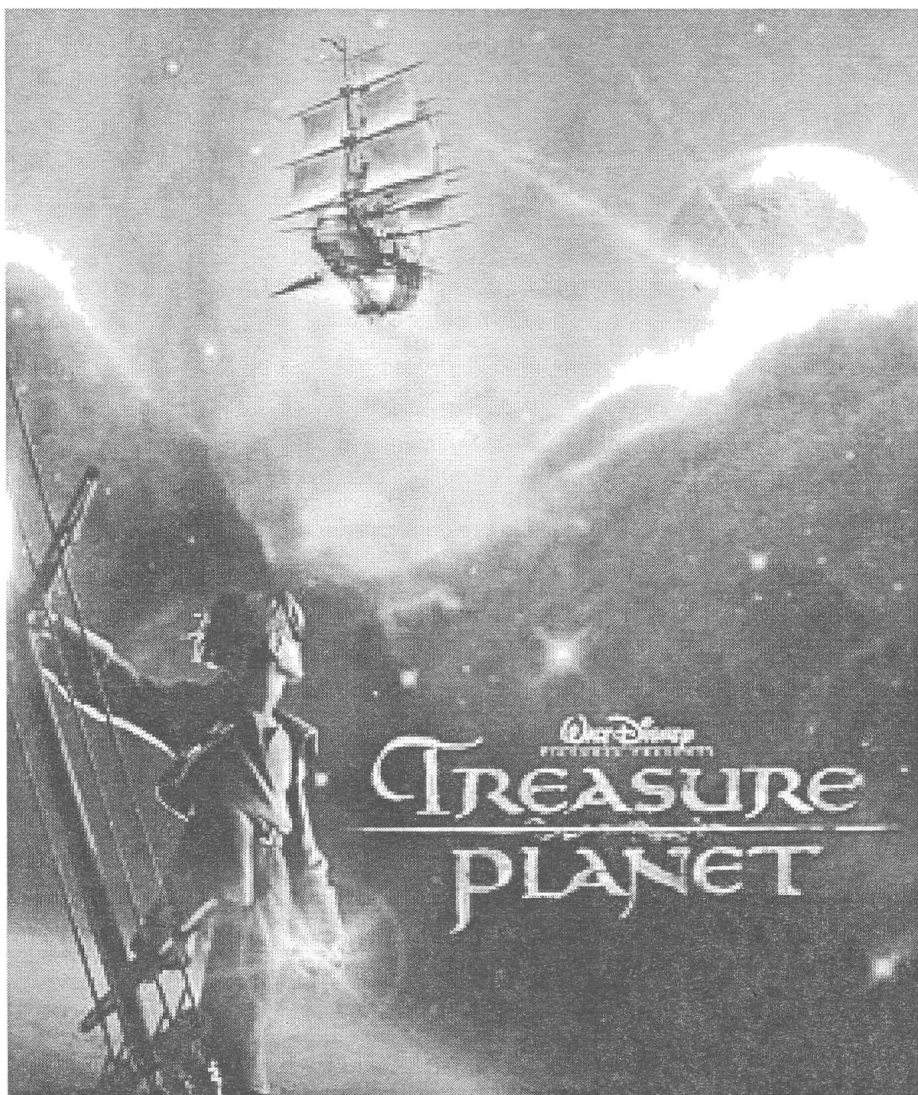




Любителям стратегий, которые увидели знакомое название, придется либо отложить нижеследующий материал, либо почитать его на предмет знакомства с новой аркадой от фирмы Disney Interactive. Дело в том, что практически одновременно на две платформы вышли совершенно разные игры с одним названием: *Disney's Treasure Planet* на PC — это космическая стратегия, а *Disney's Treasure Planet* на PSX — детская аркада по мультику, также недавно вышедшему, который, кстати, настоятельно советуем посмотреть. Или поиграть в данную игру: она, по аналогии с Питером Пенном, просто напичкана вырезками из мультфильма и всякими рекламными прибаблами.

ПЛАНЕТА СОКРОВИЩ ДИСНЕЯ

Меню и загрузка

Для начала нам предлагают посмотреть мультфильм (который никакими кнопками X и Start не пролистать), вполне приличный, что самое главное, и даже немного переведенный (хотя и отвратительно). Как только мульт закончился, и вы просмотрели первую обложку на заставке с загрузочной полосой, экран переносит вас на главный экран игры — в первое меню. Перед вами капитан судна, на котором вы путешествуете, а его ультрафиолетовый глаз указывает на меню. Первый пункт сверху — игра отправит вас при нажатии кнопки X в следующую менюшку. Здесь вы сможете начать новую игру, загрузить старую или выйти из меню.

В меню «Опции» также несколько пунктов: выйти (назад), настройка звука, настройка экрана и включение/выключение опции вибрации. Зайдя в меню звука, вы также сможете настроить громкость звуковых эффектов (вторая сверху панель), музыки и речи. Настройка экрана проводится много проще: вам просто предлагается отцентрировать его по имеющимся шкалам.

В меню галереи вы сможете просмотреть имеющиеся собранные картинки (обои), мини-мульты и тому подобные вещи. К

сожалению, в самом начале смотреть там нечего, так как ни одна часть игры еще не пройдена.

На игровом экране во время самой игры вы ничего путного не увидите, если только не приобретете какой-либо предмет: тогда он отражается в вашей копилке и соответствующий значок выскакивает сверху. Также все параметры вашей игры вы сможете просмотреть, нажав кнопку L1. Это прежде всего (слева направо, начиная с верхнего угла):

- шкала энергии вместе с количеством жизней
- количество собранных монет
- количество собранных пиратских значков
- количество собранных кристаллов
- процент прохождения игры
- количество собранных в локации свитков
- количество собранных в локации мультфильмов

Управление

Кнопка Start — пауза в игре

Кнопка X — прыжок

Двойное нажатие X — двойной прыжок

Кнопка Δ в полете — планирование

Кнопка □ — удар мечом
 Кнопка ○ — выстрел из пистолета
 Кнопка □ в прыжке — сильный удар мечом
 Кнопка L1 — просмотр параметров игры
 Кнопка R1 — режим прицеливания
 Кнопки L2 и R2 — камера

Прохождение

Часть 1 — Монтрессор

Карт — 6

Свитков — 6

Посмотрев ролик, вы оказываетесь на своей родной планете в городке под названием Беньоу — отсюда вам предстоит начать свои путешествия. Городок довольно простой — всего-то домишко и куча шахт вокруг. Поговорив со своим наставником, отправляемся в первое путешествие.

Сначала идите на зеленую полянку у дома и, взяв еще одну подсказку (это маленькие круглые телевизоры с двумя рожами в качестве антенн), вы узнаете, что синие ящики, что стоят перед вами в данный момент, можно разбить при помощи вашего меча. Используя кнопку □, сотворите таковое с двумя предметами (левый можно и не разбивать, так как там находятся пока не нужные нам предметы) перед вами. После этого заберитесь на карниз и двойным прыжком сгитайте вперед на островок перед вами, только не забудьте использовать кнопку △ в наивысшей точке полета для того, чтобы плавно приземлиться на остров, а не свалиться в бездну. Подпрыгнув вверх и нажав кнопку ↑, вы уцепитесь за уступ и сможете забраться выше, чтобы взять первый желтый кристалл. Эти камешки очень пригодятся нам потом, поэтому собирайте их всегда и везде. Таким же образом перебравшись на следующий островок, возьмите маркер (это для мультиков) и оттуда уж прыгайте назад на поляну. Теперь идем вокруг дома в противоположную сторону. Возьмите еще одну подсказку: она сообщит вам, как открывать красные бочки. Для этого нужно применить свой лучевой пистолет, фишка с мечом здесь не пройдет. Обойдя дом, вы найдете еще один красный кристалл и сердечко на задней платформе (если, конечно, оно вам пригодится, так как сомневаюсь, что вы уже успели поистрепаться). Вернувшись немного назад, прыгайте по платформам, чтобы найти еще один желтый кристалл, красный и пару монеток. После этого идите через мост к шахтам.

Проверив подсказки, вы узнаете, что простые фиолетовые ящики можно разбить любым приспособлением, пистолетом

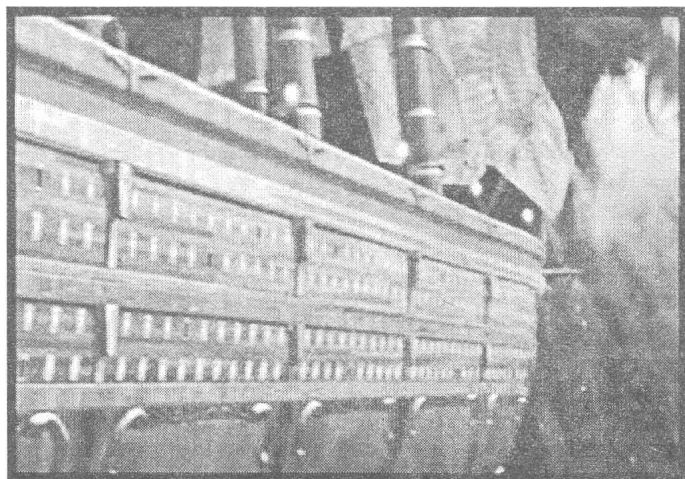
или лазером (хотя в подсказке и говорится несколько о другом, но это действительно так), а ворота перед вами можно открыть, если при помощи лазера задействовать ключ. Открыв ворота, собирайте монетки и не забудьте пройти через чек-поинт. Выйдя на полянку, вы увидите симпатичную свинку посреди нее, которая пожалуется, что коварные птицы растащили у нее все детали от какого-то агрегата. Не можете ли отучить птиц от воровства?

Стрельба по птицам

Здесь все не так просто, как кажется. Птички воруют у свиньи детали, а вам нужно, перемещая прицел, успеть их отстреливать (кнопка ○). Дело в том, что птицы летают из стороны в сторону, и иногда трудно уцепить в прицел кого-либо из них. Но здесь есть одна хитрость, которая позволяет заметно облегчить игру: нужно установить прицел туда, где сидит свинья, и постоянно стрелять сюда: птицы чаще всего вылетают именно оттуда. Так вы довольно быстро наберете большое количество деталей. Не забудьте также пристрелить огромную птицу, которая однажды спускается на поляну. В награду за помощь вы получите первый знак корсара: он помогает перемещаться между планетами.

Дале сходим направо к крану и соберем монеты на ящиках и на платформе (по столбу можно забраться вверх, просто нажав кнопку ×). После этого, собрав призы на поляне, задействуйте вращающуюся платформу при помощи пистолета и заберитесь на ярус выше. Собрав призы и прочитав запоздалую подсказку, идите к следующей платформе и также заберитесь немного повыше. Здесь идем в проход между двумя домами и забираемся, как говорит подсказка, по лестнице, также просто запрыгнув на нее. Пройдя по этажу и собрав монеты и карточку (маркер), при помощи двойного прыжка или планирования переберитесь на противоположную сторону, к зеленому чек-поинту. Это, кстати, не чек-поинт, а место зарядки энергией лазера. Став на него, вы получаете двадцать секунд времени на то, чтобы пальнуть по чему-нибудь в режиме прицеливания. Здесь также есть одна хитрость: чтобы не тратить время, те предметы, которые видны с места чек-поинта, можно сбивать, не сходя с него. Попробуйте сделать это на двух бочках: одна справа на стене, а вторая слева, но довольно далеко, заодно и потренируетесь в меткости. Когда тренировка закончена, снова перепрыгните на противоположную сторону и бегите до прохода между домами. Став в него, прицельтесь в ящик напротив на стене и разбейте его. После этого можно собирать призы, которые вы выбрали.

Поднявшись обратно на самую верхнюю платформу, бегите вперед, перепрыгните провал и возьмите еще две подсказки. Они расскажут вам о журналах, которые нужно собрать, и о том, как разбивать железные ящики с замком. Для того, чтобы сделать это, нужно бить по ним мечом в прыжке. Взяв первый журнал, идем дальше. Ступив на чек-поинт, бегите дальше и, прыгая по красным ящикам, соберите на них монеты. Теперь станьте на зеленый чек-поинт, сбейте бочку сзади на ящиках, потом один ящик слева на стене (еле виден), а также выключатель слева на блоках. Получив полный заряд, спрыгните вправо вниз и снова войдите в режим прицеливания: вверху слева вдалеке видна еще одна бочка, которую нужно разбить. Собрав все призы, переберитесь на противоположный берег по ящику и возьмите подсказку. Она гласит, что некоторые, не очень тяжелые вещи вы можете самостоятельно двигать. Подвиньте вперед ящик, что перед вами, так, чтобы через него можно было бы сверху запрыгнуть на другие ящики справа. Заберитесь наверх и соберите призы, в том числе и одну колбу для генератора. Теперь, собрав призы на ящиках, откройте ворота и пройдите вперед.





«Зарегистрировавшись» на чек-поинте, соберите призы, что лежат под ногами, задействуйте движущуюся платформу и спуститесь на корабль. Возьмите еще один свиток и после этого станьте на зеленый чек-поинт. Сбейте все ящики (один сзади в стене, один на крыше круглой башни, и один вверху впереди возле ворот, до которых нам нужно добраться). Заберитесь на движущуюся платформу и с нее пройдите влево на стену. Пройдя по ней, соберите все призы в том числе и еще один свиток, и затем по канату отправляйтесь на круглую башню. Здесь, обойдя ее вокруг, задействуйте ключ, который переместит ящик вниз, и потом ступайте туда сами. Переберитесь на противоположный берег и соберите призы, после чего купите у хрюшки проход в шахту за 100 дублонов и идите внутрь.

Собрав призы, поговорите еще с одним поросенком, на этот раз в лифте. После высадки ступайте вперед, собирая монеты (посмотрите на ящик за стеной: вам нужно 4 желтых кристалла, чтобы добраться до него, так что запомните это место), и обследуйте это место. Внизу задействуйте ключ и переберитесь по мосту на противоположный берег. Здесь соберите призы и, перепрыгнув малозаметную пропасть между комнатами, пройдите на чек-поинт.

Собирайте призы (свиток в сундуке, желтое сердце на маленьком островке на бревне) и после этого идите по мостику напротив (не забудьте взять мульт в алькове справа). Поговорите с гоблином у прохода. Оказывается, в шахте орудует банда головорезов, которая сломала все пять генераторов. Если вы не вырежете их и не почините установки, вы не сможете пробраться дальше!

Вернувшись в предыдущую комнату, для начала пройдите назад — слева первый коридор, куда мы пойдём. Он разделяется еще на два, сначала идём в тот, что справа. Уложив головореза при помощи пистолета, собираем призы и поднимаемся по лестнице. Здесь еще один, но этот уже бежит сломя голову из стороны в сторону. Прикончив его, соберите призы и ступайте вперед: здесь на уступе стоит еще один враг, который охраняет первый генератор. Его придется убивать мечом, так как у него есть защита от электричества. Будьте с ним осторожны и, как только он выстрелит в вас, либо прыгайте, либо отходите в сторону. После этого он еще долгое время будет обдумывать варианты своего дальнейшего поведения, а вам этого времени как раз хватит на то, чтобы его прикончить.

Задействовав генератор, вернитесь назад и ступайте на сей раз в левый коридор. Его защищает второй вариант врага, прикончите его мечом и соберите призы (в том числе и четвертую карточку). Прыгая по лопастям огромного вентилятора, переберитесь на другую сторону (соберите монеты по пути) и прикончите головореза, после чего откройте ворота. Расправившись с «простым» гоблином, соберите призы, в том

числе и на платформах над пропастью, и задействуйте второй генератор. Взяв еще один свиток, идем назад.

Теперь идем во второй открывшийся коридор. Получив еще одну запоздалую подсказку, прикончите врага, потом еще одного рядом с генератором (его нужно запустить), соберите призы и идите по правому коридору. Перепрыгнув на передвигающуюся платформу, езжайте на ней вперед (соберите монеты по пути в алькове) и потом прыгайте по уступам. На поляне прикончите гоблина (он довольно хитрый, стреляйте по нему только когда он скажет «Ага!» и побежит на вас). Собрав призы, ползите вверх по лестнице и прикончите «защищенного». Запустив генератор, при помощи планирования заберитесь на платформу вверху сзади и возьмите еще один свиток. Так как в этой локации мы собрали их все, то нам дадут еще один Знак Корсара.

Спрыгнув вниз, вернитесь к предыдущему генератору и ползите вверх по лестнице. Прикончив врага, соберите призы, ползите вверх по лестнице и задействуйте ключ. Теперь спуститесь назад и идите в открывшиеся ворота. Разберитесь с врагом и, прежде чем исправить последний генератор, соберите призы. После этого вы окажетесь у гоблина, который посоветовал вам изгнать разбойников, и он вручит герою еще один Знак Корсара. Заходите в лифт и езжайте дальше. На поляне соберите все призы, в том числе и желтый кристалл за бочками. Теперь у нас их четыре, и мы можем отправиться обратно в пещеры, чтобы взять еще один Знак Корсара. На том же лифте спуститесь назад и пройдите немного вглубь уровня. Взяв Знак в обмен на кристаллы, вернитесь на поляну, где вы только что были, и отправляйтесь на карту мира, первый уровень на этом закончен.

Гонка в Монтрессор

Карт — 3

Знаков Корсара — 3

Как повелось в последних диснеевских игрушках, в перерывах между прохождением уровней нам придется поучаствовать во всякого рода гонках и тому подобных вещах. Для тех, кто смотрел мультфильм, по которому создана игра, не является тайной, что главный герой, в отличие от всех нормальных людей, обладающих летающими кораблями, имеет всего лишь летающую доску, но от этого выглядит круче обычного, так как она еще и с парусом, не говоря уже о ракетном двигателе и турбонадуве.

На сей раз нам придется погонять по планете Монтрессор, это первая гонка, и довольно простая, хотя на первый взгляд этого не скажешь. Но со временем, проиграв несколько раз, начинаешь вклиниваться в особенности управления главным героем. Особенно хорошо, если у вас есть аналоговый джойстик: управлять летающей доской с героем на борту при помощи трекбола — просто прелесть. Обратите внимание, что здесь в управлении участвуют, помимо клавиш D-pad (или трекбола, кому как угодно), только две кнопки: кнопка X — ускорение (ее нужно держать постоянно) и кнопка □ — прыжок. При помощи прыжка вам придется перепрыгивать ямы, а на первых порах еще и препятствия (только раз со второго-третьего можно научиться обходить все препятствия, не сбивая их). За прохождение уровня вам дадут медали. Чтобы получить их, а заодно и Знаки Корсара в количестве трех штук, нужно набрать 4.10, 3.50 и 3.30 времени на бронзовую, серебряную и золотую медали соответственно. Также не забудьте собрать три маркера (один из них лежит в боковом проходе после второго провала, но открывается только раз в два круга, собственно, на третьем; это слева по пещере). Собирайте и другие призы, в том числе и монеты, которых всего на уровне 150 (включая красные кристаллы).

Часть 2 — Космопорт

Карт — 6

Свитков — 6

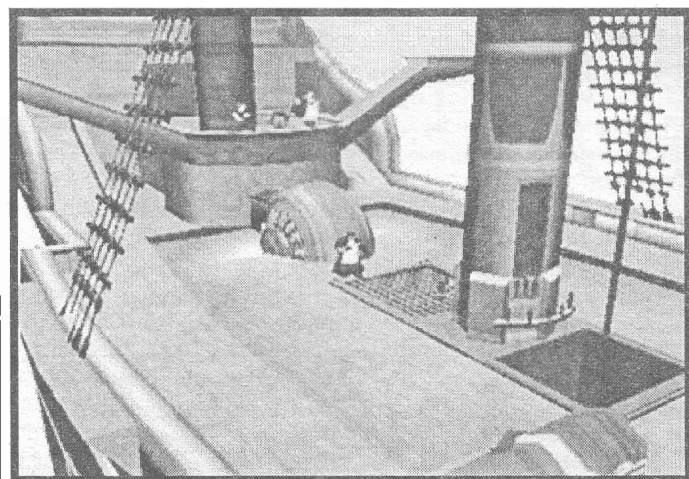
Новое приключение отправляет нас в Космопорт. Это огромный город посреди неба, где тысячи кораблей и десятки тысяч домов составляют единую систему. Когда смотришь заставочный ролик, дух захватывает от красоты просторов, на которых кипит вся эта жизнь. Очень, надо сказать, красиво сделали товарищи программисты и художники заставки такого типа в игре. Но тем не менее.

Поговорив с наставником, отправляемся на поиски приключения на свою... физиономию. Для начала отправляемся к товарищу, что стоит напротив, размахивая кувалдой, и разбираемся с ним. Разбив еще пару бочек и сундук наверху, соберем монеты и призы и идем по другой дорожке, где по ящикам забираемся вверх. Прикончим еще одного парнягу и отходим влево, где из ящика можно взять первый свиток. Теперь разбираемся еще с одним забулдыгой, собираем призы и двигаем вперед под горку. Открыв ворота и зарегистрировавшись на чек-поинте, собирайте призы, рассованные по коробкам. После этого станьте на ящик и, когда сверху подъедет здоровенный короб с сеткой, подпрыгните и уцепитесь за него, чтобы перебраться на противоположную сторону пропасти. Собрав призы на другом берегу, прикончите бегущего в коридоре чудика и идите вперед. На дворике, куда вы выйдете, лучше не связывайтесь с коричневыми дисками, что крутятся в нескольких местах здесь: убить их можно только при помощи сильного удара мечом. Собирайте призы на полках и спускайтесь на поляну внизу, где поговорите со старичком у столика.

Стрельба по крысам

Играть в нее довольно просто, гораздо легче, чем когда мы стреляли по противным птицам. Нужно всего лишь, используя свой лазер (кнопка ) , перестрелять несколько десятков крыс (около 30) и не дать им стащить ни одного фрукта со столика. Крысы ползут в основном сверху, поэтому вниз особенно не бегайте. Иногда крыса, которую вы пропустили, может забраться под стол — стреляйте и туда, лазер достанет. В награду за избавление от крыс старичок даст вам Знак Корсара.

Далее идем в проход, прикончив заблаговременно здоровенного амбала (обратите внимание, что он гораздо расторопнее, чем его собратья в шахтах: пока вы добегите до него, он успеет выстрелить два раза).



Пройдя в следующий двор, собирайте призы (не забудьте поговорить с вооруженным амбалом), после чего заберитесь вверх по жерди и пройдите по правой тропинке, чтобы спуститься вниз на канате и взять карточку и монеты, а также маленькие кружки здоровья, если это необходимо. Вернувшись наверх, пройдите в левый поворот и, зарядившись на зеленом чек-поинте, вернитесь немного назад, к развилке: справа вверху на доме найдете два ящика с монетами. Вернитесь опять вверх и пройдите еще дальше, где прикончите прыгающего чудика с копьем. Пройдя на уступ, посмотрите в прицел: слева вверху стоят два ящика, вдалеке справа есть красная бочка и электрический чудик, с которым разобраться лучше сейчас. Выстрелив по ним и зарядив еще раз, спланируйте далеко вниз и посмотрите назад: на крыше дома, откуда вы прыгнули, есть еще две красные бочки. Собрав внизу призы, идите направо и прикончите еще одного чудика, после чего прыгайте по навесам, собирая призы (навесы через некоторое время обваливаются).

Пройдя в следующий двор, сохранитесь на чек-поинте и, собрав призы, прикончите крутящегося чудика либо обойдите его. Чтобы открыть ворота, вам придется взять два элемента для генератора, прикончив соответственное количество чудинов в двух нишах с разных сторон. Открыв их, прикончите подлеца и прыгайте на цилиндр посреди комнаты. Забравшись наверх по жерди, вы приобретете дополнительную жизнь. Теперь идем вперед и прыгаем через пропасть по платформам. Прикончив врага, спуститесь справа вниз на ящики, соберите призы и потом вернитесь назад по сетке. Спуститесь по веревке вниз и соберите призы (в том числе и свиток), потом прикончите стреляющего чудика. На ящике, который разъезжает мимо ниш, можете собрать все призы в них. Пройдя в следующую локацию, сохранитесь на чек-поинте и скачите вперед по ящикам, что катаются из стороны в сторону. Поднявшись, соберите призы, прикончите врага и двигайтесь вперед по коридору. На плавающей платформе переберитесь на противоположный берег и там разберитесь еще с одним врагом. Двигайтесь вперед, собирая призы, и скоро вы выберетесь на уступ. Справа возьмите свиток, идите потом налево и прикончите стрелка. Став на ящик, запрыгните на короб, который перевозит вас на корабль. Здесь, став на зеленый чек-поинт, перестреляйте ящики сзади с двух сторон, а также разбейте две красных бочки над вами. Собрав призы, перебирайтесь на другой берег при помощи второго ящика. Прикончив крутящуюся юлу, идите вперед и толкайте ящик. Забравшись наверх, соберите призы и дуйте на лифте в другую часть локации.

Выходите наружи и собирайте призы, попутно разбираясь с врагами. После этого подойдите к старичку на пристани: он попросит вас помочь ему разгрузить фрукты. Игра очень простая, вам всего лишь нужно, используя кнопки  /  , передвигать героя так, чтобы корзина, которой он ловит фрукты, могла что-то зацепить. Не рекомендуется ловить зеленые фрукты — это тухлятина. Красные стоят 1 дублон, желтые — 5, а всего вам нужно набрать 200. Но даже если вы наберете несколько меньше (я первый раз набрал около 145), все равно получите Знак Корсара. Добравшись до чек-поинта, прикончите зверюгу в углу слева и потом соберите доступные призы, в том числе и пройдя по жердочке (только не свалитесь в конце). Вернувшись назад, передвиньте ключ, чтобы жердь сдвинулась, и идите на другой уступ. Прикончив крутящегося чудика при помощи лазера, передвиньте ключ и идите обратно. Снова сдвиньте замок и идите на первый уступ, где убрали один ящик. Забравшись вверх, перестреляйте ящики и бочки на противоположной стороне и потом соберите призы. По веревке переберитесь на стену справа и прикончите там опасного дурня, который без предупреждения пытается огреть вас молотком. Собрав призы, идите в подвал и прикончите там стрелка. По сетке ползите вперед, ожи-

дая падения камней, и на другом берегу пропасти идите по коридору. Сбив стрелка, разберитесь с человеком-молотом (его удары нужно перепрыгивать), а потом и с вертящимся чудиком. Взяв пятый свиток, станьте на зеленый чек-поинт позади веревки и перестреляйте бочки на противоположном берегу, а также два ящика справа. Собрав призы, по веревке и при помощи ящика переберитесь на другой берег через корабль, поговорите со стрелком.

Заберитесь наверх по первой сетке на стене и, собрав там призы, точно так же сделайте на левой. Здесь идите вперед, отбиваясь от врагов и собирая призы. Завидев ящик, который можно передвинуть, передвиньте его и по нему доберитесь до труднодоступных призов. Идите дальше и уничтожьте еще нескольких врагов в большом зале. Прыгайте через бочки, чтобы забраться повыше. Забравшись на самый верх, спланируйте на желтый кристалл и потом обратно, где при помощи подвижной платформы переберитесь на другой берег. Взяв Знак Корсара за 4 кристалла, проберитесь выше (не забыв перед этим стать на чек-поинт) через бочки и идите влево. Прикончив стрелка, поднимитесь по лестнице и купите себе членство в Гильдии торговцев за 200 дублонов (это нужно для того, чтобы пройти через ворота). Собрав призы, идите вправо и получите последний свиток в этом уровне.

Разобравшись со стрелком, переберитесь по жерди на маленький островок, где возьмите дополнительную жизнь и станьте на зеленый чек-поинт. Постреляв ящики и собрав призы из них, передвиньте ключ и пройдите на корабль.

Босс: паук

Босс очень интересен и довольно сложен, что нечасто бывает в играх такого рода. Вы сражаетесь с гигантским пауком, и вам придется бить его и уходить от ударов при помощи самых различных приемов. Сначала, пока вы трижды не попадете в него, он метает бомбы, а точнее, бочки, в некоторых из которых лежат бомбы. Бочки вам нужно обходить, а вот бомбы собирать и метать во врага при помощи кнопки ☐. После этого паук прыгнет на ящик и будет летать перед вами, сжигая огнем. Нужно снова трижды попасть по мишени, чтобы он опять стал на твердую землю. Только учтите, что огонь лучше перепрыгивать, а бомбы бросать, пока у них не сработал запал. После этого придется уходить от больших ящиков, что он бросает в вас. Делать это нужно быстро, меняя положение, как только в руках врага оказался ящик. Бросив четыре ящика, паук прыгнет на платформу к вам, и в этот момент вы не должны стоять на том месте, куда он упадет. Как только волна от его прыжка прошла, бейте гада лазером.

Гонка в Космопорте

Карт — 3

Знаков Корсара — 3

Эта гонка будет уже не так сложна, если предыдущая была пройдена, хотя бы даже и не с первого раза. Играть здесь также весело и интересно и, честно говоря, шести кругов получается мало: хочется покружить еще и еще, особенно если чего-то не собрал или не взял рекорд. Для тех, кто хочет собрать все медали и, соответственно, все Знаки Корсара, предлагаются следующие нормативы:

— на бронзовую медаль — 3.00

— на серебряную — 2.50

— на золотую — 2.40

Я, честно говоря, проходил гонку долго, так как много раз падал в пропасти и разбивался, но время, с которым я закончил, было достаточно на золотую: 2.28. Потом просто захотелось поездить еще и еще, а заодно и взять недостающую карточку. С первого раза смог найти только две, а третья была запрятана так далеко, что и нашел-то ее не сразу. Третья карточка находится в одном из боковых коридоров, куда путь



открывается не сразу. Это там, где висит большое желтое сердце, но справа от него, над маленьким трамплином (чтобы взять и его, и сердце, придется прыгать). И еще парочка интересных вещей из этого уровня.

Вы, наверное, видели, что в одном месте на дороге светятся две звезды. Это, как ни странно, не новые предметы, а всего лишь временное ускорение, при помощи которого вы сможете ненадолго увеличить свою скорость. Но эта вещь общедоступная и известная, а вот насчет второй я и говорить боюсь: то ли глюк случился однажды, то ли что-то нужно специально для этого делать, но в один момент мне пришлось почти целый круг ехать в потемках — на трассе заметно потемнело, фактически была ночь. Это смотрелось довольно красиво, хотя второй раз такой трюк мне повторить не удалось. Может, вам удастся?

Часть 3 — Воздушный корабль

Свитков — 6

Карт — 6

Знаков Корсара — 5

Для начала обыщите верхнюю палубу в поисках призов, разбывая на ходу ящики. Став на борт корабля, заберитесь по вантам наверх, чтобы собрать призы и там. Спланируйте вперед на бушприт — на самом его конце найдете золотое сердце. Вернувшись по бушприту назад, планируйте на сетку, чтобы собрать монеты, и потом спуститесь вниз. Поговорите с морячком у мачты, и он даст вам возможность поиграть в юнгу. Так вас смогут принять в комнату, а заодно вы сможете получить Знак Корсара.

Экзамен на звание юнги

За триста секунд вам нужно будет собрать на мачтах и реях корабля десять флагов. Сделать это довольно сложно, тем более что иногда от такой высоты не то что у героя, у игрока может закружиться голова. Флажки находятся в самых разнообразных местах, и вам придется прыгать, летать, ползать за ними и тому подобное. Вот как это нужно делать.

С верхней палубы ползите по вантам на первой мачте вверх (обойдя маленького скелета, который может столкнуть вас вниз), возьмите первый флаг и планируйте на сетку справа на другой мачте. Здесь опять же берите флажок, что стоит на виду, и, обойдя мачту, перепрыгните на рею третьей. Там, забравшись еще выше по вантам, перепрыгните по рее на предыдущую мачту и идите по длинной рее за флажком. Затем вернитесь на предыдущую мачту и возьмите флаг там на рее. Снова возвращайтесь на предыдущую мачту, флаг

прямо на площадке. Взяв его, вернитесь на другую мачту и ползите еще выше. Идите по рее, опасаясь скелета (его можно и убить). Взяв шестой флажок, прыгайте по мачтам, используя планирование, и так доберетесь до очередного флага. Теперь нужно сделать почти немислимую вещь: спуститься вниз на одну рею, для чего туда придется падать. Оттуда, вернувшись к мачте, планируем в направлении следующей мачты и за ней берем предпоследний флаг. Ну и заключительный флажок находится на бушприте, а как туда забраться, вы уже знаете.

Теперь идем на палубу ниже, сохраняемся на чек-поинте и собираем призы по сторонам. Нужно прикончить и две юлы, иначе они не дадут вам свободно ходить по палубе. Здесь же возьмите первый свиток. Заберитесь на палубу выше и соберите призы на капитанском мостике все призы, в том числе и те, что на небольших ряях. Спустившись в трюм, вы найдете несколько призов, в том числе и первую карту, которые охраняет стрелок. Выбравшись наверх, идите в проход на капитанском мостике. После этого вам придется еще облазить все рей и мачты в поисках появившихся там призов. Прикончив крутящегося товарища, сначала идем наверх в комнату капитана. Здесь еще один свиток, а также другие призы. Поговорив с помощником капитана, вы сможете поучаствовать в тренировке пушечной стрельбы. Стрелять придется по метеоритам, и если вы наберете 500 очков, вам дадут еще один Знак Корсара. Стреляет по тем метеоритам, что летят на вас; те, которые летают из стороны в сторону, а также кометы сбивать не обязательно. Учтите, что некоторые метеориты настолько большие, что с первого выстрела вы сможете такой только раздробить, потом придется стрелять по менее крупным его частям.

После этого идем вниз и едем на лифте. Выбравшись вниз, идите вправо и прикончите стрелка. Пройдя мимо огня, идите в комнату слева и соберите призы, после чего поговорите с капитаном. Вам придется для того, чтобы получить еще один Знак Корсара, поиграть в игру, подобную той, что мы уже видели в космопорте, — ловить фрукты. На сей раз она немного посложней, но также проходима. Получив знак, идите дальше по коридору, обходя или перепрыгивая бочки и собирая призы. Добравшись до комнаты с хрустальным ящиком, в котором лежит заветный знак, обойдите углы в поисках призов и после этого толкайте ящик, который можно сдвинуть, вправо. Заберитесь наверх и сделайте двойной прыжок, чтобы уцепиться за лесенку на потолке. Проберитесь вперед, чтобы собрать призы, вернитесь назад и планируйте на ящик справа либо на перекрестке двигайтесь в сторону. Ползите по лестнице вперед и спрыгните вправо на уступ, где возьмите еще один свиток. Вернитесь по лестнице на ящик, где вы сначала взяли призы, и с него перепрыгните на ящик к крутящемуся

товарищу. Прикончив его, перепрыгните на ящик со светящейся колбой и возьмите ее. Теперь идите обратно к лифту.

Вставив диод куда надо, идите вперед по коридору, собирая призы. Прыгайте через катящиеся через коридор бочки, зарегистрируйтесь на чек-поинте и прикончите стрелка внизу. Взяв в комнате за ним два диода, идите в противоположную сторону и пройдите в дальнюю комнату (комнату с нишами для диодов пока пропустим). Выйдя на развилку, сверните налево и найдите третий диод за ящиком. Вернитесь в комнату с нишами и задействуйте все три. Идите немного назад, где мы видели запертую дверь, и пройдите в нее. Собирайте призы и после этого задействуйте замок, чтобы добраться до призов на кирпичках. Вернувшись назад, пройдите чек-поинт и ступайте через пар, вырывающийся из бочек. Добравшись до зеленой комнаты, идите в нее и собирайте призы, отбиваясь от врагов (вниз не спускайтесь и с начальником не разговаривайте). После сбора призов идите дальше через пар и соберите призы там. Теперь осталось вернуться в комнату с начальником и отчаливать отсегодова.

Гонка на кораблях

Карт — 3

Знаков Корсара — 3

Вот эта гоночка уже посложней предыдущих. Сейчас вы будете гонять не на своей турбо-доске, как раньше, а управляя маленьким воздушным катером. Дело это практически не отличается от управления доской, но все же кое-какие особенности есть. Доска более поворотлива, нежели катер, и вам придется не один раз играть в гонку, прежде чем вы возьмете главный приз. А расценки сейчас такие:

— за третье место нужно набрать 3.30

— за второе — 3.00

— за первое — 2.30

Как видите, не слабо, учитывая, что катер еще и медлительней доски. При этом на карте всего лишь один секретный поворот, да и тот вовсе не секретный — вас самих туда загонят на третьем кругу. Опасайтесь крутых поворотов, так как на катере их пройти гораздо труднее.

Часть 4 — Планета Сокровищ

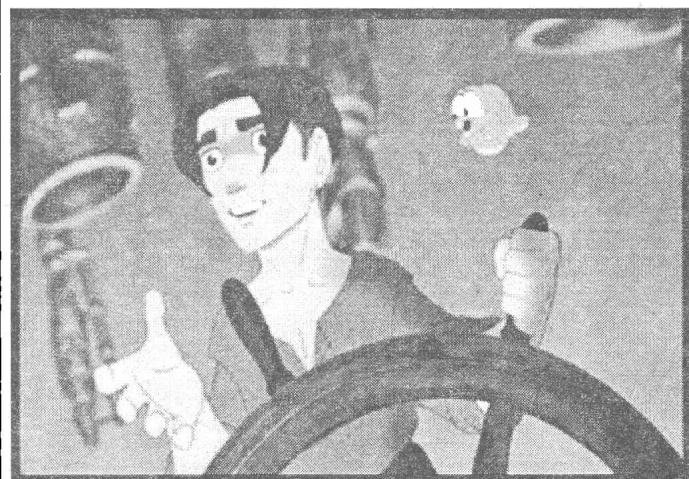
Свитков — 6

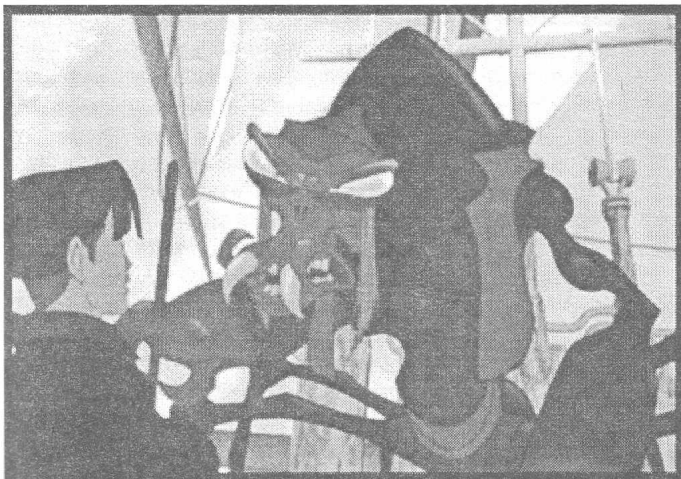
Карт — 6

Знаков Корсара — 5

Соберите призы и затем поговорите с помощником капитана — она даст вам еще один жетон, если вы перестреляете всех пиратов в следующей игре. Игра простая, вам нужно всего лишь целиться по пиратам и, используя кнопку О, отстреливать их прежде, чем они смогут попасть по вам. После этого, получив Знак Корсара, соберите призы и идите вперед по тропинке. Прикончив крутящегося товарища, пройдите вперед и, когда убьете еще одного, станьте на плавающую платформу, заберитесь вверх и прикончите стрелка. Собрав здесь монеты, на следующей платформе плывите к другой нише и возьмите все призы там.

Спустившись обратно вниз, идите по зеленой тропе справа и, прыгая по столбам, соберите все призы. Прикончив еще одного крутящегося товарища, прыгайте через ямы в длинном коридоре и собирайте призы. Запрыгнув на бревно, убейте крутящегося чудика, а когда сойдете с него, приготовьтесь разобраться со стрелком, который стоит невдалеке. Задействовав ключ, идите обратно и за открывшимися воротами разберитесь еще с одним врагом. При помощи плавающих платформ переберитесь на другой берег, соберите призы и с высокого уступа слева планируйте на противоположный,





чтобы взять там диод. Вернитесь после этого к замку и действуйте генератор.

Открыв дверь, идите внутрь и, собрав призы, ползите по лестнице на потолке на противоположный берег. Учтите, что для того, чтобы пройти огни, вам понадобится развернуть камеру, иначе вы просто не увидите, когда приблизитесь к ним. Отметившись на чек-поинте, переберитесь при помощи плавающей платформы на другой берег и ползите дальше по лестнице вверх. Не забывайте собирать призы, среди них есть желтый кристалл и маркер. Когда доберетесь до дальнего берега, поднимитесь на лестницу и разберитесь с врагами и ящиками в нишах, чтобы собрать еще больше призов. Покончив с этим занятием, идите в пещеру, разберитесь там с несколькими врагами и соберите призы на платформах (в ящике лежит маркер). После этого идите в огненную часть пещеры и прыгайте по платформам через огни. Обратите внимание, что для того, чтобы добраться до очередной платформы, вам нужно будет не просто прыгать, а парить. А для того, чтобы ненароком не пролететь ее, нажимайте кнопку Tr, когда будете над нужным местом. Собрав в небольшом алькове, куда вы попали, призы, поговорите с роботом. Он предложит вам поиграть еще в одну игру: попробовать пробраться мимо пиратов. Сделать это не так-то сложно, учитывая, что пираты попались на редкость тупые и не видят ничего дальше своего фонарика. Вам нужно просто двигаться мимо них, когда фонарик отведен в сторону или выключен. У первого пирата можно пройти за спиной и, когда второй выключит свой фонарик, быстро пробраться мимо него. Дальше еще проще. Пробежав мимо двух пиратов, что ходят у палаток, пододвиньте ящик к стене и заберитесь по нему наверх. Идите мимо следующих пиратов, прячась в закоулках или просто проходя мимо тогда, когда у них не горят фонарики. Пройдя мимо следующего (спрячьтесь в нише слева), бегите за спиной у другого, пока он не свернет влево. Идите вперед и поговорите с роботом — он даст вам Знак Корсара. Соберите призы в следующей комнате и проходите в портал. Собрав призы на поляне, прикончите здорового амбала с мечом и ступайте вперед. На следующей поляне разберитесь с парнем с молотком и двигайтесь дальше на плавающей платформе. Идите направо и перепрыгните провал, после чего пройдите по чек-поинту. Пройдя мимо зеленого чек-поинта, идите влево и разберитесь с парнем с молотком. Идите в правый поворот, перепрыгивая красные лучи. Попав в следующий дворик, на платформе через лучи доберитесь до маленького уступа, передвиньте ящик и заберитесь наверх. Прыгайте по островам, чтобы взять диод. Спрыгнув на землю, передвиньте одинокий ящик, на его место задвиньте

двойной, после чего забирайтесь вверх и берите призы на карнизе. Перепрыгнув провал, установите диод и при помощи платформы, которую вы задействовали, возьмите пару красных кристаллов.

Идите к зеленому чек-поинту и, пройдя вперед, спланируйте на площадку перед вами. Собрав здесь призы, задействуйте ключ и идите по лестнице вверх. Перепрыгнув лучи, вы попадете в пещеру с поломанным карнизом. Прыгайте по уступам и доберитесь до амбала с мечом. Прикончив его и собрав призы, планируйте на площадку перед вами внизу. Собрав призы в ящиках, расправьтесь с врагами и заберите оставшееся. Спрыгнув вниз, пройдите мимо чек-поинта и двигайтесь туда, где включилась платформа. С ее помощью пересекайте пропасть и лазер, соберите призы и нажмете ключ. Вернитесь к чек-поинту и пройдите вперед, где планируйте на площадку внизу, — там появилась лестница. Чтобы добраться до последней и предпоследней ступеньки, нужно применить планирование.

Пройдя по чек-поинту, прикончите парня с молотком и пройдите на корабль. Поговорите с привидением, после чего вам придется для того, чтобы взять очередной Знак Корсара, обезвредить все бочки с порохом на корабле. Сделать это не так уж сложно: просто следите, где начинает гореть фитиль, и тушите его. Для этого нужно подпрыгнуть перед фитилем и ударить его мечом. Последняя бочка дымится около самого привидения.

Собрав призы, идите в коридор (возле него приобретите свиток и карту) и прикончите двух пиратов. Собрав призы, поговорите с роботом и заканчивайте уровень (если, конечно, не хотите вернуться в самое начало и пройти через портал, чтобы взять там еще один Знак Корсара).

Босс: Пират

Сражение очень сложное, но, несмотря на это, интересное. Вам придется сражаться с самим Капитаном Сильвером. Его подземная пещера с сокровищами рушится, и вы находитесь на двух противоположных рушащихся сторонах. Сильвер метает в вас сгустки энергии в форме шаров зеленого, голубого и красно-желтого цветов. Первые два шара вам нужно пропустить (они самонаводящиеся, но только пока не пролетят мимо вас), а вот третий нужно направить в кристалл, что стоит позади вас. От этого кристалл нагревается, и после второго попадания раздается взрыв, волной которого накрывает и вас, и Сильвера. В отличие от последнего, вы умеете прыгать, и для того, чтобы не умереть, будете это делать. Если после того как в кристалл попал разноцветный шар туда же попадет и шар другого цвета, кристалл охладится. После того как первый кристалл взорвется, беритесь за следующий, синего цвета: здесь нужно направлять в него именно синие сгустки. Соответственно потом — зеленый. Можно, кстати, попробовать направлять сгустки сразу на все.

Второй этап сражения с боссом — минная атака. Босс бросает на вашу платформу мины, а вы должны стать там, где мины нет, да еще и раз в два хода подобрать одну не сработавшую и бросить ее врагу. Всего нужно три попадания, чтобы перейти в следующий этап.

Здесь вам придется выполнять своего рода роль мячика для пинбола, но с той разницей, что вам нужно не попадаться под мины, которые сыплются сверху на вас. Исключение составляют только синие — их нужно ловить и метать обратно. Всего нужно три попадания, чтобы победить босса.

Ну и последний уровень игры — гонка на Планете Сокровищ. Гонка сама очень сложная, причем, так как планета разрушается, трасса постоянно меняется. Буквально на каждом кругу приходится обходить что-то новое. Но, попробовав с десяток-другой раз, можно и пройти.