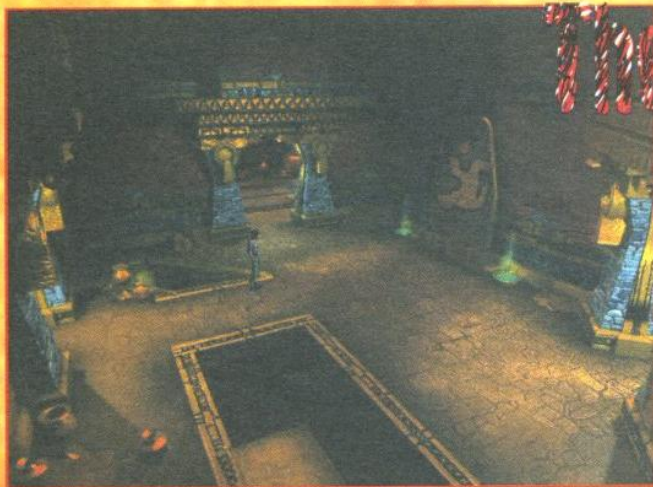




В наше время всепоглощающего и постоянно прущего прогресса и выдвигения на передний план приставок нового поколения вряд ли кто из обладателей PSX заботится о покупке качественной игры для искомого артефакта. А зачем, когда впереди нас ждут такие потенциальные шедевры, как DROP SHIP и RED FACTION, а позже METAL GEAR: Sons of liberty. Но речь не о новых навороченных машинах, а о старой карге PSX, едва ходящей с бадиком. Странно, но эта приставка еще не забыта фирмами. К ней еще относятся серьезно, и T.R.E.D. тому примером. Это творение по мотивам популярного (и не очень) мультфильма представляет собой ни что иное, как quest, причем хороший quest. Дело даже не в красивых рендеренных задниках и персонажах, сделанных, кстати, почти без единого острого угла, но и в умном подходе к геймплее. Все это сдобрено заставками из мультфильма. В общем, рассчитано не только лишь на фанатов. Вся эта красота, естественно, щедро тормозит, но не настолько сильно, чтобы испортить «непередаваемые ощущения» от игры.

Итак, путь к Золоту, славе и дев... (тьфу!) начинается:

ПРИМЕЧАНИЯ:

1. иногда, чтобы сделать какие-нибудь манипуляции с предметом, его надо сначала просто «юзнуть» (использовать, активировать) кнопкой X;
2. показателем того, что вы нацелились на предмет для «юзанья» оно, служит мигание предмета;
3. записываться можно в любом месте, кроме диалогов, так что пользуйтесь этим почаще.

Два шалопада по имени Мигель и Тулио крупно набедакурили в одном испанском портовом городе и теперь разыскиваются местной ментурой (см. консервные банки с секирами). Ваша задача сделать ноги из города, иначе сделают вас. Перво-наперво возьмите постер со стены. Далее проследуйте в противоположный конец и у сторожа порта узнайте, что за ваше богатство в одну песету прохода в гавань вам не видать, как PLAYSTATION 202. Лады. Теперь возвращайтесь туда, откуда пришли и поговорите с левым торговцем. Дайте ему одну песету (Δ — инвентарь, ← и → и X — выбор) получите мешочек зерна. Зайдите за прилавок. Там найдете курицу. «Юзьте» на ней мешок. Поймав курицу, идите ко второму торгашу и отдайте ему искомое пернатое, получите пять песет. Теперь топайте в дверь направо. Знакомьтесь с потрясающим мужиком, который изменит всю вашу, кхе-кхе... жизнь. После разговора дайте ему деньги, вернее, поставьте их на кон. Вам предстоит кровавое сражение на... (барабанная дробь) костях, но не на тех, что составляют основу опорно-двигательной системы, а на кубиках. Смысл таков: комп выкидывает кубики, затем вы должны угадать, выкинет ли комп во второй раз число большее или меньшее, потом поставить на свой выбор. Таким макаром нужно выиграть у мужика энное количество денег (на проход двоим все равно не хватит) и карту дороги на Эльдorado. На выходе вам покажут уход охранника со своего поста в начале площади. Топайте туда и проходите во двор. Подойдите к мужику, стоящему посередине двора и познакомьтесь с

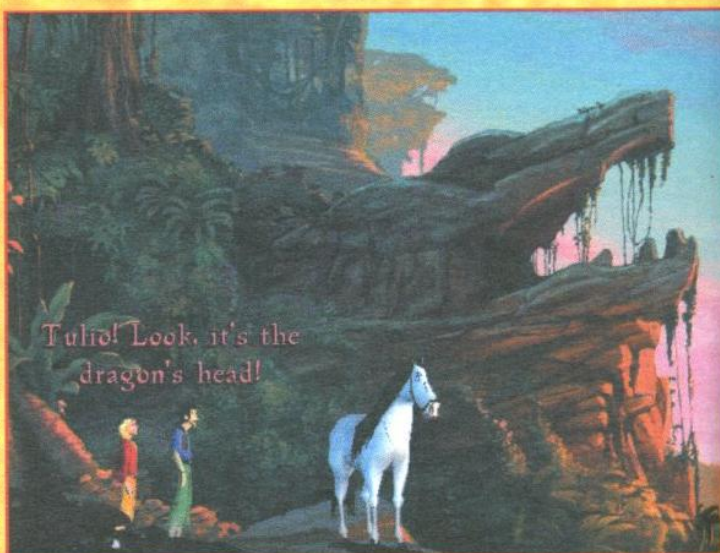
The Road to El Dorado

«Великим» Малейзо. Он поведаст вам историю о своих геройствах на корриде и об усмирении злобного быка Эль Диабло (Green Pease в ярости и слюнобрызгательстве). Вдоволь наслушавшись, вернитесь в предыдущий двор. В правом верхнем углу есть проход. Идите туда... Не нашли? Ну, вы и... Ладно, поднимитесь по лестнице вверх. Идите в нижнюю дверь. Поговорите с «харизмой» у ворот. Потрепанная «харя» сообщит, что за воротами «мечет икру»... бык Эль Диабло, а также расскажет кое-что из реальных фактов про «Героя» Малейзо.

Возвращайтесь в дверь и шагайте в верхний «деревянный разделитель комнат». Наткнувшись на малолетнего снайпера/секьюрити с универсальным оружием массового поражения (читай: рогаткой), «юзайте» на бочке, что слева стоит. Играв Мигелем-в-бочке, подойдите к пацаненку, который в шоке от проигрыша смоеется. Будучи Тулио, возьмите рогатку (смертельное оружие наше!) идите в арку напротив. Двигайтесь до второго прохода и дальше напрямик до Малейзо. Поговорите с ним. Убедившись, что бык надежно заперт, горе-герой согласится навестить чудище, так что следуйте за ним. Возвращайтесь к «воротам Эль Диабло». Последует зубодробительный диалог Малейзо со сторожем, который впоследствии умоет лапы и утопает. Поговорите с Малейзо. Пока самовлюбленный не-буду-говорить-кто будет рассказывать о предмете седьмого подвига Геракла, то есть о себе, откройте ворота. После того как во всех отношениях «Бык» проводит Малейзо до фонтана, где последний схоронится, делайте так: подойдите к быку так, чтобы его рога замигали. Теперь «юзьте» на них рогаткой и сматывайтесь. Затем идите в то место, где давеча сгинули владельца рогатки, через верхний проход пройдите следующий экран и подходите к забору. «Юзьте» на него. А бычок-то уже здесь...

Итак, животинка, что называется «out cold». Вам же следует взять платье и уладить конфликт с отцом мальчика без рогатки (последнюю, правда, придется вернуть). Затем идите на главную площадь и следуйте к сторожу порта. Пока он будет клеиться к Тулио, постарайтесь прошмыгнуть мимо него Мигелем, зажав кнопку L2. Через несколько минут к вам присоединится Тулио.

Вы в порте. Последовательность действий такова: сверху от осла стоит бочка с морковью. Играв за Тулио, подойдите к бочке слева от осла и «юзьте» на ней кнопкой X. После того как Мигель с причитаниями туда залезет, прошмыгните мимо охранников (но только когда они не смотрят в вашу сторону). Взяв морковь, возвращайтесь таким же макаром и используйте овощ на стойке перед ослом. Теперь адский механизм погрузки бочек запущен. Убедитесь, что последняя линия ведет на корабль. Если нет, поменяйте ее направление (рычаг снизу справа от осла). Далее поочередно карабкай-



Tulio! Look, it's the dragon's head!

тес по лестнице и поочередно сажайте героев в бочки. Можете кричать «ура!», ибо **первый уровень игры пройден**.

На корабле вас ждет море воды и неприятностей, но если первое за бортом, то второе весьма проблематично. Дебет: вы — в тюрьме. Из еды — яблоко, на закуску крыса, на десерт — Мигель. После диалога возьмите яблоко, лезьте по свае к решетке. Нажмите **▲** и киньте Алтиво (коняшке Кортеса) яблоко. Подойдите к брошенному конем крюку. Можете полюбоваться на вырубившегося Мигеля, проворно словившего вышеупомянутый крюк на чайник. «Юзьте» крюком на лестнице справа. Карабкайтесь по оной. Подходите к решетчатой двери, жмите **X**. Перво-наперво возьмите бисквиты с полки слева. Теперь обратитесь к мартышке. Дайте ей бисквиты и попросите синий и красный ключи. Жмите **←** и отходите от двери. Если хорошо провернуть некий шаровидный объект, фамиллярно именуемый жбаном, относительно позвоночного столба, то на потолке можно увидеть прутья. Вскрабкайтесь по ним, нажав **X**, когда они замигают. Подойдите к двери, «юзьте» на ней ключ и откройте. Далее все, что вам нужно сделать, это показаться на глаза матросу. Тот деликатно проводит вас обратно в трюм, помашет саблей перед лицом и сбросит вниз.

Играя за Мигеля, поговорите с Тулио. После того как тот хорошо приложится и вырубится, лезьте вверх по лестнице. Далее идите/карабкайтесь к тому наглому матросу. Теперь делайте так: пригнитесь (**L2**), ползите в промежуток между первой пушкой и стеной. Там лежит красная бандана. Когда морской чайник, то есть волк, нагнется к пушке, быстро встаньте и хапните повязку. Теперь смело выходите. Матрос даст вам свои носки (еще одно оружие массового поражения). Оными вы должны «юзнуть» на пушке. За заслуги перед Родиной вам разрешат взять бисквит (нечто бесформенное перед матросом). Хапайте все и спускайтесь к Тулио в трюм. В левом нижнем углу есть решетка. «Юзьте» на ней. После этого Алтиво скинет еще один крюк. «Юзьте» крюком на решетке, потом на ней же бисквитом. Когда крыса забежит туда, используйте на решетке носок.

Грызун у вас в буквальном смысле в кармане, а матрос у пушек их как раз не любит. Идите к нему и очастливьте подарком — носком а-ля крыса. Когда парнишка вырубится, посмотрите на ящики в верхнем правом углу. Используйте носок на чарке с маслом, стоящей на этих ящиках. Теперь зажмите носок над лампой. После короткой вставки и не менее короткого бума, в трюме очнется Тулио и придет к Миге-



лю, последует сюжетный диалог. Выйдете в дыру от ядра. После Тулио взберется на палубу, и вам придется взять управление на себя. Подойдите к Алтиво и отвяжите его (кнопка **X**). Теперь используйте веревку на конце рядом с тем местом, где вы влезли на палубу. Поговорите с Мигелем и укажите на иконку с лодкой. Подойдите Мигелем к бочке с яблоками и используйте его на доске под лодкой. Кричите «ура!», ибо **«second level is completed»**.

Оказавшись на desert island'e, вытащите меч из черепашки, идите вороном к первой отметке на карте — камню. С левого бока на него можно залезть. «Юзьте» мечом на лиане и спускайтесь. Если хорошо разуть обе глазные груши, то напротив левого бока камня можно увидеть замаскированный плющом проход. Используйте на нем меч. «Войдя» в джунгли, посмотрите (кн. **X**) на змею. Ваша задача навести шмон и спасти маленького броненосца от неизбежной ханы. Идите влево и любуйтесь вторым знаком на карте. В нижнем левом углу за деревом лежит флейта — хапайте. Радостно бегите к змее и играйте ей панихиду. Заточив, пресмыкающееся слиняет. Познакомьтесь с Bibo (у Тулио талант давать звуковые имена). Играя за Тулио, дайте зверьку лиану из инвентаря. Теперь идите к дереву в лучах света в виде ворона и «юзьте» на нем (дереве) (кн. **X**). Мигель подойдет и согнет гнилушку. Далее «юзните» на дереве головой Бибо с лианой на шее. Броненосцу предстоит a little bit прокатиться. Когда искомое млекопитающее скинет вам лиану, карабкайтесь по ней. Возьмите с правой стороны деревца, на которое приземлился

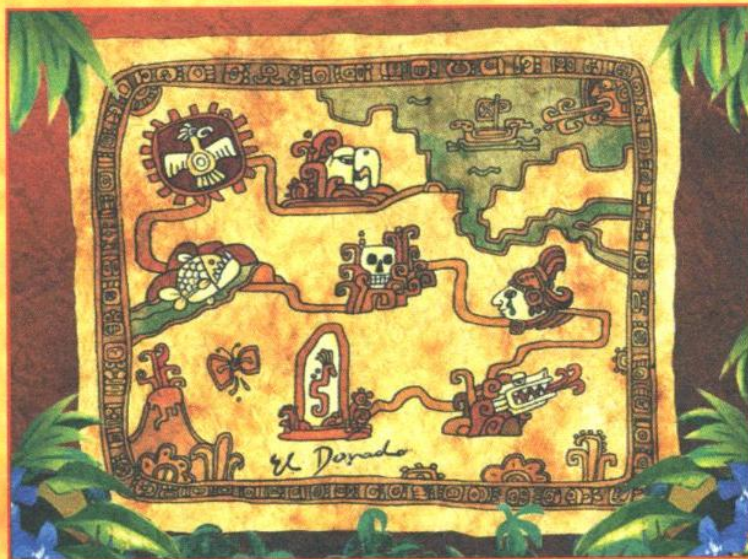


Бибо, сук и примените его на гряде камней. «Юзьте» крестиком на вставленной в основание кучи палку. Решив не рисковать, Тулио поручит ответственное задание Мигелю. Что ж, от вас лично требуется подойти к камням и нажать **X**. После очередного jungle strike (шмона в джунглях) идите обратно к бывшей гряде. Ваша задача перепрыгнуть на камень в реке и дальше на другой берег (прыжок осуществляется подходом к цели и нажатием **X**). Можете поговорить с Бибо — он навывает вам кучу полезных советов, затрудняясь, правда, сказать на каком языке. Вам требуется пройти остаток пути до другого берега водоема. Играя за Тулио, всегда следуйте по левой стороне, а за Мигеля — сначала по левой, потом по правой стороне. Играя за Тулио, скиньте камень справа Мигелю в помощь. Допрыгайте до конца. Бибо пройдет маршрут сам (adorable sight).

Поиски Эль Дорадо. «Парт», понимаешь, «цвай».

Проследуйте за Мигелем. Опускайте рычаг, Мигелю придется искупаться, а Тулио пройти часть пути одному. Вам предстоит пройти небольшой лабиринт.





Заходите по мосту в дверь. Так, слушайте сюды. Положите фиговину на место загогулины и два раза дерганите за пимпочку... Опять не туды... кхе-кхе. Дерните средний рычаг. Входите через открывшуюся дверь. Делайте до тех пор, пока не вернетесь туда, откуда начинали. Теперь снова дерните рычаг и пройдите во вторую комнату (всего их четыре) и НЕ дергайте там рычаг. Заходите в нижнюю дверь (ранее она была недоступна). Становитесь прямо в приветливо раззявленную пасть черепа. Жмите «X».

Непонятно, каким образом Мигель окажется в начале лабиринта. Схема действий такая же, только лабиринт придется проходить задом наперед. Ваша цель, по-прежнему, дверь с изображением феникса (для того, чтобы зараза открылась, требуется выйти в дверь с изображением головы совы, то бишь, в начале лабиринта и дернуть там рычаг). Ваш дестинейшн — череп-лифт. Друзья снова встретились. Ох, уж эти трижды шизанутые конструкторы городов ацтекского образца. Одна загадки и лабиринты. Но наша у-у-умный! Наша разгадывать их хитроумная загадка! (Примечание: чтобы переключиться с Мигеля на Тулио и наоборот, достаточно нажать Δ и щелкнуть X на физиономии товарища).

Заходите на правый череп. Переключайтесь. Дергайте рубильник левый верхний и снова переключайте. Дергайте правый нижний рубильник, предварительно заведя на левый череп второго героя. Опустится левый череп. Правым персонажем заходите на череп и левым — дергайте. Оба черепа поднимутся. Дальше совсем просто. Заходите правым героем на левый череп, переключайтесь и дергайте. Вы теперь можете спуститься по лестнице. Дергайте за рычаг, который в буквальном смысле прольет свет на ваше темное дело. Заходите в левый проход и любуйтесь четвертой отметкой — плачущей женщиной (третьей был череп, откуда вы начинали Part II).

Идите вперед, пока не дойдете до маленькой двери. Если встать на кладку перед ней, то паразитка закроется. Все дело в весе (худеть, това'ищи, неп'еменно худеть!), который, э-э-э, «активирует» секретку. Переговорите с Бибо. Теперь вы играете им. Забегайте в комнату: решетка не опустится. Свалите камни слева от статуэтки, иначе обратно вам не выбраться. Дальше просто двигайте статуэтку к выходу. Тулио поднимите вещицу и идите в то место, где дергали давеча рычаг. Вставляйте статуэтку в нишу рядом с дверью и возвращайтесь к плачущей женщине. Бедная. Кто же тебе такую пластическую операцию на щеке сделал? Молодец, кто сделал, нам теперь будет вдвое удобнее лезть к ней в глаз. Любуйтесь новой заставкой и ликуйте — вы нашли Эльдорадо.

Резко скакнув по сюжету, разработчики сразу швыр-

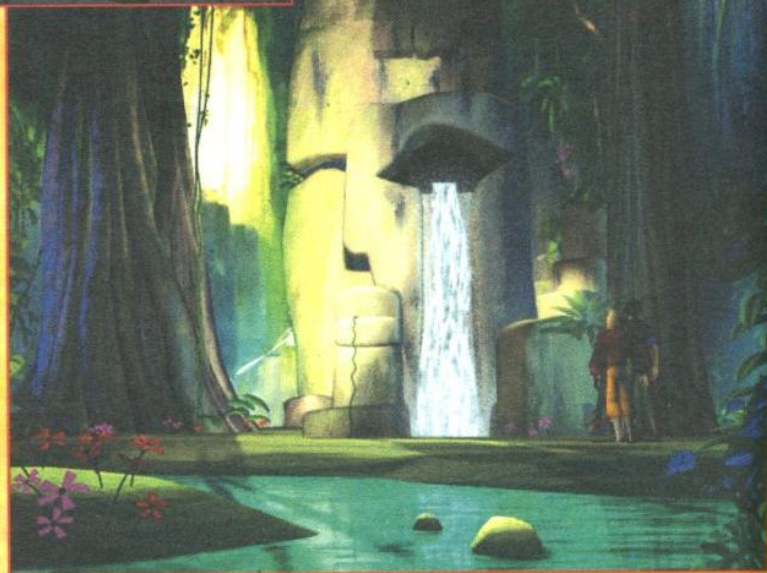
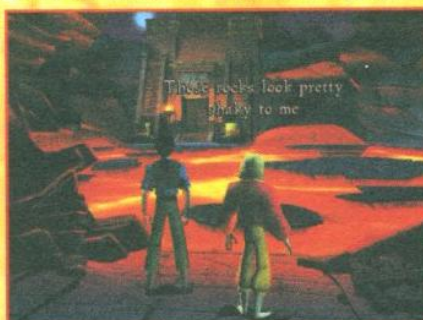
нули вас улепетывать от каменного ягуара. Вам нужно восстановить упавший мост, заплатив идолам налог. Если Тулио пройти a little bit вверх, то правый нижний идол загорится. Подойдите к нему Мигелем (система переключения персонажем не изменилась) и ублажите его слух дудочкой. Бедняга не выдержит звучания и поднимет первую пластину. Теперь зажгите левую верхнюю рожу (нужно опять же правильно встать). По другую сторону от поднявшейся пластины лежит золотая тарелка. Хапайте ее и покажите левому верхнему идолу. Поднимется еще одна пластина. Зажгите левого нижнего уродца, переключайтесь на Мигеля и пихните ему носок. Еще одна пластина. Зажгите правого верхнего идола и скормите уродине корабельный бисквит. Теперь, когда мост поднят, бегите вправо. Остерегайтесь лавовых бульбков и маленьких тонущих островков, перебирайтесь через раскаленное озеро. Мигелем изберите правый путь (осторожно, у вас по дороге один маленький островок, который радостно потонет после нескольких секунд пребывания на нем). Оказавшись на мало-мальски твердой почве, дергайте за рычаг.

Тулио изберите левый путь. Войдя в открытую Мигелем дверь, дергайте за рычаг. Взбирайтесь по лестнице и вне-млите рыку ягуара.

«Парт», понимаешь ли, «драй».

Дергайте рычаг — опустится лифт. Поставьте кого-нибудь на него и дергайте еще раз. Идите налево, спускайтесь с лестницы и хапайте фрукт с куста слева. Дергайте за рычаг и «подтягивайте» к себе Мигеля. Возьмите фрукты и поднимите Тулио на второй этаж. По лестнице поднимайтесь на третий этаж и дергайте за близлежащую пимпочку. Кладите фрукт под поднявшийся блок (пластина под блоком замигает). Проникнув духом вегетарианства, паук набросится на фрукт. Отбегите (а то плохо, очень плохо будет) и дергайте за ту же самую пимпочку. Можете есть блюдо — паучий сухофрукт. Дерните пимпочку слева от пресловутого блока, переключайтесь на Мигеля, заходите на опустившийся лифт и кричите Тулио, чтобы поднимал. Поднимитесь (вы играете Мигелем) по лестнице и присоединитесь к Тулио. Идите Мигелем до лестницы вправо, подтягивайте туда же и Тулио.

Теперь самый (по моему мнению) сложный эпизод всей игры. Справа есть рычаг, который поднимает блок напротив и опускает два верхних. Подняв нижний, можно, проигнорировав паука, пробежать дальше по лестнице и тут же тормознуть (но НЕ на лестнице). Пока, сбитый с толку (если оный имеется) паук будет каркать на Мигеля (благо, по лестнице ему — слабо), быстро подбегите Тулио к рычагу и дерните его. Стоящее на платформе членистоногое опустится и убе-

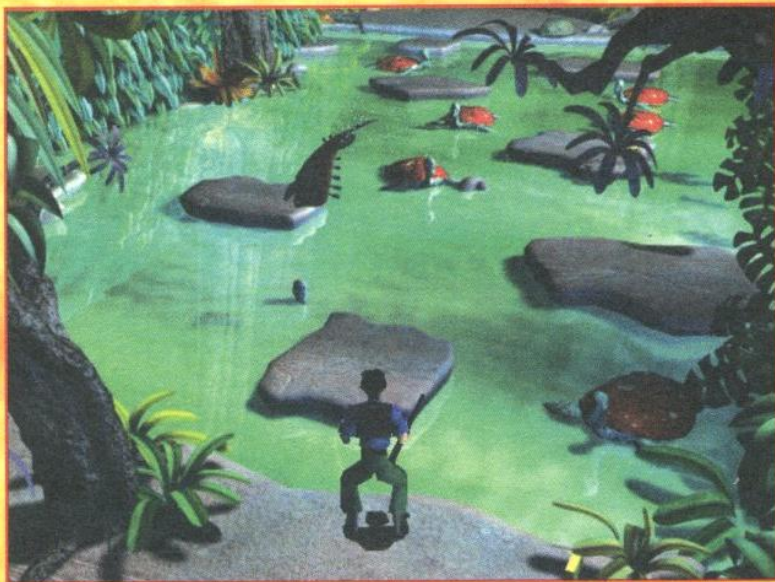


жит в норку. Легче всего заманить паука в ловушку, стоя одним героем как можно ближе к рычагу, но вне досягаемости паука. Другим стоять на середине лестницы и, когда паук клонет, бежать на верхнюю лестничную площадку, переключаться и дергать. Вот такая страшная стратегия. Если верхний паук вам не угрожает своим присутствием на IV этаже (если да — спустите его, уловив момент), то идите героем на верхний подъемник и кричите второму, чтобы поднимал.

Переключайтесь. Теперь поднимайте нижний блок и подтягивайте второго героя. Бегите влево и вверх. Ура, свобода, безопасность, золото, дев... (тьфу!) и Кортес! Чтобы остановить паразита, который хочет посягнуть на город, вам надо залить ворота, активировав старые помпы, причем это дело гораздо сложнее, чем было в мультфильме. В вышке-помпе все в лучших традициях мрачных помещений, населенных чем-то нехорошим. Вас ждет масса невероятных приключений.

Играя за Тулио, пройдите вверх, в следующем зале тоже вверх и далее к двери с золотым символом. Дверь поведает (!) вам, что без золотой солнечной геммы вы никуда не пройдете. Сходите влево и посмотрите на свободные места для шестеренок. Ваша задача — найти все четыре. Возвращайтесь ко входу в храм... вышку (как его там) и идите вниз — вправо. Во второй комнате должна лежать шестеренка в левой груде золота (в любом случае ищите все, что мигает.) Бегите дальше и в третьем помещении полюбуйтесь на морду, занимающую часть верхней стены. Из нее вам впоследствии придется выковыривать глаз мечом Мигеля. Топайте в верхний проход (шестеренка лежит у левой стены под обручем — не заметить сложно). Идите дальше (следующая комната — шестерня в обруче под изображением змеи с седоками (вспомните мультфильм). Возвращайтесь к помпе и вставляйте все нахапанное в пазы. Удовлетворенный механизм выхаркает золотую гемму. Что я могу посоветовать? Подберите добычу! Теперь вам доступна верхняя дверь. Идите туда и осматривайте помещение. Догадываетесь: зачем здесь статуя? Дергайте верхнюю решетку. Да здравствует продолжение сюжета и (2+2=???)... неприятностей!

Играя Мигелем, откройте мечом водяные ворота (мимо не пройдете — замигают). Выковыривайте у вышеупомянутой морды глаз. Идите к двери с золотым символом. Справа есть еще одна. С глазом вас туда радостно впустят. Открывайте еще одни ворота, топайте вверх и любуйтесь еще одной статуей каменного ягуара (сечете фишку?), покуда не ожила, попытайтесь (повторяю, только попытайтесь)



открыть еще одни ворота вверх. Кстати, здесь желательно засеиваться. Вам предстоит сделать ноги от каменной бес- тии, играя Тулио.

Стратегия такова: 1) бежать!!! 2) до комнаты, где вы давеча выковыривали глаз. В полу есть яма-ловушка, если кто еще не заметил, 3) подбегайте к рычагу в правом нижнем углу, 4) ждите, пока киска подойдет достаточно близко и 5) дергайте! Издав жалобное упоминание о вашей маме, зверюга рухнет вниз, а в комнате, откуда вы начинали свое паническое бегство, откроется решетка.

Теперь сделайте то же самое Мигелем (шаг в шаг). Ввиду того, что тупоумная тварь может забурить, старайтесь держать ее на расстоянии не больше одной комнаты. Удачи!

Кстати, пробежав обе стометровки, вы поймете всю ту изощренность, с которой разработчики «трудились» над «шикарнейшим» управлением. Труднее вписаться в дверь, чем избавиться от силикатной сволочи. Надеюсь, у вас получится лучше, чем у меня.

Мигелем возвращайтесь (вернемся к нашим баранам) к месту начала стометровки и откройте последние ворота мечом: возвращайтесь к двери с золотым символом, так как оттуда должен выбежать Тулио. После диалога проследуйте в пресловутую дверь и дергайте за последний в игре рычаг. Выходите, наконец, из этого проклятого места. Теперь вам остается лишь расслабиться и насладиться заставкой в качестве фрагмента из мультфильма и... а это — сюрприз.

В качестве резюме хочется отметить, что (все ниже сказанное — мое сугубо личное мнение) только что вы прошли замечатель-

ную игровую реализацию замечательного мультфильма. Приятно, что в Америке есть еще продукты, не набитые по самое не хочу дуростью и тупостью, что в принципе — одно и то же. Вдвойне приятно, что есть на свете еще мультфильмы, поумнее тупого и абсолютно придурочного японского (что тоже своего рода ругательство) «Покемона», который, по моему, повторяю, личному мнению, является бездарнейшей и слишком детской реализацией неплохой идеи и от которого тащится значительная (!) часть 14-летних (!!!) подростков нашей столицы (всеобщая деградация населения? Обидно, товарищи!) Я не хочу и не буду вести дальнейшие рассуждения на заранее пустую тему, дабы не вызвать на себя народное ополчение любителей того, цену чего я, пожалуй, не пойму. Чтобы поставить логическую точку, хочу сказать, что потраченные на игру деньги себя оправдают, и если бы не убогое управление, то на 5 с плюсом она потянула бы точно.

Золотоискатель от рождения
Boiled Lobster, г. Москва

