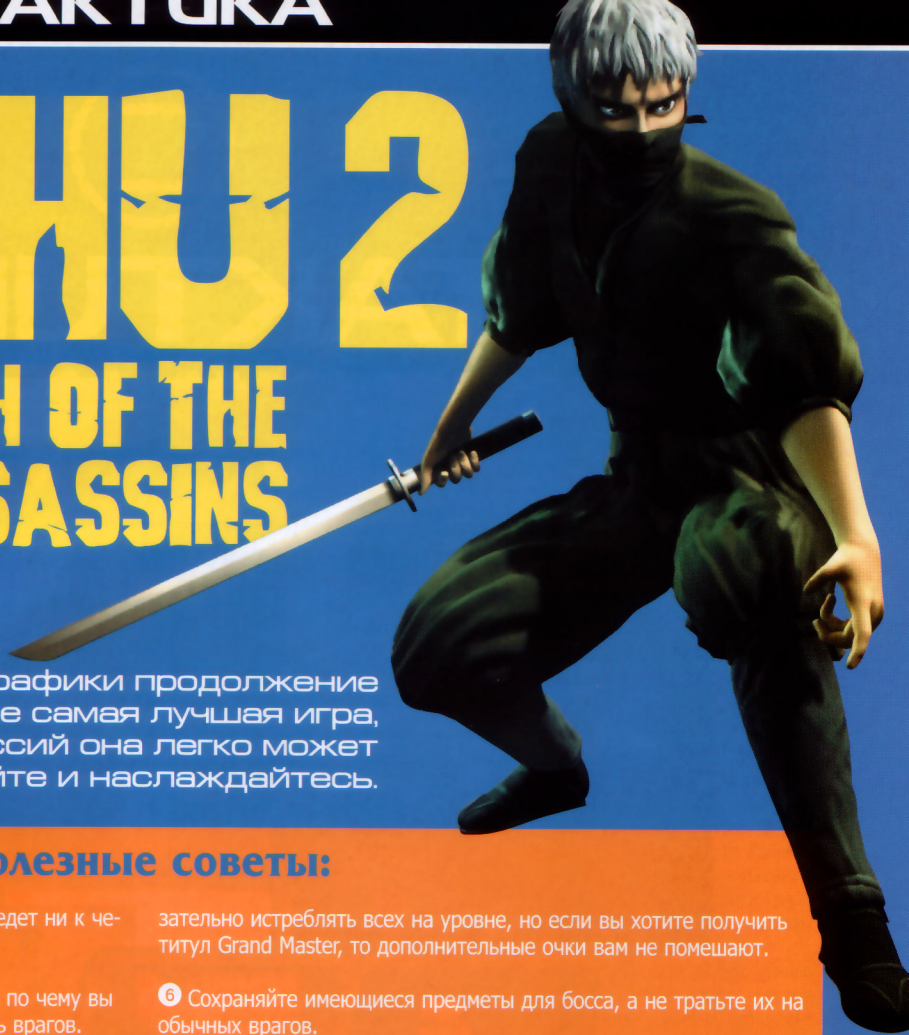


TENCHU 2

Mac Fank

BIRTH OF THE STEALTH ASSASSINS

Возможно по части графики продолжение истории «ночных убийц» и не самая лучшая игра, но вот по запутанности миссий она легко может занять место лидера. Читайте и наслаждайтесь.



Полезные советы:

- 1 Старайтесь быть терпеливым. Суетливость не приведет ни к чему хорошему.
- 2 Следите за своими движениями, а особенно за тем, по чему вы ходите. Шлепанье по воде, к примеру, может привлечь врагов.
- 3 Используйте кнопку [R], чтобы красться. Так вражеским ниндзя будет сложнее вас засечь. Под водой же кнопка [RT] поможет дышать через трубочку. А если вы нажмете на эту кнопку, стоя у стены, то сможете заглянуть за угол.
- 4 Чтобы совершить длинный прыжок, дважды нажмите вперед и [X]. А чтобы совершить высокий прыжок с разворотом, нажмите вниз, вверх и [X].
- 5 Для того чтобы убить врага незаметно, нужно подкрасться к нему со спины или сбоку и нажать на кнопку удара. Вообще, старайтесь убивать врагов именно таким способом, т. к. это дает дополнительные очки в конце миссии. Даже если вас засекли, бегите, и когда все уляжется, вернитесь и убейте врага исподтишка. Не обя-

зательно истреблять всех на уровне, но если вы хотите получить титул Grand Master, то дополнительные очки вам не помешают.

6 Сохраняйте имеющиеся предметы для босса, а не тратьте их на обычных врагов.

7 Используйте свой гарпун, чтобы добираться до труднодоступных уступов.

8 Многие враги носят при себе ценные предметы, поэтому, убив кого-то, тщательно обследуйте его труп ([RT]).

9 Если вы находитесь на приличном расстоянии от врага, но он смотрит в вашу сторону, вы услышите сердцебиение. Это значит, что он что-то заподозрил, и если вы не отойдете подальше, он вас заметит.

10 Счетчик в уголке экрана информирует вас о приближении неприятеля. Чем больше число на нем, тем ближе враг.

11 Передвигаться проще, убрав оружие в ножны (2 раза нажать на [O]). Но прежде чем идти к боссу, всегда убеждайтесь, что ваш клинок находится у вас в руках.

12 Для того чтобы перетаскивать трупы убитых врагов, пригнитесь ([RT]) и нажмите [O].

Внимание! Все миссии описываются по имеющимся картам. Каждый «шаг» соответствует определенному номеру на карте. «Шаги» показывают наиболее простой способ незаметного убивания врагов. Выполнять все указания необходимо только в том случае, если вы хотите получить в конце миссии титул Grand Master. В противном случае можно, игнорируя всех неприятелей, сразу бежать к боссу.

МАР КЕЙ



Шаги



Аптечка



Зверь



Оружие



Враг



Союзник

Сценарий Рикимару (Rikimaru)

Миссия 1 — A Test from the Master

В конце своего обучения каждый воин тени сдает экзамен. Настало такое время и для Рикимару. Прежде чем приступить к самому последнему тесту, вы можете побродить по округе, дабы получше разобраться с управ-

лением. Закончив все свои дела, направляйте свои стопы к дому вашего учителя, что располагается на возвышении. Старый садист отправит вас в подземелье, полное врагов и ловушек.

Шаг 1: Убейте первого врага (по возможности незаметно) и с помощью гарпуна заберитесь на уступ.

Шаг 2: Чтобы прикончить ниндзя внизу, спрыгните в тот момент, когда он повернется к вам спиной. После этого цепляйтесь за уступ на юге и продолжайте свой путь.

Шаг 3: В конце коридора спрячьтесь за стеной, чтобы вас не заметил враг. Убейте его и двигайтесь дальше особенно осторожно — впереди ловушки.

RIKIMARU AND AYAME
TRAINING
9 ENEMIES
0 BOSSES



Шаг 1: Ловушки в полу! Бегите, не останавливаясь, иначе плиты под вами провалятся, и вы упадете в пропасть.

Шаг 2: Ловушки в стенах! Стрелы, летящие из дырок в стене, могут сильно подпортить вам жизнь. Будьте осторожны!

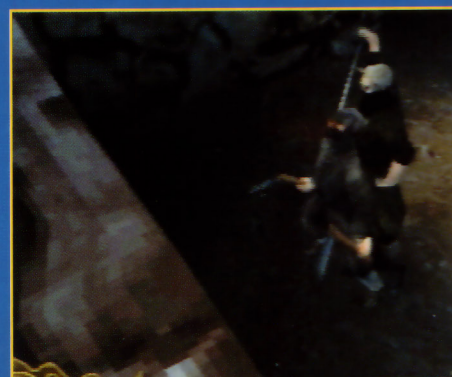
Шаг 3: Еще один враг ожидает вас внизу.

Шаг 4: С помощью длинного прыжка перепрыгните овраг с отравляющим газом.

Шаг 5: Ветошь в углу коридора — не что иное, как огненная ловушка. Не подходите к ней близко и ничего в нее не кидайте. Взорвавшись, бомба привлечет к себе внимание следующего врага.

Шаг 6: Тихо подкрадитесь к супостату и нанесите подлый удар в спину.

Шаг 7: Пройдите мимо таблички, указывающей вверх, до конца коридора и поверните направо. Заберитесь в комнату слева (будьте осторожны: в стене ловушка). За следующим поворотом вы наткнетесь на самурая, которого, естественно, надо лишить жизни. Сделав свое черное дело, возвращайтесь к табличке.



Шаг 8: Забравшись наверх, пробегитесь немного и прыгайте в воду.

Шаг 9: Быстро проплывите по подводному туннелю. Следите за тем, чтобы не закончился воздух.

Шаг 10: Воспользуйтесь своим умением находиться под водой, дыша через трубку, чтобы дождаться, пока враг повернется спиной. В этот момент выныривайте и перерезайте ему горло.

Шаг 11: Идите на север и спрячьтесь за стеной от еще одного ниндзя. Воспользовавшись удобным моментом, убейте и его.

Шаг 12: Последнего самурая прикончите около больших дверей, ведущих на следующий уровень.

Миссия 2 — The Gang of Thieves

Воры и горные разбойники объединились с целью ограбления мирной деревушки. Вы как защитник всех обиженных и бездоленных должны их остановить. Но смотрите, чтобы под вашу горячую руку не попали мирные жители.

Шаг 1: Обежав деревушки на земле (если напоретесь на них, привлечете к себе внимание врагов), зайдите во второй дом и

RIKIMARU

THE GANG OF THIEVES

11 ENEMIES
1 BOSS



прирежьте спящего там самурая.

Шаг 2: Идите на запад и заберитесь на крышу дома, где найдете второго неприятеля.

Шаг 3: Залезьте на охранную башню и разберитесь там с лучником. Спрыгивая на землю, постарайтесь сделать так, чтобы вас не заметила селянка.

Шаг 4: Шагайте на восток, а затем на север вдоль горного массива справа к пересохшему каналу. Пересеките его по мосту и устраните бандита за поворотом.

Шаг 5: Бегите на северо-запад и спрячьтесь за деревом от врага, стоящего на мосту. Вырубите его в тот момент, когда он отвернется.



Шаг 6: Двигайтесь на запад, потом на юг и убейте еще одного самурая.

Шаг 7: Топайте на север к еще одной охранной башне с лучником. Сделайте ему харакири и спрыгивайте с восточной стороны.

Шаг 8: Около деревьев пасется еще один вражеский ниндзя, нуждающийся в срочном убийении.

Шаг 9: Ступайте на запад к горам, а оттуда — на север к Святыне Шинто. Притаившись за левой колонной, атакуйте самурая со спины.

Шаг 10: Около валуна стоит бдительный лучник, охраняющий путь к боссу.

Босс — Garan (100 HP)

Лидер бандитов любит использовать дымовые шашки, испарения которых вас на время парализуют. Посему, только заведя дымок, отскакивайте назад! Кроме того, Гаран не имеет ничего против динамита, которым он кидается всякий раз, как вы отбегаете от него



слишком далеко. Поэтому, спасаясь от газа, старайтесь все-таки не вынуждать босса применять бомбы. В промежутках между маневрами не забывайте рубить врага своим оружием.

Миссия 3 — Treason at Gohda Castle

Ваш учитель поручает вам ответственное задание — спасти Лорда Года от его злого дяди, осадившего замок племянника.

Шаг 1: Все начинается на нижнем этаже, где нет ни одного врага. По лестнице поднимитесь наверх и прорубите бумажную дверь, за которой притаился охранник.

Шаг 2: По коридору бегите на запад до открытого пространства, где найдете лучника.

Шаг 3: Двигайтесь на север и остановитесь перед еще одним открытым пространством.

RIKIMARU

TREASON
AT
GODA
CASTLE

13 ENEMIES
1 BOSS



самураю. Подождите, пока он повернется к правой стене, и быстро пронзите его мечом.

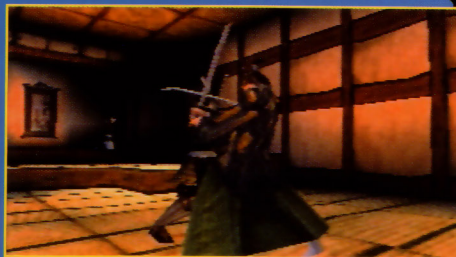
Шаг 10: Пройдите налево и, встав под небольшим балкончиком, зацепитесь за край гарпуном. Повиснув на руках, дождитесь, пока стоящий там враг отвернется к стене. Убив его, снова поднимайтесь по лестнице.

Шаг 11: Будьте внимательнее: прямо около лестницы бродит бандит, которого весьма непросто подкараулить. Разделавшись с ним, поднимитесь еще по нескольким лестницам на последний этаж здания.

Шаг 12: Обнажив свое оружие, бегите на север по коридору.

Босс — Gohda Motohide (120 HP)

Для победы над этим боссом достаточно снять ему половину здоровья. Единственная опасность этой битвы заключается в том, что дядя Лорда Годы



очень любит постреливать в вас из пистолета. Не давайте ему это делать, непрерывно рубя его мечом. Но не забывайте ставить блок на 3-хитовое комбо этого босса.

Миссия 4 — Lord Toda's War Camp

Лорд Года находится в незавидном положении: враги вторглись на его территорию, похитив при этом его жену и дочь. От вас требуется найти и убить Лорда Тоду, прежде чем тот успеет добраться до вашего покровителя.

Шаг 1: Спрячьтесь за барьером на севере и подождите, пока враг пойдет на запад. Тогда выбегайте из укрытия и наносите смертельный удар.

Шаг 2: Подстерегите самурая на другой стороне лагеря, спрятавшись за бревнами.

Шаг 3: Еще один недруг находится к западу от вас. «Снять» его проще всего, прыгнув с ветки находящегося рядом дерева.

Шаг 4: Местность около охранной башни патрулируется вражеским ниндзя. Спрячьтесь за бревнами, чтобы он вас не заметил. Но учтите, на башне еще стоит лучник.

Шаг 5: Бегите к небольшому домику на востоке. Севернее него есть холмик, по которому бродит унылый лучник.

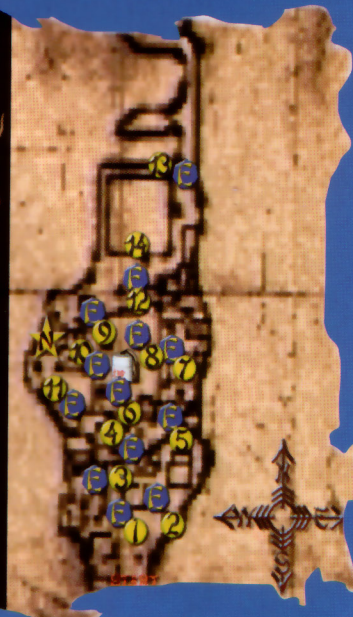
Шаг 6: Около груды бревен зацепитесь гарпуном за уступ на севере. Спрячьтесь за барьером от еще одного приспешника Лорда Тоды.

Шаг 7: Заберитесь на первое дерево на юго-востоке, и обнаружите, что неподалеку от вас находится враг. Убейте его в тот

РИКИМАРУ

LORD TODA'S
WAR CAMP

13 ENEMIES
1 BOSS



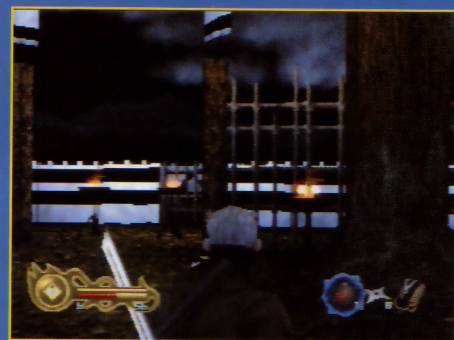
момент, когда он идет на север.

Шаг 8: Заберитесь на охранную башню и прикончите там лучника. После этого спрыгивайте вниз и следуйте на северо-запад.

Шаг 9: Около дома вы найдете агрессивно настроенного самурая.

Шаг 10: Спрячьтесь за очередной охранной башней так, чтобы вас не заметил враг южнее. Убейте тогда, когда он подойдет поближе.

Шаг 11: Вернитесь немного назад, чтобы разобратся с самураем на открытом пространстве чуть ниже.



Шаг 12: Бегите на север мимо двух охранных башен. Вход в штаб стережет всего один ниндзя. Но, разделавшись с ним, не торопитесь входить внутрь, ибо нам осталось убить еще одного.

Шаг 13: Идите на запад по периметру лагеря, пока не набредете на последнего врага.

Шаг 14: Возвращайтесь к штабу и заходите внутрь.

Эту часть помещения патрулирует враг с мечом. Убейте его и следуйте в комнату справа, где порежьте мечом очередную важную дверь.

Шаг 9: В коридоре пришейте неприятеля, покинув комнату, поднимайтесь по лестнице.

Шаг 10: Идите на восток мимо ловушки в полу. Добежав до охранника, убейте его раньше, чем он успеет вас заметить.

Шаг 11: Вернитесь к лестнице, по которой вы поднялись, и шагайте на юг. Вскоре вам встретится одинокий такой лучник.

Шаг 12: Спрячьтесь сбоку от прохода, не попав при этом в ловушку в середине комнаты. Дождитесь, пока лучник напротив вас пойдет на север, и только тогда атакуйте.

Шаг 13: Идите на север. За поворотом спрячьтесь около лестницы — впереди вас ждет недруг.

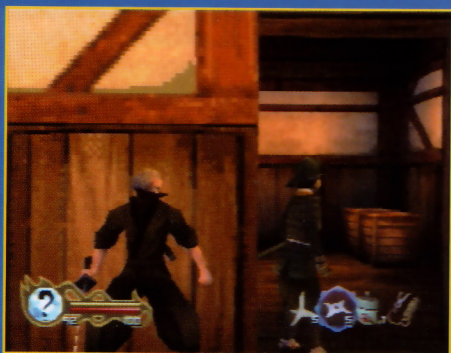
Шаг 14: Еще один супостат находится в восточной части коридора за углом.

Шаг 15: Пройдите в комнату на юге и быстро спрячьтесь у стены, поскольку в следующем помещении находится еще один враг. Убейте его и прорубите дверь, ведущую к лестнице.

Шаг 16: На следующем этаже выйдите из комнаты и двигайтесь на север. Взберитесь по лесенке в конце коридора. Пройдите еще немного, и на возвышенности найдете лучника.

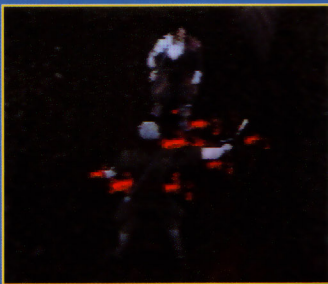
Шаг 17: Пройдите через комнату справа и направляйтесь на юг. За поворотом на возвышенности вас ожидает очередной лучник.

Шаг 18: Спрячьтесь около двери, ведущей к



Босс — Suzaku (200 HP)

Для победы над этим таинственным ниндзя достаточно лишить его половины здоровья. Проще сказать, чем сделать! Босс этот обожает кидать в вас



сюрикены и бомбы. Да и контактный бой не пойдет Рикимару на пользу: Сузаку использует сложное комбо, сочетающее удары мечом и ногами. Поэтому лучшая стратегия — бегать от врага, используя на нем весь свой арсенал оружия и разбрасывая по полу колючки. Сложный бой.

Миссия 5 — Demon Mountain

Рикимару направляется в крепость Усаба, где бандиты держат похищенных в деревне людей. На этом уровне имеется много врагов, но вам достаточно убить 15.

Шаг 1: Зацепитесь гарпуном за третий уступ и повисните на руках. Как только стоящий там бандит отвернется, пронзите его мечом.

Шаг 2: Спуститесь на землю и идите на северо-запад. Около потока ходит второй головорез.

Шаг 3: Бегите мимо водопада на запад. Завидев врага, передвигайтесь крадучись, иначе он вас заметит.

Шаг 4: Двигайтесь на юго-за-

пад. Там вас ждет встреча с усердно патрулирующим свой участок ниндзя.

Шаг 5: Не сходя с места, посмотрите на север. Там наверху есть несколько уступов, ведущих к хижине. Внутри мирно спит бандит.

Шаг 6: Заберитесь на еще один уступ, выше домика. Дальше лезьте только тогда, когда враг, патрулирующий следующую возвышенность, пойдет на запад.

Шаг 7: Спрыгните с горы на север и бегите по туннелю. В ящике вы найдете отравленный рис (Poison Rice). С помощью гарпуна заберитесь на уступ неподалеку и висите на руках, пока стоящий там лучник не повернется к вам спиной. Тогда-то вы его и убьете. Вернитесь туда, где вы подобрали рис, и, забежав за поворот, следуйте на восток.

Шаг 8: Когда вы добежите до уступов, взбирайтесь по ним наверх. Но учтите: на одном из них стоит бдительный бандит. Убив его, пригнитесь, чтобы вас не заметили враги на уступах севернее.

Шаг 9: Повернитесь на восток и посмотрите вниз. Где-то около воды курсирует еще одна вражеская морда.

Шаг 10: Пройдите на север и обойдите дом около потока. Гарпуном зацепитесь за уступ севернее. Повиснув на руках, дождитесь, пока враг перейдет мост и направится к вам. Насадив его на меч, обратите внимание на еще одного супостата под мостом.

Шаг 11: Прежде чем прыгать на врага под мостом, тщательно осмотритесь.



Заказ по интернету:
http://www.e-shop.ru
e-mail: eshop@gameland.ru

e@shop
http://www.e-shop.ru

(095) 258-8627
(095) 928-6089
(095) 928-0360
(812) 311-8312

Внимание! Супер-предложение:

только 2 дня в неделю (среда и четверг), только 2 часа (с 10.00 до 12.00) для покупателей, оформивших заказ через Интернет,

\$79.99 Driving Emotion Type S	\$79.99 Fantavision	\$79.99 ESPN X Games Snowboarding	\$69.99 Kessen
\$79.99 Dead or Alive 2	\$79.99 Ridge Racer V	\$79.99 Summoner	\$79.99 Dark Cloud
\$79.99 Ico	\$69.99 Big SSX Snowboard Supercross	\$79.99 Tekken Tag Tournament	\$69.99 Street Fighter EX3
\$55.99 Basic Memory Card	\$55.99 PSX-2 Controller	\$79.99 Mega Memory Card	\$119.99 Racing Wheel



War Ⓢ: Отыщите и убейте волка, бегающего к западу отсюда. Если вы оставите его в живых, он может напасть на вас в самый неподходящий момент.

War Ⓢ: Идите на север к горе, где обнаружите проход. Пройдя вперед, поставьте его, чтобы вас не заметил ниндзя.

War Ⓢ: Продолжайте свой подъем на гору. Зацепитесь за самый высокий уступ на юге. Там стоит лучник.

War Ⓢ: Заберитесь на уступ на востоке. Оттуда спускайтесь по своеобразным ступенькам вниз к дому. Но, пройдя совсем чуть-чуть, остановитесь, иначе вас заметят. Атакуйте неприятеля только тогда, когда он идет на восток.

War Ⓢ: Подождите, пока враг на уступе севернее уйдет, и цепляйтесь за каменную колонну. Висите на руках, выжидая подходящий момент, чтобы запрыгнуть на «вражескую» платформу. Но не торопитесь брать в руки оружие, а заберитесь на возвышенность прямо перед вами. В противном случае вас может заметить и потенциальная жертва, и притаившийся за углом волк. Разделавшись с ниндзя, цепляйтесь гарпуном за деревянный мост наверху, соединяющий крепость со скалой.

Босс — Kamadoma (200 HP)

Не очень сложный противник. Как и большинство боссов, Камадома активно пользуется гранатами и дымовыми шашками. Следуя его примеру, почаще погружайте врага в зловонные испарения. А пока тот



пытается прийти в себя, не теряя времени, кромсайте его мечом.

Миссия 6 — The Secret Harbor

Раненый крестьянин вручает Рикимару карту, в которой указывается местонахождение сек-

ретного залива, где прячут остальных пленников.

War Ⓢ: Восточнее того места, где вы начали миссию, находится вражеский ниндзя.

War Ⓢ: Перелезьте стену на юге и прыгайте в углубление в тот момент, когда патрулирующий эту область самурай движется на юг. Убейте его и забирайтесь на уступ наверху.

War Ⓢ: Продолжайте лезть вверх, а когда увидите врага, прыгните на него сверху и нажмете на кнопку удара.

War Ⓢ: К юго-востоку отсюда пасется еще один бандит, вооруженный ружьем.

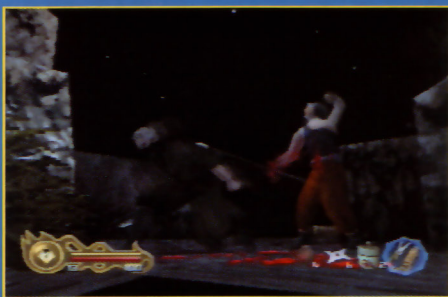


War Ⓢ: Пройгнорируйте парня на севере и бегите на юго-восток. Заберитесь на уступ с факелом, а потом еще выше. Пригнитесь, чтобы вас не заметил ниндзя. Как только появится возможность, прикончите его.

War Ⓢ: Пробежитесь на запад и спрячьтесь за каменным блоком. Вокруг колонны рядом бродит враг.

War Ⓢ: Двигайтесь к траншее, после чего идите на юг вдоль горы на западе. Остановитесь, когда достигнете пляжа с деревом. Восточнее вас, за каменным блоком, находится женщина-ниндзя. Передвигаясь по пляжу, будьте осторожны — здесь полно ловушек.

War Ⓢ: Вернитесь к горному массиву на западе и продолжайте двигаться на юг. Завидев скалу в виде арки, передвигайтесь кра-



дучись, поскольку на ней стоит охранник.

War Ⓢ: Залезьте на арку. На юге, на другой стороне арки, стоит мужик с ружьем.

War Ⓢ: Возвращайтесь на пляж и идите на восток. Спрячьтесь за камнем и посмотрите вперед: где-то там бродит женщина-ниндзя. Убейте ее, когда она подойдет поближе.

War Ⓢ: Врага с копьем еще восточнее притопить совсем легко — он почти всегда смотрит в другую сторону. Разберитесь с ним и продолжайте свой путь на восток.

War Ⓢ: Находясь около деревянной лодки, посмотрите на ниндзя около пляжа. Подбегите и вонзите в нее свой клинок в тот момент, когда она смотрит на воду.

War Ⓢ: Теперь возвращайтесь на запад и убейте неприятеля около пристани.

War Ⓢ: Внезапно появится еще один самурай. Быстро подбегите к нему и нанесите смертельный удар, пока тот не успел опомниться.

War Ⓢ: На палубе корабля находится всего один враг. Убейте его тогда, когда он повернут лицом на восток. В трюме приготовьтесь биться с боссом.

Босс — Wang Xiaohai (130 HP)

Этот воин не носит при себе никакого оружия — ему и своих кулаков с избытком хватает. Его 7-хитовое комбо способно пробить любой блок. Так что не давайте ему возможности его



применить. Лучшая атака против Ванга — это выпад (два раза вперед и удар мечом).

Миссия 7 — Temple of Dreams

Священный храм был захвачен кланом «Пылающий Рассвет». Рикимару поручено прогнать бандитов. Обязательно возьмите с собой противоядие (antidote) — оно пригодится при битве с боссом.

War Ⓢ: Идите на восток и около склона пригнитесь, чтобы вас не заметил стоящий выше ниндзя. Убейте его, когда тот отвернется.

War Ⓢ: Продолжайте двигаться на восток. На открытом пространстве спрячьтесь за кустиком. Выследив женщину-ниндзя на юге, прикончите ее, когда та смотрит на восток.

RIKIMARU

TEMPLE
OF
DREAMS

29 ENEMIES
1 BOSS



Шаг 1: Шагайте на северо-запад, и на большом камне увидите лучника. Аккуратно подкрадитесь и убейте его.

Шаг 2: Идите на север к еще одному стоящему на камне лучнику. Зарезав беднягу, ступайте на восток.

Шаг 3: Ниндзя около воды устранивается легко. Находясь в воде, заберитесь на его платформу тогда, когда он смотрит на стену. Лишив его брэнной жизни, быстро спрячьтесь, чтобы вас не засек враг на севере.

Шаг 4: Идите по поясу в воде между тройкой и горой. Когда станет глубоко, плывите к северо-восточной части здания. Дыша через трубку, подождите, пока враг отойдет подальше. Тогда выныривайте и спрячьтесь за стеной, поскольку всплеск воды слегка встревожит его. Когда же он успокоится и отвернется, убейте его.

Шаг 5: Вернитесь к воде и идите на север. Когда пол у вас под ногами станет красным, пригнитесь и посмотрите на север. Где-то там находится вражеский ниндзя.

Шаг 6: Бегите на запад к большой квадратной пристани. В поле вашего зрения попадет недруг. Когда он пойдет на северо-запад, подкрадитесь к нему и полосните мечом.

Шаг 7: К северу от вашей теперешней позиции находится маленький островок, на котором влачит свое существование вооруженный мечом бандит.

Шаг 8: Шагайте на запад, где в мелководье стоят каменные блоки. За самым длинным расположился лучник. Убить его несложно, но остерегайтесь женщины-ниндзя, которая патрулирует область на севере.



Шаг 9: Под водой плывите на запад мимо строения. Около второй по счету лодки, дыша через трубочку, убедитесь, что стоящий на ней лучник отвернулся. Вынырнув из воды, пережьте ему горло.

Шаг 10: Плывите на северо-запад вокруг постройки. Забравшись на борт небольшой лодки, убейте спящего охранника.

Шаг 11: Направляйтесь на юг вдоль западной горы. Двигаясь по мелководью, остановитесь, как только услышите всплеск — это враг. Постарайтесь подкрасться и убить его незаметно.

Шаг 12: Заплывите в туннель под зданием на юге (вход в него находится в восточной части здания). Он приведет вас к пушке (gun).

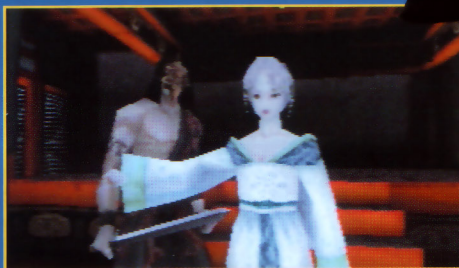
Шаг 13: Заберитесь на платформу на юго-востоке и убейте там женщину-ниндзя.

Шаг 14: Идите на запад и прикончите лучника, стоящего к вам спиной. На западе в лодке стоит ваш союзник, которому, впрочем, лучше не попадаться на глаза.

Шаг 15: Внутри здания вас ожидает босс.

Босс — Yukihotaru (100 HP)

Эта вооруженная до зубов воительница будет активно кидать в вас сюрикены, бомбы и прочие пакости. Но вы не пугайтесь и



вовремя отпрыгивайте или ставьте блок. Опасность представляет привычка этой юной особы плевать в вас отравляющими дротиками. Если после отравления своевременно не использовать противоядие, то считайте, что битва проиграна. Слабое место Йукихотару — ближний бой.

Миссия 8 — Ninja Village Under Attack

Члены «Пылающего Рассвета» напали на вашу родную деревушку. Чтобы пройти эту миссию, нужно обязательно убить всех врагов.

Шаг 1: В самом начале быстро бегите на восток и залезайте на здание. Подкрадитесь к углу крыши. Убейте находящегося внизу ниндзя, прыгнув ему на голову.

Шаг 2: Не обращая внимания на старикана на западе, подкрадитесь к склону около большого бассейна. Внизу в деревьях нахо-

дится лучник.

Шаг 3: На юго-западе между деревьями вы найдете воительницу. Атакуйте ее, когда она отвернется.

Шаг 4: На полянке с мишенями ходит лучник.

Шаг 5: Около домиков на юго-востоке есть еще один ваш союзник. Проигнорировав его, заберитесь на крышу западной постройки. Подкараулив врага у южного края, убейте его, прыгнув на него сверху.

Шаг 6: Вернитесь к последнему старику и зацепитесь гарпуном за забор наверху на юге. Около колонны рядом возьмите мину (mine). После это спрячьтесь за колонной, чтобы вас не заметил ниндзя, патрулирующий эту область.

Шаг 7: Выгляните из-за вашего укрытия.



Как только ниндзя неосмотрительно повернется к вам спиной, пережьте ему горло.

Шаг 8: Порубайте корзины, и внутри найдете лечащие предметы.

Шаг 9: По склону неподалеку бродит вооруженный лезвиями враг. Атакуйте его, когда тот идет вниз.

Шаг 10: Ниндзя на поле уложить довольно просто. Подкрадитесь к нему на безопасное расстояние, и когда он пойдет на восток, подбегайте и бейте.

Шаг 11: К востоку отсюда у воды есть домик, около которого уныло стоит воительница.



Шаг ②: Еще восточнее располагается ох-
ранная башня с лучником наверху.

Шаг ③: Около воды на востоке в раздумьях
стоит женщина-ниндзя. Помогите ей у-
топиться.

Шаг ④: Заберитесь на крышу здания и
взгляните наверх: там, на другой крыше,
стоит лучник.

Шаг ⑤: Убив лучника, посмотрите с крыши
на юг, и увидите ниндзя.

Шаг ⑥: Перебравшись через речку, заходи-
те в небольшую бамбуковую заросль, где
притаился очередной когтистый враг.

Шаг ⑦: У противоположного выхода из ро-
щи по берегу туда-сюда ходит лучник. Это
ваша последняя в этой миссии жертва.

Босс — Tatsumaru (100 HP)

С Татсумару случилась небольшая оказия:
он потерял память. Возомнив себя Синим



Драконом, он вознамерился вас убить.
Опасный противник, хотя дерется вруко-
пашную. Для победы достаточно снять ему
половину HP.

Миссия 9 — In Pursuit of Tatsumaru

Татсумару сильно вам напакостил, поэтому
Рикимару с Аями решают ему отомстить.

Шаг ①: Как только миссия начнется, приг-
нитесь и спрячьтесь за камнем — впереди
враг. Атакуйте в тот момент, когда он смот-
рит на восток.



Шаг ②: Идите по дорожке на север и
спрячьтесь за бамбуком на востоке. Посмот-
рев вперед, вы увидите женщину-ниндзя.

Шаг ③: Залезьте на уступ над пещеркой и
повисните там на руках, чтобы вас не заме-
тил лучник. Когда тот отвернется, атакуйте.

Шаг ④: Вернитесь туда, где вы начали уро-
вень и спрячьтесь за камнем на севере от вра-
га. Улучив момент, подкрадитесь и убейте его.

Шаг ⑤: Около небольшой возвышенности
на западе бродит лучник.

Шаг ⑥: Двигайтесь на восток вдоль стены
бамбука и присядьте перед склоном у от-
крытого пространства. Впереди вас бди-
тельно несет дозор женщина-ниндзя.

Шаг ⑦: Найдите тропинку, ведущую на восток.
Идите по ней, поглядывайте на север
— там находится враг.

Шаг ⑧: На севере течет речушка, около кото-
рой стоит лучник. Убейте его, когда он, повер-
нувшись к вам спиной, смотрит на воду.

Шаг ⑨: Впереди в воде лежит камень.
Спрячьтесь за ним, чтобы вас не засекала
женщина-ниндзя севернее. Как только поя-
вится возможность, пришейте ее.

Шаг ⑩: Идите на север вдоль восточной
стены. Впереди вы встретите воительницу.

Шаг ⑪: Бегите на юг. Спрятавшись за
бамбуком, подстерегите врага. Ког-
да он пойдет в противоположную от
вас сторону, выбегайте из укры-
тия и наносите смертельный удар.

Шаг ⑫: Теперь на запад.
Встаньте за бамбуком, иначе
вас заметит ниндзя. Зарежь-
те его, когда он стоит к вам
спиной.

Шаг ⑬: Направьте свои сто-
пы на северо-запад. Около
надгробий вы увидите врага,
идущего прямо на вас. Быстренько
спрячьтесь за бамбуком. Постарайтесь
расправиться с противником как мож-
но быстрее, не то он вас заметит.

Шаг ⑭: Идя на север, выберите из зар-
ослей. Спрячьтесь за первым пово-
ротом от бандита впереди.

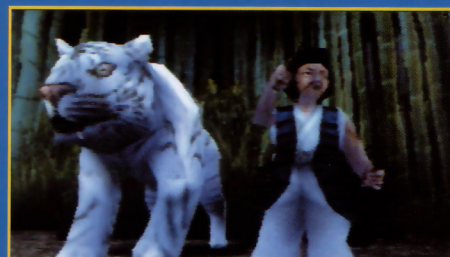
Шаг ⑮: Двигайтесь дальше, приг-
нувшись, чтобы вас не заметил са-

мурай с мечом. Вырубите его в тот момент,
когда он будет созерцать стену.

Шаг ⑯: А вот и босс.

Босс — Byakko (90 HP)

Этот коротышка представляет опасность
исключительно из-за своей скорости. Ну,
еще из-за способности блокировать боль-
шинство ваших ударов. Лучше всего бить
его в то время, как он проводит свое комбо.



Миссия 10 — The Kansen Caverns

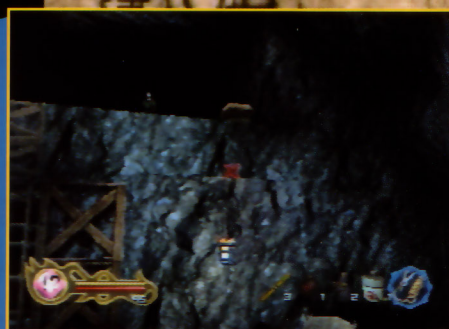
Поиски Татсумару привели вас в пещеру. Пе-
ред началом миссии возьмите с собой поболь-
ше отравляющих дровиков — пригодятся.

Шаг ①: Прыгайте в воду и проплывите на
юг. Когда враг пойдет на восток и исчезнет,
вылезайте из воды и прячьтесь за стеной.
Дождавшись подходящего момента, вонзите
в него свой верный меч.

Шаг ②: Прошагайте немного на восток к
большому сталактиту, а потом отойдите
немного назад, поскольку по склону начнет
подниматься женщина-ниндзя. Убить ее
проще всего отравляющим дровиком.

Шаг ③: Медленно подойдите к тюремной
камере и загляните за поворот. Вдали вы уз-
рите неподвижно стоящего лучника. «Убе-
рите» его, когда тот смотрит в яму.

Шаг ④: Вскрабкайтесь на верхний уступ не-
подалеку и убейте находящегося там бандита.





Шаг 6: На той же платформе отыщите секретный проход, ведущий в туннель. В его стенах находится множество ловушек, поэтому, дабы не нарваться на них, бегите вперед быстро. В конце, перед следующей комнатой, остановитесь и посмотрите направо. Там стоит женщина-ниндзя.

Шаг 6: К западу от коридора есть еще два неприятеля. Подстрелите товарища с большими ножами, убедившись в том, что его напарник смотрит в другую сторону. Избавившись от одного, прикончите и другого. После этого покидайте эту часть пещер через коридор с ловушками.

Шаг 7: Пригнитесь перед склоном и крадучись подойдите к воротам справа. Бегите за охранником, пока он идет к другим воротам восточнее, и пережьте ему горло.

Шаг 8: С помощью кнопки L1 выследите неприятеля на возвышенности южнее.

Шаг 9: В комнате с ловушками на северной стене вы найдете одного спящего врага и одного бодрствующего. Когда последний идет в противоположную вам сторону, плюньте в него дротиком, а потом уже убейте спящего.

Шаг 10: Поднимаясь по склону, пройдите половину пути, после чего заберитесь на возвышенность на севере. Висите на руках до тех пор, пока женщина-ниндзя наверху не уйдет как можно дальше на запад.

Шаг 11: Тихо войдите в комнату и убейте охранника, когда тот идет на север.

Шаг 12: Взберитесь по склону и войдите в следующую комнату на севере. Впереди вас бродит воительница.

Шаг 13: Пройдите в помещение с клетками на севере, где находится очередной враг.

Шаг 14: Бегите обратно к тому месту, где вы убили женщину-ниндзя, и покидайте уровень через коридор, ведущий на восток.

Миссия 11 — Sea Battle

Вражеский флот напал на крепость Лорда Годы. Рикимару готовит диверсию. Самая последняя миссия — самая сложная. Она состоит из двух частей (для каждой части своя карта) и двух боссов. Нижеследующие шаги помогут вам незаметно убить 15 врагов, и этого будет

достаточно для получения ранга Grand Master. Опять же постарайтесь взять с собой побольше отравляющих дротиков (blow gun) и пару противоядий (antidote).

Первая часть:

Шаг 1: С пристани прыгайте в воду и плывите на север.

Шаг 2: Когда воздух будет заканчиваться, вынырните (подальше от вражеских лодок) и, восстановив запас воздуха, плывите на запад.

Шаг 3: На борту здорового корабля стоит все лишь один лучник. Убейте его и шагайте к боссу.

Босс — Suzaku (200 HP)



Вторая часть:

Шаг 1: В самом начале прямо перед вами в корзине лежит лечащий предмет. Неподдалеку же находится вражеский ниндзя.

Шаг 2: Зацепитесь гарпуном за стену на юге и, повиснув на руках, подождите, пока бандит отвернется, чтобы можно было тихо его пристукнуть.

Шаг 3: На палубе ниже бродит еще один головорез.

Шаг 4: Вернитесь на исходную позицию и заберитесь на противоположную стену. Обоих врагов заплотите дротиками.

Шаг 5: Перейдите мост и поверните налево. Вскрабайтесь на стену и убейте стоящего там ниндзя.

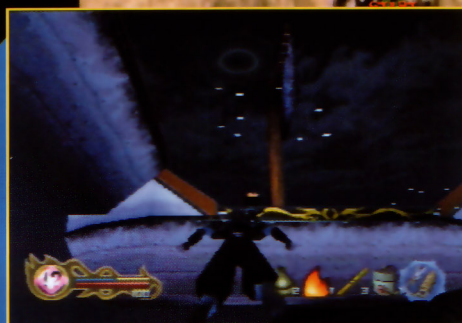
Шаг 6: Вернитесь туда, где вы прибили дротиками двух вражин. Зацепитесь гарпуном за возвышенность на севере и повисните на руках. В нужный момент залезьте на платформу и убейте бандита. Действуйте быстро, иначе вас заметит еще один ниндзя на севере.

Шаг 7: К западу отсюда убейте лучника.

Шаг 8: Двигайтесь на восток. Когда добегите до конца большой постройки, остановитесь, поскольку справа за углом стоит женщина-ниндзя.

Шаг 9: Продолжайте идти на восток и закройте врага около большой мачты.

Шаг 10: От мачты шагайте на юг к краю платформы. Посмотрите вниз и увидите, как женщина-ниндзя патрулирует коридор. Спрыгните на нее сверху и полосните мечом.



Со дня вашей последней встречи Сузаку не научился ничему новому. Вот только одна проблема: уж больно живучий гад! Можно, конечно, мочить его, как говорят, в лоб. А можно поступить хитрее. На носовой части корабля есть возвышенность. Быстро забегите на нее, и, скорее всего, противник вас потеряет. Пока неудачник «считает ворон», можно закидывать его бомбами или спрыгнуть сверху и огреть мечом по репе. Выбор за вами.



Шаг ①: Заберитесь на возвышенность на юге и убейте двоих охранников с помощью дротиков.

Шаг ②: Бегите сначала на восток, а потом на юг, чтобы попасть к последнему боссу.

Босс — Lady Kagami (300 HP)

Первая часть битвы относительно проста. Госпожа Кагами пойдет на вас, держа в руках всего лишь веер, который, впрочем, довольно остро заточен. Для начала достаточно снять ей 170 единиц здоровья. После этого воительница вынет из ножен нехилый меч и станет действительно опасной женщиной! Обозлившись на вас, мисс начнет разбрасывать бомбы, дымовые



шашки, сюрикены и дротики. Если вы видите, что она готовится бросить бомбу, то отойдите немного назад — она сама на нее напорется. И главное, не теряйте врага из виду, иначе велика вероятность, что Кагами зайдет к вам со спины.

Конец сценария Рикимару (Rikimaru)

Сценарий Аями (Ayame)

Миссия 1 — A Test from the Master

То же, что и в сценарии Рикимару.

Миссия 2 — The Mountain Bandits

Учитель направил Аями в небольшую деревушку, чтобы она прогнала напавших на нее бандитов.

Шаг ①: Ваша первая жертва — спящий бандюга в хижине на севере. Не торопитесь, идите туда и дождитесь, пока враг крепко уснет. Но учтите, что на рисовом поле к северо-западу находится крестьянин, который поднимет крик, если заметит вас.

Шаг ②: К востоку от вас есть еще одна хижина, около которой ходит головорез.

Шаг ③: Если вы не особенно шумели, то враг в овраге будет продолжать спокойно патрулировать свой участок. Убейте его, дождаввшись подходящего момента.

Шаг ④: Двигайтесь на юго-запад и поднимитесь по склону так, чтобы ваша голова не торчала из оврага. Пришейте ниндзя около дерева и бегите на северо-запад.

Шаг ⑤: Пригнитесь, поскольку неподалеку



от вас бродит враг. Разобравшись с ним, идите на север.

Шаг ⑥: Оказавшись около охранной башни, заберитесь на нее и повисните на руках, чтобы вас не заметил бандит (рядом с башней есть еще крестьянин). Подождите, пока он повернется к вам спиной, и тогда залезайте и рубите его ножами.

Шаг ⑦: На другой стороне пересохшего канала на севере расположился ниндзя. Убейте его и шагните на восток мимо крестьянина на юге. За домом в бочке можно найти лечащий предмет (healing potion).

Шаг ⑧: Зацепитесь гарпуном за западную часть второй охранной башни и наверх прикончите парня с мечом.

Шаг ⑨: В напоминающем лодку деревянном сооружении к северу отсюда спит самурай.

Шаг ⑩: Двигайтесь на запад к воротам. Теперь бегите вдоль западной части горы, и вскоре вы увидите лучника.

Шаг ⑪: Взберитесь по склону справа и дождитесь, пока враг спустится вниз. Подкрадитесь к нему сзади и перережьте горло. После этого вернитесь к похожей на лодку постройке.

Шаг ⑫: Двигайтесь вдоль горы на север, и вскоре вы встретитесь с лучником.

Шаг ⑬: Идя дальше, вы увидите бандита с копьем и пару валунов. Притаившись за ними, дождитесь, пока он покажет вам свою спину, после чего атакуйте.



Шаг ⑭: Спустившись с горы, бегите на юго-восток, и вы увидите, как лучник выходит из небольшого лесочка. В тот момент, когда он идет обратно, его и надо резать ножами. Теперь можно и к боссу наведаться.

Босс — Baron (180 HP)

Этот враг представляет опасность большей частью из-за размеров своего оружия. Аями со своими коротенькими ножками довольно непросто противостоять Барону. Не забывайте ставить блок и не давайте ему заходить к вам сбоку. Также неплохо действует прыжок с разворотом, позво-



ляющий вам быстро оказаться у врага за спиной.

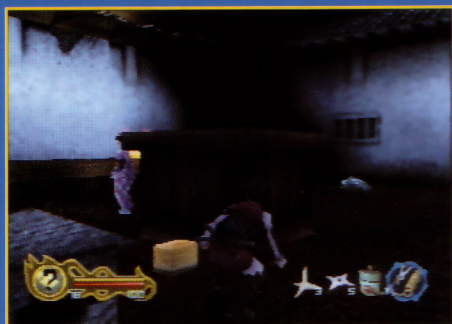
Миссия 3 — Lady Kei in Danger

В то время как Рикимару занимается зачисткой в замке Лорда Годы, Аями отправилась спасать жену и дочь правителя. Обязательно возьмите с собой лечащий предмет (healing potion) и горстку сюрикенов (shurikens).

Шаг ①: Аями начинает эту миссию во дворе замка. Двигайтесь на юго-запад и держитесь подальше от открытого пространства на востоке, поскольку там находится довольно нервная девица. Отыщите каменную дорожку и бегите по ней. Около факела посмотрите на восток — там ошивается самурай.

Шаг ②: Идите дальше по дорожке, пока она не приведет вас к зданию на востоке. Внутрь пока не входите, иначе вас засечет мечник. Запрыгните на деревянную платформу и, спрятавшись за поворотом, загляните в дом. Если противника не видно, то вероятнее всего, он повернут к вам





спиной, поэтому быстро забегайте внутрь и погромсайте его.

Шаг 2: В одной из деревянных корзин в комнате на северо-западе есть лечилка. Идите туда тогда, когда девушка в смежной комнате, мимо которой вам придется пробежать, находится как можно дальше от дверного проема. После взятия приза возвращайтесь туда, где убили последнего недруга.

Шаг 3: В первой же комнате этого задания есть коридор, ведущий на юг. Пройдите по нему и спрячьтесь около следующего прохода. Вскоре появится самурай, которого нужно, естественно, прибить.

Шаг 4: Шагайте по коридору на юг, а потом на запад. Спрячьтесь за стеной около второго прохода и дождитесь, пока покажется ниндзя. Следуйте за ним, и когда тот пойдет на север, подкравшись поближе, прикончите.

Шаг 5: Продолжайте двигаться на запад по южному коридору и войдите в комнату справа. Спрячьтесь от бандита впереди за очередным проходом.

Шаг 6: Ступайте на север и в следующей комнате поверните налево. В коридоре прирежьте врага, когда тот пойдет на юг. Совершив смертоубийство, покиньте здание.

Шаг 7: Во дворе идите по тропинке к огням на севере. Не дойдя до них, пригнитесь, и, присмотревшись получше, увидите врага на северо-западе.

Шаг 8: Заберитесь на крышу дома, из которого вы только что вышли, и топайте на юг. Взгляните вниз и увидите корзину и ящик, неподалеку от которого ходит девушка. Когда она отвернется, спрыгните вниз, и, спрятавшись за корзиной, выпотрошите ящик — внутри найдете гранату. После этого снова взберитесь на крышу и войдите в здание через ту же дверь, через которую вышли.

Шаг 9: Вернитесь в южный коридор и поверните направо. Остановитесь около вашего союзника в синем и осторожно загляните в следующую комнату. Когда лучник пойдет на север, убейте его.

Шаг 10: Двигайтесь на север и притаитесь около прохода. В комнате впереди находится лучник.

Шаг 11: Спрячьтесь и подождите, пока про-

тивник с копьем направится к северной стене. Тихо следуйте за ним и в подходящий момент устраните.

Шаг 12: Ступайте на юг через очередную комнату (пол скрипучий, поэтому передвигайтесь кувьрами). В помещении справа будет лучник.

Шаг 13: Пробежите через большую комнату и, спрятавшись около двери справа, посмотрите на парня с копьем в коридоре. Когда тот глядит на дверь, подбегайте и атакуйте его. После этого поднимитесь по лестнице.

Шаг 14: На втором этаже прямо около лестницы бродит враг. Убив его, проходите в коридор слева.

Босс — Genbu (300 HP)

Сильный, но слегка неповоротливый толстяк. Не отходите от него слишком далеко, иначе он начнет кидаться дымовыми шашками. Кидая же сюрикены, наоборот, приблизьтесь к Генбу, или он их перепрыгнет. Для победы в этом бою достаточно снять



боссу половину здоровья.

Миссия 4 — To Save a Princess

Аями узнает, что принцессу Кику держат в какой-то лачуге на территории лагеря Лорда Тоды. Внимание! Если какой-либо враг засечет вас здесь, то всю миссию придется переигрывать. Поэтому передвигайтесь очень осторожно и убивайте врагов только незаметно.

Шаг 1: От входа в лагерь бегите на запад. Смотрите себе под ноги и перепрыгните сигнализационные деревяшки на земле. Поверните направо и, пройдя немного, быстро возвращайтесь назад и прячьтесь, поскольку вам навстречу пойдет ниндзя. Как только он повернется к вам спиной, вырежьте его.

Шаг 2: Продолжайте свой путь по восточной части лагеря. Пригнитесь и идите крадучись к холму на юго-востоке. Слева от вас на насыпи стоит враг.

Шаг 3: Спуститесь с холма и пригнитесь около дерева на юге. Совсем рядом патрулирует вражеский самурай. К востоку от вашей позиции находится ящик с отравляющим дротиком.

Шаг 4: От того места, где вы подобрали

АЯМЕ

TO SAVE

A

PRINCESS

13 ENEMIES

0 BOSSES

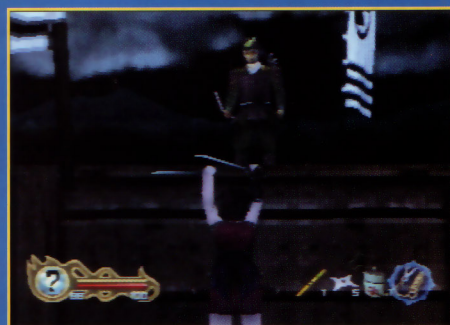


последний предмет, идите на запад и залезьте на охранную башню. Там пригнитесь и посмотрите на соседнюю башню. Дождавшись, когда лучник отвернется, встаньте и подстрелите его дротиком.

Шаг 5: За второй охранной башней бродит враг в капюшоне.

Шаг 6: Пригнитесь и сойдите с насыпи к южному уступу. Ниже вы обнаружите неприятеля.

Шаг 7: Двигайтесь на восток и спрячьтесь за грудой бревен. Когда охранник впереди пойдет в противоположную вам сторону, убейте его.



Шаг 8: Шагайте на запад, а потом на юг мимо деревьев, не наравшись при этом на деревяшки. На насыпи слева спрячьтесь за деревьями, и вскоре появится враг. Подкрадитесь к нему со спины и проткните ножами.

Шаг 9: Бегите по оврагу, и вы набредете на охранную башню. Заберитесь на нее и убейте лучника. Прежде чем спускаться, пользуясь случаем, внимательно осмотрите округу. Где-



то рядом находится пара врагов.

Шаг ②: Сначала прыгните вниз и убейте бандита на севере.

Шаг ③: Теперь идите на юг, и вы найдете второго супостата.

Шаг ④: Продолжайте двигаться вперед и спрячьтесь за деревянными барьерами. На западе и на юге от вас ходят охранники. Для начала убейте того, что на юге.

Шаг ⑤: Теперь на запад — за жизнью второго охранника. Убив его, посмотрите вперед — там хижина, а внутри искомая принцесса.

Миссия 5 — Kubon Island

Лорд Года направляет Аями на остров Кубон, дабы та отыскала там похищенных крестьян.

Шаг ①: Идите вперед (на юг) и спрячьтесь за возвышенностью. Верхнюю платформу



прыгайте в воду. Опять плывите на юг, пока не обнаружите небольшой остров. По склону выйдите из воды и посмотрите на запад — там стоит парень с ружьем.

Шаг ②: Плывайте к следующему острову на юге. Поднимитесь по склону правее подводного туннеля и на берегу пригнитесь. На юго-востоке есть мечник, которого срочно нужно убить.

Шаг ③: Другой охранник пасется на противоположной стороне лагуны.

Шаг ④: На пляже западнее есть еще один враг. Подойдите сзади и убейте его.

Шаг ⑤: Около пещеры вы найдете ниндзя. Спрячьтесь около входа и последите за ним немного. Когда тот начнет созерцать водную гладь, прирежьте. Теперь плывите к острову на юго-западе.

Шаг ⑥: Выйдите из воды на восточной стороне острова.

Пригнитесь и посмотрите на запад — там на пляже патрулирует самурай.

Шаг ⑦: Идите на северо-восток и взберитесь на арку. Спуститесь на платформу внизу справа. Отсюда легко увидеть двух бандитов.

Шаг ⑧: Войдите в воду под аркой и плывите на юг к ближайшему охраннику. Подышав немного через трубочку (так противник вас не заметит), вылезайте из воды, когда потенциальная жертва повернется к вам спиной. Один удар — и все кончено.

Шаг ⑨: Идите на восток и прыгайте в воду. Гребите мимо корабля (к нему пока не приближайтесь) к следующему пляжу. Запрыгните на корзину около забора. На другой стороне стоит охранник с ружьем.

Шаг ⑩: Бегите на восток, поглядывая на ниндзя, патрулирующего каменную возвышенность. Пригнитесь и аккуратно поднимитесь по склону, ведущему на эту гору, и когда враг не смотрит, вырубите его.

Шаг ⑪: Двигайтесь вдоль берега и остановитесь около склона. Впереди вас — мечник, но не бойтесь, он вас не видит. Убейте

его и продолжайте двигаться на север.

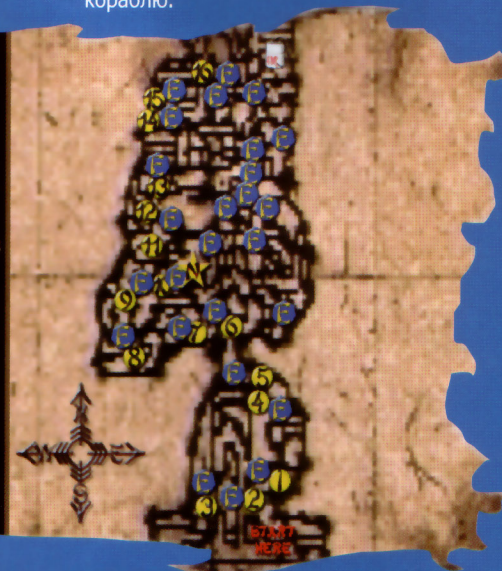
Шаг ⑫: Около еще одного склона опять присядьте и идите крадучись, пока не окажетесь за камнем около входа в пещеру. С севера придет самурай, который развернется как раз около вашего камня. Тут-то вы его и прибьете.

Шаг ⑬: Перелезайте через забор и идите к кораблю.

АЯМЕ

THE ISLAND FORT

26 Enemies
1 Boss
0 Allies

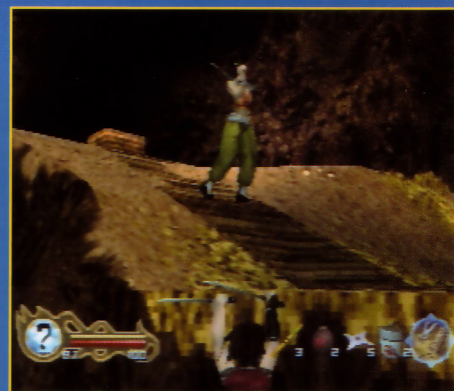


Миссия 6 — The Island Fort

Аями стала свидетелем того, как похищенных людей высадили с корабля на остров. Теперь нужно их освободить, а заодно наказать тому, кто стоит за всем этим.

Шаг ①: Первого врага убить легко — он постоянно смотрит на корабль.

Шаг ②: Второй противник ходит по кораблю и так же редко глядит в вашу сторону.



Шаг ③: Спрыгните с западной части судна. На севере находится очередной охранник. Подкрадитесь к нему и привлечите его внимание простым, естественным вопросом. Шучу — просто убейте.

Шаг ④: Обогните корабль спереди и зацепитесь гарпуном за самый высокий уступ на востоке (там стоит факел). Преследуйте идущего на юг неприятеля и перережьте ему горло.

Шаг ⑤: Снова поднимитесь по склонам наверх и пригнитесь. Внизу вас из туннеля



усиленно патрулирует враг. Когда он идет на восток, запрыгивайте на уступ и, догнав его, атакуйте.

Шаг ⑥: Бегите на запад вдоль горы и запрыгните на уступ. Пригнитесь и подождите, пока на севере около пляжа появится бандит. Спрыгните вниз и убейте его.

Шаг ⑦: Топайте на запад и прыгайте в воду. Плывайте вдоль острова, и когда обнаружите, что движетесь на запад, отыщите спуск, с помощью которого вы сможете тихо выйти из воды. Притаитесь и через какое-то время увидите ниндзя.

Шаг ⑧: Держась горы, идите на юг и снова



выйдет враг. Зарежьте его, когда он пойдет обратно.

Шаг ①: Пройдите по туннелю и повернитесь лицом на восток. Внизу ходит охранник с винтовкой.

Шаг ②: Еще ниже на западе вы опять наткнетесь на парня с ружьем.

Шаг ③: У основания холма есть озерцо, в центре которого на островке стоит враг с лезвиями.

Шаг ④: Стоя на захваченном острове, посмотрите на север. С помощью гарпуна взберитесь на уступ. На самой вершине взгляните на северо-восток, и вы увидите недруга.

Шаг ⑤: Рядом с холмом находится охранная башня, на которой стоит человек с ружьем.

Шаг ⑥: На западе от башни есть колодец. Прыгните в него и плывите в первую пещеру слева. На небольшом участке земли вы найдете отравленный рис (poison rice). Взяв предмет, выбирайтесь наружу с помощью гарпуна.

Шаг ⑦: Покинув колодец, посмотрите на север, и на холме увидите врага с ножами. Не пытайтесь подойти к нему просто так — он вас заметит. Вместо этого зацепитесь гарпуном за уступ на западе. С уступа запрыгните на дом, а уже оттуда достать врага будет гораздо проще.

Шаг ⑧: Заберитесь на крышу самого высокого в округе здания. Внимательно оглядитесь, и вы увидите противника на крыше соседнего дома.

Шаг ⑨: Двигайтесь на север, и как только увидите ниндзя, спрыгивайте на низменность справа и бегите к горе. Убейте спящего охранника, после чего возвращайтесь обратно к тому месту, где увидели ниндзя.

Шаг ⑩: Подкрадываясь все ближе к неприятелю, прячьтесь за выступами в скале. Когда противник отвернется, вырубите его.

Шаг ⑪: Бегите на восток, и перед входом в тюрьму встретите врага с копьем. Парнишка почти слепой, поэтому убить его не составит труда.



АЯМЕ
QUARANTINE
VILLAGE
14 ENEMIES
3 BOSS



дом и, спрыгнув на него, проткните ножами. Теперь бегите дальше на восток, пока вас не заметили селяне.

Шаг ⑫: Двигайтесь на юг между домом и водой. Когда дом кончится, приг-



нитесь и подойдите к дереву на юге. Таким образом, вас не заметит лучник впереди и крестьянин на западе. Лучника, стало быть, надо убить.

Шаг ⑬: Запрыгните на крышу следующего дома на юге, пригнитесь и подойдите к ее западной части. Внизу стоит охранник.

Шаг ⑭: Ступайте к северной части дома, с которого вы спрыгнули и загляните за поворот. На юге стоит женщина-ниндзя. Она не ходит, а просто поворачивается в разные стороны, поэтому устранить ее будет несложно. Убив ее, быстро бегите обратно и спрячьтесь за тем же поворотом. Лучник на крыше здания подальше увидит труп и поднимет тревогу. Придется подождать, пока все уляжется.

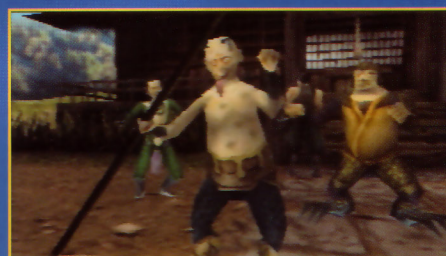
Шаг ⑮: Шагайте к домику на юге. На востоке на крыше постройки разгуливает лучник.

Шаг ⑯: Идите дальше на восток и заберитесь на крышу следующего дома. С другой стороны ошивается женщина-ниндзя, убить которую лучше всего, когда та смотрит на восток.

Шаг 15: Время отправиться к боссу.

Боссы — Snake (50 HP), Frog (50 HP), Slug (50 HP).

Три босса сразу! Но не стоит пугаться. Во-первых, вся эта троица имеет крайне слабое здоровье, во-вторых, двигаются противники



не шибко быстро. Убегайте от них, раскидывая по земле колючки. Когда вся команда нарвется на них, кидайте гранату. Надолго «храбрецов» не хватит.

Продолжение следует.

Босс — Wang Dahai (130 HP)

Ванг неплохо владеет мечом, но вот здоровье у старикана ни к черту. По возможности избегайте ближнего боя и закидывайте противника предметами. Особенно хорошо действуют колючки.

Миссия 7 — The Quarantine Village

Клан «Пылающий Рассвет» напал на деревушку мирных дистрофиков. Первостепенная обязанность Аяме — остановить резню.

Шаг ①: Для начала идите на юг и поднимитесь на холм. Посмотрите на юго-восток и узрите женщину-ниндзя. Когда она пойдет на восток, подбегите к ней и вонзите в нее свои «стальные когти».

Шаг ②: Ваша следующая жертва находится на крыше дома у северо-восточной части водоема.

Шаг ③: Устранив предыдущего врага, с той же крыши переберитесь на другой дом на севере. Спрыгните вниз и убейте ниндзя.

Шаг ④: На востоке вы найдете еще одного самурая.

Шаг ⑤: На следующей постройке на западе бродит женщина-ниндзя.

Шаг ⑥: Врага на открытом пространстве впереди проще всего убить с помощью отравляющего дротика.

Шаг ⑦: Бегите к дому на северо-востоке и залезьте на крышу. У восточной ее части около колодца ходит воительница. Когда та смотрит на стену, спрыгните вниз и ликвидируйте ее. После этого заберитесь обратно на крышу, чтобы вас не заметил враг неподалеку.

Шаг ⑧: Вскрабакайтесь на южную часть крыши дома около северного забора. Дворик на юге патрулирует охранник. Убейте его, когда он повернется спиной.

Шаг ⑨: На востоке двора около воды находится ниндзя. Заберитесь на ближайший

PlayStation



BIRTH OF THE STEALTH ASSASSINS

Наконец-то мы узнаем, чем занимался Татсумару в то время, когда Рикимару и Аями держали оборону замка Лорда Годы.

Сценарий Аями (Ayame)

Миссия 8 - Cherry Tree Hill

Татсумару убил наставника Аями и Рикимару (да и своего тоже), и теперь девушка преследует его, чтобы отомстить.

Шаг 1: Двигайтесь на юг и остановитесь около здорового камня. Впереди на небольшом уступе стоит ниндзя. Убейте его, как только он повернется спиной.

Шаг 2: Идите по вдавленной дорожке вдоль горы на востоке. Спрыгните вниз и убейте женщину-ниндзя.

Шаг 3: Около холмов на западе патрулирует воительница. Спрячьтесь за камнем слева от нее и в нужный момент подбегите и возьмите ее жизнь.

Шаг 4: На другой стороне реки к югу зацепитесь за уступ и висите на руках, выжидая удобный момент, для того чтобы убить врага.

Шаг 5: Залезьте наверх по уступам на юге и идите вперед, пока не достигнете небольшой долины. За деревом вы увидите ниндзя.

Шаг 6: Заберитесь на уступ на западе. На платформе слева от вас стоит женщина-ниндзя.

Шаг 7: Спуститесь с северной стороны холма и спрячьтесь за деревом, растущим около потока. Когда ниндзя на другой стороне речушки смотрит в другую сторону, перепрыгните через воду и убейте ее. Сделав это, снова спрячьтесь за деревом, либо прыгните в воду, поскольку внезапно появившийся волк может вас заметить.

МАР КЕЙ



Шаги



Зверь



Враг



Аптечка



Оружие



Союзник

АЯМЕ

CHERRY
TREE
HILL

14 ENEMIES
0 BOSSSES



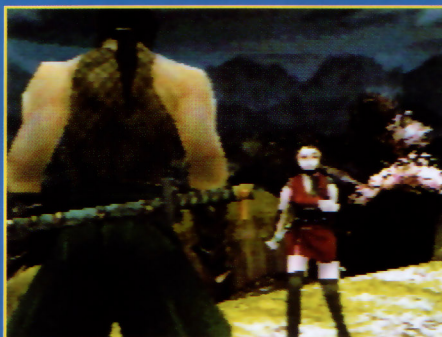
те осторожны - падение в пропасть смертельно).

Шаг ②: Сбегите со склона и зарежьте воительницу, когда она пойдет на северо-восток.

Шаг ③: Еще одна особь женского пола находится севернее на небольшом холме рядом с деревом.

Шаг ④: Шагайте на север вдоль горы на востоке и спрячьтесь за возвышенностью. Пригнувшись, посмотрите за угол слева. Область на севере патрулирует вражеский ниндзя.

Шаг ⑤: Идите на северо-восток и около вишневого дерева вас встретят Татсумару и Кагами. Но не беспокойтесь - драться с ними в этот раз не придется.



Миссия 9 - In Pursuit of Tatumaru

Следы Татсумару привели Аяме в бамбуковый лес.

Шаг ①: Первый враг бродит за валуном прямо перед вами. Спрятавшись за бамбуком, атакуйте его, когда тот отвернется.

Шаг ②: Двигайтесь на северо-запад и на уступ. Там вы увидите ниндзя, патрулирующего область на севере. Убейте беднягу и оттащите его тело на юго-восток.

Шаг ③: Идите вдоль леса на западе. Устраните самурая впереди, не наравшись при этом на ловушку и не наступив на сигнализационные деревянные шпалы.

Шаг ④: Бегите на восток вдоль восточной части леса. На пути вам встретится еще одна ловушка. Пригнитесь и подойдите к бамбуковой стене. За поворотом около пещеры стоит лучник. Прикончите его, когда тот глядит на север.

Шаг ⑤: Внутри пещеры прячется недруг, поэтому прежде чем входить внутрь, спряч-

тесь у входа и выждите подходящий момент.

Шаг ⑥: Пройдите пещеру и шагайте на восток, избегая деревяшек на земле. Впереди вас - ловушка и спящий враг. Но прежде чем красться дальше, убедитесь, что противник впереди действительно спит.

Шаг ⑦: Двигайтесь на север к реке, около которой в раздумьях стоит ниндзя.

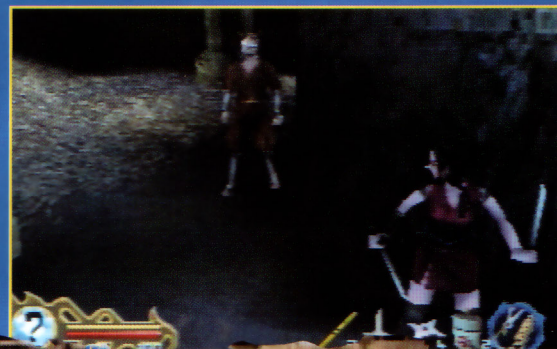
Шаг ⑧: На другой стороне реки спрячьтесь около склона за стеной бамбука так, чтобы справа от вас был камень. С севера на вас пойдет враг. Когда он соберется идти обратно, подойдите к нему со спины и атакуйте.

Шаг ⑨: Вернитесь назад и от укрытия бегите на запад вдоль реки. Спрячьтесь за северной стеной бамбука. На открытом пространстве находится лучник. Зарежав его, спихните его тело в реку на всякий случай.

Шаг ⑩: Чуть севернее того места, где стоял лучник, имеется склон, ведущий на возвышенность. Около основания склона пригнитесь и подождите, пока появится ниндзя. Поторопитесь и пролейте его кровь раньше, чем он успеет снова скрыться из виду.

Шаг ⑪: Спуститесь по склону на противоположной стороне возвышенности. Тихо и медленно двигайтесь на запад, пока не увидите следующего врага. Заметив, что он идет на север, подбегите к нему и... Больше он вам не помешает.

Шаг ⑫: Где-то на юго-западе (или просто на западе) патрулирует еще один самурай. Ис-



Шаг ⑥: Опять перепрыгните канал и идите на запад. Около горы зацепитесь гарпуном за северный уступ. Оказавшись наверху, идите вперед до тех пор, пока не увидите впереди на небольшом уступе бандита. Когда он повернется на север, подбегайте и перерезайте супостату горло.

Шаг ⑦: Вернитесь к тому месту, где был волк, и убейте его сюрикеном, когда тот не смотрит.

Шаг ⑧: Залезьте на уступ на востоке и повисните на руках. Поднимайтесь наверх только тогда, когда парень с ножиками около дерева пойдет к горе. Разделайтесь с ним привычным способом.

Шаг ⑨: Идите на север и спрячьтесь за первой возвышенностью. Загляните за западный поворот, и на севере обнаружите женщину-ниндзя. Постарайтесь прикончить ее раньше, чем она дойдет до склона.

Шаг ⑩: Теперь бегите к восточной границе карты и убейте врага около пропасти (будь-

АЯМЕ

IN PURSUIT
OF
TATSUMARU

17 ENEMIES
1 BOSS





пользуя кнопку L1, посмотрите в темную бамбуковую заросль. Тщательно изучите поведение своей жертвы, и только тогда предпринимайте решительные шаги.

Шаг ②: Бегите на запад и около водопада готовьтесь «поздороваться» с очередным неприятелем. В данном случае проще всего воспользоваться отравляющим дротиком.

Шаг ③: Пригнитесь возле склона. Около бочек впереди вы увидите, как парень с ножами выйдет из леса и снова уйдет. Главное - успеть добежать до него, пока он не повернулся к вам лицом.

Шаг ④: Идите по дороге на севере к бамбуковой стене, которая выступает с юга. Впереди за поворотом - бандит.

Шаг ⑤: Выньте из ножен оружие и заранее выберите подходящий предмет, прежде чем идти к боссу.

Босс - Churro (200 HP)

Тигр - это что-то новенькое. Очень и очень сильный противник, имеющий огромное коли-



чество HP и крайне болезненные атаки (хотя комбо-движениями не владеет). Старайтесь поменьше прыгать и почаще использовать предметы. Если вам вдруг приспичит подлечиться, то обязательно отбегите подальше.

Миссия 10 - The Kansen Caverns

Поиски Татсумару привели Рикимару и Аями в пещеры. В дорогу возьмите с собой побольше отравляющих дротиков (bow gun).

Шаг ①: Нырять в воду и плывите к водопаду. Прыгайте в озеро, когда враг слева не смотрит, и гребите к юго-западному углу водоема.

Шаг ②: Взобравшись на уступ, зацепитесь гарпуном за другой уступ наверху. На третьем уступе повисните на руках и дождитесь, пока воительница отвернется. Думаю, не нужно объяснять, что с ней следует сделать.

Шаг ③: Пройдите в пещеру и у противоположной стены около вашего союзника возьмите ослепляющую пыль (blinding dust).

Шаг ④: Найдите туннель в южной стене и идите по нему вперед, избегая огненных ловушек.

Шаг ⑤: Запрыгните на возвышенность у восточной стены и с помощью гарпуна заберитесь на небольшой уступ. Прыгайте по уступам, пока не окажетесь на краю камня (вы были здесь, до того как прыгнули в «бассейн»). Область рядом патрулирует враг, которого, само собой, убейте.

Шаг ⑥: Идите на север и убедитесь, что самурай впереди уснул. Тогда подкрадитесь и заколите его.

Шаг ⑦: Двигайтесь на восток и обнаружите



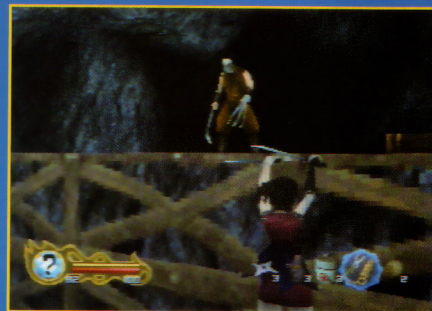
женщину-ниндзя. Дротик здесь очень вам пригодится.

Шаг ⑧: Рядом находится лучник. Как только увидите его, отбегите назад до того места, где вы стояли, когда стреляли в воительницу. В прибежавшего поглазеть на труп своей на-

Шаг ⑨: Внизу в комнатке вы найдете еще одного негодяя.

Шаг ⑩: Спрячьтесь за выступом у северной стены и в конце коридора найдите врага. Если у вас еще остались дротики, то уберите его проще всего как раз с их помощью. Разобравшись с бандитом, идите на юг.

Шаг ⑪: Шагая по туннелю, опасайтесь огненных ловушек. Когда достигнете его конца, пригнитесь и спрячьтесь за возвышенностью впереди. Если неприятель не заме-



тил труп своего коллеги, то он будет спокойно патрулировать область на севере. Не церемоньтесь с ним.

Шаг ⑫: Охранника в следующем туннеле убивать не торопитесь, а сначала присмотритесь к тому, как он себя ведет. Да, и держитесь подальше от северной стены - там ловушки.

Шаг ⑬: Начните подниматься по склону на востоке, после чего быстро спуститесь и спрячьтесь за поворотом. Это спровоцирует женщину-ниндзя, которая внезапно появится и пойдет вам навстречу. Когда он пройдет мимо вашего укрытия, выскакивайте и атакуйте.

Шаг ⑭: В следующей комнате поднимитесь по лестнице, и вы обнаружите охранника. Пригнувшись, подойдите к нему на максимально близкое расстояние, когда он пойдет на север, всадите ему нож в спину.

Шаг ⑮: Пройдите в следующее помещение и остановитесь около восточной части коридора, встав неподалеку от лестницы. Как только впереди появится враг, подстрелите его дротиком и оттащите его тело к лестнице.

Шаг ⑯: От прохода идите на север и спрячьтесь за стеной или корзиной. Когда недруг подойдет поближе, замочите его.

Шаг ⑰: На самом востоке следующей комнаты вы найдете свою последнюю жертву.

Шаг ⑱: Вернитесь к лестнице, описанной в ⑮, и покидайте уровень через восточный коридор.

Миссия 11 - The Fire Demon

Аями забралась на борт боевого корабля Кагами, надеясь найти здесь Татсумару. Соби-

парницы врага также всадите дротик.

Шаг ①: Залезьте на тюремную камеру и убейте отвисающего там охранника.

Шаг ②: Пониже камеры отыщите туннель и бегите по нему. Из стены полетят стрелы, но вы не останавливайтесь, тогда все будет в порядке.





рая амуницию, захватите с собой пару лечащих предметов (healing potion), несколько сюрикенов (shurikens) и дротиков (blow guns).

Шаг ①: Спуститесь по лестнице и спрячьтесь за колонной справа. Когда противник отвернется, убейте его и оттащите его тело к лестнице.

Шаг ②: Пройдя вперед, снова спрячьтесь, но не за корзинами, а за еще одной колон-

ного дротиком и вернитесь в предыдущую комнату, пока напуганный скоропостижной кончиной своего собрата лучник не успокоится.

Шаг ③: Если вам жалко дротика, то лучника можно убить и «вручную», хотя плевком, конечно, проще.

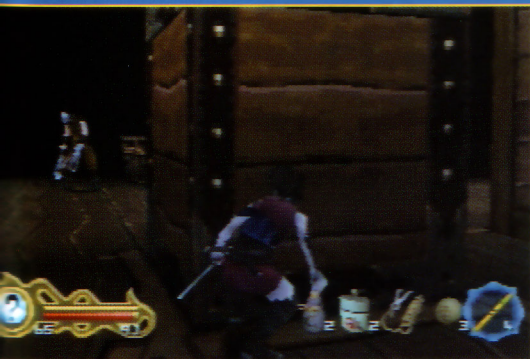
Шаг ④: Гарпуном зацепитесь за перила наверху - так вам будет проще убрать охранника.

Шаг ⑤: Ступайте налево и спрячьтесь около прохода. Убив врага, пригнитесь и войдите в комнату.

Шаг ⑥: Прежде всего прибейте самурая около балок, когда тот находится ближе всего к левой стене. И постарайтесь, чтобы враг на платформе ниже не заметил вашего злодеяния.

Шаг ⑦: Найдите лучника в северной части комнаты. Да, все-таки полезная штука - дротики! Расправившись с неприятелем, подойдите к корзинам, рядом с которыми он стоял.

Шаг ⑧: Пройдите к западной части вереницы корзин и, заглянув за поворот, посмотрите на север. Вы увидите одного вашего



ной справа. Второго охранника убейте тем же способом.

Шаг ⑨: Спустившись на уровень ниже, затаитесь за проходом справа. Дождавшись, когда враг в комнате повернется спиной, полосните его ножами и спускайтесь по лестнице.

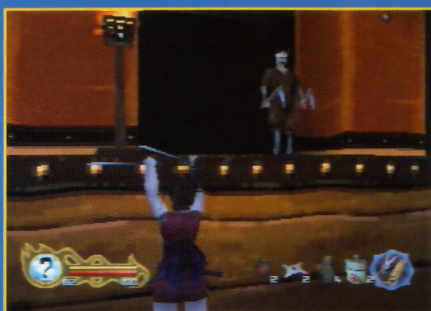
Шаг ⑩: Пригнитесь у нижней части лестницы и медленно продвигайтесь вперед. Когда вы увидите ниндзя, выходящего из соседней комнаты, кувырнитесь назад, чтобы остаться незамеченным. Терминируйте врага на обратном пути.

Шаг ⑪: Войдя в следующую комнату, спрячьтесь за колонной справа. В данном помещении обитает вооруженный ножами охранник.

Шаг ⑫: Пройдите в коридор на востоке. Чтобы пол у вас под ногами не скрипел, передвигайтесь кувырками. Пройдите через оранжевую дверь и спрячьтесь около лестницы. У другой стороны патрулирует враг.

Шаг ⑬: Поднимитесь по лестнице и перед ее концом пригнитесь, поскольку впереди охранник.

Шаг ⑭: В следующей комнате встаньте около входа и двигайтесь вперед медленно, пока не увидите когтистого ниндзя. Плюньте в



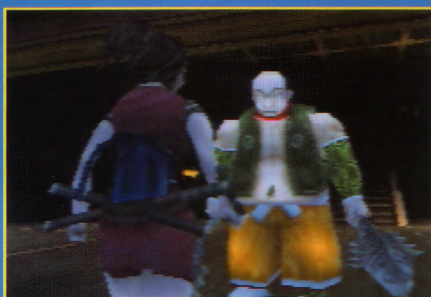
союзника, которому не стоит попадаться на глаза, и одного врага, которого лучше всего подстрелить дротиком.

Шаг ⑮: Вернитесь к балке, описанной в ⑫, и убейте недруга внизу.

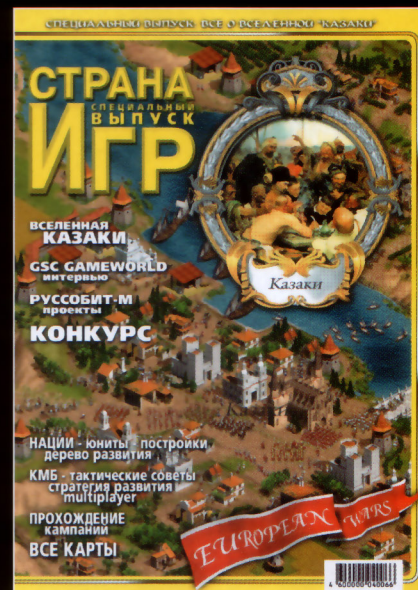
Шаг ⑯: А теперь к боссу (вернее, боссам).

Босс - Genbu (300 HP)

Последняя битва с этим развеселым толстячком ничем не отличается от первой. Разве что теперь вам необходимо снять ему



**В ПРОДАЖЕ
С 30 ОКТЯБРЯ**



ЧИТАЙТЕ В СПЕЦВЫПУСКЕ ЖУРНАЛА «СТРАНА ИГР» «ЕВРОПЕЙСКИЕ ВОЙНЫ: КАЗАКИ»

История издательства
«Руссобит-М»

Интервью разработчиков
игры GSC Gameworld

Полное описание всех
зданий, юнитов и
апгрейдов

Отличительные
особенности наций

Полное прохождение
всех кампаний
с большими картами

Тактические советы
по
многопользовательской
игре

Уникальный конкурс



все HP. Да, и сохраните хотя бы несколько предметов для финальной битвы.

Босс - Tatsumaru (100 HP)

Татсумару очень силен и, несмотря на небольшое количество здоровья, может доставить серьезные неприятности. Противник быстро движется, поэтому если вам захочется подлечиться, то прежде нужно заставить его притормозить, кинув гранату или что-то в этом роде. И не забывайте про блокировку ударов.

Конец сценария Аяме (Ayame)

Итак, мы с вами прошли два основных сценария игры. Осталось разобраться с последним, секретным сценарием за Татсумару (Tatsumaru).

Сценарий Татсумару (Tatsumaru)

Миссия 1 - A Shadow

Итак, мы с вами прошли два основных сценария игры. Осталось разобраться с последним, секретным сценарием за Татсумару (Tatsumaru). Осталось разобраться с последним, секретным сценарием за Татсумару (Tatsumaru).

около факелов. Вдоль стены идите к северо-восточному повороту - там вы его и застанете.

Шаг ①: Вернитесь к тому месту, где вы начали миссию. Поднявшись по склону на юге, пригнитесь, чтобы незаметно убить врага наверху.

Шаг ② и ③: За дверями бродят два самурая. Они находятся на довольно приличном расстоянии друг от друга, так что вы можете не опасаться их совместной контратаки.

Шаг ④ и ⑤: Заберитесь на здание впереди, и когда ниндзя медленно прошагает мимо вас, приблизьтесь к нему и ударьте мечом. На соседней крыше стоит зоркий охранник. Подкрадитесь к дому и, взобравшись наверх, вонзите меч ему в спину.

Шаг ⑥: Спрыгните с крыши и пройдите мимо вашего союзника, чтобы взять в ящике противоядие.

Шаг ⑦: Прямо впереди вас разгуливает вражеский ниндзя. Постарайтесь, чтобы он по-



меньше мучился.

Шаг ⑧: Идите на запад и запрыгивайте на постройку севернее. Пройдя мимо женщины, перепрыгните на восточную часть большого дома впереди. По противоположной стороне той же крыши ходит бандит.

Шаг ⑨: Перескочите на здание западнее так, чтобы женщина на земле вас не засекала.

Шаг ⑩: Очередной ниндзя расположился на крыше высокой постройки.

Шаг ⑪: Не спрыгивая на

землю, бегите мимо парня с копьем внизу к самой западной части карты. Там вы найдете охранника, которого убить совсем несложно.

Шаг ⑫: Двигайтесь на юг и во дворе убейте вооруженного копьем недруга.

Шаг ⑬: Топайте к склону, ведущему наверх. Но прежде чем подниматься, убейте ниндзя на крыше.

Шаг ⑭: Спрыгните с крыши и поднимайтесь по склону. С помощью гарпуна заберитесь на замок. Около западной части здания за режьте еще одного врага.

Шаг ⑮: Забравшись на самую вершину крепости, вы встретитесь с леди Кагами, которая не захочет убивать вас лично, а поручит это своему приспешнику.

Босс - Seiryu the Blue Dragon (150 HP)

Для первого босса этот ниндзя имеет довольно большое количество HP. Но это с лихвой компенсируется полным отсутствием у него интеллекта. Тупица атакует в основном спереди своим слабым комбо. Блокировав его, тут же дайте ему сдачи.

Миссия 2 - The Head of Lord Toda

Татсумару направился в лагерь Лорда Тоды, чтобы покончить с кровавым тираном.

Шаг ①: Для начала идите на восток и убейте там охранника с копьем.

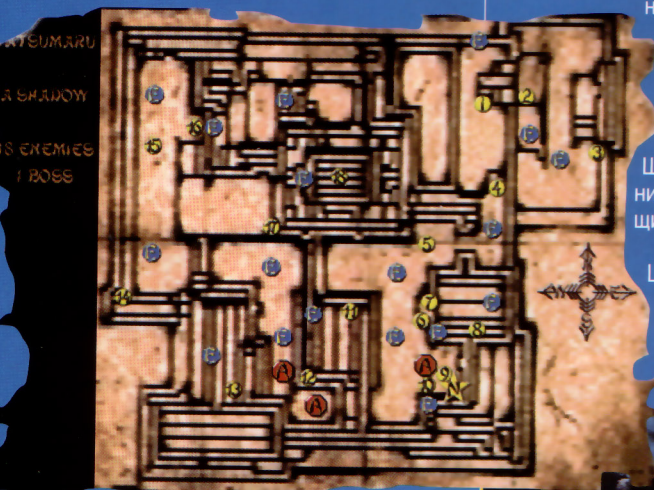
Шаг ②: Позади труп вашей последней жертвы, за деревом, найдите ослепляющую пыль.

Шаг ③: Двигайтесь к западной части карты. Миновав сигнальные деревянные на земле, запрыгните на небольшую хижину. Когда солдат на севере пойдет назад, устранили его.

Шаг ④: Быстро спрячьтесь за грудой бревен, поскольку на холме севернее появится враг.

Шаг ⑤: На востоке от того места, где вы убили предыдущего неприятеля, бродит лучник.

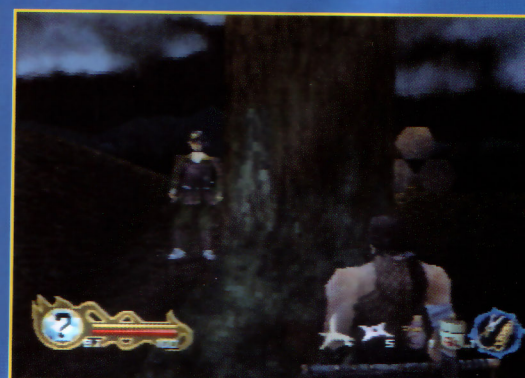
Шаг ⑥: Где-то рядом располагается миленький маленький домик с аккуратным заборчиком вокруг. Встаньте между этой построй-

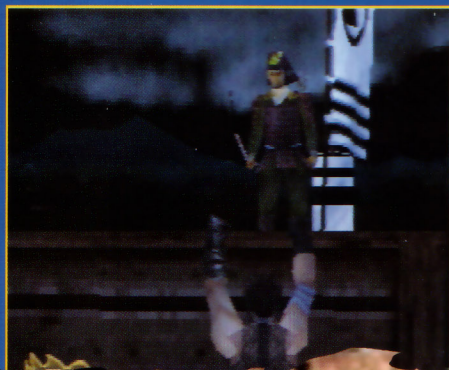


Шаг ⑦: Ваша первая жертва ходит по возвышенности за вашей спиной.

Шаг ⑧: Пройдите через двери и, повернув направо, спуститесь по склону. Пригнувшись, шагайте налево до тех пор, пока не разглядите лучника. Убедившись, что он вас не видит, прикончите его.

Шаг ⑨: Еще один ниндзя охраняет область





TATSUMARU

THE HEAD
OF
LORD TODA

14 ENEMIES
3 BOSSES



кой и возвышенностью, на которой стоит охранник в красном. С этой позиции очень легко его подкараулить.

Шаг 1: Снова вернитесь к западной части карты. Бегите среди деревьев, и вскоре встретите ниндзя.

Шаг 2: Справа от вас есть еще один копье-носец. Убейте его и быстро отскачите назад,



или лучник на башне вас заметит.

Шаг 3: На каждой из двух башен впереди стоит охранник. Смерть обоим!

Шаг 4: Три парня с копьями патрулируют область перед штаб-квартирой. Используйте домик на западной стороне карты в качестве укрытия. Изучив поведение всех противников, убейте сначала того, что на севере, и оттащите его тело.

Шаг 5: Со вторым врагом поступите точно так же, как и с первым.

Шаг 6: Бегите к восточному краю карты. На юго-востоке от штаб-квартиры, около холмов, ходит лучник.

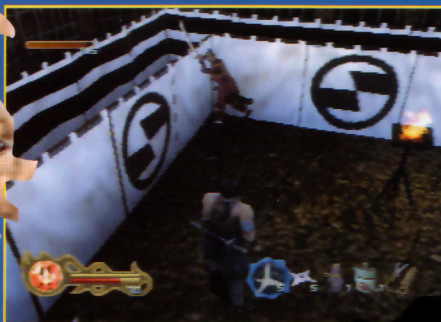
Шаг 7: Тихо спуститесь с холма к последнему солдату, охраняющему вход в прибежище Тоды. Избавьтесь от него!

Шаг 8: Последний недруг находится на севере. Обойдите штаб-квартиру с восточной стороны и прикончите страдальца.

Шаг 9: Босс ждет.

Босс - Lord Toda (130 HP), Spearman (60 HP), Bowman (60 HP).

Старому маразматiku Тоде, естественно, слабо сражаться с вами в одиночку, поэтому он позвал на помощь двух телохранителей: лучника и копьеносца. Будьте крайне осторожны! Постарайтесь как-то отвлечь Лорда, чтобы для начала убить лучника - уж больно он мешает. После этого разбрасывайте по земле колючки



и закидывайте оставшихся врагов гранатами. Когда товарищ с копьем скончается, Тода останется практически беззащитным.

Босс - Lady Kagami (130 HP)

Только вы усмирите Лорда Тоду, как прибежит Кагами и самолично его прикончит. Разделавшись со стариком, взбалмошная юная особа решает избавиться и от Татсумару. Девушка хорошо дерется, поэтому не стоит ее недооценивать. Битва завершится после того, как вы снимете Кагами половину здоровья. Утес, на котором развернулось сражение, обвалится, и оба бойца упадут в море. Очнувшись на пляже, Кагами обнаружит, что Татсумару потерял память. Быстренько навешав ему "лапши на уши", воительница убеждает юношу в том, что яв-



ляется одним из лидеров клана "Пылающий Рассвет".

Миссия 3 - Labor Shortage

Леди Кагами приказала Татсумару привести ей рабов. Поэтому следует наведаться в ближайшую деревушку и оглушить там восемь крестьян. Но при этом действовать надо абсолютно незаметно.

Шаг 1: Первый крестьянин приближается с востока. Спрячьтесь за башней, а когда он отвернется, атакуйте.

Шаг 2: Возвращайтесь на запад и пройдите мимо того места, где вы начали миссию. Запрыгните на крышу здания и топайте к противоположной ее стороне. Завидев охранника, уложите его, когда он пойдет назад.

Шаг 3: Около камней, расположенных возле западной части дома, на котором вы стоите, лежит отравляющий рис.

Шаг 4: Переберитесь через следующие два здания на севере. Двигайтесь на восток вдоль северной стены последнего дома. Впереди вы увидите стоящего на одном месте "дружинника".

Шаг 5: Топайте на север и осторожно пройдите в аллею между двумя постройками. Когда неприятель находится возле колодца, подбегите и бейте его по башке.



Шаг 6: Заберитесь на крышу дома на севере. Следующая ваша жертва вяло бродит вдоль дороги на другой стороне.

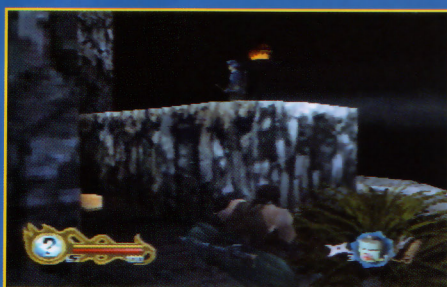
Шаг 7: Перейдите через дорогу и идите к охранной башне на северо-востоке. Наверху стоит дедок, из которого получится отменный раб.

Шаг 8: Бегите по дороге на севере. Справа от вас спит охранник.

Шаг 9: Шагайте на запад и запрыгните на крышу дома рядом с тележкой. В северо-западном уголке карты, за зданием, находится последний селянин.

Миссия 4 - Guarding the Secret Harbor

Сразу после погрузки крестьян пошел слух о том, что в секретном заливе объявились самураи Лорда Годы. Разберемся...



В этой миссии нужно обязательно убить всех врагов.

Шаг 1: Первый недруг находится слева от вас. Умертвив его, вернитесь назад, чтобы вас не засек второй солдат неподалеку.

Шаг 2: Немного восточнее того места, где

Шаг 3: Аккуратно войдите в воду (так, чтобы не побеспокоить ближайшего врага) и плывите к южной границе карты. Обнаружив скалу, гребите к ее левой части. В расщелине, в ящике, лежит отравляющий дропик.

Шаг 4: Плывите назад мимо лодки к суше. К северу от дома находится враг, которого проще всего убить недавно подобранным предметом.

Шаг 5: Вернитесь обратно на пляж. На западе от того места, где вы взяли бутылку с воздухом, патрулирует самурай.

Шаг 6: В том месте, где пляж встречается со скалами, пасется следующая жертва. Убивая врага, имейте в виду, что где-то рядом находится еще один.

Шаг 7: Идите к западной части карты. На юге среди огненных ловушек стоит охранник.

Шаг 8: Осталось убить двоих. Вылезайте из воды в середине карты и идите на восток. Впереди вас ждет очень зоркий враг.

Шаг 9: Последний неприятель находится на борту корабля.

Босс - Urano Takehito (100 HP)

Этот древний старец, по всей видимости, даже старше вашего учителя Шиунсая, а это



о многом говорит. Несмотря на жалкий вид, Урано владеет очень мощным комбо, но вот передвигается крайне медленно.

Миссия 5 - No Mercy

В качестве мести Лорду Года за облаву в заливе Татсумару решает устроить резню в деревне, где коротают свои дни смертельно больные крестьяне. В этой миссии от вас также потребуются уничтожить всех врагов.

Шаг 1: Вы начинаете эту миссию у северной границы деревни. Прежде чем вас засекут, запрыгните на крышу дома справа. Спрыгните и убейте ближайшего самурая, после чего забегите за поворот, чтобы вас не заметил следующий солдат.

Шаг 2: Очень скоро покажется парень с копьем. Используйте свой датчик около линейки здоровья, чтобы лучше подготовить нападение.

Шаг 3: Вернитесь к тому месту, где вы начали уровень, и двигайтесь на восток. Бегите вперед, не обращая внимания на психа южнее. Прямо впереди вас появится лучник. Переберитесь на крышу и изучите его поведение, прежде чем атаковать.

Шаг 4: Запрыгните на крышу "П"-образного здания и идите вдоль западной части двора. Спрыгните на копыеносца и сломайте ему его гнусную шею.

TATSUMARU

GUARDING
THE
SECRET
HARBOR

16 ENEMIES
1 BOSS



вы убили последнего врага, ходит еще один.

Шаг 8: На юге есть большой камень, около которого патрулирует лучник. Подкрадитесь сзади и зарежьте его.

Шаг 9: Продолжайте двигаться на восток вдоль границы карты. Возле поворота лежит бутылка с воздухом. Взяв ее, прикончите самурая, стоящего около факела.

Шаг 10: Заберитесь на скалу у края карты и медленно двигайтесь на юго-восток. За поворотом возле дома несет дозор солдат. Дождавшись, пока он отвернется, прыгните на него и всадите меч в спину.

Шаг 11: Следующий охранник бродит вдоль воды на востоке. Путь его довольно долгий, имейте это в виду.

Шаг 12: Около большого камня впереди расположились сразу двое солдат, один из которых крепко спит. Для начала нужно убрать бодрствующего самурая, не разбудив при этом его напарника.

Шаг 13: Вернитесь на пляж и топайте на восток, пригнувшись. Впереди вас между огненными ловушками бродит недруг. Усмирив его, идите назад к камню и заберитесь на арку.

Шаг 14: Спрыгните вниз и прикончите спящего солдата.

Шаг 15: На небольшом островке в воде стоит лучник. Тихо войдите в воду с восточной стороны и плывите к нему. Когда он отвернется, выходите из воды и наносите смертельный удар.



TATSUMARU
NO MERCY
14 ENEMIES



Шаг 1: К юго-востоку от двора находится лучник. "Снимите" его отравленным дротиком.

Шаг 2: Бегите на восток мимо "П"-образного здания и убейте врага.

Шаг 3: Двигайтесь дальше на восток и заберитесь на дом впереди, поскольку охранник около колодца мог заметить труп вашей последней жертвы. Когда он успокоится, спуститесь на землю и разделайтесь с ним.

Шаг 4: Запрыгните на дом у противоположной стороны колодца. На западе разгуливает враг с копьем. Не пожалейте для него отравленного дротика.

Шаг 5: Другой солдат ходит между двумя хижинами на юге. Заберитесь на северную постройку и ждите. В нужный момент прыгните вниз и перережьте ему горло. На западе от вас в ящике лежит граната.



Шаг 6: Еще западнее предыдущего предмета ходит лучник.

Шаг 7: Впереди находится каменная стена, окружающая водоем с горячей водой. Там у поворота стоит еще один лучник.

Шаг 8: Вернитесь к большому "П"-образному дому у восточной части карты. Два охранника патрулируют южную часть здания. Сначала убейте одного

TATSUMARU
ASSAULT
ON THE
NINJA
VILLAGE
16 ENEMIES
1 BOSS

и отступите. Если второй неприятель заметит труп, то дождитесь, пока все уляжется, и только тогда расправляйтесь с ним.

Шаг 9: Последний солдат находится на западе возле могилы. Закончив всю грязную работу, переходим к следующей миссии.

Миссия 6 - Assault on the Ninja Village

А вот и тот самый знаменитый рейд на вашу родную деревню Азума. Забавно посмотреть



на это глазами Татсумару.

Шаг 1: Ваш первый враг находится слева на небольшом холме. Спрячьтесь у его основания, и, дождавшись, когда дедок отвернется, врежьте ему как следует.

Шаг 2: Медленно двигайтесь на запад. Другой ниндзя стоит около деревьев впереди.

Шаг 3: На востоке, шатаясь, бродит очередной престарелый самурай. Старость мы не уважаем.

Шаг 4: Бегите на юго-восток, и вы увидите небольшой дом, а прямо перед ним стоит враг.

Шаг 5: Еще один недруг шляется позади хижины. Вся проблема в том, что неподалеку находится охранная башня. Оптимальный вариант - отравленный дротик.

Шаг 6: Внутри дома на холме справа лежит ящик с дымовой шашкой внутри.

Шаг 7: Зацепитесь гарпуном за край башни и висите на руках до тех пор, пока охранник не отвернется. Дальше вы знаете, что делать.

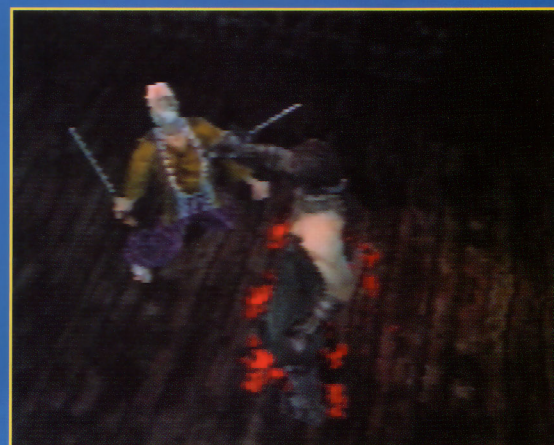


Шаг 8: Идите к большому дереву южнее башни. Впереди находятся двое самураев. Используйте на них какие-нибудь предметы, оставаясь при этом за деревом, иначе вас заметят.

Шаг 9: Бегите на восток и переберитесь через реку, дабы увидеть двух пенсионеров. Первого "вынесите" дротиком, а второго "вручную".

Шаг 10: Теперь идите на север убивать следующего охранника.

Шаг 11: Пробежите назад через всю карту



мимо башни. Неподалеку от второй башни патрулирует старик.

Шаг 12: Устранив предыдущего врага, разберитесь с тем, что стоит на башне.

Шаг 13: Около стены в форме буквы "L" вы найдете последнего в этой области карты неприятеля.

Шаг 14: Время пристукнуть ниндзя, сторожащего дом Шиунсая. Уверен, что вы еще не забыли, где он находится. На уступе чуть ниже убейте лучника.

Шаг 15: Второй охранник патрулирует вход в дом. Нечего ему там делать.

Шаг 16: Последний враг находится у восточной стороны постройки. Но не бегите к нему мимо двери, иначе попадете к боссу. Вместо этого обойдите справа.

Босс - Shiunsai (100 HP)

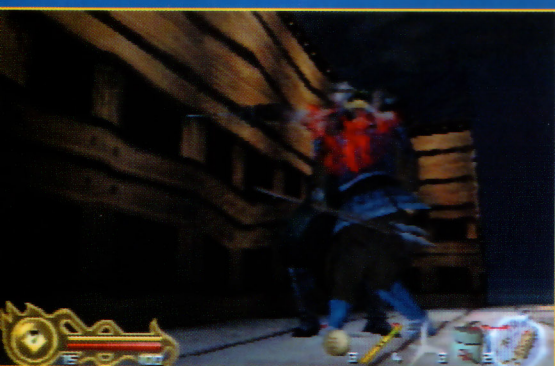
Ваш учитель - не такой уж сильный противник, как можно было бы предположить. Он держит свой меч в ножнах и, как правило, вынимает



его только для того, чтобы нанести один, но мощный удар. Не гнушайтесь использовать предметы. Особенно хорошо действуют дымовые шашки.

Миссия 7 - The Final Dawn

Итак, боевой корабль "Огненный Демон" напал на замок Лорда Годы. Но каким-то



образом защитники крепости проникли на борт судна, и Татсумару теперь должен убить их всех.

Шаг 1: Спуститесь на две платформы вниз и убейте там первого врага. Сделав это, вернитесь на возвышенность, чтобы остаться незамеченным.

Шаг 2: Двигайтесь к восточной части карты. Внизу зарежьте второго противника.

Шаг 3: На другой стороне платформы стоит лучник. Зайдите с севера и перережьте ему горло.

Шаг 4: Бегите по дорожке впереди и взбежитесь на склон справа, где убейте парня с копьем.

Шаг 5: Двигайтесь по дорожке к центру судна. Слева у склона находится самурай. Присмотритесь к нему издали, после чего атакуйте.

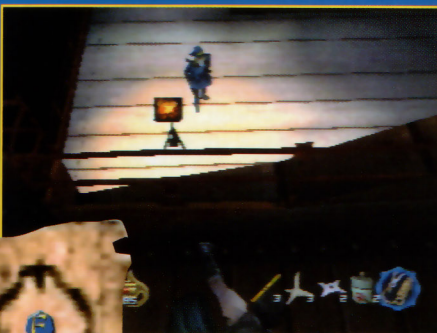
Шаг 6: Чуть подальше склона есть еще один солдат.

Шаг 7: Третий в этой области недруг находится на юго-западе.

Шаг 8: Пройдите на запад и по склону поднимитесь наверх. Не доходя до конца, прыгните и убейте охранника наверху.

Шаг 9: Крадучись поднимитесь по второму склону и зарежьте очередного самурая.

Шаг 10: Спуститесь по тем же склонам и бе-



гите к западной части карты. Слева от вас патрулирует пехотинец, но вы его пока не трогайте. Для начала устраните врага на возвышенности справа.

Шаг 11: Пройдите к небольшому кораблю рядом с "Огненным Демон" и зарубите тамошнего солдата.

Шаг 12: Двигайтесь на север вдоль края судна. За поворотом вы встретите лучника. Отравите его дротиком.

Шаг 13: Заберитесь на возвышенность севернее и повисните на руках. Так вам будет проще подкараулить самурая. Не забудьте обследовать корзины слева, и вы найдете лечащий предмет.

Шаг 14: Теперь прошагайте немного на восток. Убейте захватчика и вернитесь к западной части карты.

Шаг 15: Спрыгните с возвышенности, на которую вы забрались в "шаге 12". Впереди на открытом пространстве патрулирует парень с копьем. Делать нечего, придется убивать.

Шаг 16: Заберитесь обратно на возвышен-

ность и шагайте на восток. Через некоторое время вы встретите мечника.

Шаг 17: На востоке кучкуются три солдата. Вначале убейте того, что ближе всего к вам.

Шаг 18: Второй находится на возвышенности слева.

Шаг 19: Третий враг стоит около пушки. Чтобы лишний раз не рисковать, устраните его плевком дротика.

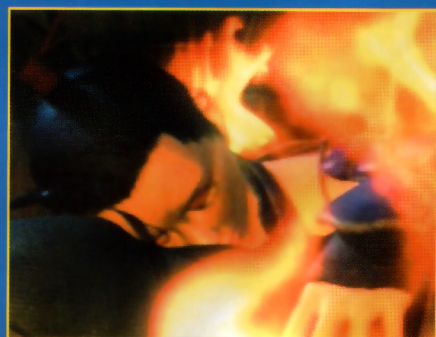
Шаг 20: Заберитесь на домик южнее, на противоположной стороне которого стоит последняя пара пехотинцев. Когда они разойдутся, убейте одного с помощью дротика, если оный имеется. Избавиться от второго оппонента будет проще.

Босс - Jubei (210 HP)

Вот он - самый, самый последний босс этой игры! К этой битве стоит отнестись



со всей серьезностью, поскольку этот вооруженный мечами одноглазый самурай действительно очень силен. Остается надеяться, что вы, проходя эту игру, научились управлять своим персонажем в совершенстве. Джубей движется очень быстро, поэтому придется пойти на низость. Разбросайте по пулу все свои колючки, и пока враг будет "танцевать", кидайте в него бомбы, сюрикены и вообще все, что есть под рукой. После этого идите врук-



пашную. Ну а если нужно подлечиться, швыряйте дымовую шашку или любой другой стопорящий предмет. Удачи вам!

P.S. Да, чуть не забыл, после титров вас ожидает небольшой сюрприз!

PlayStation



TATSUMARU

THE FINAL DAWN

21 ENEMIES
1 BOSS

