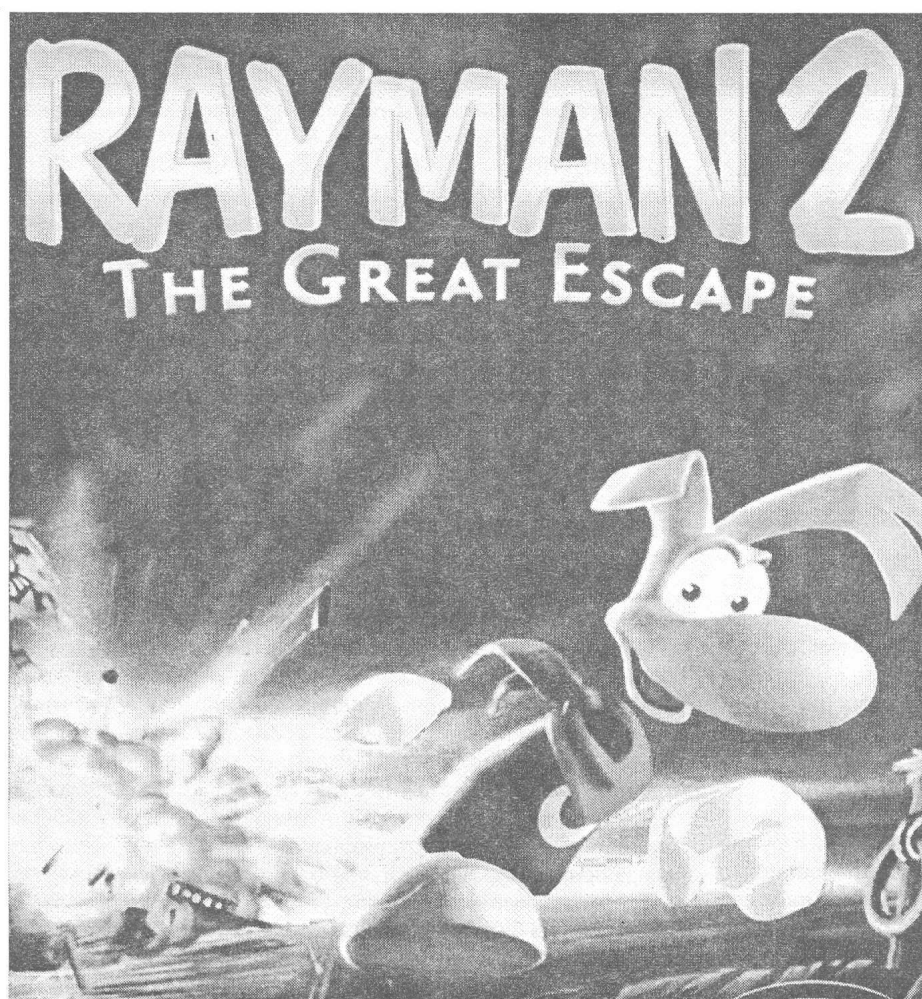




Герои игры живут в забавном мире огромных лягушек и чудесных фей. Они радуются ярким бабочкам и чистым водопадам, но однажды в мирную жизнь вторгаются злые пираты. Разбойники заключают жителей чудесной страны в клетки, и даже сам Рэймен, маленькое смешное существо, которого все соседи считают супергероем, попадает за решетку. И это не удивительно, ведь человечек (если его так можно назвать) лишается своей сверхъестественной силы. Впрочем, она скоро возвращается к нему. Как только в ту же тюрьму попадает друг героя Глобокс с подарком от феи по имени Ли. Теперь пробить пластырь, закрывающий путь наружу — не проблема. Несколько труднее собрать лумы, 800 разноцветных светящихся подарков фей, без которых победа невозможна. И совсем непросто освободить всех пленников, а в конце пути в поединке сразить адмирала пиратской флотилии. Но выбора нет. Только Рэймен в состоянии совершить все эти подвиги и очистить родную планету от зла. Докажите, что он действительно супергерой.

РЭЙМАН 2: НЕВЕРОЯТНЫЙ ПОБЕГ

Управление

- ⬆ — направление движения
- ✕ — прыжок, удерживать в прыжке — планировать
- — стрелять
- △ — статистика
- L1 — камера вращается по часовой стрелке
- L2 — наиболее удобный угол обзора
- R1 — камера вращается против часовой стрелки

Прохождение

1 уровень

Пройти его совсем не сложно. Рэймен не наберет здесь много лумов (желтых светящихся шариков) и спасет пленников только из двух клеток.

Вы начнете игру неподалеку от водопада. Обязательно взойдите на плитку на земле. Каждый раз, когда вы будете делать это, в нижней части экрана будет появляться полезный совет.

Вода приведет вас в темную область, где вы найдете первую клетку и первый лум. Подпрыгните и расстреляйте решетку. Чтобы она разбилась, достаточно двух попаданий.

По уступам поднимитесь еще к трем лумам, висящим чуть выше. Потом подпрыгните и карабкайтесь на верхний уступ. Потом прыгайте в водопад, по пути не забывайте про лумы. Снова поднимитесь на самый высокий утес. Если Рэймен прыгнет и будет вращать ушами, он сможет пролететь достаточно далеко. Посмотрите ролик и разбейте последнюю клетку.

2 уровень

Второй уровень намного сложнее предыдущего. Для начала вам придется научиться плавать. Когда Рэймен оказывается под водой, под индикатором жизни в левом верхнем углу экрана загорается медленно убывающая полоска дыхания. Чтобы всплыть на поверхность, жмите на ✕ и ↑. Набрав дыхания, можно снова нырять под воду.

Прыгайте в водоем, двигайтесь направо и, следуя за синими лумами, найдите большую подводную пещеру. Разбейте первую клетку на уровне и быстро плывите наружу. Доберитесь до острова в середине области. Запрыгните на гриб и он подбросит вас так, что Рэймен сможет уцепиться за ветку дерева. Ствол приведет вас в небольшой грот. Спрыгните и перебирайтесь с кочки на кочку, а потом с платформы на платформу, чтобы добраться до вершины.

Вы увидите красный переключатель. Чтобы активизировать его, достаточно один раз нажать в прыжке □. Дорога приведет вас к большому механизму, выбрасывающему отходы в воду. Вскрабкайтесь на сооружение и выберите по прохо-

ду. Подпрыгните как можно выше и при помощи ушей спланируйте на плавающий бочонок. Вас отнесет направо к проходу с новыми лумами. Собрав их, снова заберитесь на строение, но вместо того, чтобы прыгать, заберитесь выше и воспользуйтесь движущейся платформой, чтобы добраться до следующей пещеры.

Вам придется всерьез заняться альпинизмом. В середине комнаты стоит дерево. По виноградным лозам заберитесь на вершину. Если у вас мало жизни, соберите красные лумы. Здесь находится клетка, до которой очень трудно добраться. Если вам это не удастся, не расстраивайтесь. У вас еще будет возможность освободить пленника, вернувшись к этому месту. Спланируйте к небольшому водопаду. За ним вам придется обогнуть отравленный пруд по виноградным лозам. Берегитесь: злые пираньи будут выпрыгивать из воды и попытаются укусить Рэймена.

В следующей области вас подстерегает первый пират. Сейчас с ним не стоит сражаться. Уворачиваясь от его выстрелов, найдите небольшой проход в левой стене. Соберите лумы и найдите на самом вершине клетку. Вернитесь в зону обстрела и постарайтесь, чтобы ядро из пиратской пушки попало прямо в люк в земле. Крышка сломается и вы сможете пробраться на корабль. Внизу вам придется прыгать по плавающим платформам, а в конце по паутине забраться на самый верх. Остерегайтесь падающих камней. Учтите, что они падают по очереди. Сразу перемещайтесь в ту часть паутины, по которой только что прокатился камень.

На вершине вы найдете дверь, которую можно сломать. За ней начнется первый поединок. Уцелеть в нем несложно. Главное, используйте укрытия и вовремя уклоняйтесь от ударов. Успейте заметить еще одну дверь. Пробежитесь в следующую и разделайтесь со спящим пиратом. Найдите бочонок и подойдите ближе. Рэймен автоматически прихватит его. При помощи этого предмета можно разбить дверь, которая раньше не открывалась. За ней вы найдете клетку.

Вернитесь в комнату, в которой взяли бочонок. Поднимитесь по веревке, соберите лумы и выпрыгните через отверстие. Вам придется подсказывать, избегая лучей лазера, чтобы добраться до переключателя и нажать на него.

Сделав это, войдите в открывшиеся двери и продолжайте свой путь. Перепрыгните через два лазера, убейте спящего пирата и выстрелите в переключатель на стене. Дверь, расположенная внизу, откроется. Еще один прыжок — и вы в ней! Лазеры охраняют и это место. Быстро проскочите мимо них и выберитесь наружу. Вы наконец-то найдете Ли. Вопрос только, как освободить ее из плена.

В нижнем дверном проеме Рэймен обнаружит механизм, который ему предстоит уничтожить. Вам нужно бросать бочки в непрочные места. Проблема в том, что героя будет преследовать мина. Как только она приблизится, подбрасывайте бочонок, стреляйте в нее, а потом ловите бочонок.

Когда с этим заданием будет покончено, вы сможете собирать фиолетовые лумы. Продолжайте свой путь к концу уровня.

Поднимитесь по веревочной лестнице и используйте фиолетовый лум для того, чтобы перебраться через сломанный мост.

Оказавшись наверху, вы сможете спланировать и собрать лумы по пути вниз. На дне вы попадете в большую область, последнюю на уровне. По воздушным потокам поднимитесь к клетке. Чтобы собрать все лумы, придется забираться на вершины, не входящие в основной ряд, а потом возвращаться назад.

Как только клетка будет разбита, вы сможете отправиться на следующий уровень.

3 уровень

После второго этот уровень покажется вам совсем легким.

Запрыгните на корень дерева и возьмите лум над дорогой. Вернитесь к месту старта и по веревке заберитесь к клетке, плавающей в воде. Только разбив ее, вы сможете перебраться через болота. Остальные клетки и лумы находятся на основном пути. Вовремя подпрыгивайте за ними и уворачивайтесь от опасностей. Сложнее других найти два комплекта по пять лумов. Первые из них находятся в туннеле, через который придется пройти, вторые на конце рыболовецкой снасти.

4 уровень

Здесь темп игры заметно изменится. Это не самый сложный из уровней подобного типа, так что попытайтесь как можно лучше потренироваться перед дальнейшими испытаниями. Сверните налево и найдите маленький круг камней. Ли возьмет вас на первый подуровень. Здесь не окажется ни клеток, ни врагов. Просто бегите вперед и соберите пять лумов. После этого вы вернетесь в Зал Дверей.

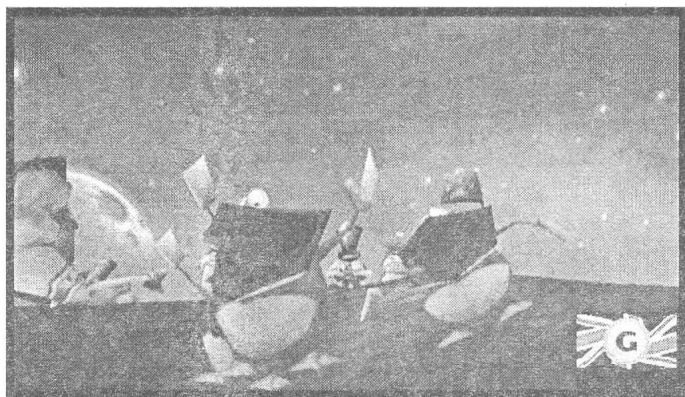
Сразу запрыгните на бочонок, при первой остановке займитесь клеткой на древесном корне. Следующий бочонок доставит вас к веревочной лестнице. Поднявшись по ней, с расстояния расстреляйте переключатель. Спускаясь по проходу, соберите несколько лумов. Имейте в виду, дорожки будут ломаться под вашей тяжестью. Бегите по ним как можно быстрее.

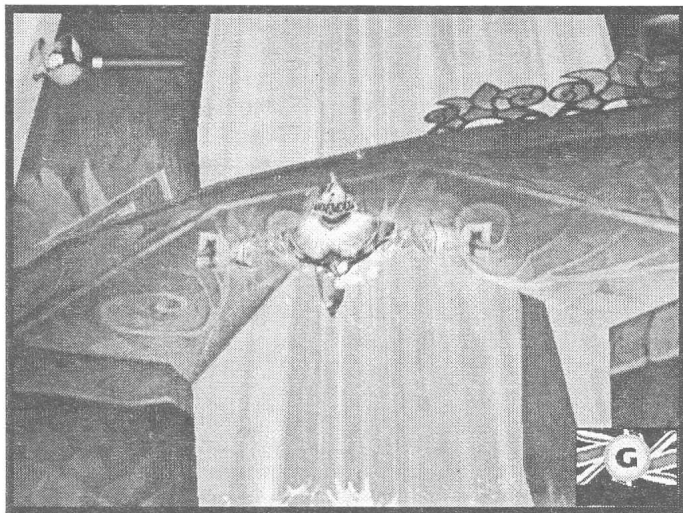
После веревочной лестницы разделайтесь с подстерегающим вас пиратом. При помощи фиолетового лума раскатайте бочонок. Вам придется расстреливать привидения и одновременно собирать лумы, удерживаясь на бочонке. Если вы заберетесь на ствол и спрыгнете на бочонок, вам будет легче добраться до висящей клетки. Двигайтесь дальше и не забывайте про лумы.

Фиолетовый указывает дорогу к следующей клетке. Позаботьтесь о ней и продолжайте свой путь. Скоро вы окажетесь в новой области, в которой Рэймену придется сражаться с пиратом. Враг охраняет переключатель, в который вам необходимо выстрелить, чтобы пройти дальше. Когда с пиратом будет покончено, двигайтесь вперед. Уклоняйтесь от падающих и катящихся бочонков. На склоне вам придется одновременно перепрыгивать через них и при приземлении собирать новые лумы.

Преодолев все препятствия, вы окажетесь на платформе, ведущей к отверстию. Слева находится переключатель. Чтобы добраться до отверстия, вам необходимо воспользоваться фиолетовым лумом.

Вы столкнетесь с новым типом пиратов. Этого врага нельзя убить. Придется прыгать через него. Добравшись до больших труб, нажмите кнопку и бегите, уклоняясь от раскатывающихся лезвий, к следующим дверям. По бочкам выберитесь из коридора.





Если вы прыгнете справа, там, где падают бочки, вам достанется клетка. Если подпрыгнете достаточно высоко возле труб, найдете еще одну. Теперь доберитесь до вершины и уровень будет пройден.

5 уровень

Вот вы и добрались до первого уровня боссов. Вам предстоит многому научиться, а пока осмотрите берег. На доке вы найдете решетку. Откройте ее и разделайтесь с пиратом, бегущим по склонам.

Соберите лумы, потом войдите в пещеру с водоемом. Если вы нырнете и проберетесь через туннель, в отверстии окажется клетка. Сломав ее, поднимитесь по лестнице к первой головоломке. Такие же задачи вам придется решать на всех уровнях боссов. Вам нужно расположить шары так, чтобы их цвета соответствовали цветам основания пирамиды. Проблема в том, что обе двери закрыты, и вам нужно найти способ попасть внутрь. Обойдите правую башню, чтобы найти бочки. Они помогут вам взорвать обе двери. Потом разметите шары.

Войдите в дверь и соберите все лумы в верхнем проходе. Потом продолжайте движение через нижние двери.

Теперь вам придется скатиться с горки. Как это ни странно звучит, чем выше скорость Рэймена, тем легче им управлять. Имейте в виду, что большинство лумов находится в правой части экрана. Так что рулите в ту сторону. Внизу вас ждет босс. Разделаться с ним на удивление просто. Примените фиолетовый лум, а когда враг окажется под сталактитом в глубине экрана, стреляйте.

Обследуйте все в поисках лумов, а потом прыгайте в водопад. Уровень пройден.

6 уровень

Уровень стоячих камней состоит из многих частей. Это значит, что вам придется много раз возвращаться в одно место и продолжать поиски в другом направлении. Сначала отправляйтесь на поля лавы. Не забираясь слишком далеко, оглядитесь в поисках синих камней. Среди них вы найдете небольшую решетку. На отдельно стоящем камне находится выключатель, при помощи которого можно ее открыть. Спуститесь в образовавшееся отверстие. Обратно можно выбраться по паутине.

Вернитесь в поля лавы. Вы увидите странный предмет, на котором можно будет перебраться через опасные участки. Но чтобы забраться на него, придется побегать. Когда вам

наконец это удастся, направьте свой снаряд на двери за лавой. Прежде чем произойдет столкновение, прыгните. Решетка будет разрушена.

Внутри здания вы найдете двух спящих пиратов, справиться с ними будет совсем несложно. За дверью между двумя стульями вы найдете клетку. Пройдите в следующую дверь, чтобы оказаться в новой области.

Сначала найдите клетку. Для этого, запрыгнув на гриб, доберитесь до дерева. Используйте фиолетовый лум, чтобы добраться до другой части строения. Овернитесь, и увидите клетку.

Теперь снова придется ехать верхом на странном виде транспорта. Путешествие окажется более длинным и опасным. Направляйте свой снаряд вправо и влево, чтобы избежать столкновения с препятствиями и не разбиться. В конце пути вам придется знакомым способом взорвать дверь очередного здания.

Внутри разберитесь с пиратом, выстрелите в переключатель и войдите в новую дверь.

Вы снова на перепутье. Чтобы закончить этот уровень, вам необходимо отправиться еще на один, меньший. Друг Рэймена Кларк нуждается в лекарстве из Пещеры Дурных Снов. Когда он назовет вам пароль, отправляйтесь в Зал Дверей и вернитесь на Болота Пробуждения (The Marshes of Awakening).

Поднимитесь по стволу дальше, чем в первый раз. Гигантский глаз с руками поговорит с Рэйменом и переправит его в Пещеру Дурных Снов.

Здесь нельзя стоять на месте. Секунда промедления — и платформа под вами исчезает. Когда черепа понизятся, быстро прыгайте с одного на другой. Вам придется перебраться через два ряда черепов, причем вторые будут опускаться быстрее, чем первые. Не снижая скорости, по трем понижающимся колоннам поднимитесь на верхний уступ. Доберитесь до знакомой оранжевой пирамиды. Шаров почему-то не видно. Чтобы они возникли, нужно спланировать вниз и разделаться с небольшой группой врагов. Если вы пойдете налево, у героя возникнет возможность продолжать движение по одному из возможных путей. Правая дорога несколько легче. Запрыгните на платформу, чтобы добраться до дальнего конца комнаты. Там вы найдете оранжевый шар. Закиньте его на следующую платформу, потом на уступ у входа. Воспользуйтесь фиолетовым лумом и разместите шар в основании.

Чтобы найти синий шар, снова придется прыгать по черепам. Когда второй череп поднимется, доберитесь до вращающейся платформы. Идите в дальний конец комнаты. Прыгать с предметом в руках невозможно. Кладите шар там, где иначе не пройти. Теперь идите в другой туннель.

Рэймену предстоит довольно неприятный спуск. Вам придется не просто скользить и собирать лумы, но и уворачиваться от кристаллов, которыми стреляет очередной враг.

Мистер Глазное Яблоко — непростой монстр. Он дышит огнем, а вам нужно стрелять по черепам, чтобы добраться до уступа, на котором окопался враг. Сначала противник будет действовать достаточно медленно, но со временем его атаки станут все чаще и чаще. Когда вы наконец доберетесь до Глазного Яблока, враг развернется и побежит. Для преследования вам снова придется использовать черепа. После поединка вернитесь на Холмы Стоячих Камней (Menhir Hills). Двигаясь вперед, вы увидите Кларка, которому теперь намного лучше. Просто бегите по его следу. Еще две клетки висят слишком высоко, чтобы их увидеть. Внимательнее обследуйте верхнюю часть экрана.

7 уровень

Половина игры пройдена. Седьмой уровень достаточно интересный, но он может потребовать немалых усилий.

Вы сразу столкнетесь с отвратительным пауком. От него можно сбежать, карабкаясь по паутине, но лучше победить врага в честном бою. Дело в том, что сеть содержит немало лумов, а для того, чтобы собрать их все, нужно, чтобы никто вас не преследовал.

В следующей области, не теряя ни секунды, повернитесь налево. Вам предстоит схватка с пиратом. Потом с уступа расстреляйте переключатель. Вернитесь к месту старта, пересеките мост и прыгните в отверстие.

Появившийся Глобокс исполнит небольшой танец дождя, и по растению вы сможете перебраться на противоположную сторону. Обернитесь и выстрелите в пятно на дереве. Таким образом вы откроете проход для Глобокса. Без верного друга вы не сможете пройти этот уровень.

Перед вами встанет стена огня, но Глобокс продолжит свой танец дождя. Двигайтесь вперед, друг поможет Рэймену преодолеть многие препятствия. В конце он позволит вам проникнуть внутрь здания. Иначе бы вам помешал прожектор, но чудесный цветок послужит замечательным укрытием. Внутрь уровень подойдет к концу.

8 уровень

Китовый Залив — один из самых красивых уровней в игре. Сначала убейте нового пирата в бочке. Это сильный враг: он стреляет в вас молниями. Лучшая тактика против таких врагов: прятаться от разрядов в укрытие, пережидать выстрел, потом выскакивать, наносить ответный удар и снова прятаться.

Дверь заперта, поэтому вернитесь в первую комнату и прыгните в резервуар с водой. Плывайте вниз, сверните направо и проберитесь в смежный резервуар. Выстрелите в переключатель, потом войдите в дверь.

По сетке доберитесь до следующей двери. В новой области вас ждут еще один пират и запертая дверь. Чтобы открыть ее, по веревочной лестнице заберитесь в корабль. Запрыгните на башенку, обернитесь, и увидите переключатель. В следующей области на маленьком островке стоит пират. Убейте его, сломайте дверь, чтобы добраться до клетки. Заберитесь на небольшую пальму, при помощи фиолетового лума проникните в отверстие. Оказавшись у залива, нырните в воду и быстро плывите в отверстие справа. Оказавшись на поверхности, следуйте по проходу в большую открытую комнату. Переключатель активизирует движущийся снаряд. Используйте его. Направляйтесь вверх по лестнице к противоположной части комнаты, взорвите дверь, как на уровне стоячих камней.

Спрыгните в воду и за китом следуйте в туннель. Старайтесь держаться ближе к нему, собирайте воздушные пузыри и избегайте столкновений с пираньями. Плывайте вниз, к кораблю, и снова на воздух. Скользните над землей налево и заберитесь на корабль. По сети поднимитесь на большой деревянный борт. Фиолетовый лум поможет добраться до вороньего гнезда, в нем прячется клетка, одна из самых незаметных в игре. Вернитесь на палубу, идите к текущей воде. По ней доберитесь до пещеры возле пальмового дерева. Это конец уровня.

9 уровень

Это один из самых больших и сложных уровней в игре. Скользите вниз к маленькому каменному мосту. Оттуда прыгайте через сооружение из стальных труб. Убейте пирата. Выстрелите в секцию, которую можно сломать, чтобы найти фиолетовый лум.

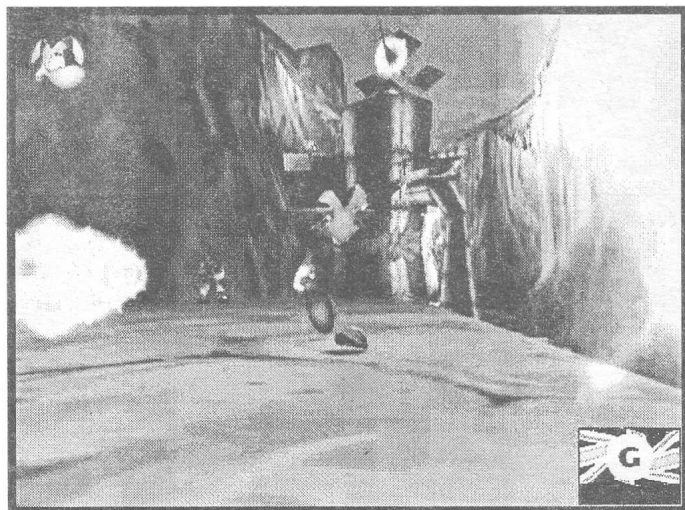
В следующей области разберитесь с пиратом, бегите в пещеру на расстоянии. Если вы играли в первого «Рэймена», вам покажутся знакомыми ягоды, с которыми столкнется герой. Их можно собрать, стреляя по ним. Если Рэймен запрыгнет на ягоду, он может двигаться, стреляя в обратную сторону.

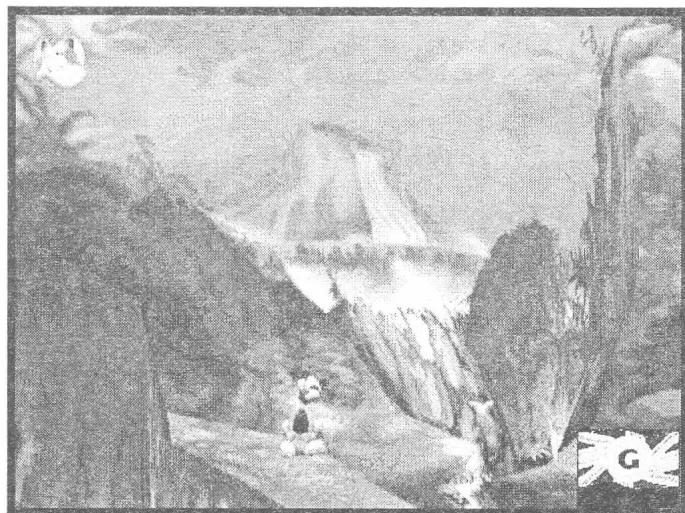
Дорога спускается к реке лавы, ведущей на уступ. Запрыгните туда. Клетку охраняет пират. Чтобы добраться до цели, оглушите врага ягодой. Продолжайте двигаться вниз, в том же направлении. Скоро вы окажетесь у небольшой пещеры. Войдите в нее. Внутри находится дерево ягод. Вы сможете попасть на уступ, только если на расстоянии бросите ягоду на шип. Совершив бросок, быстро бегите вперед, чтобы успеть поймать ее. Операцию придется повторить дважды. После этого ягода позволит Рэймену забраться на ближайший уступ. Внутри пещеры окажется клетка. Другой путь ведет вниз, к основанию уровня. Вам придется продолжать движения, карабкаясь по паутине. Вскоре вы снова увидите дневной свет и окажетесь перед выбором. Можно напрямиком направиться к концу уровня, можно совершить небольшое путешествие, чтобы собрать больше клеток. Во втором случае вдоль реки лавы пробирайтесь к каменному круглому отверстию. Войдите в пещеру и прыгайте по блокам, собирая клетки. Чтобы добраться до конца уровня, другим путем спускайтесь к реке, пока не увидите большую металлическую трубу. Запрыгните на нее, убейте пирата и сломайте клетку. Скользите к решетке, потом к маленькому уступу на расстоянии. Вы окажетесь в комнате с уступом, до которого не допрыгнуть. Победите врага, выманив его наружу. Появившуюся ягоду используйте для того, чтобы добраться до уступа.

Пройти следующий этап очень непросто. Вы должны на ягоде спуститься по реке лавы. Если Рэймен столкнется с препятствием, ягода будет мгновенно уничтожена, а герой упадет в лаву. Преодолев два участка, вы окажетесь в новой области. Это короткая река желтой лавы. В стене, там, где поток изгибается, есть секретный проход, ведущий еще к одной клетке. За небольшой дверью находится оранжевый шар.

Следующая часть путешествия напомнит вам Пещеру Дурных Снов. Бросьте оранжевый шар на платформу, на которой находитесь, и запрыгните туда, где вас ждет очередная головоломка. В озере лавы лежит ягода. Вам нужно положить шар, выстрелить в ягоду, когда она окажется перед вами, поднять шар и поставить его на ягоду. Чтобы двигаться, подбрасывайте шар в воздух и стреляйте обычным образом. Короткий путь приведет вас в большую комнату. Оранжевое основание находится слева.

Когда вы разместите оранжевый шар, дверь перевернется, и вы получите синий. Установите его, статуя поможет Рэймену добраться до конца уровня.





10 уровень

Помните клетку на уровне Fairy Glade (Волшебная Поляна), до которой вы не смогли добраться? Скрытый портал перенесет вас с десятого уровня к этому месту.

Но сначала вам нужно обойти четыре переключателя, которые открывают дверь, ведущую дальше. Внутри вы найдете бочонок. Возьмите его и доберитесь до факела. Дальше вы сможете перемещаться на ракете. Обязательно остановитесь возле большой башни. Там вы найдете много лумов, клетку и бочонок, который сразу придется использовать. Покинув башню, взлетайте так высоко, как только можете. Только таким образом вы сможете увидеть маленькую пещеру над стеной. Именно она ведет на Волшебную Поляну. Возьмите клетку. Сделав это, вы выберетесь со второго уровня не в Зал Дверей, а прямо на десятый.

Перемещайтесь дальше, используя бочонок. В следующей области решетка закрывает проход. Обогните ее и нажмите кнопку на стене. Быстро вернитесь к бочонку и летите в туннель. Прежде чем ракета сломается, уцепитесь за сеть на стене и прыгайте в деревянный проход. Еще один перелет, и уровень пройден.

11 уровень

Уровень пропасти очень напоминает болота, на которых вы уже были. Вы можете контролировать скорость перемещения, старайтесь оставаться перед пиратским кораблем, с которого в вас стреляют.

Самая большая проблема на этом уровне: разрушение прохода. Все, что от вас требуется, это не останавливаться и как можно больше прыгать. Скоро вы перейдете к следующим испытаниям.

12 уровень

Первая половина уровня позабавит вас. Вы едете на роликах, и все, что от вас зависит — сворачивать налево или направо. Управляйте героем так, чтобы избежать столкновений и собрать как можно больше желтых лумов.

Следующая область не настолько оригинальна. Вы найдете два бочонка, пиратов, которых необходимо уничтожить. С первым врагом справиться несложно, второго придется взрывать бочонком. В небольших укрытиях находятся лумы, внимательно осмотрите все. Клеток здесь всего две. Это просто отдых перед следующим уровнем.

13 уровень

Двенадцатый уровень делится на два. Стратегия прохождения почти не отличается от предыдущего подобного уровня. Чтобы добраться до Тропы Силы (The Walk of Power), двигайтесь налево от входа. Бегите и собирайте лумы. Когда их наберется достаточно, войдите в Святилище Скал и Лавы. Убейте пирата на сети и запрыгните на бочонок. Двигаясь к деревянной платформе, расправляйтесь с привидениями. Прыгая по бочкам, доберитесь до вершины и примените фиолетовый лум, чтобы забраться на уступ. Спрыгните на ствол и идите к двум гигантским черепашим панцирям. Запрыгните в деревянный проход, спуститесь и повернитесь, чтобы найти клетку. Идите дальше в сторону храма. Внутри сломайте еще две клетки. Двигайтесь вперед, пока не увидите летающий цветок. Он доведет вас до следующего. Прыгайте дальше, пока огонь не добрался до вас.

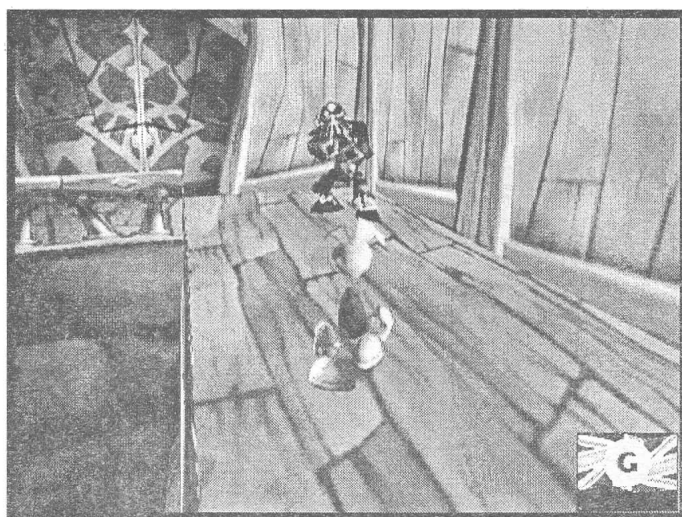
Следующий участок — настоящее испытание на прыгучесть. Вам нужно быстро перескакивать с платформы на платформу, пока они не упали. Вы окажетесь перед вращающейся башней. Когда из водопада лавы появится выступ, запрыгните на него, потом на следующий. Запертая дверь откроется, когда вы попадете в переключатель.

Дальше Рэймену придется двигаться между скользящими стенами и одновременно прыгать с платформы на платформу. Ближе к концу на стене окажется переключатель, активизирующий платформу, на которой вы сможете подняться на последний уступ. Впереди выход с уровня.

14 уровень

Специфика этого уровня в том, что вам придется летать. Спланируйте под первый уступ, в конце туннеля вы найдете клетку. Вернитесь в основную область и летите в верхний туннель. Стреляйте во все, что увидите. Если вы упадете на шипы, уровень придется начинать сначала. Избегать препятствий становится все сложнее и сложнее. В конце этапа в полу находится люк. Вы не можете пробить его прямыми попаданиями. Стреляйте в угловой камень и удар отразится туда, куда нужно. Прыгайте в следующую область.

Поток быстро помчит вас дальше. По счастью, вокруг летают зеленые лумы. Старайтесь лететь ровно и не врезаться в стену. Примерно на полпути в отверстии находятся две клетки. Возьмите их и летите дальше. Когда туннель кончится, вы встретитесь с боссом. Помните, как вы разобрались с предыдущим? Заманите врага под сталактит, подпрыгните как





можно выше и стреляйте. Операцию придется повторить несколько раз, прежде чем босс погибнет, а уровень подойдет к концу.

15 уровень

Спуститесь по гигантским ступеням на уровень Древней Гробницы. Прыгайте по маленьким платформам. Стреляйте в переключатель, и решетка откроется. Войдите внутрь и сразитесь с пауком или убегите от него. С вершины холма спрыгните вниз и активизируйте переключатель. Из воды поднимется платформа. Здесь есть еще два переключателя. Вам нужно найти их, чтобы решить задачу. Вскрабкайтесь по паутине. Дальше придется прыгать по платформам к следующей сетке. На вершине сверните налево и доберитесь до огромной паутины. Избежите столкновения с пауком, поднимитесь в воронье гнездо. Там вы найдете переключатель. Выйдите из комнаты и войдите в противоположную дверь. Второй переключатель находится за одной из могил в дальней части кладбища. Вернитесь в маленький проход и вскарабкайтесь по паутине. Продолжайте путь через следующее отверстие. В конце прохода попрыгайте по платформам и поднимитесь по паутине.

Теперь вам предстоит на бочках спуститься по реке. В конце пути используйте ракету, чтобы попасть в высокий проем. При помощи бочки поднимитесь в деревянный проход и возьмите клетку. Запрыгните на плавающую бочку и спуститесь по реке. Вы найдете еще одну клетку и проход в следующую область.

Снова придется плыть верхом на бочке. После недолгого путешествия вас встретит босс этого уровня. Три переключателя активизируют синие лазеры. Заманите Кларка, с которым что-то случилось, в сектор действия лучей и стреляйте.

16 уровень

В начале уровня используйте фиолетовый лум, чтобы собрать желтые. Впереди самая трудная головоломка в игре. Вам нужно, уклоняясь от красного луча лазера, подпрыгнуть и выстрелить в два переключателя. Когда это удастся, Рэймен сможет спрыгнуть в следующий сектор. Убейте двух пиратов.

Дорога приведет вас к реке, протекающей по каньону. Вам нужно по платформам добраться до воздушного шара. Потом вы столкнетесь с роботом, напоминающим гигантского цыпленка. Установите блок и воспользуйтесь трамплином, чтобы проникнуть в сооружение. Пройдите большую комнату, примените еще один трамплин, чтобы скатиться со склона. Теперь пора покататься. Следуйте за стрелками, через проем доберитесь до моста. Пересеките его, по уступу поднимитесь в новую область. Стены приведут вас к двум переключателям. Теперь большая дверь открыта. Двигайтесь дальше. Впереди новый цыпленок, а под колоннами спрятаны лумы. Соберите их и направляйтесь к башне. Запрыгните в проход, соскочите со снаряда и продолжайте свой путь вглубь уровня.

Оказавшись у водопада, воспользуйтесь фиолетовым лумом, чтобы подняться на вершину. Доберитесь до корабля, а потом до прохода. Войдите в дверь.

Теперь вам предстоит вести судно по каньону к четырем шахтам (на севере, юге, востоке и западе). Врагов здесь нет, но пушки пригодятся, чтобы сбивать деревянные препятствия. Со стальными трубами так просто не разделаешься. От них придется уворачиваться. Добравшись до всех шахт, вернитесь на место, с которого попали на корабль. Уровень пройден.

17 уровень

Добравшись до последнего уровня, ждешь чего-то огромного и чудовищного. Ничего подобного вы не увидите. Финал совсем не велик, в нем вовсе нет клеток. Зато желтых лумов целых девяносто четыре. Уровень фактически разбит на два. В первом вам приходится катиться по склонам, уворачиваясь от многочисленных препятствий. Вас ждут головокружительные прыжки и озера лавы. Иногда, чтобы расчистить дорогу, вам придется за долю секунды успевать попасть в переключатель.

Во второй части вы полетите на новом типе снаряда. Чтобы получить его, доберитесь до решетки и спрыгните вниз. Убейте пирата, потом выстрелите в переключатель. Вернитесь к месту входа. Транспортное средство поджидает вас. Прыгайте на него и летите в противоположную часть комнаты. Вам нужно попасть в небольшой переключатель, чтобы открыть дверь. Найти его будет непросто.

За дверью летите вперед. Препятствий становится все больше, будьте осторожны. Самое сложное — избежать луча лазера. Как можно больше маневрируйте, иначе вы окажетесь слишком легкой мишенью.

Впереди последний босс. Его зовут Razorbeard, что переводится примерно как Бритвобород. Первое сражение враг начнет с того, что будет швырять в вас мины. Сбивайте их на лету и все атаки вернутся к боссу. Потом Бритвобород перейдет к шаровым молниям. От них можно только уворачиваться. Когда враг попытается прыгнуть на вас, поразите его три раза. Если вам это удастся, начнется последняя фаза боя.

Вы снова на транспортном средстве. Чтобы добить противника, спускайтесь в туннели, в которых случайным образом появляются шары энергии. Стреляйте ими так, чтобы Бритвобород падал в лаву, потом выпускайте остальные разряды. Все это придется повторить не один раз, прежде чем враг будет побежден.

Когда же с ним будет покончено, устраивайтесь поудобнее и смотрите финальный ролик. Рэймен спас мир!