



В обществе, которому угрожали вампиры, процесс их обнаружения и уничтожения брали на себя неофициальные группы и отдельные люди, профессиональные Охотники на Вампиров. Деятельность охотников на вампиров, как правило, носит неофициальный характер, и охотники находятся вне закона. Охотник на вампиров, это человек посвятивший свою жизнь истреблению бессмертных. Они обладают знаниями и умениями выследить и уничтожить вампира. Эта немногочисленная кучка людей, единственная надежда для человечества выжить.

Они не пытаются доказать людям свою правоту, они просто делают дело. Работу охотников, по справедливости, можно было бы назвать одной из самых сложных и опасных. И еще одно дополнение — условимся сразу, говоря «Охотник на Вампиров», я подразумеваю все категории охотников, которых условно можно разделить на три группы: охотников, истребителей и экзекуторов.

КАСТЛЕВАНИЯ: ХРОНИКИ

1. Охотники — занимаются единичными случаями, выслеживают и уничтожают только тех вампиров, которые, по их мнению, представляют опасность, как правило, занимаются уничтожением наиболее старых и мощных вампиров. В основном охотники-одиночки.

2. Истребители — занимаются обнаружением и уничтожением групп вампиров, любых, которых они способны выследить. Они не занимаются уничтожением вампиров-одиночек, и редко сталкиваются с достаточно мощными вампирами, истребляя в основном их приспешников. Истребители работают группами от 2 до 5 человек.

3. Экзекуторы (Палачи, Убийцы) — группы из 2–4 человек, которых вызывают для уничтожения уже обнаруженных вампиров. Существуют различные причины, заставившие человека стать охотником. Наиболее часто этому содействуют следующие:

Предназначение

Человек рождается предназначенным для охоты. Случается это не часто, но он будет охотником от Бога. Даже если не подозревает об этом со своего рождения, однажды он поймет свое назначение.

Наследие

Другая причина — это получение обязанности охотника в наследство. Человек, рожденный в семье охотника, или религиозной организации, поддерживающей истребление вампиров, сам становится охотником. Среди таких организаций в средние века была мусульманская группа Дервишей, члены кото-

рой были неоднократно замечены на Балканах. В двенадцатом веке они были наиболее известными охотниками на вампиров. В Славянских странах, действовали Крестники, о которых мы уже вспоминали. Эти люди проживали во многих деревнях нынешних стран Европы. Они противостояли дампирам и кудлакам. Крестники могли принимать форму диких животных и нападать на вампиров, обратившихся в такую же форму.

Опасение

Не совсем удачный пример, но все же: в истории человечества много раз складывалась ситуация, когда группа людей пыталась поработить более слабых, заставить их себе подчиняться, навязывать свое мнение. И всегда находились люди, которые сопротивлялись этому. То же самое можно сказать применительно и к вампирам, люди всегда будут бояться их. А страх вызывает желание уничтожить врага. Вот вам и готов новый охотник.

Столкновение

Под столкновением подразумевают встречу человека с вампиром, или результатом его нападения. Это необязательно должен быть прямой контакт. Иногда достаточно просто смерти близкого или любимого человека от рук неживого. Мсть — наиболее частый повод для желания человека стать охотником. Для того, чтобы ненавидеть врага, ты должен его понять, и человек начинает копаться в старых книгах и свитках, добывая информацию о вампирах и потом используя ее на все сто процентов. Но мсть также очень опасна. Человек, ослепленный гневом, может совершить ошибку, и это будет его после-

дняя ошибка. Отомстив, человек уже не сможет остановиться, и он будет продолжать искать и убивать до конца своих дней.....

Итак, действие происходит в пятнадцатом веке, где-то в Румынии, во время правления там господаря Влада III, больше известного в качестве графа Дракулы. Этот правитель прославился не только своей жестокостью, но и тем, что отрекся от бога, заключил договор с силами тьмы и стал вампиром, после чего стал править с еще большей жестокостью. Но на каждого вампира всегда найдется свой охотник. Для Дракулы таким охотником стал Simon Belmont, за которого вам и предстоит играть. Итак, вооружившись крестами, святой водой, чесноком, осиновыми клиньями, серебряными ножами и, что немаловажно и гораздо существенней, здоровенной цепью, вы отправляетесь напрямик в замок Дракулы. Не думайте, что вас там напоят и накормят, скорее наоборот — там из всех сил будут пытаться пообедать вами. Ну, а так как у вас и у всякой разнообразной нежити, которой кишмя кишит замок, цели диаметрально противоположные, то придется пустить в ход пресловутую здоровенную цепь, чтобы показать нечисти, кто в доме, то есть в замке, хозяин.

Предметы и оружие

В основном вы получаете предметы, разбивая свечи, висящие на стенах:

- 1) Rosary (Четки) — Уничтожают всех врагов на экране.
- 2) Heart (Сердце) — Увеличивает количество выстрелов второстепенным оружием Саймона на 1 (до 99).
- 3) Big Heart (Большое Сердце) — Увеличивает количество выстрелов второстепенным оружием Саймона на 5.
- 4) Transparency Potion (Микстура Прозрачности) — делает Саймона невидимым на небольшой промежуток времени.
- 5) Chain (Цепь) — Увеличивает силу и длину цепи. Максимум вы можете взять только две.
- 6) Money Bag (Мешок Денег) — Увеличивает ваш счет. Красные мешки стоят 100 у. е., синие — 400 у. е., и белые мешки стоят 700 у. е.
- 7) Meat (Мясо) — Восстанавливает 8 пунктов здоровья.
- 8) Double Shot (Двойной Выстрел) — Позволяет Саймону выстрелить одновременно двумя предметами дополнительного оружия. Если вы погибнете или переключите дополнительное оружие, эта возможность теряется.
- 9) Triple Shot (Тройной Выстрел) — Как вы уже догадались, эта штука позволяет Саймону производить три выстрела. Теряется в тех же случаях.
- 10) 1up — Дарует вам дополнительную жизнь.

Теперь вашему вниманию предоставляется список дополнительного или вспомогательного оружия. Обратите внимание, что как только вы берете новое оружие, старое автоматически выбрасывается.

- 1) Pocketwatch (Карманные Часы) — Замораживает всех врагов на экране. На боссов не действует. (5 Сердец)
- 2) Dagger (Кинжал) — Летит прямо вперед. Быстрый, но слабый. (1 Сердце)



- 3) Axe (Топор) — Летит по восходящей дуге. Близкий диапазон, но хорош для врагов выше Вас. (1 Сердце)
- 4) Holy Water (Святая Вода) — Летит по маленькой дуге, создавая маленькое пламя на земле. Маленький диапазон, но делает приличное повреждение чему-нибудь достаточно тупому, чтобы остаться в этом пламени (1 Сердце).
- 5) Cross (Крест) — Летит прямо вперед, затем, подобно бумерангу, возвращается. (1 Сердце)
- 6) Трава — Позволяет заполнять энергию. К несчастью очень редко встречается. (10 Сердец)

Враги

Axe Lord — хорошо защищенный рыцарь, неуязвимый для всех ваших атак, когда закрыт щитом. Бросает топор, который возвращается к нему, как бумеранг.

Bat — Ни одна игра про вампиров не обходится без летучих мышей. Эти бестии обычно висят под потолком и ждут своего момента. Обычно нападают стаями, спускаясь по очереди по диагонали ровной линией. Часто висят возле различных ям и стараются вас туда столкнуть.

Blood Skeleton — это обычные скелеты, кости которых были окроплены проклятой кровью. В отличие от обычных скелетов, они бессмертны. Когда вы наносите удар, они рассыпаются, чтобы через несколько секунд подняться вновь.

Bone Dragon — На стороне Дракулы есть не только скелеты людей, но и различных тварей. Это скелет древнего дракона. Они обычно крутятся вокруг какого-либо места и стреляют огнем.

Flea Man — одно из самых надоедливых существ во всей игре. Он беспорядочно прыгает вокруг вас, нанося удары. Из-за маленького размера по нему сложно попасть. Обычно их сбрасывают на вас птицы.

Ghost — не очень сложный соперник. Увидев, он пытается вас протаранить. Убить его легко, однако если их несколько, могут возникнуть некоторые проблемы.

Hawk — орел, сам вас не атакует, только сбрасывает Flea Man.

Medusa Head — голова медузы. Появляется у края экрана и сразу летит на вас. Нужно успеть быстро стукнуть ее цепью.

Merman — водяной или просто рыба с ногами. Умеет стрелять огненными шарами и выпрыгивать из воды в самый неподходящий момент.

Raven — ворона она и в Африке ворона. Летает вокруг вас, бьет крыльями. Совершенно невозможно предугадать, с какой стороны она снова атакует. В общем, надоедливое создание.

Skeleton — просто обычные враги, так называемое пушечное мясо... вернее кости.

Skull Pillar — колонна черепов, стреляют огненными шарами, причем сразу по несколько штук. Чтобы уничтожить, нужно долго по ним стрелять.

Speargman — несложный персонаж, просто ходит взад вперед, уничтожается с двух ударов.

Toad — жаба, атакует языком. Ничего примечательного.

Thornweed — растение, которое вылезает из земли и хватает вас. Его достаточно сложно заметить, так как вылезает оно практически у вас из-под ног.

Zombie — самые примитивные враги, не обладают никакими видами атак, а по-сему просто идут на вас. Уничтожаются с одного удара.



Очки и дополнительные жизни

Наверное, вам интересно, почему это благородный охотник на вампиров так жаден до денег. Ответ, однако, прост. На самом деле богатство не волнует Саймона, но, в отличие от вампиров, он смертен. В чем же тут связь, спросите вы. Все дело в том, что за первые тридцать тысяч у. е., которые наберет охотник, ему будет дарована дополнительная жизнь (купит наверное у какой-нибудь ведьмочки). Потом дополнительные жизни будут начисляться за каждые семьдесят тысяч у. е. (инфляция, наверно).

За убийство нежити начисляются очки. Если вы ухитритесь уничтожить с одного выстрела из вспомогательного оружия сразу нескольких противников, то расценки будут следующие: за двух вам положена премия в размере 1000 у. е., за троих — 2000, за четверых — 4000 и за пятерых и более будут давать 7000 у. е.

Двойные и тройные выстрелы

Эту очень полезную штуку вы можете найти в свечах или в каком-нибудь скрытом месте. Однако существует и другой способ получить двойной выстрел. Для этого вам нужно убить с одного выстрела из дополнительного оружия десять врагов и тогда, в первом же подсвечнике, вы найдете двойной выстрел. Если он у вас уже есть, то на его месте будет лежать Тройной выстрел.

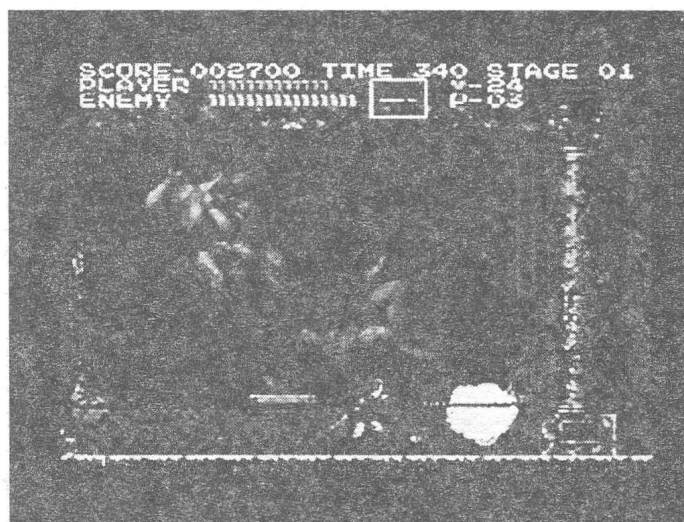
Сохранение

В отличие от реализации этой серии на других платформах, здесь появилась возможность сохранять игру (а то постоянно записывать двадцатизначные пароли как-то надоедало, мягко говоря).

После того, как вы истратите последнюю жизнь, перед вами появится меню, где вы сможете сохранить игру (Save), продолжить ее (Continue) или выйти из игры (Quit). Независимо от того, выберете вы сохранить игру или продолжить, вас отбросит в самое начало уровня, в котором ваше путешествие прервали.

Секрет

Ну, начнем с того, что слово «секрет» не очень подходит для этого, скорее это просто так, для развлечения, но все равно приятно. Ну ладно, ближе к делу. На титульном экране (это там, где находятся опции «Original», «Arrange», и «Options») набираете следующую комбинацию: ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, O, X. Эта комбинация вызовет дополнительное меню. В первом пункте этого меню вы можете поставить текущую дату и время, по умолчанию там стоит 24 мая 2001 года (дата выхода игры). Зачем это нужно? — спросите вы. Эти действия не имеют никакой практической пользы, но зато приятно, когда вы, проходя в замке мимо часов, увидите, что они показывают правильное время. Особенно это будет заметно в пятом уровне, когда вы будете сражаться с боссом — оборотнем, который против вас будет использовать огромные



часы. Ага, уже слышу следующий вопрос. А дату мы ставили потому, что в седьмом уровне задний фон зависит от сезона.

Ну и во втором пункте вспомогательного меню вы можете поставить прозрачность всех менюшек на экране статуса (это там, где показывается ваше количество энергии, сердечек, номер уровня и т. д.). Transparent (прозрачность) (в этом пункте лучше выберите Normal) или Opaque (непрозрачность), здесь лучше всего выбрать Trim.

Да, и напоследок — набирайте этот код перед каждой игрой, так как, хотя дата и должна, вроде бы, записываться на карту памяти, но почему-то это происходит только в теории...

Итак, все настроили, готовы к путешествию? Тогда вперед, будем рубить нечисть в капусту!

Прохождение

Первый уровень — Entrance Hallway

Часть первая

Об этой части особенно и нечего сказать. Просто идите прямо вперед. Когда дойдете до моста, прежде чем пересечь его, преклоните колени (ну, в смысле, присядьте), тогда у вас за спиной появится корона, за которую вам начислят 2000 у. е. Далее, в самом конце первой группы движущихся платформ (там, где на вас нападут черные пантеры), вы можете разбить последний блок, в результате чего у вас окажется белый мешочек с деньгами. Дальше ничего интересного не произойдет, просто идите вперед, не забывая иногда помахать кнутом.

Часть вторая

Те, кто играл Castlevania, наверняка сразу попробуют взять цепь, разбив два камня в правой стене, в самом начале уровня. Однако это не самая лучшая идея. Можете попробовать, только не говорите, что я не предупреждал вас. Вместо этого лучше разнесите несколько камней из левой стены и возьмите мясо. После этого спуститесь по лестнице. Если вам нужно пополнить запас сердечек, то можно разбить летающий блок, получив, тем самым, доступ к подсвечнику, в котором находится большое сердечко. Идите вперед, пока не дойдете до комнаты водяного. В ней разбейте самый дальний блок, возле лестницы. Теперь спуститесь на самую нижнюю платформу и преклоните колени. Появится еще одна корона. Даль-

ше просто идем вперед, не забывая разбивать по дороге подсвечники и уничтожать монстров.

Часть третья

Здесь вообще все просто, к тому же очень короткая часть. В конце вы найдете маленькую платформочку, состоящую из трех блоков. В самом дальнем из них вы найдете Двойной выстрел, что будет весьма кстати, поскольку вам сейчас предстоит одна малоприятная встреча.

Босс — Darkwing Bat

Большая летучая мышь будет кружить вокруг вас. Иногда она пикирует на вас, но от этого не так уж и сложно увернуться. Временами она будет «рассыпаться» на много маленьких летучих мышек, которые незамедлительно начинают нападать на вас всей стаей. Когда вы убиваете одну из них, на ее место тут же прилетает другая. Держите их на расстоянии. Через некоторое время они опять соберутся в одну большую мышь. Бейте ее цепью, стреляйте, уворачивайтесь. Ничего сложного в этом грызуне нет. Помните, что ведь это еще только первый босс.

Второй уровень — Underground Caverns

Первая часть (4)

Просто идите вперед, помахивая цепью и уничтожая различных разноцветных и разнокалиберных монстров. Ничего такого, что могло бы вызвать у вас затруднение, здесь нет.

Вторая часть (5)

Здесь дорога разветвляется на несколько маршрутов. Я бы посоветовал выбрать верхний. В конце концов он приведет вас к Скелету Дракона, за которым будет стена. Проломите ее и обнаружите странную фигуру в робе, играющую на флейте. Когда вы к ней подойдете, вокруг начнут кружиться четыре предмета, ударив по которым цепью, вы станете их счастливым обладателем. Если набор предметов вас не устраивает, то ударьте по человеку, играющему на флейте, и набор предметов изменится. Однако не будьте садистом — если вы ударите флейтиста слишком много раз, то он просто скончается, и вы ничего не получите.

Если вы выберете нижний путь, то там, где будет змея, любящая выпрыгивать и кусать бродящих в округе охотников на вампиров, вы сможете заработать по десять у. е. за каждый удачный прыжок.

Третья часть (6)

Едем вверх! Будьте внимательны, так как ваш плот вскоре будет становиться все меньше и меньше, распадаясь на маленькие платформочки. В то время, как вы будете подниматься, вас будет атаковать водяной. Он из всех сил будет пытаться скинуть отважного охотника в бездонную пропасть. Причем стреляется он почему-то огненными шарами, от которых не так уж и сложно уклониться на уровне Normal и гораздо тяжелее на любом другом, более сложном. Где-то в середине уровня вам придется устроить пересадку на другой плот, для чего придется попрыгать через несколько платформочек. Двигайтесь быстро, так как экран в это время не останавливает свое движение.

Босс — Dragon Zombie

Дракон-зомби постарается сделать все, что в его силах, чтобы сбросить вас с плота. А сил у него хватает, на счет мозгов не уверен, но слабым его никак не назовешь. Остерегайтесь его огненного дыхания. Периодически дракон будет переворачивать ваш плот хвостом. Слабое место ящерицы — голо-

ва, так что не стесняйтесь и лупите по ней всем что есть. Особенно хороши против супостата топоры (Ахе).

Третий уровень — Courtyard and Ice Caverns

Первая часть (7)

Остерегайтесь деревьев, так как из-за них любят высовываться демоны, причем эти коварные бестии выбирают такой момент, когда вы меньше всего ожидаете. И ладно бы просто высовывались, а то так и норовят дать Саймону по голове. После того, как вы пройдете мимо фонтана, выберите более низкий путь под лестницей и разбейте средний блок нижней платформы, чтобы получить немного еды.

Вторая часть (8)

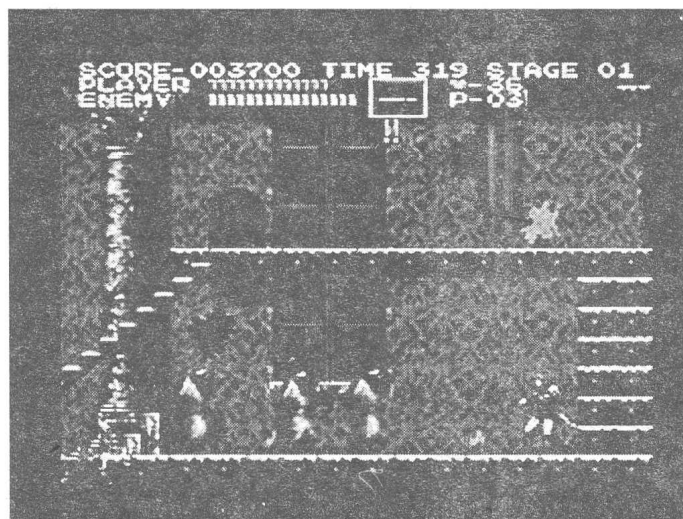
Грязь здесь действует как болото, так что не стойте в ней слишком долго. Очень редкая трава может быть найдена в подсвечнике в нижнем пролете лестницы в начале уровня. Вы должны будете немного постоять на грязи, чтобы опуститься и взять пресловутую травку.

Третья часть (9)

Жаль, что у вас нет коньков, видимо снаряжение охотника на вампиров все еще далеко от совершенства. Ну, ничего, поскользим и так. Большая ледяная колонна может сбросить вас на шипы, причем если это произойдет, то на этом свете одним охотником на вампиров станет меньше (а на другом, соответственно, на одного больше). В смысле, при соприкосновении с шипами, Саймону ничего больше не останется кроме как мгновенно умереть. Так что будьте предельно осторожны с этой коварной колонной. Также здесь встретится наша знакомая змея, которая будет стараться не дать вам пройти, то есть пропрыгать. Правда, теперь никаких денег за прыжки вы не получите.

Босс — Wizard

Большую часть времени этот босс не представляет опасности. Его волшебные ножи не причинят вам большого вреда. Ледяные колонны просто поднимают вас к боссу, чтобы последнему было легче по вам попасть. Еще достают эти маленькие зеленые штуки, которыми босс из всех своих магических сил швыряет по вам. Здоровья они не отнимают, но забирают у вас несколько сердечек. Единственно, не позволяйте ему сотворить вызывающую магию. Так как если это произойдет, то в течение времени, когда он вызвал де-



мона, колдун неуязвим. А вызванному им демону очень хочется попробовать шашлычка из охотника на вампиров. И очень сложно избежать демонского пламени.

Четвертый уровень — Chapel

Часть первая (10)

Здесь все весьма просто. Когда достигнете вершины, пройдите на левый край самой высокой платформы и получите вертящуюся штуку, за которую вам начислят 4000 у. е.

Часть вторая (11)

Пройдите мимо большой статуи какого-то божества. Стена слева от нее — не настоящая и сквозь нее можно пройти, чем мы и займемся. Пройдя сквозь стену, вы увидите комнату, полную всяческого добра: мясо, Двойной выстрел, несколько видов дополнительного оружия и т. д. Собрав все, возвращайтесь к статуе. И продолжайте свой путь (кстати, обратите внимание на статую, точнее на ее слезы). Когда вы доберетесь до движущихся платформочек, находящихся почти в самом конце уровня, убейте двух тварей с копьями и разбейте самый верхний блок в стене рядом с ними. Там лежит Двойной выстрел.

Часть третья (12)

В самом начале уровня вас ожидает несколько ловушек, они хорошо заметны и не смертельны, так что думаю, проблем вам они не доставят. Когда вы будете подниматься по лестнице, то увидите, как разобьется стекло из заднего фона. После этого осколки примут форму доспехов. С ними вы достаточно легко справитесь, однако щит останется и начнет выстреливать по вам осколки стекла. Но, думаю, и с ним вы справитесь. Перед самым боссом в полу будет находиться мясо.

Босс — Medusa

Достаточно серьезный противник. Ее хвост примерно такой же длины, как и ваша цепь, если не больше. Также она любит прыгать вокруг, ударяя при этом Саймона в голову. И в довершении всего, Медуза может стрелять лучами, временно превращающими вас в камень. Против нее эффективна Святая вода, правда, если вы сумеете подобраться достаточно близко для ее использования. Так же, как обычно, хорошо помогают кресты.

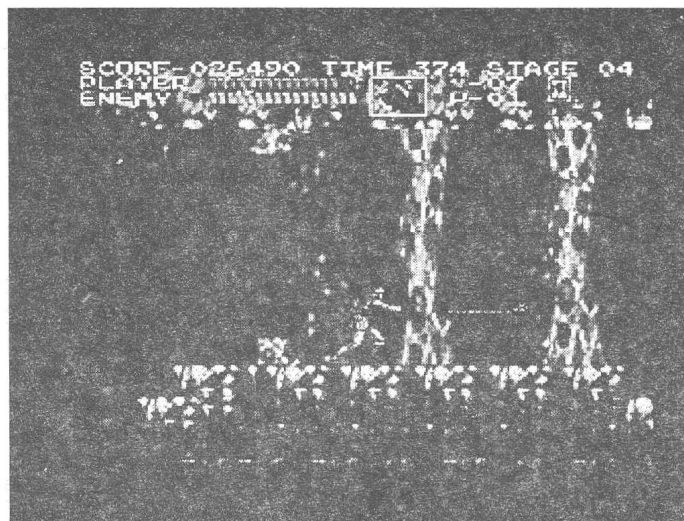
Пятый уровень — Clock Tower

Часть первая (13)

Сразу в начале уровня вы можете взять топоры, если разобьете несколько блоков в стене справа. Слева, в подсвечниках, вы сможете взять несколько больших сердец и дополнительное оружие. Только вот вращающиеся платформы, находящиеся под подсвечниками, делают задачу приобретения предметов несколько сложной. Дальше — как обычно, идем и убиваем. И постарайтесь в конце этой части взять дополнительное оружие — Крест, он понадобится в следующей части.

Часть третья (14)

В начале перед вами объявятся два столба из костей. Применяв на них дополнительное оружие, которое вы, надеюсь, взяли в конце предыдущей части, вы сможете заработать кучу денег и добыть таким способом Двойной выстрел. Ближе к концу, вам придется стать на платформочку, которая освобождает из клетки двух человекоблох. Убейте их Крестами, святой водой или чем-нибудь еще действующим, и опять сможете заработать кучу денег. Как бы то ни было, выбейте пару блоков из левой стены возле этого места и станьте в образовавшуюся нишу. Пойдите там некоторое количество



времени и получите дополнительную жизнь, которая появится справа от вас.

Часть третья (15)

Снова вам предстоит часть, где нужно двигаться по вертикали. Различные колеса с шипами будут падать с заднего фона. Вы можете кое-как контролировать скорость их движения, ударяя по ним цепью. Также, под конец части, вам встретятся пять подсвечников с отличными предметами, а если вы заберетесь на платформочку, плавающую рядом, и разобьете несколько блоков стены, то приобретете еще и мясо. Что будет весьма кстати, так как впереди у вас бой с боссом.

Босс — Werewolf

Сразу же после начала битвы оборотень начинает прыгать вокруг вас, как сумасшедший. При этом он отрывает каменные блоки от часов и швыряет их в вас. Затем он начнет бросать в вас цифры часов. Хорошо, если у вас есть Крест, так как в это время можно заработать очень много денег. При уничтожении этого босса старайтесь держаться как можно дальше от него и стреляйте дополнительным оружием. Если у вас есть Двойной выстрел, то вы расправитесь с ним достаточно легко.

Уровень шестой — Tower of Dolls and Mirrors

Часть первая (16)

В начале, возле правого края экрана (там, где он только начинает двигаться вправо), преклоните колени и получите мешок с деньгами. Когда вы ступите на мост, он начнет разваливаться и вам придется прыгать по его частям. Ну, естественно, там будут вертеться головы медуз, которых здесь поставили для того, чтобы не дать вам перебраться через мост слишком легко.

Часть вторая (17)

Здесь вообще творится какой-то цирк. Из сундуков, из которых состоят платформы, будут выскакивать маленькие игрушечные клоуны, куклы, шарики, ну и летучие мыши, естественно. Где-то в середине пути вам встретится стена, в которой можно разбить несколько блоков и получить мясо. Найти эту стену несложно — сразу увидите.

Часть третья (18)

Теперь вы в зале зеркал. Остерегайтесь маленьких зеркал, а то они имеют тенденцию падать прямо вам на голову. Когда

вы пройдете мимо лестниц и победите ожившие доспехи, разбейте правый блок, чтобы подкрепиться мясом.

Босс — Doppelganger

Это один из самых простых боссов. Чтобы его уничтожить, вам нужно присесть и хлестать его цепью как можно быстрее. Через некоторое время в этой игре станет на босса меньше.

Седьмой уровень — Dungeon, Lab and Art Gallery

Часть первая (19)

В этой части (и всех следующих) достаточно много ловушек (вроде падающих гильотин) и различных монстров (ну, правда, этого добра всюду хватает). Чтобы избежать конфликтов с человекопаучными скелетами, нужно просто присесть и пропустить их над собой.

Часть вторая (20)

После того, как вы пройдете мимо двух отрядов скелетов, спуститесь по лестнице и, дойдя до тупика, разбейте несколько блоков дальней стены, чтобы получить немного Мяса. Остерегайтесь кирпичей, выделенных другим цветом, находящихся слева от шипов. Эти блоки имеют нехорошую привычку посылать шипы прямо на вас. На следующем экране скрытан Двойной выстрел, взять который можно, разбив несколько блоков в левой стене верхнего уровня. Возьмите его только после того, как разберетесь с двумя скелетами. Сразу после этого на вас нападет большой монстр. Уничтожить его будет нелегко. Используйте против монстра святую воду — это самое эффективное оружие против него. Победив монстра, поднимитесь по лестнице и подпрыгните так высоко, как только сможете. Если вы все сделали правильно, то получите 4000 у. е.

Часть третья (21)

Настоятельно рекомендуется взять Крест в начале этой части. После этого поднимитесь по лестнице в верхний правый угол и, разбив несколько блоков в стене, возьмите Мясо. Теперь можете набрать сердечек. Для этого спуститесь вниз, разбейте подсвечник и возьмите сердечко. Затем снова поднимитесь и повторите процедуру нужное количество раз.

Босс — Death

Смерть будет летать вокруг вас, бросаясь серпами. Время от времени она спускается и обрушивает на вас свою «фирменную» косу, что крайне отрицательно сказывается на здоро-

вье охотника за вампирами. Крест, как всегда, подходящее оружие против нечисти. Еще неплохо справляется с функцией очищения мира от нежити Топор.

Восьмой уровень — Final Chamber

Часть первая (22)

Ну вот, и добрались до последнего уровня. Еще чуть-чуть — и зло будет повержено. В этом уровне вам встретятся новые враги — Дамочки-ниндзя, весьма экзотический вид противников, которые очень любят прыгать. В этой части на втором экране вам будет предложено два пути. Возьмите посреди комнаты Крест и идите к правой лестнице. Разбейте левую стену и станьте напротив подиума. Через несколько секунд вы получите дополнительную жизнь. Если вы не нуждаетесь в пополнении здоровья, то продолжайте идти вверх. В противном случае вернитесь на развилку и поднимитесь по левой лестнице. Разбейте стену в тупике и возьмите Мясо. После этого вернитесь направо и продолжайте подъем. На третьем экране опасайтесь падающих люстр. Вторая люстра, упав, подожжет комнату. Пока вы будете сражаться с Пламенными доспехами, не забывайте поглядывать вверх — люстры-то еще остались.

Часть вторая (23)

Когда вы будете идти, на вас станут пикировать летучие мыши. Причем делать они это будут стаями. Не старайтесь уничтожить их всех. После первого прыжка присядьте и подождите, пока первая летучая мышь пролетит над вами. Затем быстро поднимайтесь и идите вперед. Вторая и все следующие также не причинят вам вреда. Очень неплохо в этом уровне использовать Карманные часы. Если у вас их нет, то вы найдете их на уступе где-то в середине уровня.

Часть третья (24)

Девушки здесь не слишком сильны, но могут раздражать, так что избавьтесь от них быстро. Это очень короткий и прямой уровень, в конце которого вы, как и во всех играх этой серии, придете к Лестнице Судьбы. Как обычно, в первом подсвечнике на этой лестнице лежит Крест, а в последнем — Святая вода. Я советую отдать предпочтение Святой воде. Если вам нужно пополнить количество сердечек, то просто спускайтесь и поднимайтесь по лестнице, разбивая подсвечники.

Босс — Dracula

И вот, наконец, ОН — цель вашего долгого путешествия, легендарный граф Дракула. Как и во всех играх про него, Дракула будет без конца телепортироваться и стрелять в вас огненными шарами. Наносите ему удары цепью, когда он только начинает процесс телепортации. После того, как он появится, прыгайте на него и в прыжке наносите удар. Если вы все рассчитаете верно, то одним ударом уничтожите все огненные шары и нанесете вампиру повреждение. Повторяйте это, пока он не умрет. Вы действительно думали, что уничтожить главного вампира будет так просто? Дракула превратится в огромного синего демона... которого будет довольно просто уничтожить с помощью Святой воды! Когда он попадает в зону действия Святой воды, то демон застывает, что дает возможность беспрепятственно наносить ему удары кнутом. После выхода из «ступора» противник будет прыгать вокруг и бросать огненные шары. Однако, с помощью Святой воды, вы будете наносить ему намного большие повреждения, чем он вам. Вот и все, цель достигнута, вампир повержен и добро опять восторжествовало. Теперь можно расслабиться, повесить на крюк верную цепь и испить святой водички.

Автор описания Павел ЧЕРЕЙ

