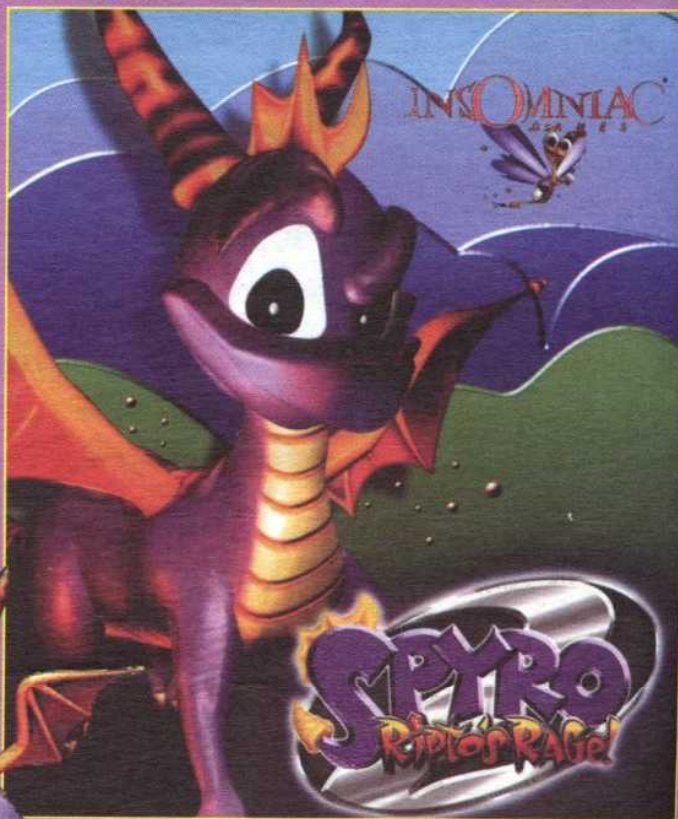


В семи любимый синий дракончик Спайро вернулся! От Spyro 2: Ripto's Rage ждали многого, но такого великолепия, честное слово, не ожидал никто! Вы помните, что привлекало всех в первой части? Правильно, графика. Красочный трехмерный мир, плавная анимация персонажей, красивые спецэффекты — все это просто поражало воображение. Но вот игровой процесс был на редкость однообразным, да и сюжет продуманностью не отличался. Знай себе, мочи врагов, да слушай повторяющиеся реплики спасенных драконов. «Непорядок», — решили разработчики из Insomniac, и вот во второй части от былых огрехов не осталось и следа. После событий первой части игры, Спайро порядочно утомился и решил слетать к Драконьим Берегам с целью отдохнуть и развлекаться. В это время в королевстве Авалор произошло ЧП: власть захватил злой волшебник по имени Рипто. Группа повстанцев во главе с Элорой отчаянно сопротивляется тирану, но силы неравны: у Рипто много приспешников. В связи с этим Профессор создает портал, с помощью которого надеется призвать на помощь какого-нибудь дракона. И вдруг удача! Индикатор портала оповестил о том, что удалось перехватить крылатого ящера! Каково же было удивление всей компании, когда из портала вывалилось небольшое синее существо и спросило дорогу на пляж? Выяснив, что это действительно дракон, а не помесь собаки с ящерицей, повстанцы быстро ввели Спайро в курс дела и, нацепив на него табличку «Спаситель королевства», бросили одного среди стай свирепых монстров.



Все королевство Авалор поделено на три мира: Летний лес (Summer forest), Осенние равнины (Autumn plains) и Зимняя тундра (Winter tundra). По каждому миру разбросано множество порталов, ведущих на уровни. И вот что замечательно: во всей игре не найдется двух похожих уровней. В каждом свои персонажи, свои враги и свой маленький сюжет (в начале каждого уровня вам показывают коротенькую заставку). Абсолютно на всех уровнях имеется несколько дополнительных квестов, выполнять которые необязательно, но очень приятно. Обычно какой-то персонаж дает вам задание, за выполнение которого вы получаете магическую сферу. Просто поражаешься фантазии разработчиков, которые выдумали такое дикое количество интересных и веселых заданий. К примеру, спасти беззащитных пещерных людей от проголодавшихся динозавров; катаясь по льду, закидать бомбами распоясавшегося быка; по косточкам собрать танцующего скелета и многое другое. Задания эти различаются по сложности: некоторые выполняются с полпинка, а другие будет нелегко выполнить даже опытным геймерам. Чтобы пройти уровень на все сто процентов, необходимо, во-первых, найти из него выход (это самое простое, в награду вы получаете магический талисман), во-вторых, собрать все имеющиеся на нем магические сферы, и, в-третьих, собрать все разбросанные по нему драгоценные камни. Кроме обычных бродилочных уровней в игре присутствуют и так называемые speedway'и: чисто летательные этапы, где вам необходимо уничтожить всех его обитателей за определенное время. В игре всего четыре speedway'я, и в каждом из них имеется один, но старательно запрятанный квест.



В награду за прохождение мира вы получаете босса, большого и страшного.

Разработчики щедро одарили Спайро новыми способностями. Некоторые из них вы получите в самом начале игры (например, умение плавать с предметами и плавать на поверхности воды). А некоторые вы сможете купить потом на собранные драгоценные камни: способность плавать под водой, лазить по лестницам и долбить головой пол. Но и это еще не все! Частенько встречаются специальные усилители, ненадолго дарующие вам супер-способности, как то неуязвимость, возможность стрелять сгустками огня и снега, супер-таран и полет. Чтобы такие усилители заработали, необходимо уничтожить определенное количество врагов. Графика изменилась несильно, но зато в лучшую сторону. Некоторые персонажи хоть и выглядят угловато, но зато движутся на редкость плавно. И, должен заметить, S:RR — одна из немногих трехмерных игр на PlayStation, в которых не возникает никаких проблем с камерой. Но довольно болтовни, пора переходить непосредственно к решению этой замечательной игры!



Glimmer

Ваши приключения начинаются на руднике Glimmer, куда Спайро десантировался из построенного Профессором портала. На мирно живущих и работающих в руднике сусликов напали гадкие ящерицы-переростки. Но вряд ли они сумеют остановить решительно настроенного фиолетового дракончика. Скажу сразу, на сто процентов этот и ряд последующих уровней вы сможете пройти лишь тогда, когда овладеете способностью лазить по лестницам (научиться этому можно только во втором мире). Прежде чем зайти в пещеру, соберите все разбросанные на поляне драгоценные камни и перебейте всех врагов (это понадобится для активизации усилителя).





КРАШ

Динозавр Краш — один из телохранителей Рипто. Обладает крайне низким интеллектом. Обожают долбить все и вся своей дубинкой (в том числе собственную голову). Краш испытывает крайне враждебные чувства к Спайро, поскольку тот мешает ему заниматься любимым делом.

Гепард ХАНТЕР

Жутко прикольный тип. Хантер методично снабжает Спайро всевозможными заданиями, за выполнение которых награждает дракончика магическими сферами. Спрашивается: зачем мучиться и добывать столь необходимые сферы, когда у вашего союзника их завались?



РИПТО

Именно этот хилый на вид коротышка и заварил всю кашу.

Обманом заполучив магический скипетр, Рипто с его помощью терроризирует жителей тихого и мирного королевства Авалор. Жутко ненавидит драконов и, в особенности, Спайро.



ЭЛОРА

Темпераментная девчонка с копытами вместо ног. Элора — лидер повстанцев, постоянно указывает всем, что и как делать.

ПРОФЕССОР

Профессор, он и есть профессор. Добродушный старичок, постоянно, что-то записывающий в свой блокнотик. Именно Профессор создал тот портал, через который Спайро попал в королевстве Авалор.



Фея ЗО

Маленькая фея Зо — лучшая подруга Элоры. По просьбе Элоры Зо присматривает за Спайро, а конкретно, служит для него checkpoint'ом.



ГАЛП

Также телохранитель Рипто, являющийся в то же время его любимым средством передвижения. Галп не многим умнее Краша. Основной его интерес — это еда. Заветная мечта Галпа — стать поваром.

Стрекоза СПАРКС

Спаркс — верный друг нашего синего дракончика: сопровождает его повсюду, начиная еще с первой части игры. Основная его функция — принятие на себя вражеских ударов. Долговечность Спаркса зависит от количества съеденных бабочек, коих Спайро вышибает из различных миролюбивых зверьков: овец, ящериц, улиток. Кроме того, стрекозеныш слегка помогает в сборе драгоценных камней.



Сэр ТОЛСТОСУМ

Странствующий коммерсант. В основном занимается тем, что вытягивает из Спайро драгоценные камни в качестве платы за разные услуги. Так что при встрече с ним будьте готовы лишиться части своих сокровищ. Именно этот товарищ обучает дракончика новым способностям. Сэр Толстосум недолюбливает Авалор и поэтому копит деньги на билет в какое-нибудь другое королевство.

В пещере заплатите Толстосуму сотню камней, чтобы тот перекинул мост через овраг. Прикончив десяток врагов, поднимитесь по лестнице к заработавшему усилителю, дарующему способность летать. Пролетите по периметру пещеры и огненным дыханием активизируйте все подвешенные к потолку кристаллы (1). В награду получите магическую сферу.



Выходите из пещеры, но не спешите говорить со стоящим у флага сусликом. Идите в проход слева и окажетесь на открытом воздухе. С помощью еще одного летательного усилителя подпалите находящиеся на столбах кристаллы (2). Еще одна сфера. Зайдя в небольшую пещерку, поговорите там с сусликом, и он попросит уничтожить всех кривляющихся ящериц. Первая находится прямо перед вами (3). Возьмите в рот лежащий рядом камень и



плюньте в нее (чтобы прицелиться). Следуйте за сусликом, и он покажет вам место



тонахождение оставшихся ящериц, уничтожив которых вы получите последнюю на этом уровне сферу. Поговорите с сусликом около флага и, взяв талисман, входите в образовавшийся портал (4).

Первый мир — Summer Forest

Портал приведет вас в Летний Лес (отсюда можно попасть на первые семь уровней). Рипто оккупировал местный замок, и вам необходимо отвоевать его обратно. Подкопите 500 камней, чтобы купить у Толстосума способность плавать под водой. Для этого загляните на уровень Colossus (для его полного прохождения не требуется никаких дополнительных способностей). Заполучив вышеупомянутую способность, возвращайтесь к ручью и ныряйте в находящееся у его истока озеро (5) (под водой можно находиться сколько угодно). Проплыв по туннелю, вы окажетесь в башне, где сможете взять сферу. Спрыгните вниз и поговорите со стоящим неподалеку Хантером. Он предложит вам небольшое упражнение: нужно совершить несколько прыжков с холмика на холмик (6). Достигнув последнего холмика, вы получите сферу.



Ныряйте в обширный водоем и оттуда по туннелю плывите в другую часть мира. Деревянные двери открывайте с помощью красных кнопок. На лужайке, забравшись по лестнице на карниз, возьмите сферу (7). Поднимитесь по лестнице и зайдите в левую дверь. Пройдите немного и прыгните на балкончик (находящуюся рядом дверь не открывайте!).





(8) Спланировав на соседний балкончик, вы найдете сферу (8). Спрыгните с балкончика и заплатите Толстосуму 400 камней, чтобы тот убрал стену, за которой окажется портал к уровню Aquaria Towers. Для того чтобы попасть на уровень Osean

Speedway, необходимо собрать хотя бы три сферы.

Уровни: Idol Springs

Деревянные идола ожили и теперь терроризируют своих собственных создателей. Тупые истуканы перекрыли все входы и выходы в храмах и сперли всю еду у ремесленников. Избавляйте ремесленников от напавших на них идолов, и они будут открывать для вас запертые двери. В начале уровня ныряйте в пруд и по туннелю плывите в зал. Там поговорите с одним из мастеров, который попросит вас выполнить три задания. Первое задание — необходимо сделать желтыми восемь лежащих рядом каменных блоков (9). Для этого прыгните на один из блоков в углу, потом на другой блок тоже в углу, но расположенный наискосок от первого, и, наконец, на оставшиеся блоки на углах. Возвращайтесь к озеру, где на берегу мастер даст вам второе задание — накормить каменного идола



(10) десяти рыбками (10). Идол этот крайне привередлив и ест только желтую рыбу. Поэтому дождитесь, пока такая рыбешка вынырнет из воды, и огненным плевком направьте ее в пасть истукана. Если вы ошибетесь и скормите идола

рыбу другого цвета, он поперхнется и выплюнет часть уже съеденных желтых рыбок. Третье задание вы получите ближе к концу уровня — необходимо в определенной последовательности вдавить в землю шесть каменных блоков с символами (11). Последовательность следующая: синяя звезда, зеленая звезда, ромб, оранжевый месяц, серый месяц, синий круг. В благодарность за выполнение всех трех заданий мастер ошастливит вас очередной сферой. Зайдя в здание, не спешите говорить с мастером у флага, а идите в проход слева. Попрыгав по возвышенностям, вы



(12) окажетесь свидетелем церемонии жертвоприношения (12). Чтобы расправиться со здоровым идиолом, необходимо воспользоваться таранным усилителем (для его активизации расправьтесь с семьей врагами) и протаранить шесть колонн. Стоящие на них шаманы окажутся возле идола и смогут совместными усилиями его прикончить. Добыв последнюю сферу, еще немного попрыгайте по возвышенностям и крышам зданий, пока не доберетесь до ракеты. Подпалите ее, и она расквасит сундук с драгоценными камнями (13). Теперь с чистой совестью топайте к мастеру и берите талисман.



Colossus

Colossus — это название буддийского монастыря, на который напал снежный человек. От вас же требуется избавить бедных монахов от этого мохнатого чудовища. Враги на уровне все сплошь горные козлы да яки (быки такие). Говорите со всеми встречающимися на пути монахами, и они будут медитацией устранять встающие на вашем пути преграды. Чтобы добраться до сфер,

необходимо прежде привести в действие два усилителя, дарующих сверхвысокий прыжок (уничтожьте 11 врагов). Запрыгнув на одну из пагод, подожгите небольшую ракету, чтобы та подорвала сундук с драгоценными камнями. Чуть выше вы обнаружите Профессора, атакующего злым духом. Испугавшись вашего появления, дух улетит. Профессор попросит вас изгнать таких же злых духов из десяти разбросанных по монастырю статуй (14). Награда — сфера. С крыши другой пагоды можно попасть к хоккейному полю (15). Монах предложит вам сыграть пару матчей. В первом, нужно за две минуты, обыграв вратаря, загнать в ворота шайбу пять раз (для этого надо взять ее в рот и метко плюнуть). А во втором, вам придется сыграть в почти полноценный



(15) хоккей, со своим вратарем и вражеским нападающим. Здесь необходимо просто выиграть. Не стесняйтесь и жгите противника огнем, если тот завладеет шайбой. За обе победы вы получите по магической сфере. Найдя-таки снежного человека (16), вы так и не сможете с ним сразиться: бедолага похоронит сам себя под каменной глыбой. Поговорите с монахом и талисман ваш!



Hurricos

Созданные живущими на этом уровне учеными-экспериментаторами монстры взбунтовались, и теперь проходу не дают своим создателям. Заводных роботов можно не бояться, а вот с вооруженными дубинками монстрами могут возникнуть проблемы, поскольку они атакуют сразу же при вашем приближении. Поэтому подблизитесь к ним аккуратно и с безопасного расстояния плюйте огнем, либо, что предпочтительнее, быстро подбегайте и атакуйте, пока монстр не успел опомниться.



Собирайте лампочки, чтобы с их помощью отключать электрические заслоны. Один из ученых попросит вас вставить все грозные камни в генераторы (17). Но стоит вам установить несколько камней, как, откуда ни возьмись, прибегают монстры и вынимают их. Это будет продолжаться до тех пор, пока вы не перебьете всех монстров. За ваши старания ученый отвалит вам сферу. Активизировав супертаран (требуется уничтожить 18 врагов), разбейте сундук с драгоценными камнями и все большие мельницы (18). Нажимая находящиеся за мельницами кнопки, остановите все здоровые пропеллеры. За одной из мельниц вы найдете лесенку, поднявшись по которой обнаружите



ученого (19). Поговорите с ним и прыгайте на крышу соседнего здания, оттуда на лопасть пропеллера и далее по выдвигающимся из стены уступам к следующему ученому. Поговорив с ним и получив сферу, продолжайте скакать по лопастям. В конце придется немного попрыгать по выдвигающимся уступам над пропастью. Дело это непростое, но я уверен, у вас все получится! Тем более что в итоге вы получите сферу. Возвращайтесь назад и заходите в здание рядом с первыми уступами. Там вам дадут талисман.



Sunny Beach

Последнее время на черепашем пляже стало небезопасно: слишком уж много развелось браконьеров. Поэтому вас попросили сопроводить маленьких, еще не обросших панцирем, черепашек до выхода. Чтобы открывать двери, всеми силами заталкивайте больших и тяжелых черепах на кнопки на полу (20). Подзарядившись огненным усилителем (для его активации необходимо убить



(20)

11 врагов), разломайте сундук с драгоценными камнями и, заодно, семь металлических ящиков с маленькими черепашками внутри (21).

За такую доблесть вам обломится сфера. Ближе к концу уровня, забравшись по лестнице, помешайте молодым черепашкам свариться в котле (22), для чего тараном скидывайте их в водоем. За спасение каждой из двух партий рептилий-камикадзе, вы будете награждены сферой. Теперь, когда все сферы собраны, открывайте последнюю дверь, где, поговорив с престарелой черепахой, получите талисман.



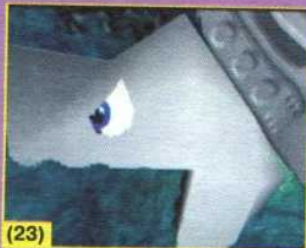
(21)



(22)

Aquaria Towers

Гадкие аквалангисты не перестают пакостить морским жителям. На этот раз они забрали всю воду у ни в чем не повинных морских коньков. Для того чтобы вода вновь вернулась к ним, нажимайте красные кнопки. Кроме водолазов и гигантских крабов, на этом уровне встречаются стальные акулы (23). Ни в коем случае не подплывайте к ним близко: проглотят моментально. Поэтому, чтобы проплыть по одному из кишаших акулами туннелей, придется выложить сотню камней за подводную лодку. Заполнив весь уровень водой, активизируйте огненный усилитель (убейте 14 врагов). С помощью усилителя разбейте сундук с драгоценными камнями и перебейте всех акул, чтобы собрать ранее недоступные сокровища. В зале с усилителем в потолке есть дыра. Через эту дыру выплывите в открытое море (24). Там поговорите с Хантером, который предложит вам верхом на электрическом скейте дважды проплыть сквозь кольца из пузырьков воздуха, оставленные морским коньком (25). Дважды вписавшись во все кольца, вы получите две сферы. После этого поговорите с находящимся поблизости морским коньком, и тот попросит вас освободить шесть его детей, заточенных в шесть башен (26). Для этого посетите все башни в порядке возрастания их номеров. Выполнив поручение, хватайте сферу и плывите в зал с усилителем, где вам дадут талисман.



(23)



(24)



(25)



(26)

Ocean Speedway

Первый speedway в игре не так уж прост. Напомню, что для прохождения speedway'я нужно за отведенное время уничтожить все, что движется, и пролететь сквозь все кольца и арки, не рухнув при этом в воду. Для начала спалите лодки. Кружите вокруг одного из трамплинов, а не пытайтесь нагнать их — только время потеряете. Затем пролетите сквозь кольца и арки. И, наконец, спалите гоночные автомобили (лететь надо вдоль трассы навстречу движению). Чтобы открыть секретное соревнование, пройдите основное, а затем поговорите с одной из рыб на трибуне болельщиков (27). Она предложит вам посостязаться с местным чемпионом. Если, летя за ним, вы не пропустите ни одного кольца, получите сферу.



(27)

Босс — Crush

Чтобы добраться до первого босса, необходимо собрать все шесть талисманов. На арене имеется множество кругов (28), вставая на которые, Краш применяет магическую атаку. Если круг светлый, то монстр пустит несколько электрических волн по полу, а если красный, то несколько файерболлов. В тот момент, когда он бежит к очередному кругу, в него надо плевать огнем. В ярости Краш начнет колотить по земле дубиной, и от вибрации с потолка на него посыплются тяжеленные камни (29) (иногда вместе с камнями падают овечки). Когда динозавр уже будет стоять одной ногой в могиле, он начнет гоняться за вами. Но убежать от него — плохое дело. Седьмой каменный дождик окажется смертельным.



(28)



(29)

Окончание следует.

Mac Fank

В. Дракоша в детстве.



От редакции:
Ну чем не Спайро?

рис. Рыжей Косички
(г. Москва)

ЖИВЫЙ БОЛ

Второй мир — Autumn Plains

Расправившись с Крашем, вы попадете в следующий мир. Не успели вы отвоевать первый замок в Летнем Лесу, как Рипто уже захватил другой замок в Осенних Равнинах. Прежде всего, найдите Толстосума и за 500 камней купите у него способность лазить по лестницам (самое время вернуться в Летний Лес и пройти все уровни на 100 процентов). Чтобы попасть на уровень Zephyr придется выложить 400 камней. А для того чтобы заработал Metro Speedway, соберите хотя бы шесть сфер. По лестницам заберитесь в замок. Чтобы открылась дверь, ведущая в его основную часть, соберите как минимум восемь сфер. В основной части замка заплатите 400 камней Толстосуму, чтобы тот перекинул мост к Shady Oasis. В коридоре замка на стене вы увидите трещины.



Протараньте их и найдете секретный проход (30).



С помощью восходящего воздушного потока поднимитесь на балкон, усыпанный сокровищами. Оттуда на другом воздушном потоке поднимитесь на самую высокую башню. С этой башни можно спланировать к двум висющим над пропастью платформам (31). На одной из них вы найдете сферу, а на другой Icy Speedway. Правда, за участие в speedway'e придется заплатить сотню камней. Запрыгните на стену. Слева (если стоять лицом к замку) в стене есть трещины. Пробейте стену и возьмите сферу (32).



Уровни: Skelos Badlands

Передвижение по первобытному миру само по себе небезопасно: повсюду бродят огненные маги, летают огнедышащие птицы, и из всех щелей сочится раскаленная лава. Поговорите со стоящим около пропасти первобытным вождем, и тот перекинет мостик через пропасть (совершенно бесплатно!). Перейдите мост и спасите первобытных людей от вылупляющихся из яиц динозавров (33). Награда — сфера. А если вы умудритесь спасти беззащитных розовых дебилов и от второй партии динозавров (сложно, но возможно), то и вторую сферу получите. Пройдите по туннелю к озеру лавы. Поговорите со стоящим на одном из островков вождем. Противные ящерицы украли восемь костей, принадлежащих его другу (скелету). Для того чтобы отыскать восемь ящериц-воровок (34), необходимо привести в действие два усилителя, дающих временную неуязвимость (убейте 16 врагов). С их помощью вы сможете ходить по лаве. Собрав все кости, вы не только полюбуетесь на танец их счастливого обладателя (35), но и завладеете последней сферой. Поднявшись по лесенке чуть дальше, вы найдете ракету, которой сможете разбить сундук с драгоценными камнями. Поговорите с вождем, стоящим возле флага, и он отдаст вам талисман.



Пройдя по мосту, вы найдете человека, потерявшего своего снежного леопарда Джорджа. Леопард бродит неподалеку. Чтобы его приручить, скормите ему три рыбки из прорубей (38). Отведите «киску» к ее хозяину, и сфера вам обеспечена! Обнаружив темницу шамана Тука, убейте всех магов и разморозьте эскимосов, которые, скатив огромный снежный ком, освободят вождя. Поговорите с шаманом и берите талисман.



Crystal Glacier

Для начала огненным дыханием разморозьте всех стоящих рядом эскимосов. Выяснится, что ледяные маги захватили в плен местного вождя, шамана Тука. Северный народец попросит вас вызволить шамана, поскольку у него находятся все билеты на сегодняшний хоккейный матч. Встаньте на катапульту, и ребята перебросят вас через пропасть. Там убейте ледяных магов и снова разморозьте эскимосов, которые помогут вам забраться на стену (36). За очередной мост придется заплатить Толстосуму 200 драгоценных камней. Поговорите с шаманом под мостом, и он попросит вас уничтожить 15 пауков, живущих в туннеле. Для этого активизируйте летательный усилитель (убейте 15 врагов) и вперед (37). Главное помнить, что пауки очень быстро размножаются.



Пройдя по мосту, вы найдете человека, потерявшего своего снежного леопарда Джорджа. Леопард бродит неподалеку. Чтобы его приручить, скормите ему три рыбки из прорубей (38). Отведите «киску» к ее хозяину, и сфера вам обеспечена! Обнаружив темницу шамана Тука, убейте всех магов и разморозьте эскимосов, которые, скатив огромный снежный ком, освободят вождя. Поговорите с шаманом и берите талисман.



Breeze Harbor

На обитающих здесь птиц внезапно напали странные существа, внешне напоминающие огромных и жирных червей. Они погасили огонь в паровых котлах и захватили летающий корабль. Подожгите дрова под первым котлом и с помощью образовавшегося воздушного потока поднимитесь вверх. Разведя огонь под вторым котлом, вы наполните водой бассейн.

У третьего котла пройдите влево и поговорите с птицей. Птица попросит вас уничтожить восемь колючих металлических шаров (39). Для этого используйте стоящие повсюду пушки. Очередная сфера. Разожгите третий костер и прыгайте на маленький летающий кораблик, который перевезет вас через пропасть. Убейте 14 врагов, чтобы заработал прыгательный усилитель. Воспользуйтесь им, чтобы запрыгнуть наверх. Сидящая там птица попросит вас собрать 50 шестеренок. Для этого придется прокатиться на оснащенной пушкой вагонетке (40). Собрать шестеренки не так просто, как может показаться: на вашем пути возникнет множество



(39)



(40)

препятствий. Обезжая каменные блоки, помните, что при нажатии джойстика влево или вправо вагонетку очень резко швыряет в соответствующую сторону. Маленькие ящики надо, как и пропасти, перепрыгивать, а вот бочки расстреливать пушкой. Кроме как по бочкам, стрелять надо по стрелочкам, дабы поворачивать на развилках. Сбрав шестеренки и взяв сферу, подожгите деревяшки под последним котлом. Воспользуйтесь заработавшей катапультой (41), чтобы попасть на корабль, и разожгите там два костра. Корабль немного подлетит вверх, и вы сможете взять талисман.

Zephyr

Если на уровне Breeze Harbor червяки напали на птиц, то здесь все наоборот: пернатые твари превратили владения червяков в зону боевых действий. И вы, как гарант всеобщей безопасности, должны это безобразие прекратить. Из врагов особо опасны маленькие цыплятки, плюющиеся ракетами. Пушки на этом уровне предназначены не столько для уничтожения врагов,



(41)



(42)

сколько для взрывания дверей и сундуков с камнями. Поговорите с червяком возле пустого загона. Он попросит вас собрать пятерых сбежавших слоников (42). Слоники эти бродят по округе. Тараном и огнем затолкайте их в загон, и вас одарят сферой. Но парочка слонов все еще гуляет на свободе. Поднявшись по лестнице, подзарядитесь огненным усилителем (достаточно убить парочку врагов) и с его помощью забросьте слонов на высокий уступ (а также взорвите сундук). Зашвырнув беглецов в загон, вы поимеете вторую сферу. Поговорите с червяком около обрыва, и тот со слезами на глазах попросит вас вернуть ему его возлюбленную птаху, которая преспокойно сидит в высокой башне (43). Неподалеку стоит Профессор. Поговорите с ним, он даст вам волшебное семя. Бросьте



(43)



(44)

такое семя на грядку (если вы еще не заметили, они тут повсюду) и из него мгновенно вырастет растение (44). Чтобы растение вновь превратилось в семя, дыхните на него огнем. Посадив семя в овраге, запрыгните на выросшее растение и на уступе возьмите еще одно семя.

Вернитесь к Профессору и посадите оба семени на грядки. Заберитесь по образовавшейся лесенке и возьмите еще семя. Посадите его и сможете запрыгнуть на платформу. Там берите очередное семя и прямо оттуда плюйте на грядку внизу. По выросшему растению переберитесь на мостик и там обнаружите еще одно семя. Посадите его и прыгайте на уступ. Попрыгав по уступам, вы натолкнетесь на Профессора. Он поощрит вас



(45)

сферой и даст еще два семени. С их помощью вы, наконец-то, доберетесь до птички, которая, отдав вам сферу, вернется к своему хозяину. Возвращайтесь на поляну с загонем и на восходящих воздушных потоках поднимитесь к пушке. Пробейте дверь в башенке и прыгайте туда. Бегите к другой пушке и пробейте дверь соседней башни (45). Внутри окажется склад взрывчатки, который тут же взлетит на воздух. На месте недавнего взрыва поговорите с чудом выжившем червяком, и он вручит вам талисман.

Scorch

Мальчуган по имени Хендел и его сестра Грета были посланы в этот город с секретной шпионской миссией. Но, к несчастью, Хендела поймали, поэтому вам придется помочь Грете его выручить. Враги здесь довольно-таки опасные, особенно стражники с ружьями. Нажимая кнопки, поднимайте опущенные флаги (46), чтобы открывались двери. После первой открытой двери поднимитесь по лестнице слева и помогите Хантеру собрать сбежавших из зоопарка обезьян. Для этого та-



(46)



(47)

раньте пальму в тот момент, когда Хантер будет под ней, так чтобы обезьяна упала в его бочку (47). Сделать это надо раньше, чем макака заедет ему ко-косом по «чайнику».

И снова сфера. Опустив мост, спуститесь по лестнице левее него и на восходящих потоках воздуха поднимитесь к сокровищам. В конце уровня поговорите с сидящим в башне Хенделом, и тот попросит принести ему три флага, которые вы совсем недавно подняли так высоко. Подзарядитесь огненным усилителем (убейте 20 врагов), со всех ног бегите к ближайшему флагштоку и плюйте огнем во флаг. Сверху свалится хранитель флагов (48), и надо будет бежать за ним, уворачиваясь от разбрасываемых им бомб. Если вы не словите ни одной, то обретете флаг. Прodelайте это три

раза, и Хендел вручит вам сферу. Тем же усилителем разбейте сундук с драгоценными камнями. Поговорите с Гретой, и она отдаст вам талисман.

Fracture Hills

Свирепые каменные монстры сковали камнем священный храм сатиров. Вам же надо освободить шестерых обращенных в камень музыкантов (49), чтобы те своей волшебной музыкой расколдовали храм. Каменных монстров можно уничтожить, только столкнув в лаву. Кроме них на земле сатиров произрастают живые кусты и деревья. Для активизации таранного усилителя убейте 14 врагов. С помощью этого усилителя вам удастся пробежать по довольно извилистой траектории, прошибая двери и перепрыгивая уступчики, чтобы в конце концов выволить из заточения сатира.



(49)



(48)



(50)

Сфера. Если во время пробега ближе к финишу свернуть влево, то, при некотором везении, вам удастся расколоть сундук с камешками. В месте скопления каменных монстров вы найдете пожилого алхимика (50). Помогите ему донести противоядие до Хантера (своим недавним опытом алхимик сковал его ноги камнем). Старик явно страдает малярией: вместо того, чтобы идти прямо к Хантеру, он сделает здоровенный крюк и пройдет мимо все каменных уродов. Тараньте монстров, иначе те разобьют склянку с бесценным противоядием. Если вы уже научились долбить головой землю (эту способность можно купить только в третьем мире), то сможете помочь Хантеру перебить всех каменных монстров (51). Закончив все свои дела, топайте в храм за талисманом.

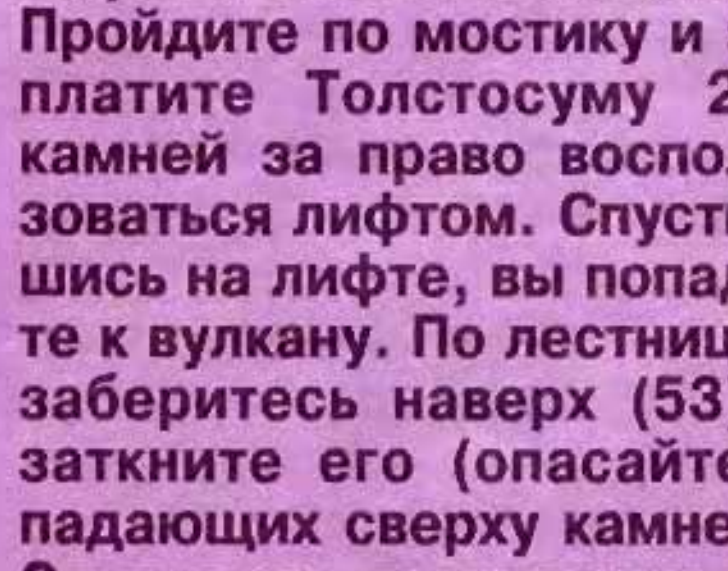
Magma Cone

Безмозглые каменные монстры добрались и до владений фавнов. Они потревожили вулкан, и теперь из-за его извержения фавны не могут устроить вечеринку. Толкайте каменных людей на нарисованные на земле крестики, и фавны сами с ними разберутся. По лестнице на башне заберитесь на уступ слева. С этого уступа прыгните на другой уступ справа. Там по другой лестнице заберитесь на вершину башни и прыгните в дыру. Вы окажетесь в подземной пещере, где встретите Хантера. Он предложит вам посоревноваться в сборе кристаллического попкорна, то и дело выпрыгивающего из трещин в земле (52). Счет ведется до десяти. Выиграв один раз и получив сферу, вы можете выиграть еще одну сферу, если сыграете еще (на этот раз счет ведется до пятнадцати). Выбирайтесь из пещеры и лезьте по лестнице с другой стороны башни. Пройдите по мостику и заплатите Толстосуму 200 камней за право воспользоваться лифтом. Спустившись на лифте, вы попадете к вулкану. По лестницам заберитесь наверх (53) и заткните его (опасайтесь падающих сверху камней). Сделав это, вы сразу же получите талисман. Но не спешите покидать уровень, а спланируйте на мостик. Поговорите с фавном, и тот даст вам последнее задание: уничтожить 12 огненных монстров. Подзарядитесь летательным усилителем



(52)

(для его активизации необходимо убить всего двух врагов) и летите к лаве, чтобы заглотать парящий в струйке пара камень. Теперь поднимайтесь выше и плюйте в первого попавшегося монстра (54). Потом снова за камнем и так, пока всех не перебьете. Последняя сфера.



(53)

Забить этого массивного динозавра значительно сложнее, чем Краша. Тем более что он вооружен пушкой (61), от залпов которой не так уж просто увернуться. Голыми руками Галпа не возьмешь, поэтому придется пользоваться тем, что сбрасывают с неба птицы. А сбрасывают они много чего: бочки со взрывчаткой, бомбы, ракеты и... куриц на закуску. Бочки надо тараном кидать во врага, бомбы — поджигать, а ракеты — брать в рот и плевать. Но всеми этими примочками можете пользоваться не только вы, но и Галп, причем в его руках (ногах) это гораздо более грозное оружие (62). Десять удачно проведенных атак, и любимый телохранитель Рипто откинет копыта!



(54)

Shady Oasis

Живущие в этом восточном городке маленькие гиппопотамчики лишились своего Великого Ягодного Дерева. Помогите им добраться до него. Стряхивайте ягоды с маленьких ягодных деревьев (55), чтобы гиппопотамчик мог их съесть. Съев ягоду и превратившись на некоторое время в большого бегемота,



(55)



(56)

он получает возможность «открывать» запертые двери. В одном месте дерево расположено слишком высоко, и вам придется плюнуть в него камнем, чтобы стряхнуть ягоду. Возле Великого Ягодного Дерева поговорите с одним из гиппопотамчиков, и он попросит вас поймать троих воришек, укравших волшебные лампы (56). Верните лампы, и вас наградят сферой. Возле усилителя, дающего неуязвимость (убейте 18 врагов), стоит еще один гиппопотамчик. Поговорите с ним, он попросит вас освободить восьмерых его братьев из каменных глыб (57). Для этого нужно не только активизировать усилитель, но и научиться долбить головой землю. Если вы уже это умеете, то с легкостью сможете заработать сферу. Чтобы разбить находящийся рядом сундук, ударьте головой по мишени. Обычный же сундук подорвите ракетой. Поговорите с гиппопотамчиком возле Великого Дерева, и он даст вам талисман.

Metro Speedway

Сначала перебейте птиц, сидящих на рубильниках, затем ребят, висящих на веревках над водой (проще всего спалить наковальни, к которым крепятся их веревки).



(58)

Теперь пролетите сквозь часть арок, перебейте мужичков с табличками в руках и пролетите сквозь оставшиеся арки. Пройдите основное соревнование, поговорите с бородатым человеком за одним из водопадов (58) и получите от него задание. Летите за Хантером и подбирайте мешки с деньгами, которые он будет выбивать у сидящих на стенах воришек, прежде чем они упадут на землю. Сфера.

Icy Speedway

Для начала спалите парашютистов (именно парашютистов, а не веревки) и снегоходы, потом высунувшихся из воды динозавров и танцующих человечков и, наконец, пролетите сквозь арки.



(60)

Босс — Gulp

Теперь, спустившись на землю, протараньте ледяной домик (59), внутри которого окажется Хантер. Поговорите с ним, и он предложит вам полетать на парашюте (60). Если вы впишитесь во все 50 колец, заработаете магическую сферу.



(59)



(62)



(61)

Третий мир — Winter Tundra

Проказник Рипто засел в последнем замке. Несмотря на то, что уровней здесь меньше, чем в предыдущих мирах, добраться до босса будет сложнее. Дело в том, что все талисманы вы уже собрали, поэтому в этом мире все решает количество находящихся в вашем распоряжении магических сфер. Даже за прохождение уровня дается все та же сфера.

(63)



Cloud Temples нужно собрать 15 сфер, а чтобы вас пустили на уровень Metropolis все 25. За участие в Canyon Speedway заплатите Толстосуму 200 драгоценных камней и еще тысячу камней выложите за способность долбить головой землю. Теперь раздолбайте лежащие вокруг каменные глыбы, и в самой

Чтобы попасть на уровень



(64)



(65)

большой (63) обнаружите сферу. Вторая сфера лежит на стене (64). Попасть туда можно на восходящих потоках воздуха. Взяв ее, не спешите спрыгивать вниз. Справа от замка (если стоять к нему лицом) есть водопад (65). Прыгнув в него и проплыв по туннелю, вы найдете третью сферу.

Уровни: Mystic Marsh

Проживающие здесь водяные маги оказались в незавидном положении: пересох их священный фонтан. В результате обитающая на острове фауна вышла из-под контроля. Остерегайтесь слонов, они большие и быстрые. Так что затопчут и не заметят... В одной из башенок на восходящем воздушном потоке поднимитесь на крышу и прыгайте к соседней башенке. Там вы найдете Профессора. Бедняга потерял свой карандаш, и от вас требуется его отыскать. Берите яйцо, которое он вам даст, и по веткам деревьев ступайте на возвышенность. Там кидайте яйцо в гнездо (66), и при-



(66)



(67)

летевшая птица сбросит вам какой-то плод. Неподалеку стоит горшок (67). Бросайте туда вашу находку, выросшее из горшка растение выплюнет резинового утенка. Хватайте утенка и бегите к пруду с утками (68). Плюйте его туда, и ма-



(68)

утка даст вам еще один плод. Кидайте его в котел, стоящий в пещере (69), из него выпадет монетка. А что делают с монетками? Правильно! Кидают в фонтан. Сделайте это и получите карандаш. Верните Профессору его собственность, за это он даст вам сферу. Активируйте прыгательный усилитель (убейте 20 врагов), с

(69)



его помощью прыгайте на самую высокую возвышенность.

Там поговорите с путешественником (70). Оказывается, воришки свистнули все его автомобильные свечи, и теперь он не может починить машину. Поймайте четырех воришек, и путешественник подарит вам сферу. По-

ворите с водяным магом на краю средней возвышенности. Проснувшись, он вновь «включит» фонтан, а в благодарность за то, что вы его разбудили, вручит вам сферу.

Cloud Temples

Злые маги украли у добрых магов волшебные палочки, теперь с их помощью чинят беспредел в некогда тихих и спокойных храмах. Истребляйте злых магов (71), а добрые маги будут устранять преграды у вас на пути. Отмахиваясь от горных козлов, вы рано или поздно наткнетесь на здорового такого парнишку (72). Это секрет-



(71)

ный агент Зеро. Поговорите с ним, и он предложит вам поиграть в шпионов. Следуйте за агентом, прячась при этом от него за деревьями. Если вы умудритесь добраться до его секретного убежища незамеченным, получите сферу.

Для выполнения второго задания необходимо активировать два ледяных усилителя (убейте 21 врага).

В местной колокольне завелись гадкие тролли. Попытки магов сжечь их огнем не увенчались успехом, поэтому единственный шанс изгнать них — хорошенько их напугать. Для этого надо позвонить в три колокола. Под-



(72)

зарядитесь ледяным усилителем и замораживайте троллей, чтобы те превращались в ледяные глыбы (73).

Прыгая по глыбам, вы доберетесь до первых двух колоколов. После того как вы позвоните в них, около усилителя возникнет воздушный поток, на котором вы сможете подняться к последнему колоколу. Находящейся там же ракетой разбейте сундук. За избавление от троллей вас одарят сферой. Третью же сферу вы получите в последнем храме.

(73)



Robotica Farms

Ферма эта не совсем обычная или, правильнее сказать, совсем необычная. Дело в том, что абсолютно все ее обитатели — роботы. И даже выращиваемые здесь овощи сделаны из металла. Не так давно эту ферму постигла вполне обычная для любой фермы проблема — вредители (тоже механические). И все бы ничего, да вот только большие они очень... Некоторые насекомые, например, кидающие бочки не так уж опасны. Но вот маленьких крутящихся жуков (уничтожить их



(74)



(75)

можно, лишь долбя головой) и ос действительно стоит избегать. Один из фермеров попросит вас отогнать настырных жуков от его дорогостоящих пугал (74). Для этого сгоняйте их с одного пугала, и пока они будут лететь к другому, жгите огнем.



(76)

Metropolis

В высокотехнологический город, населенный роботами, неожиданно вторглись непонятно откуда взявшиеся животные. И теперь, кроме миролюбивых роботов, в нем встречаются коровы в скафандрах и с бластерами, свиньи-камикадзе с приделанными к спинам ракетами и прочая живность. На первый взгляд в этом уровне полно пропастей. Но на самом же деле их нет вообще, поскольку все постройки в городе окружены силовым полем! Долбите головой лифты, чтобы те заработали. В одной из комнат поднимитесь по лестницам и на льду сразитесь с быком (77). Он будет швырять в вас бомбы, а вы отбивайте их в него огненным дыханием, при этом, стараясь самому на них не нарваться. За победу над быком вам дадут сферу. Этот уровень особо примечателен тем, что в нем находится уникальный летательно-огненный усилитель (активизируется сам). Поговорите со стоящей около усилителя женщиной-роботом, и она, дав вам сферу, откроет выход с уровня. Не спешите прыгать в портал! Девушка попросит вас уничтожить три летающие тарелки (78). Подзарядитесь усилителем и в полете расстреляйте их файерболлами (а также взорвите два ящика с драгоценными камнями). Старайтесь не висеть у тарелок на «хвосте»: из их сопел частенько вылетают ракеты. За устранение неопознанных летающих объектов — сфера. Уничтожьте еще пять тарелок и получите последнюю сферу.



Подзарядитесь усилителем и в полете расстреляйте их файерболлами (а также взорвите два ящика с драгоценными камнями). Старайтесь не висеть у тарелок на «хвосте»: из их сопел частенько вылетают ракеты. За устранение неопознанных летающих объектов — сфера. Уничтожьте еще пять тарелок и получите последнюю сферу.

Canyon Speedway

Полет по каньону на редкость прост. Сначала спалите баранов, потом пролетите сквозь кольца, затем перебейте кружащих в небе птиц. Теперь выкручивайте на дорогу и летите навстречу едущим автомобилям, сжигая их по мере поступления. Пройдя основную часть speedway'я, поговорите с Хантером, стоящим на уступе возле птиц (79). Он предложит вам прокатиться на его самолетике. Самолетом при этом управляете не вы, а Хантер с помощью дистанционного управления. От вас же требуется поразить 25 целей из пушки (80).



Сфера.

Босс — Ripto

Чтобы попасть к последнему боссу, надо иметь при себе никак не меньше 40 сфер. Бой этот будет хоть и тяжелый, но очень интересный! Состоит он из трех частей. Первая часть: Коротышка Рипто бежит по арене и стреляет в вас файерболлами (81). Собирайте сферы, которые вам сбрасывает Хантер. Набрав три сферы, вы получаете какую-либо супер-способность (либо супер-таран, либо плевки), но на очень короткое время. В этот момент атакуйте врага. Но и Рипто, собрав три сферы, может применить спец. прием.



Вторая часть: снимите всю линейку здоровья Рипто, и он призовет механического Галпа (82). Тактика боя та же. Третья часть: механический Галп уничтожен, и Рипто, усевшись на огромную птицу, уничтожает арену. К счастью, Спайро успел прихватить золотую сферу и получил способность летать и стрелять файерболлами (83). Стреляйте в Рипто, затем быстро пикируйте вниз и летите над лавой. Так выпускаемые боссом самонаводящиеся сгустки плазмы в вас не попадут. Итак, Рипто повержен! Жители королевства Авалор выражают вам свою благодарность и даже заставляют Толстосума вернуть вам все отданные ему в свое время сокровища. А теперь титры...



Но не торопитесь выключать приставку! Приключения еще не закончились!

Dragon Shores

Попал-таки наш Спайро к Драконьим Берегам. Но, чтобы вас пустили драконий парк развлечений, необходимо собрать 55 магических сфер и 8000 драгоценных камней. В парке есть четыре вида аттракционов: тир (84), поездка



на вагонетке (85), скидывание монстров в бассейн (86) и туннель любви (87).

Трижды одержав победу на первых трех аттракционах, вы заработаете девять жетонов. Еще один вам дадут за согласие один раз проплыть на лодке по туннелю любви. Заполучив все десять жетонов, вы сможете попасть в драконий театр, где вам покажут все ранее просмотренные заставки. Но есть в драконьем парке еще одна загадочная дверь, которая откроется для вас, только если вы соберете все 64 магические сферы и все 10000 драгоценных камней. За этой дверью находится усилитель, дарующий бесконечный огненный заряд (88)! Я, честно говоря, рассчитывал на большее, ну да ладно... Подзарядившись этим усилителем, вы можете вернуться в



Авалор и немного поразвлекаться. На этой радостной ноте я завершаю свое повествование и очень надеюсь, что оно действительно помогло вам в нахождении всех 100 процентов секретов этой гениальной игры.

Mac Fank

