

Crash Bandicoot 3: Warped

Прохождение

Пролог:

Едва расправившись с доктором Нео Кортексом (Dr. Neo Cortex) в предыдущей части игры, Крэш узнает о победе из тюрьмы злодея всех времен и народов — начальника Кортекса, Ука Ука (Uka Uka). Он уже начал охоту за кристаллами и самоцветами, необходимыми для управления миром. На этот раз в этом черном деле ему помогает доктор Н. Трофи (Dr. N. Trophy), который создал машину, позволяющую перемещаться во времени. Это поможет Кортексу и Ука Уке быстрее отыскать волшебные камни.

Крэш и его сестра Коко — единственная сила, способная остановить злодеев. Они должны собрать все камни и расстроить план мирового господства Ука Уки.

The Warp Room.

Эта комната будет своеобразной отправной точкой во всей игре. Отсюда вы будете входить в каждый из 30 миров, разбитых на группы, по пять миров в каждой. Сначала доступна только первая группа, но по мере продвижения в игре станут доступными и другие. Чтобы попасть в какой-нибудь мир, просто встаньте на кнопку уровня и прыгните в появившийся перед вами портал. Уровни в группе можно проходить в любом порядке. В начале каждого уровня в верхней части экрана высветится табличка, показывающая количество камней, которое можно собрать на данном уровне. Вы также можете сохранять или загружать сохраненную игру в этой комнате. Для этого надо просто подойти к стене сохранения или загрузки.

В Warp Room можно вернуться в любой момент — достаточно поставить игру на паузу и выбрать опцию Warp Room.

Камни.

Их в игре три типа: кристаллы, бесцветные и цветные минералы. Собрать все кристаллы с каждого уровня и принести их в Warp Room — основа успешного прохождения игры. Как правило, их легко обнаружить. Достаточно просто прикоснуться к кристаллу, чтобы взять его. Бесцветные минералы также имеются на каждом уровне, но чтобы найти, их придется немало потрудиться. Для этого необходимо обшарить каждый закоулок уровня, а

главное — вскрыть каждый имеющийся на уровне ящик, в том числе и те, что расположены в призовой зоне. И, наконец, цветные минералы. Найти эти камешки — задача совсем непростая, но, найдя хотя бы один, вы будете сполна вознаграждены за свои старания. Эти камни позволяют использовать специальные платформы, дающие возможность достигать недоступные ранее места, содержащие массу полезных вещей.

Ящики.

В игре встречаются следующие разновидности:

Обычные ящики. Вскрываются простым прыжком либо резким вращением. За

каждый вскрытый ящик вы получите кусочек фрукта.

Упругие ящики могут быть вскрыты только прыжками, причем прыгнуть надо не менее пяти раз. Атака вращением просто уничтожит ящик.

Случайные ящики — это как в игровых автоматах. Но вскрывать надо быстро, а то превратятся в кусок стали.

Ящики со стрелой — это своеобразный трамплин, позволяющий достичь особо удаленные места. Чтобы открыть деревянные ящики со стрелой, используйте мощный удар корпусом, правда, Крэш научится ему только после первого босса.

Стальные ящики со стрелой открыть невозможно.

В ящиках со знаком вопроса может находиться что угодно.

Ударив ящик с восклицательным знаком, вы что-нибудь измените на уровне.

Вскрыв ящик с пометкой *Aku Aku*, вы получите маску, предохраняющую вас от од-

ного удара. Три маски дают временную неуязвимость.

Ящики с пометкой *Crash* содержат дополнительную жизнь.

Ящик с пометкой *C* позволят начать уровень с этой точки, когда вы в следующий раз погибнете.

Чтобы вскрыть TNT-ящик, необходимо прыгнуть на него и побыстрее отойти в сторону. Любуйтесь фейерверком.

Nitro-ящики представляют собой очень мощное взрывчатое вещество, детонирующее при любом прикосновении. Лучше держитесь подальше.

Зеленые ящики с восклицательным знаком обычно расположены в конце уровня. Уничтожают все Nitro-ящики.

Желтые ящики с восклицательным знаком обычно расположены в конце уровня. Уничтожают все Nitro-ящики.

Желтые ящики с восклицательным знаком обычно расположены в конце уровня. Уничтожают все Nitro-ящики.

Желтые ящики с восклицательным знаком обычно расположены в конце уровня. Уничтожают все Nitro-ящики.

Желтые ящики с восклицательным знаком обычно расположены в конце уровня. Уничтожают все Nitro-ящики.

Желтые ящики с восклицательным знаком обычно расположены в конце уровня. Уничтожают все Nitro-ящики.

Желтые ящики с восклицательным знаком обычно расположены в конце уровня. Уничтожают все Nitro-ящики.

Желтые ящики с восклицательным знаком обычно расположены в конце уровня. Уничтожают все Nitro-ящики.

Желтые ящики с восклицательным знаком обычно расположены в конце уровня. Уничтожают все Nitro-ящики.

Желтые ящики с восклицательным знаком обычно расположены в конце уровня. Уничтожают все Nitro-ящики.

Желтые ящики с восклицательным знаком обычно расположены в конце уровня. Уничтожают все Nitro-ящики.



Движение, управление и суперудары.

В игре существует четыре основных вида движения: бег, прыжки, ползание и вращение. Ползание и вращение одновременно являются и эффективным средством умерщвления противников.

После победы над каждым боссом Краш получает специальный удар.

Мощный удар корпусом: кнопки X + O. Используйте для вскрытия ящиков со стрелой или для открытия сразу нескольких.

Двойной прыжок: X+X. В момент наивысшей точки обычного прыжка снова нажмите X, и прыжок станет гораздо длиннее и выше.

Смертельное торнадо: быстро нажмите несколько раз на квадрат. Очень эффективно для общения с несколькими противниками сразу. В комплексе с двойным прыжком позволяет покрывать огромные расстояния.

База: L2 активизирует оружие, а O производит выстрел. Очень мощная штука!

Рывок: кнопка R2. Сильное ускорение. Также увеличивает длину прыжка.

Призовые места.

Многие уровни имеют призовые места. Чтобы попасть туда, нужно забраться на платформу со знаком вопроса. Цель таких миниуровней — разнести все ящики и собрать как можно больше жизней. Погибнуть здесь Краш не может, так что можно немного расслабиться.

Испытания на время, реликты, секретные миры.

Реликтов в игре три вида: сапфировый, золотой и платиновый. Чтобы получить их, надо побить определенное время прохождения уровня. Первые 25 уровней содержат по одному золотому и сапфировому реликту. Если для того чтобы получить сапфировый, достаточно просто быстро пройти уровень, то золотой от вас потребует скорости света. Для этого надо часто использовать рывок, который станет доступен только после 25 уровня. На 26, 28 и 30 уровнях есть платиновый реликт. В испытании на время могут помочь коробки с номерами на них. Они остановят часы на число секунд, равное номеру. В испытании на время вы также не потеряете жизнь в любом случае. Собрав пять реликтов, вы откроете секретный мир. В искривленной комнате просто появится еще один портал. Чтобы открыть все пять секретных миров, необходимо собрать 25 реликтов. Некоторые уровни можно проходить двумя путями: легким и тяжелым. На тяжелом обычно имеется какая-нибудь полезная вещь, но для того чтобы достать ее, надо изловчиться.

Да, некоторые уровни вы будите проходить, играя отважной девушкой Коко — сестрой Краша.

Уровень 1: Лягушачья деревня (Toad Village).

1 кристалл, 1 бесцветный минерал, 42 ящика.

Самое время потренироваться в управлении. Не бойтесь воды — Краш может отлично перейти ее вброд. Два упругих ящи-



ка, расположенных друг над другом, открываются путем запрыгивания сначала на один, а после на другой, как на лестнице. Встретив первого козла, отработайте на нем атаку вращением. Перед первым checkpoint'ом (ящиком С) есть ящик с маской. Не теряйте времени перед ящиком-игровым автоматом, иначе он превратится в сталь. Чтобы убить мечника, дождитесь, когда его меч застрянет в земле, после чего атакуйте волчком. Запрыгните на пьедестал с вопросительным знаком, и вы попадете на призовой уровень. Закончив уровень, увидите табличку, сообщающую сколько ящиков вы пропустили, либо бесцветный минерал. Если что-то осталось, можно вернуться и закончить работу.

Уровень 2: Под давлением (Under Pressure).

1 кристалл, 1 бесцветный минерал, 92 ящика.

На этом уровне Краш отправится под воду. Не стоит беспокоиться о недостатке кислорода — у Краша есть акваланг. Небольшие сложности вызовет управление, так как следует учитывать то, что все происходит под водой. Кнопка Х активизирует плавники для более быстрого перед-



вижения, тогда как О — атака вращением. Серьезную опасность представляют собой акулы и иглобрюхие рыбы, последние особенно в момент выставленных шипов. Атаковать нужно только волчком. После первого checkpoint'a будет труба с огромным вращающимся диском, который надо аккуратно проплыть, избегая какого-либо контакта. После трубы вы встретитесь с огромным





угрем, которого также лучше просто обойти стороной. На дне, прямо под угрем, есть ящик-игровой автомат. Чтобы его вскрыть, придется поторопиться. Вскоре вы найдете небольшую подлодку. Забирайтесь в нее, дальше ваш путь станет гораздо веселее, так как после нажатия на О лодка будет двигаться гораздо быстрее, а Х позволит использовать торпеды, разносящие даже мины. Постарайтесь не потерять лодку, так как второй не будет. Увидев на дне красные водоросли, взорвите их торпедой, там спрятан ящик. Кроме как торпедой эти водоросли убрать никак нельзя. Перед следующей трубкой лодка уплывет, но не волнуйтесь — она вернется, когда вы выберетесь оттуда.

Уровень 3: Восточный Экспресс (Orient Express).

1 кристалл, 1 бесцветный минерал, 51 ящик.

Этот уровень вы будете играть за Коко. Как только начнется уровень, вы окажетесь на спине тигра Пура (Pura). Держитесь крепко, так как слезть с него нельзя! Он пронесется по уровню с бешеной скоростью, а от вас потребуется хорошая реакция и внимание: управлять тигром — дело не простое. Если вы просто



хотите побыстрее закончить этот сложный уровень, то следуйте расположению фруктов — как правило, это самый безопасный путь. Если же охотитесь за ящиками, то будьте предельно внимательными и не пропустите checkpoint. Правда, если пара ящиков осталась не вскрыта, лучше не сохраняться, а начать оттуда, где все ящики еще целы. После третьего checkpoint'a появится человек с дверями-ловушками. Если вы собираете ящики, то стоит пропустить первую дверь, прыгнуть на вторую (это позволит забраться на кровлю, где спрятаны ящики) и пропустить третью. Будьте внимательны с бумажными драконами: иногда их придется перепрыгнуть, а иногда — проползти под ними.

В испытании на время этот уровень можно пробежать только держа нажатым R1.

Уровень 4: Костяной двор (Bone Yard).

1 кристалл, 2 бесцветных минерала (для второго нужен цветной минерал с 12 уровня), 66 ящиков.

Просто сумасшедший уровень. На протяжении всего уровня Краша будет преследовать огромный динозавр, от которого можно только убежать. Кроме того, Краш



бежит «к экрану», что потребует от вас почти невозможного. Избегайте текущей лавы, птеродактилей, планок и высокой травы, которую можно срезать вращением. Не беспокойтесь о пропущенных коробках — динозаврик сделает их за вас. После второго checkpoint'a можно немного передохнуть и сосредоточиться на ящиках. Будьте внимательны — появятся ящики TNT и Nitro.

В смоляных лужах прячется масса врагов. Используйте волчок. Красную платформу вы не сможете использовать до тех пор, пока не найдете красный минерал на 12 уровне. Если он у вас уже есть, то забирайтесь на платформу и приготовьтесь к новой встрече с динозавром. Забейте стальной checkpoint'. Гонка началась. Используйте двойной прыжок для преодоления огромного лавового потока, оббегайте вентиляционные шахты, так как перепрыгнуть их не удастся. Травы придется спилить также немало. Желательно, чтобы в запасе было минимум 10 жизней.

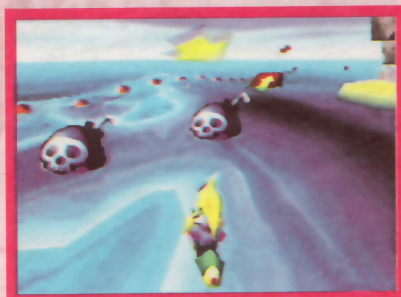
После красной платформы есть призовой уровень, где Краш может выучить новое движение. Проползая под стальными ящиками, Краш сможет скользить под ними при нажатии на О. Ударьте стальной ящик с пометкой «!», и появятся бывшие невидимыми ящики. Да, почти под конец

уровня ваш знакомый динозаврик опять вернется.

Уровень 5: Создавая волны (Makin' Waves).

1 кристалл, 1 бесцветный минерал, 37 ящиков.

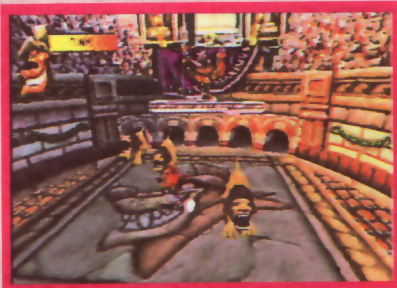
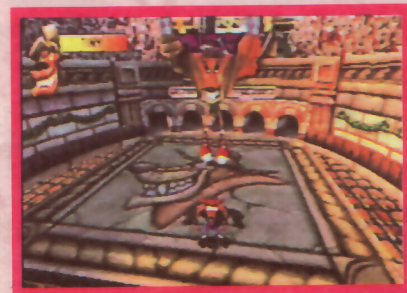
Опять играем за Коко, вернее, катаемся на водных лыжах. Стрелка на экране указывает правильное направление, так что не



заблудитесь. На некоторых трамплинах надо подпрыгнуть повыше, чтобы достать висящие в воздухе ящики. Если не удалось с первого раза, сделайте круг и повторите попытку. Следите за ядрами, вылетающими с пиратских кораблей, минами и чайками.

Первый босс: Tiny Tiger (Тигренок).

Здесь вы встретитесь с первым боссом. Чтобы его завалить, нужно быть очень быстрым. Он спрыгнет с платформы и атакует вас пять раз, после чего его вилы застрянут в земле. Используйте этот момент для атаки волчком. После этого он выпустит на вас целую ораву маленьких львов, от которых лучше просто увернуться используя скольжение. После этого Tiny Tiger снова атакует вас шесть раз, а потом



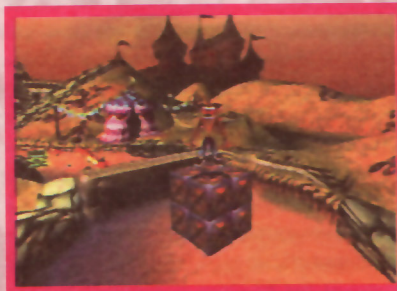
опять застрянет. Бейте, уворачивайтесь от львов. Он снова атакует, теперь уже семь раз, после этого ударьте его еще раз — вы новый чемпион на этой земле.

После победы над Tiny Tiger вы получите свой первый специальный прием — мощный удар корпусом.

Уровень 6: Ги Уиз (Gee Wiz).

1 кристалл, 1 бесцветный минерал, 100 ящиков.

Чем-то напоминает самый первый, по крайней мере по сложности. Используйте недавно обретенный удар для вскрытия укрепленных сталью ящиков. Волшебник, который будет докучать вам огненными шарами легко нейтрализуется обычным верчением-волчком. На уровне также есть призовая зона. На этот раз придется проя-



вить чудеса акробатики. Подойдя к стальному ящику-переключателю, не ударяйте по нему, а сначала, перепрыгнув через планку над обрывом, оттолкнитесь от упругого ящика, что позволит прыгнуть намного дальше. После этого разворачивайтесь и прыгайте назад к выключателю. Так как прыжок должен получиться довольно длинный, то некоторое время придется потренироваться.

Уровень 7: Подвесь их повыше (Hang 'em High).

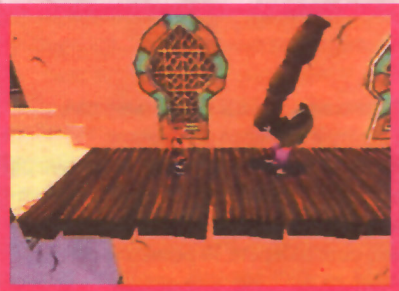
1 кристалл, 1 бесцветный минерал, 1 желтый минерал, 96 ящиков.

На самом деле никакого желтого минерала на этом уровне нет — его вы сможете получить на 27 уровне, и только в том случае, если соберете 10 реликтов.



Пройдя немного вперед, вы увидите три навеса, на которых можно неплохо потренироваться и отработать прыжки, так как это вам скоро потребуется. Продвинутый мечник без особых проблем устраняется любимым верчением, просто дайте ему отойти от вас. Тот же прием примените на колдуне с ковром-самолетом. Дойдя до тупика, оттолкнитесь от планки и перелезайте на другую платформу. Скорпионы легко умерщвляются верчением, хотя их можно и просто обойти. Обезьяну с бочками нужно стукнуть не один, а два раза. Потренировались в начале уровня? Отлично, теперь забираем-ся на навес и прыгаем за фруктами. Следуйте «фруктовой дорожке». Там наверняка есть нес-





колько ящиков. Их непросто открыть, так как легко перелететь в пропасть, поэтому будьте аккуратны с управлением. Попав в призовую зону, используйте двойной прыжок (правда, его вы обретете после того, как победите Дингодила), чтобы добраться до высоко подвешенных ящиков. Добравшись до ящика-игрового автомата, подождите немного и убедитесь, что он переключился на TNT. Теперь прыгайте на него и отбегайте. После взрыва станет доступен ящик с восклицательным знаком, расположенный ниже.

Далее будет место с Nitro-ящиком, расположенным над двумя нормальными. Очень важно быстро, но аккуратно ударить по первому, так как это ящик-автомат. В конце уровня будет зеленый ящик, который взорвет Nitro, а в месте с ним — и тот, что остался.

Уровень 8: Гонка (Hog Ride).

1 кристалл, 1 бесцветный минерал, 13 ящиков.

Крашу предстоит гонка на очень быстром мотоцикле. Правда, насколько он быстр, настолько же неустойчив и уязвим. Лучше всего проходить этот уровень дважды. Сначала надо достать кристалл, а для этого надо просто выиграть гонку, то есть прийти первым. Так как ваши противники



на машинах, они будут пытаться спихнуть вас, но зато мотоцикл Краша гораздо быстрее. На дороге будут попадаться отметки, увеличивающие скорость байка. В некоторых местах дорога перекрыта полицией — придется изловчиться. Во второй раз сконцентрируйтесь на ящиках. Для того чтобы достать некоторые из них, придется немало попрыгать, но игра стоит свеч. Время, с которым вы придете к финишу, в этом случае значения не имеет.

Уровень 9: Могильное время (Tomb Time).

1 кристалл, 2 бесцветных минерала (чтобы достать их, необходим лиловый минерал, находящийся на 13 уровне), 95 ящиков.

В самом начале уровня дорогу преграждает огромная кобра, но не нервничайте — хороший «волчок» разрешит все недоразумения. На уровне масса ловушек-провалов, многие из которых охраняются аллигаторами. Последних лучше обойти стороной, хотя любимый прием не подводит и здесь. Совсем нежелательно попадать в масляные лужи — ценой иногда может оказаться жизнь. Везде, где вы увидите приподнятую над полом платформу, наступайте на нее. Первый такой выключатель открывает ряд дверей, преграж-





дающих путь. Двери будут открыты достаточно долго, но все же не вечно, так что не мешкайте.

После первого checkpoint'a будет мост из черепков. Только те, что с пометкой «Нео», не подведут, а те же, что с красным жуком, разрушатся при первом же прикосновении.

Обезьяны на бочках нейтрализуются верчением. Египтянин, пытающийся завалить Краша камнями, нейтрализуется также. Перепрыгните через яму и атакуйте, главное — не стойте под дыркой, из которой вываливаются камни.

Не следует наступать на подсвеченные плиты на полу, так как в противном случае из стен вылетят отравленные стрелы.

Вскоре вы придете к развилке. Правый рукав приведет к выходу, тогда как левый — к стене с символом лилового минерала. Если у вас его еще нет, то дорога туда пока заказана. Чтобы перепрыгнуть яму перед стеной с минералом, необходимо сначала овладеть смертельным торнадо, которое Краш получит, победив Н. Трофи после 15 уровня. Это умение вам понадобится и за стеной, так что сначала лучше просто пройти уровень. Описание местности за стеной найдете ниже.

Еще один Египтянин. Используйте ту же тактику, только обратите внимание на два ящика, что над движущимися камнями.

Используйте «волчок», чтобы вскрыть их. Далее появится некто, швыряющийся огнем. Дождитесь, когда он отстреляется, и бейте. Еще пара платформ — и уровень завершен, правда, пока вы не проникнете за стену с минералом, вы не сможете собрать всех коробок.

За стеной с лиловым минералом.

Чтобы успешно перебраться через область с ловушками из стрел, используйте смертельное торнадо, чтобы совершить длинный прыжок вдоль левой стены. Сразу после этого будьте особенно аккуратны с масляными лужами, так как рядом будет несколько ям с выезжающими оттуда каждые несколько секунд копыями. Последняя комбинация копий потребует особой аккуратности, так как необходимо не только перепрыгнуть через них, но еще и успеть, включив рубильник, попасть в двери, иначе они закроются. Просто рассчитайте период, с которым выезжают копыя. Сразу за дверью вы найдете первый бесцветный минерал. После этого, преодолев пару платформ, вы подойдете к концу уровня. Но если вы хотите получить второй минерал и кристалл, необходимо сначала вернуться к развилке. Египтянин и ловушки со стрелами преодолеваются без проблем посредством смертельного торнадо или же двойного прыжка. Добравшись до большого провала после ловушек со стрелами, дождитесь платформы. После того как платформа проделает весь свой путь, делайте двойной прыжок и смертельное торнадо. Теперь, вернувшись к точке, откуда все началось, проходите снова, не пропуская ни одного ящика. Если все будет сделано правильно, вы получите и минерал и кристалл.

Уровень 10: Создавая волны (Makin' Waves).

1 кристалл, 1 бесцветный минерал, 35 ящиков.

Снова Коко, и снова на тигре, только теперь при лунном свете. Врагов гораздо больше, чем на третьем уровне, и они гораздо более активные. Чтобы вскрыть все коробки, используйте быстрый бег тигра (кнопка R1). Это позволит прыгнуть доста-



точно высоко, чтобы достать ящики. Так же, как раньше, используйте трюк с дверями: запрыгивайте на вторую, тогда как первую и третью пропускайте.

Второй босс Дингодила (Dingodile).

Здесь вы встретите второго босса. Серьезный противник. Защищен тройным слоем кристаллов и вооружен лазером. Сначала он будет пытаться избавиться от вас при помощи огненных шаров. Стойте и спокойно наблюдайте за этим, а когда шары



начнут падать близко, начинайте бегать против вращения Дингодила, чтобы он не мог в вас попасть. После этого он попытается достать вас лазером. Перед каждым выстрелом ему требуется некоторое время на перезарядку. Используйте его для атаки. По мере того как он стреляет из лазера, разрушается его кристалльная защита, так что вскоре у вас будет больше места для маневра. После того как собьете его с ног, отбегайте от центра комнаты, так как иначе не уда-





тся избежать мощного взрыва. После этого предстоят еще два аналогичных раунда с Дингодилой, с той лишь разницей, что метод стрельбы шарами и лазером, а также интервал между выстрелами будут меняться. Используйте ту же тактику, что и в первом случае, и в конце концов Дингодила падет. Победив его, вы получите второй спецприем: двойной прыжок.

Уровень 11: Дино Мит (Dino Might!).

1 кристалл, 2 бесцветных минерала (для второго необходим желтый минерал с 27 уровня), 112 ящиков.

В самом начале используйте двойной прыжок, чтобы достать жизнь на железных ящиках. Грызун умерщвляется верчением, просто дождитесь, когда он не будет атаковать.

После первого checkpoint'a вы обнаружите желтую платформу, активируемую желтым минералом с 27 уровня. Но даже если у вас уже есть камень, не спешите забираться, а пройдите вперед до твердой земли, убивая все и вся, вскрывая все коробки, так как скоро придется возвращаться. Перед вами будет яйцо. Расколупайте его вращением, после чего из него выплывет дружелюбно настроенный динозаврик, на котором можно очень неплохо прокатиться. Кнопкой O вы будете



забираться или слезать с него. А слезать придется, так как некоторые ящики недоступны для динозавра. Правда, незадолго до конца уровня с динозавром придется расстаться. Если у вас уже есть желтый минерал, то теперь самое время вернуться назад, к желтой платформе, подробности смотрите ниже.

В призовой стадии вы сможете попрактиковаться в двойном прыжке. Чтобы вскрыть подвешенные над пропастью ящики, подойдите к ним и используйте мощный удар корпусом. Это встряхнет их всех. После призового уровня вас ожидает уже знакомый по четвертому уровню динозавр. Приготовьтесь к еще одной сумасшедшей пробежке.

На платформе желтого минерала.

Опять в болоте. Продвигайтесь аккуратно, избегайте потоков лавы и вулканов. Вскоре доберетесь до твердой земли, где будет несколько TNT-ящиков. Взорвите один, после этого используйте мощный удар корпусом, чтобы вскрыть укрепленные сталью ящики. Далее будет еще серия ящиков с TNT. Используйте мощный удар корпусом на земле, тогда сразу несколько ящиков сдетонируют. Используйте мощный удар корпусом, чтобы вскрыть все, что осталось.

После этого вы начнете двигаться «к экрану». Остерегайтесь потоков, которые запросто сносят в пропасти. Там же найдете бесцветный минерал, после чего, нейтрализовав все Nitro зеленым ящиком, забирайтесь на платформу, которая перенесет вас обратно на уровень. Если вы уже вскрыли все ящики на уровне, то на выходе получите второй минерал.

Уровень 12: Глубинные проблемы (Deep Trouble).

1 кристалл, 1 бесцветный минерал, 1 красный минерал, 88 ящиков.

Еще один подводный уровень. Главными врагами на уровне будут акулы, рыбы-иглы, водовороты и Nitro-ящики. Примерно на середине уровня будет развилка, которая, однако, не всегда заметна, так как «фруктовая дорожка» ведет наверх и не предполагает наличие другого пути. Но если приглядеться, то вы заметите и еще один путь. Закончить уровень можно любым способом, но если вы стремитесь вскрыть все ящики и добыть красный минерал, то придется пройти оба. Первый путь не представляет особых сложностей, тем более что там вы найдете подложку. Доплывите до ящика с восклицательным знаком и возвращайтесь к развилке. Заплывайте в другое ответвление, взрывайте TNT — это позволит плыть дальше. Проб-

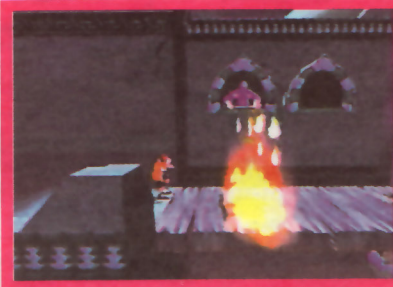
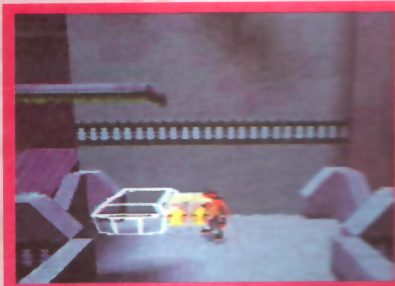


лемы может вызвать труба, кишащая рыбами-иглами и Nitro-ящиками. Чтобы обойти последние, держитесь левой стены. Вскоре вы найдете зеленый ящик-нейтрализатор, который уничтожит все Nitro. Там же найдете красный минерал и выход. Теперь можете вернуться на уровень 4 и пройти секцию с красным минералом.

Уровень 13: Самое время (High time).

1 кристалл, 1 бесцветный минерал, 1 лиловый минерал, 87 ящиков.

Добро пожаловать снова в средиземноморскую деревеньку! Придерживайтесь примерно той же тактики, что и на 7-ом уровне. Уровень можно пройти двумя путями: простым и сложным. Первый позволит получить кристалл и бесцветный минерал, тогда как второй скрывает лило-



вый минерал. В общем, лучше всего пройти уровень дважды и забрать все. Сложный путь начинается с плавающей платформы, на которую надо прыгнуть. Если вы погибнете, уровень придется начинать из искривленной комнаты.

Легкий путь.

Мужички, кидаящиеся огненными бомбами, не должны создать особых проблем. Добравшись до стены, используйте ящики со стрелами, чтобы забраться на навес, а оттуда — на вершину здания. Волчком нейтрализуйте колдуна на ковре-самолете. Призовая стадия на этом уровне — одна из самых сложных. Используйте двойной прыжок в комбинации с мощным ударом корпусом, чтобы вскрыть укрепленные ящики. Самым же сложным будет сбить ящик, подвешенный над двумя упругими ящиками. Придется изрядно попотеть, либо приходите после того, как обретете смертельное торнадо (после босса 15-го уровня).

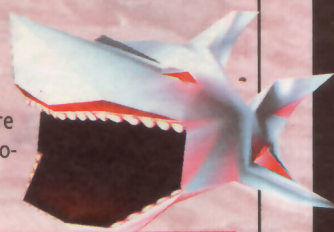
Далее вы подойдете ко второй высокой стене, в которой и находится вход на тяжелый путь, правда, если к этому моменту вы потеряли жизнь, то вход будет недоступен. Швыряющийся ножами мужик легко укладывается верчением, но будьте осторожны, так как сразу за ним идет серия ящиков с TNT. Если вы разнесли все ящики, то берите бесцветный минерал и возвращайтесь к началу сложного пути.

Сложный путь.

Здесь главное не терять голову. Не обращайтесь внимания на ящики — жизнь дороже. Просто если вы погибнете, весь уровень придется проходить заново.

Чтобы пройти место со стреляющими огненными шарами, прыгайте по навесам между окнами в момент вылета шара. Следующие вылетающие шары потребуют синхронизации по второй серии выстрелов. Сразу после этого атакуйте волчком мага на летающем ковре. Далее прохождение не должно вызвать особых сложностей — хватайте лиловый минерал и идите к выходу.

Теперь можете вернуться на уро-



вень 9 и обследовать не доступную ранее область.

Уровень 14: Авария (Road Crash).
1 кристалл, 1 бесцветный минерал,
29 ящиков.

Еще один гоночный уровень. Тактика та же, что и на восьмом уровне: сначала приходим первыми к финишу и берем кри-



сталл, после этого занимаемся ящиками. Чтобы достать некоторые ящики, мотоцикл придется поставить на дыбы.

Уровень 15: Двухголовый (Double Header).
1 кристалл, 1 бесцветный минерал,
91 ящик.

Здесь Крашу предстоит встреча с некоторыми старыми врагами с 1-го и 6-го уровней. Но гвоздем программы станет двухголовый гигант с дубинками. Лучше всего просто обойти его, хотя можете применить верчение на его головах.

В призовом уровне используйте двойной прыжок, чтобы достать все коробки. Когда найдете пару TNT-ящиков, не взрывайте их сразу, а разберитесь сначала с подвешенной над упругими ящиками коробкой. После этого взрывайте тринитротолуол.



Дорогу к выходу преграждает козел. Не спешите атаковать его, так как иначе Краш погибнет от рук волшебника. Дождитесь, когда козел отойдет в сторону, и атакуйте колдуна.

**Третий босс
Н. Трофи (N. Trophy).**

Довольно неприятный тип, но тем приятней будет избавиться от него. Вам сначала придется довольно долго уворачиваться от его лазеров и огненных шаров, прежде чем вы сможете подобраться достаточно близко, чтобы атаковать. После первого штурма Н. Трофи замешкается (наверное, для перезарядки), и у вас будет достаточно времени для атаки. Если все делать правильно, то таких циклов будет три. Вот расклад атак Трофи:

Первая атака: один огненный шар, один



фронтальный лазер, два лазера справа и один слева.

Вторая атака: два шара (первый просто перепрыгивайте, второй — двойным прыжком), два фронтальных лазера, один справа, еще один фронтальный.

Третья атака: три шара (простой прыжок сначала и двойной для двух последующих), лазер слева, лазер справа, фронтальный лазер и два лазера слева.

Завалив этого товарища, вы получите третий спецприем — смертельное торнадо.

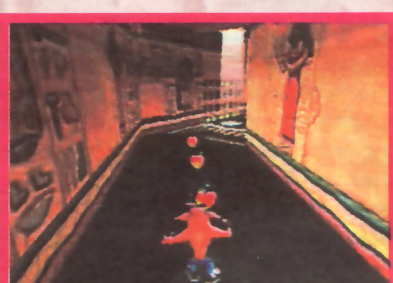
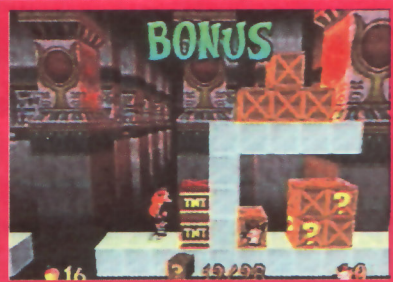
Уровень 16: Сфинксинатор (Sphynxinator).

1 кристалл, 2 бесцветных минерала (для второго нужен голубой минерал с уровня 20), 105 ящиков.

Прежде чем двигаться куда-либо, пройдите немного назад от того места, где начали уровень, — там спрятаны аж четыре ящика, в том числе и ящик с жизнью.

Почти сразу же вы подойдете к развилке. Слева находится, казалось бы, непреодолимый пролом, но, верите или нет, его можно перепрыгнуть. Правда, сначала нужно заполучить такое умение, как рывок, которым одарят Краша после последнего босса — доктора Кортекса. Если у вас уже есть это умение, то используйте его, после этого двойной





прыжок, а смертельное торнадо завершит дело. На другой стороне вас ждут четыре жизни.

Правый же коридор кишит мумиями, ловушками с копьями из пола и прочими прелестями. На полпути встретите платформу с голубым минералом. Если вы уже взяли его на 20-ом уровне, то смотрите прохождение ниже.

Подождите. Пока камни, которые так немилостиво спускает на вас египтянин, уничтожат Nitro-ящики, а затем атакуйте. Призовой уровень довольно легкий. Вскройте ящик с жизнью, прежде чем взрывать TNT. Используйте мощный удар корпусом, чтобы вскрыть укрепленные ящики. После прохождения призовой зоны дальнейшее прохождение не должно вызвать особых затруднений.

На платформе голубого минерала.

Достать второй бесцветный минерал будет нелегко. Уровень залит маслом, поэтому придется немало позаниматься акробатикой. Разнесите обезьянок смертельным торнадо и двигайтесь дальше. Самая сложная часть начнется после второго checkpoint'a. Надо прыгнуть на очень маленькую платформу, стены которой утыканы дротиками. Проследите «фруктовую траекторию», которая покажет правильный путь. Еще немного прыжков, обезьян — и второй минерал ваш!

Уровень 17: Прощайте, самолеты (Bye Bye Blimps).

1 кристалл, 1 простой минерал, 11 ящиков.

Легкий и очень веселый уровень. Снова играем за Коко, которая на этот раз будет управлять маленьким самолетиком. Управление не вызовет никаких трудностей. Кнопка O — огонь, тогда как квадрат отвечает за «бочку» (так гораздо легче уворачиваться). Совсем не обязательно выносить всех противников многих лучше просто облететь. Чтобы получить кристалл, надо уничтожить семь летательных аппаратов Кортеса. Энергию можно восполнить, сбив белый шарик.



Уровень 18: Не рассказывай сказок (Tell No Tales).

1 кристалл, 1 простой минерал, 61 ящик.

Коко вернулась на водных лыжах. Тактика та же, что и на пятом уровне. Некоторые

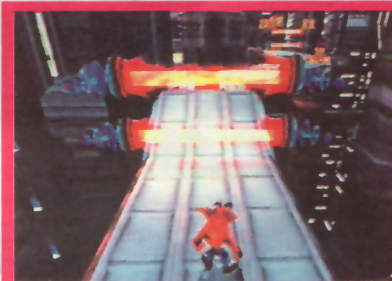


ящики очень хорошо спрятаны, так что будьте внимательны.

Уровень 19: Будущее безумие (Future Frenzy).

1 кристалл, 2 простых минерала (оба станут доступны только после 29-го уровня), 134 ящика.

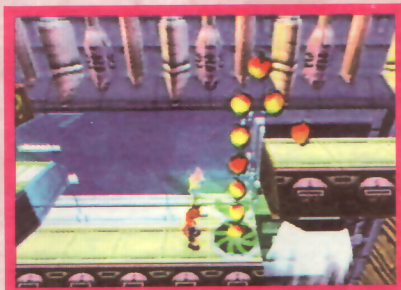
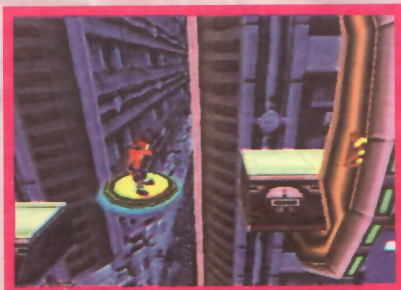
Добро пожаловать в будущее! Чтобы просто пройти уровень можно начинать сей-



час, но если вам нужны минералы, то заходить придется с 29-го уровня, и для этого потребуется не меньше 20 реликтов.

Остерегайтесь лазеров и роботов. Последних можно атаковать, когда они не мигают красным. Летящие тарелки можно атаковать только сверху — снизу они неуязвимы. Платформы в форме диска стабильны толь-





ко очень короткий период времени. Когда они начинают мигать, немедленно убирайтесь. Вращающийся диск придаст вам должное ускорение и подбросит высоко вверх. Первый раз просто ради прикола, потом — чтобы достать коробки с TNT, а уж потом — для того, чтобы забраться на платформу. В призовом уровне отработайте двойной прыжок в комбинации со смертельным торнадо. Теперь можете начинать собирать реликты, чтобы вернуться на 29 уровень и закончить работу.

Уровень 20: Могильные воды (Tomb Waters).

1 кристалл, 1 простой минерал, 1 голубой минерал, 88 ящиков.

Полузатопленный уровень. Многие платформы в любой момент готовы опустить-

ся в водную пучину, а так как Краш плавать не умеет, надо быть внимательным. Большую часть врагов лучше просто проигнорировать. Прямо по курсу будет дверь, открывающаяся колесом, которое надо завернуть волчком. Сразу за ней будет яма с водой. Дождитесь, когда вода сойдет, и бегите, забивая ящики, после этого немедленно выбирайтесь. Мумию лучше постараться обойти. Остерегайтесь



выезжающих из стен деревянных брусев, которые толкают невесть куда. Перепрыгивайте их, или дождитесь, когда он пойдет обратно в стену. Следующая яма с водой содержит два ящика TNT. Используйте ту же тактику, что и в первом случае. Как можно быстрее забирайтесь на стальную платформу. Страж со щитом нейтрализуется ударами в ноги (кнопка O). Призовая стадия этого уровня потребует небольшой смекалки. Не спешите вскрывать ящик с восклицательным знаком, иначе не достанете некоторые ящики. После этого бегите вперед, используйте двойной прыжок, чтобы достать другой «!»-ящик, после этого двойной прыжок в комбинации со смертельным торнадо, чтобы перелететь через Nitro-ящики. Детонируйте TNT — это решит все проблемы. Следующая водная яма потребует наивысшей концентрации. Ящик спрятан над плат-

формой. Выбирайтесь из ямы, как только почувствуете, что время выходит. После этого вы подойдете к платформе, и если вы не потеряли к этому моменту жизнь, то вам откроется сложный участок, где вы найдете голубой минерал. Если же вы погибли хоть раз, то впереди вас ожидает четвертый босс.

Четвертый босс доктор Н. Джин. (Dr. N. Gin).

По мере того как Н. Джин будет пытаться уничтожить вас, Коко будет помогать вам, обстреливая его корабль-робот. Робота надо уничтожать по частям. Атаковать можно, когда он моргает желтым. Сбивайте ракеты, уворачивайтесь от пулемета, используйте любой момент для атаки. Так это продлится два раунда. Во втором ко всему прочему Джин начнет швыряться минами и огненными кольцами, но, при-

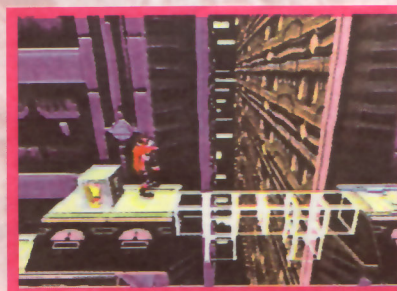
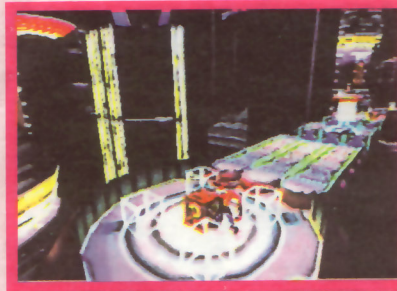
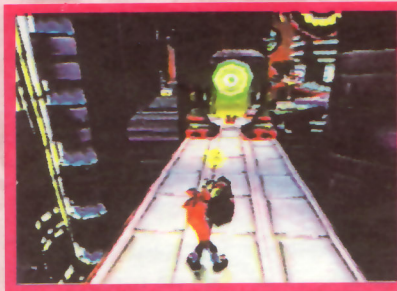


держиваясь прежней тактики, вы одержите верх. После победы над Джином вы получите базуку. Отличное оружие!

Уровень 21: Ушло в будущее (Gone Tomorrow).

1 кристалл, 2 простых минерала (оба требуют зеленого минерала с 23-го уровня), 89 ящиков.

Так, самое время опробовать базуку. Сбейте пару летающих тарелочек для разминки. Когда танк отстреляется, цельтесь в мишень на его боку. Дойдя до ящика, окруженного четырьмя другими, сразу решите, как вы проходите уровень. Если вам нужен только кристалл, то просто вскройте их все; если же вам нужны еще и минералы, то проходите мимо и идите к зеленой платформе, не вскрывая больше ни одного ящика, даже checkpoint!



На платформе зеленого минерала.

У вас здесь три основные задачи: взять минерал, вскрыть ящики, вскрыть «!»-ящик, который откроет ранее недоступные ящики на уровне. Теперь возвращайтесь на уровень, в самое его начало.

Вскройте «!»-ящик — теперь стали доступны еще четыре ящика. Продвигайтесь вперед. Встретив еще один «!» ящик, не спешите вскрывать его, а сначала разнесите из ба-

зуки два ящика, подвешенные выше. Потом активизируйте «!»-ящик, проходите через мост и из базуки снесите два ящика под мостом. Призовая зона потребует от вас хорошего владения базукой. После этого идите к выходу и получайте еще один минерал.

Уровень 22: Оранжевый асфальт (Orange Asphalt).

1 кристалл, 1 минерал, 20 ящиков.



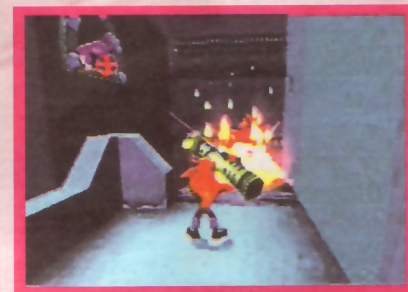
Еще один ночной уровень. Используйте тот же подход, что и на уровне 8 или 14.

Уровень 23: Пламенная страсть (Flaming Passion).

1 кристалл, 1 простой минерал, 1 зеленый минерал, 75 ящиков.

На полпути будет платформа, ведущая на сложный путь к зеленому минералу, но сначала рассмотрим легкий путь.

Легкий путь не должен вызвать никаких проблем. Методично отстреливайте из



базуки все, что движется. Перед самым выходом высоко подвешен последний ящик. Сбивается базукой. В призовой зоне также придется пострелять.

Сложный путь.

Здесь от базуки будет не так много проку, как раньше. Используйте смертельное торнадо и двойной прыжок, чтобы добраться до ребят с огненными шарами. Хватайте зеленый минерал и бегите к выходу. Вер-





нувшись на легкий путь, дотяните до checkpoint'a, иначе придется проходить по новой.

Уровень 24: Сумасшедшие бомбардировщики (Mad Bombers).

1 кристалл, 1 простой минерал, 11 ящиков.

Чтобы получить кристалл, надо уничтожить пять бомбардировщиков. Разнесите оба пропеллера, только тогда бомбарди-



ровщик будет уничтожен. Придерживайтесь той же тактики, что и на 17-ом уровне.

Уровень 25: Комариный свет (Bug Light).

1 кристалл, 2 простых минерала (для второго нужны все пять цветных минералов), 120 ящиков.

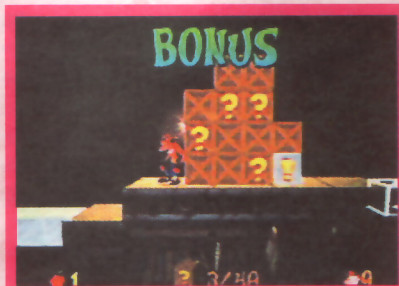
Это последний из доступных уровней, поэтому он потребует от вас максимума,

хотя начинается он довольно спокойно. Сразу после первого checkpoint'a вы встретите светлячка: коснитесь его, и он будет следовать за вами какое-то время, освещая путь. Не мешкайте. Вам необходимо как можно быстрее преодолеть темный участок. Если светлячок улетит, вы останетесь в полной темноте.

Перед следующим checkpoint'ом будет платформа синего минерала, который вы должны были взять на 20-ом уровне. Чтобы пройти зону за этой платформой, потребуются все пять цветных минералов, поэтому описание смотрите ниже.

После checkpoint'a берите три маски. Это сделает вас временно неуязвимым. Берите светлячка, но опасайтесь провалов — неуязвимость не спасет от падения.

Призовая зона — одна из самых сложных в игре. Не обращайте внимание на Nitro-ящики — их вы взорвете после, сначала



уничтожьте все видимые ящики из базы. После этого берите светлячка и быстро продвигаясь уничтожайте ящики, пока не найдете и не вскроете ящик «!». Пронеситесь по мосту и используйте волчок, чтобы разнести следующий ряд ящиков. Снова включайте «!». Бегите вперед, разнесите новую партию ящиков, но оставьте два упругих ящика. Снова вперед, разнося все ящики на своем пути, после чего еще один «!». Если все сделано быстро, то только теперь вы окажетесь в темноте. Теперь пора назад, за двумя упругими ящиками. Идите налево до упора, потом — двойной прыжок. Снова налево, пока не свалитесь вниз, потом налево. Вы наверху двух ящиков. Вскройте их; после того как закончите, прыгайте вправо на платформу. Идите вправо, свалитесь в яму, выбирайтесь двойным прыжком и снова идите вправо. Перед тем как увидите кусок фрукта в воз-

духе, сделайте длинный двойной прыжок направо и пройдите к концу призового уровня. На выходе уничтожьте все Nitro. На пути к концу уровня вам встретятся еще два светляка. Действуйте быстро, но аккуратно.

На платформе синего минерала.

Перед тем как идти на платформу, дойдите до checkpoint'a. Даже если будет темно, вы не провалитесь, так как там нет ям. Первая секция покажется бесконечной полосой ловушек из дротиков. Используйте двойной прыжок, чтобы обойти дротики. Забирайтесь на зеленую платформу и приготовьтесь уворачиваться от копий. Взбирайтесь на лиловую платформу. Теперь немного эквилибристики и акробатики. Забирайтесь на желтую платформу и готовьтесь к встрече с мумиями. Забирайтесь на красную платформу. Еще одна небольшая пробежка — и минерал ваш!

Пятый босс Н. Кортекс (Dr. N. Cortex).

Этот потребует не меньшего напряжения, чем весь предыдущий уровень. Как только вы его победите, освободятся две великие силы: Юка Юка и Аку Аку, которые схватятся между собой не на жизнь, а на смерть. К тому моменту вам лучше убраться, чтобы не попасть под горячую руку.

Кортекс сначала будет летать над вами на своем шаре. Не пытайтесь его достать, а лучше уворачивайтесь от лазеров Юка Юки и Аку Аки. Кортекс бросит в вас 3 огненных шара и еще пять мин. Уворачивайтесь. Как только Кортекс выйдет из своего шара, атакуйте. Ударьте его волчком и сбейте его в дырку в центре комнаты, чтобы покончить с ним раз и навсегда. Если



это у вас не получится с первого раза, весь цикл придется повторить, так что целиться хорошо.

Конечно же, Кортекс вернется во втором раунде. Только теперь Юка Юка и Аку Аку уже сцепились в смерче, так что это также придется учитывать. Снова будут три огненных шара и пять мин, после чего сталкивайте его опять в дырку.

Кортекс вернется еще раз. Теперь Юка Юка и Аку Аку будут обмениваться атомными взрывчиками. Кортекс тактики менять не будет, поэтому вы можете снова, спокойно увернувшись от всего, чего только можно, загнать этого гада в дырку.

После этого пойдут титры. Подождите немного и сохраните игру. После победы над главным боссом вы получите последнее умение — рывок. Очень эффективен в испытаниях на время.

Уровень 26: Сумасшедшие лыжи (Ski Crazy).

Доступен только при наличии пяти реликтов.

1 простой минерал, 100 ящиков.

Коко вернулась снова на своем водном мотоцикле. Единственное отличие от предыдущих водных уровней — число ящиков.



К тому же они очень хорошо запряжаны. Остерегайтесь Nitro-ящиков. Нейтрализуются они в конце уровня.

Уровень 27: Подвесь их повыше (Hang' em High).

Доступен при наличии десяти реликтов.

1 желтый минерал.

Да, только теперь вы сможете получить этот запылившийся камешек, который вы ищите аж с седьмого уровня. Уровень несложный, особенно если учесть, что у вас есть базака. Нейтрализуйте метателей ножей и мечников с большого расстояния. Не стоит беспокоиться из-за ящиков,



так как на этом уровне нет простого минерала. Хватайте камень и забирайтесь на платформу, которая отнесет вас к концу уровня.

Уровень 28: Территория 51 (Area 51?)

Доступен при наличии 15 реликтов.

2 простых минерала, 24 ящика.

Гонка, только теперь против НЛО. Чтобы получить один минерал, надо прийти первым. Это действительно непросто. Надо



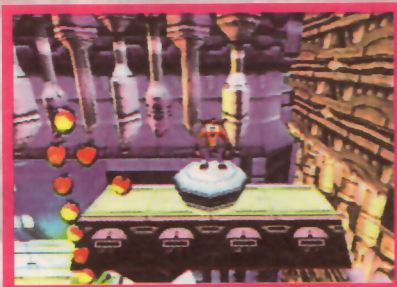
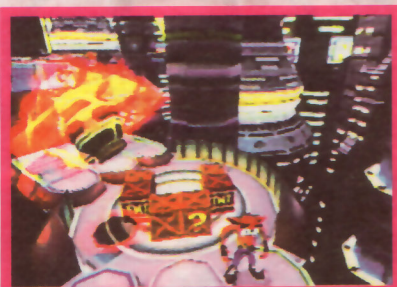
идеально проехать трассу. Второй дается за ящики. Здесь можете не спешить.

Уровень 29: Сумасшествие будущего (Future Frenzy)

Доступен при наличии 20 реликтов.

1 кристалл (тот же, что и на 19-ом уровне), 2 простых минерала, 134 ящика.

Переигрывание уровня 19, поэтому используйте ту же тактику. Правда, если у вас уже есть базука, то проблем вообще никаких не будет. Уровень позволяет взять не доступные на 19-ом уровне ящики и минерал. После прохождения его вы окажетесь на середине 19-го уровня, поэтому, чтобы вскрыть все ящики, сначала придется вернуться к старту.



Уровень 30: Огненные кольца (Rings of Fire)

Доступен при наличии 25 реликтов.

2 простых минерала, 33 ящика.

Краш снова стал авиатором. Безумная гонка через 30 огненных колец против самолетов Кортекса. Пролететь необходимо через каждое кольцо, поэтому если вы выбились из колеи, надо будет вернуться и повторить путь. По мере перемещения сквозь кольца ваша скорость будет увеличиваться. Бочка также увеличивает скорость. Кнопкой X вы можете притормо-



зить. Отстреливайте все Nitro-ящики. Первый раз пройдите уровень на время (чтобы получить минерал, надо прийти первым). Второй раз сконцентрируйтесь на ящиках.

Итак, если вы собрали все 25 кристаллов, 28 реликтов, пять цветных минералов и 37 простых минералов, значит, вы на 100% прошли еще одну замечательную игру. Теперь можете вернуться назад и снова сразиться с Кортексом, чтобы посмотреть настоящий конец игры.

