское посольство.

— The Greay Escape.

Персонаж: Веном.

Пытаясь выманить СпайдерМэна, Серебряная Сабля отправляет в город Эдди Брока, т.е. Венома, решив использовать его в качестве наживки. Это ошибка, поскольку Эдди превращается в монстра, и тут уже придётся сражаться.

Босс: Sliver Sable (Серебряная Сабля).

Одна из самых сложных схваток. Бой происходит в несколько фаз. Далее будете сражаться один на один с Серебряной Саблей. В при́нципе, победить её не сложно, хотя она очень быстра, но физической силы у неё маловато. Атакуйте щупальцами с дальней дистанции, отпрыгивайте в сторону, когда она открывает стрельбу. Максимальные повреждения можно нанести целясь в неё автомобилями, но поскольку она очень ловкая, то будет увертываться. Однако если попадёте в неё хотя бы 1 или 2 раза, тут повреждения будут очень серьёзными. Нагнетайте давление, непрерывно атакуйте, слопайте несколько людишек, чтобы поправить здоровье, и когда победа, казалось бы, близка, Серебряная

Сабля вызовет подкрепление и, конечно же, появятся её наёмники. Вначале нужно разделаться с ними, и когда перебьёте определённое количество, на экране появится стрелочка, указывающая направление, в котором нужно удрать. Но наемники тоже не лыком шиты. Они вызовут вертолёты. Конечно, вертолёт можно уничтожить точно бросив автомобиль, но почти наверняка и сами получите серьёзные повреждения. Вертолёты будут появляться вновь и вновь, а потому самое лучшее решение проблемы, драпайте со всей мочи. По пути уничтожайте наемников, увертывайтесь от вертолётного огня, и в какой-то момент на экране вновь появится стрелочка, указывающее направление, в котором нужно драпать. Вскоре вертолёты разобьются, выполняя рискованные манёвры, и Веному удастся скрыться.

— 18 And Over.

Персонаж: СпайдерМэн.

Днём, когда как обычно Петер работал в газете Daily Bugle, к нему явился никто иной, как Ник Фьюри, и сказал, что Петеру лучше держаться подальше от здания латверианского посольства, и тут же убрался восвояси. Однако, вскоре стало известно, что зелёный гоблин взорвал посольство, и там жуткий пожар. Конечно, Спайди не может оставить это без внимания, и предстоит своеобразная карусель. Гонка по территории города, и нужно от этого зелёного гоблина не отстать, а тот совершает огромные прыжки, обожает неожиданно свернуть влево или вправо после каждых двух-трёх прыжков, а кроме того, после 4 или 5 прыжков обычно останавливается и атакует 3-4-мя огненными шарами. Прыгайте, когда увидите, что индикатор "шестого чувства" начнёт вспыхивать, и всё будет в порядке. В какой-то момент он решит сбить огромный рекламный щит, под которым окажутся сразу трое невинных граждан. Их нужно освободить, подняв эту огромную вывеску, но каждый раз, когда вы будете спасать очередного придавленного, зелёный гоблин будет атаковать огненными шарами, а это большая опасность. Освободите первого, будьте готовы увернуться сразу от двух огненных шаров, а затем у вас будет достаточно времени, чтобы освободить следующего, прежде чем последует повторная атака. Когда освободите последнего, гоблин бросится наутёк, но преследовать его долго не нужно, поскольку в какой-то момент он решит сразиться не на жизнь, а на смерть.

Босс: зелёный гоблин.

Это один из самых серьёзных соперников, и он докажет это в бою. Вначале схватка начнется на улице. При этом гоблин как бы окружён пламенем, и нанести повреждения ему нельзя. При этом он-то будет атаковать огненными шарами. В общем, обстановка выглядит явно неважнецки. Судя по всему, у Спайди шансов немного, но на самом деле это не так. Гоблин действует очень предсказуемо. Вначале атакует парочкой огненных шаров, через которые нужно просто перепрыгнуть, а затем он обожает прыгнуть прямо на Спайди. Вот тут нужно сразу отскочить в сторону, и по мере того, как гоблин будет приходить в бешенство, его атаки станут значительно чаще огненными шарами, причём они будут следовать друг за другом. Постарайтесь перепрыгнуть через первый огненный шар, затем двойным прыжком перескочите через второй и после этой продолжительной атаки на какой-то момент Норман, видимо уставший, застынет, и пламя вокруг него исчезнет. Вот тут-то и надо преподать ему настоящий урок. Проведите мощную комбинацию, атакуйте в прыжке, отталкиваясь от стены, чтобы провести максимально мощные повреждения. Через некоторое время он придёт в себя и вновь появится огненный щит. Ну а теперь следует отступить и вновь увертываться от его атак. В конце концов, бой продолжится за пределами этой арены. Здесь уже гоблин будет использовать самые мощные свои атаки, правда, от них также несложно увернуться. Прыгайте так, чтобы не получить повреждений от огненных шаров, до тех пор, пока гоблин не начнёт скачками прыгать по комнате. Будьте осторожны, поскольку каждый раз, когда он приземляется, вокруг него образуется огненная волна. После пары прыжков он закричит в страшном гневе и выполнит один огромный прыжок, и в результате образуется гигантская огненная волна. Обязательно подпрыгните до того, как босс приземлится, и тогда повреждений не получите. В какой-то момент огненный щит исчезнет, и можно продолжить атаки. Повторите эту стратегию ещё пару раз, и босс погибнет, сгорев в собственном пламени.

— A Sample.

Персонаж: Веном.

Огромный чёрный монстр носится по городу и не может не обратить внимания на какого-то типа в боевой броне. Конечно, он должен с ним связаться, а поскольку Биттл явно хочет заполучить образец скафандра Венома, то намерен убить Эдди и завладеть этим ценным изобретением. Значит, предстоит маневрирование по крышам домов. Биттл будет останавливаться каждые несколько секунд и атаковать лазерами. Выполните суперпрыжок и атакуйте его щупальцами. Слопайте несколько людишек, чтобы поправить здоровье. Правда, гонка довольно короткая, но здоровье понадобится в предстоящем бою, и как только преследование закончится, отправляйтесь вслед за Биттл в складское помещение, и начнётся бой.

Босс: Биттл.

Конечно, когда Спайди сражался с Биттлом, тот был настоящий слабак, а теперь совсем другое дело, и хорошо, что на этот раз соперником его является Веном.

В первой части схватки действие будет проходить в складском помещении. Биттл будет летать по кругу и атаковать гранатами и лазерными лучами. Всё время двигайтесь, маневрируйте. В какой-то момент он спустится поближе к земле и начнёт непрерывно атаковать лазерами. Они очень опасны, а значит нужно постараться сократить дистанцию, атаковать его щупальцами и когтями. В какой-то момент у Биттла появится по мечу в каждой руке. Эти плазменные мечи смертельно опасны. Немедленно удирайте, даже не думайте атаковать его, повреждения будут страшные. Вскоре мечи исчезнут, а значит можно будет продолжить атаки.

После того, как лишите босса половины здоровья, он активирует огромную лазерную клетку в центре арены. В результате вы окажетесь как бы в западне и деваться некуда. На самом деле ситуация много хуже, поскольку по краям этой арены, находятся ямы, и если свалитесь в них, то окажетесь в смертельной ловушке, и теперь бой становится чрезвычайно сложным. В какой-то момент Биттл может оказаться над одной из ям и активирует мощный лазер. Когда увидите, что он находится как раз над ямой, займите позицию перед ним, и как только босс активирует ла-

зер, выполните суперпрыжок на месте, и когда будете спускаться вниз, атакуйте щупальцем, чтобы прервать лазерную атаку. Вновь у босса появятся плазменные мечи, и когда они исчезнут, выполните атаку щупальцем в прыжке, пока он находится в углу, и ему трудно маневрировать, сумеете провести, по крайней мере, три атаки, прежде чем он перелетит к другой яме. Проследуйте за ним, продолжайте действовать точно так же и, в конце концов, Биттл рухнет в одну из ям и сгорит буквально у ваших ног.

— Crazy.

Персонаж: Петер Паркер.

Серебряная Сабля уже знает, кто на самом деле Петер Паркер и намеревается захватить его и доставить в корпорацию Trask. На самом деле, ситуация хуже, поскольку она использовала какой-то транквилизатор, способный парализовать огромного слона, но, к счастью, СпайдерМэн это не слон, и этот номер не пройдёт.

Босс: Серебряная Сабля.

Схватка не очень сложная, но придётся, конечно, как следует поработать. В начале боя Серебряная Сабля будет прыгать вокруг, ведя непрерывный обстрел СпайдерМэна, в то время как её подручные (это наёмники, как обычно) также будут атаковать. Вначале разберитесь с её помощниками, затем переключитесь на босса. К сожалению, не сможете использовать паутину в этом бою, придётся в основном полагаться на кулаки, и учтите, что вряд ли вы успеете нанести 2-3 удара, прежде чем она контратакует, а потому используйте прыжковые атаки, оттолкнувшись от стен, таким образом нанесёте значительные повреждения, и вскоре вновь появятся наёмники. Перебив их, продолжайте атаковать босса, и когда лишите её практически всего здоровья, она запрыгнет на движущийся транспорт. В результате автомобили начнут врезаться друг в друга. Придётся принять в этом шоу участие. Вначале запрыгните на автомобиль, находящийся на самом краю моста. Самое главное удержаться на нем и не свалиться, что на самом деле довольно сложно. Удивительно, что Серебряная Сабля будет помогать Спайди спасать людей, оказавшихся в машине. Она была явно нанята для того, чтобы захватить вас, а убивать невинных не входило в её задачи. Вот какая мерзавка, а сердце чистое золото. Затем перейдите к другому автомобилю, где также вместе с боссом поможете спасти несчастных, и далее подползите к краю моста и спасите парня, уцепившегося за него. Он в полном отчаянии.

Когда все будут спасены, Серебряная Сабля решит продолжить бой. Нужно выполнять полученное задание, но прежде чем начнётся схватка, неожиданно появится Веном, атакует Серебряную Саблю, вырубив её, а затем схватит и утащит с собой. Теперь придётся Спайди спасать своего врага.

— Rescue.

Персонаж: СпайдерМэн.

Петер забирает свой костюм и паутинные стрелялки из автомобиля Сейбл и бросается вслед за Веномом. Понятно, что ситуация будет достаточно сложной. Веном прыгает с одной крыши на другую, и всё время меняя направление. Будьте готовы. Иногда он может спрыгнуть на землю, а затем мгновенно вновь взлетит на крышу. В этой гонке вам предстоит серьёзное испытание, и надо будет доказать, что вы блестяще владеете управлением и не уступаете Веному. В какой-то момент босс остановится на перекрёстке, где бросит Серебряную Саблю и решит сразиться со Спайди.

Босс: Веном.

Бой будет напоминать вторую схватку с Веномом, только на этот раз первым делом он швырнёт в вас автомобиль. Увернитесь и попытайтесь атаковать. Используйте как обычно тактику наскоков, чтобы боссу не удалось вас парализовать, вызвав сильную головную боль. Используйте атаки в прыжке, отталкиваясь от стены или каких-нибудь других объектов, выполняйте самые мощные комбинации, старайтесь нанести серьёзные повреждения. Насчёт Сейбл не волнуйтесь, поскольку главный соперник всё-таки Веном. Увертывайтесь от его атак и автомобилей, которыми он будет швыряться, нападайте сами и, в конце концов, одержите победу. Однако, наконец-то, транквилизаторы, которыми напичкала его Серебряная Сабля, сработают, и СпайдерМэн потеряет сознание.

— Brothers.

Персонаж: Веном.

Очухавшись, СпайдерМэн приходит в себя, услышав ужасный крик. Он просыпается внутри своеобразной энергетической клетки, которая создана корпорацией Trask Industries. Неожиданно электричество отключается, и Эдди сможет выбраться из этой клетки. Что происходит он не понимает. Судя по всему, пока Эдди отсутствовал, учёные из корпорации обнаружили следы первоначального скафандра Венома в крови Петера. Видимо по этой причине у Спайди возникали головные боли, поскольку частицы этого скафандра действовали таким образом на него. Чтобы проверить эту теорию, Петеру сделали укол, введя изменённый образец сыворотки Venom Serum. Это была серьёзная ошибка, и буквально на глазах потрясённых учёных Петер превратился в красную версию этого же монстра. Конечно, моментально уничтожил всех этих учёных и устроил замыкание в здании, и именно это чудище теперь появилось перед Эдди. Теперь два наследника замечательного изобретения встретились лицом к лицу. Брат против брата. Эдди против Петера.

— Venom против Carnage Baby!!!

Босс: Карнадж.

Схватка начинается в комнате, где ранее находился в заточении Эдди. Теперь она открыта, выйти отсюда можно запросто. Карнадж сохранил удивительную ловкость и увёртливость СпайдерМэна и приобрёл силу Венома, так что бой будет очень серьёзным.

Карнадж владеет разнообразными атаками и, к сожалению, от них очень трудно увернуться. В различные моменты боя обратите внимание на соперника, когда он встанет на месте, размахивая своими щупальцами. Немедленно отпрыгните в сторону, так как атака обладает большим площадным эффектом. Последует мощная атака по площади, и теперь нужно использовать свои возможности, чтобы победить врага. Следует сражаться, используя характерный для СпайдерМэна стиль, т.е. наскоками. Вначале с дальней дистанции атакуйте щупальцами, чтобы сбить Карнаджа наземь, а затем сблизьтесь и полосуйте его когтями, наносите удары. Если удастся, хватайте Карнаджа и швырните его как следует, тогда получите небольшую передышку.

В какой-то момент Карнадж сумеет открыть дверь и уд-

рать в следующую комнату, где тут же начнёт восстанавливать своё здоровье. Для того, чтобы открыть дверь, нужно победить в миниигре и тогда попадёте в соседнее помещение, но Карнадж тут же выскочит через другую дверь в соседнюю комнату, снова начнёт поправлять здоровье. На самом деле, это не играет большой роли, поскольку только Веном может слопать каких-нибудь людишек, чтобы поправить здоровье, у Карнаджа такой способности нет, а потому слопайте как можно больше учёных, полицейских, которых здесь предостаточно, и всё будет в порядке. Когда победите в очередной миниигре и сможете открыть следующую дверь, придётся сражаться с Карнаджем в длинном коридоре, где полным-полно полицейских. Они, конечно же, будут обстреливать обоих, а значит возможны дополнительные повреждения. В этой фазе сражения лучше всего сожрать всех полицейских, и со здоровьем всё будет в порядке, но обязательно швырните Карнаджа подальше, прежде чем кого-нибудь слопать, иначе будете уязвимы и наверняка получите повреждения. Далее Карнадж проскочит через следующую дверь, опять нужно успешно завершить миниигру и тогда окажетесь в большой комнате, заполненной разнообразными предметами. Их можно швырять, это отличные атаки. Продолжайте сражаться, сожрите нескольких учёных, если здоровье пошатнётся; нагнетайте давление, непрерывно атакуйте, поскольку если дадите хоть малейший шанс, Карнадж прыгнет в дальний угол комнаты и начнёт восстанавливать здоровье. Когда будет возможность, швырните один из предметов, и тут сопернику не поздоровится. Продолжайте действовать агрессивно и, в конце концов, одержите победу.

— Final Battle.

Персонаж: СпайдерМэн.

Победив Карнаджа, Веном как бы поглощает его "скафандр" и таким образом освобождает Петера. Теперь Эдди полностью контролирует скафанд Венома, и у него появляется даже биологический тип паука, напоминающий тот, что на костюме у Петера. Теперь Веном решает разобраться с президентом компании по имени Trask. СпайдерМэн загнал Trask в угол в его офисе и требует чтобы тот ему рассказал, что случилось с жителями, но прежде, чем Trask успевает передать СпайдерМэну факс с информацией по этому делу, в помещение врывается Веном. Trask пытается ускользнуть на своём вертолёте, но на самом деле у него нет ключа, а значит, он не может улететь. На вертолётной площадке появляются и Веном и Спайдер Мэн, здесь и произойдёт последняя битва.

Босс: Веном.

По ходу этой схватки Веном будет пытаться сбросить вниз вертолёт, в котором, как в ловушке, оказался Trask. Конечно, такой мерзавец, как Trask этого и заслуживал, но всё ещё сохранился файл с информацией о смерти отцов Петера и Эдди, так что этого допустить нельзя.

Сражение происходит на крыше дома, на вертолётной площадке. Вертолёт, в котором находится Trask, висит буквально на краю и Веном пытается сбросить его вниз. При этом ротор вертолёта вращается, а значит, если окажетесь рядом, то тут же получите повреждения. Правда, пока Веном пытается столкнуть вертолёт, у вас есть шанс провести несколько атак, а потому используйте вертолёт, чтобы оттолкнуться от него и провести комбинацию, нанеся сопернику максимальные повреждения. Когда Веном бросится атаковать, отбегите подальше от вертолёта, чтобы было пространство для манёвра. В отличие от предыдущих сражений, в этом бою сможете провести буквально 1-2 атаки, прежде чем получите контратаку, так что действовать нужно очень внимательно. Всё время перемещайтесь, используйте прыжковые атаки и при каждой возможности старайтесь провести атаку в прыжке, оттолкнувшись, например, от вертолёта, и если случайно упадёте с крыши, тут же уцепитесь паутиной, подтянитесь наверх и продолжите бой. Каждый раз, когда Веном пытается столкнуть вертолёт, немедленно атакуйте и получите хорошие шансы.

Когда здоровье Венома снизится приблизительно до 1/3, на крыше возникнет пожар и вы вместе с Веномом и вертолетом окажетесь на вертолётной площадке, словно в западне. Здесь пространства для манёвра нет, а значит ситуация значительно осложняется. Кроме того, ротор вертолёта продолжает вращаться. Вновь используйте атаки в прыжке, отталкиваясь от вертолета, атакуйте как можно чаще. В конце концов, Веном будет побеждён, а вы одержите победу.

Наконец-то, Петер узнаёт, как умерли его родители. В это время на крыше появляются агенты S.H.I.E.L.D и арестовывают Tarsk. Петер чувствует, что Эдди, безусловно, заслужил узнать, как погиб его отец, но где его найти...

Поздравляем, вы успешно завершили игру. Просмотрите концовку и узнаете, в результате чего трагически погибли родители наших героев, а заодно и что же случилось с мерзавцем по имени Боливар Траск.

АЛФАВИТНЫЙ УКАЗАТЕЛЬ

BATMAN BEGINS	3
BATMAN VENGEANCE	37
CRASH TWINSANITY	44
HARRY POTTER AND THE CHAMBER OF SECRETS	61
HARRY POTTER AND THE PRISONER OF AZKABAN	86
HARRY POTTER AND THE GOBLET OF FIRE	98
HERDY GERDY	109
BLOOD OMEN 2: THE LEGACY OF KAIN SERIES	123
SOUL REAVER 2: THE LEGACY OF KAIN SERIES	145
THE LEGACY OF KAIN: DEFIANCE	158
LORD OF THE RING: THE TWO TOWER	176
LORD OF THE RING: THE RETURN OF THE KING	190
LORD OF THE RING: THE THIRD AGE	208
SPIDERMAN 2	220
ULTIMATE SPIDERMAN	231

DVTech™
Твоя реальность!
игровые
аксессуары
www.DVTech.ru