

Chronicles of Narnia: The Lion, The Witch and The Wardrobe, The

Уровень 1. Воздушный налёт.

Ваша задача - найти всех детей и вывести их из дома. Уровень на время, так что поспешите. Чтобы получить больше монет, нужно колотить мебель, она просто напичкана деньгами (я уж молчу о том, что они валяются прямо под ногами). Может вы спросите, зачем вам столько золота? Так я вам отвечу, что оно ещё никому не мешало и вам пригодится, а на что же ещё покупать разные навыки (меню паузы, инвентарь)? Но помимо монет на протяжении всей игры вам будут встречаться щиты. Так что договоримся сразу, где спрятаны щиты, я вам скажу, так и быть уговорили, а вот монеты собирайте сами, их легко найти.

В первой же комнате заныкано 5 щитов. Чтобы добыть их вам следует отправить в нокаут: кресло и диван, пианино, сервант и хорошенько поколотить камин. Выходим в коридор бьём всю мебель там, получаем щит и монеты. Бежим на второй этаж и выбиваем дверь слева, там Сьюзен. Правда помимо неё в этой комнате ещё есть щиты, они в кроватях (выбить), картине и зеркале (Сьюзен зажать блок/цель и направить на эти предметы). Когда выйдите из комнаты в коридор, то увидите картины на стене, посветите на них фонариком и получите ещё два щита. Теперь выбиваем дверь справа. Здесь фонариком светим на кровать, выполняем действия и будим Люси. Щит в картине над шкафом. Все ребята в сборе, осталось только и всего-то, что выйти из дома, но не так всё просто. Первое препятствие вы встретите, когда выйдите из комнаты Лу. В доме пожар, и пол вот-вот обвалится, Питер и Сью слишком тяжёлые, чтобы пройти по доскам, поэтому переключайтесь либо на Лу, либо на Эда и переходите на ту сторону, свалите часы, чтобы могли пройти все остальные. Примерно в этот момент вам предложат купить улучшение для Питера. Не поскупитесь, иначе не продвинетесь вперёд. Выбиваем оставшуюся дверь на втором этаже и оказываемся в полу развалившейся комнате. Щиты в шкафу, кровати и картине. Эдом залезаем на столб и прокладываем путь в следующую комнату, судя по ванной у стены, в которой, кстати, щит и унитазу - это сортир. Дверь опять выбиваем Питером и оказываемся в коридоре, справа висит картина, там щит. Выход уже рядом надо только потушить огонь, и делается это довольно оригинальным способом. Питером или Сьюзен двигается мебель, зажав удар. Кстати, если опять зайдёте в гостиную и посветите над камином, то получите, как вы уже наверно догадались, щит. Последняя комната – кухня. Щит в стуле у стола слева и деревянном столе в углу. Чтобы найти ключ, надо выбрать Сью и посветить фонариком на левую тумбу у окна справа.

Уровень 2. Знакомство с Нарнией.

А вот и Нарния. В глаза бросаются фиолетовые штучки - жетоны, они нужны для того, чтобы ребята могли объединиться, собираем их: Эдом взять палку и зажечь её, спалить кусты. Чтобы с бить лёд с кустов ежевики, используем сильный удар, и помните, Эд неплохо лазает по деревьям. Ещё вы увидите жетон за камнями, чтобы достать его, ударом катните бочку. На том уровне всего 5 щитов, 3 вы найдёте легко, они на видном месте. Четвёртый спрятан в кучке камней слева, чтобы достать его, катните на кучку бочку (она двигается также как мебель). Чтобы достать предметы, висящие в воздухе, залезьте Лу на снежный ком. Так, здесь вроде всё собрали. Пора переходить в следующую зону. Для этого объедините детей, разгонитесь и разбейте с помощью Лу ледяные глыбы. Отбейте атаку волков. Чтобы достать щит, опять используем приём “девочка на шаре”. Проходим пещеру. Здесь Эдом лезем на фонарный столб за щитом, только будьте осторожны, вам будут мешать птицы. Если же они вас всё-таки потрепали, знайте, что в бочке есть жизнь. И опять вам нужно объединиться, чтобы протащить Люси по глубокому снегу. Здесь контрольная точка и не зря волки из всех щелей полезут, подожгите кусты и остановите это нашествие, заодно получите щит.

Уровень 3. Пустая комната.

Ваша задача найти Люси раньше, чем это сделает миссис Макриди. Как выйдите из комнаты поворачивайте налево и “ныряйте” в дверной проём. Идите в спальню с зелёными шторами. Если вы активно собирайте монетки, то знайте, что в столе, который стоит у входа, их завались, нужно всего лишь его подольше подвигать (такие столы будут периодически встречаться). Щит спрятан в тумбе слева от кровати. Люси сидит под столом у окна, как только сдвинете стол, она опять убежит, а вы не отставайте, следуйте за ней. Когда вы начнёте разбивать ящики, на шум прибежит миссис Макриди, вы должны успеть спрятаться до её прихода. Сью в сундук слева, Питер под стол справа (возможно, эту процедуру придётся повторить не один раз). После этого вы выйдите в коридор, никуда не сворачивайте, идите вперёд. Слева спрятаны рыцарские доспехи, в них вы найдёте щит.

Заходите в следующую комнату, у неё ещё на двери два перекрещенных меча, вы услышите реплику Питера про странный подсвечник, но не спешите его колотить (в смысле подсвечник, а не Питера), в комнате щит в стуле у камина, и возьмите теннисные мячики. Теперь можете бить подсвечник, откроется секретный проход в стене, от туда выбежит Люси и, о ужас, вылетит стая летучих мышей-вампиров, чтобы прогнать их выберите Сью и разбейте окно теннисным мячиком (зажать блок/цель и нажать удар) и они улетят. Бегите вверх по винтовой лестнице в коридор, там справа спрятан щит. Забегайте в комнату и закройте мячиком решётки, из которых вылетают летучие мыши, их там две - за каждую получите приз. Бегите дальше там, рядом с выходом есть стул в нём щит, потом поколотите доспехи и бегите налево за очередным щитом. Возвращайтесь назад и выбейте решётку, переключитесь на Лу и проскользните в другую комнату, она откроет дверь, чтобы могли пройти все остальные. Заходите в комнату и закройте две решётки, получите щиты. Если что, знайте, там под столом есть палка для Питера. В следующей комнате щиты в сундуке и кресле. Опять выбиваем решётку для Лу и открываем дверь на улицу. Во дворе есть ящики, которые нужно разбить, а в ящиках есть теннисные мячи и +30 сек. времени. На шум придёт экономка, прячьте Сьюзен за шторку, Люси в сундук, а Питера за шкаф слева. Потом снова выходите во двор, найдёте Эдмунта в какой-то помойке. Тут снова нашествие мышей-вампиров, только в этот раз вам нужно закрыть три решётки (и соответственно получить за это три не достающих щита), справа на стене, слева за фонарём и возле водосточной трубы на которую вы должны залезть Эдмунтом. После того как Эд откроет калитку, бегите вверх по винтовой лестнице, советую разбивать ящики, там есть дополнительное время. Чтобы скрыться от миссис Макриди, возвращайтесь в пустую комнату. Не поняли куда? В ту, откуда начали игру.

Уровень 4. Погасший фонарь.

Ребята направляются к пещере мистера Тумнуса, самое главное остаться в живых. В бочке есть палка. Продвигайтесь вперёд до поляны с фонарём. Когда попытайтесь зайти в пещеру, то выяснится, что Сьюзен боится темноты, так что вам придётся вернуться к фонарному столбу, залезть на него и Эдмунтом зажечь палку, ну или зажгите её сразу. Монетки соберёте сами. Когда выйдите из пещеры поджигайте всё, что только можете, а потом вам напишут, что Питер или Сьюзен могут сбивать с помощью Эдмунта неустойчивые предметы, так что за дело. Когда собьёте эту каменную глыбу, на вас нападут волки, 15 штук. Убейте их всех!!! Ха-ха!!! … Ой, чёй-то я? Кат не отвлекаемся, вам предложат купить умение – ГРОЗА ВОЛКОВ.

Когда победите их произойдёт обвал и вам придётся немного покататься. Щиты находятся в каждой ледяной глыбе, поэтому, чтобы собрать все, удобней будет подключить второго игрока. Дальше, когда приедете, выбирайте Эдмунта или Люси и прокладывайте путь по озеру, монетки подскажут в каком направлении идти. Когда все переберутся на другой берег, то вы увидите каменную статую, её надо непременно “разбить”. Маленькое пояснение, статуи пригодятся вам для финальной битвы, на них вы сможете купить помощь, ну фениксы там всякие, кентавры. А ещё полезная вещь спрятана за снежным комком, зелёный крестик даёт Люси возможность восстановить всем жизнь (сильный удар). И так, проскальзывайте в пещеру сбивайте там бочку и переключайтесь на Эдмунта. Он на этой бочке переправится на другой берег и собьёт старое дерево, конечно, не без вашей помощи. Забирайтесь на дерево за щитом. Идите дальше до, в общем, до такой огромной ледяной глыбы, и расколотите её вдрызг. Огонь потушите с помощью Сью, и снова пробивайте себе проход. Здесь много статуй, штук 5, нет 6, её вы найдёте на берегу озера, слева, застреляйте её снежками. По озеру также как и прошлый раз, только монетки будут вас путать. Дальше по пути вам попадётся ещё три статуи, а у входа в пещеру вам предстоит отбить атаку 20 волков.

Уровень 5. Западный лес.

У дома вы найдёте две статуи, ещё одну у сваленной в кучу горящей мебели. Чтобы её потушить, переключайтесь на Сью и кидайтесь снежками. Когда пройдёте дальше, то найдёте свирель мистера Тумнуса. Сью может играть на ней (сильный удар). Так что свисните и вставайте в синий круг, выполняйте все предложенные действия и усыпите волков. Надо сказать, что эти круги бывают трёх цветов: синего – усыпляет, зелёного – даёт щиты, красного – даёт статуи. Даже когда вы ещё не поиграли на свирели, можно всегда увидеть те места, где должны быть круги, над ними ноты летают. Так, дальше ещё две статуи, опять “пионерский костёр”. Кстати, если вы заметили, то там есть камень необычной формы, когда купите умение ПЕСНЯ КАМНЯ, можете вернуться сюда и добыть статую, поиграв на свирели. Таким же способом продвигайтесь дальше до… тупика.

Пока Бобёр будет прогрызать путь дальше, вы должны отбить атаку волков. Поджигайте кусты справа и слева и костёр впереди и прячьтесь за камень, за каждый подожженный куст по сторонам (их там два) вам будут давать щиты, так что проделывайте эту процедуру как можно большее количество раз. Когда пройдёте эту локацию, то попадете под обстрел гномов, мочите их из лука. Ледяные глыбы разбейте с помощью Лу. Выдвинется мост и откроется вход в пещерку, куда можно проскользнуть Люси и взять щит. В конце моста две статуи, и вам предложат купить те самые умения. Сбейте лучников. Объединитесь с Лу, чтобы пройти глубокий снег. Людоеда усыпите с помощью свирели и аккуратно возьмите щиты. Тут очередной людоед завалит дорогу. Чтобы избавиться от волков, подожгите вход в пещеру справа, другую завалите с помощью Эдмунта и Питера, третью, сбив камни из лука, и последнюю обвалите с помощью Люси, сломав опору. Поиграйте на свирели – найдёте статую. Потом у вас будет 30 сек., чтобы спрятаться. Людоед расчистит вам путь. Идите дальше, берите меч, подождите, пока он появится снова, и опять возьмите его – так вы обеспечите мечами обоих мальчиков. Уничтожайте гуль, потом прячьтесь от людоеда.

Уровень 6. Платина бобров.

Отбегите назад, там есть укромное местечко. Людоед сюда не пройдёт, а, кроме того, тут две статуи и два щита в бочках и меч. Ещё три статуи найти легко, а ещё к одной примените ПЕСНЮ КАМНЯ. Поколотите гуль и вам предложат купить умение. Теперь разберёмся с людоедом, бейте его пока над ним не появится значок с изображением Люси. Смело выбирайте её, не забудьте бросить всем жизнь и ударьте людоеда. Она сядет ему на шею. Потом также залезайте Эдмунтом, Питером и колотите людоеда, выбрав Сьюзен. Потом он всех сбросит и вам придётся начинать с начала, только перед этим ещё поколотите гуль, купите умения для Сью и сбивайте лучников. Одним из умений будет МЕЛОДИЯ ДРИАДЫ, позволяющая находить щиты также как и статуи. А ещё вы получите щит, если от души подубасите гуль и людоеда (устройте мордобой).

Уровень 7. Через туннель.

Бегите за Бобром, вы должны обеспечить ему прикрытие. По пути найдёте статую и палку в бочке. Если будите активно колотить гуль и набирать +10 комбо подряд, то получите щиты. Так что сначала советую заняться ними, а потом защитите Бобра от гуль, здесь четыре статуи. Бегите направо до упора, тут ещё две статуи и зелёный крестик, и получите щит за игру на свирели. Дальше наверх спасать Бобра и обратно на помощь Бобрихе. В волков стреляйте из лука. А тут опять Бобра утащили, в общем, загоняют вас по полной. В той зоне, где взрывающиеся бочки, в камне спрятана статуя и ещё одна на верху. Когда спасёте Бобра в очередной раз, то вурдалаки сломают стену. Убейте их и бегите в образовавшийся проход. Тут сразу же наткнётесь на статую и найдёте меч. Возможно, предложат купить умение. Этих вурдалаков, толкающих каменную глыбу, сбивайте из лука. Ещё найдёте тут щит, с помощью свирели и обстреляйте статуи, одна будет прямо перед вами, а другая напротив. Отсюда опять побежите спасать бобров и так по кругу, пок а Бобр не прогрызёт проход.

Уровень 8. Замёрзшее озеро.

Здесь две статуи, одна из них в камне. Выходите на лёд, слева организуйте проход для Лу за щитом и статуей. Возле бревна напротив ещё одна статуя. Колотите бревно, оттуда вылезут гномики, чтобы проще было с ними справиться, усыпите их. Когда пробьёте себе путь дальше, пройдитесь, как бы это сказать, по кромке льда - найдёте статую и щит, ещё одну статую здесь найти легко. И поиграйте на свирели, получите щит. А там где лучники в бочке приз. Идите в следующую зону. Чтобы избавиться от людоедов и вурдалаков, сбейте камни над ними из лука. Это будет не так легко, но всех кто мешает можно усыпить свирелью. Сделали? Молодцы! Теперь до поры до времени угрозу для вас будут представлять только редко выбегающие гули. Возможно, вам предложат купить умение, мне предложили два раза. Щит в бочке. Теперь прорубайте путь. Периодически бревно будут поджигать, да ещё и людоед из-подо льда вылезет. Его убить не реально, так что сосредоточьтесь на бревне. Дальше вы окажетесь на льдине, тут есть статуя. На следующую льдину прокладывайте путь с помощью Лу. Тут две статуи. Дальше на берег таким же образом. Здесь ещё две статуи и щит в бочке, где гномы-лучники.

Уровень 9. Великая река.

Тут вы найдёте четыре статуи. Две справа и две слева. Если поиграете на свирели, то получите щит. Лёд разбивайте с помощью Люси и Сьюзен. Питером ломайте корягу. Дальше вас ждёт путешествие на льдинах, по пути собирайте щиты. Когда приплывете, сразитесь с волком Могримом, Капитаном Секретной полиции. Здесь щиты во всём, что можно ударить и поиграйте на свирели. В этой битве не забывайте использовать блок, он вам очень поможет. На помощь этому гаду периодически будут прибегать простые смертные волки, с которыми вы легко справитесь. Щиты за комбо +12. Девочек усаживайте на дерево и займитесь боссом.

Уровень 10. Спасение Эдмунта.

В этой зоне три статуи и щит в бочке. Чтобы собрать ещё щиты, поджигайте Эдмунтом всё, что только можете: бочку, какой-то пенёчек на ножках и мебель. Блокируйте атаки гнома, а когда у него закружится голова, бейте - привязывайте его к дереву и снова колотите. Через некоторое время он освободится и вам придётся повторить процедуру снова. Когда закончите с ним вам предложат купить умения. Дальше нужно разобраться с двумя циклопами. Можно катить на них бочку, а можно объединить против них Питера и Эдмунта. Справились с одним людоедом, расчищайте себе путь, свалив дерево, и займитесь другим. Здесь щит в одной из трёх бочек, там, в верхнем правом углу экрана, здесь же статуя, такая неприметная на фоне дерева. Остальные щиты найдёте при помощи поджога соломенных вещей справой стороны экрана. Когда справитесь с этим циклопом, то будите вынуждены отступить под натиском превосходящих сил противника. Отбейте атаку 10 вепрей и залазьте на дерево. Если вы играете в режиме одного игрока, то чтобы сбивать минотавров вам придётся переключаться с Питера на Эдмунта. Если играете с другом, то с этим попроще. Потом вам на помощь примчатся кентавры и спасут вас.

Уровень 11. За Асланом.

Вы отправляйте за Асланом, чтобы выяснить причины его плохого настроения, и поддержать если что. В заде вас бочки в одной из них щит. Чтобы пройти мимо охраны, вам надо усыпить их игрой на свирели. Так что для начала разбейте кучу хлама, которая закрывает вам синий круг, потом объединяйте девочек и расчищайте дорогу. На шум прибежит кентавр, быстро играйте на дудке и усыпляйте. Проходите мимо него аккуратно, не разбудите. У палатки с фавном, стоят щиты и копия - в них приз. Чтобы пройти мимо фавна не замеченными, закройте вход в палатку, постреляв в неё из лука, и смело идите дальше. С другой стороны палатки стоят две тары в одной из них щит. Проходите дальше – щит найдёте в телеге. Когда дойдёте до нового поста охраны, делайте всё также как и прошлый раз, только играйте . В этой зоне щит в таре за бочками у стола.

Сразу за уснувшим кентавром поворачивайте на лево – щит в телеге и таре. Потом от кентавра идите направо – щит в бочке. И наконец-то контрольная точка. До следующего поста я думаю, вы доберётесь легко, главное не попадите стрелой в кентавров. Там надо пойти в обход и именно здесь поиграйте на свирели – получите щит. А прямо за последней палаткой с фавном, щит в телеге. Идите дальше. В этой зоне щит в таре слева у палатки. Код усыпления . Дальше контрольная точка, и всё, наша территория закончилась. Чтобы пройти мимо циклопа его надо усыпить. Для этого проскальзывайте Лу в пещерку и обрушайте камни – образуется мост. Проходите по нему и играйте на свирели. Циклоп уснёт, и вы пробежите мимо него в лес. Здесь сразу же увидите две статуи. Поджигайте стрелы Сью и сжигайте кусты. В конце наткнётесь на последние три статуи и, поиграв на свирели, получите щит. Когда убьёте всех, влезайте на дерево.

Уровень 12. Битва при Беруне.

Тут все статуи найти легко, надо лишь побегать по полю битвы и ещё найдёте один щит в бочке. Остальные щиты получите, если устроите хороший мордобой. Я не про комбо, хоть +20 набивайте ничего не дадут за это и всё тут, а вот количество побитых перейдёт в качество прохождения игры. Вроде всё понятно, так что к бою!

Вылезет великан, сами вы с ним не справитесь, а вот лучники запросто. Но сначала вы должны убить 10 гуль, появится синий кружочек, вы на него вставайте и командуйте: «Огонь!». Великана как не бывало. Правда, не долго нам радоваться, вылезут ещё два. Теперь убивайте 10 штук таких мелких, юрких, не знаю как их назвать, ну вы меня поняли. Ах да, и умения, не забудьте проверить умения. Справитесь с одним, преступайте к ликвидации второго. Если что отпихивайте великанов бочками, не давайте им подойти слишком близко к лучникам. Как только справитесь с последним, будет сохранение. Не спешите убивать кабанчиков, дождитесь, пока вылезут все великаны , и тогда мочите их ГРОЗОЙ ВЕПРЕЙ - так быстрее. Бегите к кругу и давайте команду атаковать. Также поступайте со всеми остальными. Когда справитесь с ними, на поле боя выйдет, а точнее спрыгнет минотавр – босс. Чтобы убить его катите на него бочки, объединяйте ребят. Нет, ну конечно можно и просто бить его, но так как-то быстрее получается. Победа за нами!

Уровень 13. Замок Колдуньи.

Слышали, что сказал Аслан? Расколдовать все статуи. За дело! Если вы заметили, статуи на этом уровне такие красивые, живописные, все детали видны чётко. Разбивайте их всех, вставайте на круг, и завитее Аслана. Он расколдует все статуи и откроет проход дальше. Вы в тронном зале. Проверьте, нет ли новых умений. Чтобы уничтожить призраков, разбивайте окна, эти сгустки эктоплазмы не любят солнечный свет. Только не подходите слишком близко к ним. Поиграйте на свирели, получите щит. Разбивайте все статуи, завитее Аслана. Тут две статуи. Поднимайтесь наверх, чтобы получить щит придвиньте чашу с огнём к другой такой же чаше, с помощью Лу разбивайте лёд. В этой зоне Лу должна проскользнуть в проход и на верху разбить каменную опору. С другой стороны есть такая же пещерка, сделайте то же самое. Потом постреляйте Сью из лука, и… да будет свет! Бейте статуи, продвигайтесь дальше, вниз по лестнице. Тут на смену волкам придут вурдалаки. Всех их всё равно не убить сейчас, так что объединяйтесь и ломайте ледяные глыбы. Идите дальше, земля задрожит и уйдёт у вас из-под ног. А вот теперь настало время мочить вурдалаков, обрушится кусок скалы и образуется некое подобие моста. Поиграйте на свирели и получите щит. В следующей зоне, поджигайте стрелы и в призраков, они и пикнуть не успеют. Получите щит за игру на свирели. Потом выскачет людоед, вам с ним всё равно не справиться, в следующей комнате чаша, придвиньте её к той, от которой зажигали стрелы, получите щит, потом надо поиграть на свирели и позвать на помощь Аслана. Он спасёт вас.

Уровень 14. Великая битва.

Вот наконец-то вы можете применить все ваши статуи и превратить их в подкрепление. Фениксы(20), кентавры(15), орлы(5) и дожди стрел(2), пущенные вашими верными подданными, будут помогать вам в этой не лёгкой битве. Вы должны отбить с десяток атак. За комбо +10 получите щиты, а также за игру на свирели. За Нарнию, за Аслана!

Уровень 15. Белая Колдунья.

Не пытайтесь ударить Колдунью тогда, когда она вас бьёт, лучше защищайтесь. А вот когда над ней появится изображение действия, можете колотить её сколько душе угодно. Щиты на этом уровне за комбо +10 и игру на свирели. Циклопов убивайте, объединившись либо катнув на них бочку. Потом на поле боя опять выйдет Колдунья. Стреляйте в неё из лука, а потом на неё нужно катнуть огненную бочку. (Бочка загорится если прокатить её по костру.) Колдунья окажется в огненном кольце, и вы не теряйте времени, бейте её что есть мочи. Эту процедуру надо повторить несколько раз, а потом появится жёлтый круг, вставайте на него и зовите на помощь Аслана.