

NIGHTMARE CREATURES

Nightmare Creatures — игра необычайно интересная, как бы банально это ни звучало. И чем дальше проходишь, тем лучше начинаешь это осознать. Есть в Nightmare Creatures и жутковатые монстры с замечательными способностями, и оригинальные уровни со множеством секретов, и хитрые приемы, с помощью которых можно быстро и эффектно уничтожить врага. Но все дело в том, что иной раз бывает просто невозможно или, по крайней мере, очень трудно понять, что же нужно делать дальше и как это делать. Что ж, надеемся, что эту проблему сможет разрешить данное подробное руководство по прохождению некоторых миссий. Итак, в путь!

Выбор персонажа.

Игра начинается с самой что ни на есть важной вещи, а именно выбора персонажа. Еще бы, ведь именно с ним вам придется проделать нелегкий путь до конца игры, перебить всех монстров и уничтожить главного негодяя!

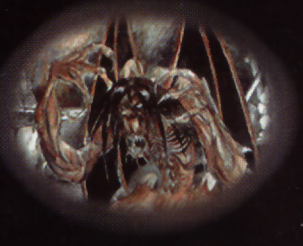
Надя

(Nadia) — представительница прекрасного пола (как это ни трудно догадаться по ее имени), продолжающая традиции небезызвестной Лары Крофт. Действительно, она унаследовала от знаменитой героини из Tomb Raider все основные ее качества: и ловкость, и быстроту действий, и скорость реакции.

Природная гибкость Нади обеспечивает выполнение достаточно сложных приемов, но вместе с тем она не отличается особенной силой, и в борьбе с большими монстрами следует использовать несколько замысловатую тактику. Самые разнообразные мечи — основное ее оружие.

Игнатиус Блэквард

(Ignatius Blackward) — рыцарь, проводящий жизнь в сражениях со Злом. Бои закалили его характер и сделали весьма опасным противником для пособников дьявола. Его более медленное передвижение — это не отсутствие сил, а сознание своего собственного превосходства.



Какого персонажа выбрать? Вопрос глупо принципиальный, но все же это дело вкуса. Поэтому прежде чем приступить к серьезной игре, попробуйте обоих героев. В самом процессе игры их поменять нельзя.

Описания монстров.

>>> Зомби.

Этот парень самый упорный их всех, с кем вам придется встретиться в дальнейшем. Представляет, несколько сильных ударов — и зомби лежит на полу и не подает никаких признаков своей загробной жизни. А через несколько мгновений это чудо вновь встает и, как ни в чем не бывало, продолжает свои попытки умерщвления главного героя. Отсечение головы тоже ничего не дает — зомби голова не нужна, он прекрасно обходится без нее. Вообще, для борьбы против этого монстра существует несколько приемов. Во-первых, он оказывается в недвижимом состоянии после двух успешных сражений в вашу пользу. Но наиболее эффектный прием — это безусловно отделение верхней половины туловища от нижней. После этого зомби уже не встанет. Несмотря на то, что они слабы, время от времени эти монстры способны причинить множество неприятностей. Во многом благодаря неожиданной скорости нанесения ударов головой. Поэтому не стоит их недооценивать.

>>> Двойной зомби.

Это жуткое существо — одно из самых опасных на начальных уровнях. Две головы, огромный рост, да еще и пара когтистых лап — это вам не шутки. Между тем, он обладает сравнительно неплохим интеллектом и может не только драться, но и сооружать оригинальные ловушки. Нанесите свой удар первым — и вы выйдете из борьбы победителем. Если все же вы опоздали, отступайте и попробуйте еще раз.



>>> Оборотень.

Большой, обросший, когтистый волк или нечто очень на волка похожее, которого научили ходить на задних лапах. Между тем, он заставит вас не раз вздрогнуть в процессе игры из-за дурацкой привычки очень быстро нападать, не давая времени даже для того, чтобы отступить. Чтобы успешно с ним бороться, необходимо обладать крепкими нервами и просто быть готовым к неожиданному нападению. Бейте его до упора, пока он



не свалится на землю. Оборотень сможет причинить вам неприятности только в том случае, если вы нанесете неточный удар или зазеваетесь хотя бы на минуту. Но уж если он начнет бить, то так просто он ни за что не отвяжется...

>>> Серый Демон.

Крылатые твари не только притворяются каменными изваяниями, но и плюются огнем, что не очень приятно для вашего героя. Очень плохо также то, что они предпочитают не атаковать вблизи и пытаются отлететь подальше. Обычно они нападают группами, и расправиться с ними можно только быстрыми и целенаправленными действиями.

>>> Докеры.

Представьте себе каменную глыбу, которая вдобавок очень подвижна, быстра и глупа. Справиться с докерами было бы невозможно, если бы не их единственный недостаток — размер. Постарайтесь нанести удар первым и тогда бейте его секунд 20-30. Дело в том, что проверить убили вы его или нет, ничем не рискуя, невозможно, за исключением весьма непростого определения, о котором рассказано ниже, поэтому лучше бить его несколько лишних секунд.



Для его уничтожения также прекрасно подходит факел, который способен живого монстра безо всякого вреда для вас.

>>> Монстр из Темзы.

Очень страшный, очень вредный, но очень ограниченный в возможностях передвижения, этот монстр не так уж опасен, как может показаться на первый взгляд. Поскольку передвигаться по суше он не может, используйте свое преимущество. Можно, например, попробовать уничтожить его из дистанционного оружия, хотя если вы уверены в своих силах, можно подойти поближе и вступить в контактный бой (только не свалитесь в воду, а не то битва закончится в считанные секунды).

>>> Насекомое.

Жуткий монстр, если не быть к нему готовым. Уровень повреждения, который он может нанести вашему персонажу, очень велик, тем более что сделать в момент, когда он вас бьет, вы ничего не можете. Поэтому приложите все свои усилия, чтобы быть первым и уничтожить эту тварь всего несколькими ударами.

>>> Смертоносный дух.

Хвостатая, крылатая тварь. Воздух — это их стихия, и в полетах никто с ними сравниться не может. Ловкие виражи и предпочтение атаки сзади делает ее практически

ки неуязвимым противником. Только быстрыми и ловкими действиями можно добиться их уничтожения.

>>> Пауки.

Восьминогие красавцы больше всего любят неожиданность. Поэтому если вдруг с потолка что-то упадет безо всяких предупреждений, то знайте — это паук.



>>> Безликий мужик.

Убийцы с внушительного вида ножами предпочитают до поры до времени сидеть в тени, в оконных или дверных проемах. Своей жизнеспособностью они могут сравниться с зомби, поэтому лучше всего не оставлять их не порубленными на мелкие кусочки.

>>> Гарголия.

Ее очень сложно убить. Но на самом деле у гарголии есть одно уязвимое место. Несмотря на то что она практически полностью равнодушна к пламени, ее можно усмирить замораживателем, который желательно сохранять как раз для таких нежелательных ситуаций.



>>> Крысы.

Крысы они и есть. Быстрые, мерзкие и противные, они стараются нападать в больших количествах, и как правило, с ними бывает тяжело справиться. Попробуйте использовать на них какой-нибудь вид дистанционной атаки, ну а если рядом есть бочка с порохом, считайте, что вам крупно повезло.

>>> Собака из Ада.

Огонь — основное ее оружие, и нельзя сказать, что она плохо его использует. Для борьбы с ними вам нужно разработать особую тактику, в частности, научиться ходить боком. Идеальный вариант их уничтожения — прижать к стене и несколько раз ударить. Факелы и замораживатели на собачек не действуют, поэтому я бы рекомендовал воспользоваться пистолетами.



>>> Красные Демоны.

Летающие бесы обладают очень скверным характером. Обычно они показываются тогда, когда вы заняты борьбой с другими существами, и стараются попасть по вас огнем. В то же время вы

не можете отвлечься на них до уничтожения своей основной цели, потому что иначе с совершенной точностью можно прогнозировать вашу смерть

>>> Канализационный Змей.

К счастью, с этим пятиголовым чудовищем вам придется встретиться в игре лишь один раз. Первый босс уровней в Nightmare Creatures.



>>> Снежный человек.

Жуткий монстр огромных размеров, который любит швыряться снегом. Второй босс в игре.

>>> Жозе Мануэль.

Этот недодемон пользуется ножами и, надо сказать, пользуется ими очень хорошо. Третий босс уровней, гроза улиц Лондона.



>>> Адам Кроули.

А вот и первопричина всех бед! Когда-то уважаемый ученый Кроули увлекся Магией Зла, которая сделала его фактически неуязвимым противником. В процессе игры вы будете видеть его много раз, но встретиться лицом к лицу сможете только в самом конце. Его уничтожение символизирует финал Nightmare Creatures.



>>> Оружие и предметы.

Золотой энергетический шар:

Восстанавливает некоторую часть жизненной энергии.

Красный энергетический шар:

Полностью восстанавливает жизненную энергию.

Пистолет:

Прекрасное оружие, боеприпасы для которого следует экономить и использовать только в случае крайней необходимости. Например, для уничтожения Собак из Ада и Гарголий.

Автомат:

Неизвестно, как это оружие попало во времена действий, но, тем не менее, им можно прекрасно отстреливаться, когда попадаешь в окружение многочисленных мелких врагов.

Мина:

Взрывается при приближении монстров. Рекомендуется использовать в дверных проемах или узких тоннелях, где вероятность появления врага намного больше.

Бутылка с газом:

Если вы предпочитаете не сталкиваться с врагами вплотную, смело используйте этот предмет. Монстры не смогут обнаружить вас, пока не рассеется дым.

Замораживатель:

Замораживает врагов, после чего не составит никакого труда подойти и добить их ловким ударом. К сожалению, совершенно бесполезен против Собак из Ада.

Шоковая волна:

Функционально ничем не отличается от бутылки с газом, но демонстрирует большее количество световых эффектов.

Факелы:

Прекрасный способ усмирить некоторых монстров, но не имеет никакого действия против Собак из Ада и Гарголий.

Динамит:

По характеру действий несколько напоминает мину, но обладает огромной взрывной силой, которая уничтожит всех монстров, находящихся поблизости.

Берсеркер:

Вот это вещь! Превращает вашего героя в неуязвимого маньяка, который способен выносить большинство монстров буквально за один-два удара.

Двигатель Хаоса:

Абсолютное оружие во всех отношениях. Бросьте его в скопление врагов и развлекайтесь удивительным зрелищем — выяснением отношений между монстрами. Поверьте, очень интересная картина!

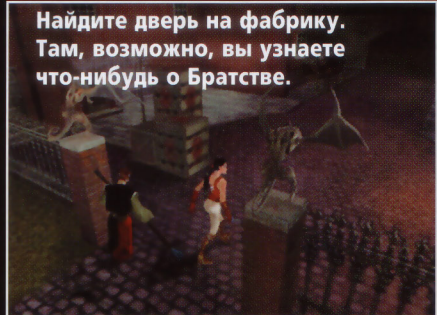
>>> Управление.

Start	Начало игры.
Select	Выбор.
Стрелка вверх	Идти вперед.
Стрелка вниз	Прыжок назад.
Стрелка влево	Повернуться налево.
Стрелка вправо	Повернуться направо.
R2	Использовать объект.
L2 + стрелка влево	Следующий объект.
L2 + стрелка вправо	Предыдущий объект.
Стрелка вверх + треугольник	Прыгать.
Квадрат	Использовать оружие.
O	Защищаться.
X	Удар.
L1	Скольжение влево.
R1	Скольжение вправо.
L1 + стрелка влево	Идти боком влево.
R1 + стрелка вправо	Идти боком вправо.
L1 + R1 + стрелка вверх	Медленное передвижение.
Start, Quit	Выход.

>>> Глава Первая: «ЧЕЛСИ».

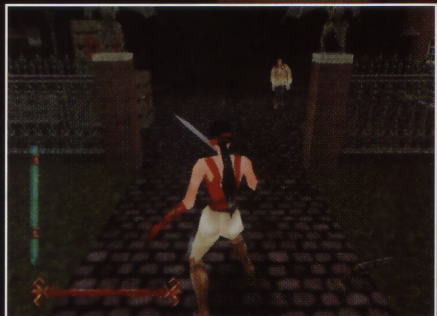
Начните игру оригинально. Не обращая внимания на зомби впереди, повернитесь назад, бегите к дому и откройте дверь. Убейте зомби и разбейте ящик, где вы найдете Красный Энергетический Шар. Теперь

Найдите дверь на фабрику. Там, возможно, вы узнаете что-нибудь о Братстве.



развернитесь и бегите за ворота. Там убейте монстра, в ящиках, расположенных справа, найдите Золотой Энергетический Шар.

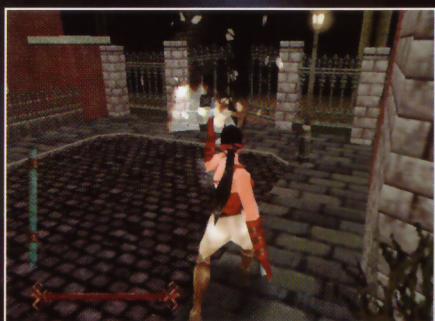
Бегите вперед к воротам. Пока они закрыты, и нужно найти рычаг, который их откроет. Поверните направо и убейте выпрыгнувшего оборотня. Зайдите в помещение и расправьтесь с зомби. В дальнем углу комнаты есть рычаг. Подойдите и нажмите его. Вам покажут, как в другом углу открылась секретная дверь и оттуда выскочил оборотень. Быстро повернитесь направо и подготовьтесь к его атаке. Уничтожив его,



идите в открывшуюся комнату. Справа возьмите пистолет, а слева — Золотой Энергетический Шар. Пройдите в конец коридора и нажмите рычаг. Теперь ворота открыты, и путь свободен.

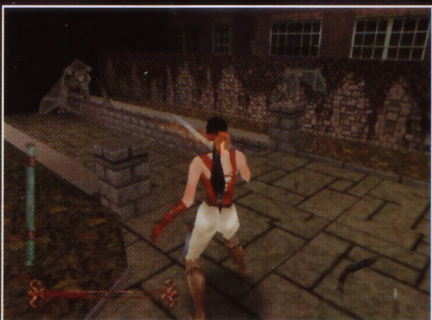
Выбирайтесь из здания и идите вперед. Рассеките зомби пополам и не мешкая отпрыгивайте назад, иначе оборотень, сидевший до этого на столбе, спрыгнет прямо вам на голову. Убейте его и идите вперед. Впереди вы обнаружите еще одни ворота с бочкой пороха. Отойдите на безопасное расстояние и стрельните по бочке, взрыв которой распахнет ворота. Ура! Путь на



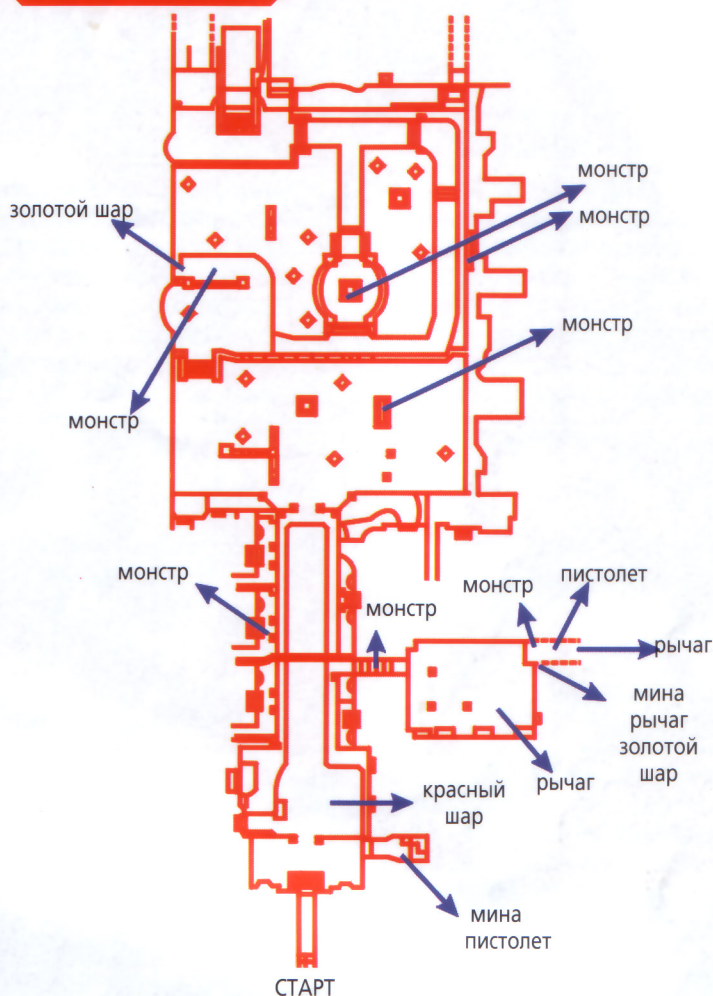


кладбище открыт! Радостно бежим туда и поворачиваем направо — там вдоль кладбищенской ограды бродит унылый зомби. Убейте его и пройдите чуть дальше.

Вам посчастливится наблюдать уникальную картину — покойника, вылезающего из своей могилы. Уничтожьте зомби его, иначе в могилу ляжете вы. Слева прибежит оборотень, которого также следует убить. Бегите в дальний угол кладбища. За стеной сзади вас стоит зомби. Хотите — убейте его, не хотите — идите дальше вниз по ступенькам. Справа еще один зомби, которо-



Карта «Челси».



го должна постигнуть печальная участь его собратьев. Поверните налево и бегите за стену.

Не пугайтесь, это был еще один зомби, на этот раз двойной. Убили — получите в награду Золотой Энергетический Шар.

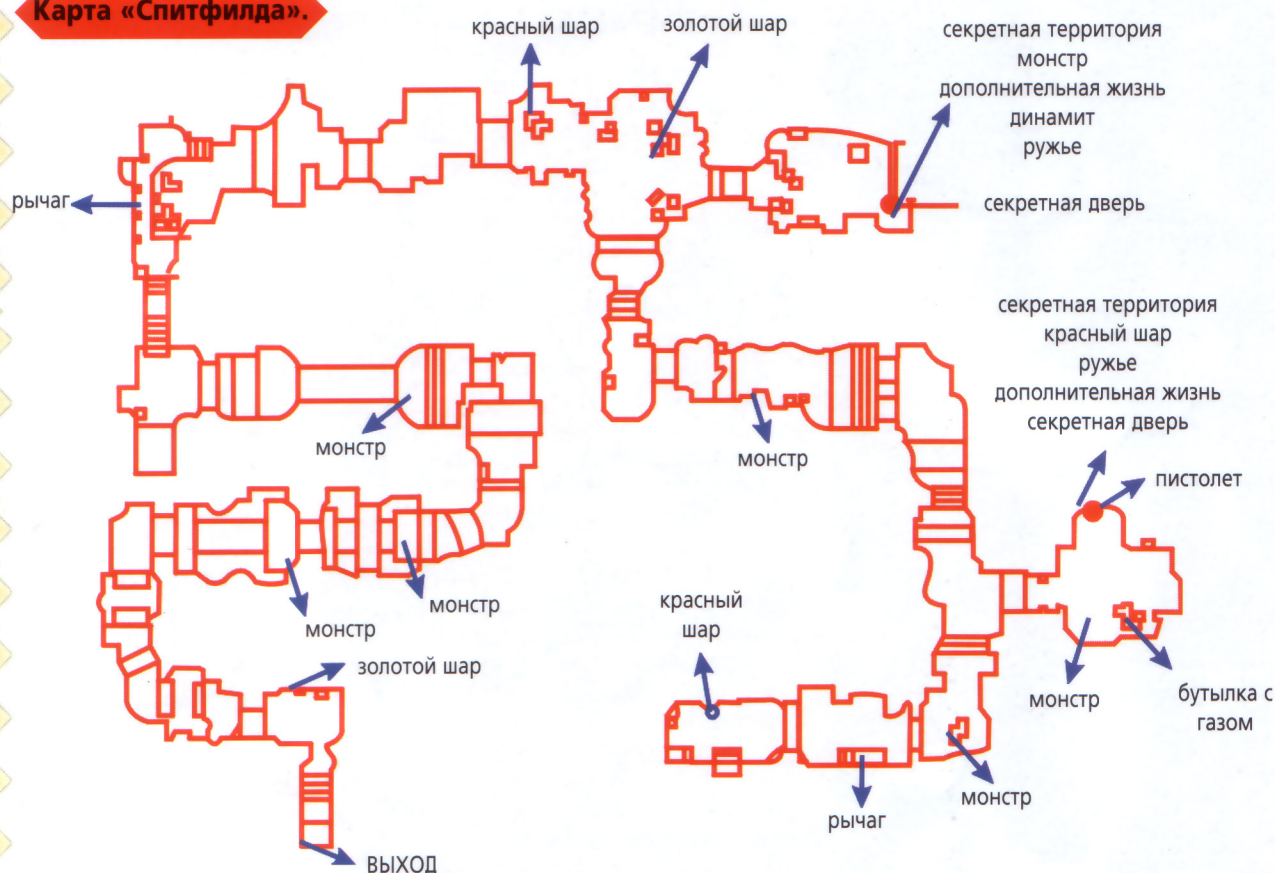
Выходите обратно на дорогу. Идите назад и бегите прямо по дороге, минуя поворот налево. В конце дорога сворачивает налево, поверните туда и вы. Рассеките пополам зомби, убейте двойного. Поверните налево еще раз. Убейте ожившего Серого

Демона и двойного зомби. Потом еще двух Серых Демонов. (Действуйте быстро — на этом этапе можно потерять много жизненных сил). В конце путь будет преграждать последний зомби на этом уровне. Когда ему наступит конец, спускайтесь вниз и бегите к двери с надписью. Первый уровень пройден.

>>> Глава вторая: «СПИТФИЛД».

Справа — ящик с Красным Энергетическим Шаром. Ящик разбейте, шар возьмите (главное не перепутать). Впереди за сгнившим забором бродит двойной зомби. Дождитесь того момента, когда он будет подальше, подойдите к забору и сломайте его. Потом убейте двойного зомби и одинарного... простите, обыкновенного. Поверните назад: в одном из ящиков лежит Золотой Энергетический Шар. Идите дальше по аллее. Поверните направо, откуда вышел зомби. Впереди будет деревянный

Карта «Спитфилда».



забор, который разлетится на мелкие кусочки после мощного удара двойного зомби. Возьмите бутылку с газом в одном из ящиков, а в окне напротив — пистолет (естественно окно нужно разбить).

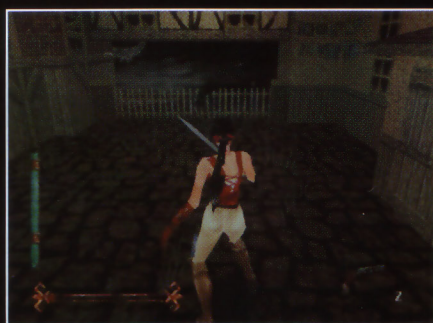
Бегите, следуя направлениям ручейка помоев, к арке, заросшей кустами. Разрубите кусты и идите дальше. В секретной комнате возьмите все полезные вещи, которые найдете: Красный Энергетический Шар, Автомат и Жизнь. Возвращайтесь через арку в место сражения с двойным зомби и выхо-

Фабрика очищена. Но записка, приколотая к двери, сообщает о секретном совещании в Спитфилде.



дите на большую улицу, с которой вы, собственно, и пришли. Поверните направо и бегите вперед.

Огромный Докер прошибет деревянную стену. К таким неожиданным атакам нужно быть всегда готовым. Бейте его и время от времени поглядывайте на синий индикатор слева, с помощью кото-



рого можно всегда узнать, убили вы монстра или нет. Иначе может получиться так, что вы минут десять били мертвого Докера. Идите дальше. Небольшая деревянная перегородка разлетается на мелкие кусочки от удара зомби. Пополам его! Вторая деревянная перегородка тоже не выдерживает напора второго зомби. И его пополам! Впереди — нагромождение ящиков. Не



подходите слишком близко, а не то вся эта машина рухнет вам на голову из-за шутника-зомби с двумя головами, который не будет долго медлить и приступит к контактно-му бою. Убейте его. Ящики не бейте — там все равно ничего нет.

Куча мусора, падающего с верхних этажей, может обернуться серьезной проблемой, поэтому во время отскочите назад, в арку. Поверните направо — там двойной зомби вновь попытается сбросить вам на голову пару ящиков. Не допускайте этого и



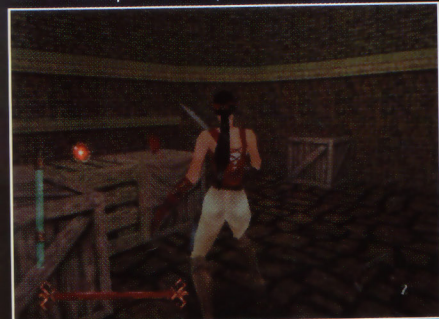
убейте его. А впереди тем временем вас дожидается Докер. Убить! Но смотрите, чтобы вам не свалилось чего-нибудь на голову.

Разбейте ящики, но прежде займите зомби слева. В ящиках лежит Красный Энергетический Шар и Золотой Энергетический Шар. Тут-то они вам и пригодятся. Повер-

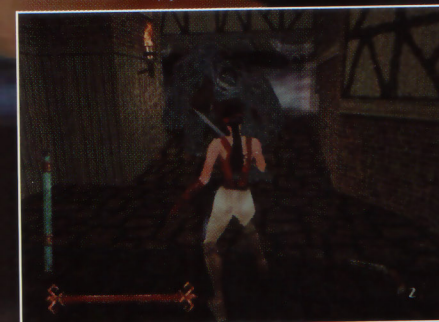


ните направо. Какой-то нервный зомби разбивает ящики впереди и начинает тут же атаковать. Смерть ему! После его уничтожения вы обнаружите, что за ним стоял двойной зомби. Убейте и его.

В правом углу на самом деле не стена, а секретный проход — хитрый и извилистый. В секретной комнате убейте двойного зомби и собирайте сокровища: дополнитель-

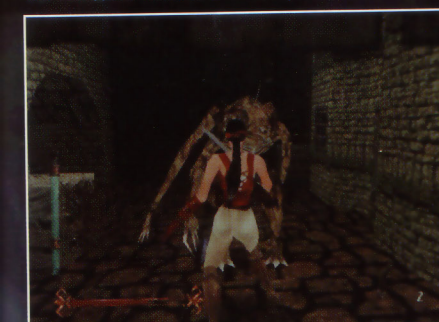


ную жизнь, мину, динамит и автомат (царская добыча!). Кстати, одно из окон там бьется, но зачем — непонятно, все равно там ничего нет. Возвращайтесь назад и идите прямо в противоположную сторону. Там, в тени от дома, вас ждет двойной зомби. Убить его легко, если прижать к стене. В этот момент рухнет деревянная перего-

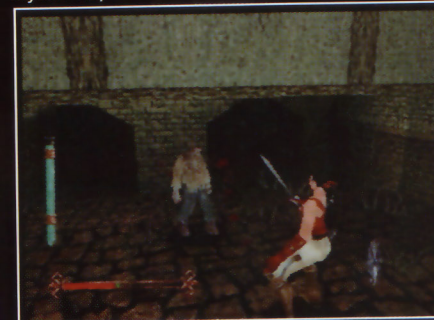


родка и выпрыгивает Докер, большой и сильный. После того как вы уничтожите и его, следуйте по направлению помойного ручейка.

Убейте дальше еще двух зомби и заходите в комнату с ящиками. Ящики начинайте разбивать с левой стороны, в одном из них вы найдете пистолет. Теперь поднимайтесь

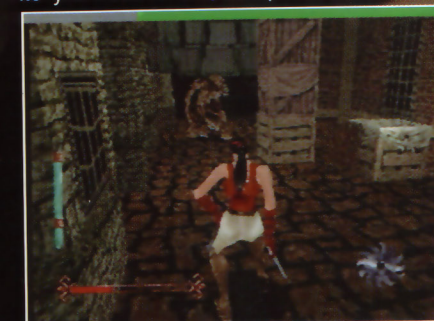


по лестнице. Вашему взгляду откроется чудная картина: прямо перед вами бочки с порохом, за ними пара ящиков, за ними двойной зомби. Что делать? Разумеется, стрелять. Доставайте пистолет, стреляйте по бочкам, уничтожайте стену из ящиков и двойного зомби. Идите вперед. Нажмите на рычаг, и за деревянным забором поднимутся ворота. Разбейте деревянный забор



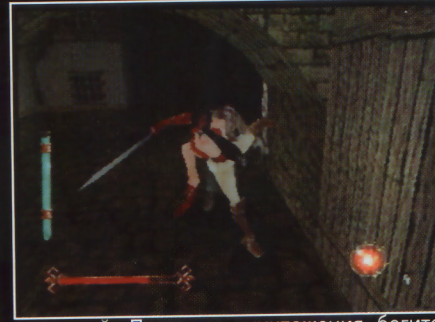
и бегите в ворота. Там вас ждет Докер. Уничтожив его, пройдите вперед.

Прямо перед вами рухнут бревна и перегородят один из свободных проходов. В другом проходе (слева) вы встретите зомби. Еще через несколько шагов вам придется встретиться с двойным зомби. Как только уничтожите его, выпрыгнет Докер (во



время этих сражений не забывайте лечиться энергетическими шарами). Убейте гада и продолжайте путь.

В конце коридора предстоит встретиться еще с двумя зомби. Убейте их и не забудьте поднять то, что один из них оставит после своей смерти. На маленькой площадке вас будут ждать два зомби — двойной и обыч-

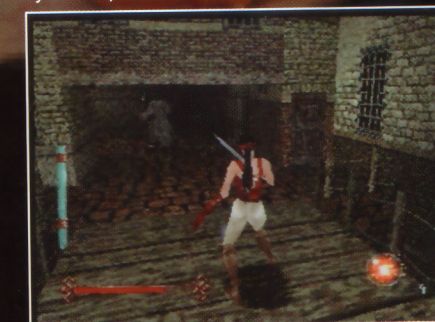


новенный. После их уничтожения бегите дальше. Впереди дорогу преграждает стена из ящиков. Как только вы приблизитесь к ней, зомби с обратной стороны попытается обрушить ее вам на голову. Убейте его и не забудьте подобрать предмет, который он оставит.

Прямо перед вашим носом взрывается мост через Темзу. Для тех, кто не знает,



сообщаю: Темза — это такой маленький ручеек в Лондоне, через который можно легко перепрыгнуть и в котором также легко можно утонуть. Следовательно, надо Темзу перепрыгнуть, чтобы, соответственно, не утонуть. Разбегитесь и прыгайте. На том берегу вас ждет не дожидается двойной зомби. Будьте крайне осторожны, так как он, по

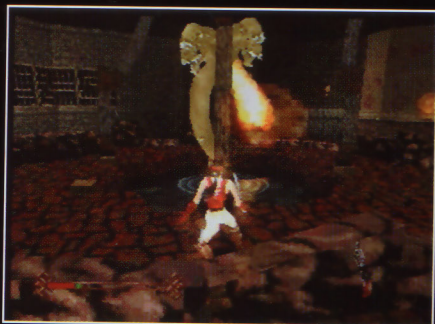


всей вероятности, попытается столкнуть вас в воду. Попытайтесь зайти за него и тогда приступайте непосредственно к процессу умерщвления твари. Не стоит сталкивать в воду и его, так как тогда, возможно, и вы не сможете удержаться на берегу. Когда убьете двойного зомби, подберите его предмет.

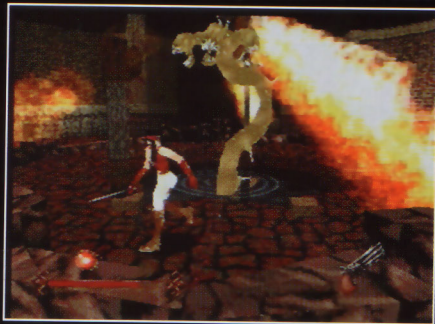
Пересеките еще один мост. Посмотрите-ка, да это же Адам Кроули убегает от вас! Вперед! За ним! Но будьте осторожны. Перепрыгните через еще один мост, сверните налево, прыгните еще раз. Убейте двойного зомби и продолжайте преследование. В следующей комнате поверните налево и возьмите Золотой Энергетический Шар. Поверните направо и бегите прямо в конец коридора. Сохранитесь и продолжайте игру.

>>> Глава Третья: «ЗМЕЙ ИЗ КАНАЛИЗАЦИИ».

Первый босс уровня. Придется хорошенько потрудиться, чтобы справиться с ним — поверьте, это непросто. Во многом уничтожение Канализационного Змея зависит от удачи, поэтому вполне вероятно то, что вам не раз следует попробовать свои



силы в надежде на лучший результат. Итак, огромный пятиголовый Змей — огнедышащее. Каждое его попадание может быть смертельным, поэтому его огня следует опасаться, как огня (простите за каламбур). Прежде всего внимательно изучите положение Канализационного Змея и его атаки (ваша начальная позиция абсолютно безо-



пасна). Вы должны заметить пять больших столбов, подпирающих неизвестно что. Кстати, Змей обжигает пространство исключительно вокруг них. Совершенно логичными действиями следует считать уничтожение именно этих столбов.

Подходите к каждому из столбов и бейте по нему, но делайте это только тогда, когда



Змей занят другими столбами. Каждый раз после уничтожения очередного столба на голову монстра будут падать груды камней. После того как все пять столбов будут уничтожены, займите оборонительную позицию — битва еще не закончена. Змей попытается укусить вас, из лужи вылезет зомби. На последнего не обращайте внимания, он здесь вообще не при чем. После трех атак босса бейте его до тех пор, пока

он не помрет (это займет достаточно много времени). После его смерти не забудьте сохраниться и переходите на следующий уровень.

>>> Глава Четвертая: «ТОННЕЛИ ПОД ТЕМЗОЙ».

Комба Нади для уровня:

квадрат, квадрат, треугольник, X

Комба Игнатиуса для уровня:

квадрат, квадрат, X, квадрат

Добро пожаловать в мир подземной сырости, канализационных труб и темных лабиринтов. Начнем с приятного: повернитесь и возьмите Красный Энергетический Шар, который лежит в нише на стене. Осторожно идите вперед по тоннелю. Сверху

Адам Кроули спускается в подземелье. Следуйте за ним!



начнут падать камни, отскачите, подождите и продолжайте свой путь. Убейте огромное насекомое как можно быстрее, иначе вы поплатитесь за свою медлительность здоровьем. Толкните тележку со взрывчаткой к стене из ящиков, когда стена взорвется, и идите дальше. Чуть дальше слева от вас рухнут старые деревянные стены, оттуда выпрыгнет Докер. Попробуйте уничтожить его с помощью комбы и бегите дальше по тоннелю.



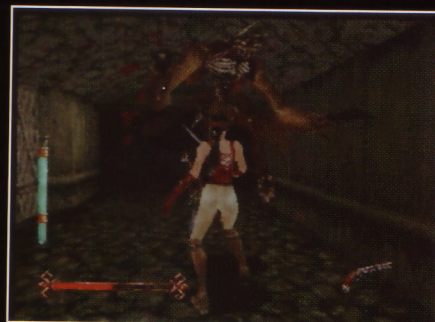
Впереди вновь обрушится потолок и выскочит насекомое. Быстро убейте его и продолжайте идти вперед. (Если вам сложно убить насекомое в контактном бою, пользуйтесь пистолетами.) Чуть дальше вы увидите еще несколько деревянных дверей, из которых опять выскочит Докер. Убейте его



и возьмите из его убежища Красный Энергетический Шар и пистолет. В конце тоннеля на вас нападет насекомое. За его убийство вы получите награду — какой-нибудь предмет, который он оставит после себя.

Справа — тупик, поэтому бегите налево. Через несколько шагов вы обнаружите ящики, но радоваться пока рано — огромный Докер рушит стену и выпрыгивает в тоннель во всей своей красе. Только после его уничтожения вы сможете достать бутылку с газом из ящика. Даже не пытайтесь проникнуть в место обитания Докера — то ли оно заколдовано, то ли там просто нечего делать, но залезть туда не удастся.

Впереди тоннель забит досками — бегите направо. Там в огромном колодце сидит



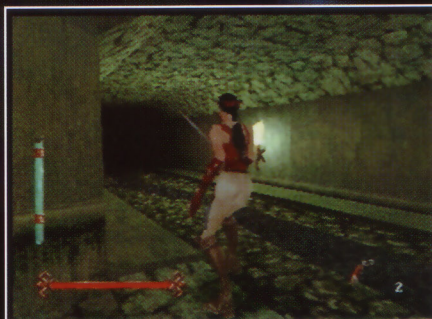
Монстр из Темзы. Прежде чем вступить с ним в поединок, возьмите пистолет, лежащий на каменной полке слева. Затем тихонько стреляйте в направлении монстра. Кошмар какой! Вы ведь только нажали на курок. Один раз. Может быть, такое произошло из-за множества бочек с порохом, которыми был окружен Монстр из Темзы? Так или иначе продолжайте свой путь. Но только не вперед.

Жуткий взрыв уничтожил стены слева, открыв небольшую комнату, заполненную разновсеческими сувенирами. Опасайтесь насекомых, пока вы заняты собиранием бонусов. Итак, вы должны найти мину, два пистолета, Красный Энергетический Шар и два Золотых Энергетических Шара. Кроме того, одно из насекомых тоже оставит какой-нибудь предмет.





В конце этой гостеприимной пещеры ступеньки ведут вниз — на другую сторону колодца. Спускайтесь и поверните налево. Там вы обнаружите Докера. После того как Докер стукнет кулаком по полу, отбегайте назад, иначе вам по макушке может попасть какой-нибудь камень. Затем атакуйте его.



Бегите до конца этого тоннеля. Направо тупик, но там на одном из ящиков лежит Золотой Энергетический Шар. Заберите его и бегите назад. Сразу два Докера сломают деревянную перегородку и атакуют вас. Кстати, у одного из них есть какой-то предмет, так что это лишний стимул, чтобы их прикончить. Как их уничтожить? Тактика следующая: старайтесь, чтобы один из Докеров был всегда за спиной у другого. Тогда они не смогут оба бить вас одновременно.



Зайдите в комнату и начните обходить ее, начиная справа. В первом же углу вы обнаружите секретный проход. Осторожней — сверху падают камни! В следующей секретной комнате опять держитесь правой стороны. В одном из углов вы обнаружите рычаг. Дерните его, и тогда откроется какая-то комната, пока еще вам неизвестная. (Передвигайтесь по комнате очень медленно, так как мимо рычага можно запросто пройти мимо, если бежать).

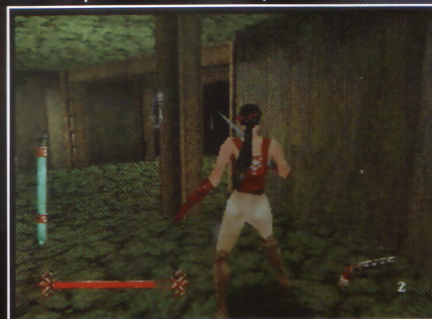
Бегите через дверной проем около рычага. Разбейте ящик слева от вас. Есть там что-нибудь? Нет? Ну и ладно. Поднимайтесь по ступенькам и проходите в следующую комнату. В центре должен лежать внушительно-го вида ящик, из которого выпрыгнет До-



кер. Убейте его и собирайте урожай, на этот раз состоящий из дополнительной жизни, динамита, пулемета и шоковой волны. Взяв все это, возвращайтесь в комнату с рычагом. Держитесь правой стены, и вы попадете в длинный коридор. Слева будет загороженный проход в комнату, откуда раньше выскочили два Докера. Делать там нечего, поэтому бегите вперед.

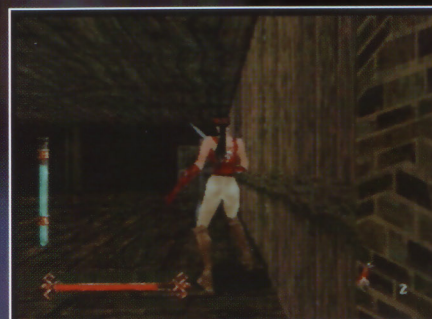
Убейте Докера, возьмите его предмет. Откройте ящик и возьмите пистолет, но будьте осторожны — рядом бочка с порохом. Повернитесь назад и бегите в коридор направо. Еще один коридор покажется слева, на этот раз заполненный водой. Смело шагайте в воду — неглубоко — и идите вперед. Осторожней — где-то чуть дальше рухнет потолок!

В конце вы увидите загороженный проход направо с бочкой пороха и стеной из



ящиков. Стрелять по бочке вовсе не обязательно и вообще делать в этом проходе нечего, тем более что попасть туда невозможно. Впереди окажется комната с двумя крайне противными насекомыми. Убейте их и возьмите один предмет, который останется около одного из трупов.

Выходите из комнаты через другой проход, по пути уничтожив еще одно насекомое. В конце коридора приветливо машет щупальцами Монстр из Темзы. Бросьте ему в морду динамит. Осторожно идите влево и прыгайте на деревянные мостки. Потом поверните налево и прыгайте на каменный пол. Убейте Докера, охраняющего рычаг, и потяните за рычаг. Идите обратно, вновь



прыгайте на деревянную платформу, а затем на каменный пол, в то место, откуда вы начинали свое надводное путешествие.

Небольшое лирическое отступление. Представьте себе, как обидно, когда вы прошли большую часть уровня, осталось совсем немного, и вдруг из-за некоторой



приторможности игры вы падаете в воду и теряете свою последнюю жизнь. Это очень неприятно и происходит не по вине игрока. Но не стоит из-за этого стучать геймпадом по полу, трясти телевизор и орать на близких, которые вообще ни в чем не виноваты. Поберегите свои нервы и последуйте нескольким советам, которые, возможно, вам помогут. Во-первых, потренируйтесь. Просто прыгайте на любом доступном вам уровне из самых разных точек, особенно обращая внимание при этом на

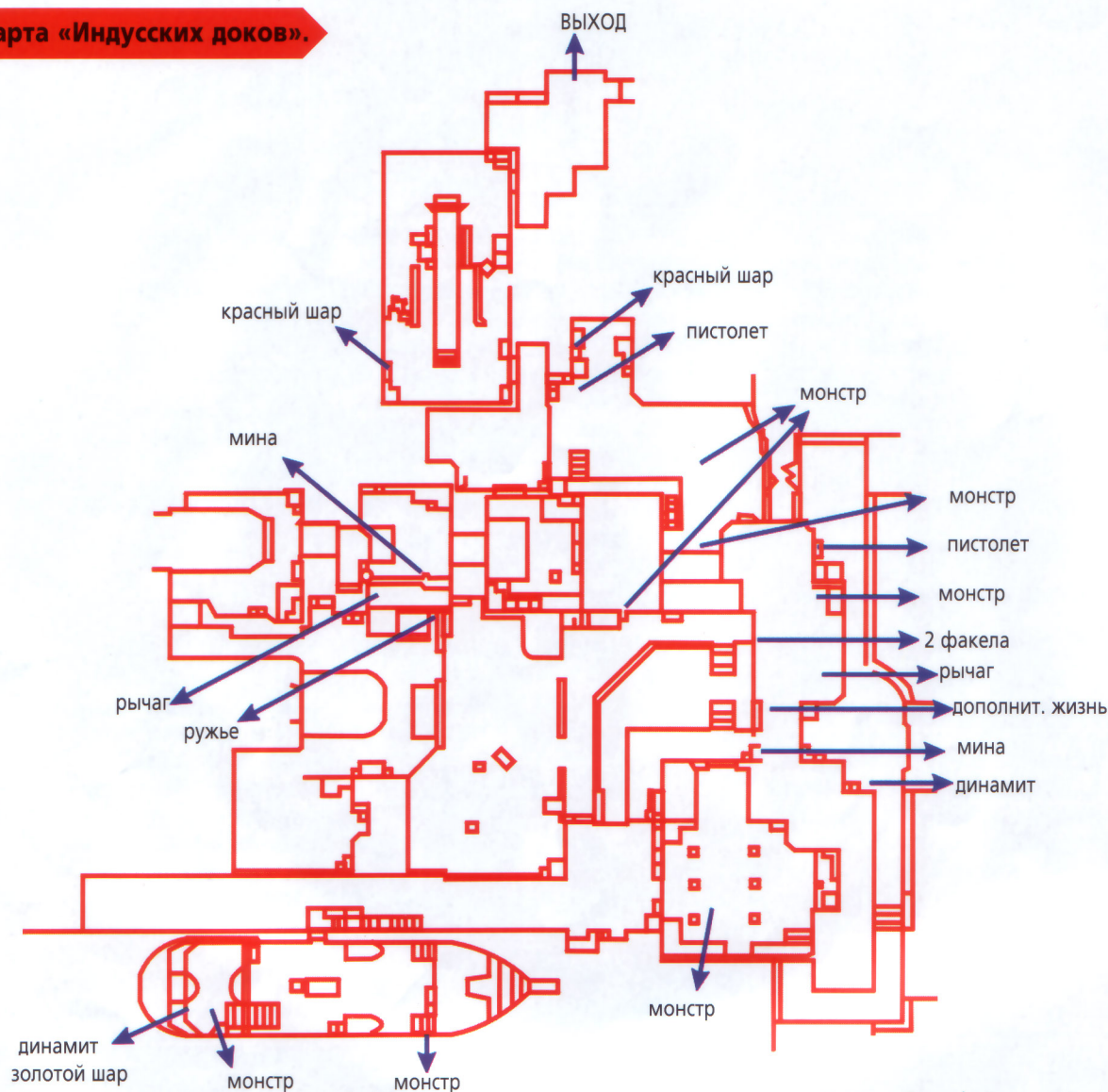


поведение камеры. Именно она, кстати, в большинстве случаев — виновница этих бед. Во-вторых, существует небольшая тонкость, связанная с управлением. После того как ваш персонаж оторвался от земли, то есть совершил уже половину прыжка, уберите палец с кнопки «стрелка вверх». Прыжок окажется более точным и безопасным.

Продолжим наше повествование. Подойдите к краю колодца, где ранее сидел Монстр из Темзы, и прыгните вперед. Повернитесь налево и прыгните еще раз на плавающую доску. Идите направо и посмотрите на плавающие бочки с порохом, надеюсь, еще не отсыревшим. За бочками очередной Монстр из Темзы. Что нужно сделать? Правильно, стрелять.



Карта «Индусских доков».



Кстати, берегите боеприпасы, иначе в самый нужный момент вы окажетесь перед лицом неминуемой смерти.

Прыгните на платформу справа. Пристрелите насекомое, если есть пистолет, подберите предмет, оставшийся после него. Снова прыгайте в том же направлении на следующую платформу. Оттуда прыгайте в тоннель и разбейте деревянную перегородку. Там вы найдете Красный Энергетический Шар и дополнительную жизнь. Возьмите их и возвращайтесь на плавающую платформу. Поверните направо и вновь прыгайте. Пристрелите еще одно насекомое и подберите предмет.

Бегите прямо, в коридор. Медленно приблизьтесь к дверному проему — на голову в очередной раз посыпется какой-то мусор. Убейте очередное насекомое и бегите по мосту через небольшой пруд.

На другой стороне бегите в един-

ственный коридор, в котором придется расправиться с последним на этом уровне насекомым. Продолжайте идти, пока не достигнете двух ворот. Это конец уровня. Сохранитесь и продолжайте играть.

>>> Глава Пятая: «ИНДУССКИЕ ДОКИ».

Комба для Нади:

квадрат, треугольник + О

Комба для Игнатиуса:

Квадрат, Х, Квадрат, О + треугольник

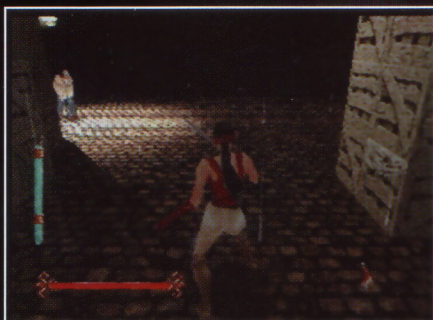
Уровень начинается с того, что слева от вас бродит зомби. Убейте его и принимайтесь за ящики в этой комнате. Вы должны найти два пистолета и Красный Энергетический Шар. Впереди своей печальной участи ждут еще два зомби. Идите в дверной проем налево, прыгайте через небольшую дощатую перегородку и посмотрите на Монстра из Темзы. Насмотрелись? Теперь

стреляйте. Возьмите пистолет из ящика, который пригодится для следующего обитателя вод Темзы.

За железной дверью стоит зомби, очевидно не догадывавшийся о том, что двери можно открывать. И поделом ему. Взмах стали — ноги в одном углу, туловище в другом. Вернитесь назад, перепрыгните через перегородку и прыгните на выступ, пробегите вперед и прыгните на верхушку. По-

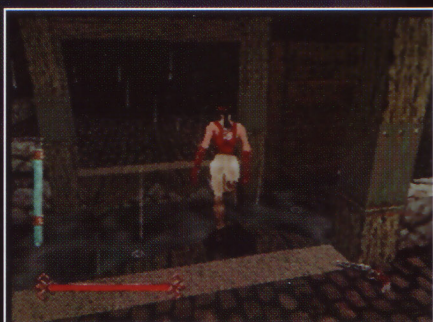
Умиравший от ран мужчина из последних сил простонал «Бар Морской Волк... Абрам Грейстоун...» Найдите бар «Морской Волк».





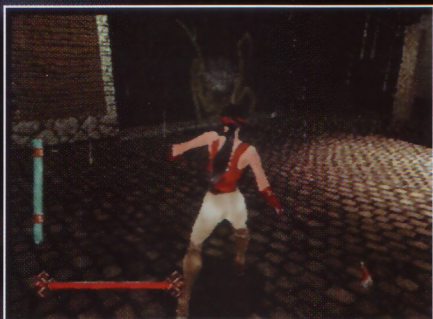
верните налево и войдите в дверь. За этим тут же следует быстрая атака зомби, затем справа рушатся ящики и оттуда выпрыгивает Докер, как всегда голодный и злой. Убейте эту парочку и возьмите дополнительную жизнь, факел и предмет, оставленный Докером.

Нажмите на рычаг, чтобы открыть дверь. За дверью поверните направо и продолжайте идти. В следующей комнате из тени

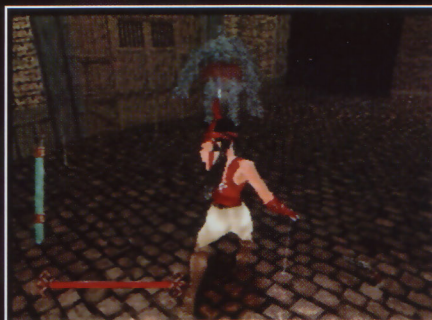
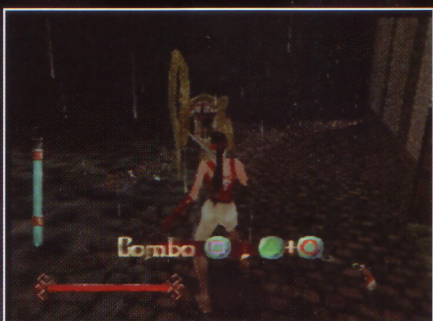


неожиданно покажется Докер. Убейте его и продолжайте идти вперед. В углу справа возьмите из ящика динамит. Впереди сидит Монстр из Темзы. Стреляйте и продолжайте свой путь.

Обратите внимание на бочки наверху. Так и хочется подойти к ним и выяснить, почему это они там лежат. Не советую, потому что на самом деле это не простые бочки, а очень вредные и опасные. То бишь это



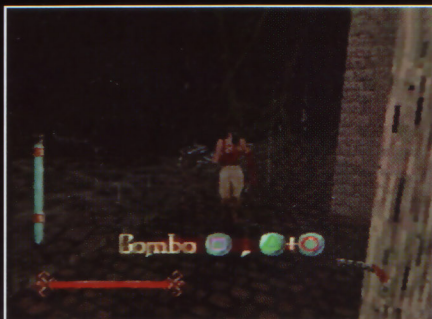
ловушка. Пускай себе катятся мимо вас, и чем возиться с бочками, лучше заняться виновником, учинившим столь подлую выходку, — Докером, который вроде бы даже весело посмеивается.



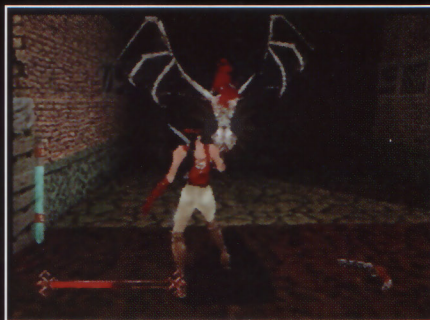
В углу поверните направо и бегите к дверям. Опасайтесь обвалов! То ли они случаются из-за землетрясений, то ли все это происки нашего закоренелого врага Адама Кроули — точно неизвестно, но уклоняться от них стоит. Кроме обвалов вас здесь ожидает еще один Докер. Убейте его и оглянитесь. Никаких предметов здесь нет, но не забудьте захватить то, что осталось от умерщвленного вами монстра.



Идите в другую дверь, соблюдая осторожность. Не исключены разные обвалы и ловушки. Разбейте перегородку справа от двери и возьмите мину. Впереди виднеется старенький мост через какой-то канал. Однако стоит только вступить ногой на мост, как вашей персоной заинтересуется такой же старенький зомби. Старенький зомби не преграда на нашем пути, поэтому идем дальше.



Справа прилетит смертоносный дух и тут же начнет атаковать. Его атака может обернуться неминуемой смертью, если не «сделать» его быстро и аккуратно. Сойдя с моста, поднимитесь вверх (обязательно увиди-



те куда) и повернитесь налево. Разбейте ящики впереди и возьмите Золотой Энергетический Шар. На первом же левом повороте вам предстоит немножко поразмышлять, какой дорогой пойти дальше: можно идти направо через ворота, а можно продолжать «держаться левой стены». Перестаньте размышлять и идите налево.

Впереди уже выстроилась целая очередь: впереди смертоносный дух, за ним наш ста-



рый приятель Докер. Убейте монстров, не нарушая очередности их построения — сначала дух, потом Докер. Чуть дальше вы сможете увидеть корабль, куда, собственно следует попасть. Поднимитесь на палубу корабля по трапу. Тут же появляется первый морячок — Докер. Справиться с ним нужно как можно быстрее, постарайтесь прижать его к стене, тогда никакие опасности вам грозить уже не будут.

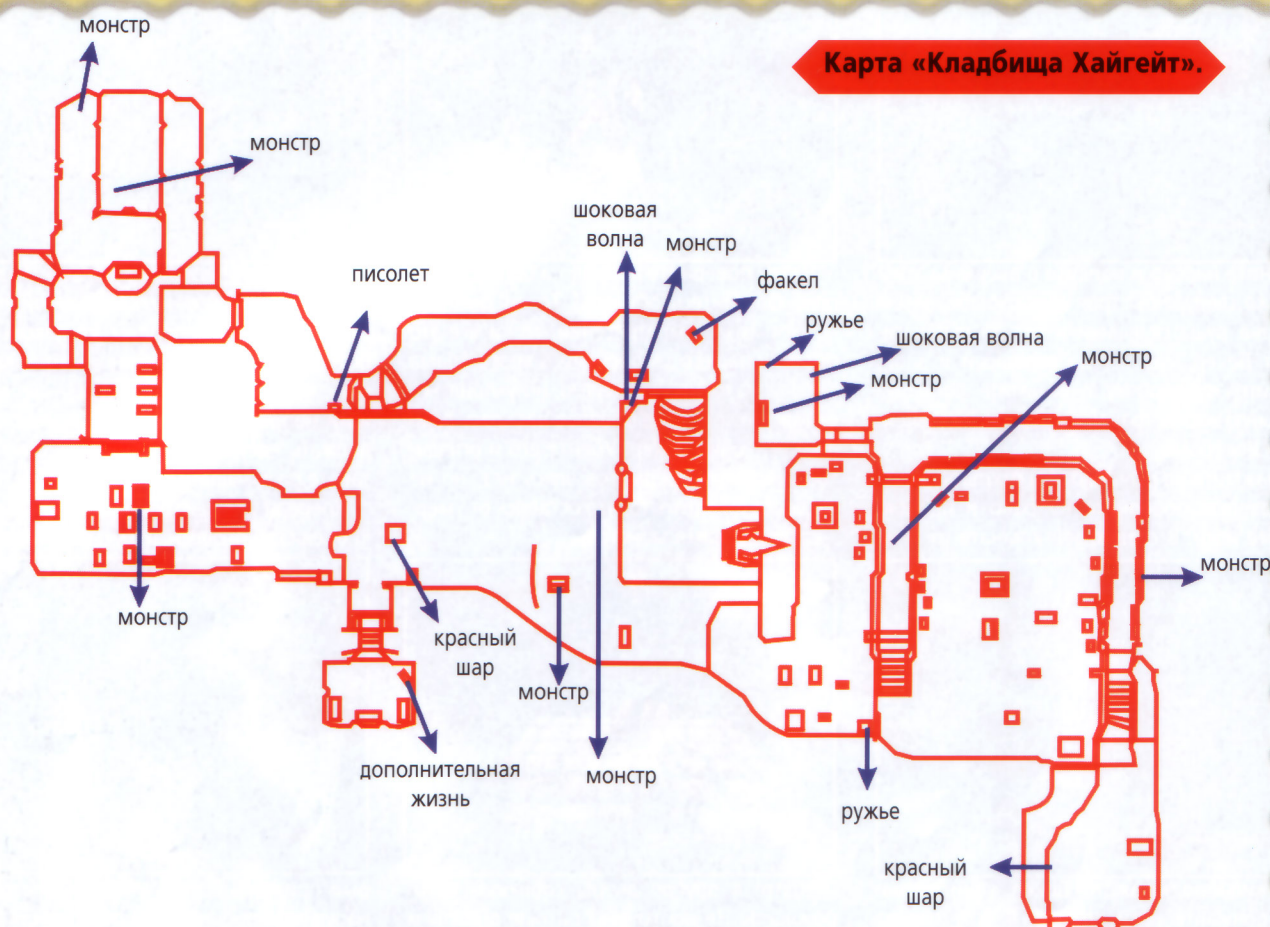


Парочка зомби не замедлит показаться. Лучше не пробегайте мимо них и сразитесь — у одного из них есть какой-то предмет. Посторонись — кряк летит! Ну и жуть! Самое время отдохнуть и добить Докера, который позорно бежал. Второй Докер ждет вас чуть дальше, охраняя два Золотых Энергетических Шара и динамит. Возьмите все это, предварительно убив горе-охранника, и убегайте с корабля.

Идите налево и в конце убейте еще одного Докера. Будьте осторожны, сражаясь с ним, следите, чтобы он не столкнул вас в воду. Идите назад по направлению к кораблю, затем поверните налево (ориентируйтесь на фонарь на

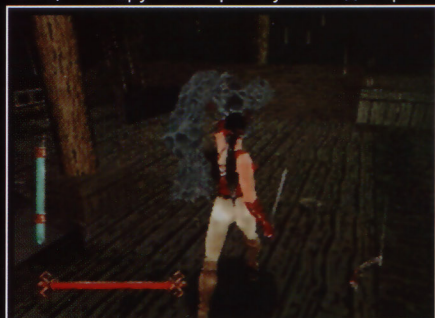


Карта «Кладбища Хайгейт».



низкой стене). Как только вы заходите во дворик, на вас с неприятным звуком бросается смертоносный дух. Убейте его и идите к Монстру из Темзы. В принципе, можно избежать неприятного прикосновения его щупалец, но я советую все же пристрелить его или закидать динамитом.

Пройдите по краю (не свалитесь в воду — это не так уж и сложно, как можно подумать) и на другой стороне убейте Докера. В



ящиках рядом найдите автомат. Если вы до сих пор не убили Монстра из Темзы из-за отсутствия боеприпасов, убейте его сейчас. Бегите вперед по аллее.

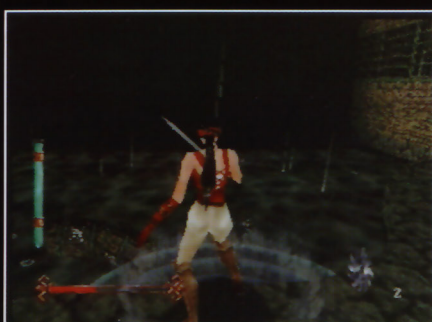
Ого, еще один «водяной»! Не слишком ли их много на один уровень? Пристрелите Монстра из Темзы, а заодно расправьтесь и с Докером, который стоит в углу.

Чуть дальше путь пересекают качающиеся маятники. Прежде чем бросаться



сквозь них, разбейте ящики справа и возьмите мину. Затем вычислите нужное время и прыгайте мимо маятников. (Честно говоря, я их терпеть не могу вообще ни в одной игре, хоть в Nightmare Creatures процедура прохождения «сквозь» маятники несколько упрощена: из-за случайности можно запросто потерять целую жизнь.)

Поверните налево и осмотрите непонятную штуковину впереди — это она, кстати,



издает такой грохот чуть ли не по всему уровню. Справа разбейте ящик и возьмите Золотой Энергетический Шар. Повернитесь на 180 градусов и откройте дверь в противоположной стороне. Идите вперед и в конце своего пути потяните рычаг, который поднимет ворота чуть выше. Идите назад и поверните направо.

Когда начнется обвал, отскочите и подождите, пока он не кончится. Посмотрите



— слева будут видны ворота, которые вы подняли в результате нехитрой манипуляции с рычагом. Идите туда, прямо по аллее. Затем поверните налево и откройте двери. Убейте Докера и не забудьте забрать предмет, который у него был. Впереди вы увидите маятник, но прежде чем проскочить мимо него, повернитесь налево и возьмите Красный Энергетический Шар из ящика. Мимо мертвой зоны маятника проскочит До-

кер, убейте его и осторожно идите вперед, потом поверните направо.

Вы должны попасть во дворик, в котором расположен дом со светящимися окнами. Приблизьтесь к нему, чтобы закончить уровень. Не забудьте сохраниться и продолжайте.

>>> Глава Шестая: «КЛАДБИЩЕ ХАЙГЕЙТ».

Где-то неподалеку воют волки. Начало предвещает ничего хорошего. Внимательно осмотритесь кругом. Н-да, опять кладбище. Ну что ж, кладбище, так кладбище, главное — быть быстрым и максимально осторожным. Повернитесь налево, возьмите Красный Энергетический Шар — с ним все-таки спокойнее. Несколько дальше вы сможете

**Грейстоун подсказал вам, что нужно найти Эммуэля Пеписа...
...который похоронен на кладбище Хайгейт.**



познакомиться с первым оборотнем, но, к сожалению, далеко не последним — они буквально наводняют этот уровень. Оборотень должен прыгнуть с низкой стены, а убить его не так уж и сложно.

Идите дальше вдоль линии склепов. Следующий оборотень выскочит где-то между третьим и четвертым склепом. Оставляйте некоторое пространство между оборотнем



и собой, когда нападает он, и, напротив, старайтесь прижимать его к стене, когда инициатива переходит в ваши руки. Продолжайте свой тоскливый путь вдоль склепов, справа — недалеко от места сражения со вторым оборотнем вы найдете пистолет.

Как только вы повернете налево, выскочит следующий оборотень. Используйте уже пресловутую систему обороны/атаки и ни-



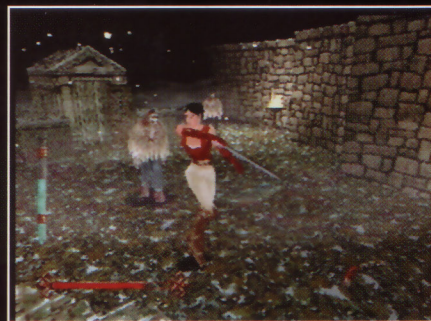
каких проблем у вас не возникнет. В конце «склепового» пути вас ожидает жуткое зрелище. Вам предстоит увидеть, как развернется могила и оттуда выскочит оборотень. Несколько страшноватое зрелище. Но надо действовать: несколько хороших ударов навсегда уложат оборотня в могилу.

Зайдите в склеп слева, чтобы собрать полезные предметы. Вдоль стены стоят гробы, и среди них выделяется огромный черный гроб около черной стены (прямо не солюшен, а страшилка какая-то!). Как только вы зайдете в помещение, гробы с глухим треском откроются и на вас нападут самые лучшие представители нечистой силы. Помните, что главное в сражении с ними вовсе не атака и последовательное убийство монстров одного за другим, а крепкая оборона,



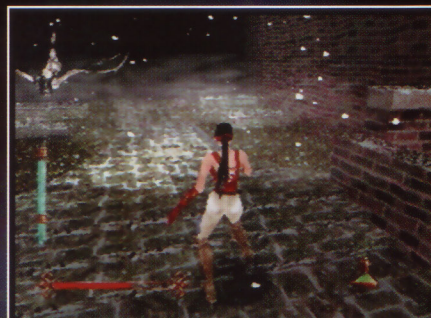
подкрепляемая разными Энергетическими Шарами.

Когда вы расправитесь со всеми, ударьте по одному из гробов, и тогда, как по сигналу, вылезут оставшиеся существа. Сражаться с ними лучше всего слева от большого черного гроба около выхода. Вообще-то в этих сражениях большую роль играет inventory. Без него вряд ли представляется возможным остаться живым, полуживым или хотя бы полумертвым. А наиболее эффективная вещь, которая наилучшим образом возьмает действие среди огромного количества монстров, — это бутылка с газом. После битвы соберите все предметы, оставленные убитыми монстрами, их должно быть довольно много. В одном из гробов вы должны найти шоковую волну, в другом



— автомат. А в большом, черном гробу, кроме вылетающей стаи летучих мышей, увы, ничего нет.

Окончательно закончив разборку здесь выйдите назад, во дворик перед могилой. Поверните направо и идите вперед. Откройте ворота, убейте зомби и заберите предмет, который он нес с собой. На лес-



тнице прямо перед вами вас атакует оборотень. Расправившись с ним, поднимайтесь вверх, поверните направо и пройдите через маленькие ворота в следующую часть кладбища. Там сразу же остановитесь, повернитесь налево и разбейте ящик, чтобы достать автомат.

В другом конце кладбища на вас нападёт оборотень. Как обычно, оставляйте место



между вами во время обороны и прижимайте его к стенам. Маневры, а также использование различных статичных объектов позволит вам выйти из битвы невредимым. А это очень важно сейчас.

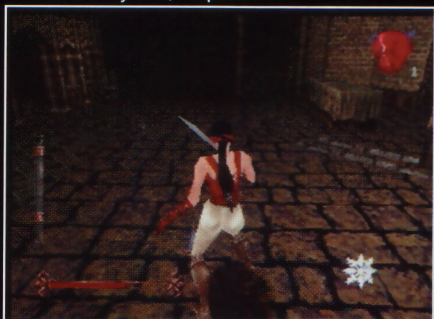
В одно мгновение вы замечаете Адама Кроули, который швыряет вам под ноги динамит. Как всегда, он оказывается быстрее вас. Но это только пока.

Чуть дальше на вас нападёт зомби. Рассеките его пополам и возьмите предмет, который он должен оставить после себя. Но будьте крайне осторожны! Не успеют две части зомби упасть на землю, как на вас нападёт смертоносный дух. Убейте его как можно быстрее.

Поверните направо. Заросли кустарников мешают дальнейшему продвижению вперед — расчистите их. В



конце кладбища на вас нападет смертоносный дух. Убейте его и возьмите Красный Энергетический Шар с могилы. Откройте ворота в заднем углу кладбища, ударив в них. Пройдите за ворота, затем поверните налево. Когда начнется обвал, отскочите назад и подождите, пока он не кончится. Затем продолжайте свой путь. Убейте зомби и оборотня, затем совершите маленький «налет» на гробы. Вы должны найти дополнительную жизнь (полагаю, сейчас она вам особенно нужна) и факел.



Выйдите из склепа и идите в другие ворота, где вас должны встретить два зомби, которые в скором времени должны образовывать четыре равноправные части. Не без вашей помощи, конечно. Из гробов кто-то постоянно улетает, не обращайте внимание, это для красоты. Какой-то совсем уж дряхлый зомби с трудом выйдет из могилы — вежливо уложите его обратно и отберите предмет. А вот смертоносный дух куда опаснее, постарайтесь расправиться с ним без лишних проблем — сейчас они вам не нужны.

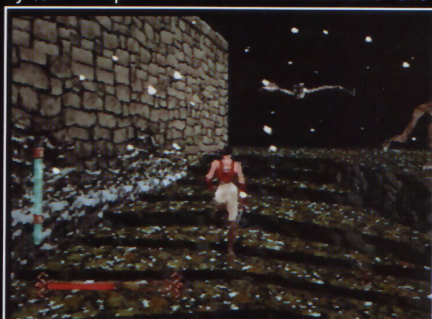


Идите вверх по лестнице и все время будьте готовы к атаке смертоносного духа. Идите по каменной дорожке налево, соблюдая осторожность. Когда начнется обвал, отскочите назад, переждите и продолжайте свой путь. Идите вниз по коридору к часовне. Знайте, что впереди вас ждет оборотень, чтобы для вас он не был неприятной неожиданностью. Убейте его и идите налево.

Слева разобьется окно, и оттуда выпрыгнет оборотень. Расправьтесь с



ним и заберите предмет, который он должен оставить. У зомби, который ходит рядом, никаких предметов нет, но убить его все равно придется. Из окна вы выпрыгнуть не можете, хотя оно по крайней мере в полтора раза больше вас. Что поделаешь, придется остаться в часовне. Продолжайте постоянно идти вдоль левой стены. Следуя этому маршруту вы не должны заблудиться, что, в принципе, не так уж и сложно в этом месте. Чуть дальше из окна выпрыгнут сразу два оборотня. Всеми возможными спо-



собами расправьтесь с ними, найдите левую стену и идите дальше.

В небольшой комнате, в которую вы должны попасть, придется сразиться с зомби. Идите к двери слева, откройте ее и выходите наружу. Во дворике уничтожьте зомби и поверните направо. Там оборотень. Его, соответственно, также нужно убить. В конце дворика вы найдете ворота, которые какой-то очевидный идиот догадался забаррикадировать бочкой с порохом. Если есть пистолет, стреляйте, если нет — откройте ящик около ворот и возьмите его оттуда.



Идите через гостеприимно распахнувшиеся ворота прямо в пещеру. Словно приветствуя вас, оттуда вылетит стая летучих мышей, сделайте им ручкой — они совершенно безвредны. А вот сказать того же о смертоносном духе, о зомби или об оборотне, которые находятся внутри, никак нельзя. С каждым из них придется поработать индивидуально и по очереди, а для того чтобы очередь была соблюдена, не нужно рваться вперед, сломя шею. Продвигай-

тесь вперед маленькими шагами, и цивилизованная беседа на высшем уровне вам гарантирована. В противном случае нападение всех трех монстров одновременно для вас может весьма печально обернуться.

Заберите предмет, который был у оборотня. Откройте гробы. В левом будет лежать факел, в правом — шоковая волна. Обернитесь назад и поднимайтесь вверх, где на вас одновременно нападут два (!) оборотня и вдобавок к ним смертоносный дух. Справиться с ними можно, только пользуясь сподручными средствами. Если таковых в наличии не имеется, то знайте, что вы где-то чего-то не подобрали или слишком много транжирите. Пройдя столь жестокое испытание, идите в маленькое здание впереди, чтобы закончить уровень. Сохранитесь и продолжайте.

>>> Глава Седьмая:

«ХЭМПСТЕДСКАЯ ПУСТОШЬ».

Комба Нади для уровня:

X, стрелка вверх + X

Комба Игнатиуса для уровня:

квадрат, треугольник, X

С самого начала повернитесь назад, разбейте окно и возьмите Красный Энергетический Шар, спрятанный там. Затем развернитесь и убейте двойного зомби. Идите по каменной дорожке вперед, пока она не закончится. Откройте ворота слева и пройдите в открывшийся дворик. Впереди пока-

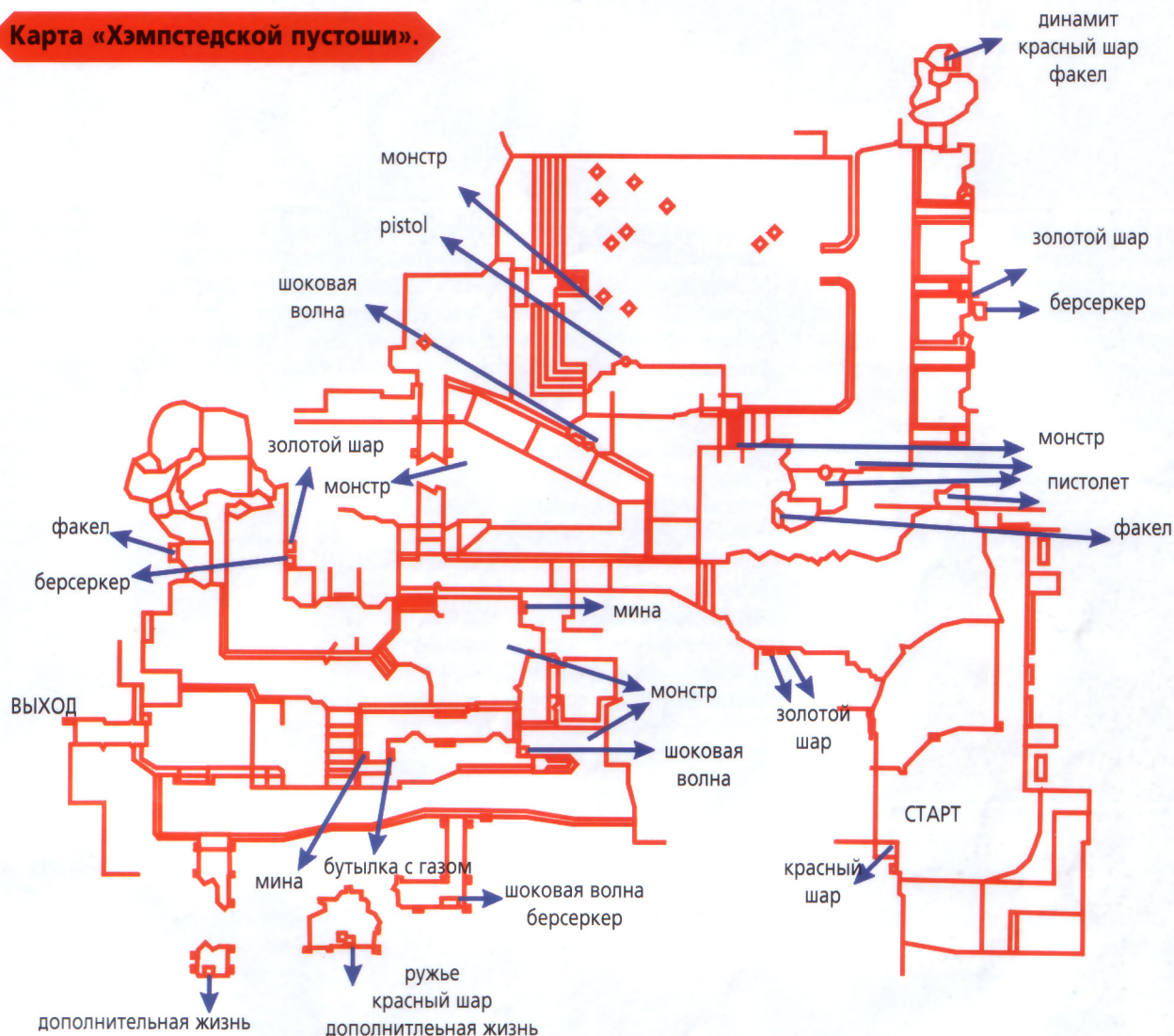
Кроули заразил Хэмпстедскую Пустошь новым отвратительным видом пауков



жутся два двойных зомби. В качестве помощников используйте различные статичные объекты — деревья, стены и т.д. Справившись с ними, не расслабляйтесь — выскочит еще один. Кто-то из этих трех монстров должен оставить полезный предмет — обязательно возьмите его. Идите назад через ворота. Справа от ворот идите во вход, увитый виноградными лозами, в здание. Возьмите пистолет из ниши слева, затем вернитесь во двор. Подойдите к зданию слева за фонарным столбом. Разбейте окно и возьмите Золотой Энергетический Шар, который должен там лежать. Повер-

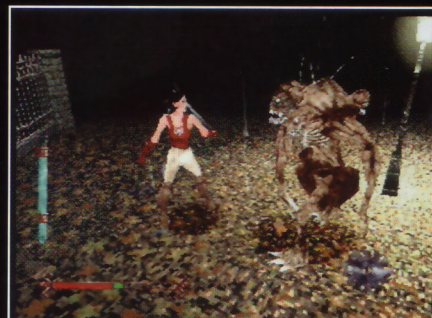


Карта «Хэмпстедской пустоши».



ните направо и пересеките двор, направляясь к каменной дорожке. Посмотрите направо и заметьте Монстра из Темзы за низкой каменной стеной. Расправьтесь с ним пока еще рано, поэтому продолжайте свой путь. Как только вы подойдете к фонарному столбу спрыгнет паук и начнет себя крайне агрессивно вести. На данном отрезке игры битва с ним не представляет никакой сложности, поэтому бейте его побыстрее и идите вперед. В конце каменной дорожки справа покажутся ступеньки. Пока

не стоит туда идти. Возвратитесь к тому отрезку вашего пути, где за каменной стеной виден Монстр из Темзы. Идите через пролом в стене и убейте его (желательно традиционным способом — из пистолета, автомата или с помощью динамита). Потом обойдите его труп справа и возьмите взрывную волну из ниши. Идите назад к лестнице, но не особенно спешите по ней подниматься — сверху из темноты выскочит двойной зомби и начнет махать своими четырьмя лапами. Если вы не будете готовы к

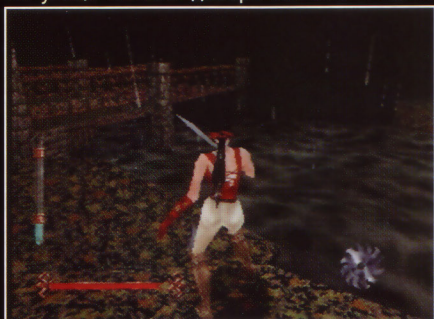


этой атаке, то вполне возможно, что этот потенциально сильный монстр сможет причинить вам значительные повреждения. Почти одновременно к битве присоединится еще один двойной зомби и паук. Отступайте, тогда у вас появится шанс справиться с каждым из них в отдельности. Сражайтесь с ними, не отходя от стены, к которой вы их должны прижать. Старайтесь, чтобы все трое монстров не смогли объединить свои усилия в сражении против вас. После битвы на поле боя должно остаться



ся два предмета, которые нужно обязательно взять с собой (возникли, наверное, проблемы определенного рода со здоровьем).

Идите вперед и повернитесь направо, чтобы быть готовым к атаке двойного зомби, притаившегося в углу. Убейте его, возьмите факел, вернитесь во дворик. Далее вам предстоит решить, куда идти — по узкой тропе через ворота направо или вниз по улице налево. Доверьтесь мне и идите



направо. Путь закончится запертой дверью. (Это была шутка). Идите назад и поверните направо. Там на вас нападет паук — расправьтесь с ним (используйте стены).

Пройдите до двери в конце пути, потом поверните налево и разбейте деревянный



забор. Прыгните через перегородку и возьмите Золотой Энергетический Шар в углу. Здесь же разбейте окно, чтобы взять «берсекер». Идите обратно на улицу.

Пропустите следующий поворот направо — ворота там закрыты. А вот на следующем поверните. Разбейте деревянную ограду слева и прыгните вниз в небольшой внутренний дворик гостиницы. Во дворике разбейте деревянную баррикаду, чтобы попасть в секретное место. Там же разбейте еще одну деревянную баррикаду справа. Возьмите динамит, Красный Энергетический шар и пистолет. Выйдите во дворик и заберитесь наверх. Пройдите вперед, пересекуте улицу и разбейте очередную деревянную баррикаду. Сразу же нападет двойной зомби. Давно его не видели! Убейте его, затем идите вдоль правой стены. По-



ка не поднимайтесь по ступенькам, но подойдите к противоположной стене. Обойдите все кругом и соберите все-все-все предметы, которые здесь находятся. В нише справа возьмите пистолет. Убейте двойного зомби и возьмите его предмет. Затем вернитесь к входным воротам и бегите по лестнице. Убейте очередного двойного зомби, который выскочит из тени.

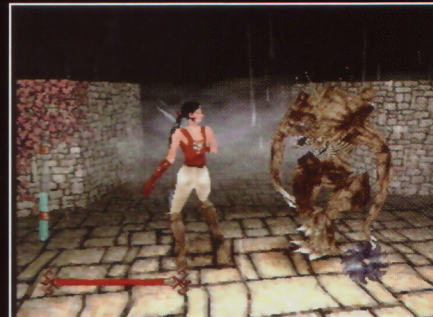
На полпути вы встретите Монстра из Темзы, который возникает около моста. Расстреляйте его, затем прыгните через пролом.

На другой стороне можно идти налево или продолжать путь вперед. Путь налево закончится тупиком, поэтому идите вперед. Убейте паука на середине лестницы. Слева разбейте окно и возьмите оттуда спрятанную мину. Идите вправо от окна и сломайте низкий деревянный забор. Убейте там



паука. В убежище пауков вы должны найти три Золотых Энергетических Шара. Выйдите оттуда и сломайте забор впереди. Сразу же выскочит двойной зомби. Убейте его и возьмите предмет, который у него был.

Войдите во двор, откуда выскочил двойной зомби, и обойдите его кругом, вдоль правой стены. Там вы должны найти мину. Разбейте окно рядом с местом, где лежала мина, и возьмите бутылку с газом. Вернитесь назад. Идите налево и оглянитесь на перепутье четырех дорог. Справа вы должны увидеть двойного зомби. Идите туда и убейте его. Два паука ждут вас во дворике слева. Прижмите их к стене, и тогда особен-



ных хлопот они вам не доставят. Разбейте здесь окно, чтобы взять «Берсекер» и Золотой Энергетический Шар. Идите назад и пролезьте сквозь щель в стене.

В комнате, затянутой паутиной, убейте паука, затем проберитесь к деревянной двери и идите дальше. Справа в нише вы сможете найти факел и Золотой Энергетический Шар. Убейте двойного зомби на другой стороне и вернитесь обратно на перекресток четырех дорог. Идите налево и убей-



те Монстра из Темзы, сидящего в реке. Чуть дальше справа вы увидите еще одного Монстра, но пока не трогайте его. Кстати, советую на данном этапе игры экономить патроны. Боеприпасы вам нужны прежде всего для тех сражений, в которых без дистан-

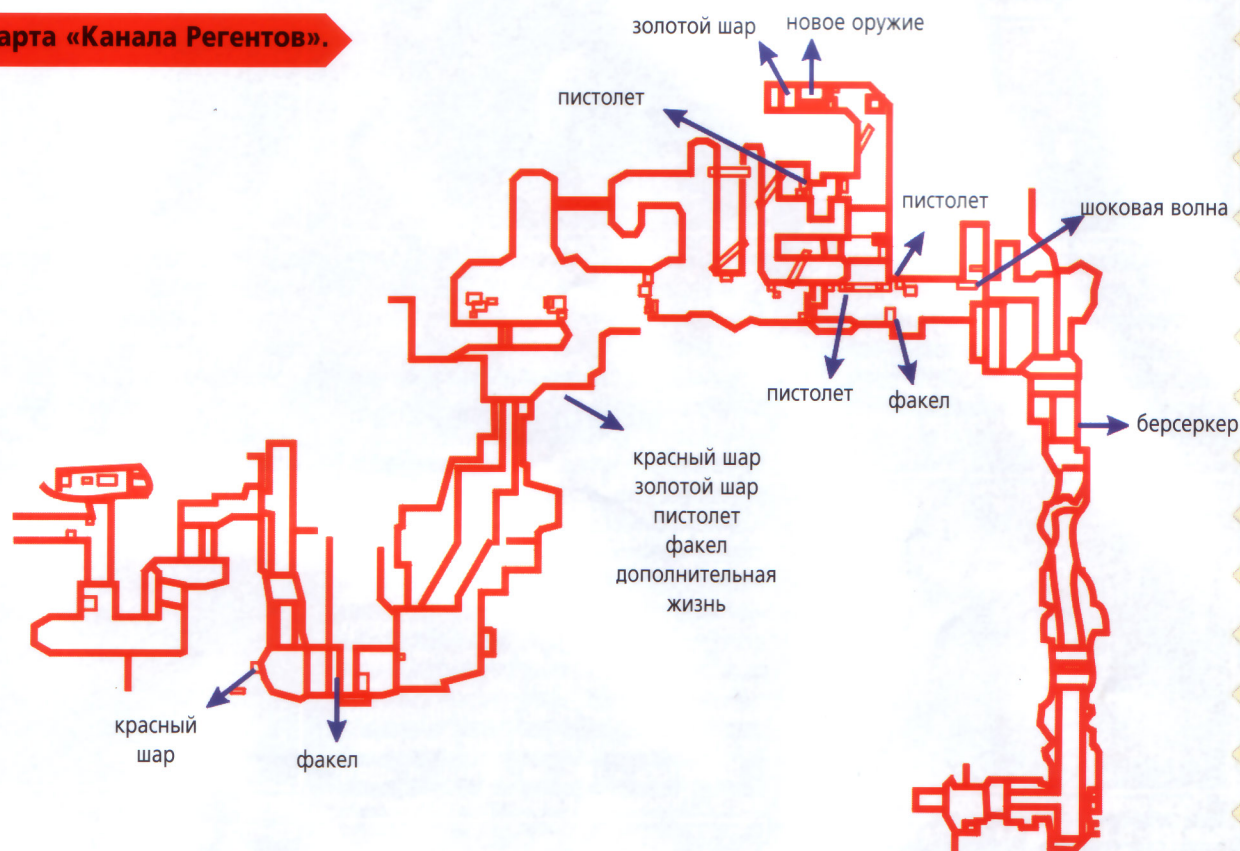


ционной атаки обойтись невозможно, например, стреляя по пресловутым Монстрам из Темзы.

Идите вперед, но потом уклонитесь вправо от летящих бочек, посланных двойным зомби. Убейте его и возьмите предмет, который он должен оставить.

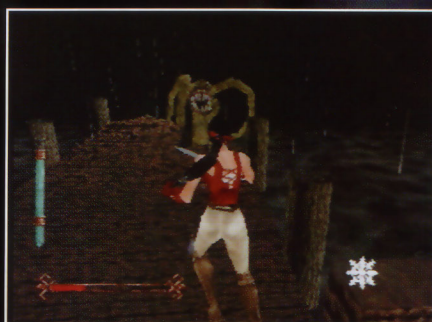
Слева возле стены сидит паук. Убейте его и идите за стену, чтобы взять взрывную волну, лежащую на ящике. Идите назад, поверните налево. Убейте Монстра из Темзы, затем возьмите из ящиков взрывную волну, пистолет и «Берсекер». Поверните направо и идите вперед, затем прыгните на следующую платформу. Будьте осторожны — не утоните, иначе все придется начинать заново. Но прежде чем прыгнуть, пристрелите еще одного Монстра из Темзы. Ого! Еще один Монстр поднимается из водной пучи-

Карта «Канала Регентов».



ны. Убейте и его, затем возьмите автомат, Красный Энергетический Шар и дополнительную жизнь из ящиков. Возвратитесь на основную платформу и поверните налево. Убейте еще одного Монстра из Темзы (как раз того, которого вы раньше оставили в живых). Возьмите дополнительную жизнь и вернитесь на основную платформу.

Идите вверх по ступенькам слева. Слева — пауье гнездо. Войдите туда и перебейте



его обитателей (пауков, естественно). Дверь закроется после того, как вы зайдете. Пройдите через пауье гнездо в противоположную сторону. Вам посчастливится увидеть вот уже в третий раз Адама Кроули, в третий раз «делающего ноги». Что-то он еще придумает... Идите вперед до конца, чтобы закончить уровень. Сохранитесь и продолжайте.



>>> Глава Восьмая: «КАНАЛ РЕГЕНТОВ».

Комба для Игнатиуса на уровне:

X, квадрат, квадрат

Комба для Нади на уровне:

X, стрелка вверх + X, треугольник + X

Как только уровень загрузится, сразу же бегите вперед, иначе Докер может застигнуть вас врасплох. Когда разберетесь со своим местоположением, убейте монстра. Идите вперед и проскочите мимо качающегося крюка. Дальше убейте насекомое, которое прилетит сверху. В очередной раз проскочите через качающийся крюк, затем бегите.

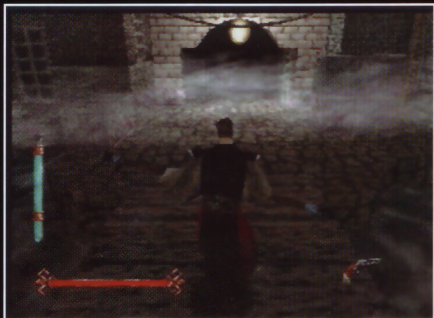
Очень осторожно приблизьтесь к следующей арке. Чуть дальше вас будет ждать Докер. Как только вы попы-



Кроули продолжает ускользать от вас. Найдите его прежде, чем появятся новые жертвы.



таетесь к нему приблизиться, он стремительным движением опустит свои кулаки на землю, в результате чего будет небольшой обвал. Отпрыгните назад и переждите, пока он закончится. Сражение с Докером весьма и весьма опасно для вас — очень нелегко удержать на мосту и не свалиться в воду.



Проскочите мимо очередного качающегося крюка. Впереди на самом краю моста лежат несколько ящиков. Осторожно приблизьтесь к ним. Когда из воды покажется Монстр из Темзы, как можно быстрее пристрелите его. Перепрыгните через дыру в мосту и продолжайте свой путь. Впереди покажется насекомое. Будьте очень внимательны, сражаясь с ним, — из-за ограниченности пространства убить его очень нелегко. После уничтожения насекомого возьмите предмет, который оно оставит. Разбейте



второе окно справа и возьмите «Берсеркер».

Далее вам предстоит выполнить сравнительно непростую операцию — проскочить целым и невредимым через четыре качающихся блока. Секрет заключается в том, что как только вы выбрали необходимое время, когда можно будет пробежать мимо первого блока, бегите до конца, не останавливаясь. Скорее всего, тогда все должно закончиться благополучно.

Поверните налево и идите вперед. Впереди рушатся ящики, а из-за них выскакивает Докер. Одновременно начинает размахивать щупальцами неподалеку расположенный Монстр из Темзы. Не под-



ходите близко к краю, а затем убейте обоих, используя «Берсеркер».

Когда они окажутся мертвыми, идите дальше вперед. Убейте внезапно вылетевшее насекомое и разбейте несколько ящиков рядом, в которых хранятся два пистолета и факел.

Дальше путь загромождают ящики, поэтому идите назад. Не поворачивайте налево, но продолжайте свой путь вперед. Убейте Докера и продолжайте идти по дороге до конца. Разбейте ящики в конце своего пути и возьмите усовершенствованное оружие, Золотой Энергетический Шар и «Берсеркер». Лодки, которые вы видите неподалеку, совершенно непригодны для использования (это вам не Tomb Raider II), поэтому не стоит обращать на них свое внимание.

Вернитесь назад, за ящики, и идите вверх. Поверните направо, перепрыгните



через ящики. Если есть пистолет, пристрелите Монстра из Темзы, если нет — тогда придется сразиться с ним позже. Или же можно разбить один из труднодоступных ящиков и достать пистолет.

Поверните назад и перепрыгните через ящики. Поверните направо, идите вперед, еще раз направо и осторожно идите вперед по планке. Оба Докера начинают атаковать одновременно, а чуть далее вас ждет Монстр из Темзы. Предлагаю сначала расправиться с Докерами (может быть, применяя что-нибудь из инвентори), а затем разобратся с обладателем длинных щупалец.

Бегите направо. Однако прежде чем продвинуться дальше, постарайтесь хоро-



шенечко разглядеть территорию. Идите вниз по планке справа. Вы должны попасть к ящикам, в которых ранее уже нашли пистолет. Возвратитесь по планке назад и поверните направо.

Здесь убейте Монстра из Темзы и идите вперед. Ударьте по веревкам — тогда ящики впереди должны свалиться в воду. Про-



должайте идти вперед и подстрелите еще одного Монстра из Темзы. Пройдите по планке через воду, в которой плавают бочки. Если вы стрельнете по одной из них, то все они сразу же взорвутся. Продолжайте идти вперед. Докер и насекомое ждут вас на другой стороне. Убейте их и заберите предметы, которые у них были. Вернитесь назад и поверните налево. Вы увидите Монстра из Темзы, которого, соответственно, следует убить. Пересеките очередную планку и убейте Докера.



Посмотрите внимательнее, и вы увидите, что дальше можно идти двумя путями: направо (еще одна планка) или налево (деревянная баррикада). Для начала сломайте баррикаду. За ней вы увидите Монстра из



Через внутренний двор проходит путь бегства Адама Кроули.



оказались доступными для посещения. Не обращайте внимания на бочки — их взрывы вам здесь не смогут пригодиться. Прогнорируйте также и ступеньки.

Идите направо, во вход, затянутый паутиной. Сразу же на вас нападут два паука.



Убейте их, затем в другой комнате опустите рычаг. Пока не стоит покидать гостеприимное помещение. Идите дальше в гнездо пауков. Убейте еще двух пауков, возьмите у одного из них предмет, затем хорошенько осмотрите помещение. Вы должны найти дополнительную жизнь, мину, бутылку с газом и Золотой Энергетический Шар.



Теперь можно уходить. Снаружи идите налево в большой двор, в который вы попали, пройдя через ворота. Затем двигайтесь через большую арку, расположенную слева. Разбейте слева окно, чтобы забрать двигатель хаоса.

Когда начнется обвал, отскочите назад, обратно в арку. Подождите, пока он закончится, затем продолжайте идти вперед. Перед вашим взором возникнет чудовищная сцена — оборотень, пожирающий труп человека. Постарайтесь убить его до того момента, как выскочит второй оборотень. Один из монстров должен оставить предмет. Разбейте окно на противоположной стороне и возьмите еще один двигатель хаоса. Держитесь правой стены и таким образом обходите доступное пространство.

Убейте безликого мужика, который встретится на вашем пути. Еще дальше вы найдете несколько бочек с поро-



хом. Взорвите их, и в стене образуется трещина. Пройдите вперед.

Разбейте окно справа и возьмите Красный Энергетический Шар. Продолжайте передвигаться, держась правой стены. Убейте двух пауков, появляющихся из тумана, найдите рядом дополнительную жизнь. Затем продолжайте искать предметы во дворике — бейте окна. Найдите Золотой Энергетический Шар, бутылку с газом и факел. Опустите второй рычаг в конце двора.

Возвратесь через трещину в стене и вернитесь в арку, где произошел обвал. Идите налево. Держитесь левой стены, пока будете проходить по следующему двору. Убивайте всех, кого только встретите —



преимущественно пауков и безликих мужиков, у некоторых есть предметы.

Поднимитесь по лестнице, которая расположена неподалеку. (В принципе, пойдите вы через арку или поднимитесь по ступенькам — результат будет одинаковый, выйдете вы в одном и том же месте).

Убейте зомби и безликого мужика, возьмите предмет и идите дальше. На другой стороне вам придется сразиться с пауком, которого можно безо всяких проблем прижать к стене, а дальше — дело техники. Рядом лежит дополнительная жизнь, возьмите ее и убейте очередного паука, вылезшего из части помещения, обросшего паутиной. Пройдите туда, но опасайтесь очередных обвалов, в случае чего отскакивайте сразу в сторону. Убейте паука и заберите его предмет. Впереди вновь произойдет обвал. В другом конце гнезда пауков пос-



мотрите направо, и найдете усовершенствованное оружие, находящееся за забором (вообще-то в этом месте когда-то были закрыты ворота, но теперь они подняты, потому что в самом начале уровня вы уже нажали на рычаг. Вы ведь нажали?!). Перес-



кочите через забор и возьмите оружие, затем вернитесь обратно и поверните направо. Прежде чем закончить уровень, не мешало бы разобраться с оставшимися монстрами. Хотя если вы уже сами самостоятельно обшарили всевозможные пути к «финишу», можно уже не задерживаться. Итак, бегите назад через все помещение, в котором вы сражались с пауками. Дойдя до



конца, двигайтесь вдоль левой стены. Пройдите весь путь до того места, где вы побывали в первом жилище пауков и где вы дернули за первый рычаг на этом уровне.

Теперь идите вниз по ступенькам за бочками с порохом. Прежде чем спуститься по лестнице еще дальше, примите меры предосторожности против бочки, которая через несколько секунд пронесется мимо вас.





Кто это там катит бочки? Ага, паук, существо вредное, но практически не опасное для опытного игрока. Возьмите предмет и продолжайте свой путь. Идите вперед, вверх по лестнице.

Пройдите по единственно возможному пути, который заканчивается бочками с порохом. Прежде чем сокрушить эту преграду, расправьтесь с пауком и заберите его предмет. Потом стреляйте по бочкам и подождите, пока рассеется дым. Потом пролезьте в трещину на стене. В помещении убейте двух зомби. Сразу же после того как они упадут на землю, появится безликий мужик, который в данном случае представляет некоторую опасность. Убейте его и продолжайте свой путь, только не забудьте захватить предмет, который он должен оставить.

Идите вдоль правой стены и обойдите таким образом все помещение. Убейте зомби, возьмите Золотой Энергетический Шар



из разбитого окна. Продолжайте идти вдоль правой стены, пока вам не преградят дорогу маленькие деревянные ворота. Разбейте их и идите дальше.

Чуть дальше вы услышите звук бьющегося стекла — повернитесь налево, чтобы достойно встретить атаку двух зомби и безликого мужика с ножами. Последний вылезет из разбитого окна. Убейте их, затем поищите в окнах Красный Энергетический Шар. Один зомби должен оставить после себя предмет.

Продолжайте идти вдоль правой стены. Чуть дальше пройдите через открытые во-



рота (вы их должны были открыть вторым рычагом). Пройдите вперед. Обойдите двор вдоль правой стены. Ничего интересного здесь нет, кроме Английского Банка. Откройте дверь и закончите уровень. Сохранитесь и... ждите продолжения solution'a. Надеюсь, что самые сложные игровые моменты в статье отражены, а это уже неплохо. Конечно, проходить игру, держа в од-



ной руке геймпад, а в другой — прохождение, я бы не рекомендовал. Пробуйте что-нибудь новое, ставьте смелые эксперименты, и, возможно, вы найдете более изящный способ прохождения какого-нибудь уровня. А в остальном — желаю удачи. В борьбе с Адамом Кроули она вам понадобится...



NIGHTMARE CREATURES

Вот и пришло время закончить наше повествование о Адаме Кроули и его кошмарных существах. Как вы наверняка помните, в прошлый раз мы закончили прохождение на девятой главе. Соответственно, теперь следует начать с десятой...

>>> Десятая Глава: Смитфилд.

Комба Нади для уровня:

Квадрат, X, X.

Комба Игнатиуса для уровня:

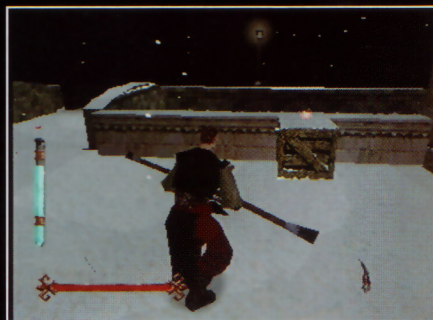
Такая же, как у Нади.

Поздняя английская осень сменилась холодной зимой, и теперь для разнообразия вашему герою предстоит побегать по снегу.

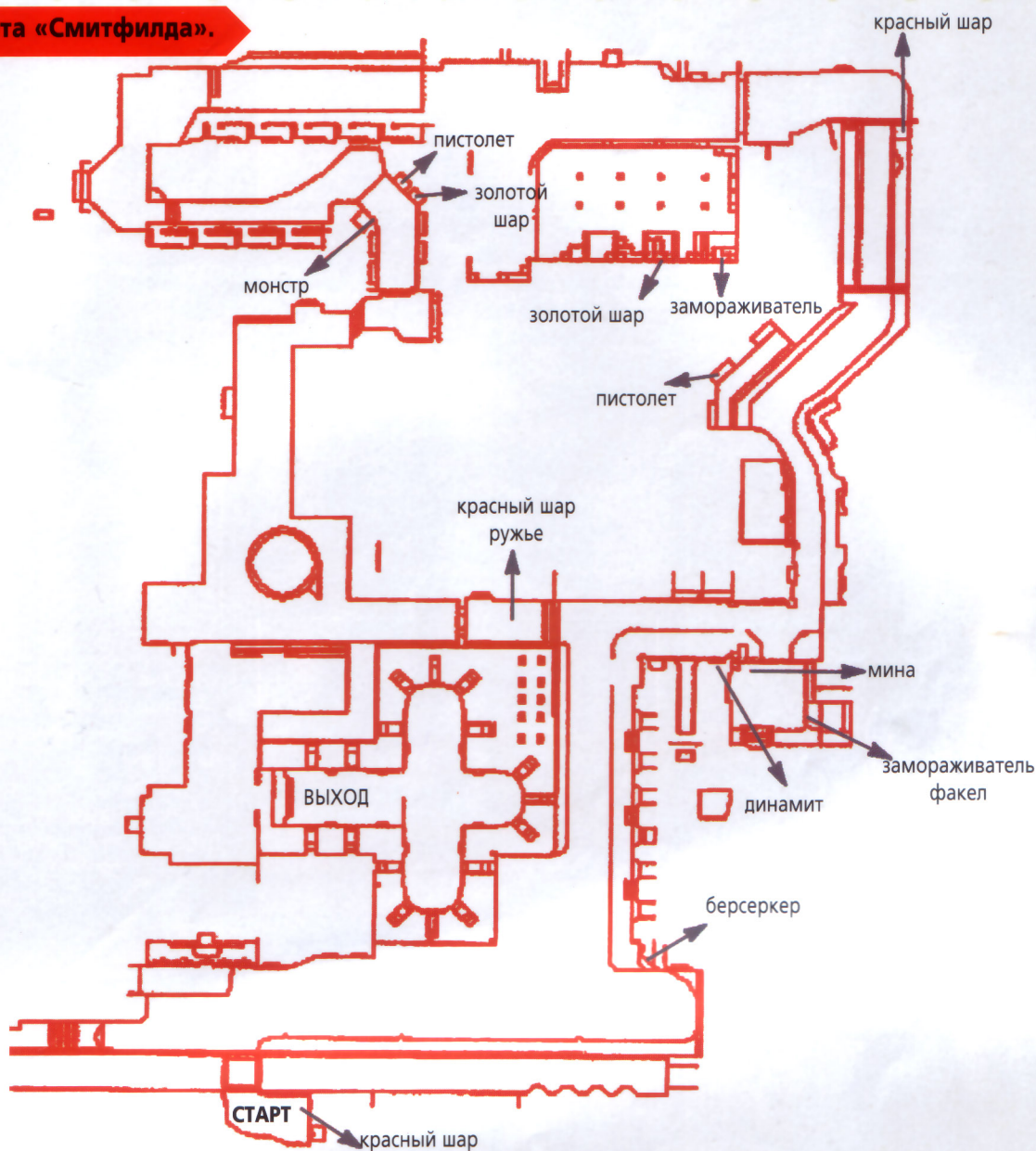
**Кровь, кровь повсюду...
Кроули побывал здесь!
Следуйте по кровавому следу.**



Сразу скажу, что тактика боев на «снежных» уровнях ничем не отличается от тактики боев на обычных. Итак, поверните направо и возьмите Красный Энергетический Шар, лежащий на барьере. Потом бегите через мост вперед. На заснеженном поле найдите кровавый след и следуйте в его направлении. Буквально через несколько мгновений появится Гарголия. Как уничтожать этот тип монстров? Во-первых, ни в коем случае нельзя стоять на месте. Попробуйте бегать вокруг Гарголии, и тогда она скорее всего должна растеряться. Во-вторых, следует помнить, что два героя все-таки различаются своими способностями, потому и способы уничтожения монстров у них должны быть разные. Так, Надя, например, может забить Гарголию с помощью самых обычных ударов. А вот Игнатиусу придется использовать для этого свое снаряжение.



Карта «Смитфилда».

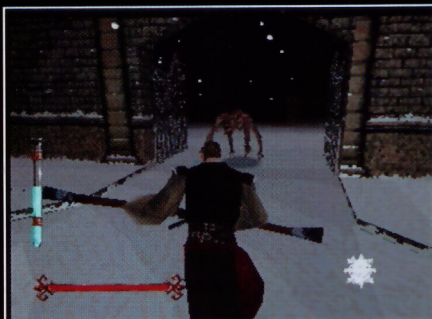


Как только вы убьете первую Гарголию, немедленно появится вторая. Кстати, этот уровень славится перенасыщенностью именно этого типа монстров. Убейте Безликого Мужика, который выйдет откуда справа, а затем и его приятеля. Разбейте окно на правой стене и возьмите Берсеркера. Бегите вдоль этой стены вперед. Из следующего окна выпрыгнет Оборотень. С ним вы

должны без проблем справиться, учитывая, что у вас усовершенствованное оружие. В конце улицы вы увидите разбитую карету. Слева от кареты около запертой калитки стоит бочка с порохом. Естественно, ее надо взорвать, для чего необходим по крайней мере один патрон. Бегите через открывшуюся калитку и в маленьком дворике внизу возьмите Красный Энергетический



Шар и Автомат. Выйдите обратно на улицу и бегите вперед. Разбейте первое окно на правой стене. Тут же, как по команде, из следующей двери выскочит Оборотень. Убейте его, затем откройте второе окно и возьмите Динамит. Заходить в здание, из которого выскочил Оборотень, не следует — путь в коридоре все равно преграждает деревянная балка.



Бегите до конца этой улицы и поверните направо. Откройте красивые, готические ворота своим фирменным ударом, но не забудьте сразу же отскочить назад: сверху упадут сосульки внушительных размеров. Когда «сосулькопад» прекратится, осторож-

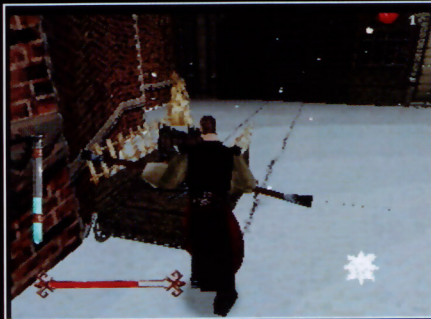


но пройдите вперед. Прямо на вас выпрыгнет Безликий Мужик, которого должна постигнуть участь Оборотня. В правом ближнем углу маленького дворика на каменном возвышении вы обнаружите Мину. Возьмите ее и бегите к противоположной стене, на некое подобие веранды. Там разбейте ок-



но и возьмите Замораживатель, Пистолет и Факел. Выбегите на улицу и медленно продвигайтесь вперед. Сначала убейте Безликого Мужика, затем — Гарголию. Заходить в дом слева не советую — там все равно ничего нет. Тем более, настоящий уровень не терпит медлительности. Обратите внимание на индикатор здоровья. Вот что значит легко одеваться в морозную зиму! Бегите вперед. А вот на веранде следующего здания во втором окне вы сможете найти пистолет. Возьмите его и продолжайте свой путь.

Улица закончится псевдотупиком — кирпичной стеной, кажущейся непроницаемой. Если вы подпрыгнете, то сможете обнаружить за стеной окровавленные шкуры, аккуратно подвешенные на железных цепях. Однако при более внимательном изучении вы должны обнаружить в самом конце кирпичной стены незаметную калитку, легко открывающуюся обычным ударом. Пройдите вперед и пригото-

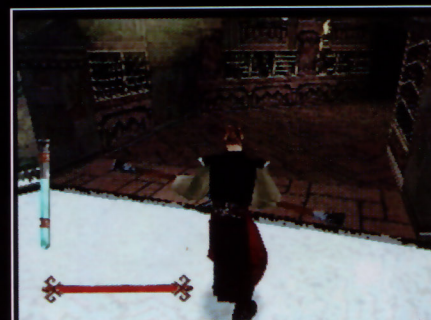


тесь к атаке двух Оборотней, притаившихся в темноте коридора. Убейте обоих. Бегите по жуткому коридору, в конце возьмите Красный Энергетический Шар, лежащий на деревянном ящике в левом углу. В правом же углу откройте дверь, открывающую путь на очередную улицу. На улице слева вы обнаружите вагонетку с бочкой пороха. Совершенно логичным действием следует считать удар по ней. Вагонетка стремительно понесется вперед по рельсам, врежется в преграду и освободит вам проход. Зайдите в здание слева и убейте Безликого Мужика. Осторожно обыщите ящики и будьте готовы к атаке двух Оборотней. Как только



они покажутся, убейте их. На ящиках в глубине комнаты вы должны обнаружить Замораживатель и Золотой Энергетический Шар. Возвратитесь на улицу и продолжайте бежать по кровавому следу. По очереди уничтожьте Гарголию, Безликого Мужика и Оборотня.

Продолжайте бежать по улице, не обращая внимания на двери по обе ее стороны. Спуститесь вниз и поверните налево, но не забудьте о сосульках, падающих откуда-то сверху. Со ступенек, ведущих наверх слетит Гарголия. Пристрелите ее и разделайтесь с Безликим Мужиком, следующим за ней. В конце пути справа окажется широкий темный коридор. Как только вы войдете туда, справа разобьется окно и оттуда эффектно выпрыгнет Безликий Мужик со своими ножами. В нише за деревянной рамой справа вы обнаружите Пистолет и Золотой Энергетический Шар, слева — Мину. Выйдите из



коридора на улицу, не забывая при этом о сосульках. Поверните направо и бегите по продолжающемуся кровавому следу. Слева за поворотом вас будет поджидать Оборотень. Убейте его и продолжайте свой путь. Из замерзшего фонтана у разбитой кареты



выскочат две морозостойкие Гарголии. Отбегите назад и расправьтесь с ними, соблюдая железную очередность: сначала одну, потом другую.

Поднимитесь по ступенькам и убейте еще одну Гарголию с Безликим Мужиком. Чуть дальше придется прикончить еще од-



ного Безликого Мужика. Бегите вперед, поверните налево. Ударьте по железным воротам и закончите уровень.

Сохранитесь и продолжайте.

>>> Глава Одиннадцатая: Снежный Человек.

Вот мы и добрались до второго босса в игре. Мне Снежный Человек не понравился. Большой, сильный, необыкновенно здоровый — его очень непросто уничтожить. Абсолютное отсутствие каких бы то ни бы-



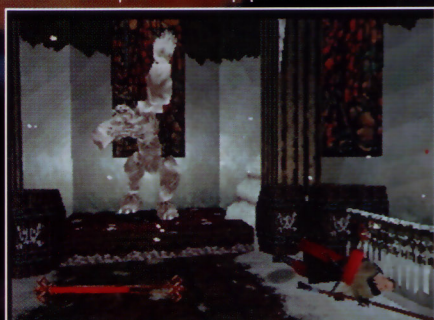


ло признаков интеллекта у этого босса компенсировано скоростью его реакции и необычным характером атаки. Снежный Человек будет бросать в вас снежки, каждый из которых весит центнер. А парень он достаточно меткий.

Однако у каждой проблемы есть свое решение. На этом уровне оно кроется в диспо-



кации различных предметов. Обратите внимание на разложенные в нишах Динамиты и Красные Энергетические Шары. Их, соответственно, следует собирать. Но как? В самом начале постарайтесь стать боком к боссу и бегайте от ниши к нише, собирая предметы. Вы должны научиться очень быстро разворачиваться и перемещаться. Крайне желательно прыгать боком — это наиболее простой и эффективный способ

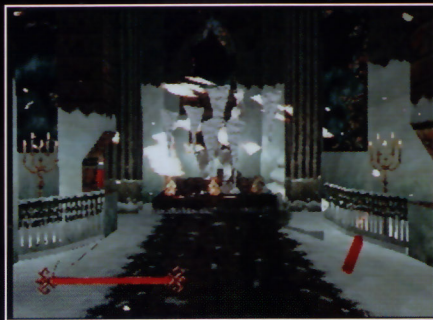


передвижения на этом уровне.

Опасайтесь снежков босса — это не пустые слова. Стоит вам лишь один раз не увернуться от попадания, можете считать, что одна жизнь у вас пропала. Вы просто-напросто не успеете встать и отскочить от следующего снежка. Так, маленькими шаж-



ками, собирая все полезные предметы, до которых только можно дотянуться, подбегаете поближе к Снежному Человеку. Учтите, что чем ближе вы к нему подойдете, тем сложнее будет уворачиваться от его попаданий. Тем не менее, подойдя на достаточно близкое расстояние, закидывайте босса динамитом. Рядом взорвутся бочки



— следите, чтобы не задело вас. На Снежного Человека посыплются сосульки, и только тогда он несколько умиротворит свой пыл. Не переставайте кидать динамит до тех пор, пока он не умрет. По идее, Динамита должно хватить и даже остаться несколько единиц после успешного сражения.

После того как босс умрет, вы закончите этот уровень.

Сохранитесь и продолжайте.



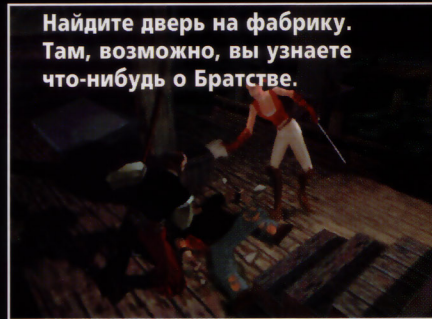
>>> Глава Двенадцатая: Канал Регентов.

Комба Игнатиуса для уровня:

Х, Квадрат, Треугольник

Уровень начинается, как обычно, очень жизнерадостно и оригинально. Прямо перед носом вашего героя окажется стена ящиков, преграждающая дальнейший путь. Не стоит бить по ящикам ногами и тем более использовать какие-либо предметы — просто развернитесь в другую сторону. Тогда впереди вы увидите две вещи: одну приятную, другую неприятную. Иначе говоря, на барьере, огораживающем канал, лежит Красный Энергетический Шар, а за барьером плавают Монстры из Темзы. Сначала разберитесь с последним, затем берите

Найдите дверь на фабрику.
Там, возможно, вы узнаете
что-нибудь о Братстве.



то, без чего в дальнейшем придется очень туго. Посмотрите направо и заметьте и обратите внимание на далекую платформу впереди. Там должны открыться ворота, после того как вы найдете соответствующий рычаг.

Бегите вперед к бочкам, затем поверните направо. Пробежите чуть вперед по мостику



и тут же поверните направо, чтобы пристрелить очередного Монстра из Темзы. Затем продолжайте свой путь. Буквально через несколько шагов вновь покажется поворот направо. Вновь поверните, чтобы уничтожить еще одно водное чудовище. Перепрыгнуть через сломанный мост не сложно.

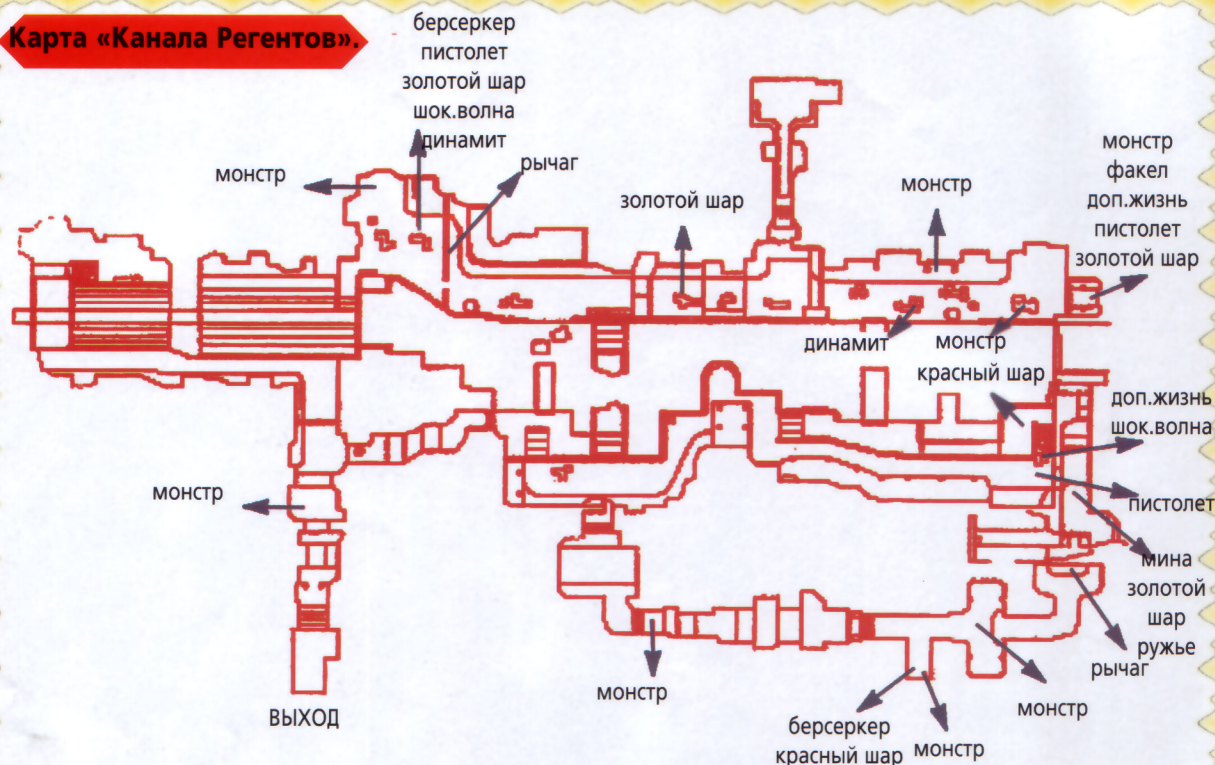
На другой стороне поднимитесь по ступенькам, где вас будет ждать Докер. Постарайтесь уничтожить его так, чтобы не слы-



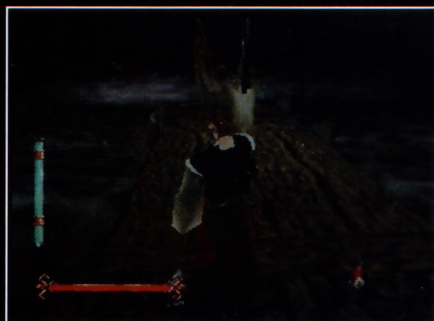
ком далеко загнать его. Кроме того, следите, чтобы он не столкнул вас в воду. Поднявшись по ступенькам, поверните налево. Там вы впервые за всю игру познакомитесь с хвостатым, зубастым монстром, которого следует уничтожать до того, как он начнет атаковать вас. Разобравшись с Крысой, ждите Докера, который не замедлит проломить стену и выскочить во всем своем великолепии. Убейте его, разбейте окно и собирайте «урожай», состоящий на этот раз из Пистолета (в окне), а также Золотого Энергетического Шара, Пулемета и Мины (в убежище Докера).

За железной решеткой вы можете разглядеть еще одну комнату, в которой, кстати, запрятано немалое количество разноразличных предметов.

Карта «Канала Регентов».



Нужно найти рычаг, чтобы открыть ворота. Для начала вернитесь к тому месту, где Докер пытался сбросить на вас бочки. Прежде чем идти дальше, не забудьте взять Золотой Энергетический Шар из ящика и продолжайте идти вперед вдоль левой стены. Убейте двух Крыс впереди и найдите проход, откуда они выскочили. Пока не проходите туда, но все время держитесь левой стены. Не переходите мост, который вам встретится, пройдите вверх по ступенькам



и убейте Докера. Возьмите предмет, который он оставит после себя. После этого вернитесь к крысиному проходу и зайдите туда. В помещении вас будет ждать целых три Докера. Тактика тут достаточно простая, но реализовать ее сравнительно сложно. Просто постарайтесь сделать так, чтобы они выстроились в очередь, друг за дружкой. Тогда вам будет легче расправляться с ними. После трех Докеров должны остаться предметы. Затем поверните в проход направо, чтобы взять там Красный Энергетический Шар и Берсеркер. Выйдите



из этого маленького коридора и поверните направо. Будьте готовы к внезапной атаке крысы, которая быстро выбежит из темноты. После ее смерти заберите предметы, которые она оставит.

Затем бегите в открывшийся поход, следуя потоку воды. Ударьте по рычагу. Откроются железные ворота в самом начале уровня. Бегите назад, нигде не останавливаясь. Оказавшись на платформе, о которой я говорил раньше, перепрыгните через маленькую каменную стену в помещение. Возьмите Дополнительную Жизнь и Взрыв-



ную Волну, затем выходите из помещения и бегите до второго мостика направо. Перепрыгните через небольшой канал на другую сторону сломанного моста. Перепрыгнув, поверните направо — последует стремительная атака Докера, и если вы не примете надлежащих мер, все закончится очень плачевно. Так, например, он может запросто столкнуть вас в воду. Или забить самым примитивным способом, воспользовавшись неожиданностью. Разбейте тут дере-



вянные ящики, в которых обнаружится Динамит. Продолжайте идти направо через ящики. Впереди вас будет ждать Монстр из Темзы. Пристрелите его и продолжайте свой путь (напомню, что у вас всегда должно оставаться не меньше одного патрона в запасе: вступать в контактный бой с щупальцами — дело многотрудное, долгое и небезопасное, а дистанционное оружие всегда забронировано за Монстрами из Темзы. Убив чудовище, продолжайте идти через ящики. Неизвестно откуда выпрыгнет Крыса — постарайтесь предварительно



отойти подальше от воды, так как существует достаточно большая опасность того, что ваш герой может в бою свалиться с берега. Справа у двух ламп вы обнаружите две взрывающиеся бочки. Стрельните по ним — и взрыв проломит дыру в стене.

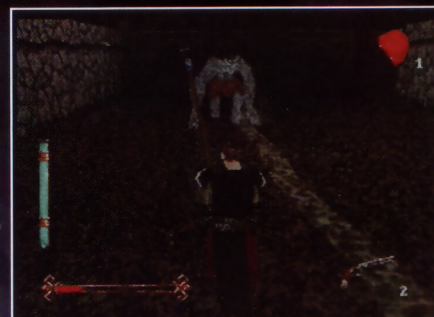
Пройдите через дыру в комнату и убейте Крысу, охраняющую сокровища. Никаких



особенных проблем при ее уничтожении возникнуть не должно: тесное помещение — очко в вашу пользу. Прежде всего заберите предмет, который оставит Крыса, затем возьмите с полки два Золотых Энергетических Шара, справа вы должны найти Факел, Дополнительную Жизнь и Пистолет, хранящиеся в деревянных ящиках.



Выйдите из комнаты и идите налево. Разбейте другие деревянные ящики и возьмите оттуда Автомат. Снаружи идите, держась правой стены, вперед. Не обращайте внимания на деревянные ящики и продолжайте свой путь. Не останавливайтесь до тех пор, пока из-за неразбитых ящиков с предметами не выскочит Крыса. Убейте ее, затем расправьтесь с двумя ее товарищами, ко-



торые не замедлят показаться. Потом разбейте ящики и возьмите Золотой Энергетический Шар. Продолжайте идти вперед, так чтобы стена была у вас справа, а река слева.

Чуть дальше из проломившейся стены выскочит Докер. Убейте его и бегите по мосту вперед. Там придется расправиться с еще одним Докером, охраняющим рычаг.



Посмотрите через ворота. Видите Докера, окруженного бочками с порохом? Это большой минус в его пользу, а все, что минус в пользу Докера — плюс в пользу вашего героя. Не забудьте ударить по рычагу.

Пройдите через ворота и стрельните по бочкам. Когда цепная реакция закончится, уничтожьте мерзопакостную Крысу, кото-



рая находится, кстати, где-то очень близко по отношению к вам. После этого войдите внутрь и заберите из ящиков следующее: Берсеркер, Пистолет, Золотой Энергетический Шар, Взрывную Волну и Динамит. Если вы чего-то не досчитались значит, один или несколько ящиков еще не разбиты.

Ну, а теперь самое время спуститься на дно канала, который вы осушили, ударив по



рычагу. Пробежите под первым мостом, не пробежая под вторым, обратите внимание на Докера наверху. Поверните направо и убейте Докера. Затем разбейте ящики, чтобы достать Красный Энергетический Шар. Поднимитесь по ступенькам. Поверните налево и убейте флегматичную Крысу. Потом придется убить еще одного Докера.

Бегите по левому проходу. Убейте Крысу еще до того, как она попытается атаковать вас. Чуть дальше вас поджидает еще один отряд, состоящий опять-таки из Докера и Крысы. Как только вы их уничтожите, прямо на трупы убитых вами монстров выпрыгнет еще одна Крыса. Идите по проходу дальше и убейте еще двух Крыс, которые тоже откуда-то свалятся. Дойдите до конца прохода и закончите уровень.

Сохранитесь и продолжайте.

>>> Глава Тринадцатая: Лондонский Зоопарк.

Комба Игнатиуса для уровня:

Квадрат, Квадрат, Квадрат, X

Комба Нади для уровня:

X, X, Стрелка Вниз + Квадрат

Вот и еще одно местечко Туманного Альбиона, в котором вам доведется побывать. И жуткое это местечко, скажу я вам. Прже-

Дойдите до музея, расположенного в дальнем конце Лондонского Зоопарка.

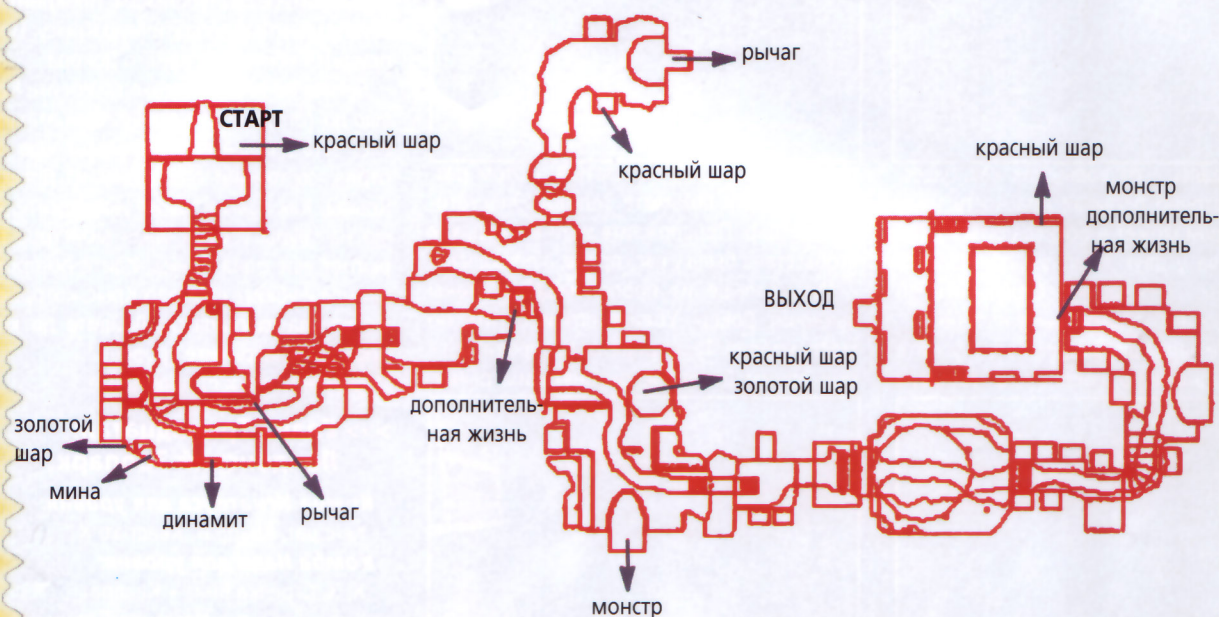


де чем пройти в ворота, бегите налево и у ограды возьмите Красный Энергетический Шар. Затем пройдите прямо в зоопарк. Ну вот, что я говорил! Ворота сразу же наглухо закрываются, лишая вас возможности отступить. Что же, теперь путь только вперед. Кстати, странный деревянный домик слева от дороги — это вовсе не касса. Там на са-



мом деле сидит Двойной Зомби. Как он там помещался, даже представить не могу, тем не менее, убить его стоит, и чем быстрее, тем лучше. Пройдите через главный вход в Лондонский Зоопарк в виде большого каменного здания. Пройдя его насквозь, поверните налево и стрельните по бочкам с порохом.

Карта «Лондонского зоопарка».



Продолжайте идти вперед по каменной дорожке. Однако далеко вам пройти не удастся — Двойной Зомби проломит стену справа и атакует вашего героя. Убейте его и захватите предметы, которые останутся после его смерти.

Еще одно небольшое лирическое отступление, касающееся главной особенности этого уровня. Дело в том, что Двойные Зомби в Лондонском Зоопарке предпочитают действовать сообща со Смертоносными Духами, а это, надо сказать, очень опасное сочетание. Существует несколько способов



Смертоносный Дух. (Как ни странно, третий способ не менее эффективен, чем первые два, но все же злоупотреблять им не следует).

Итак, уничтожив Двойного Зомби и забрав его предмет, убейте и Смертоносный Дух, который вылетит из темноты. Пройдите в образовавшуюся в стене дыру, из которой выпрыгнул Зомби, и возьмите Мину, находящуюся прямо в самом начале коридора. Выбегите наружу и продолжайте идти по каменной дорожке.

Впереди покажется очередной Двойной Зомби. Убейте его. Развернитесь и обрати-



те свое внимание на рычаг на правом столбе. Ударьте по рычагу, и тогда поднимутся ворота, освободив дальнейший проход. Бегите по мосту через небольшой ручеек и убейте появившийся Смертоносный Дух, который будет поджидать вас на другом берегу. Кстати, молния, которая бьет в этот же момент по дереву и разбивает его пополам, никакого смыслового значения не несет, поэтому заниматься разгадкой странного явления не стоит. Проход впереди окажется заваленным внушительного вида камнями, которые ваш герой ни за что не

сдвинет с места. Поэтому придется идти в большую клетку, расположенную слева. Увы, клетка оказывается занятой сразу двумя монстрами, поэтому для начала придется расправиться с двумя ее хозяевами. Убейте Паука, перепрыгните через небольшой ручеек, в котором можно запросто утонуть, и прикончите его сокамерника — Двойного Зомби.



В прошлый раз мы уже много говорили о технике прыжка, но, боюсь, придется повториться еще раз. Помните, что как только





вы сделали прыжок, следует тут же убрать пальцы с кнопок. Иначе можно запросто приземлиться вовсе не туда, куда вам было нужно, и даже погибнуть. Перед тем как прыгать, оцените расстояние, которое нужно преодолеть, и выберите кратчайшее.

На другой стороне расправьтесь с двумя Пауками, которые выберутся из своих клеток, и бегите в пещеру, затянутую зеленой, неприятной на вид паутиной. Там, где паутина, всегда есть пауки. Так оно и есть. Как доблестные десантники, они спрыгнут откуда-то с потолка и немедленно атакуют. Уничтожив их, пройдите вперед и ударьте по рычагу. Возвращаясь назад, захватите Красный Энергетический Шар у левой стены. Выйдите из пещеры.



Незамедлительно вылетит Смертоносный Дух и начнет атаковать. Попробуйте пристрелить его, если есть лишние патроны, если нет, расправьтесь с ним традиционным способом. Посмотрите направо и обратите внимание на Дополнительную Жизнь и Взрывную Волну, лежащие в запертой клетке. Но не спешите бежать туда. Маленький ручеек, разделяющий вас и клетку, очень легко пропустить, а также в нем легко утонуть. Перепрыгните его и одним ударом сломайте решетку. Заберите Дополнительную Жизнь и Взрывную Волну, аккуратно прыгните обратно и продолжайте свой путь.

Впереди вы должны обнаружить поднятые ворота (если они опущены, значит, вы не ударили по рычагу в пещере пауков — вернитесь и ударьте). Пройдите через них.



Справа со стены спрыгнет Паук. Убейте его с большой осторожностью: старайтесь не прижимать его к стене — вдоль нее тянется узкая полоска воды, в которой опять-таки можно утонуть. Поверните назад и посмотрите, как молния ударит еще одно дерево слева. Туда и идите. У противоположной стены вы должны найти Красный Энергетический Шар, возьмите его и продолжайте путь. (На бочки, стоящие у ворот, не следует обращать внимания — это всего лишь обычная декорация, не имеющая функционального значения на уровне.) Пройдите по дорожке вперед к сваленному дереву. Слева от вас за забором на нише каменного столба находятся Золотой и Красный Энергетические Шары. Однако прежде чем пытаться достать их, расправьтесь со Смертоносным Духом и Двойным Зомби одним из вышеуказанных способов.

Достать Золотой и Красный Энергетические Шары очень не просто. И даже опасно, потому что столб за забором окружен водой, а площадка, на которую следует запрыгнуть, представляет собой весьма маленькую территорию. Все надо очень тщательно взвесить и найти минимальное расстояние до искомой цели. Запрыгнув на ма-



ленькую площадку и забрав предметы, не забудьте вернуться назад.

Далее идите вперед к мосту. Зайдя на мост, остановитесь и подождите, пока из-за левого угла не выйдет Двойной Зомби. Не беспокойтесь и ждите его на мосту. В двух случаях из трех тупой монстр свалится прямо в воду. Идите вперед, спуститесь вниз по ступенькам. Как красиво! Фонтан, окруженный зеленой травкой и тропическими деревьями... Разве можно пройти мимо просто так. Нет, нельзя, тем более, что откуда-то с неба с противным звуком свалится Смертоносный Дух и Двойной Зомби. Здесь их, кстати убить довольно-таки сложно. Советую отбежать назад и дожидаться их в узкой арке, где они не смогут атаковать вдвоем. Убейте их этим способом, затем продолжайте идти вперед. Поднявшись по ступенькам, вы увидите несколько бочек с порохом. Стрельните по ним и, не мешкая, отскочите назад, иначе вы можете повредить здоровье своему герою. Из клетки в это же время должен выскочить Двойной Зомби, мгновение спустя покажется Смертоносный Дух. Уничтожив их, продолжайте идти вдоль клеток. Впереди вы увидите еще несколько бочек с порохом. Точно таким же способом, как и раньше взорвите их.

Впереди вы увидите двух Пауков, сидящих в клетках. Как только вы приблизитесь к клеткам, Пауки сломают решетку и атакуют вашего героя. Вовремя отскочите назад и воспользуйтесь Автоматом. Поверните налево и бегите по лестнице вверх, в здание.

Адам Кроули все еще убегает от вас. Кажется, он будет убегать до самого конца игры. Тем не менее, поверните налево и убейте Двойного Зомби, чтобы забрать у того Дополнительную Жизнь. Пока не поднимайтесь по лестнице, здесь есть еще, что можно захватить с собой. Бегите к правой стене комнаты, где под стеклянным колпаком вы найдете Красный Энергетический Шар. Разбейте стекло, возьмите предмет и только после этого поднимайтесь наверх. По пути убейте двух Двойных Зомби, которые бродят вдоль правой стены. Если вы хотите хорошенько повеселиться, то подойдите к скелету динозавра в центре комнаты и нанесите ему сокрушительный удар, только не забудьте отпрыгнуть назад, а не то можно запросто лишиться части своего здоровья. Огромная махина рассыплется всеми своими косточками, и больше в этой комнате ничто не может вас удержать. Поднимайтесь наверх по лестнице, расположенной справа. Поверните налево. Разбейте стеклянный колпак и возьмите Пистолет. После этого бегите в единственно возможном направлении и закончите уровень.

Сохранитесь и продолжайте.

>>> Глава Четырнадцатая: Св.Мерилибон.

Комба Нади для уровня:

Х, Квадрат, Стрелка Вверх + Квадрат + Х.

Комба Игнатиуса для уровня:

Х, Треугольник, О

Уровень короткий и прямой, но тем не менее очень сложный. Наверное, потому что слишком велика концентрация противников...

Начинается все очень неопределенно — впереди большая туманная территория, на

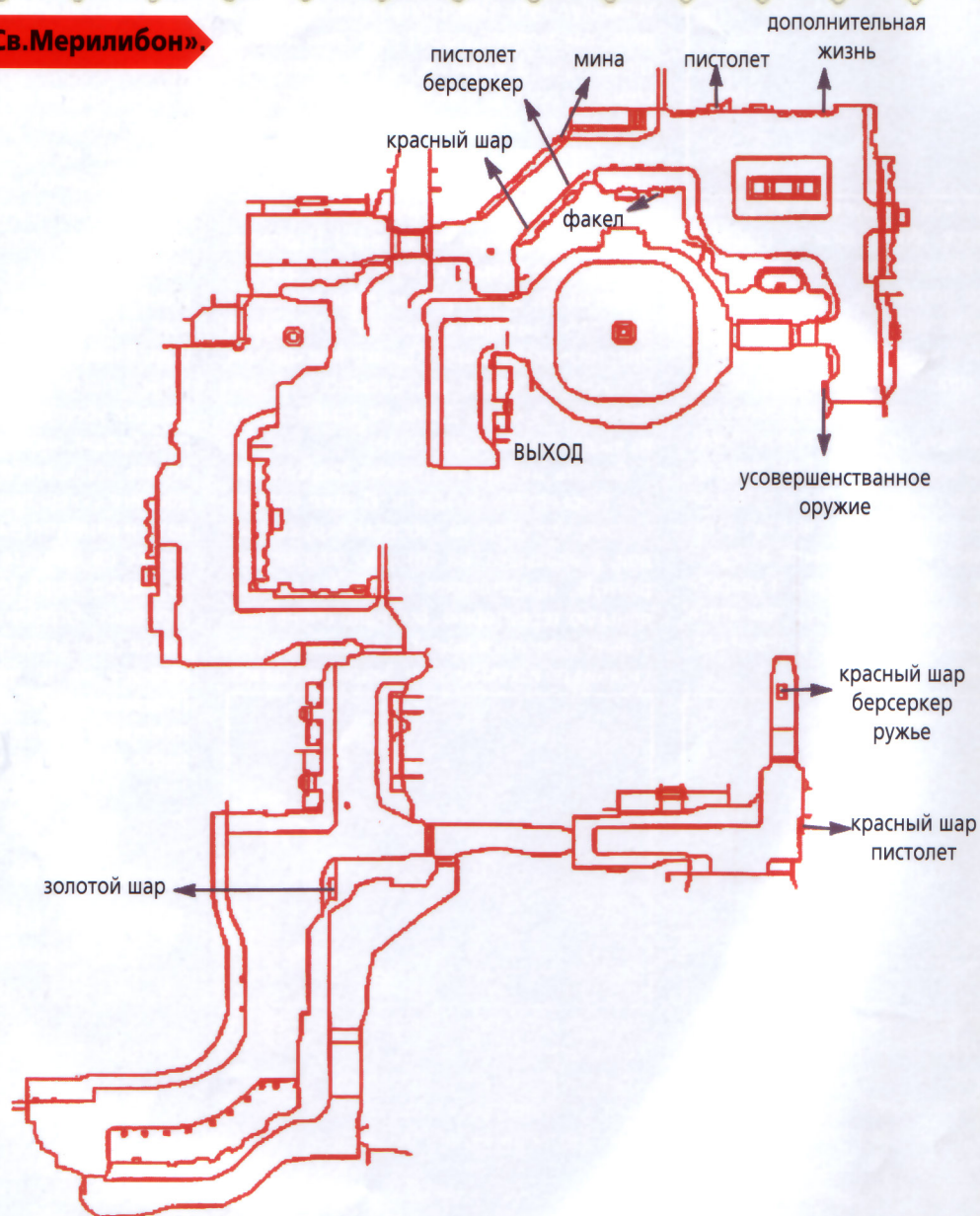
Через внутренний двор проходит путь бегства Адама Кроули



которой неизвестно, что вас ждет. Покончите с неопределенностью повернув назад. Перепрыгните через ручей, разбейте ящики на той стороне и возьмите Красный Энергетический Шар, Автомат и Берсеркер.

Кстати, несколько слов о вооружении. На этом уровне очень важно, чтобы вы оставили хотя бы один патрон или Берсеркер. Дело в том, что в конце вам пред-

Карта «Св.Мерилибон».



стоит встретиться сразу с тремя Гарголиями сразу. Просто так справиться с ними невозможно. Поэтому советуем сберечь для этого боя хоть что-то.

Прыгните назад и вернитесь на стартовую позицию. Слева разбейте окно и возьмите Красный Энергетический Шар и Пистолет. Затем убейте Докера и Безликого Мужика, слоняющихся где-то на этой площади. Бегите в конец улицы и стреляйте по бочке с порохом. Взрыв откроет проход в стене. Идите прямо в проход. По кирпичному тоннелю идите очень осторожно — падающие камни могут здорово подпортить здоровье вашему герою, а этого на данном уровне допустить никак нельзя. Дальше вы увидите множество

бочек и Докера в центре. Стрельните по бочкам. Какой здоровый Докер! Остался жив...Забейте его обычными средствами и идите дальше. Впереди вас будет ждать Безликий Мужик. Убейте его. Если хотите посмотрите в окошко, выпрыгнуть оттуда почему-то нельзя, хотя и кажется, что можно. Продолжайте свой путь по кирпичному тоннелю. Помните, что в конце пути вас ожидает еще один обвал, который может приблизить смерть вашего героя на самое минимальное расстояние. Не успеете вы выйти из тоннеля, как на вас нападет Докер.

На улице не стоит осматривать разбитую карету и обыскивать каждое окно — бегите вперед, пока не встретите двух Безликих

Мужиков. Как только оба окажутся лежащими на дороге, выпрыгнет третий Мужик, который просто не может не разделить судьбу своих товарищей. На ящиках справа вы должны найти Золотой Энергетический Шар, возьмите его и приготовьтесь к молниеносной атаке Докера. Уничтожив его, осмотритесь. Вы находитесь на полностью закрытой площади, есть лишь путь назад. Но не стоит возвращаться. Лучше осторожно подойдите к железной двери и тут же отскочите от нее. Вылезет еще один огромный Докер. Убейте его и идите вперед по проходу..

Бах!.. Карета пульей проскочила прямо перед вашим носом и с оглушительным треском врезалась в стену. Да, вот и еще



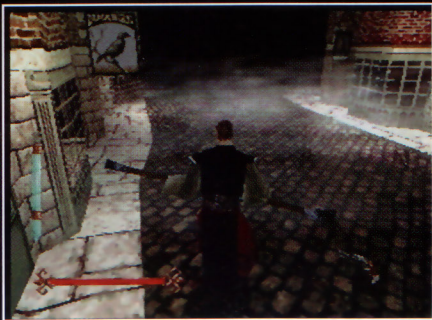
один изобретательный Докер, которого нужно наказать соответственно его шутке. Будьте крайне аккуратны, сражаясь с ним. Постарайтесь прикончить его поскорее, не уходя слишком далеко от начального места атаки, поскольку поблизости бродит пара Безликих Мужиков. Если они примкнут к еще не забитому Докеру, у вас будут крупные неприятности. Расправившись с очередной порцией врагов, идите дальше по извилистой улице.



За красивой двойной аркой вас будет поджидать очередной Докер. Но, представьте себе, он не одинок в своих попытках убить вас с этого света. Видите маленькую изящную статуэтку на каменном постаменте? Это не статуэтка, а Гарголия, которая рано или поздно слетит с постамента и



начнет атаковать вас. Как следует действовать? Просто-напросто отойдите на некоторое расстояние, не обращая на себя внимание Гарголии, и дождитесь товарища Докера. Без проблем разделавшись с ним, идите дальше. И потом при желании можно расправиться с Гарголией.



Из прохода выскочит Безликий Мужик и Гарголия. Постарайтесь сделать так, чтобы они выстроились в очередь. Тогда вы сможете расправиться с ними без особых проблем. Если не получится, не забывайте лечиться Золотыми Энергетическими Шарами. Пройдите вперед, поверните направо и бегите к мосту. На мосту остановитесь и дождитесь появления Докера. Уничтожив его, не радуйтесь раньше времени. На площади за аркой вас нетерпеливо поджидают



Гарголия и Безликий Мужик. Если у вас есть лишний патрон для автомата, то это самый удобный случай, чтобы им воспользоваться. Ну, а если нет... Надо было быть бережливее... На всякий случай еще раз повторю, что Гарголий проще всего уничтожать, когда они прижаты к стене.



Справа в тупике вы ничего не найдете. Зато вдоль правой стены основной улицы можно собрать множество полезных предметов. В первом окне вы обнаружите Красный Энергетический Шар и Берсеркер, во втором Пистолет. А слева в одном из окон лежит Мина. Не успеете вы забрать все это,



как на вас сверху вылетит Гарголия... После ее смерти продолжайте идти по улице и убейте еще одну Гарголию. В то же время не забудьте взять Факел в окне правого дома и Дополнительную Жизнь в окне левого. В центре улицы из какой-то пристройки выскочит Докер, одновременно впереди покажутся три Безликих Мужика. Тактика здесь может быть разная, но предпочтительнее все-таки сначала убить Докера, а потом заняться Мужиками. Идите направо и бегите до самого конца улицы. Там лежит усовершенствованное оружие, которое сейчас вам будет необходимо, как никогда. Пройдите через проход мимо решетчатой ограды, откройте дверь и... приготовьтесь к худшему! Действительно, справиться с тремя Гарголиями очень сложно. Все что я могу порекомендовать — это различные комбинации оружия, ударов и т.д. Бегите по всему дворику, останавливаясь только для того, чтобы бросить очередную пакость или пару раз ударить одну из Гарголий. Длинная серия ударов не будет успешно завершена — это совершенно точно. Пробуйте, экспериментируйте, не забывайте лечиться, и тогда, быть может, бой закончится в вашу пользу. После того как все три Гарголии будут уничтожены, одна из дверей во дворике откроется. Бегите вперед и закончите уровень.

Сохранитесь и продолжайте.

>>> Глава Пятнадцатая: Блумсбери.

Комба Нади для уровня:

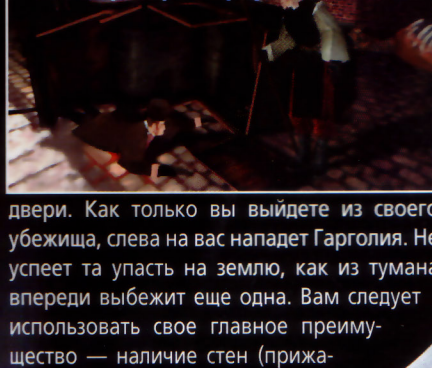
Квадрат, X, X, X

Комба Игнатиуса для уровня:

X, Квадрат, X, Квадрат

Для начала обернитесь назад и возьмите Красный Энергетический Шар, лежащий у

Кэбмен рассказал о сумасшедшем, которого он подвозил до Блумсбери. Может он был там, в лаборатории Кроули?



двери. Как только вы выйдете из своего убежища, слева на вас нападет Гарголия. Не успеет та упасть на землю, как из тумана впереди выбежит еще одна. Вам следует использовать свое главное преимущество — наличие стен (прижа-



тые к ним, Гарголии, как правило, очень уязвимы). Если с первой разделаться было довольно легко, загнав ее в левый угол, то со второй придется расправиться где-то в области колонн, которые также прекрасно подходят для уничтожения этих монстров.

Несколько отвлеченных слов по поводу данного уровня. Собственно, кто сказал



вам, что нужно сражаться исключительно с каждым монстром? Их много — вы один. Тем более сложно перебить всех на этом уровне. Вы, наверное, и сами не раз пробежали мимо ожившего зомби, не желая тратить время на окончательное его уничтожение. На этом уровне для тех, кто предпочитает действию результат, наилучшей тактикой является игнорирование большинства врагов. Правда, при этом приходится достаточно быстро передвигаться, не размышляя подолгу о том, куда бежать — на-



лево или направо. Тогда не останется времени даже на то, чтобы обыскать ящики и окна в поисках полезных предметов. Разумеется, что те предметы, которые монстры отдают после смерти, в данном случае вам не достанутся.

Пройдите через арки и идите вперед по темной улице. Окна слева от вас бьются, но ничего интересного там не лежит. Точнее, вообще ничего не лежит. Продолжайте бежать вперед, но будьте внимательны — одна из статуй слева внезапно оживет и атакует вас. Сие суть не что иное, как мерзкие повадки Гарголий. Прижмите ее к решетке и убейте. Буквально через несколько ша-



гов дальше по улице из тумана выбежит еще одна Гарголия — справиться с ней несколько сложнее, поскольку за ее спиной никаких стен нет. Постарайтесь подбежать к ней сбоку и использовать для ее уничтожения левую стену. При изобилии вооружения можно воспользоваться дистанционными средствами поражения.

После того как Гарголия окажется мертва, бегите вперед до упора. Вы должны заметить подозрительно выступающее окно, через которое просвечиваются какие-то предметы. Разбейте его и возьмите Золотой Энергетический Шар и Пистолет. Заверните налево и продолжайте свой путь вперед. Окна ни справа, ни слева обыскивать не надо, бесплодно стучать ногами по дверям также не советую — не поможет, только потеряете время и бдительность. А бдительность необходима — буквально через де-



сятков шагов снова появится Гарголия. Попробуйте отбежать назад и использовать тот небольшой поворот у выступающего окна для ее уничтожения. Пройдя вперед, справа вы должны обнаружить нишу, которую охраняла последняя Гарголия. Возьмите оттуда Автомат, пройдите вперед, поверните направо.

Несколько слов об Автоматах на уровне. Очень важно, чтобы к концу уровня у вас оставался хотя бы один Автомат (а лучше несколько) и в придачу к нему Замораживатель. От выполнения этого маленького условия зависит удачное окончание этого уровня, поэтому советую не пренебрегать этим советом.



Кстати, окно слева от вас под развевающейся на ветру вывеской с изображением какого-то средневекового монстра бьется, но там ничего нет.

До конца этого переуллка вам не встретится ни одного врага. Дойдите до конца и поверните направо. Признаться, в этом месте я вздрогнул. Нет, конечно, я слышал о



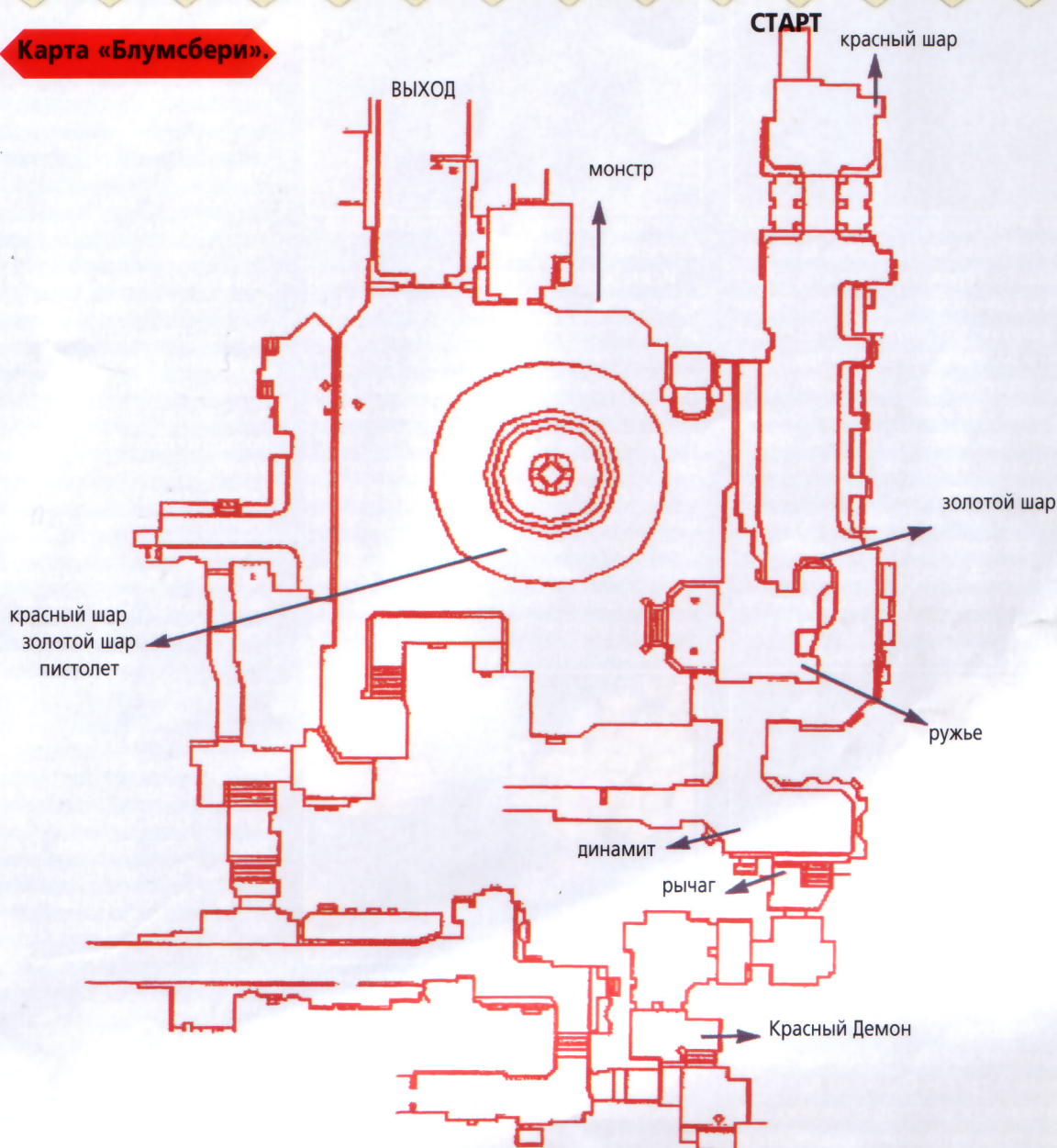
Собаках из Ада и примерно представлял их себе, но столь эффектного появления не ожидал. Справа в переуллке пожар, вдруг оттуда стремительно выбегает эдакий молодой бычок, с которого содрали шкуру. Честно говоря, жутковато. Ни в коем случае не используйте Замораживатель и Факел — только потеряете полезные предметы, которые могли бы пригодиться. Лучше всего было бы, конечно, один раз пальнуть по ней из Пистолета, затем прижать к стене и разделаться, но если Пистолета нет... Коро-



че, справиться с этим монстром сравнительно сложно, и ничего конкретного посоветовать нельзя. Остается только надеяться на удачу.

Далее. Видите тупик в огне справа от вас? Нужно дойти до конца, но прежде чем сломя голову нестись туда, обратите внимание на свое здоровье. Если его меньше половины, то живым вы до конца не дойдете и потеряете жизнь. Стоит ли использовать Энергетические Шары сейчас? Да, стоит. Дело в том, что в конце тупика лежит множество весьма и весьма полезных предметов, которые можно с абсолютной уверенностью обменять на несколько единиц здоровья. Итак, подлечившись, бегите сквозь огонь.

Карта «Блумсбери».



Стоит ли говорить, что на полпути останавливаться не надо? На всякий случай скажу. Помните, что огонь — это не просто декорация типа тумана, это стихия, которая расправится с вами за шесть-семь секунд. Тем более что найти что-либо в середине огненного переулка нельзя. Добежали до конца? Переведите дух и со спокойной совестью собирайте сокровища. Возьмите усовершенствованное оружие, Берсеркер, Замораживатель, Факел и Красный Энергетический Шар. Последний было бы неплохо использовать прямо сейчас. Однако если вы умудрились не потерять слишком много здоровья, лечитесь Золотым Энергетическим Шаром (Красный, как вы понимаете — вещь более ценная). Пора возвращаться. Снова пробегите через огонь и выйдите на улицу.

Пройдите вперед. Далеко вам уйти не удастся, потому что из окна справа выскочит Гарголия. Справиться с ней, как ни странно, достаточно просто. Быстро повернитесь направо, несколькими ударами загоните ее к стене и прикончите. Усовершенствованное оружие все-таки достаточно результативно сказывается на сражениях. Убив Гарголию, возьмите из окна, из которого она выпрыгнула, Динамит.

Пока не спускайтесь по лестнице справа. Слева расположен гостеприимный магазинчик с вывеской «Ваш Череп». Все его окна бьются, но полезный предмет есть только в самом дальнем левом углу. Возьмите Красный Энергетический Шар и теперь можно спускаться по лестнице. Как только вы подойдете к двери внушительных размеров, она разлетится на маленькие кусоч-

ки, и из помещения, затянутого зеленой паутиной, выскочит Паук. Убить его очень легко, даже не прибегая к каким-либо спецсредствам. Не спешите бежать внутрь, но развернитесь назад. Ударьте по хитро спрятанному рычагу и тогда заходите. Продвигаться я советую осторожно — хаотические обвалы для гнезда Пауков всегда были обычным явлением. Поверните направо и не спеша идите вперед. Из паутины вылезет еще один Паук, который также не представляет собой ничего особенного, после того как у вас появилось новое усовершенствованное оружие. Расправившись с ним, поверните налево и идите вперед.

Вывлетит маленький Красный Демон. Монстр этот очень оригинальный. Дело в том, что убить его так же просто, как ему просто убить вас. Пламя, ко-



торое он испускает из своей зубастой пасти, способно нанести серьезный вред здоровью вашего героя, поэтому старайтесь не стоять на одном месте, а быстро подскочить и ударить его оружием. Несколько ударов — и на земле маленький труп. Поднимитесь по лестнице. С каменного поста-мента слетит Гарголия, которая до этого безуспешно притворялась статуей. Убейте ее. Прыгнуть за кирпичную стену, из-за которой видно пламя огня, вам не удастся, несмотря на ее небольшие размеры. Поэтому поверните направо и идите вперед. Если проход впереди закрыт, значит, вы не ударили по рычагу, расположенному на лестнице, которая вела в логово Пауков. Впереди должна взорваться стена, и



оттуда выскочит еще одна Собака из Ада. Справиться на этот раз с ней будет еще сложнее, поскольку, сражаясь с ней, вы будете незаметно проходить в горящую часть помещения. А так как Собаке из Ада огонь не может нанести абсолютно никаких повреждений, то вы автоматически выйдете из битвы проигравшим: для вас огонь — серьезный враг. Советую отскочить назад подальше и, лишь оказавшись на почтительном расстоянии от пожара, дождитесь Собаку и атакуйте ее.

После ее смерти приблизьтесь к пламени. На этот раз сквозь огонь бегать не рекомендую — все равно там ничего нет. Окно слева рядом с пожаром открывается, но зачем — непонятно. Несмотря на кажущееся свободное пространство, выпрыгнуть из него не удастся. Поверните направо, спуститесь по лестнице и выйдите на улицу. Поверните налево и идите вперед. Окно слева от вас бьется, но там все равно ничего нет. Подойдите к выступающему зданию на улице, но не торопитесь обходить его. Развернитесь и разбейте окно в здании. Возьмите Золотой Энергетический Шар и Пистолет. Окно слева от вас тоже разбейте — там лежит Автомат. Затем развернитесь еще раз и пройдите дальше к зданию с колоннами. В окнах между колонн мож-



но найти Красный Энергетический Шар и Берсеркер.

Идите к огню впереди. Если вы успеете произвести точный выстрел по бочке с порохом, то взрыв, возможно, уничтожит или хотя бы повредит Гарголию и Собаку из Ада, которые не замедлят показаться из огня. Если вы честолюбивы и вам нравится, когда дело сделано до конца, то убейте двух монстров и спокойно, с достоинством продолжайте свой путь, если нет, то бегите с поля боя направо. Из темноты выползет Паук. Разрубите его на две части и продолжайте идти вперед. Пройдя чуть дальше, вам придется таким же способом разделиться со вторым Пауком. Зайдя в тоннель, не спешите, передвигайтесь медленно и ос-



торожно — сверху будут падать каменные глыбы. Еще раз повторяю, не спешите идти вперед. При выходе из тоннеля справа вас атакуют Собака из Ада и Паук. Убейте их. Проход слева обжат пламенем и к тому же заканчивается тупиком, поэтому единственное целесообразное направление движения — направо.

Далее дорога разветвляется: можно идти направо и налево. Поскольку проход направо заканчивается тупиком, бегите налево. Как только увидите пламя впереди, стреляйте наобум. Вы должны попасть по бочкам с порохом, которые стоят в огне (!). Они взорвутся и уничтожат Собаку из Ада, с которой придется изрядно повозиться, если взрыва не произойдет. Справа в стене обнаруживается пролом в городской парк — бегите туда. Зеленая лужайка, каменный



фонтан, радующие взгляд деревянные скамейки, собаки, с клыков которых капает кровь... Для начала разделайтесь с последними. Потом справа покажется Гарголия, убейте ее и внимательно осмотрите фонтан. Как вы видите, там есть множество различных предметов, которые могли бы вам помочь в дальнейшем. Как туда добраться? Добраться туда очень просто — по странному стечению обстоятельств в воде, окружающей каменную статую, утонуть нельзя. Однако как только вы радостно начнете собирать предметы, каменная статуя над вашей головой оживет и превратится в Гарголию. Если быть готовым к ее атаке, то ничего страшного не произойдет. Убейте ее, заберите Золотой и Красный Энергетические Шары и Пистолет. Продолжайте бегать вокруг фонтана, пока не заметите проход в кирпичной стене, и пройдите туда. Убейте в маленьком дворике Гарголию и Собаку из Ада и заберите предмет, который останется подле их трупов.

Бегите назад к фонтану. Недалеко от прохода в кирпичной стене вы должны увидеть калитку. Откройте ее и выйдите на очередную улицу. Убейте появившуюся Гарголию, однако старайтесь не приближаться к огню. Заберите предмет, который она оставит.

Пройдите в единственно возможном направлении. А вот теперь вам пригодятся все те предметы, которые вы сумели собрать за свою кампанию. Из огня одна за другой будут выбегать Собаки из Ада, а Красные Демоны только подольют масла в огонь. Вот где пригодится Автомат. Пара выстрелов с поворотом на 360 градусов — и кругом одни трупы. После смерти всей этой шайки аккуратно пройдите вперед, стараясь не попадать в огонь. В конце пути вы встретите Адама Кроули. Он посмотрит на вас, как солдат на вошь. Потом, естественно, убежит. Бегите за ним и закончите уровень.

Сохранитесь и продолжайте.

>>> Глава Шестнадцатая: Пимлико.

Комба Неди для уровня:

Х, Х, Х, Квадрат.

Комба Игнатиуса для уровня:

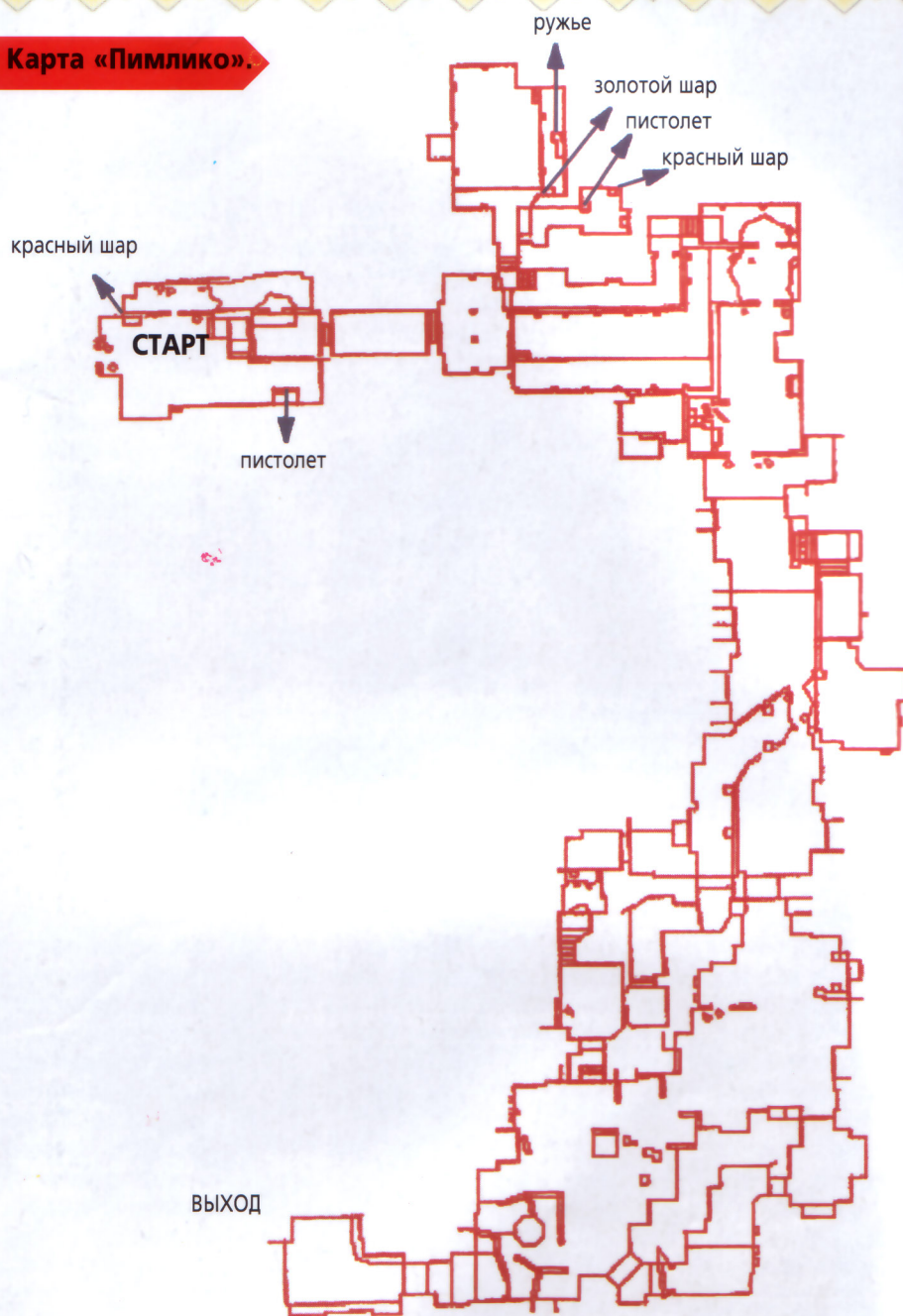
Квадрат, Х, Квадрат, Х.

Доблестный Адам Кроули поступил, как Кутузов, — поджег свою лабораторию и скрылся в неизвестном направлении. Но недолго ему еще осталось отступать, скоро

Кроули уничтожил лабораторию, но сам сбежал с какой-то фляжкой...



Карта «Пимлико».



уже пробьет час решающего сражения... А пока посмотрите вперед. Туда бежать не надо. А вот в пролом справа обязательно загляните. Там вас ждет Докер. Убейте его. В полуразрушенном помещении вы должны найти (и взять, соответственно) Красный Энергетический Шар и Берсеркер. В противоположном углу лежат Пистолет и Красный Энергетический Шар. Больше здесь нечего делать. Вернитесь в коридор, в котором вы начинали, и вот теперь бегите вперед (будьте осторожны, попадать под обвалы не советую). В конце коридора поверните направо и зайдите в комнату, где горит ярко-красный огонь. Непосредственно в огонь заходить не надо. Бегите по коридору

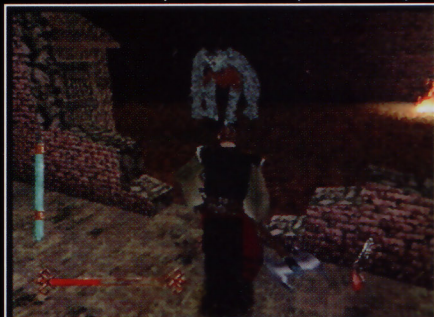
в просторное помещение. Пока, правда, туда заходить не советую. Собака из Ада сама к вам придет. Убейте ее, возьмите предмет и только после того заходите. Помещение окажется совершенно пустым, если не считать пары ламп, которые, впрочем, все равно ничего не освещают. Ударом распахните единственные двери. Насколько я понял, это горит камера пыток. Где-то на горизонте маячит Собака из Ада. Тактика борьбы с ней очень простая. Справа вы увидите небольшое возвышение, тянущееся вдоль ряда камер. Запрыгните на него и знайте, что Собака сюда залезть не сможет, однако огнем достанет. Сбросьте ей на голову Динамит — и дело с концом.

Бегите по возвышению вдоль камер. Потом поверните налево и обратите внимание на Докера, окруженного бочками с порохом. Стрельните по ним — они взорвутся, и в лучшем случае Докер окажется мертв. В худшем — придется повозиться. Идите в то место, где раньше находился Докер, и поверните направо. Как вы видите, слева и справа в стене проломы. Ступайте в левый пролом. Будьте готовы к молниеносной атаке Докера (кстати, можете воспользоваться достаточно действенными здесь минами).

Бегите вверх по лестнице. В конце лестницы ударом откройте дверь и пройдите вперед. Вы должны оказаться на подобию большого балкона, с которого



открывается вид на камеру пыток (вы там только что были). Бегите по балкону вперед, в конце пути спуститесь вниз и ударьте по рычагу. Справа откроется дверь. Не спешите туда входить — сначала стрельните в темноту. Взорвутся бочки с порохом. Теперь войдите в коридор и поверните направо. В маленьком помещении возьмите с ящиков Берсеркер, Пистолет и Красный Энергетический Шар. Выйдите обратно в коридор и поверните в более просторное помещение направо. Здесь придется хоро-



шенько повозиться. Придется уничтожить двух Красных Демонов и двух Собак из Ада. Задача осложняется тем, что все они нападают практически одновременно, а кругом все горит. Пара-тройка выстрелов из Автомата сделают свое дело, а вот если Автомата нет... Используйте все что угодно, любое другое оружие, воздействующее на этих монстров. Теперь поднимитесь по лестнице на возвышение и заберите Автомат и Золотой Энергетический Шар.

Выходите из этих комнат по коридору, через балкон, по лестнице и идите во второй пролом в стене. Стрельните по линии взры-



вающихся бочек в левом дальнем углу помещения. Бочки взорвутся, выйдут монстры. Красный Демон и Собака Ада вряд ли смогут надолго задержать вас тут, однако не забудьте потом взять Золотой Энергетический Шар. Выйдите через пролом в стене, образованный от взрыва бочек с порохом.

(Быстрое окончание уровня)

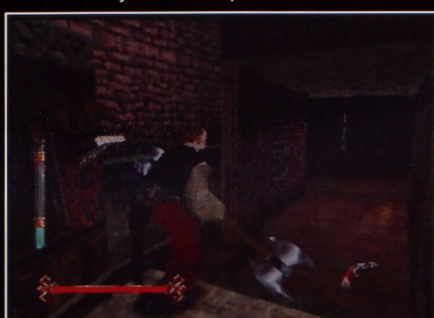
Выйдя на улицу, убейте Докера. После всего того, что вы пережили, глупо



было бы давать тактические советы относительно уничтожения этого монстра. Убив его, поверните налево и поднимитесь по лестнице. Осторожно пройдите мимо огня, забейте Собаку из Ада. Подойдите к проло-



му в полу и внимательно оцените расстояние, которое следует преодолеть в прыжке. Разбегитесь и прыгайте. На другой стороне убейте Собаку из Ада, которая, по обыкновению, выскакивает из пламени, а также Докера, который стоит в противоположном правом углу. Пройдите вперед, но будьте осторожнее — не свалитесь в очередной пролом в полу. Разбегитесь и снова прыгайте. Разнесите деревянную перегородку на той стороне и спускайтесь вниз по лестнице. Слева вас будет подстерегать Собака из Ада.



Бегите по проходу направо и вниз по лестнице. Маленькое здание разлетается на мелкие кусочки, оттуда выходит Докер в сопровождении Красного Демона. Убейте их обоих и осторожно идите мимо огня. Обойдите вокруг здание справа. Убейте Собаку из Ада. Продолжайте идти справа и по пути уничтожьте Докера. На другой стороне здания вы увидите проход, заканчивающийся бочками с порохом. Взорвите их и пробегите сквозь огонь. Бегите в конец этой улицы и закончите уровень.

Сохранитесь и продолжайте.

(Альтернативный путь)

Теперь, выйдя на улицу, не поднимайтесь вверх по лестнице слева. Поверните направо и идите вперед. Навстречу галопом выбежит Собака из Ада. Убейте ее как можно быстрее, потому что очень скоро



покажется Красный Демон. Лучше всего предварительно заманить Собаку из Ада к колоннам и там ее забить, но обвалы вряд ли позволят вам сделать это. Осторожно пройдите вперед. Из темноты быстро выползет Паук. Убейте его и идите в открывшийся проход. По пути убейте Докера и Красного Демона. Также придется разобраться с двумя Собаками из Ада, которые сразу же прибегут на шум.

Идите вдоль ближней стены, пока не упьетесь в деревянную перегородку. Но



прежде чем разбить ее, разберитесь двумя Пауками. Затем сломайте перегородку и бегите в следующее помещение. Здесь вас будет ждать очередной Паук. Разбейте еще одну перегородку, но не спешите бежать вперед — начнется обвал. Бегите через проход по коридору и убейте Красного Демона. За ним прилетит еще один Демон и сразу же прибежит Собака из Ада.

Если у вас большие боезапасы, то это лучшее место, где их можно использовать. Между тем, нигде здесь нельзя найти никаких предметов и никаких секретов — ничего этого здесь просто нет.



Бегите вдоль левой стены к проходу с двумя бочками с порохом. Взорвите их и пройдите вперед. Бегите по улице с фонарями, чтобы закончить уровень.

Сохранитесь и продолжайте.

>>> Уровень Семнадцатый: Жозе Мануэль.

А вот и третий босс. Мне он не понравился так же, как и Снежный Человек. Особен-



но какое-то нелогичное его уничтожение. Но тем не менее...

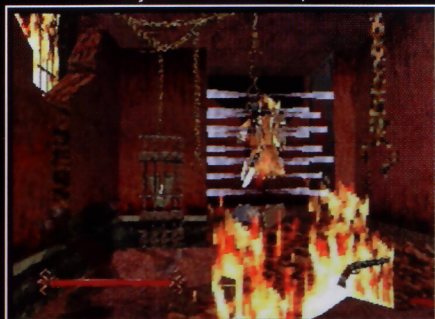
Итак, вы находитесь в небольшой комнате с двумя колоннами справа и слева. Перед этой комнатой — пропасть, из которой высовываются языки пламени, а за ней — сам Жозе Мануэль, стоящий на небольшой платформе. Как вы понимаете, «туда нельзя»... Он постоянно бросается ножами, но, к счастью, не так метко, как бросался снежками Снежный Человек. Первоначально вы находитесь в относительно безопасном участке комнаты — по крайней мере, ножи туда не долетают. Что нужно сделать? Очень просто. Прямо перед носом вашего героя колонна с рычагом на ней. Совершенно очевидно, что за рычаг нужно потянуть. Произойдет следующее: из стен, окружающих Жозе Мануэля, высунутся очень острые, судя по всему, шипы. Дальше следует подбежать к правой колонне через всю «мертвую зону» и дернуть за рычаг



там. Шипы станут еще длиннее. Затем нужно вернуться к первой колонне и еще раз дернуть за рычаг. И т.д. Пройти через «мертвую зону» без повреждений практически невозможно. Хоть раз ножи Мануэля попадут в вашего героя. А еще, чтоб жизнь вам медом не казалась, из пропасти будут вылезать зомби. Эти ребята будут всячески путаться под ногами, делать малоактуальные рывки головой, падать и снова вставать. Честно говоря, на таком маленьком пространстве даже эти монстры «низшей» категории способны доставить немало хлопот. Бегаешь туда-сюда, бьешь по рычагам,



ножи летают, а тут еще и эти кретины расхаживают... Трудно. Но выполнимо. Секрет заключается в том, чтобы расправляться с зомби, не выходя в «мертвую зону». Тогда ваши шансы увеличатся. Смерть босса ме-



ня откровенно возмутила. В конце концов, до предела высунувшиеся из стен шипы воткнутся в тело несчастного Жозе, тот вздрогнет и помрет. На вопрос, кто засунул бедного босса в столь адское местечко и обрек его на поражение, вряд ли кто-нибудь даст ответ.

Сохранитесь и продолжайте.

>>> Глава Восемнадцатая: Вестминстер. Часть I.

Комба Игнатиуса для уровня:

Квадрат, Треугольник, Квадрат, X.

Адаму Кроули больше некуда бежать. Остался последний рывок, последний маршбросок.

Кругом все горит, вдобавок на вас сразу совершает налет наглый Красный Демон. Хорошенечко врежьте ему и бегите по дороге. У поворота захватите Красный Энергетический Шар, только не пропустите:

**Потрошитель мертв, но Кроули
опять ускользнул. Но его можно
отыскать по каплям крови, ко-
торые он оставляет после ране-
ния.**

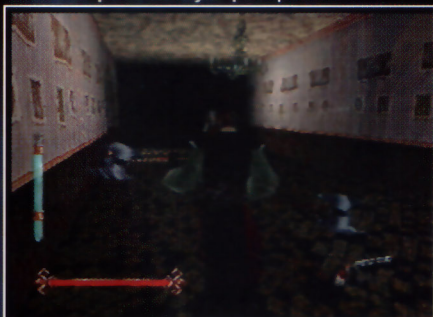


хоть и лежит он на виду, заметить его почему-то непросто. Поверните по дороге направо и бегите вперед. Убейте двух Безликих Мужиков (здесь это сделать несложно — большая территория, кругом стены) и бегите по дороге к дверям. Войдите во дворец и забейте одинокого Безликого Мужика. Первый поворот налево и приступайте к уничтожению Собак из Ада. В большом внутреннем дворике Вестмин-



стерского Дворца их всего три штуки. Еще там летает Красный Демон. На мой взгляд, лучшая тактика — это уйти обратно, но ни в коем случае не вставать в дверном проходе. Выйдите в коридор и подождите гостей. Так вы сможете прикончить монстров одного за другим. Во внутреннем дворике нет никаких предметов, поэтому пройдите в следующую комнату.

Впереди будет бочка с порохом, слева Собака из Ада, справа два Красных Демона. Сначала рекомендую расправиться с боч-

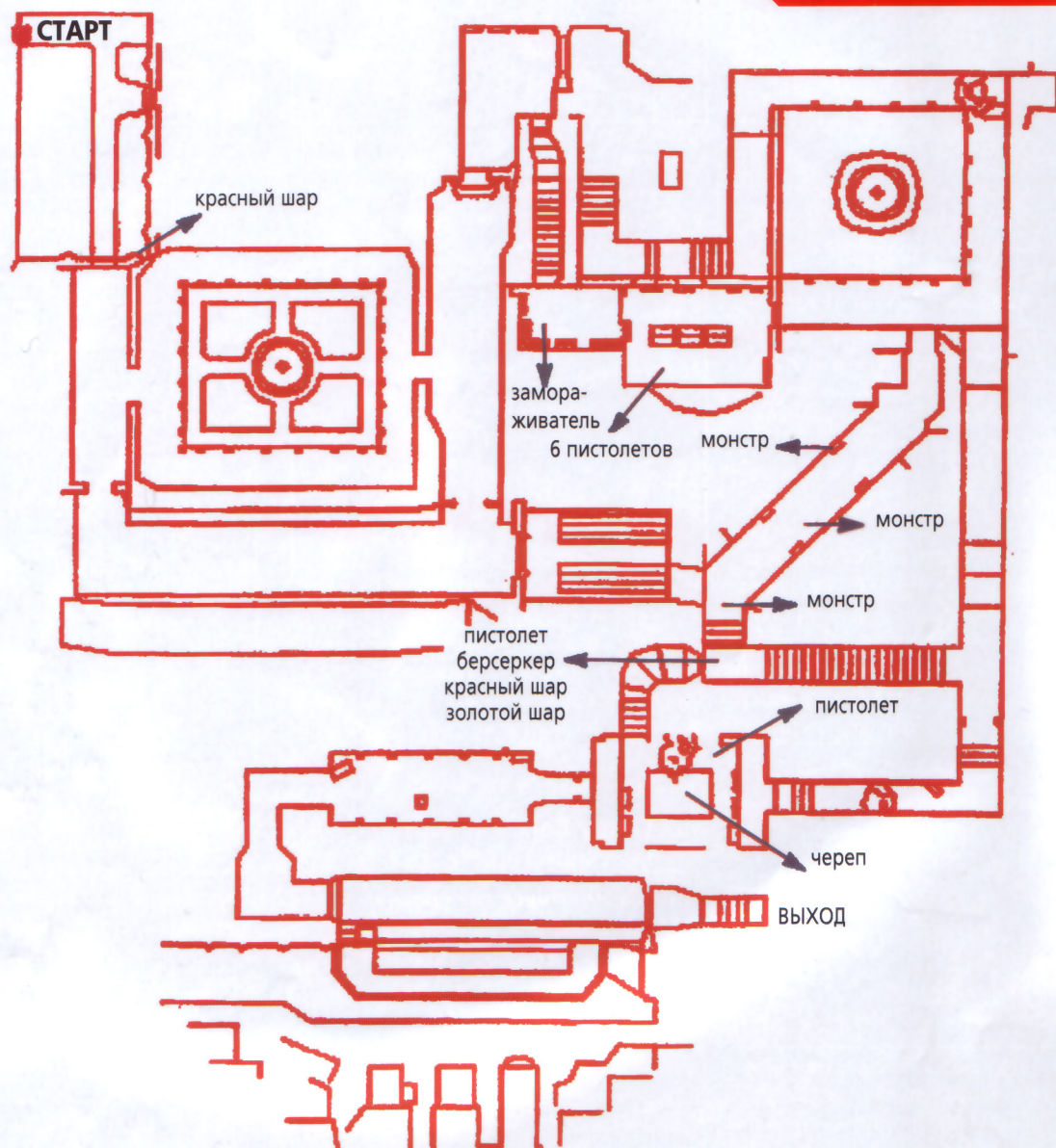


кой (во избежание...) Затем займитесь Собакой из Ада. Просто запрыгните в комнату и отбегите назад. Заманив ее во внутренний дворик, убейте. Сражение с Красными Демонами комментировать не буду — слишком просто. Поверните налево и бегите вперед. На мгновение покажется осунувшаяся физиономия Кроули, который быстренько куда-то убежит. Когда будете проходить в комнату, будьте готовы к молниеносной атаке Безликого Мужика справа. Неожданность, с которой он появляется, может стоить вам несколько единиц здоровья. Пройдите чуть дальше (судя по обе-



денному столу, это столовая) и убейте еще одного Безликого Мужика. В это же время с лестницы будет спускаться его приятель. Забейте и его, поднимитесь по лестнице, поверните направо и приготовьтесь к встрече Собаки из Ада. Убейте ее, затем расправьтесь с двумя Красными Демонами. Прыгните на платформу в углу, оттуда на продолжение балкона. В комнату, заполненную огнем, идти не стоит — там

Карта «Вестминстера».



тупик. Поверните направо и бегите в следующую комнату. Два Безликих Мужика — не помеха, расправьтесь с ними и осмотритесь. Оружейная! То что надо. Разбейте стеклянные колпаки на столах и заберите шесть Пистолетов. Если хотите повеселиться, ударьте по доспехам, установленным у правой стены. Повеселились? Теперь стрельните по бочке с порохом в углу. Стена рухнет, и откроется проход в секретную лабораторию. Убейте Безликого Мужика и возьмите Замораживатель. Теперь ударьте по шкафчику, стоящему у правой стены. Он там единственный — не ошибетесь. Секретный проход!

Бегите вниз. Возьмите Дополнительную Жизнь и Красный Энергетический

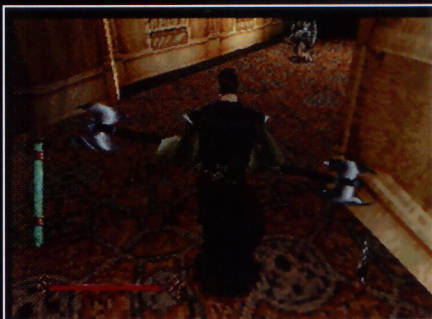
Шар. Ударьте по двери, зайдите в комнату. В ней вы уже были. Далее нужно принять некоторое участие в развитии сюжета. Найдите старые часы, стоящие на выступе внутреннего балкона (мимо них вы уже проходили). Если они все еще целы, ударьте по



ним. Часы должны свалиться вниз. Прыгайте вслед за ними. Если часов нет, просто спрыгните вниз. Там придется убить Собаку из Ада и Красного Демона. Теперь разыщите дверь с золотым орнаментом, откройте ее, пройдите вперед и закончите уровень. Сохранитесь и продолжайте.

>>> Глава восемнадцатая: Часть II.

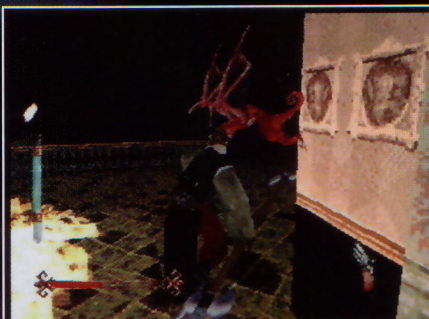
Вы оказываетесь в длинном красивом коридоре. Чтобы продолжить путь, придется расправиться с Гарголией, которая не замедлит показаться. Будьте осторожны, постарайтесь прикончить ее, не загоняя слишком далеко. Осторожно пройдите вперед. Бежать сломя голову посередине коридора



не советую — на голову регулярно будут падать люстры. Обратите внимание на доспехи у правой стены. Видите Красный Энергетический Шар, который лежит никем не охраняемый? Подойдите и возьмите его. Теперь ударьте по доспехам. Из них вылетит Красный Демон. Если быть готовым к его неожиданному появлению, ничего особенно опасного не произойдет. Убив его, идите дальше по коридору.



Прямо на вас выбежит Собака из Ада. Чем быстрее вы ее убьете, тем лучше. Прижать ее к боковой стене не так уж и сложно, как может показаться. Активнее используйте прыжки вбок, но при этом не уходите слишком далеко по коридору. Когда монстр будет мертв, помните о падающих люстрах и либо останавливайтесь перед ними, либо бегите вдоль стены. Итак, пройдите вперед. На вас вылетят одновременно два



Красных Демона. Отступите назад, затем, быстро передвигаясь, убейте сначала одного, потом второго. Не позволяйте им улетать слишком далеко от вас. Убейте их и бегите дальше. Прежде, чем повернуть, придется расправиться с Гарголией. Тактика здесь проста: снова отступайте. Если вы поступите иначе, то велика вероятность того, что вы попадете вместе с ней в горящий костер. Убейте ее, прижав к стене, на более безопасной территории. Заберите предмет, который она оставит. Теперь бегите вперед, на повороте очень аккуратно обойдите огонь и поверните налево.

Не спешите подниматься вверх по ступенькам, подождите, пока вспыхнет ковер.

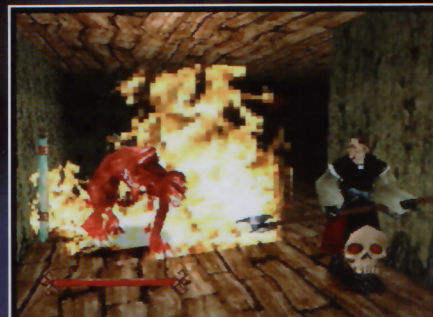


Иначе можно запросто немножко обгореть. Обойдите огонь сбоку, как можно быстрее убейте Красного Демона. Затем здесь же, на лестнице, придется разобраться с Гарголией. Поднявшись на самый верх, вы совершенно неожиданно столкнетесь с Собакой из Ада, которая выскочит из-за правого угла. В рукопашном бою справиться с ней очень непросто из-за неблагоприятного местоположения, поэтому пристрелите ее (смотрите, не промахнитесь, Пистолеты вам еще могут пригодиться). Поверните налево, убейте Красного Демона, и если вы быстро с ним расправитесь, никаких проблем при уничтожении Собаки из Ада, которая выскочит вслед за демоном, у вас не возникнет. Вперед бежать не стоит: за стеной огня — другая стена, непроходимая. Поверните назад и осторожно обойдите огонь. За ним окажется дверь. Ударом ноги или оружия откройте ее.

Каким-нибудь простым приемом или быстрой комбой убейте Гарголию, которая тоже долго ждать не будет. Возьмите предмет, который она оставит. Обойдите пламя сбоку, поверните направо и не спешите нестись через следующую стену огня. Через нее следует очень точно перепрыгнуть. Если вы попытаетесь просто пробежать, то свалитесь в горящую яму. Итак, следует перемахнуть на другую сторону. Сделать это непросто, так как места, куда нужно прыгать, не видно. Советую добежать до самого края ямы и только тогда прыгайте.

Оказавшись на другой стороне, не спешите бежать вперед. Подождите, пока не прекратятся ужасные взрывы впереди. Только после этого бегите вперед. Будьте готовы к внезапной атаке Собаки из Ада, которая будет ждать вас как раз за стеной огня. Убейте его и Красного Демона, который очень скоро прилетит. Бегите направо вдоль перил. Возьмите Пистолет, лежащий на каком-то сундуке. Прыгать через пролом не стоит. А вот прыгнуть вниз точно стоит.

Прямо из костра в центре помещения, в котором вы окажетесь, вылетит Красный



Демон. Разобравшись с ним, приблизьтесь к тому месту, где раньше в комнате была дверь. Из дверного проема выпрыгнет Гарголия — убейте ее. Бегите по лестнице вверх. Добравшись до конца, соберите все предметы, которые там найдете. А найдете вы там Пистолет, Красный и Золотой Энергетические Шары и Берсеркер. Затем ударьте по двери и прыгните вперед. Смотрите, не попадите в огонь! Если вы пойдете нале-



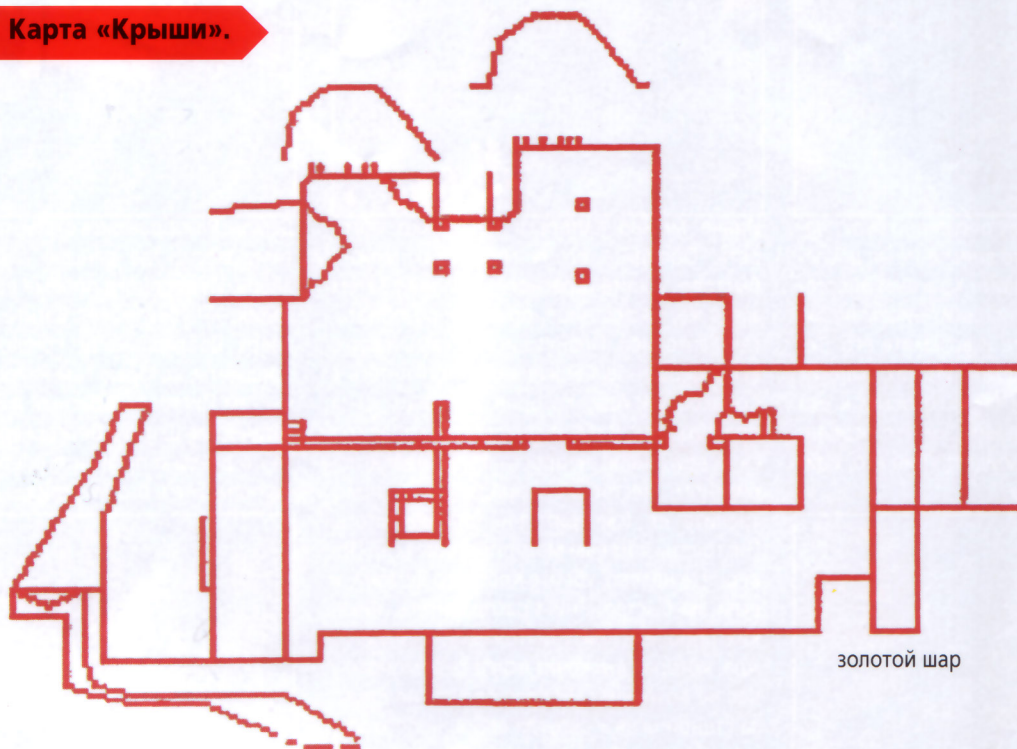
во, то окажетесь в коридоре, в котором уже были (помните падающие люстры и Демона, выскакивающего из доспехов). Поэтому бегите по правому пути и добежите до того места, где вы прыгнули вниз сквозь трещину в полу.

На этот раз обойдите справа, не прыгая вниз, и убейте Гарголию. Бегите к дверному проему и пройдите вперед. Вы окажетесь в каком-то подобии кладовки. Прямо на вас



выбежит Собака из Ада. Чтобы с ней было легче справиться, отступите назад. Убейте Красного Демона, который вылетит из пламени очередного костра. Далее последует настоящий карнавал уродов: самые разные монстры будут атаковать вас быстро, одновременно, и обычными средствами с ними будет очень тяжело справиться. Используйте все свое снаряжение (в дальнейшем оно вам не понадобится) — только тогда вы, возможно, достигнете успеха. Захватите Золотой Энергетический Шар, лежащий в правом углу кладовки. Обойдите стену огня слева и бегите вперед. Выйдите на балкон. Какой чудный пейзаж! Ночное небо, острые башенки Вестмин-

Карта «Крыши».



золотой шар

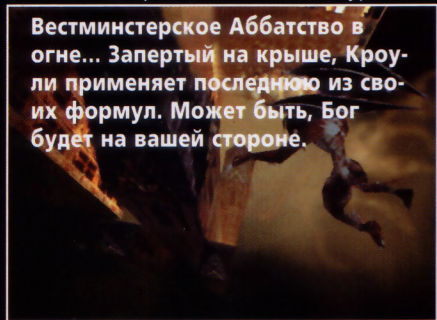
стерского Дворца, Адам Кроули, сидящий на одной из них в своем истинном облике... Правда, увидев вас, он, как и положено, улетит, но в последний раз... Бегите по балкону вперед, убейте двух Смертоносных Духов. Дойдя до конца, поверните налево, бегите вперед и закончите уровень.

Сохранитесь и продолжайте.

>>> Глава Девятнадцатая: Крыши.

Итак, все уже практически закончено. За плечами добрых восемнадцать уровней,

Вестминстерское Аббатство в огне... Запертый на крыше, Кроули применяет последнюю из своих формул. Может быть, Бог будет на вашей стороне.



сотни перерубленных пополам Зомби, десяток рычагов, открывающих секретные двери, бесконечная погоня за Адамом Кроули... Пробыл решительный час великого сражения с негодяем. Правда, многие из вас, наверное, ждали встречи со слабым колдуном, который может только убежать... Кто же мог знать, что Адам Кроули — это на самом деле огромный демон, с крыльями, хвостом, ну и всеми необ-



ходимыми атрибутами, положенными настоящему демону... Справиться с ним будет нелегко, я бы даже сказал, сложно, очень сложно, невероятно сложно. Самые опытные игроки поразятся силе и неуязвимости финального босса... Но приступим к делу!

Прежде чем заняться вами собственно-ручно, Адам Кроули пошлет к вам своих лучших представителей сил Зла. Пять Красных Демонов действительно немножко отличаются от большего числа своих собратьев. Во-первых, нападают они сразу впятером. Во-вторых, они несравненно ум-



нее. В-третьих, их основное оружие не просто слабое пламя, которое сравнительно медленно к вам приближается, а длинные полосы огня, которые они оставляют, пролетая мимо. Надо сказать, остывают они достаточно медленно, и приходится долго ожидать, пока опасность сильно обжечься исчезнет. Более того, один раз случайно попав в эту огненную полосу, выйти из нее очень сложно. Герой начинает судорожно дергаться от ожогов, и покинуть мертвую зону он может, только когда огонь потухнет или когда он сам умрет.



В общем, попадаться в эти ловушки я не рекомендую.

Вы оказываетесь окруженным настоящей огненной границей, пересечь которую, не потеряв при этом жизнь, почти невозможно. Что следует делать? Сразу скажу, что пользоваться своим снаряжением совершенно бесполезно — монстры страдают исключительно от контактного боя. Вам нужно во что бы то ни стало увеличить свою территорию, расширить «огненные»



границы. Иначе говоря, следует очень быстро бегать по безопасному пространству, махать оружием и ногами, не подпуская слишком близко к себе Красных Демонов. Гораздо проще это сделать Наде, чем Игнатиусу. Рано или поздно одним Демоном станет меньше, и тогда вы уже сможете практически беспрепятственно бегать по всей доступной территории. Она, кстати сказать, очень небольшая. Приблизившись к краю крыши, вы сможете увидеть маленький выступ рядом находящегося здания, на котором лежит Золотой Энергетический Шар. Если со здоровьем у вас плохо и отсутствуют предметы, которые могут поправить положение, прыгнуть на эту маленькую платформу стоит. Как знать, может, от этого одного предмета зависит успешный финал. Прыгая, не забывайте об осторожности. После этого вернитесь на основную территорию и добейте монстров. Чем меньше будет становиться Демонов, тем проще вам будет сражаться.



Красные Демоны разбиты. Адам Кроули лениво взмахивает своими крыльями, музыка становится совсем уж замогильной, а вам теперь придется надеяться на удачу, на чистые случайности, на исключительное везение. Финальный босс меня привел в неописуемый восторг: ничего более сложного я не видел. Забить босса можно исключительно с помощью комб. А Адам Кроули не позволяет не только выполнять комбы, но и совершать гораздо более простые движения. Бьет он исключительно сильно, да и здоровью его можно позавидо-



вать. Все, что я могу посоветовать, так это постоянно лечиться и делать упор на неординарные действия и простые комбы. В конце концов, когда вам окончательно и очень сильно повезет, Адам Кроули покорно склонит свою буйную головушку, не выдержав жесточайшего избиения. Взмах



оружия — и головушка эта ляжет рядом с уродливым телом демона. Все. Nightmare Creatures пройден. Не забудьте посмотреть на часы, так как вероятность того, что сейчас уже глубокая ночь, очень велика. Так что выключите приставку и ложитесь спать... День не зря прожит...

