

MEDIEVIL 2

Рад приветствовать вас в мире MediEvil. Вполне возможно, что данная игра не требует прохождения, и любой геймер пройдет ее без труда. Не спорю, в большинстве своем игра прямолинейна, но, с другой стороны, в ней хватает моментов, когда просто не знаешь что делать. А поскольку всем угодить невозможно, то мы предлагаем полное, практически пошаговое прохождение российской версии этой игры.

Уровень 1. МУЗЕЙ

Как только Дан вновь встанет на ноги, и вы получите контроль над ним, появится призрак по имени Уинстон. На этом уровне он расскажет вам, что здесь к чему, и ознакомит с управлением, а в дальнейшем будет появляться только перед проблемными си-

туациями, чтобы дать весьма туманный, но не лишенный смысла совет. Когда он закончит речь, освоитесь с управлением, аналоговые рукоятки Dual Shock'a здесь как нельзя кстати. Можете ознакомиться с историей сэра Фортескью, нажав на ⊗ около большой книги, что слева от вас. Но время не ждет, и пора отправляться в путь.

Нажмите пару раз на ⊗, и Дан безжалостно оторвет себе руку — это и будет вашим первым оружием. Рука может поражать врагов на расстоянии, хотя убить их вам будет очень сложно, поэтому стоит раздобыть оружие помощней. Идите прямо, минуя коридор, входите в следующий зал со статуями. Разбейте стеклянный футляр на постаменте в центре и возьмите меч. Возвращайтесь в коридор и по нему доберитесь до зала со склепом. Внутри него находится ключ от музея. Будьте осторожны, кругом полно зомби. Из зала ведет только одна дверь, входите. Разделайтесь с двумя воинами-скелетами с огромными мечами (лучше всего это сделать, "заряжая" меч кнопкой □), рядом с небольшой гробницей возьмите колбу с живой водой, а за ней — немного денег. Поднимайтесь на-



верх, там вас ждет еще одно оружие — пистолет. После этого не забудьте настроить арсенал, чтобы можно было легко переключаться между двумя видами оружия во время боя. В следующем зале проблем не будет, если вы хорошо прыгаете. Сделайте полный круг, соберите деньги, щит и колбу с живой водой. Используйте ключ. В следующем зале вас ждет небольшая битва с тремя чучелами дронов, будьте осторожны, они плюются огнем. Когда все три птицы будут уничтожены, откроется путь дальше. Если нужно, подлечитесь у фонтана и продолжите путь. В следующей комнате двое стражников, вооруженных ружьями. От них можно просто убежать или убить из пистолета, укрываясь от их выстрелов за витриной в центре комнаты. Теперь вы должны уже в полной мере ос-

воиться с управлением Дэном, поэтому постараюсь быть более краток.

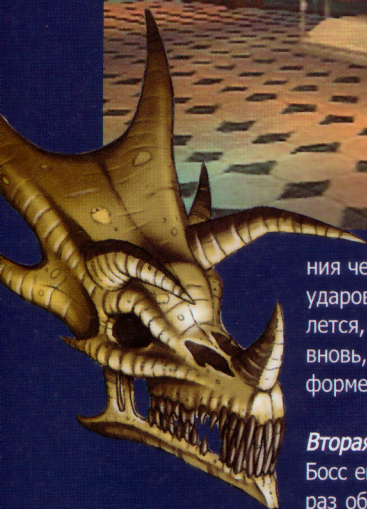
Дойдите до зала с пушкой. Первая головоломка связана именно с ней. Чтобы из нее выстрелить, нужно найти ядро и факел. Первое находится в ящике в саду, что слева от пушки, там же можно забрать и чашу. Но сначала стоит зайти в правую дверь — за факелом. Добыв оба предмета, поместите ядро в пушку, зажгите факел, а от него фитиль. Выстрел, и путь в следующий зал свободен. Но и он тоже заперт. Ключ находится в дальнем конце балюстрады, на которую можно попасть по лестнице справа от входа. Дальше вас вновь ждет встреча с птичками, с которыми можно легко справиться, встав на отпечаток ящера в центре. Можете не заходить в пролом, оставленный дино-

завром в стене — кроме денег ничего не найдете, вам еще предстоит сюда вернуться позже. Идите вперед, Уинстон предупредит вас о близкой встрече с боссом и даст совет. Возьмите деньги за дальней статуей льва и заходите к монстру.

Босс 1. Скелет Динозавра.

Первая инкарнация

Этот огромный монстр практически неуязвим, так что бесполезно пытаться бить его мечом или стрелять из пистолета. Уворачивайтесь от его атак, бегая по кругу, и ждите, пока он не откроет нечто, напоминающее мозг и не призовет более мелких ящеров, точнее то, что от них осталось. Не обращая на них внимания, по хвосту забирайтесь на спину замершего гиганта и бейте мечом по красному образованию у основа-



ния черепа. После двух ударов скелет рассыпается, чтобы собраться вновь, но уже в другой форме.

Вторая инкарнация

Босс еще жив и на этот раз обрел крылья. Чтобы справиться с ним, вам придется переключиться на пистолет и через дверь пройти на балюстраду (кстати, вы и раньше могли воспользоваться этой дверью, чтобы отдышаться). Купите боеприпасы у торговца и вперед, добивать босса по уже известному сценарию.

После смерти первого босса вы впервые попадете в лабораторию профессора Гамильтона Кифта. На полу лаборатории есть три изображения чаши. Изображение рядом с экраном дает доступ к уровням игры. Напротив стола профессора — заставит последнего все же обратить на вас внимание. А то, что рядом с чашей, подарит вам новое оружие, если вам, конечно, удалось найти ее на уровне.



Уровень 2. КИНСЕНГТОН

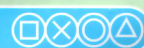
Мрачная часть Лондона, в которой вам предстоит столкнуться с одним из прихвостней лорда Пэлторна — человеком-змеей Мендером. Первый бой произойдет на перекрестке. Хитрый змей повелевает трупами, и чтобы разделаться с ним, вам придется сперва их обезвредить. Для этого очень подходит только что приобретенный магический жезл, хотя его и придется каждый раз заряжать (зажать ). Когда все зомби вновь успокоятся, Мендер станет уязвимым. Переключитесь на меч и рубите мерзавца. Вы оказались на перекрестке и не знаете, куда

лучше идти. Все очень просто, уровень имеет кольцевую структуру и состоит из двух основных мест, соединенных улицами: площади с фонарем в виде рыбы и вывеской "McPepper & Son" на одном из зданий и площади перед музеем с фонтаном и львами. Так что не заблудитесь.

Сперва вам стоит пойти вперед, то есть к "McPepper & Son". После очередной разборки подойдите к реке. Как раз за зданием с вывеской находится рычаг, управляющий



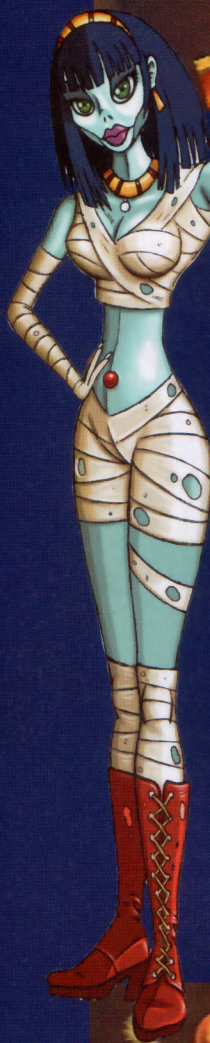
Советы



1. Практически каждое оружие имеет два типа атак: обычную () и супер ().
2. "Ускорение" ( при беге) не только значительно ускорит игровой процесс, но и позволит получать значительно меньше повреждений в битвах.
3. Используя оружие дальнего радиуса действия, можно без труда переключаться между различными целями при помощи .
4. Игра построена так, что вы всегда можете

- те вернуться в лабораторию или на любой из пройденных уровней. Пользуйтесь этой возможностью, чтобы пополнить запас денег и восстановить здоровье (да, все что вы взяли на уровне, останется с вами, если только вы полностью его пройдете).
5. Практически каждый уровень имеет несколько мест, куда может попасть только череп на ручке. Как правило, там деньги и здоровье, поэтому стоит проверить все младшие уровни, когда у вас появится возможность контролировать ручку.

6. Чаще пользуйтесь щитом () , они встречаются довольно часто, поэтому не стоит игнорировать их недолгую защиту.
7. Если Уинстон предлагает вам сохранить игру, не думайте — сохраняйтесь.
8. Если есть возможность сорваться или нужен точный прыжок, главное — не суетиться. Аналоговое управление позволит вам точно дозировать каждый шаг, если у вас не дрожат руки.



п л а т -
формой,
мимо ко-
торой вы
только что
прошли. Ударьте по
нему мечом и возвра-
щайтесь к платформе.
Поднимитесь наверх. Вы окаже-
тесь в помещении, заваленном
коробками. На противопо-
ложном балконе находится
ключ от депо — это и есть
ваша цель. Чтобы до него
добраться, придется перед-
винуть одиноко стоящий ящик
(подойдите и нажмите ⊗) к
другим, сложенным друг на
друга. Да, не забудьте перед
этим взять деньги и не свали-
тесь в воду, иначе погибните
(видимо вода пагубно влияет
на разложившийся организм).
Как только вы вновь окажетесь
на площади, из-под земли по-
лезут зомби, но это уже дело
привычное. Ваш путь опять
прямо, мимо здания музея к во-

ротам депо. Как только вы войдете, повер-
ните налево. На вас вновь нападут зомби,
но вы можете легко с ними разделаться,
ударив по стоящему там же сундуку. После
боя лезьте на стену. Знакомая картина, не
правда ли? Вот только на вашем пути вста-
нет новый враг — ожившие древнеегипет-
ские мумии с головами шакалов (вроде как
символизирующие их бога смерти). Вновь
заберитесь на коробки, где лежал ключ, и
разделайтесь с ними при помощи жезла. Да-
лее перетащите темно-коричневый ящик на
стоящую у стены телегу и продолжите путь.
Возвращайтесь на площадь, у фонтана по-
верните налево. Вскоре вы увидите запер-
тый дом — вам туда. На втором этаже за ко-
робками вы найдете часы (это откроет вам
дорогу назад). Воспользуемся советом Уин-
стона и вернемся к музею. Как только вы
зайдете на дворик, поверните налево. Там
две лестницы. Сперва поднимемся по более
темной, нам же еще нужно найти чашу. Же-

лезная дорога приведет вас к торговцу, чуть
дальше него на стене висит колокол. Ударь-
те в него, и приедет веселый паровозик. Он,
собственно, и доставит чашу. А если вы про-
должите путь, то найдете ящик со щитом.
Возвращаемся и лезем на крышу музея. Пос-
ледует ролик, после которого можно смело
прыгать в открывшееся окно.

Гробница Кайи (вновь музей)

Вы вновь оказались в зале музея, правда,
почти под потолком. Чтобы невредимым
спуститься вниз, придется немного попры-
гать. Помните, на другую лампу можно пе-
репрыгнуть только с разбега суперпрыжком
(⬆+⬆), а падение — смерть. Как только
вы окажетесь на полу, вновь оживут слуги
Анубиса. Как только вы уничтожите всех че-
тырех, откроются двери в гробницу. Собе-
рите мешочки с деньгами и входите.

В темной гробнице на вас опять нападут
мерзкие мумии (но верный пистолет нагото-
ве). Мало того, чтобы хоть что-нибудь раз-
глядеть, вам постоянно придется держать
факел горящим (то есть периодически под-
жигать его от других факелов). Постепенно



продвигаясь вперед, вы попадете в комнату с зелеными блоками и тремя альковами, хранящими атрибуты богов. В одном из них находится свиток Хекмета, в другом дощечка Хоруса. Третий хранит посох Анубиса и находится как раз напротив лестницы. Передвигая коробки, соберите все три артефакта. Осторожно, когда вы отодвинете двойной блок, на вас нападет мумия (отбегите к лестнице и расстреляйте ее оттуда). Заходите в следующий зал и раздайте каждому из богов причитающееся. Статue с головой ибиса — дощечку, статуе с головой льва — свиток, ну а шакало-головой — конечно же, посох Анубиса. Ваши тяжкие труды вознаграждены, откроется гробница, и на свободу выйдет "прекрасная" мумия принцессы Кайи (наконец-то Дэнэу нашлась достойная пара).

Вы вернулись в лабораторию, и вас ждет новый уровень. Не забудьте взять новое оружие — грозный молот Тора.

Уровень 3. КУНСТКАМЕРА

Здесь вам придется сразиться с огромными, похожими на смесь жирных теток и куриц существами, которые будут пытаться столкнуть вас в смертоносную воду. Так что поспешите взять в руки ваше новое оружие и превратить врагов в лепешку. Перейдя пару мостов, вы обнаружите слева ящик с деньгами на острове, а за ним бутылку с живой водой — не торопитесь их брать. Идите вперед, и, не доходя до прохода в каменной стене, слева вы увидите туннель. Он приведет вас к заветной бутылке и ящику (такой обходной маневр сделан из-за того, что именно с того берега можно прыгать без особого риска свалиться в воду). Возвращайтесь и заходите в калитку. Убейте мага-китайца (от его дракона легко увернуться) и входите в открывшиеся двери. Там вас будет ждать очередная порция чертят и куриц, но вам поможет взрывоо-

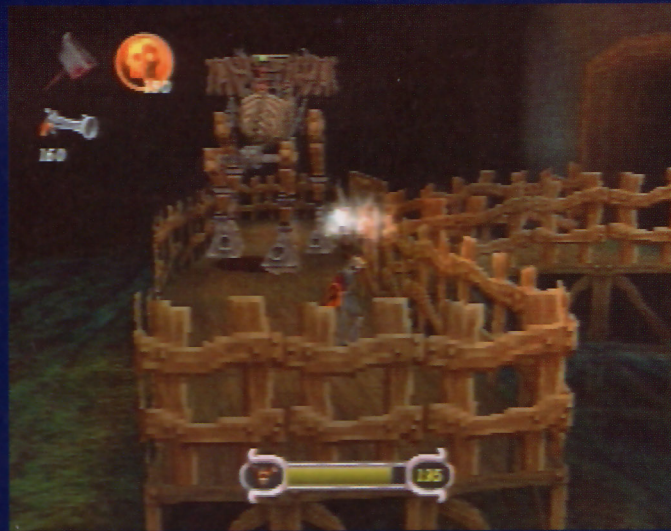
пасный ящик у шатра слева. После боя можно развлечься на знаменитом ярмарочном аттракционе (молот после зарядки поможет вам выбить немного денег) или сыграть в миниигру по убийству чертят, хотя последнее вам мало что даст. Идите дальше, Уинстон расскажет, как пользоваться батутом, но тот что перед вами лишь для тренировки. В сером здании слева, несколько смахивающем на тюрьму, вам делать нечего — там всего лишь торговец патронами. В проход, охраняемый стражами, тоже соваться не стоит. Заходим в полосатый латаный перелатанный шатер, там вновь наш друг волшебник, куча куриц и чертят. Как только чародей отбросит концы, откроется дверь на противоположной стороне. А вот и долгожданный батут. Поднимитесь наверх и идите налево. О ужас!!! Черти замышляют сконструировать армию механических слонов и уничтожить город. Нужно им помешать. Вы заметили несколько батутов, натянутых над водой. Самое время проверить свое искусство прыжка, наградой будет сундучок с деньгами и дорожка к минибоссу уровня.

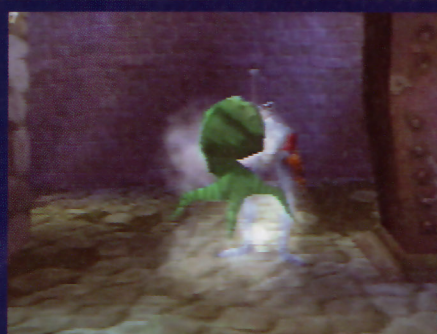


Минибосс Киберслон

Уничтожить его легко, надо, как обычно, подобрать нужное оружие. На этот раз достаточно всего лишь расстрелять из пистолета чертенка, который управляет механическим гигантом. Уворачиваясь от выстрелов, пробегите у монстра между ногами и сзади всадите в маленького проказника несколько пуль (операция повторяется нужное количество раз). В награду вы получите ключ от киберслона. Расправившись с первым сломом, идем искать второго. Спрыгивайте вниз и идите в новый проход, который приведет вас к мосту, проходящему сквозь вращающуюся трубу. Он и выведет вас ко второму киберу.

Возвращаясь назад после битвы со вторым сломом, вы пройдете мимо серого здания с открытой дверью. В этом сарае черти собирали своих слонов, но вам там нужно другое. Там находится чаша. Вместе с трофеем возвращаемся назад, пора открывать замки, что охраняют два гиганта в начале уровня. Когда дверь откроется, подождите входить, ведь вас ждет встреча с боссом. Поверните налево, в самом конце прохода, за пустым киоском находится сундучок с деньгами. Справа же от входа расположен фонтан жизни. Теперь можно заходить.





Босс 2. Мехаслон.

Путь уничтожения этого босса вам указали в ролике. Под потолком висят три механические конструкции, их и нужно обрушить на башку нашего неуклюжего противника. Рычаги управления находятся как раз под каждой из голов. Так что, прикрывшись щитом, ждите, когда босс поравняется с подвешенным грузом, и бейте по рычагу. После трех ударов противник будет повержен. Чтобы покинуть уровень, от стражей поверните налево, пройдите сквозь ворота. Слева от знакомой каменной стены с калиткой будут еще одни ворота — это и есть выход.

Очередное посещение лаборатории не принесет особых новостей, вы получите новое задание и новенький арбалет.

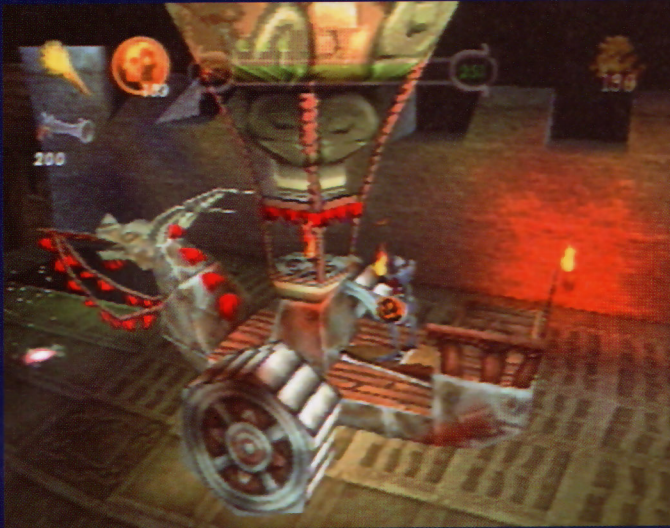
Уровень 4. ГРИНВИЧСКАЯ ОБСЕРВАТОРИЯ

На этом уровне вы в полной мере почувствуете всю прелесть загробной жизни :). В

самом начале Дэн лишится своей черепахи, но это вовсе не поставило нашего героя в сложное положение, только дало лишнее преимущество. Но в любом случае голову нужно вернуть. Идите вперед, мечом прокладывая путь сквозь толпы зомби-матросом. Вскоре вы увидите ворота, а за ними здание обсерватории. Прямо над вами будет гнездо наглой птицы, застрелите ее из пистолета или арбалета. По лестнице заберитесь на крышу и воссоединитесь с потерей (L1+△). Продолжим исследовать местность. Правый путь приведет вас к фонтану жизни, мешочкам с деньгами и несколькими зомби, левый — приведет к еще одной группе морячков, ящику с мечом и укажет дальнейший путь (второй ящик поможет избавиться от компании). Путь у нас один, двигаемся к докам. Спуститесь в город, вскоре вы дойдете до

развилки, правый путь приведет вас к причалу, а левый к лестнице на крышу, где расположено птичье гнездо (а пройдя еще чуть-чуть, вы найдете фонтан жизни). Спускаемся в порт. Там вам встретятся новые, очень опасные враги. Маленькие осьминожки наиболее опасны, когда воспользуются лежащим трупом, так что старайтесь уничтожать все валяющиеся в округе тела при помощи молота (удар нужно наносить только после полной зарядки). А лучшим оружием против коварных моллюсков является пистолет или арбалет. Продолжайте продвигаться по причалу, если вы не успеете пристрелить птицу, то, возможно, вновь останетесь без головы. Найти пропажу вы сможете в гнезде, о котором мы недавно упоминали. Вернув украденное, продолжите путь по причалу до конца (в закоулке налево можно отовариться боеприпасами), а там по узкому мостику заходим в ангар (позади здания находится бутылка с живой водой, не забудьте взять!!!). Подойдя к маленькому окошечку, выберите черепаху в арсенале, и Дэн положит ее туда. Теперь переключитесь на голову (L1+△) и, зажав L2+R2, посмотрите на скрытую схему (каждый раз новая). Это решение головоломки, которую нам нужно выполнить. Ударяя по рычагам, добейтесь полного соответствия схеме. Правильное решение вернет вам голову и опустит мост, мимо которого вы не раз проходили в начале причала. Идите туда, через мост перепрыгните на корабль, затем на другой и т.д., пока не доберетесь до рычага. Ударьте по нему, это поднимет переход между платформой и кораблем с пушками. Но прежде чем направиться туда, стоит забрать чашу — она чуть дальше рычага — и пройти по высохшей акватории, которая хранит несколько тайников с золотом (я нашел три). Чтобы перепрыгнуть с поднявшегося бруствера на военный корабль, придется воспользоваться суперпрыжком (△+○). Оказавшись на эсминце, поверните





налево и прыгайте вниз на еще неизведанную территорию. Там на вас набросятся два осьминога и пара морячков, но ящик поможет разделаться с этой толпой. Идите вперед и заходите в дверь.

Гринвичская морская академия

Спускайтесь вниз и постарайтесь уничтожить как можно больше тел, пока до них не добрались осьминожки (осторожно, по вам будут палить пушки). Пойдя налево, вы найдете немного денег. Правый же путь приведет к двери и колбе с живой водой. У вас опять украдут голову, так что вновь придется ее вернуть, благо гнездо поблизости. Переключаемся на кувалду и заходим в дверь. Внутри быстро уничтожаем тела, а потом и осьминогов. Далее по лестнице поднимаемся на самый верх, выходим наружу и забираем голову из гнезда (оно с левой стороны здания). Возвращаемся внутрь. Запихиваем голову в нечто, напоминающее батискаф, после чего он опускается в какую-то жидкость. Теперь спускайтесь вниз и при помощи рычагов передвиньте магнитный захват так, чтобы он мог изъять предмет. Чтобы точнее его спозиционировать, один раз опустите его вхолостую. Предмет у вас, это оказались меха. Выходим на поверхность. Кстати, на том же уровне, где находятся стреляющие пушки, в дальнем правом конце вас ждет торговец. Закупив патроны, поднимаемся на самый верх к шару и используем на нем меха. Но этого мало, теперь достаем факел, поджигаем его, а от него горелку шара. Пара прыжков на мехах, и разгоревшийся огонь наполнит шар горячим воздухом. Полетели!!!

Босс 4. Догман и Мендер.

Видимо, приземляться Дэн учился у самого Мак Кряка. Но все к лучшему — коварный план Пелторна воспользоваться телескопом разрушен. Правда, теперь вам предстоит справиться с обоими его прихвостнями. Мендер будет стрелять в вас, находясь на безопасном расстоянии и прикрываясь Догманом как щитом. Кроме того, могучий пес может

легко отправить вас в нокдаун одним ударом. Вооружитесь молотом и шоковой волной или точным ударом обездвигаете человека-собаку. После этого быстро переключитесь на пистолет (арбалет) и стреляйте в змея.

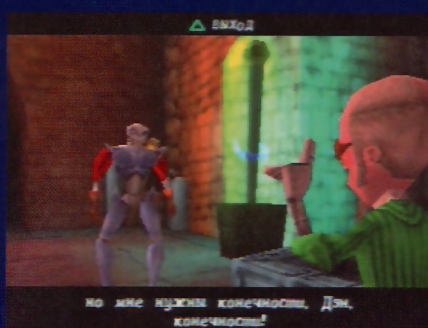
Уровень 5. КЬЮ ГАРДЕНС

Наконец-то у вас появилось достойное оружие — боевой топор, и ему найдется соответствующее применение. Ведь на этом уровне противник будет достойный — очередное дьявольское изобретение лорда Пэлторна — хищные тыквы-мутанты. Начало уровня, как обычно, достаточно прямолинейно. Сперва идем направо и, увернувшись от огромной тыквы, которая покатится на вас, подбираем ключ от котельной. Возвращаемся и идем по тропинке вдоль здания в строительных лесах, вновь уворачиваемся от пары катящихся тыкв и входим в садик с бутылкой живой воды. Будьте осторожны, маленькие тыквы-перекатиполе не менее опасны, так что старайтесь не вставать на их пути или разбивайте топором. Вот вы и встретили настоящих врагов. Четыре тыквы набросятся на вас (две спереди, две сзади). Подберите оставшиеся от нападших противоядия и продолжите путь вдоль теплицы. Маленькие тыквовки начнут превращаться в самонаводящиеся мины — не старайтесь уничтожить их, просто бегите вперед (ускорение). Вскоре вы увидите вход в теплицу, но вам туда еще рано. Пройдите немного вперед и после короткого боя заходите в котельную. Забираем синий вентиль и направляемся в теплицу. Тут стоит сделать пояснение. Цель этой миссии спасти людей, которых инфицируют тыквы-мутанты. Всего их семь человек, но в ходе боя вы легко можете убить кого-нибудь из них. Смерть каждого несчастного отберет у вас часть накоплен-

ных в чаше душ, поэтому, чтобы сразу получить чашу, вы можете пожертвовать лишь двумя.

Внутри теплицы, вооружившись топором и противоядием, через перила прыгайте вниз. Действуя топором, будьте очень осторожны, так как людей легко убить. Но в то же время не медлите, так как они могут превратиться в тыквы — переключайтесь на противоядие и лечите их. Выбраться наверх вы сможете по листьям дерева в центре. Поднявшись на балкон, идите к двери на противоположной стороне. Вы окажетесь на мосту — спрыгивайте вниз. После боя с тыквами подлечитесь у фонтана и возьмите деньги на цветочной клумбе. Справа от вас будет стойка моста, увитая плющом, по которой можно подняться. Входите в большое круглое отверстие в стене. Вновь бой за невинные души, и вновь по дереву наверх (кста-





ти, именно на его вершине находится чаша). Немного пройдя по кругу, заходите в дверь. После бега с препятствиями и лазанья по стенам забираемся на крышу. Не стоит пока падать в зияющие дыры, идите вперед. Вдалеке затаилась тыква, поэтому двигайтесь вперед очень медленно и, как только она тронется с места, — бегите прочь (ускорение — **▲**). Заходим в открывшуюся дверь. Пришла очередь использовать синий вентиль. Устанавливаем его на трубу со знаком, это вызовет небольшой дождик в первом зале, от которого распустятся стреляющие спорами цветы. Возвращаемся

туда и, воспользовавшись цветами, забираемся под потолок, где находится зеленый вентиль (чтобы не

разбиться, прыгиваем с балкона у стены, противоположной той, по которой забирались вверх). Теперь идем в "круглый" зал с деревом, на его балконе находится труба, на которой можно установить добытый вентиль. Цветы распустились у вас за спиной, поднимаем красный вентиль и идем к мосту. В новом зале вновь спасаем людей (их всего двое), применяем красный вентиль и по цветам вверх. Да, чуть правее вентиля есть дверь, в которую стоит зайти, т.к. там находится еще одна бутылка. Последняя битва на уровне — страшное место из вступительного ролика. Берем серебряный щит и идем в бой. Сначала будет град из маленьких тыкв, но они катятся по прямому, так что увернуться не сложно, главное — не суетиться. Далее ползут мутанты (пять штук). Бейте их, пока они не вылезли из земли — смерть с первого удара. Затем еще одна партия хищных тыкв плюс катающиеся большие тыквы. Бой сложный, но рядом фонтан и колба с водой недалеко от места, где вы взяли щит. После победы не спешите к выходу, ведь вам еще нужно забрать чашу!!!

Уровень 6. ДЕККЕНШТЕЙН

Один из самых простых уровней. За 8 минут вам нужно принести профессору 6 частей тела для будущего монстра. Сделать это не сложно. Просто убивайте тварей, подби-

райте то, что от них осталось, и бегом в лабораторию (времени у вас всего 15 секунд). Процесс убийства дело довольно непростое, но если вам все же удалось взять чашу с предыдущего уровня, то полученные взамен бомбы станут хорошим подспорьем охотнику. Каждую конечность носит уникальное существо, так что запоминайте, кого вы уже убили, чтобы не тратить время впустую. Руки, ноги и туловище водятся на двух площадках (у входа и за ж/д полотном), таз ездит на платформе по дороге. Кроме монстров, на уровне можно найти бутылку с водой (в самом дальнем правом углу) и чашу. Чтобы найти последнюю, подойдите к железной дороге, поверните направо и по полотну поднимайтесь вверх (остерегайтесь поезда). Попав в новое помещение, двигайтесь вперед мимо алькова с торговцем, пока не увидите площадки, торчащие из стены слева. Прыгайте и по ним доберетесь до карниза, на котором находится чаша. Помните, это надо сделать до того, как вы подберете последнюю часть для Денкенштейна!

Босс 5. Железный Амбал.

Боксерский матч двух монстров, приз — прекрасная принцесса Кайя. Сразу отмечу, что игрокам по всему миру SCEE сделала мелкую пакость, так как во всех инструкциях сказано, что левые шифты — это верхний и нижний блоки, а правые — смена точки обзора. Но на деле все с точностью наоборот, учтите это. Но к бою. Путь к победе не сложен. Атакуйте противника мощным хуком (**R2+□**), тут же закрывайтесь блоком и отпрыгивайте назад. И так до удара гонга. Если вам совсем плохо, то тяните время, бегая по кругу (у вас впереди шесть раундов). В промежутках между раундами вы должны собрать оторванные части, которые приватизировали наглые черти. Но верный топор быстро вернет украденное. За один перерыв можно подобрать лишь две



конечности. Предпочтение следует отдавать рукам, так как Денкенштейн быстрее передвигается на одной ноге :)! Let's Get Ready to Rumble!!!

После победы возвращаемся в лабораторию, получаем заколдованный меч за чашу, найденную на седьмом уровне, и спешим в мрачный особняк. Меч заколдован, но его магическая энергия быстро убывает, восстановить зарядку можно только у торговца. Не забывайте, что Дэн теперь свободно может снимать свою черепугу и надевать ее на любую из бегающих рук (R2+△), вокруг руки должен светиться голубой ореол).

Уровень 7. ОСОБНЯК

Главный вход в особняк заперт, значит надо воспользоваться черным. Вот и пришло время воспользоваться ручкой. Сильно уменьшившись в размерах, заходим в дверь, что в овражке справа от лестницы. Ключ находится в соседней комнате, но его охраняет повар-горбун, и если он заметит вас, то тотчас выкинет на улицу, предварительно обработав молотком. Но он довольно неповоротлив, и вы легко можете ускользнуть. Забираем ключ, берем флакон с живой водой в смежной комнатке и назад. Вот только выйти наружу прежним путем не удастся, придется воспользоваться кухонным лифтом. Прыгните на квадратную кнопку на полу и садитесь на приехавшую доску. Оказавшись на втором этаже, заходите в дверь. Там вокруг стола носится хихикающая девочка, постарайтесь, чтобы ее шаловливые ручки до вас не добрались. Продолжаем путь. Дойдите до комнаты с камином, справа от него стопка книг, по которой можно залезть наверх. Продолав этот трюк, прыгаем на подоконник и в окно. Возвращаем голову владельцу и заходим в главные ворота. Вас ждет теплая встреча с железными истуканами. После боя с ними можно подлечиться, взяв флакон с водой в комнате, смежной за-

лу с камином. Но будьте осторожны, мерзкая девчонка может наброситься на вас и немного покалечить. К сожалению, убить ее нельзя, но оглушить на время можно. В зале, где вы бились с охранниками, есть дверь, заваленная камнями и досками. Разбиваем деревяшки мечом и прыгаем в образовавшийся проход. Бегите мимо девчонки по лестнице наверх, там убиваем повара, берем щит (если нужно) и сундук с деньгами. Заходим в дверь рядом с сундуком. Два гроба со спящими вампирами. Как известно они не любят солнечный свет, поэтому разрубаем доски на окне и подтаскиваем гробы на солнечное пятно. Будьте осторожны, даже охваченные пламенем вампиры будут преследовать вас, так что постарайтесь от них увернуться. После их смерти откроется запертая дверь на другой стороне балюстрады. Там вновь два гроба, но разделаться с ними будет сложнее. Используя платформу и ящик, перетаскиваем второй гроб к свету. Если во время этой операции проснется вампир, то просто отбегите на безопасное расстояние и подождите, пока он не вернется в гроб. Сле-

дуйте в очередную комнату. На этот раз, чтобы добраться до окна, придется попрыгать по платформам. Дальше все как обычно, сталкиваем гробы на освещенные участки пола. Удобные места указаны зелеными ковриками, но как только вы затащите на них гроб, зазвонит колокольчик, и вампиры проснутся (убежать от них легко, прыгнув либо под луч света, либо на платформу под потолком). Если вы все же промазали, и гроб разбился вне солнечного пятна, то нежить можно затолкать под смертельные лучи при помощи лежащих на полу блоков. Идем в четвертую дверь (она была открыта с самого начала), берем седьмую бутылку и поднимаемся по лестнице наверх. Еще одна головоломка с вампирами. Вначале готовим ловушку. Перетаскиваем ящик в "коридор", который ведет к подъемнику, чтобы его можно было использовать как поршень. Теперь забираемся наверх, разбиваем доски, по кругу допрыгиваем до ближайшего гроба и сталкиваем его вниз. Заманиваем проснувшегося вампира в ловушку и с помощью ящика заталкиваем его на платформу подъемника (повторяем процесс). К этому моменту ваша чаша должна заполниться душами, так что стоит вернуться за ней (кто не помнит, она на столе справа от главного входа). Входим в открывшуюся дверь. Все по





новой. Бежим направо вверх (по пути можно зайти в черный дверной проем и подлечиться у фонтана) и открываем дорогу свету. Теперь перетаскиваем гробы к скату и роняем в круглую залу. Прыгаем вслед, подбегаем к рычагу и несколько раз бьем по нему мечом, пока комната не заполнится солнечным светом. Во время проведения операции не забывайте про кнопку "ускорение" (▲ во время бега) — это заметно облегчит и ускорит игровой процесс. Когда третий вампир взорвется, откроется дверь наверху. Это дверь к боссу, поэтому проверьте, взяли ли вы чашу.

Босс 6. Граф.

Первая инкарнация

Сохраните игру и заходите в графские покои. К сожалению, там нет никаких секретов, так что можно смело прыгать вниз. После короткого ролика приступаем к битве. В зале есть четыре вращающихся зеркала, приведите любое из них в вертикальное положение и встаньте напротив него. Когда граф метнет в вас огненный шар, тот отразится от зеркала и поразит врага. От последующих за этим атак графа легко увернуться, воспользовавшись ускорением и прыжком. Повторяем процесс. Бегаем по кругу, поворачиваем зеркала и возвращаем противнику его подарки.

Вторая инкарнация

Доспехи графа уничтожены, и он разъярен. Добить вампирского принца вам вновь помогут зеркала. Используя ускорение, уклонитесь от атак графа и поверните все че-

тыре зеркала так, чтобы они отражали солнечные лучи (это несложно, только особенно не размахивайте мечом или все придется начинать сначала). Дважды попав под мощный солнечный луч, граф, наконец-то, покинет этот свет.

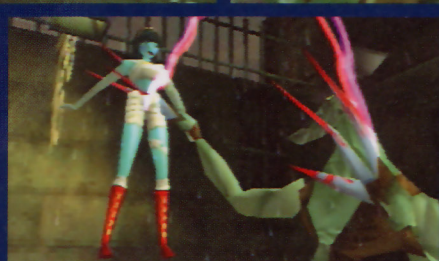
Вернувшись в лабораторию и получив молнию за чашу (поберегите ее пока), вы узнаете, что Кайя пропала, а это значит, что ее нужно вновь спасать.

Уровень 8. УАЙТЧЕППЕЛ

Кладбище, почти родное место. Восставшие из могил зомби почти до отказа наполняют вашу чашу энергией (в сундуке за церковью — молния). Порубившись с зомбаками, заходим в город. Улицы полны полиции, к сожалению, Дэн вновь может лишь на время оглушить городского, да и то после нескольких ударов, так что лучше просто убежать. Основная цель уровня — Клуб — перед вами, но без подходящего костюма и членской карточки вас вряд ли пустят. Для начала раздобудем карточку. Спустившись с лестницы, поворачиваем направо и бежим до тупиковой площади. Подтаскиваем ящик к стене, утыканной досками, и забираемся на крышу. Двигаемся вперед и через открытое окно проникаем в дом известного в этом городе человека (ныне покойного) — Изибода Брунеля. Подлечившись у фонтана, спускаемся на два этажа ниже. Разбиваем ящики и находим ключ. Теперь нужно переключиться на руку, пробраться в маленький лаз и там на-

жать на кнопку в полу. Это откроет тайник за шкафом, в котором хранится "щит грифа". Воспользовавшись ключом, заходим в комнату, там и находится клубная карта (и серебряный щит в придачу). Вернувшись на балкон, спрыгиваем вниз — мы вновь недалеко от клуба. Пока проходим мимо и у развилки сворачиваем направо. Заходим в первую открытую дверь, нас ждут торговец и фонтан. Вернувшись на улицу, продолжаем путь. Заходим в дверь с вывеской, изображающей зеленую бутылку. Идем сквозь здание, по пути разбивая ящики и собирая деньги. В третьей комнате заходим в дверь с синей занавеской — несколько мгновений, и вы настоящий джентльмен. Выходим на улицу через открывшуюся дверь. Слева от вас знакомая развилка, вам пока стоит пойти направо. Идем прямо и у очередной развилки поворачиваем налево (поворот направо приведет вас к чаше). Вы увидите высокий памятник (скорее всего тому самому Изибоду Брунелю). Обходим ограду по кругу и заходим вовнутрь. Небольшая схватка с зомби и головоломка. Для начала включим свет, нажав





на большую кнопку перед памятником. Теперь займемся техникой. У каждого проектора есть кнопка, прыгнув на которую, вы измените цвет луча. Нужно сделать, чтобы один был зеленым, другой — красным, а третий — синим. Ударяя по самим проекторам, поверните их так, чтобы они освещали агрегат в центре, который сфокусирует общий (белый) луч на памятник. Это откроет тайник, хранящий "щит единорога". Недалеко от входа к монументу вы заметите еще одну дверь — внутри ящик с "огненным арбалетом". К этому моменту чаша должна заполниться, остается ее лишь взять. Теперь нужно вернуться на кладбище, с которого начался уровень. Перед церковью находится здание, на стенах которого изображены грифон и единорог. Применяем найденные щиты с изображением мифологических существ. Заходим в склеп, после короткого боя с зомби открывается гроб, из которого встанет, очевидно, сам мистер Брунелль. Он поднимет целую армию зомби, перебить которую вам не уда-

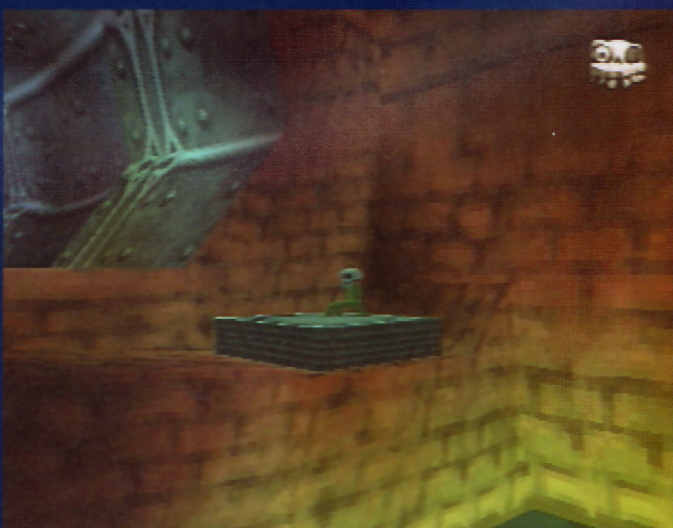
тся. Остановить этот ужас можно только уничтожив ходячий труп почтенного гражданина. После серии ударов он, наконец, успокоится навсегда, и требуемая борода ваша. Наконец Дэн выглядит достойно, чтобы войти в стены клуба. Внутри подбираем немного денег за стойкой и подходим к даме за фортепиано. Она расскажет вам, куда делась Кайя и одарит восьмой бутылкой. Покидаем клуб и вновь направляемся к монументу Брунелля, но не заходим внутрь ограды, а у развилки сворачиваем налево и заходим в открывшиеся ворота. Короткая встреча с Потрошителем, и гибель египетской принцессы завершают уровень.

Дэн просто убит горем и не желает больше бороться с Пэлторном, почти бегом он покидает лабораторию профессора и попадает...

Уровень 9. КАНАЛИЗАЦИЯ

Хоть вы и покинули профессора, он не забыл о вас и передал через Уинстона свое

новое изобретение — "мушкетон". Путь вперед закрыт, придется прыгать в зияющий провал. Но вместо мрачного подземелья Дэн попадает в довольно ярко освещенное место. Вскоре вы встретите и аборигена. Местные жители немного смахивают на подросших чертяк из циркового уровня с копьем в руке. Они не враги вам, поэтому не стоит нападать. Просто следуйте за малышом. Он приведет вас к месту неравной схватки. Трое пигмеев пытаются успокоить взбесившееся животное. Требуется ваша помощь. Несколько раз ударив существо мечом, вы поймете в чем дело. Оказывается, несчастное животное попало под контроль ваших старых знакомых — инопланетных осьминогов. Как только мерзкая тварь окажется на земле, всадите в нее несколько пуль. Когда враг будет повержен, откроется дверь в деревню. Кто бы мог подумать, что сэр Фортезкью здесь почитаем как бог. На крыше домика вождя племени находится огромная статуя древнего рыцаря, да и сам вождь носит наряд, как две капли воды напоминающий доспехи нашего героя. Вождь поручает Дэну спасти женщин их племени, которых украли злобные чудовища. Как же тут отказать! Но не забудьте взять золотой





очередную бутылку и идем к шаману. Племя радо освобождению, поэтому, одарив двумя сундуками с золотом, отправляет вас на лодке домой (просто позвоните в колокол и запрыгните в подплывшую посудину).

Вернувшись в лабораторию и не найдя никого, Дэн заходит в единственную открытую дверь и оказывается в спальне профессора. После непродолжительной беседы рыцарь все же соглашается продолжить борьбу.

Вы снова в музее. Получив из рук Уинстона новый меч и подобрав деньги за статуей льва, заходим в дверь. Вам встретятся два воина-охранника в новой броне, но со старыми мозгами. После их гибели спускайтесь вниз, полечитесь у фонтана и заходите в дверь. Воспользовавшись услугами ручки, проберитесь в конструкцию в центре зала и, перепрыгнув с одного макета спутника на другой, возьмите деталь от машины времени. Возвращайтесь наверх и заходите в очередную дверь. Она приведет вас на балкон зала, откуда вы только что вышли. Там еще три двери. Заходим в ближайшую слева — там музыкальная головоломка. Как только вы подой-





дете к клавишам, несколько из них проигрывают мелодию. Запомните последовательность и повторите. Если вы все сделали правильно, последует следующая мелодия и так несколько раз. Главное — не спешить или все придется начинать сначала. В награду летающая тарелка принесет еще одну деталь от машины времени. Идем в следующую дверь. Макет Луны. Переключаемся на ручку, заходим внутрь павильона и располагаемся недалеко от ракеты. Тело встает на одну из трех кнопок, из кратера появляется инопланетянин, а вы переключаетесь на ручку. Как только он выстрелит в вас, отскакивайте в сторону или подпрыгивайте, и выстрел попадет в ракету, разбив одну из оболочек. Процесс повторяется со всеми тремя кнопками, после чего последняя деталь ваша. Идем в третью дверь, устанавливаем части и...

Канализация

Мы вновь в канализации. Направляемся в деревню и заходим в дом в центре пещеры. Там падаем в дыру и, свалившись на этаж ниже, забираем "камень времени". Но сбавля-

вает ловушка — Дэн в клетке, и на помощь спешат вездесущие ручки. Переключайтесь на ручку, возвращайтесь на первый этаж хижин и жмите на кнопку за сломанной решеткой. Дэн свободен, но хитрые туземцы спрятали машину времени на острове, и теперь придется раздобыть одежду вождя. Нет ничего проще. Подойдите к его хижине, оглушите охрану, и появится глава племени. Его также отправляете в нирвану, забираете ключ и входите в

хижину. Внутри заходите в проход в противоположной стене и направляетесь к "примерочной кабине". В новом костюме можно идти вызывать лодку. Наконец попав к вожаку машины, вы наконец-то можете попробовать спасти Кайю, ведь камень времени у вас, и машина профессора должна заработать!

Босс 7. Потрошитель.

Первый из сложных боссов в игре, так что сохранитесь, "прокачайте щит и меч", пополните здоровье и вперед. Зато никаких хитростей. Увернуться от атак Потрошителя очень сложно, поэтому надейтесь лишь на "ускорение" и щит. Да, пока враг не добрался до Кайи, он абсолютно неуязвим. Тактика проста. Бегаем от маньяка и ждем, когда же он вспомнит о принцессе. Когда он начнет выкачивать у несчастной энергию, подбегаем и рубим пока можно. Дальше на бегу переключаемся на "молнию Здоровья" и восстанавливаем жизнь Кайи, правда, за счет собственной (как с тыквенным противоядием). И так пока поганый не загнется. Как только Потрошитель получает послед-



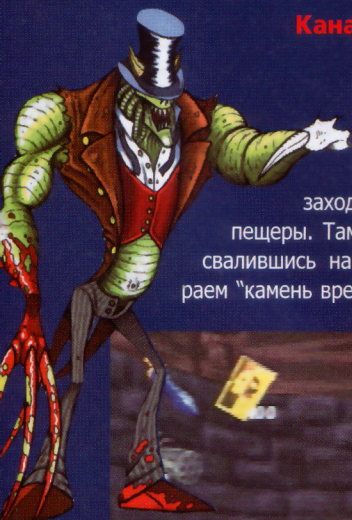
нюю пулю в лоб, Кайя бросается на плечи спасителю, появляется Дэн из прошлого, рыцари сливаются в одного, облаченного в супердоспехи — прямо happy end.

Но ведь главный враг еще жив и все еще пытается найти страницы из книги. Поэтому, получив самое мощное оружие в игре — пулемет Гатлинга, сэр Фортезкью спешит в...

Уровень 11. СОБОРНЫЕ БАШНИ

Вот вы и добрались почти до самого конца игры. Прежде чем сунуться сюда, я бы порекомендовал вам еще раз пройтись по предыдущим уровням, накопить жизни, денег, собрать все три щита. Все это очень пригодится вам на последнем уровне. Хотя практически единственное, с чем вам придется бороться — это абсолютно бездарная камера, которая не позволит вам так просто выполнить все необходимые акробатические трюки. Так что помучиться придется, это я вам обещаю.

Итак, здесь вам придется собрать 12 душ, что, по словам Уинстона, питают эту цитадель энергией. Сначала идем направо, подбираем деньги и лезем по лестнице к торговцу. Купив все необходимое, идите в левый дальний угол площади. Там вы найдете первую душу и сможете подняться выше. По лестницам поднимайтесь на самый верх, по пути отстреливая оживающих горгулий и собирая золото. Вскоре вы столкнетесь с оборонительными сооружениями замка, бочки с желтой жидкостью будут мешать вам пройти. Воспользуйтесь щитом (кнопка ▲), чтобы избежать опасности. Поднявшись наверх, переключитесь на меч и зарубите двух горгулий. Далее поверните направо, там вторая душа. Взяв душу, идите в другую сторону и заходите в любую из двух дверей. За ними еще две души, охраняемые тройками горгулий. Теперь идите в самую дальнюю часть крыши, к башне. По лестнице лезьте наверх, но не





забирайтесь сразу на шпиль. Да, с другой стороны башни есть небольшая сторожка, в которой вас ждут торговец и фонтан жизни (возможно, стоит сперва зайти туда). Сначала нужно взять пятую душу, она здесь же, на башне, — придется немного ползать (от огненных шаров горгулий прикрывайтесь щитом). Как только у вас будет пять душ, поднимайтесь на самый верх, там откроется дверь.

Вы внутри башни, сохраняйтесь. Начинается самый ужасный этап в игре, поскольку вам постоянно придется прыгать. Первая цель — огромная люстра. С помощью рычага опускаетесь ниже, чтобы взять еще две души на платформах. Я бы посоветовал останавливать люстру чуть выше платформ, так у вас больше шансов закончить дело успешно. Когда души у вас, можно спускаться вниз, а там ходят три здоровяка с мечами, но это уже давно не проблема. Как только враги рассыплются, заходите в маленькую дверь, возьмите душу и уничтожьте восемь шакалов. Эти собачки весьма безобидны, если вы постараетесь не попадать под их разрушительный луч. Возвращаемся в зал и заходим в большую дверь. Здесь уже предстоит продемонстрировать чудеса прыгучести и терпения. Сначала запрыгивайте на центральную платформу, с нее на левую, дальше на стену. Убейте горгулью и прыгайте на мосты, к которым подвешены платформы. Собрав все три души, можно продолжить путь. Заходим в большую дверь, спускаемся вниз, закупаем патроны, чинимся и — на люстре — под самый потолок. Чтобы без проблем допрыгнуть до алькова, хранящего золотую шестерню, используйте суперпрыжок (одновременно нажимите **▲** и **●**). С шестерней возвращаемся в предыдущий зал и заходим в маленькую дверь в самом низу. Последняя душа, последняя бутылка жизни и штук 10 мерзких шакалов. В следующем зале вставляем шестерню в механизм и, ударяя по рычагу, поворачиваем комнату так, чтобы лестница оказалась в нижней части экрана (всего один удар). Переключаемся на ручку, прыгаете в дверной проем и по лестнице наверх. Там



прыгаете в квадратное отверстие в центре комнаты. Теперь нужно взять вторую золотую шестерню, так что придется попрыгать. Когда он окажется у вас, прыгайте на большое вертикально расположенное колесо, еще один прыжок, и вы окажетесь у родного тела. Верните голову на место и ударьте пару раз по рычагу — нужно повернуть комнату так, чтобы внизу оказались шестерни. Заходим в комнату и устанавливаем золотую шестерню. Вновь возвращается к рычагу. Еще два удара, чтобы опять повернуть комнату лестницей вниз. Идем туда. Справа от лестницы находится еще один рычаг, по которому нужно ударить трижды, чтобы сделать доступной лестницу в следующем зале. Спешим туда. Это сердце цитадели. Как только вы туда попадете, спасенные души бросятся (если вы собрали все двенадцать) на призрак демона. После чего у вас останется всего одна минута, чтобы спастись из башни. Слава Богу, что попыток у вас будет неограниченное количество, поскольку спастись с первого раза вряд ли удастся. Пара советов: если добежали до люстры, но не успели добраться до выхода, то следующую попытку стоит потратить на спуск люстры



вниз, т.к. она останется в прежнем положении, и постоянно ускоряйтесь.

После того как Уинстон предложит вам сохранить игру, скорее всего стоит вернуться в лабораторию и пройти по младшим уровням. Восстановите здоровье до максимума, купите 999 патронов к пулемету, зарядите доспехи и щит. Теперь можно приступать к последней битве.

Босс 8. Догман и Мендер.

Сначала вам предстоит справиться с прихвостнями Пэлторна — Догманом и Мендером. Эта битва будет полностью повторять уже случившуюся в Гринвичской академии, только для них она окажется последней. При помощи меча убейте Догмана, а затем застрелите Мендера из пулемета. Продолжите путь навстречу судьбе.

Босс 9. Демон.

Пэлторн все же заполучил заветную недоступную страницу и вызвал самого сильного своего союзника. Огромный демон появился из преисподней, и вам предстоит победить и его. У демона два типа атак. Сначала он будет бить руками, но от этого при толике везения можно увернуться, используя ускорение. Далее он дышит пламенем, и единственная возможность не пострадать — суперпрыжок (**▲**+**●**). Адский противник абсолютно неуязвим для ваших атак, но выиграть битву вам поможет неугомонный Пэлторн, который будет летать вокруг на своем корабле, стрелявая в вас из пулемета и выпуская ракеты. Постоянно перемещаясь, стреляйте по Пэлторну из своего пулемета. Как только его корабль получит достаточно повреждений, он потеряет управление, и пулеметная очередь "прошьет" тело демона. После нескольких подобных актов ваши враги уничтожат друг друга — зло вновь повержено, и Дэн наконец-то может объединиться с Кайей.

Михаил Разумкин
(rasum@gameland.ru)

PlayStation

