



Kingsley's Adventures

Жанр: приключения
Разработчик / издатель: Psygnosis

Любите ли вы сказки? Наверняка, да. Есть сказки для детей, есть для взрослых (например, страшная сказка «Кошмар на улице Вязов» или всеми любимые «Звездные войны»). А эта игра-сказка для телевизионной приставки PSone годится и взрослым, и детям. Из нее вы узнаете о захватывающих приключениях юного благородного рыцаря Кингсли (Kingsley). Когда на сказочную Фруктовую страну напал могущественный и страшно злой волшебник, Кингсли оказался единственным рыцарем (без страха и упрека, естественно), кто смог успешно сразиться с ним и победить. Мир и счастье вновь вернулись в страну, и в честь своего героя благодарные жители сложили множество сказаний и баллад, по мотивам которых фирма Psygnosis и сделала эту игру. Ну так слушайте.

Пролог. Рождение рыцаря

Давным-давно, в сказочной Фруктовой стране, населенной всевозможными зверушками, объявился злой волшебник Кустар. Он похитил древнюю книгу магии, принадлежавшую королеве, а королевских рыцарей превратил в злых колдунов, из которых сделал своих наместников. Вместе они стали творить всяческие злодеяния, и народ страны попрятался, не осмеливаясь оказать им хоть какое-нибудь сопротивление. Но Кингсли решил положить конец всем этим беззакониям. А вот и он, собственной персоной. Ох, мой бог, да ведь это совсем юный лисенок с оцарапанным правым ухом! Воистину, мал пострел, да везде

поспел. Заявив своей тете о желании стать рыцарем, Кингсли, не мешкая, отправился в путь, забрав в соседней комнате из сундука пару монет (нажимайте кнопку □, чтобы открывать сундуки и двери, включать всяческие агрегаты и механизмы). Старый мудрый барсук Ринк посоветовал лисенку сначала проверить свои способности и открыл ему дверь в тренировочные залы замка Каррот.

В первой комнате пришлось попрыгать по движущимся платформам (кнопка X — прыжок, шифты R2 и L2 — движение боком вправо и влево, соответственно, L1 — изменить угол обзора). В следующей комнате сержант-медведь Арил экипировал малыша кинжалом и арбалетом и провел с лисенком тренировочный бой (SELECT — выбор оружия, использование оружия — □, кнопка ○ — прикрыться щитом). Затем началась стрельба из арбалета по мишеням. Здесь, удерживая R1, можно перейти в режим прицеливания «от первого лица». Запомните этот прием — с его помощью и безо всякого арбалета удобно обозревать окрестности.

Получив в качестве приза за меткость ключ, Кингсли использовал его на замочной скважине двери и прошел в залу, где продемонстрировал свою недюжинную силу, передвинув здоровенный куб на выделенное место в полу (зажав около куба кнопку ○ и нажимая на крестовине нужное направление, вы поможете лисенку выполнить это задание). И тут, «в награду» за успехи, Арил забрал у ма-

лыша казенное оружие. Хорошо, хоть, Ринк подарил лисенку свой кинжал.

Теперь с кинжалом и парой серебряных монеток, выловленных в фонтане, вперед, к королю Фруктовой страны Мариусу Ушастому. Ого, страной правят зайцы, теперь понятно, почему на королевском гербе изображена большущая морковь. Похвалив лисенка за успехи, королевская чета вручила ему ключ с эмблемой винограда от библиотеки замка. Проверив по дороге доступные помещения, Кингсли побежал в библиотеку. Там он обнаружил потайной ход в подzemелье со злобными паучками, побеждаемыми двумя ударами кинжала, и лисьей норой, ведущей в приморский городок — порт королевства.

Борьба с пиратством

Вот и первое задание лисенку. У Джима Брина, хозяина таверны «Соленый пес», злой пират Галахер отобрал галеон, и торговля с другими странами теперь невозможна, так как все боятся пиратов. База капитана Галахера находится на маяке острова Кутс. Жители порта прокопали на остров подземный ход, попасть в который можно прямо из таверны. Радуюсь возможности совершить первый добрый поступок, Кингсли тут же побежал к маяку.

Под маяком лисенок повозился, сражаясь с приспешниками пирата, но удачно проскочил мимо стреляющих пушек. От огромных бочек пришлось удирать, рискуя быть раздавленным в лепешку. Но вот и капитан Галахер — здоровенный





морж с попугаем на плече и большущей саблей в руке. Пообещав лисенку неприятности, пират начал активно претворять их в жизнь. В юного рыцаря полетели целые очереди огромных круглых пуль, но еще большую опасность представляла туша самого пирата, которой он пытался раздавить храбреца. Ловкость и проворство против тупой силы...

После победы, забрав из сундуков гононар (набрав 50 монеток, получаем дополнительную жизнь), Кингсли возвратил галеон законному владельцу, за что и был награжден рыцарскими латами и боевым топором.

Дракон-обжора

Вернувшись в замок и похвастав обновлениями, Кингсли приступил к выполнению следующего задания. Деревню Пурлак, где жил лучший кузнец страны, терроризирует дракон-обжора Снуф, забирающий почти всю еду.

Нырнув в подземный туннель, ведущий прямо со двора замка Каррот (вход правее большущих солнечных часов) в деревню Пурлак, Кингсли выбрался на поверхность столь неожиданно, что напугал своим боевым видом отставного пирата Жака. Тот объяснил лисенку, как найти пещеру дракона. И, действительно, у дома кузнеца (с вывеской в виде меча) на земле отыскивались следы, ведущие к цели. Но безрассудство не укра-

шает настоящего рыцаря: он решил предварительно подкрепиться. Да только в трактире, кроме шпината в разных видах, ничего не нашлось — все сожрал дракон. И еще Кингсли узнал, что он не первый, кто пытался разделаться с обжорой, — пару лет назад храбрый мышонок Тартразин пробрался в пещеру Снуфа, но обратно не вернулся...

Жилище дракона поразило Кингсли не только своими размерами, но и многочисленными чудесами как технического, так и магического характера. В первой пещере пришлось аккуратно проскакивать мимо труб в виде змеиных пастей, периодически извергающих пламя, а активировав кнопки в стене, Кингсли открыл проход в следующую подземную комнату. Вторую и третью пещеры проскочить было легко, но вот в четвертой чуть не заблудился. Там в полу срабатывали панели, которые, как только малыш наступал на них, окрашивались в разные цвета: в зеленый, если лисенок шел правильно, или в красный, если нет. Не сразу Кингсли разобрался, что надо было идти по кругу против часовой стрелки, после восьмой по счету панели пройти на центральную, а потом на оставшиеся. Зато теперь осталось только собрать призы на постаментах, в том числе и ключ от двери.

Далее путь был сравнительно легкий, но в

одной зале потребовалось умение прыгать по валунам, покрытым зеленой скользкой слизью (удерживая крестовину джойстика, зажатой ↓, и нажимая при этом кнопку прыжка, делайте кувырок назад, помогая лисенку не свалиться с некоторых уступов). А в пещере с лавой, текущей со стены, Кингсли увидел нарисованные разноцветные ноты. Неподалеку стоял орган с шестью клавишами, на которых лисенок «напрыгал» нужную мелодию: (слева — направо) первая, третья, вторая, четвертая, пятая, шестая клавиша. Рядом открылся тайный проход.

Но вот, наконец, лисенок наткнулся на клетку с жирной мышью. Это и был пропавший Тартразин, отъевшийся на дармовых драконьих харчах. Снуф поймал его, но хитрюга успел стащить у дракона ключ с эмблемой винограда и теперь отдал его Кингсли.

Появился обжора Снуф. Как же он толст! Но огонь из его пасти очень опасен. Поэтому Кингсли стал за тюком с едой, и фаерболы дракона, вместо лисенка, попали в тюк. Снуф попробовал сменить тактику, прыгая на тюк, потом к лисенку с атакой ножом и вилкой. Но, заблокировав атаку щитом, малыш сразу сам переходил в атаку. Много есть вредно, неуклюжесть и избыточный вес сослужили дракону плохую службу. Подбрав нож и вилку и переключив конвейер дракона так, что продукты из пещеры вернулись обратно в деревню, лисенок выполнил и это задание.

Превращение крокодила в жабу

Блэксмит, королевский кузнец, выковывал лисенку из ножа и вилки рыцарский меч и рукавицы. Металл оказался волшебным, и Кингсли снова наведялся в порт, где, неподалеку от таверны «Соленый пес», на берегу стояла ржавая лебедка. Волшебные рукавицы помогли малышу подтянуть к берегу огромный корабль, где обитал темный рыцарь Кустара крокодил Рекс. «Ну, барсук, за то, что ты выступил против моего хозяина, я тебя съем». Крокодил прыгнул на постамент и начал бросать в Кингсли зеленую слизь, заодно пуская по центру залы грозовую тучку. Убедившись, что лисенок бежит быстро и так с ним не справиться, Рекс перешел к класцанию челюстями и тут, обозвав нашего героя енотом, превратился в жабу в желтых латах! Теперь перед лисенком оказался сэр Вильям, королевский рыцарь.

«Спасибо за избавление, Кингсли, но надо спасти остальных королевских рыцарей».





Сонное царство

Новое задание. В деревне Росари, издавна славящейся монастырским пивом, почти все жители больны странной сонной болезнью. Только в кофейне мадам Геры, рыжей коровы, от колдовского сна спасались крепким кофе. Вход в аббатство охранял монах, требовавший называть пароль для прохода. Пароль знал мэр деревни, но слуга у входа в мэрию заснул, не успев открыть дверь лисенку. Взяв кружку кофе у мадам Геры, малыш угостил им слугу, после чего прошел к мэру, и тот написал на клочке бумаги пароль: «Пиво сварено из меда». Услышав пароль, монах радостно открыл ворота, извиняясь: «Я сразу поверил тебе, юный рыцарь, но порядок есть порядок».

Только аббат Гарри знал лекарство от колдовского сна. Надо в пиво добавить сок трех священных растений, хранящихся в подземелье под монастырем. Но ни у кого не хватало смелости за ними сходить, ни у кого, кроме нашего героя. Лисенок отважно полез вниз. Забавно, но ничего такого страшного или сложного, кроме разбойников с большими кувалдами. Пришлось потолкать плиты на обозначенные в полу места, следя за совпадением размера, да попрыгать по появляющимся из воды платформам. В одной зале на стене на-

до было нажать по порядку разноцветные панели. Неподалеку под бочками обнаружили цифры разного цвета: первая — лиловая, вторая — красная, третья — синяя, четвертая — желтая. Все нужные растения Кингсли добыл, осталось отдать их аббату. На выходе из подземелья лисенок повстречал монаха Тима, который заявил: «Я Кларенс, темный лорд, отравивший пиво. Если запереть тебя в подземелье, то никто не поможет бедным жителям вылечиться от заклятья». При этих словах, вместо тощего песика-монаха, появилась огромная черная летучая мышь и стала пытаться попасть в лисенка ультразвуковыми волнами. Но Кингсли, держась посередине залы, постоянно отскакивал то в одну, то в другую сторону, не давая врагу точно прицелиться (нажимайте шифты R2 или L2).

Вскоре аббат приготовил противоядие, а Кингсли за свою доблесть был награжден арбалетом и волшебными сапогами.

Превращение быка в кролика

Лисенок сразу вспомнил о замке около деревни Пурлак. Магия сапог перенесла малыша через обрыв, а в замке его встретил темный рыцарь-бык Юдас. Ага, дракона-обжору на деревню наслал именно он! Ударом по земле бык вызывал камнепад, а на близком расстоянии резко бодал рогами. Поэтому Кингсли

принялся носиться за врагом, в прыжке атакуя мечом так, чтобы не оставить быку времени на камнепад. «Я недооценил тебя, твое чистое сердце победило магию Кустара, — огромный бык исчез, а вместо него появился сэр Руфус, кролик в сером камзоле. — Спасибо, отважный лисенок, я снова стал самим собой».

Вернуть мантию

Не успел наш герой отдохнуть после возвращения в родной замок Каррот, как из местечка Афазии пришла недобрая весть. У королевского волшебника Корнорола украли волшебную мантию, усиливающую магические способности владельца. Если мантия попадет к Кустару, то даже страшно подумать, что натворит злой колдун.

Добрый волшебник, старый барашек Корнорол, рассказал лисенку, чтоворишка скрылся в лабиринте под руинами Черной башни. Кингсли, не мешкая, отправился за мантией. Это оказался самый трудный поход. Рискую свалиться в пропасть, Кингсли быстро пробирался к закрывающимся дверям, на ходу стрелял из арбалета, уворачивался от атак крыс, вооруженных луками, таскал тяжелые блоки, преграждающие путь. В одной зале пришлось рассчитывать прыжки через дыры в полу с учетом сдувающих с ног огромных вентиляторов. Но вот лисенок попал в залу, где за решетками томились





пленники Черной башни, и узнал от них, что мантию стащил шакал Реджи. Этот хитрец пожадничал и вместо того, чтобы отдать мантию Кустару, оставил ее себе! Кингсли догнал воришку, и начался бой. Реджи постоянно телепортировался в разные места залы и пускал по земле огненную волну, а на близком расстоянии — молнию, которая сильно ухудшала здоровье лисенка. Но Кингсли нашел слабое место у Реджи: надо держаться на расстоянии немного большем, чем достает молния, и, на бегу перепрыгивая огненную волну, подсакивать к шакалу вплотную, чтобы быстро провести серию ударов мечом. Ура, мантия у лисенка!

Тут явился Кустар собственной персоной и изумился, увидев, какой малыш смог помешать реализации злодейских планов. «Но никогда тебе не отыскать путь к моей пещере, хо-хо-хо!» С этими словами злой колдун исчез. Вовремя малыш успел вернуть мантию!

Превращение грифа в орла

Обрадованный Корнорол повесил на щит лисенку жемчужину. Она волшебная, и ее надо применить около горы в деревне Росари. Кингсли тут же так и поступил. Здорово, в воздухе над пропастью появились огромные изумруды, по которым лисенок проник в пещеру в горе. Там его уже ждал темный рыцарь гриф Оскар. Это был самый легкий и забавный бой. Гриф летал по зале, подбирая в гнездах огромные яйца, которые пытался скинуть на голову Кингсли, но тот расстреливал Оскара из арбалета, едва тот появлялся из гнезда с яйцом в лапах. Красное яйцо просто взрывалось,

а из зеленого появлялись три злобных паучка, на которых приходилось отвлекаться. Но вот гриф повержен, Оскар освобожден, а вместо него появился орел, сэр Гавайн, который испуганно ощупал свою голову: «Кингсли, мне приснилось, будто я совсем облысел!» «Заклятье снято, — рассмеялся лисенок, — больше твоей прическе ничто не угрожает!»

Превращение белого медведя в бурого

По возвращении в замок Каррот народ устроил шумный праздник в честь Кингсли, а потом король Мариус посвятил малыша в рыцари, и маленький лисенок с оцарапанным ухом стал самым юным рыцарем за всю историю Фруктового королевства.

Сразу после праздника Кингсли вернулся в Афазию, где остался последний заколдованный рыцарь. Корнорол своей магией создал мост через обрыв к башне темного рыцаря, но на двери, ведущей в башню, нет ни замочной скважины, ни дверной ручки. Колдовские штучки, однако медведь Джонс слышал, что глаза барельефа наверху башни являются ключом, о чем и поведал лисенку. Забравшись на одну из двух, стоящих неподалеку, башенок, сэр Кингсли выстрелил своей стрелой по глазу барельефа, но ничего не произошло. Но вот на второй башенке в лучах солнца сверкнула золотая стрела. Выстрел ею, и один глаз закрылся. Вернувшись на первую башенку, лисенок нашел еще одну золотую стрелу, и, как только Кингсли попал во второй глаз барельефа, дверь распахнулась. Внутри оказалось полно ос и меда. Надо было сдвинуть плиту между сотами так,

чтобы быстро активировать две кнопки, успеть схватить появившийся ключ от двери и при этом не нарваться ни на одну из ос. Вот и темный рыцарь Густав — белый медведь, вооруженный огромным топором. Вдоль стены вокруг неширокая площадка, а под ней опять сплужают осы. Завязался тяжелый бой. Прикрываясь щитом и отражая удары топора Густава, Кингсли сам проводил атаку за атакой, используя свое преимущество в маневренности. Арбалет бесполезен, только меч и щит помогали добиться победы.

Вместо белого медведя Густава появляется бурый медведь сэр Олаф. Бедняга, пока был заколдован, питался только медом, и теперь даже видеть его не может.

Конец злодея

Магия темных рыцарей исчезла, и появился проход на остров Темных скал, где находится пещера злого колдуна Кустара. Волшебные доспехи позволили Кингсли отразить колдовскую завесу и пройти внутрь. Колдун в это время варил в котле какое-то новое зелье. Увидев сэра Кингсли, он вытащил из кармана магическую книгу королевы и, несмотря на угрозы лисенка прекратить свои злодеяния и добром вернуть книгу, начал забрасывать юного рыцаря огненными шарами и россыпями синих огней. Щит не помогает, и, уворачиваясь от атак, лисенок вынужден был гоняться за Кустаром по всей пещере. К счастью, на мостках над котлом есть сердечки, восстанавливающие силы Кингсли.

Победа близка, колдун, почти потерявший здоровье, сделал отчаянную попытку проскочить по мосткам в центр пещеры и использовать зелье из котла, но Кингсли догнал врага и нанес последний решающий удар мечом. «Как же такая малявка меня победила? Я все равно восстановлю свои силы и опять буду злодействовать!» — прорычал Кустар и, взмахнув рукой с книгой, полетел в котел с собственноручно сваренным зельем. Где и нашел свой конец. Лисенок едва успел поймать в воздухе магическую книгу королевы.

Эпилог

Совершив множество подвигов и вернув книгу королевству, малыш не зазнался, а поставил на ярмарке балаган, где стал развлекать детишек, устраивая кукольные представления. Но так как рыцарю не пристало заниматься неподходящей титулу деятельностью, он просил нас сохранить это в тайне. Не беспокойся, Кингсли, мы никому об этом не расскажем, но всегда будем помнить твои добрые дела!

Вот и сказке конец, а кто ее всю прошел, тот молодец.

Огненный Лис

