

«Очень даже неплохая игра по мотивам японского аниме-фильма. Жаль, что отсутствует автогриппелинг 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 нанимают за деньги отпрянуть в замок вампиров. Там он должен отыскать и вернуть нанимателью его похищенную дочь Шарлотту. В случае удачи дополнительно к авансу была обещана астрономи-

ческая сумма наградных. Наниматель честно объяснил, что такой высокий гонорар объясняется тем, что вы не первый — родственник нанимателя уже отправлялся 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 — Даннил (Dinner), разрешает фамильярно называть его Ди (Di). Профессия — охотник на вампиров. И это при том, что он сын вампира-двояродного и сам наполовину вампир. И еще у него есть левая рука — его партнер, умеющий говорить и обладающий магией.

УПРАВЛЕНИЕ

Управление и вправь не слишком удобное: крестовина заставляет героя бегать, а чтобы ходить спокойно, нужно удерживать L1. Быстро двойное нажатие на крестовине ← или → позволяет сделать отскок от опасностей. X — прыжок, ■ — использование магии руки или использование предметов (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 файерболлов — самонаводящийся огонь из руки (не действует на боссов). Рекомендую, воспользовавшись магией огня, сразу переключаться 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 вытащил 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 вытащенным 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 ●.

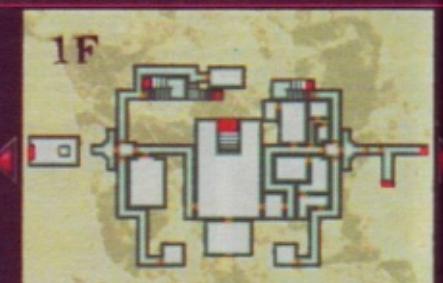
В инвентаре, нажав ▲, можно активизировать карту памяти, причем сохранение возможно в любом месте.

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

Выход из инвентаря осуществляется кнопкой ●.

Подбрав в дворике в сундучках карту уровня и снадобье (Potion), заходим в замок. Сначала идем прямо, проходим по лестнице и у портрета вампирессы Кармиллы берем красный ключ (Red Key). Задница от руки слушаем историю этой самой Кармиллы, прославившейся такими кровавыми оргиями, что наявекла на себе гнев правительства вампиров! По сторонам и сзади портрета находятся запертые пока двери. Спускайтесь обратно и через красную дверь пройдите вправо (если ориентироваться по карте).

Left Hand
(On, уменьш! Feed me more)





Комната со статуями (Statue Room). Скрываясь от охранной системы вампиров, запрыгните на карнизы 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 поединках рукой противника, благо пока они не серьезные.

Эге! Голоса за дверью! Пожалуйста, девушка влетело за упрямство. Зайдите туда обязательно. Знакомьтесь – это Майер Линк, знатный вампир. Но почему он похитил Шарлотту, вроде бы люди не специальность гика Линк?

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



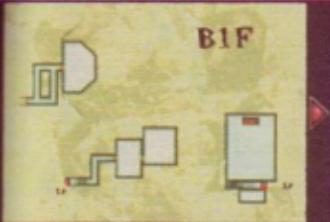
ответив на наши вопросы. Идем к девушке, обдумывая проблему – спаси ее или... Я гуманист, выбрал первое, как-то сентиментально к прекрасному полу отношусь. Может и зря. Лейла (так зовут спасенную), оказывается, состоит в братстве Markus (Markus Brothers), которое задалось целью уничтожить всех, кто не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

За ней оказался склад (Store House). Подкормите 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 зомбяка (четыре стандартных удара мечом, и обед для руки готов). Снова через коридор, на сей раз в зальчих (East Small Hall). Идите прямо на террасу N1. Подвиньте статуи в ниши и запомните код: MANKIND. Дверь за столом пока заперта, 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 пилюлю (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 длинноногие 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.



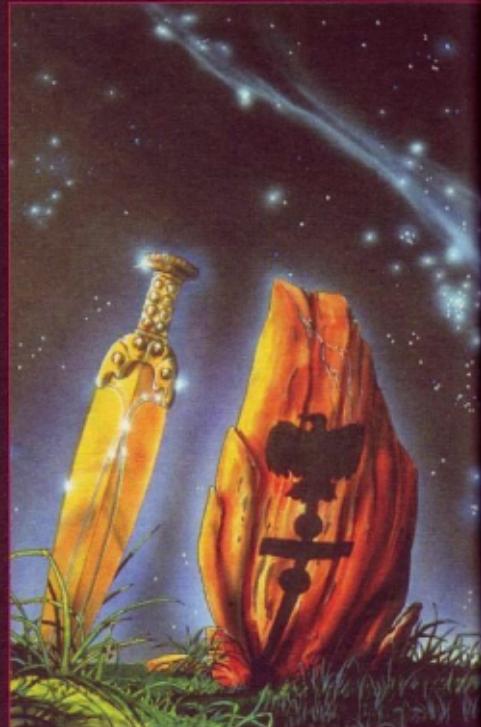


o button moves the long hand by 5 minutes
Δ button moves the short hand by one hour.
x button lets you exit the screen.

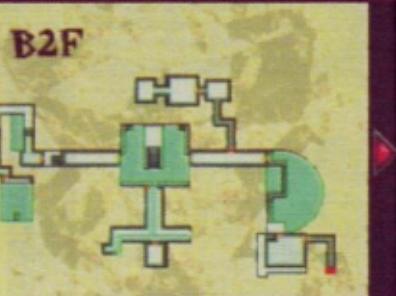
Снова игровая комната, зеркальная копия первой, восточной. Установите на часах время, такое же как на нормальных, и поверните птицу ключом из угла в центр комнаты. И вот вам призы: «Elemental Stone» (восстанавливает магию руки), «Blood Pill» и карта второго этажа «Map Level 2». Бегом в коридор «Path to West Stairs», а оттуда по лестнице в энергокомнату «Power Room». Охранницу и большого зомби успокойте парализующей бомбой. Возьмите новую бомбу и карту первого этажа подземелий (Map Underground 1). Активируйте панель в центре комнаты на стене. Электронные системы замка заработали. Вернитесь по лестнице в коридор «Path to West Stairs» и наберите на кодовом замке у двери в середине коридора «VAMPIRE». Зайдите, порубайте летучих мышек и с магией огня врывайтесь в коридор «Path to West Staircase». Вам доступна дверь в коридор «West-shaped Path». Не зацепите инфракрасную охранную систему, иначе рискуете навлечь на себя гнев стражников. В комнате Большого зеркала (Room of Big Mirror), при попытке ее покинуть, повстречаете одного из охотников братства Маркус. Бр-р! Жуткая гибель! Нам здесь делать нечего. Через U-образный коридор идем в «East-shaped Path» и попадаем в...ловушку в комнате, подобной зеркальной. Так попасться!

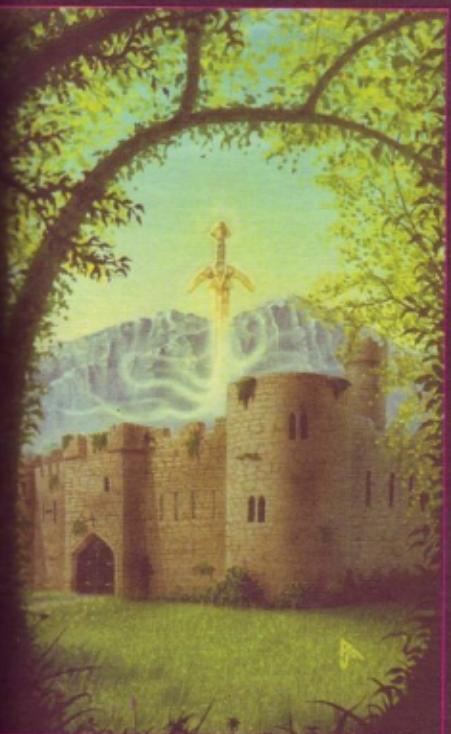
Итак, наш Ди в подземелье. Кругом вода, а Ди наполовину вампир и в воде долго без защиты находиться не может. Пробегаем по карнизу вперед, перепрыгиваем воду и далее в «Stream Control Room». Остерегайтесь ядовитого дыхания встречающихся по дороге водяных. Когда водяной начинает дышать в вашу сторону, забегайте сбоку и бейте мечом. Три удара и можно заглатывать вражью тушу.

Но вот вы в комнате управления. Для начала нажмите левый рычажок и выйдите из нее в соседнюю (слева от входа), где подберете «Map Underground 2». Идите влево по карте в «Sewage Pool», где возьмете ключ «Wrench». Вот теперь вновь вернитесь в комнату управления и правым рычажком переключите воду. Затем загляните в другое жуткое место, которое называется «Crematory» — почему-то именно там карта третьего этажа. Да и Elemental Stone вам не будет лишним. Через проход «Waste Drainage» идем в лифтовую «Lift Room». Вот здесь вам и пригодится ключик. Поверните на панели центральный рычаг, затем задвиньте на поднявшуюся площадку ящик. После переключите левый рычаг, предварительно задвинув рукой (кнопка ⚡) ящик на вторую площадку. С этим ящиком проделайте еще



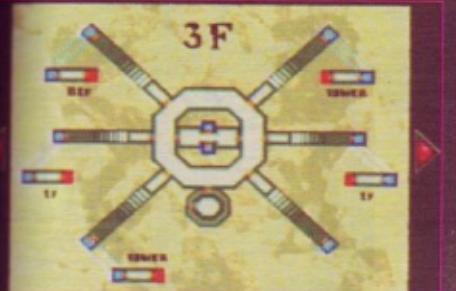
следующие манипуляции: сдвиньте его со второй площадки на возвышение и продвиньте на третью площадку. Теперь активируйте последний рычаг. Все, пора отсюда убираться. Пройдя коридор «Hidden Path» с очередным кровососом, Ди вылезает из люка, замаскированного в... гроту, и оказывается в морге! Своим внезапным появлением Ди напугал и, одновременно, заинтриговал Боргоффа — лидера братства Маркус. Хотя Лейла и рассказала братцам-охотникам о помощи со стороны нашего героя, после всего, что произошло с двумя «братьями», борцы с вампирами решили уничтожить Ди (так, на всякий случай, он же наполовину вампир). Ведь до появления Ди охота на вампиров велась без неудач, а тут уже двое из братства погибли жуткой смертью...





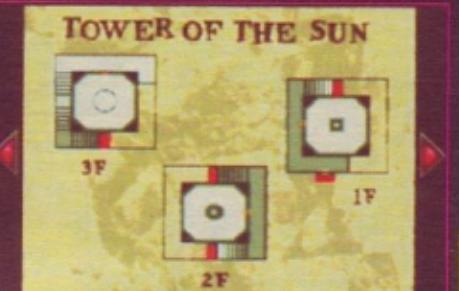
Бегите к лестнице, ведущей наверх, около нее спрячьтесь за колонной и... ждите. Когда Боргофф окажется перед вами, используйте прием выхватывания меча на бегу. И пока противник ошеломлен от вашего нахального наскока с выпа-

дом, нанесите еще несколько уларов мечом, а после бегите обратно. Уберите меч в ножны, затем повторите процедуру до полной победы. Обругав вас от бессилия последними словами, лидер братства убежит наверх. А вы сходите в закуток под лестницей, прикончите затянувшуюся там охранницу с желтым мечом и найдете серебряную пластину (Silver Plate). Теперь по лестнице наверх, на кладбище (Grave). Капитка пока заперта, так что нам в двойные двери.



Spider Joint 2 / Green. Через лифт попадаем на территорию 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 очередной куб, да еще с собачкой. Не зевайте! В комнате управления активируйте серебряную пластину, чем сразу разблокируете несколько других комнат. Идите в холл с лифтами (Elevator Hall): лифт, помеченный синим, доставит вас вниз, к портрету Кармиллы (Main Hall). Двери слева и справа, на сей раз, разблокированы. Идите в восточную дверь, в комнату, где была ловушка с призраком Шарлотты, и отыщите антидот (противоядие). После через разблокированный проход возле этой комнаты пройдите в комнату для гостей (Guest Room), найдите двух пауков и ключ от Башни Солнца (Key-Tower of the Sun). К этому моменту у Ди должно быть достаточное количество 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 впервые встретился паук). В этой складской комнате (Stock Room) найдете немало добра. Пончите бы так. Впрочем, и в комнате для гостей на втором этаже (Guest Room 2) можно разжиться камнями для любой левой руки и зельем, но здесь есть ненужные свидетели вашего обогащения: пара охранниц и здоровенный зомбира. Вам пора возвратиться к портрету Кармиллы. Но вот, ведь, непруха! При попытке воспользоваться лифтом вырубается электрознегия. Снова придется идти в энергокомната. Оказалось, это проклизничает наш старый знакомый Майер Линк. На сей раз он решил заняться бомбометанием. Ну а мы ему дротикими! Ослаблен мужик и сознался, что всю энергию он посыпал в определенную часть замка. Интересно, что там? При выходе из комнаты Ди снова ожидает встреча с Лейлой. На сей раз она более общительна, но тут появляется призрак Груба — еще одного охотника. Он сообщает, что неведомый враг перебил чуть ли не все братство. И в качестве описания произшедшего следует сценка с бронеником, на котором охотники прорывались в замок.

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



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

Тем временем ваш друг левая рука ползет в гордом одиночестве и натыкается 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 находится на ближайшего врага, Лейла идет к лифту, что рядом с портретом Кармиллы. Поднявшись на нем, Лейла встречается с якобы похищенной Шарлоттой. Это новое открытие — Майер, оказывается, не похищал девушку, она сама с ним ушла. Влюбилась в вампира?

Выходите через правую (по карте) дверь и войдите в дверь, помеченную знаком «П». Там найдете демона, сломанный лифт, дротики и план Башни Солнца. Такой вот букет. Но еще лучшая находка ожидает Лейлу за дверью со знаком «Г»: свежезарытый Ди с колом в груди. Нет проблем, рука тут же Ди оживляет. Снова отправляйтесь в Башню Солнца, пришло время мести. Быстро разберитесь с охранницами 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 шкатулку магии. Дело сделано, враг повержен, можно выбираться отсюда. Заглянув в комнату Галактики (Room of Galaxy), вы находитите 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 покой Шарлотты. Девушка наивно предполагала, что здесь ни ей, ни Майеру ничего негрозит, но таинственный враг настигает ее и похищает, можно сказать, на глазах у всего честного народа. Ди сияет за ним в окне и оказывается на крыше Башни Луны.

Прихватив содержимое ящиков, Ди влезает в окно комнаты Луны (Room of Moon), выходит на балкон (сценарий A), затем возвращается в комнату и настигает наглого похитителя. Им оказывается Магира, самый натуральный оборотень — вервольф. Вы на удивление легко с ним справитесь, но тут же от него последует предложение типа: «А ну, выйдем! Подобрав с пола ключ-карту «Key-toomer of the Moon», вы проследуете на балкон, чтобы повторить схватку с Магирой, уже принявшим свое звериное обличье. Этот поединок 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.

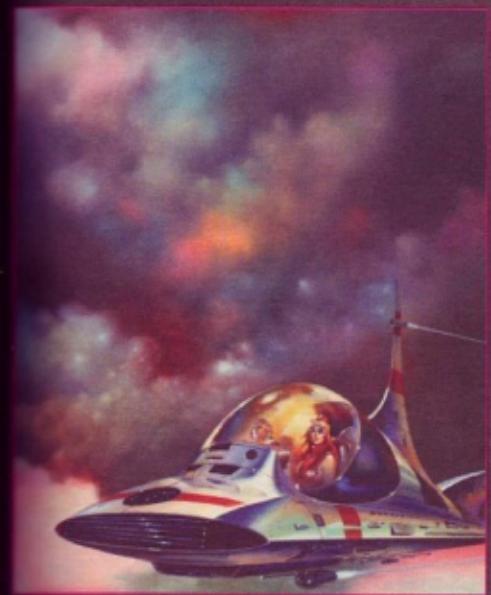
Если вы до первой схватки с Магирой пошли сначала не на балкон, а в другую незапертую дверь, получите еще одно развлечение сценария — B.

Сценарий B. Теперь сходим в эту самую незапертую дверь. Бог с ним, с Магирой и балконом, на котором он вас захлопался. В комнате вы обнаружите девушку, а в противополо-



«Веселые»

«Веселые»</



Перед тем как покинуть ремонтную, заберите из ящика около старого космического корабля пурпурную гемму (*Purple Gem*). Снова к портрету вампирессы и от него налево в еще не обследованную комнату — *“Red Tube”*. Заберите там ключ от музыкальной шкатулки (*Key for Music Box*) и отправляйтесь проводить другие комнаты. Прослушайте мелодию из музыкальной шкатулки, а после повторите ее на устройстве около двери с изображением птицы (если вам медведь на ухо наступил, и вы не в состоянии повторить пять нот, я бессилен). Продолжайте путешествие и отыщите водяную плату (*Plate of Water*) и плату ветра (*Plate of Wind*). Через знакомую восточную галерею около первой игровой комнаты пройдите в последнюю в этой части замка неисследованную территорию *«1F Living Room»*. Подобрав магический камень для рук, войдите в комнату светильников (*Room of Candles*). Успокойте взъевшихся ваших появлениям летучих мышей, ударами меча загасите светильники — дверь и откроется. И вот вы в спальни (*Bed Room*). Там, понятно, царит полумрак. Удар меча по светильнику на короткое время заставляет его включаться, но, тем не менее, двигаться надо осторожно. Среди трофеев получите зеленую гемму.

Вернитесь на третий этаж и пройдите в дверь со знаком **у**, и вы проникните на территорию «Passage to

Loofgen». Активируйте на панели ваши геммы, и Ди получает плату огня (Plate of Fire). Идите к портрету Кармиллы, за ним постайной проход. Активируйте найденные платы, но... одной не хватает! На лифте спустится Лейла, а чуть позже появится Боргоф. Ну, фанатик! Притягнется с ним опять драться. Не стойте на месте, а то склоните по голове энерготрёхугольником. Можно чуть-чуть использовать дротики, но минимум да десятка сохраним. Пригодятся. Заберите у поверженного охотника плату земли. Но когда вы повернетесь к Боргоффу спиной, он попытается вас ударить по-предательски низко. И тут Лейла сделает выбор... Спасибо за помощь, дорогая, но за секретный дворец спасись. Посиди тут, пока.

За дверью лифт. На первом этаже Ди находит проход к той самой старой ракете, но находится на третьем этаже более занятая. Там Майер Линк, пришпленный колом к стене, однако разговорчивый. Ди узнает от него, что Кармилла воспользовалась любовью Майера к Шарлотте и уговарила подготовить космический корабль к полету. Захватив девушку, вампиресса собирается ее кровью снять заклятие, наложенное на нее правителем вампиров. После этого Кармилла улетела бы в город Ночи, там получила сверхмощество, а людям на земле устроила бы кровавый ад. «Ди, пожалуйста, спаси Шарлотту!» Вытащив из влюбленного простака осину, идем опять спасать Шарлотту и мир. Дверь к спасению справа от Майера.

Опять призрак Кармиллы. На этот раз не угрозы, щедрые обещания. «Присоединяйся ко мне, Ди. Поглощай своим будущим могуществом. Ты же наполовину вампир, зачем же защищаешь этих неблагородных людей?»

дарных смертных, для которых ты навсегда останешься монстром!» В общем, верно, но спасибо левой руке, напомнила Ди, что он наполовину человек. Короche, послал он Кармиллу лесом.

Вот и покой Кармиллы. Если вы не встретились с Магирий во второй раз, то он появится здесь. После того как оборотень успокоится, последует бой с Кармиллой в ее истинном обличье. Чуть не опоздал. Меч повелителя вампиров, который свое давал вампирессе вылезти из гроба, и Кармилла предстает перед нами во красе. Сначала рубите левое и правое, которыми Кармилла пытается вас удачами лучше стоять у самой двери, где ее не достают. Потом подбегите вплотную к ней, когда она стоит, и в прыжке захватите ее лягушки.

— Но ты, Ди, почему меч повелителя вампиров не сжег тебя?

Майором, и по-

дар с налета, и
жем «Ли-поне-

— спрашивает Ди.

— отвечает диджей.
город Ночи со

свою, а отцу — сообщу, что она погибла. Хэллиэнд». История (как в Кастильонии). Ди и Лейла на-
чали из руин взлетает корабль со странной
любленных. Вампир и земная девушка.
— они вернулись к обещанной встрече.

*С наилучшими пожеланиями,
счастливых вам и вашим семьям!*

Fire Fox



FILE FOX