

## **Ninja: Shadow of Darkness**

### **Искусства ниндзя**

#### *Магия*

Курасава обладает способностью использовать магическую энергию. Эта энергия пополняется, когда вы собираете священные свитки, которые спрятаны на многих уровнях. Лучше всего напускать магию на большие группы врагов, чем на отдельных врагов. Полезно хранить магию для сильных боссов конца уровня.

#### *Сюрикены*

В европейской версии игры сюрикены были заменены на маленькие кинжалы. Когда вы бросаете их во врагов, они не подходят очень близко к вам; это не так уж эффективно для больших групп врагов, но, тем не менее, оказывает существенную помощь. Эти предметы могут восполняться, когда вы используете священные свитки.

#### *Быстрые удары рукой*

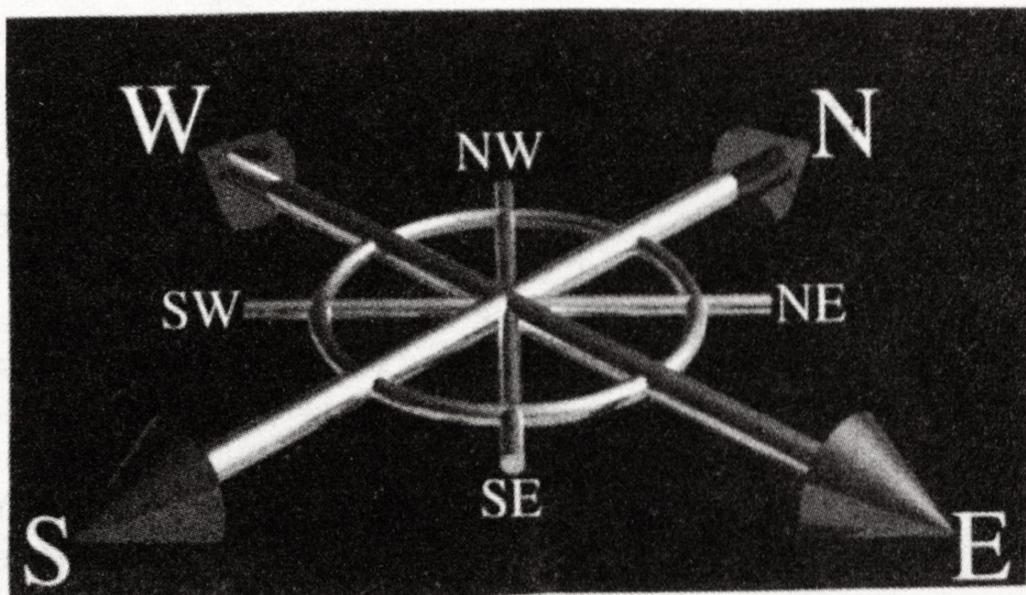
Иногда во время игры вам приходится прибегать к рукопашному бою. Курасава владеет множеством различных ударов, но наилучшая тактика - это нажимать назад на кнопку атаки как можно больше. Более сильное оружие, такое как меч или другие смертельные клинки, дается вам, когда вы продвигаетесь вперед по игре. Каждое оружие может быть пополнено, включая ваши кулаки, когда вы используете священные свитки.



## Путеводитель по уровням

### Компас Ментус

Чтобы во время игры помочь вам в навигации, используются направления компаса, т. е. юг, север, юго-запад и т. д. Перспектива игры почти всегда под изометрическим углом, поэтому когда мы говорим идти на север, мы имеем в виду наверх и вправо, юг означает вниз и влево и т. д. Чтобы было более понятно, используйте наш компас, тогда вы будете идти в правильном направлении.



### Уровень 1.1 - Лес

Возьмите золото и деньги из сундука справа, затем идите вперед в направлении огненного лагеря, и убейте всех врагов. Это хорошее место, чтобы начать использовать ваши сюрикены. После того, как забьете подкрепление, опустится сундук, в нем лежит ключ, которым открываются ворота внизу. Проверьте два ящика справа, чтобы получить исцеляющую чашу. Когда вы приблизитесь к бревнам, несколько дровосеков нападут на вас. Используйте свои сюрикены, чтобы держать их на расстоянии.

Как только они умрут, появится сундук. Возьмите ключ и идите дальше через ворота.

Когда будете по ту сторону ворот, вы встретитесь с другой группой дровосеков и крестьян. Осторожно идите через изгиб, так как там много медвежьих капканов и около капканов секция с вращающимся лезвием. Перепрыгните через лезвие и откройте сундуки внутри огороженной области, чтобы получить очки и деньги. Бегите вниз по склону, перепрыгивая через ущелья; вам нельзя останавливаться, поскольку за вами будут катиться несколько бревен. Как только будете на другой стороне, бревна остановятся.

Несколько крестьянок будут прикрывать мост. Вынесите их при помощи своих клинков и продолжайте идти дальше. Затем вас снова атакуют. Враги будут нападать по одному в узком проходе, так что просто выносите их одного за другим. Когда вы доберетесь до конца моста, высматривайте провод. Если вы зацепите его, не останавливайтесь. Возьмите чашу из сундука и идите через выступ слева.

Когда вы спуститесь с утеса, вам придется уворачиваться от трех лезвий. Когда доберетесь до низа холма, на вас нападет толпа врагов. Возможно, в этот момент нужно потратить немного магии. Следите за медвежьими капканами перед сундуком наверху. Когда подойдете к следующему сундуку, перепрыгните через проволоку, не то упадет бревно с шипами. Возьмите магический свиток и идите за угол, возьмите из сундука слева закуску и направляйтесь к точке сохранения.

Войдите в воду и поверните направо. Забейте крабов, бросив в них несколько сюрикен. Оставайтесь всегда в тенистой части реки, не то погибните. Пройдите второй поворот и идите к движущейся скале, уворачиваясь от пираний, который находятся на отмели. Перейдите через движущуюся платформу и направляйтесь налево. Проигнорируйте первую щель на пути и перепрыгивайте через отмели. Когда увидите тропинку, ведущую назад к суше, идите назад по отмели, чтобы найти водопад слева. За ним будет сундук и ключом.

Возвращайтесь на сушу и идите через ворота. Затем на вас нападет шайка молодых ниндзя. Эти парни к тому же могут бросать сюрикены, так что как можно больше молотите кулаками. Когда с ними будет покончено, идите направо и войдите в огороженную область, стараясь не зацепить проволоку.

Возьмите аптечку из сундука слева. Не обращайте внимания на сундук справа, так как он наполнен взрывчаткой. Войдите в следующую огороженную область, чтобы взять деньги, затем возвращайтесь вокруг и идите вперед. Следите за вспышками голубого огня, так как они могут поразить вас. Надо очень ловко уворачиваться от них, поскольку вас может атаковать отряд ниндзя. Загляните во второй сундук, чтобы взять Катану. Воспользуйтесь ею, чтобы забить следующую волну врагов, и тогда опустится другой ключ.

Идите вокруг по тропинке и войдите в секретную зону к югу от вращающихся бревен. Возьмите из сундука яд. Идите мимо бревен и пройдите через деревянные балки, которые пересекают реку, сделайте это, удерживая кнопку ходьбы. Нажмите на точку сохранения, продолжайте идти направо и спуститесь с утеса. Убейте крестьян, а затем продолжайте двигаться направо. Забейте группу ниндзя перед водопадом и прыгайте на движущуюся платформу. Затем возьмите ключ из сундука в конце, после того, как победите ниндзя. Возвращайтесь к точке сохранения и убейте ниндзя. Отсюда вы должны продолжать двигаться с осторожностью. Когда увидите кроликов, бегущих от деревьев, остерегайтесь падающих бревен. Когда доберетесь до конца тропы, на вас нападут два дровосека. Когда они умрут, откройте ворота впереди и приготовьтесь к встрече с боссом.

#### *Полезные советы ниндзя*

\* В бою используйте кнопку прыжка. В вас будет сложнее попасть, и к тому же вы сможете атаковать, когда находитесь в воздухе; большая часть ваших врагов не может этого.

\* Используйте крутые склоны. Когда враг находится за склоном или рекой, постарайтесь столкнуть его с края, чтобы поскорее убить.

\* Когда ваш ниндзя близок к смерти, проверьте, не осталось ли у вас магии, так как если вы умрете, вы ее потеряете.

\* Всегда используйте сюрикены, чтобы держать врага на расстоянии. Повторяющиеся удары - это залог того, что у врагов не будет шансов навредить вам. Это лучше всего проходит в схватках с невооруженными врагами.

\* В течение игры вы заметите маленькие группы вспышек, появляющихся в случайных местах. Если вы бросите сюрикену в направлении вспышек, вас наградят деньгами или чем-нибудь другим, в чем вы нуждаетесь...

\* Сундуки не всегда содержат те же вещи, которые лежали в них раньше, так что вы никогда не знаете, ловушка это или нет. Всегда отпрыгивайте от сундуков, не то в случае...

#### *Босс 1*

Наилучшая техника - это использование ваших сюрикен на среднем расстоянии и магии, когда положение становится безвыходным. Он владеет двумя приемами атаки; первый - это удар хвостом, которого можно легко избежать, просто стоя подальше от него. Другой - это когда он дышит на вас голубым огнем, но он не сможет делать это, если вы будете много двигаться. Даже если вы умрете, его уровень жизни останется тем же.

#### *Уровень 1.2 - Кладбище*

Через это место идите медленно. Там будет несколько колонн, которые опустятся со склона, так же как бревна опускались с деревьев. Поднимайтесь вверх по ступенькам и перепрыгните через энергетические лучи. Пока что не обращайте внимания на гигантское растение впереди. Прямо над растением откройте сундук справа, чтобы получить магический свиток. Продолжайте двигаться на север и убейте двух зомби. Эти парни время от времени используют синие огненные шары, так что берегитесь. Затем откроются могилы и выйдут скелеты. Убейте их ноги, стреляя сюрикенами, и запрыгните на их головы, чтобы окончательно забить их. Когда заберете всех монстров в этой области, на верхнюю платформу поднимется глыба, освободив вам дорогу. Идите наверх и следите за вспышками, которые поднимаются из бетона. Возьмите ключ из сундука в конце, а затем возвращайтесь к растению.

Откройте ворота слева при помощи своего нового ключа и войдите на кладбище. Убейте двоих зомби, затем на вас нападут скелеты. Когда они умрут, осмотрите могильный камень справа в конце. Киньте в него несколько сюрикен, чтобы разрушить ящики, преграждающие путь вперед. Возьмите все предметы из сундука, в том числе и важнейший ключ. Следите за лучом, который исходит из смотровой башни. Постоянно прыгайте, чтобы увернуться от ударов.

Вернитесь опять к растению и примените ключ, который теперь у вас есть, к воротам на противоположной стороне. Там активируйте точку сохранения. Теперь вы встретите несколько бессмертных ниндзя. Когда заберете их, перейдите через мост слева. В следующей зоне забейте всех врагов, чтобы на верхнюю платформу поднялась глыба. Идите по этому выступу и смотрите там за коробками. Когда они начнут дрожать, сойдите с дороги, прежде чем они взорвутся, затем продолжайте идти вперед, чтобы взять ключ.

Спуститесь обратно вниз и убейте всех врагов в этой зоне. Откройте серебряные ворота на севере. Подойдите к лучам и вспышкам. Подождите, пока вспышки не прекратятся, а затем прыгайте через лучи и бегите в главную могилу.

Быстро бегите за призрачные существа и осмотрите сундук справа, чтобы взять магический свиток. Теперь идите к правому углу, чтобы взять второй золотой ключ.

Вернитесь в главную зону и идите на мост справа. На этом мосту когти быстрее, так что будьте осторожны.

Когда придете на площадь, на вас нападут враги. Когда заберете первую волну врагов, откроются ворота к фонтану. Осмотрите сундук за фонтаном, чтобы взять ключ для выхода. Теперь покиньте площадь через северные ворота и зайдите на последнее кладбище. Держите насекомых на расстоянии и взберитесь на выступ, когда он будет очищен. Справа немного мяса, если вам нужно. Возьмите ключ из сундука слева и откройте последние ворота. Приготовьтесь к встрече с боссом уровня.

### *Босс 2*

С этим монстром может прийти тяжело. Его две руки владеют разными атакующими приемами. Одна из рук стреляет в вас светящимися болтами, от которых трудно увернуться. Используйте сперва всю магию, которая у вас есть, а затем идите в атаку. Он ударит вас своим хвостом, если вы подойдете слишком близко, так что будьте внимательны.

### *Уровень 1.3 - Монастырский двор*

На этом уровне вы встретите самураев. Против этих парней вы не можете использовать метательное оружие. Убейте первых двоих, и, когда они будут мертвы, опустятся два сундука. Возьмите ключ из сундука, а затем войдите в загороженную область. Убейте следующую группу врагов и идите направо через движущиеся платформы. Убейте охранников, чтобы забрать ключ, затем вы сможете пройти через серебряные ворота. Две группы самураев выйдут из сторожевой будки, убейте их, и тогда откроются ворота в полу. Войдите и встаньте на переключатель сбоку от лестницы.

Вернитесь назад, туда, где были вспышки, и увидите, что они погасли. Войдите в новую секцию и убейте всех охранников. Когда они умрут, опустится ключ.

Войдите в следующую огороженную область и, либо сперва забейте дракона при помощи магии, либо подождите, пока стража не вынудит вас сделать это. Когда дракон умрет, возьмите ключ из его останков. Возвращайтесь через движущиеся платформы и идите на противоположную сторону.

Когда вы будете подходить к ущелью, появится ряд платформ. Просто идите по глыбам, пока не попадете на другую сторону. Повторите все свои действия заново, так как эта зона почти такая же, как противоположная. Когда возьмете ключ из дракона, возвращайтесь к главным воротам в центре комплекса.

Войдите в новую зону и идите налево. Обратите внимание на атакующих лошадей, затем убейте охрану в конце, и появится новый тип врагов. Эти колдуны обладают магией, но не вооружены, что делает их беззащитными перед вашими сюрикенами. Возьмите ключ из сундука и откройте ворота поблизости. Расчистите следующую область от врагов, и получите золотой ключ.

Теперь вернитесь на главную тропу с лошадьми и идите всю дорогу направо. Убивайте всех врагов, которые будут вылезать из домов, и возьмите ключ, который слева. Продолжайте идти вперед, убейте следующую группу и возьмите золотой ключ.

Вернитесь к центральным воротам и воспользуйтесь ключом. Слева и справа будут самураи, убейте их, а затем бросайте сюрикены в каменную табличку за каминной решеткой, чтобы открыть ее. Войдите и внутри забейте всех врагов. Возьмите все содержимое сундуков наверху. Вернитесь на тропу и откройте ворота в конце. Войдите во двор; теперь вам нужно забить несколько отрядов врагов, чтобы открылась дверь магазина. Когда поубиваете достаточное количество, можете следовать дальше...

#### **Уровень 1.4 - Внутри монастыря**

Идите к ширмам и убейте двоих охранников. Когда они умрут, вы сможете пройти через ширмы. Продолжайте в том же духе, пока не пойдете через множество ширм. Когда будете подходить к пятой ширме, вам придется забить всех врагов, чтобы получить ключ. Войдите в следующую зону, а затем убейте всех призраков, чтобы превратить уклоны в ступеньки. Когда сделаете это, идите по любой стороне. Теперь убейте четырех врагов, которые появились, а затем идите через мост. Остерегайтесь всплешек, между ними достаточно пространства и бревен, чтобы встать. Вы можете рассчитывать время так, чтобы проходить мимо бревен, когда они возвращаются медленно. Когда дойдете до конца, возьмите из сундука ключ.

Возвращайтесь назад на противоположную сторону, а затем повторите там тот же процесс, чтобы добыть второй ключ. Откройте первые ворота и возьмите содержимое обоих сундуков, которые стоят на каждой стороне.

Теперь откройте следующие ворота. И опять убейте колдунов, чтобы поднять ступеньки по обе стороны, затем поднимайтесь вверх по левым ступенькам и убейте всех охранников. Тогда появится склон, и вы сможете пройти к сундукам, в одном из них находится ключ. Теперь перейдите к противоположным ступенькам. Остерегайтесь противных огненных шаров. Возьмите содержимое всех сундуков, а затем кидайте сюрикены в машину посередине, пока она не разрушится. Теперь вы можете получить следующий ключ.

Продолжайте двигаться дальше через две пары ворот, собирая содержимое сундуков, находящихся по обе стороны. Убейте всех колдунов и демонов в этой зоне, затем поднимитесь по левому склону и наверху убейте охранников. Тогда материализуются ступеньки, по которым вам нужно подняться. Убейте следующую группу охранников наверху и идите вниз по склону, который ведет к золотому дракону. Если хотите, используйте свои сюрикены, чтобы забить этого зверя. Активируйте переключатель, прежде чем пойдете обратно наверх, затем скатитесь вниз по среднему склону, чтобы добраться до золотого ключа. Теперь направляйтесь к противоположной стороне. Прделайте те же самые действия, чтобы получить другой золотой ключ.

Возвращайтесь в главную зону, примените ваши два золотых ключа к двум большим воротам. Как только перейдете через первую платформу, она упадет вниз. Быстро идите направо к сундукам наверху, уворачиваясь от огненных шаров, которые падают сверху. Идите налево в главную зону и пройдите через шипы, когда они опустятся, затем взбирайтесь по ступенькам. Очистите зону от монстров, а затем кидайте сюрикены в окно, чтобы разбить его. Продолжайте идти по балконам, собирая содержимое сундуков и открывая все окна. Когда все пять окон будут открыты, идите вниз к фонтану и прыгайте в середину.

#### **Босс 3**

Здесь вам придется сражаться с Батанакой, проказливым противником. Этот босс владеет несколькими мощными приемами нападения ближнего действия, так что будьте внимательны. Лучший способ атаковать его - это подбежать, нанести несколько ударов, а затем отойти назад. Продолжайте делать это, пока он не ослабеет до такой степени, чтобы с ним можно было покончить при помощи нескольких магических заклинаний.

### Уровень 2.1 - Катакомбы

Убейте первую группу врагов и продолжайте идти по коридору, пока не придете к двери с золотым замком. Идите по проходу с левой стороны и откройте сундук, чтобы добыть серебряный ключ. Используйте ключ, чтобы открыть серебряную дверь, и войдите в комнату. В комнате убейте всех существ, и тогда опустятся сундуки. Убегайте от парня, который бросает в вас динамит, а затем идите через дверь наверху. В следующей секции убейте всех охранников и осторожно перейдите через ущелье в конце коридора. Двигайтесь осторожно вверх по склонам, чтобы не попасть под катящиеся валуны. Войдите в следующую комнату и перепрыгивайте через зеленые бомбы, которые устилают эту зону. Далее направляйтесь к проходу впереди.

Очень тщательно рассчитывайте время вращения вращающихся шаров и обратите внимание на ущелья, когда будете идти по мосту. В конце убейте парней и идите направо. В следующей зоне следите за падающими лучами и, конечно же, за бомбами, затем убейте парня, который бросается динамитом, затем идите к замурованному тоннелю. Убейте скелетов и пауков и возьмите сундук, который появится; пауков лучше всего убивать при помощи сюрикен. Возвращайтесь к проходу, и он опустится вниз. Теперь идите на юг, поверните направо и откройте золотую дверь.

Перепрыгните через зеленые бомбы, которые блокируют первый тоннель, и войдите во второй. Там на вас нападут ниндзя, пауки и скелеты, так что используйте свои сюрикены, чтобы держать их на расстоянии. Когда они умрут, вас атакуют тролли. Нет от них покоя. Уворачивайтесь от их дротиков, вступая в ближний бой. Когда все монстры будут на том свете, спустятся сундуки. Возьмите серебряный ключ и при помощи него откройте дверь в конце тоннеля. Забейте следующую волну троллей, которая появится, и идите направо. Продолжайте бежать и прыгать, чтобы не наткнуться на стены с шипами. Остановитесь, как только это кончится. Подождите, пока не опустятся лучи, затем продолжайте идти дальше. Когда достигните конца коридора, садитесь на лифт, чтобы попасть на верхний уровень. Эта зона кишит скелетами и летучими мышами. Забейте мышей при помощи сюрикен и возьмите из сундука ключ. Теперь вернитесь к запертой двери, к которой вы раньше уже подходили.

В следующей комнате перепрыгивайте через бомбы. Идите наверх к ловушкам, чтобы отключить их. В этой зоне убейте ниндзя и продолжайте идти вниз по тоннелю. Там опять появятся враги. Забейте их всех, чтобы добраться до сундуков. Перепрыгните через расщелину в полу и встаньте слева за следующей дыркой. Забегите за угол, чтобы найти другую дверь с ловушками. Из этой двери появятся враги, бросьте в них кучу сюрикен. Встаньте перед ямой, тогда у вас появится возможность сталкивать их вниз.

В следующей комнате, наверху будет еще один парень с динамитом. Встаньте за дверью и оттуда убивайте монстров. Возьмите ключ из сундука и примените его к дальней двери. Продолжайте идти вперед, и придете к запертой двери без ключа. Встаньте на переключатель перед ней и вернитесь к дыре в полу. Вы увидите, что там появился лифт.

Запрыгните на лифт и езжайте наверх. Войдите в проход впереди и бегите налево, чтобы получить дополнительную жизнь, затем бегите и прыгайте направо, пока шипы не зацепили вас. Теперь вы должны перейти через несколько движущихся платформ. Когда будете на другой стороне, вам придется пробежать мимо еще одной ловушки с шипами. Выход справа. Убейте парня с динамитом и идите на север, убив по дороге двоих ниндзя, чтобы взять ключ. Вернитесь к проходу, который опустится. Идите на север и перепрыгивайте через ловушки с шипами. Вы придете к ущелью, через которое перекинуты два камня. Прыгайте быстро на них, поскольку они через некоторое время упадут. Когда доберетесь до двери, сверху спустится огромный паук. Это следующий босс.

### Босс 4

Быстро бросайте сюрикены в это сердитое насекомое и уворачивайтесь от паутины. Она откладывает за раз кучу яиц, из которых очень быстро вылупятся маленькие паучки. Вы можете убивать их, просто прыгая и растаптывая их, если они подходят очень близко. Но не прекращайте стрелять в главного паука, и если вы чувствуете, что у вас мало жизни, без колебания используйте свою магию.

**Оружие тьмы**

Рукопашный бой - это наиболее часто используемая форма боя для Куросавы. Он владеет несколькими комбинациями приемов. Удары кулаками проводятся при помощи повторного нажатия квадратной кнопки. На третье нажатие он проводит мощный апперкот, который, как правило, укладывает почти любого врага.

К тому же, для большего эффекта, он может использовать свои ноги. Подобно ударам кулаками, повторное нажатие круглой кнопки влечет за собой комбинацию из ударов ногой, которая завершается мощным ударом по голове. К тому же он может проводить легкий удар ногой, который отбрасывает Куросаву назад во время атаки. Он может оказаться полезным, когда вы пытаетесь набрать некоторую дистанцию между вами и врагом, не прекращая при этом атаковать его. Для большего разнообразия вы, конечно же, можете использовать комбинации двух типов.

Старайтесь перемещивать атаки с прыжками, чтобы противнику было труднее достать вас. Когда вы достаточно снаряжены, это может быть очень даже эффективным.

**Меч** - В различных местах игры Куросава будет проходить мимо сундуков с новым оружием, одно из которых - это верный меч. Большинство врагов можно изрубить на кусочки несколькими ударами этого стального клинка. К тому же его можно усиливать при помощи свитков, увеличивая до некоторой степени наносимый ущерб. Единственный минус любого оружия состоит в том, что если вы умираете, вы теряете его до тех пор, пока не найдете другое. Когда оно усилено при помощи свитка, зажимайте кнопку атаки до тех пор, пока она не посинеет, затем отпускайте для проведения атаки. Это повлечет за собой ударную волну и поток мощных синих болтов.

**Сай** - Эти маленькие клинки намного смертоноснее, чем может показаться на первый взгляд. Их можно использовать для быстрого боя с любым врагом. Когда они усилены и заряжены, они производят ударную волну, которая отбрасывает большинство из врагов назад на некоторое расстояние.

**Посох - копьё** - Во многом используется, так же как и другое оружие; повторное нажатие кнопки атаки влечет за собой серию ударов по врагу. Само по себе это оружие достаточно слабое, но когда оно усилено и заряжено, Куросава бросается в атаку и выносит всех этим копьём. Возможно, оно не настолько гибко, как некоторые другие клинки, но оно может оказаться очень эффективным для трудных ситуаций и для боссов конца уровня.

**Уровень 6.1 - Облако**

Как все уже наверное поняли из названия, этот уровень находится высоко в облаках, поэтому падение за край - это не опция! В первой зоне игры находятся множество ступеней, ведущих на юго-запад, и мост на север. Поднимитесь по ступенькам и возьмите золотой ключ из сундука наверху. Спуститесь обратно к мосту и там убейте двух самураев, охраняющих его. Теперь вас атакуют две группы самураев, которые вошли на уровень через ту же дверь, что и вы. Как только вы разберетесь с этими парнями, демон с фиолетовыми крыльями налетит на вас, он настроен далеко не дружелюбно. Не смотря на то, что он летает, вы все еще можете поразить его, не прыгая. Перейдите через мост, стараясь уворачиваться от лавы, и тогда придет куча демонов. Теперь вам придется пробиться через несколько нашествий этих крылатых врагов, прежде чем откроется сундук и вы сможете взять серебряный ключ. Поблизости вы найдете деревянные ворота, к западу от которого находится сундук с монетами. Далее соберите сокровища и откройте ворота серебряным ключом. Возьмите летающий куб, который находится прямо под воротами, чтобы появился мост, затем скорее переходите через него, пока он снова не исчез.



На другой стороне идите вокруг прохода в любом направлении, пока не доберетесь до тропы, ведущей на запад. Здесь вас атакуют несколько ниндзя и пара самураев. Когда путь будет свободен, идите в конец и используйте золотой ключ, чтобы включить ветряную мельницу. Возвращайтесь и идите по тропе, ведущей на север к месту, где вы встречали ниндзя и самурая. сразу за углом движущаяся платформа, подвешенная на кабелях, воспользуйтесь ею, чтобы перебраться через ущелье и достигнуть точки сохранения. Вам придется встретиться с самураем и двумя ящерицами, прежде чем сможете двигаться дальше. Как только убьете их, возьмите многочисленные вещи из сундука, который появится на пути. Идите к западу от последней точки сохранения, и увидите частично невидимую платформу. Запрыгните на нее, и другая платформа станет видимой. Продолжайте прыгать по платформам, пока не доберетесь до новой зоны, но делайте это как можно скорее, поскольку крылатый демон нападет на вас, когда вы будете идти.

Подойдите к тропе, которая находится недалеко на западе, и убейте самурая, который появится из двери. Продолжайте двигаться дальше, уворачиваясь от движущихся препятствий, пока не придете к парящему кубу. Возьмите его и быстро перебегайте через мост, который появится. На другой стороне убейте самурая, затем прыгайте на маленькую движущуюся платформу, когда прекратится камнепад. Убейте оставшихся самураев, а затем возьмите из сундука серебряный ключ. Спрыгните с края, чтобы попасть на нижнюю секцию. Идите на север и возьмите куб, воспользовавшись движущейся платформой. Продолжайте идти по тропе и собирайте предметы, лежащие в сундуках. Воспользуйтесь движущейся платформой, чтобы взять второй куб. Перейдите через мост, который появился, и затем бегите вокруг к крепкому деревянному мосту. На той стороне моста откройте ворота, где вы можете активировать следующую точку сохранения.

Здесь убейте всех ниндзя, и построится лестница, которая позволяет вам попасть к походу вниз. В проходе находится платформа, которая исчезает и появляется, используйте ее, чтобы пройти вдоль ущелья. Возьмите предметы из сундуков, находящихся поблизости, а затем идите в секцию за ямами с лавой, которые обсажены деревьями. Вы увидите искорку, бегущую по тропе. Поразите искорку своими ножами, чтобы получить монеты и опустить мост на выступе сверху. Теперь поднимайтесь по ступенькам слева от выхода из прохода. Продолжайте двигаться по тропе, убивая всех врагов на своем пути, пока не придете к нескольким ступенькам. Дальше по тропе за препятствия, чтобы попасть к сундукам, затем возвращайтесь к ступенькам. Наверху ступенек вы найдете несколько колес с гвоздями, перепрыгните через ограждение, стараясь не зацепить колеса и гвозди. На той стороне вам придется сразиться с кучей ящериц и, а затем взять серебряный ключ из сундука, который появится. Возвращайтесь назад к воротам, где вы в первый раз вошли в подземный проход, а затем откройте ворота ключом. Запрыгните на ступеньку и воспользуйтесь движущимися платформами, чтобы добраться до выхода с уровня.

### **Уровень 6.2 - Облако**

В начале уровня идите на запад и возьмите из сундука золотой ключ. Вернитесь к двери и идите вниз по ступенькам и по мосту. На другой стороне уберите самурая и идите по тропе на север. Продолжайте идти за движущиеся заграждения и используйте ключ на ветряную мельницу, чтобы она заработала. Возвращайтесь по той же дороге, по которой пришли, и за мост. Вы увидите платформы на кубах, на них вам нужно запрыгнуть. Спрыгните на другой стороне и убейте поджидающих там ящериц. Идите по тропе в любом направлении и запрыгивайте на движущуюся платформу, чтобы добраться до лифта, но следите за взрывающейся бочкой! Садитесь в лифт, чтобы подняться до верхнего выступа. И снова обходите с любой стороны и используйте движущуюся платформу, чтобы перебраться на ту сторону. Возьмите куб, чтобы создать другой мост, перейдите его и активируйте точку сохранения.

Здесь убейте ниндзя и идите по тропе, ведущей на запад. Возьмите куб и перейдите мост, который образуется. В другой секции убейте двух ящериц, а затем опускайтесь на выступ вниз. Побегайте вокруг и возьмите золотой ключ из сундука, который за лифтом. Воспользуйтесь ключом в

ветряной мельнице, расположенной в конце тропы, ведущей к югу от лифта. Вернитесь к лифту и при помощи него поднимитесь на верхний выступ. Идите на юг и уворачивайтесь от клещей с гвоздями. Затем воспользуйтесь движущейся платформой на кабелях, чтобы попасть в следующую точку сохранения.

Убейте ящерицу, а затем идите на юг, убивая всех остальных врагов, которых встретите на пути. Взорвите бочки при помощи ножей, а затем войдите в дверь, которую они загоразживали. Идите на запад и встаньте в углу, затем, когда камера сама развернется вокруг, вы сможете видеть частично видимую движущуюся платформу на юге. Запрыгните на нее, и появится другая. Продолжайте прыгать по платформам, чтобы добраться до выступа, на котором находится самурай. Убейте самурая, и на западе опустится мост. Перейдите через мост и убейте трех ящериц, чтобы опустился следующий мост. Переходите и сражайтесь с ящерицами. Идите на север и найдете несколько колов. Чтобы не сесть на кол, бегите вдоль восточной стороны колов, когда они опускаются на землю. Упадите на выступ внизу, а затем запрыгните на несколько ступенек на другой стороне. Здесь вам придется сражаться с кучкой ящериц, прежде чем появятся пара сундуков. Возьмите серебряный ключ, а затем перейдите через мост неподалеку. Возвращайтесь через движущиеся платформы и опять через дверь. Отойдите немного на север и спрыгните с выступа напротив запертой двери, чтобы упасть на мост снизу. Перейдите через мост и откройте ворота в конце. Идите по тропинке и пройдете через вырезанный лифт. Воспользуйтесь им, чтобы добраться до следующего босса.

#### *Босс 5*

Как и все он хочет обмануть нашего героя ниндзя. Больше всего он атакует огненным дыханием. Он встанет на задние лапы и будет плевать в вас огнем с некоторой точностью. Достаточно сложно увернуться от огня, и это не лучшее время для проведения контратаки. Если можете, подойдите поближе к его груди, так как он не может пускать огонь вниз, если не можете, то просто продолжайте бегать вокруг, пока он не опустится на все четыре лапы. Когда он на четырех ногах, он не может поворачиваться очень быстро, поэтому достаточно легко подойти к нему сзади. Это самый лучший способ, чтобы атаковать и остаться невредимым. Как только вы завалите зверя, вместо того, чтобы убивать его, наш ниндзя запрыгнет на его спину и взлетит.

#### *Уровень 7 - Пляж*

После того как полетаете на спине дракона, вы упадете на пляж. Как только приземлитесь, на вас сразу же нападут ящерицы! Следите за кокосами, которые падают с деревьев, по некоторым причинам они взрываются. Идите на юг и забейте парней при помощи огня, а потом возьмите предметы из сундуков. Возвращайтесь туда, откуда начали, а затем идите на север и мимо жидкой грязи. Здесь вы встретите несколько достаточно странных растений, когда приближаетесь, они раскрываются, а после некоторого времени взрываются. Подбегите, чтобы растения раскрылись, а затем быстро уходите, пока они не взорвались.

Когда побережье очищено, идите обратно и соберите серебряный ключ и другие предметы из сундуков. Поднимитесь по откосу, расположенному неподалеку, взберитесь на вершину и откройте ворота, запрыгнув на них. И сразу же из хижины перед вами выбежит толпа ниндзя. Когда разбомбите этих парней, идите на мост на севере. Перепрыгните заграждение на мосту, так чтобы приземлитесь на плоту на реке с восточной стороны. Когда будете плыть вниз по реке, вас атакуют странные рыбы. Прыгайте, чтобы увернуться от их огненных шаров, и убивайте их при помощи ножей.

Когда доберетесь до маленького острова, встаньте на квадратную подушечку, а затем войдите в хижину. Вы опять пришли назад к мосту. Идите на север, и найдете, что на другой стороне моста образовались шипы. убейте парней на другой стороне моста, а затем идите на восток, чтобы найти дырку с тремя балками вдоль нее. Запрыгните на движущуюся платформу и перепрыгивайте через балки, когда подъезжаете к ним. В конце возьмите золотой ключ, а затем вернитесь и откройте

ворота с севера от огненного лагеря. Под воротами две деревянные клешни с шипами. Подождите, пока первая клешня не откроется, а затем бегите через образовавшийся проход, и ждите, пока не откроется вторая, прежде чем пробегать. Неожиданно возникнут несколько колов, которые закроют вам путь назад.

Каменная колонна неподалеку расколется, и верхняя половина поднимется, открыв пылающую сферу. Сфера заполнится и начнет швырять в вас горящие шары. К тому же выйдет электрический заряд и попытается ударить по вам. Бегайте вокруг, чтобы избежать попадания снарядов, и бросайте ножи в сферу, когда она заряжается или прекращает атаковать вас. Разружьте столб, и получите ключ, чтобы открыть ворота на восток. Идите вниз по откосу на дно, активировав по дороге точку сохранения.

Обратно на пляж, там появятся еще несколько ящериц, которых вы должны убить. Идите на север, уворачиваясь от взрывающихся растений, а затем на восток, вверх по склону. На мосту вы столкнетесь с ниндзя, к тому же появится дырка, так что будьте осторожны. Как только перейдете через мост, расправьтесь с ящерицами, а затем продолжайте идти на восток через брешь в скалах. Появятся еще несколько ящериц. Когда они будут убиты, идите к северному углу зоны. Здесь из земли вырастет множество растений, поэтому отойдите немного назад и подождите, пока они не взорвутся. Вернитесь обратно и из сундука возьмите золотой ключ. Возвращайтесь к зоне моста и используйте ключ на замок, находящийся сразу за платформой с шипами. Платформа повернется, позволив вам пробраться на выступ сверху.

Взберитесь вверх по склону, и доберетесь до травянистой области, где будут несколько ниндзя. Убейте их и идите налево, чтобы найти другую комбинацию столба и сферы. Как и раньше разрушите столб и возьмите ключ, затем вернитесь и забейте двух ниндзя, которые появились. Теперь колесо с шипами поблизости начнет двигаться назад и вперед, поэтому идите за ним и спускайтесь на нижний выступ. Взберитесь по склону и проделайте то же самое со следующим колючим колесом. Убейте ниндзя на другом конце и откройте ворота при помощи серебряного ключа, чтобы попасть в точку сохранения.

Идите по тропе и придете к реке, в которой плавают бочки. Запрыгните на бочки, чтобы перебраться на тот берег реки. Когда вы прыгните на бочки, они начнут пылать, поэтому перебирайтесь быстрее, пока они не взорвались. На другой стороне активируйте точку сохранения, а затем замочите ящериц, которые появятся. Прыгайте через деревянные платформы на восток и убейте всех ящериц, чтобы появился сундук. Возьмите ключ, а затем возвращайтесь назад через платформы. Прыгайте по бочкам, чтобы перейти реку на севере, а затем примените ключ к замку, чтобы повернуть платформу. Идите на восток от замка и прыгайте через платформы. В этой следующей зоне убейте всех ящериц, чтобы появилась куча сундуков, затем соберите все предметы, в том числе и серебряный ключ. Взберитесь на вершину этой секции и откройте там ворота. Замочите ниндзя и возьмите другой серебряный ключ из сундука. Здесь откройте вторые ворота, идите в конец разрушите колонну, чтобы добыть золотой ключ. Проделайте весь путь обратно, а затем примените ключ к замку над последней платформой с шипами, которую вы повернули. Взбирайтесь прямо наверх, на очень неустойчивую вершину и как и раньше сторонитесь колеса с шипами. Опускайтесь назад, пока земля не помешает двигаться вниз, на пляж и сражаетесь с ящерицами. Взберитесь вверх по склону и перейдите через мост, следя по дороге за зелеными плазменными шарами, которые будут появляться. В конце моста вы сразитесь с боссом.

#### *Босс 6*

С этим большим и толстым парнем не будет много хлопот, большинство его атакующих приемов - это просто удары ногой или рукой, которых можно избежать просто держась на расстоянии. Другие его атакующие приемы немного поопаснее; у него есть летящий удар, когда он несется прямо на вас, выставив вперед кулак. К тому же тяжело увернуться от его заряда; он просто бежит на вас, а что касается парня таких размеров, он ведь может действительно снести. Его конечный

атакующий прием действительно значительный, он начинает хлопать в ладоши, и потоки света поражают вас, создавая вокруг вас клетку и не давая двигаться. К счастью долго это не продолжается. Лучший способ противостоять ему - это бросать ножи, поскольку это позволяет вам оставаться на расстоянии. Когда вы победите, прибудет корабль, и вы прыгните на борт. Не впадайте в панику!

#### *Босс 7 - Ад 2*

Во второй раз обратно в ад, чтобы встретиться с этим боссом, и он находится на большом склоне, что делает бой немного нечестным. Даже хотя у него есть большая пара крыльев, он не использует их в бою, он всегда остается на земле. На своих ногах он немного медлителен, поэтому вы можете забегать за него и атаковать сзади. Если у вас есть немного дополнительной магии, используйте ее, чтобы смягчить его, прежде чем бросаться в атаку. Продолжайте корпеть над ним сзади, избегая его неуклюжих атак, и через некоторое время он будет на спине.

#### *Уровень 8 - Гора*

Направляясь в холод, взбирайтесь в горы, и все станет труднее для вас. Для начала не обращайте внимания на два сундука, вы увидите как они будут пойманы в ловушку. Бегите на север и убивайте всех самураев, которых встретите, зачем взберитесь вверх по ступенькам, чтобы добраться до выступа наверху. Забейте демонов, возьмите серебряный ключ из сундука и опять идите вниз. Перейдите мост и направляйтесь вверх по склону, убейте ниндзя, а затем примените ключ к замку, чтобы очистить путь. Осторожно продвигайтесь за препятствия с шипами, а затем сражайтесь со следующей кучкой ниндзя. Направляйтесь вниз на восток, используя выступы. Внизу активируйте точку сохранения, а затем убейте двух ниндзя. Спуститесь с краю на восток и идите через тенистую часть реки. прыгните с первой ступеньки и убейте орлов. Возьмите предметы на сундуках, а затем продолжайте идти вперед через реку. После того как попрыгаете немного по платформам и поубиваете ниндзя, придете к ступени, на которой находится точка сохранения.

Продолжайте идти на запад по реке, возьмите серебряный ключ, а затем возвращайтесь к точке сохранения. Вылезайте из реки и направляйтесь на запад. Идите по верхней тропе и откройте ворота наверху. Убейте армию плохих парней, когда будете идти на восток. По дороге вы найдете сундук с серебряным ключом. Теперь откройте ворота, там где подобрали первый ключ. Срыгните вниз со ступенек и пробейтесь через ниндзя, чтобы добраться до сундуков на севере. Возвращайтесь назад на вершину ступенек и идите на юг через платформы, установленные на краю утеса. Рассчитывайте свои прыжки, чтобы по вам не попали падающие камни. Бегите вниз по склону на другую сторону утеса и сразитесь с двумя ниндзя. Остерегайтесь сундуков, расположенных поблизости, так как они транспортируются вращающимися шипами.

Когда убьете врагов, откроются ворота в следующую секцию. И опять убейте плохих парней, чтобы открыть ворота здесь. Идите через ворота и направляйтесь на восток, после того как разберетесь с ниндзя. Не так уж просто перейти через мост, поскольку вас атакуют куча врагов. Когда будете на той стороне, возьмите свиток и золотой ключ из сундуков, расположенных около огня, а затем направляйтесь вверх по склону. На вершине склона против вас будет предпринята массивная атака, так что будьте готовы. Идите по выступу на север, но будьте на стороже, так как из-за лавины некоторые из выступов обвалятся. Просто стойте на светлых участках, чтобы не попасть под обвал.

На другом конце встаньте на подушку на выступе, а затем возвращайтесь через платформы и взбирайтесь вверх по ступенькам около точки сохранения. Вы попадете под валуны, катящиеся на вас, и некоторые ступени будут снесены. Когда доберетесь до вершины, разбейте врагов, а затем



взбирайтесь по следующим ступеням. Активируйте точку сохранения, а затем направляйтесь на запад и убейте всех врагов, чтобы получить серебряный ключ для открытия ворот. Возвращайтесь к точке сохранения, а затем вниз по ступеням.

Идите на север и встаньте на одной из деревянных платформ. Вниз скатится валун и ударит по одной из платформ, причем другая платформа при этом поднимется. Если валун идет с той стороны, на которой вы стоите, отойдите, чтобы вас не задело. Если же он идет с другой стороны, то вас отбросит на выступ, находящийся сверху. Следите за ловушками и продолжайте двигаться вверх, используя платформы. На вершине активируйте точку сохранения, а затем идите по тропе на запад, убивая по дороге самураев. Прейдите через мост, и найдете несколько огненных проходов, от которых надо быть подальше. Пробежите между ними, когда огонь остановится. Когда будете за ними, забейте несколько ниндзя, а затем взбирайтесь по выступам, избегая ловушек.

Наверху идите на север и убейте врагов, а затем направляйтесь на юг и вверх по склону. Продолжайте идти вверх по второму склону и направляйтесь на север. Здесь сойдет другая лавина, поэтому как и раньше стойте на светлых участках. Пробежите через полчища на другой стороне, чтобы взять серебряный ключ, а затем возвращайтесь через платформы. Примените ключ к замку на вершине склона. Идите по теперь уже чистой тропе и взбирайтесь по ступеням, следя за сломанными секциями и за ловушками. Наверху убейте врагов, чтобы взять ключ для ворот на севере. И снова забейте всех плохих парней, чтобы добыть ключ для следующих ворот, это будет выход с уровня.

### *Босс 8*

Этот босс достаточно трудный. Если у вас есть магия, используйте ее. Вы просто не сможете подойти достаточно близко, чтобы использовать удары ногой или рукой, так что стойте сзади и кидайте ножи, уворачиваясь от его огня. Если подойдете достаточно близко, он начнет вас пинать, так что нет другого выхода, кроме как держаться на расстоянии.

### *Уровень 9 - Гора 2*

После того как убит дракон, наш ниндзя входит в пещеру, расположенную сзади. Таким образом мы в этом уровне попадаем внутрь горы. Как только вы войдете в пещеру, на вас нападет множество черных ниндзя. Убейте всех этих парней, а затем используйте встроенный лифт около входа в пещеру. Наверху идите на юг, а затем идите на восток, когда попадете на ступеньку. Пробивайтесь через длинный мост и прыгайте на сталактиты, которые падают на западе. Идите вдоль выступа, уворачиваясь от клещей с шипами. Труднее всего пройти мимо четвертых клещей, если вы встанете как можно ближе к краю, лицом от края, вы сможете пройти, проделав рассчитанный прыжок.

Отсюда переходите через мост, остерегаясь падающих сталактитов и черных ниндзя. Как только перейдете, быстро активируйте точку сохранения, чтобы вам не пришлось опять проходить мимо этих клещей. Прежде чем двигаться дальше, вам придется убить несколько ниндзя. Используйте сталактиты, находящиеся над той стороной зоны, чтобы добраться до верхнего выступа. Взберитесь наверх и используйте движущуюся платформу, чтобы перейти через ущелье. Активируйте точку сохранения, а затем съезжайте вниз по склону. Убейте всех ниндзя на той стороне, чтобы активировать несколько горных тележек. Встаньте на сталактиты, а затем прыгайте на тележку, когда та будет проезжать мимо. Прыгайте с тележки на тележку, чтобы добраться до северной стороны ущелья.

Убейте следующую группу ниндзя и войдите в дверь на западе. Активируйте точку сохранения, а затем отразите призраков скелетов, в конце концов они прекратят появляться. Когда закончится штурм, идите на восток и прыгните на склон. Поднимитесь и идите по тропе. Убейте ниндзя, чтобы открыть дверь в конце. Войдите в дверь и сразитесь и жуткими существами. Будьте осторожны, так как они стреляют через скалы. К тому же следите за камнями, которые вылетают из дырки в земле. Идите на юг и взбирайтесь наверх к двери, убейте всех, а затем идите на юг. Здесь вы наткнетесь на

склон, по которому катятся бочки. Взберитесь по склону, перепрыгивая через бочки. Наверху встаньте на подушку, чтобы опустить мост на вершине склона. Повторяйте это, чтобы попасть на ту сторону зоны. В конце используйте ступеньку, чтобы добраться до встроенного лифта, и езжайте на верхний выступ. Убейте плохих парней и возьмите золотой ключ из сундуков на вершине склона. Идите обратно вниз и идите на юг от встроенного лифта. Откройте ворота на запад. Войдите, а затем идите в направлении, которое сильно левее чем правое направление, и откроется утес, в котором будет промежуточный босс.

#### *Промежуточный босс - Снежный демон*

Еще один босс, с которым не так легко иметь дело, главным образом потому что он меняет атакующие приемы. У него есть смесь приемов на дальнее и ближнее расстояние, поэтому вы не можете просто отойти назад и бросать ножи. Как и для большинства боссов, лучший способ - это зайти за него и бить его сзади. Используйте удары рукой и ногой, так как они отнимают больше энергии. Если он вас почти забил своими атаками, используйте магию, так как она сделает вас непобедимым на некоторое время.



Когда вы забьете этого парня, получите ключ, которым сможете открыть дверь, расположенную прямо за углом. Пройдите через дверь, взберитесь по ступенькам, а затем скатитесь вниз по склону. Возьмите ключ из сундука, а затем откройте ворота. Здесь вы найдете кучу платформ с гвоздями, которые вращаются. Вы должны запрыгнуть на них, когда гвозди направлены вниз. Прыгните на среднюю платформу в первом ряду, когда у всех платформ гвозди направлены вниз. Теперь вы должны прыгнуть на ту платформу, которая светится, так как это означает, что на нее безопасно становиться.

Когда перейдете, перепрыгните через перила, чтобы избежать колес с шипами. Убейте врагов, а затем войдите в дверь, которая откроется. Перейдите через мост на юг, убивая всех врагов, которые преграждают вам путь. Прыгните вниз на ступеньки на юге. Идите налево и активируйте точку сохранения. В этой области множество мостов и лифтов. На северо-западе несколько платформ с шипами, которые нужно будет активировать, убив всех врагов в этой зоне. Когда они заработали, используйте платформы, чтобы добраться до верхней области; как и раньше сияние означает, что на эту платформу безопасно прыгать. Когда будете наверху, убейте плохих парней и возьмите золотой ключ из сундука. Теперь идите на противоположную сторону области и используйте ключ, чтобы открыть ворота. Пройдите через них и подойдите к утесу, чтобы как и раньше встретиться с другим снежным демоном. Забейте его, чтобы завершить уровень.

#### *Уровень 10 - Тоннель*

Этот новый уровень вовлекает нас в сердце действующего вулкана, поэтому готовьтесь к бурным потокам горячей лавы. Прежде чем начать двигаться на север, возьмите свиток из сундука и убейте ниндзя. Продолжайте идти на север и забейте врагов в следующей зоне, чтобы появились два сундука и на востоке опустились сталактиты. Прыгайте в плавающую зону в потоке лавы, и она начнет двигаться. Уклоняйтесь от больших всплесков лавы, которые поднимаются из потока, просто становитесь на противоположный угол платформы. Спрыгивайте, когда снова доберетесь до сухой земли. Убейте врагов, чтобы появились несколько сундуков. Остерегайтесь красных ящериц, так как они дышат огнем.

Возьмите из сундука ключ и примените его к замку на западе. Вбегите вверх по склону и забейте врагов, чтобы очистить путь на восток. Убейте врага на вершине следующего склона, чтобы

очистить путь на запад. Перепрыгните через шипы, рассчитав свои прыжки, чтобы увернуться от огня и от дробилок и шипами. На другой стороне опуститесь на нижний выступ, а затем съезжайте вниз по склону. Забейте врагов, и путь на запад будет свободен.

Направляйтесь на запад и воспользуйтесь ножами, чтобы разрушить стену с северной от вас стороны. Бегите вниз по тоннелю, уклоняясь от голубого газа. В конце сломайте стену и сразитесь со следующей кучкой плохих парней. Идите на юг и прыгайте на груды плит, чтобы перебраться на другую сторону потока лавы. Будьте осторожны, так как плиты начнут погружаться, как только вы запрыгните на них. Убейте врагов, а затем направляйтесь вверх по склону. Идите по верхней тропе и воспользуйтесь лифтом, который находится сразу за огненными проходами. Идите на север и возьмите серебряный ключ, после того как сразитесь с летучими мышами и прочей сволочью.

Теперь примените ключ к ближайшему замку, а затем взберитесь вверх по ступенькам, остерегаясь дробилок и огня. Прорвитесь через заборы на вершину и возьмите золотой ключ. Прodelайте весь путь назад и вниз к лифту. Теперь изберите другой маршрут и уворачивайтесь от дробилок, которые уже заработали. Воспользуйтесь золотым ключом, чтобы появился мост. Вам придется сразиться с парой ниндзя, поэтому вы вероятно не доберетесь до моста, прежде чем тот разрушится. Теперь идите обратно за дробилки, чтобы взять другой золотой ключ, если мост все таки разрушился. Перейдите через мост и спуститесь вниз по ступенькам. Забейте гадов, а затем перейдите через деревянный мост, чтобы встретиться с остальными врагами. Перейдите ущелье на запад, воспользовавшись вращающейся платформой. Идите по тропинке на запад, убивая всех по пути.

Когда вы доберетесь до второй черепной двери на вершине склона, идите на юг к лаве и прыгайте на маленький остров. Соберите предметы и встаньте на подушечку. Прыгните обратно к двери, идите на восток и запрыгните на теперь уже чистый выступ. Взберитесь наверх и возьмите золотой ключ. Спуститесь обратно вниз и идите на запад, перепрыгивайте через ущелья, уворачиваясь от валунов. Используйте ключ, чтобы построить мост, и быстро перейдите через него, пока он не развалился. Если он все же разрушился, вам придется вернуться снова взять золотой ключ. Как только перейдете через мост, активируйте точку сохранения.

Спуститесь вниз и убивайте ящериц, которые появляются. Идите вниз по любой стороне и уворачивайтесь от больших вращающихся шаров. Убейте еще несколько ящериц и продолжайте двигаться вниз. Когда доберетесь до дна, идите налево, вдоль узкого гребня горы, уклоняясь от вращающихся шаров. Встаньте на подушечку, но не открывайте сундук. Идите обратно мимо шаров и вверх в предыдущую зону. Идите налево, мимо шаров, вращающихся по диагонали, а затем направляйтесь вверх, перепрыгивая через лаву за плитами. Продолжайте идти вдоль, избегая шаров и убивая ящериц. В конце концов вы доберетесь до точки сохранения на сухой земле. Вбегите вверх по склону, а затем перепрыгните на среднюю маленькую платформу, чтобы подняться на верхний выступ. Взберитесь наверх, следя по дороге за врагами. Разрушьте стену, а затем встаньте на подушечку в тоннеле. Прodelайте весь путь обратно вниз и продолжайте идти через плавающие платформы. Повторите те же действия со следующей группой платформ, а затем можете активировать точку сохранения.

Спуститесь вниз по ступенькам и прыгните на остров на востоке. Остров поплывет, и как и раньше, вам придется уворачиваться от языков пламени. Активируйте точку сохранения и направляйтесь вверх по склону на север. Убейте плохих парней, и увидите, как появятся "свещающиеся" мосты. Перебегите через самый восточный мост и прыгните на средний мост, когда будете на полпути, чтобы смогли достигнуть той стороны. Прodelайте то же самое со



следующей группой мостов, только на этот раз вам придется использовать все три моста, чтобы перебраться. Когда окажетесь на той стороне, бегите на север, чтобы попасть в точку сохранения.

Убейте всех врагов в этой зоне, а затем возьмите серебряный ключ с нижней части нижнего склона. Идите по тропе, ведущей вверх, на юг от точки сохранения, и используйте ключ прямо под дробилкой. Идите вверх на север и убейте всех врагов, которые появятся. Встаньте в конце тропы, и тогда поднимется пол. Сломайте стену сверху и бегите вниз по тоннелю. Когда вы придете в следующую зону, используйте лифт на юге. Продолжайте идти наверх, используя платформы. Наверху возьмите золотой ключ, чтобы открыть ворота. Идите обратно вниз, а затем вверх, в северный конец зоны, чтобы добраться до открытой двери. Идите назад, туда где была последняя точка сохранения, и направляйтесь на восток, мимо двух дробилок. Перепрыгните через лаву и подойдите к воротам, чтобы встретиться с боссом уровня.

#### *Босс 9*

Это большой самурай, держащий в руках такой же большой меч. Ему немного не повезло, потому что он находится на мягком склоне. Не запаривайтесь с проведением магических атак, просто налетайте на него с кулаками, а он не настолько быстр, чтобы бить назад. Что бы вы не делали, не сталкивайте его с края платформы, так как он тогда вернется с огненной атакой. К тому же сами не сваливайтесь с края, так как ваш ниндзя не несгораемый. Когда замочите этого парня, идите в проход в конце тропы. Теперь пришло время встретиться с самым большим парнем.

#### *Босс 10 - Первое зло*

Хотя он и самый большой босс из всех, он не доставит больших хлопот. Как и с прошлыми боссами, кажется, что он не страдает от ударов рукой и ногой. Если у вас есть немного свободной магии, используйте большую часть ее на него. Вы поймете, что он ударяет назад, после того как вы бросаетесь на него, поэтому атакуйте вспышками, чтобы предотвратить соединение его ударов. Как только вы отобьете его извините задницу, он взлетит вверх перед вами. Спустя некоторое время произойдет небольшой фейерверк, и плохой парень рассыпется на кусочки. Теперь вы можете идти домой на заслуженный отдых.

#### *Коды*

Чтобы немного упростить себе жизнь, используйте один из следующих кодов:

##### *Переход через уровень*

Когда игра проверяет карту памяти во время загрузки, нажмите: L2, L2, L2, R2, R2, R2.

##### *Непобедимость*

Остановите игру и нажмите: L2, L2, L2, R2, R2, R2, ●, ▲, ■, ●, ▲, ■.