

«Очень даже неплохая игра по мотивам японского аниме-фильма. Жаль, что отсутствует автоприцеливание во время схватки с противником. Это может здорово отпугнуть от игры геймеров».

Сентиментальный маньяк

Да, вынужден согласиться с ним. Игре здорово досталось от зарубежных журналов, но тем не менее она достаточно интересна, особенно, если учесть, что сделана она на базе отличного мультфильма о проблемах общения вампиров и людей между собой. Освоившись с управлением, я прошел игру по одному из сценариев (нелинейный сюжет), который и решил представить вашему вниманию.

Начинается все с рисованной заставки, где главного героя изнимают за деньги отправить в замок вампиров. Там он должен отыскать и вернуть нанимателю его похищенную дочь Шарлотту. В случае удачи дополнительно к авансу была обещана астрономическая сумма наградных. Наниматель честно объяснил, что такой высокий гонорар объясняется тем, что вы не первый — родственник нанимателя уже отправлял в замок других охотников на вампиров, но Шарлотты так и нет. Расслабьтесь, глядя на великолепную 3D-заставку, а затем установите уровень сложности (я выбирал не слабее нормального) и прослушайте небольшую лекцию о событиях, предшествовавших игре. И пора, наконец, познакомиться с главным героем.

Имя — Дункеп (Dunpeal), разрешает фамильярно называть его Ди (D). Профессия — охотник на вампиров. И это при том, что он сын вампира-дворянина и сам наполовину вампир. И еще у него есть левая рука — его партнер, умеющий говорить и обладающий магией.

УПРАВЛЕНИЕ

Управление и впрямь не слишком удобное: крестовина заставляет героя бегать, а чтобы ходить спокойно, нужно удерживать L1. Быстрое двойное нажатие на крестовину ← или → позволяет сделать отскок от опасностей. X — прыжок, ■ — использование магии руки или использование предмета (если он выставлен в инвентаре). Магия бывает трех видов и переключается кнопкой SELECT (при этом предмет убирается из инвентаря). Вид магии показан слева внизу экрана.

Изображение синей спирали означает, что при использовании этого вида магии можно съесть вашего врага (если он ослаблен и принципиально съедобен). Чтобы противник ослабел, обычно достаточно трех предварительных ударов мечом. При завтраке врагом магия не только не тратится, а наоборот — восполняется вся трехуровневая шкала.

Изображение красных фэйрболлов — самонаводящийся огонь из руки (не действует на боссов). Рекомендую, воспользовавшись магией огня, сразу переключиться на поедание и периодически нажимать кнопку руки. При этом можно (если врагов в комнате много) и сэкономить здоровье Ди, и полностью восстановить шкалу магии.

Зеленые звездочки — магия лечения. Восстанавливает здоровье и лечит от яда.

Атака или лечение требуют, чтобы полностью была заполнена хотя бы одна шкала.

Кнопка ▲ — достать или убрать меч. Если Ди вытащит меч на бегу, он сделает мощный резкий выпад



мечом вперед, неожиданный для врага. Этот удар практически не блокируется и приблизительно эквивалентен по мощности двум обычным ударам мечом.

Кнопка ● при выставленном мече — атака мечом. А так позволяет брать предметы и открывать двери.

Шифт R1 — закрыться плащом, защита от некоторых видов атак противника.

Нажатие L2+R2 — мгновенный поворот

на 180°.

Кнопка START — войти в инвентарь, где нужный предмет можно сразу использовать кнопкой ●.

В инвентаре, нажав ▲, можно активировать карту памяти, причем сохранение возможно в любом месте.

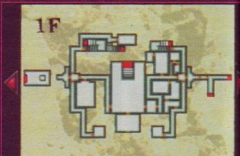
Нажатие L1 позволяет увидеть карту уровня (если она у вас есть).

Выход из инвентаря осуществляется кнопкой ●.



Подобрав в дворике в сундучках карту уровня и снадобье (Potion), заходим в замок. Сначала идем прямо, проходим по лестнице и у портрета вампирицы Кар-

миллы берем красный ключ (Red Key). Заводно от руки слушаем историю этой самой Кармиллы, прославившейся такими кровавыми оргиями, что напекла на себя гнев правителя вампиров! По сторонам и сзади портрета находятся запертые пока двери. Спускайтесь обратно и через красную дверь пройдите вправо (если ориентироваться по карте).





ответив на наши вопросы. Идем к девушке, обдумывая проблему — спасти ее или... Я гуманист, выбрал первое, как-то сентиментально к прекрасному полу отношусь. Может и зря. Лейла (так зовут спасенную), оказывается, состоит в братстве Маркус (Markus Brothers), которое задалось целью уничтожить всех, кто не является человеком с нормальной кровью. Ладно, не будем ждать от девушки благодарности (а то еще у нас рошит проверить кровь на нормальность) и пройдем через другую дверь.

За ней оказался склад (Store House). Подкормив встречными зомби левую руку и собрав трофеи из ящиков, быстро бежим обратно в коридор, а оттуда через ближайшую дверь в кабинет (Study). Здесь находим на столике синий ключ (Blue Key), а в шкафу — притаившегося здорового зомбика (четыре стандартных удара мечом, и обед для руки готов). Снова через коридор, на сей раз в зальчик (East Small Hall). Идите прямо на террасу N1. Подвиньте статую в нишу и запомните код: MANKIND. Дверь за столбом пока закрыта, потому вернитесь в холл и вниз, в восточную галерею (East Gallery). Бегите до конца — вам надо посетить игровую комнату (Play Room).

Запомните, сколько времени на больших часах (2:25) и куда повернута композиция с птицей.

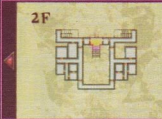
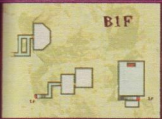
Возвращайтесь в главный зал с портретом Кармиллы и через синюю дверь войдите на территорию «West Passage». Загляните в часовню (Chapel), где познакомитесь с очередным кровососом.

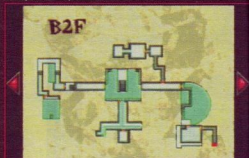
В честь встречи угостите его файерболлом. Заберите предохранитель (Power Plug), кровавую пилу (Blood Pill) и зелье. На террасе N2 повторите процедуру со статуями, станет доступной надпись на столбе «VAMPIRE». Теперь ваш путь из западного зала вниз, в коридор «West Gallery». Будьте осторожны — здесь вам впервые встретятся длиннорукие охранницы с желтыми мечами. Дамы с легкостью блокируют обычный удар мечом и тут же переходят в атаку. Против них неплохо работает прием с выхватыванием меча на ходу, но лучше не ввязываться в рубку, а пустить файерболл из руки. Крылатые демоны, как и иные летучие мыши как-то проще в обращении — их можно рубить в прыжке.

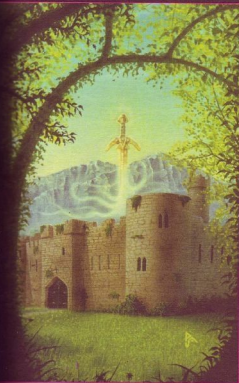
Комната со статуями (Statue Room). Скрываясь от охранной системы вампиров, запрыгните на карниз на краю комнаты. Подберите дротики (Dart of Plainwood), которые вам очень пригодятся при встрече с боссами, бомбу-парализатор (Flash Bomb) и зелье (Potion). Теперь через другую дверь выходите в коридор (East Aisle). По дороге потренируйтесь в поединке рукой противника, благо пока они не серьезные.

Эге! Голоса за дверью! Похоже, девушке влетело за упрямство. Зайдите туда обязательно. Знакомьтесь — это Майер Линк, знатный вампир. Но почему он похитил Шарлотту, вроде бы люди не специальность г-на Линка?

И против вас он слаб. Не используйте дротики, прикрывайтесь от его атак плащом и наносите удары мечом. Легкая победа, но враг сдается, так и не







Бегите к лестнице, ведущей
наверх, около нее спрячьте-
сь за колонной и... ждите.
Когда Боргофф окажется
перед вами, используйте
прием выхватывания меча
на бегу. И пока противник
ошалевает от вашего на-
кального наскока с выпа-
дом, нанесите еще несколько ударов мечом, а после
бегите обратно. Уберите меч в ножны, затем повто-
рите процедуру до полной победы. Обругав вас от
бессилия последними словами, лидер братства убе-
жит наверх. А вы сходите в закуток под лестницей,
прикончите затаившуюся там охранницу с желтым
мечом и найдите серебряную пластину (Silver Plate).
Теперь по лестнице наверх, на кладбище (Grave). Ка-
литка пока закрыта, так что нам в двойные двери.

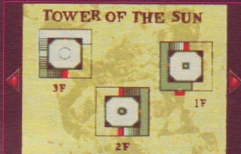
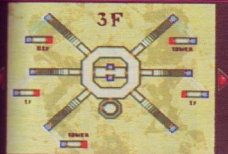


Spider Joint 2 / Green. Через лифт попадаем на тер-
риторию Joint 1. Тут вам встретится куб-охранник,
так что сразу выхватывайте меч и рубите, не давая
новому врагу проявить свои таланты. Теперь — в
комнату управления, у дверей которой стоит очеред-
ной куб, да еще с собачкой. Не зевайте! В комнате
управления активируйте серебряную пластину, чем
сразу разблокируете несколько других комнат. Иди-
те в холл с лифтами (Elevator Hall): лифт, помечен-
ный синим, доставит вас вниз, к портрету Кармиллы
(Main Hall). Двери слева и справа, на сей раз, раз-
блокированы. Идите в восточную дверь, в комнату,
где была ловушка с призраком Шарлотты, и отыщи-
те антидот (противоядие). После через разблокиро-
ванный проход возле этой комнаты пройдите в ком-
нату для гостей (Guest Room), найдите двух пауков и
ключ от Башни Солнца (Key-Tower of the Sun). К это-
му моменту у Ди должно быть достаточное количе-
ство магических камней и здоровья. Идите к лестнице,
ведущей к двери с кодовым
замком (VAMPIRE), а оттуда в
комнату рядом с проходом,
ведущим в зал, где включали
энергосистему (там вам впер-
вые встретился паук). В этой
складской комнате (Stock
Room) найдете немало добра.
Почаще бы так. Впрочем, и в
комнате для гостей на втором
этаже (Guest Room 2) можно



разжиться камнями для любимой левой руки и зель-
ем, но здесь есть ненужные свидетели вашего обо-
гащения: пара охранниц и здоровенный зомбара.
Вам пора возвратиться к портрету Кармиллы. Но вот,
ведь, непряха! При попытке воспользоваться лиф-
том вырубается электроэнергия. Снова придется
идти в энергокомнату. Оказалось, это проказничает
наш старый знакомый Майер Линк. На сей раз он ре-
шил заняться бомбометанием. Ну а мы ему дритка-
ми! Ослабел мужик и сообразил, что всю энергию он
посылал в определенную часть замка. Интересно,
что там? При выходе из комнаты Ди снова ожи-
дает встреча с Лейлой. На сей раз она более
общительна, но тут появляется призрак Груба
— еще одного охотника. Он сообщает, что не-
ведомый враг перебил чуть ли не все братство.
И в качестве описания происшедшего следует
сценка с броневиком, на котором охотники
прорывались в замок.

Возвращайтесь к лифту, войдите в дверь, по-
меченной значком, напоминающим «Ф» и сходу на-
чинайте себя лечить, используя магию. Зачем? Сей-
час поймете: вам предстоит знакомство со стражем
Башни Солнца Бенгом Варваром, обладающим весьма
скверным чувством юмора. Результат знакомства
— потеря левой руки. И хотя Бенг тоже недолюбли-
вает прием с выхватыванием меча на бегу, но в от-
вет ловко использует свет искусственного солнца,
направляя его на вас.



Завершают битву удар колом в сердце Ди и торжество врага над вашим распростертым телом. Эге, да ведь он служит не Мейеру Линку, а кому-то другому! Кому?

Тем временем ваш друг левая рука ползет в гордом одиночестве и натывается на Лейлу. Вот приз для тех, кто последовал моему примеру и спас охотницу. Теперь какое-то время можно играть за нее. С огнестрельным оружием, которое автоматически наводится на ближайшего врага, Лейла идет к лифту, что рядом с портретом Кармиллы. Поднявшись на нем, Лейла встречается с якобы похищенной Шарлоттой. Это новое открытие — Мейер, оказывается, не похищал девушку, она сама с ним ушла. Влюбилась в вампира?

Выйдите через правую (по карте) дверь и войдите в дверь, помеченную знаком «П». Там найдете демона, сломанный лифт, дротик и план Башни Солнца. Такой вот букет. Но еще лучшая находка ожидает Лейлу за дверью со знаком «Г»: свежесваренный Ди с колом в груди. Нет проблем, рука тут же Ди оживляет. Снова отправляйтесь в Башню Солнца, пришло время мести. Быстренько разберитесь с охранниками и активируйте панель. Ба, что-то шлепнулось на этаж ниже. Хрен с ним, после разберемся... Бенг неприятно поражен этим визитом, тем более, что рука успела сожрать искусственное солнце, чем полностью восстановила шкалу магии. Дело сделано, враг повержен, можно выбираться отсюда. Заглянув в комнату Галактики (Room of Galaxy), вы находите упавший предмет. Оказывается, это ключ от Зеркальной комнаты. Пригодится. На четвертом этаже за дверью, которую сторожит паук, два возвышения с камнями, переливающимися всеми цветами радуги. Ударьте один из камней мечом и остановите его на определенном цвете. Рубаните по другому так, чтобы его цвет совпал с цветом первого камня. Возникнет пол, по которому мы пройдем в покои Шарлотты. Девушка наивно предполагала, что здесь ни ей, ни Мейеру ничего не грозит, но таинственный враг настигает ее и похищает, можно сказать, на глазах у всего честного народа. Ди сигает за ним в окно и оказывается на крыше Башни Луны.

Прихватив содержимое ящиков, Ди влезает в окно комнаты Луны (Room of Moon), выходит на балкон (сценарий А), затем возвращается в комнату и настигает наглого похитителя. Им оказывается Магир, самый натуральный оборотень — вервольф. Вы на удивление легко с ним расправитесь, но тут же от него последует предложение типа: «А ну, выйдем!» Подобрав с пола ключ-карту «Key-tower of the Moon», вы проследуете на балкон, чтобы повторить схватку с Магирой, уже принявшим свое звериное обличье. Этот поединник стоит потраченного на него времени! Bay!! Красиво! Файерболлы такие мощные, что даже плащ не спасает. Тем не менее, пять дротиков и приема с выхватыванием меча вполне хватает волчаре.

Если вы до первой схватки с Магирой пошли сначала не на балкон, а в другую незапертую дверь, получите еще одно разветвление сценария — В. Сценарий В. Теперь сходим в эту самую незапертую дверь. Бог с ним, с Магирой и балконом, на котором он вас заждался. В комнате вы обнаружите девушку, а в противопо-



ложном углу кое-какие вещички и карту Башни Луны. Появится Лейла и поможет отнести Шарлотту в ее покои (откуда ее спер волчара). Оставив отважную охотницу охранять девушку, Ди, после осмотра комнаты (найден Elemental Stone), снова отправляется в Башню Луны. На первом этаже включите «планетарий» и заберите еще один магический камень. На втором аккуратно пройдите по световой дорожке

и возьмите золотую плату (Gold Plate). Теперь отправляйтесь в комнату управления на третьем этаже. Пароль вам нужен правый — REIGNS OVER (давайте, почему). На мониторе мы видим Шарлотту, куда-то направляющуюся.

А где Лейла? А Шарлотта-то опять похищена! Снова придется обследовать уже ставшими доступными территории.

