

ЧАСТЬ ПЕРВАЯ: ЗАМОК ДРАКУЛЫ

Давным-давно жил в Трансильвании граф Дракула. Граф как граф — замок огромный содержал, много прислуги, и имел довольно солидные сбережения в заграничных банках, в общем, ничем не отличался от других графов тогдашнего времени. Но при всем при этом была у него одна особенность — господин Дракула был вампиром!!! Причиняя кровавые беды близлежащим деревням и селам, граф, можно сказать, наслаждался жизнью. Все это продолжалось до тех пор, пока в одной из деревушек не нашелся смелый юноша Ральф из древнего клана Бельмондов, отыскавший, а затем и прикончивший Его Вампирское сиеятельство (хвала ему и вечность!). Но спустя 100 лет случилось невообразимое — на месте замка, благополучно разрушенного после смерти графа, откуда ни возьмись появился новый «дворец хаоса», вовсе не похожий на предыдущий. Появление сего пристанища означало только одно — Дракула воскрес! И потомки Ральфа Бельмонда снова отправлялись в замок, дабы «обезвредить» ненасытного вампира.

Однажды, бродя по окрестностям вновь выросшего замка, Тревор Бельмонд (дальний потомок того самого Ральфа) наткнулся на очень странного вампира — проиграв битву, пораженный кровопийца попросился в помощники к Тревору. Как оказалось позднее, вампиреныш Алукард, которого Бельмонд взял в напарники, был родным сыном графа Дракулы и обычной земной женщины. Отличался же сей индивидуум от других вампиров бескрайним человеколюбием и большим нежеланием быть «ночным кровавым кошмаром». Вместе с Алукардом и еще двумя примкнувшими союзниками, ловким вором Грантом и чародейкой Софией, Тревор в очередной раз победил Дракулу. Сын же графа замуровался в мрачном склепе, чтобы не вредить людям и тем самым оградить себя от смерти. С тех пор много воды утекло...



• **Босс — Dracula** (HP неизвестно / 0 Exp). Выиграть драку очень просто, но желательно использовать следующую тактику: побежав на вампира, прыгните и ударьте его. Затем сделайте рывок назад, сядьте и сбейте летящие в вас файерболлы. Дракула может атаковать Рихтера двумя большими «огненными мячами».



Дабы ни один из них не достиг цели, сделайте следующие движения: сев и дождавшись, пока первый пролетит сверху, сразу же прыгайте через второй, летящий низом. С помощью описанных движений хлестайте графа, и, когда первая жизненная шкала «уйдет», он превратится в страшного монстра. Подкатывайтесь, когда чудовище прыгает. Затем, присев рядом с боссом, ждите испускания очередных трех файерболлов, от которых вам нужно будет увернуться. Надо отметить, что при битве с Дракулой у вас есть возможность заполучить неплохие показатели для будущей игры: 1) если вам удастся победить врага, не подбирая ни сердечек, ни оружия, то наградой станет небольшое повышение базовых характеристик героя в предстоящей игре; 2) ну, а если при всем вышесказанном вас ни разу не заденет магия босса и времени будет затрачено мало — ждите солидного повышения!

Убив злостного монстра, Рихтер оградил весь род людской от самого коварного в мире вампира, как это в прошлом сделал Ральф Бельмонд. Но вот однажды ночью, спустя четыре года, Рихтер Бельмонд таинственно исчез. И сразу же высоко на скале вырос замок. «Дракула снова жив!», — кричали в страхе люди.

Убив злостного монстра, Рихтер оградил весь род людской от самого коварного в мире вампира, как это в прошлом сделал Ральф Бельмонд. Но вот однажды ночью, спустя четыре года, Рихтер Бельмонд таинственно исчез. И сразу же высоко на скале вырос замок. «Дракула снова жив!», — кричали в страхе люди.

ПРОЛОГ

Вкратце о Прологе. Лет пять назад вышла на 16-битной SNES игрушка «Castlevania: Vampire Kiss» (см. стр. 53). Здесь геймер выступал в роли Рихтера Бельмонта, разыскивающего Дракулу, который

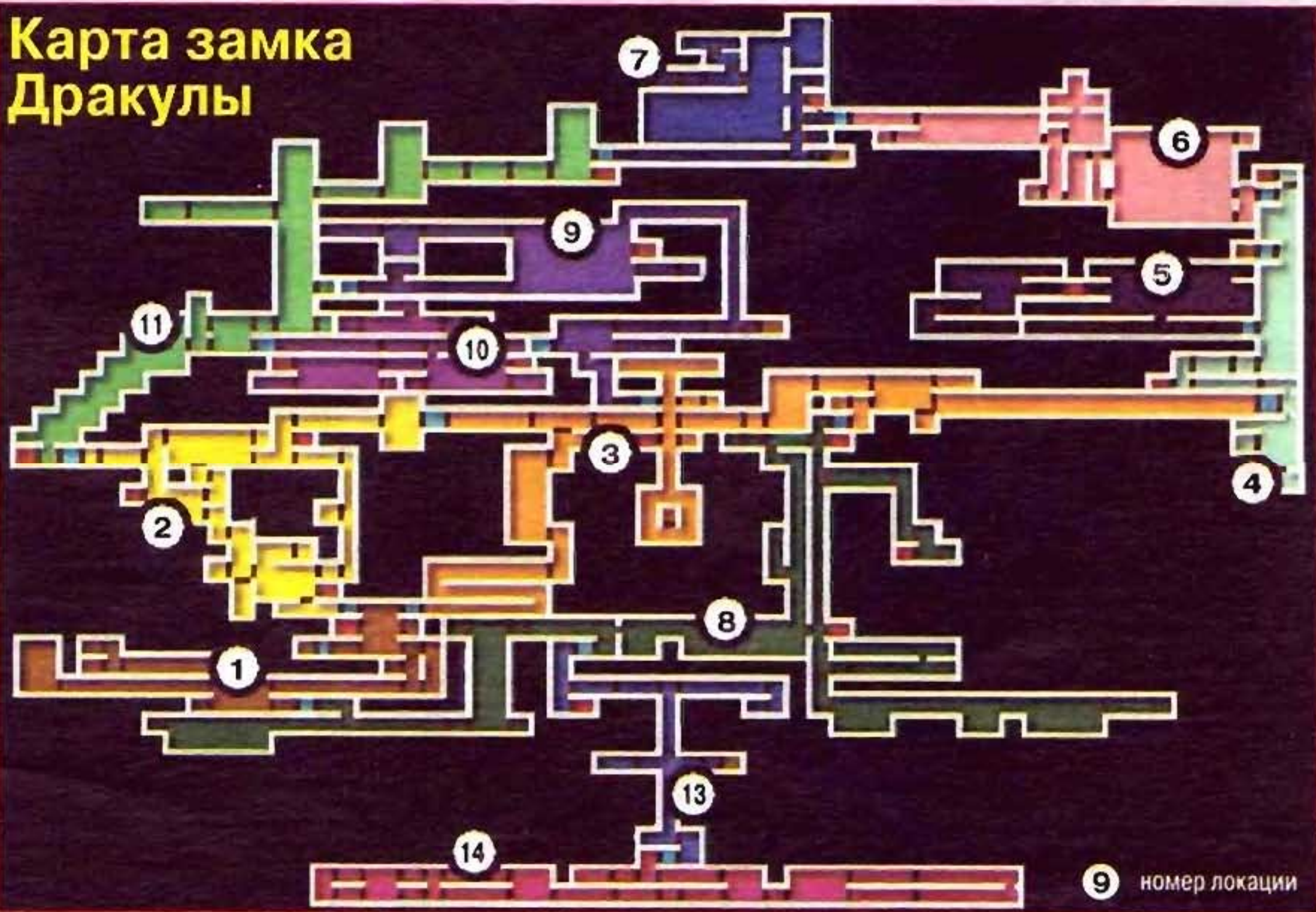


успел похитить его сестру Марию и невесту Аннет. Рихтер отыскал скрытного графа и убил его, освободив своих девочек. Как раз конец этой игры и служит началом для «Castlevania: Symphony of the Night». **Финальная стадия:** «Кровавые начертания» (Final Stage: Bloodlines) Придя в замок, разбейте стенку и нажмите эту кнопку. Подобрал призы, бегите



налево, и вы попадете на финальную битву с Дракулой. После диалога между Рихтером и графом начнется схватка.

Карта замка Дракулы



9 номер локации

CASTLEVANIA: SYMPHONY OF THE NIGHT



PLAYSTATION



Подростая к этому времени Мария решила во что бы то ни стало найти брата и одна отправилась в замок. Больше ее не видели. Тем временем в укромном склепе проснулся Алукард. Узнав о пропаже двух людей, наш герой со всех ног помчался в замок вампира...

Локация 1 — Начало путешествия (Entrance)



Когда контроль над Алукардом перейдет в ваши руки, бегите вперед. Зайдя в за-

мок, беспощадно убивайте вылезающих из земли мертвецов, тем самым зарабатывая очки опыта, способствующие

повышению общего уровня. Накопив, этак, уровень седьмой (это займет немного времени), ступайте дальше. Оставив позади еще один зал, где из лестницы у правого выхода можно выбить индейку (Turkey), наш освободитель повстречает Смерть.



После небольшого диалога, где Леди в черном попытается уговорить Алукарда не сражаться против Дракулы — отца его, все обмундирование будет нагло украдено вашей собеседницей, и дальше вам придется идти



абсолютно «пустым». Забравшись по лестнице и замочив скелетов, подберите кинжал и ржавый двуручный меч. Зайдя в комнату, обозначенную на карте красным цветом, и нажав джойстик ↑, произведите пополнение HP и сейв. Поднявшись выше, возьмите реликтовый Куб (Cube of Zoe). Эта фе-

нечка позволит, будучи включенной (ON) в опции «Relice», выбивать из свечей (факелов) сердечки, оружие или мешочки с деньгами. Теперь маршируйте налево за дверь, а там через коридор в следующую часть замка.

Локация 2 — Алхимическая лаборатория (Alchemy Laboratory)



Разобравшись со скелетами и нажав на кнопку, опустите острые пики слева, освободив путь к шару. Разбив его и подняв спрятанную кирасу (Hide Cuirass), сразу же экипируйте ее. Пропрыгав по площадкам вверх, отправляйтесь на-

лево и, затушив ударом меча пламя над кувшином, заберите с пола Кожаный щит (Leather Shield) и возьмите его в левую руку. Направив героя по уступам вверх, притесь налево. Пробив пол и стену слева, откроете проходы в секретные комна-

Управление (по умолчанию)

- ↑, ↓, →, ← — стрелки джойстика
- Start — открытие меню опций
- Select — открытие карты
- X — прыжок
- — правая рука (прикрывание выбранным щитом)
- △ — откатится назад
- — левая рука (атака выбранным оружием)
- L1 — перевоплощение в Туман (требуется соответствующий артефакт)
- R1 — перевоплощение в Летучую мышь (требуется соответствующий артефакт)
- R2 — перевоплощение в Волка (требуется соответствующий артефакт)



Специальные приёмы Алукарда

High Jump (для выполнения требуются специальные ботинки): ↓, ↑ + X

Double Jump (для выполнения требуется камень прыжка): X, а когда подпрыгнете, еще раз X

Power Attack: сделайте прием Double Jump, а затем нажмите ↓ + X

Summon Spirit: ←, →, ↑, ↓ + □ или ○

Для выполнения требует 5 единиц магической энергии (далее MP)

Прилетает маленький пушистый шарик, наносящий вред противникам, находящимся в данный момент на экране.

Dark Metamorphosis: ←, ↑, → + □ или ○. Для выполнения требует 10 MP.

Красный ореол вокруг Алукарда, при попадании вражеской крови на который у вас частично восстанавливается энергия.

Soul Steal: ←, →, ↓, ←, → + □ или ○. Для выполнения требует 50 MP.

Разрушает стены или что-нибудь рушимое. Также влияет на врагов, отнимая у них хит-пойнты.

Hell Fire: ↑, ↓, ↓, → + □ или ○. Для выполнения требует 15 MP.

Магия позволяет вам скастовать три файерболла, похожих на те, что испускал Дракула в начале игры. Если после набора комбинации зажмете ↑, «выстрелите» двумя черными шарами.

Tetra Spirit: ↑ (зажать на 5 сек.), ↓, →, ↓ + □ или ○. Для выполнения требует 20 MP.

Появляются четыре маленьких пушистых шарика, наносящие вред противникам, находящимся в данный момент на экране.

Sword Brothers (для выполнения необходимо, чтобы с Алукардом находился один из его друзей — Меч): ↓, ↓, →, ↑ (зажать на 5 сек.), ↓ + □ или ○. Для выполнения требует 30 MP.

Ваш спутник начинает раскручиваться, превращаясь в нечто, похожее на диск от циркулярной пилы. Любое прикосновение опасно для жизни!

Wing Smash (для выполнения превратитесь в Летучую мышь): зажав X, нажмите ↑, ↓, ←, ↓, ↓, → и отпустите зажатую кнопку. Для выполнения требует 8 MP.

Летучая мышка сорвется с места и полетит, словно ракета.

Wolf Charge (требуется сила и масерство волка. Для выполнения — превратитесь в волка): ↓, ↓, → + □ или ○ (после выполнения зажмете →, чтобы продолжать движение). Для выполнения требует 10 MP.

Волк ускоряясь, несется вперед, сбивая все, что встречает на своем пути.



ты замка. Побывав там, вернитесь к белому пламени, а оттуда двигайте направо. Забравшись наверх, обратите внимание на лифт, ведущий в еще одну труднодоступную местность. Дабы он поднялся вверх, следует ткнуть скелета на предыдущей платформе так, чтобы тот рассыпался прямо на кнопке, ответственной за подъем кабины. Подобрал Кинжал (Basilard), следуйте к проходам в первые скрытые комнаты, но не заходя в них, поднимайтесь наверх. Получить доступ в новую местность вам поможет ящик, стоящий между пиками. Нажав на две кнопки, пододвиньте сундук вправо на убранные шипы. После, прыгнув на правую кнопку, смело забирайтесь на ящик и проходите в новую область. Затем вернитесь назад вниз и маршируйте снова вправо. Оказавшись в комнате с двумя ползающими по стенам скелетами-пауками, засейтесь. Теперь направьте стопы в проход сверху-справа, где в зале вас ожидают два босса.



• **Боссы — Slorga (200 HP / 200 Exp) & Gaibon (200 HP / 200 Exp).** Два монстра — приспешника Дракулы жаждут сразиться с вами — не оставьте им ни единого шанса! Бейте Слоргу (зеленая тварь с копьем), когда та падает вниз. Чтобы покончить с Гайбоной, используйте секиру и остерегайтесь испускаемых им красных файерболлов.

Победив их, подберите прозрачный Кувшинчик-амфору (Life max up), повышающий жизненную энергию героя. Пропрыгав по платформам и заскочив в save-комнату, вернитесь в помещение, где происходила битва с боссами. Ступайте в проход справа и, преодолев двух скелетов и воина с мечом, бегом дальше вперед, а там на лифте вниз на следующий этаж. Взяв Солнцезащитные очки (Sunglasses), можно проехать еще ниже и, выстрелив из пушки, вернуться в комнату со скелетами и воином. Затем, поднявшись в кабине наверх, заберитесь на этаж выше. Там идите направо и, покончив с зелеными рыцарями, заходите в мерцающую красным дверь.

Локация 3 — Мраморная Галерея (Marble Gallery)

Сейчас ваша задача — идти всегда вперед,



никуда не сворачивая и не проваливаясь. Проходя мимо огромных башенных часов, Алукард впервые встретит Марию — сестру Рихтера. После диалога, попав в длинный коридор, опасайтесь плевков каменных роз. Не спеша двигаясь по тоннелю, вы доберетесь до...



Локация 4 — Внешняя Стена (Outer Wall)



Спустившись вниз и забив синего рыцаря, что довольно сложно, зайдите в комнату за его спиной. Пробив стену и взяв окорок, станьте в пролом и немного подождите. Через некоторое время невидимая площадка опустит вас в комнату, где возьмете перчатки из драгоценных камней (Jewel Knuckles) и Зеркальную кирасу (Mirror Cuirass). Экипируйте найденные вещи и, взойдя по лестнице, засейтесь в комнате слева. На синих рыцарях можно подзаработать EXP-ы (experience). Так же надо отметить одну маленькую, но очень уж забавную детальку — нажмите, стоя перед стулом,



кнопку ↑, и Алукард тут же присядет отдохнуть! Далее маршрутите вверх на встречу с боссом, не забыв нацепить Солнцезащитные очки.

• **Босс — Doppelganger 10' (120 HP / 500 Exp).** Узнали себя? Кто победит — двойник или реальный герой?.. Прикрываясь щитом, бросайте на землю заранее найденный флакон со святой водой. Затем быстро скользите назад, и враг сам налетит на пламя. Также можно воспользоваться секирами или метательными ножами. Уложив своего двойника и пройдя дальше, найдете неплохой меч (Gladius). Пробежав вверх по двум лестницам и зайдя в дверь, Алукард окажется...

Локация 5 — Библиотека (Long Library)



Двигайте налево, пока не зайдете в тупиковую комнату, где найдете Бронзовую кирасу (Bronze Cuirass). Вернувшись назад, поднимайтесь по лестницам в самую правую верхнюю комнату. Взяв реликтовый Волшебный сверток (Faerie Scroll),

Второстепенное оружие Алукарда

Амулет молнии. Атакует врагов, используя молнию. Если высоковольтный разряд попал в противника, вы можете продолжать атаку посредством задержания кнопки атаки, но только до тех пор, пока запас ваших сердечек не иссякнет.

Секира. Достаточно полезное оружие в том случае, если вы хотите нанести вред противнику с расстояния. Также довольно полезна против летающих демонов.

Библия. Книга о создании Мира — помогает в трудные моменты жизни. Всего лишь включите ее тогда, когда вам тяжело, и все, кто прикоснется к Библии в момент вращения вокруг Алукарда, будут умерщвлены.

Пузырек святой воды. Бросьте ампулу святой воды на землю перед собой, и голубой огонь прокатится по земле, убивая все, что попадает в область его действия.

Карманные часики. Останавливают время на 5 секунд, при этом все противники замирают без каких-либо признаков жизни.

«Камень отражения». Специальный волшебный камень, испускающий луч, который отражается от стен и потолка, принося вред всему, что встретится на его пути.

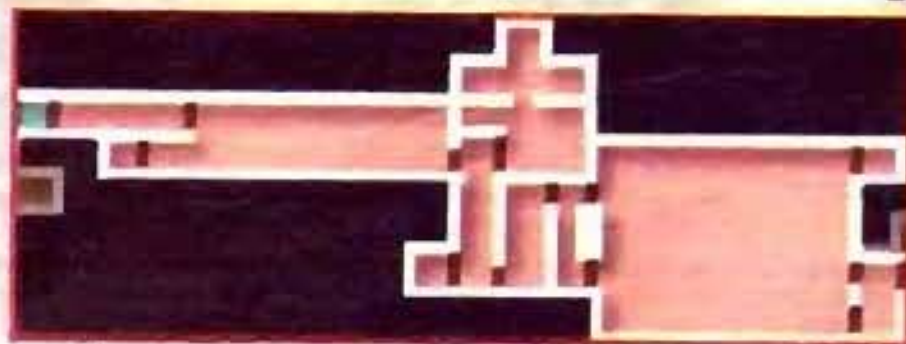
Чеснок. Из рук Алукарда выпадает мелконарезанный чеснок, приканчивающий все, что прикоснется к нему.

Святой крест. Одно из самых мощных второстепенных видов оружия — атакует ВСЕХ врагов на экране!

Метательный нож. Нож — очень быстрое, но довольно слабое оружие. Используйте для того, чтобы уничтожить врагов, находящихся на далеком расстоянии от вас.

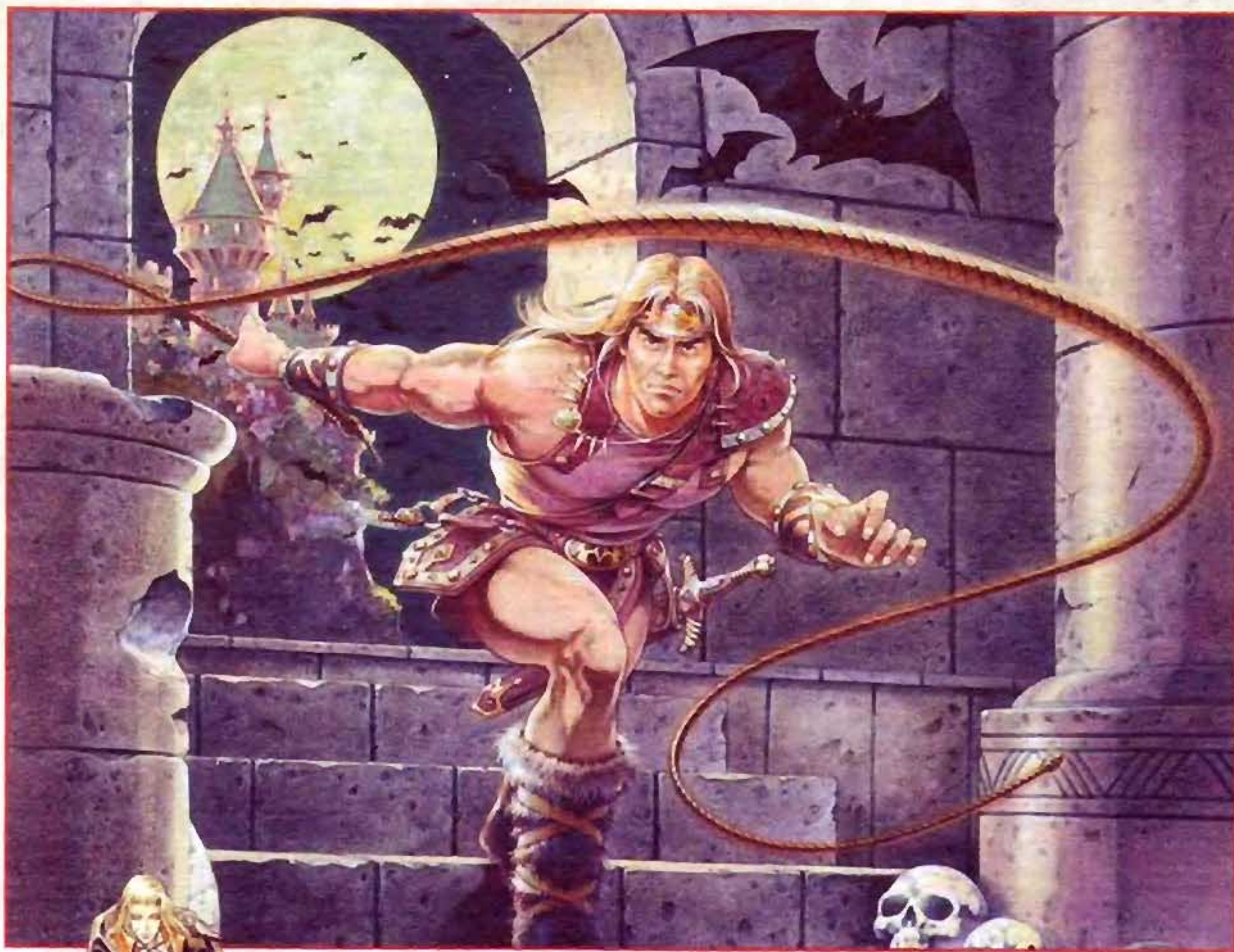
позволяющий узнать того, с кем сражаешься, идите к библиотекарю. Выбрав опцию «Buy Item», купите талисман (Jewel of Orep), позволяющий главному герою проходить через заколдованные двери, светящиеся голубым цветом. Приобретя Карту замка (Castle Map, показывает основную часть, без секретных помещений), покиньте библиотеку. Выйдя в зону Внешней Стены и пробежав вверх по нескольким лестницам, вы увидите гигантский механизм. Нанеся несколько ударов по рычагу, активизируете лифт снизу. Не забыв на платформе сверху разбить кувшин и взять Супер-сердце (Heart max up), бегите к кабине лифта. На лифте сейчас ехать никуда не надо, так что, завладев реликтом Волчья душа (Soul of Wolf), отправляйтесь в дверь сверху-слева. Встав точно перед гигантской замочной скважиной, нажмите джойстик ↑. Телепортировавшись, поднимитесь наверх. От места, где лежал реликтовый Куб (Cube of Zoe), маршрутите ко входу в залу, явившуюся пристанищем двух первых боссов. Не заходя туда, зайдите в проход слева. Открыв светящуюся голубым дверь и повстречавшись с Марией во второй раз, увидите новую локацию.

Локация 6 — Королевская Часовня (Royal Chapel)



Слева сейф-комната. Запрыгните наверх и поднимайтесь по лестнице, но будьте осторожны — у одной из костяных голов сверху находится шар с шипами. Забив головку, аккуратно перепрыгните скатывающийся шарик. Побывав в следующей комнате, вернитесь назад к «колючке». Разбив ее, вы накопите достаточно много Exp-ы (что-то около 300 очков). Поднимитесь назад в комнату, затем снова идите к «шипастой». Повторяйте маневр, пока не накопите хотя бы 20-й уровень. Надо также сказать, что при удаче из шара можно выбить броню Синего рыцаря (Axe armor).

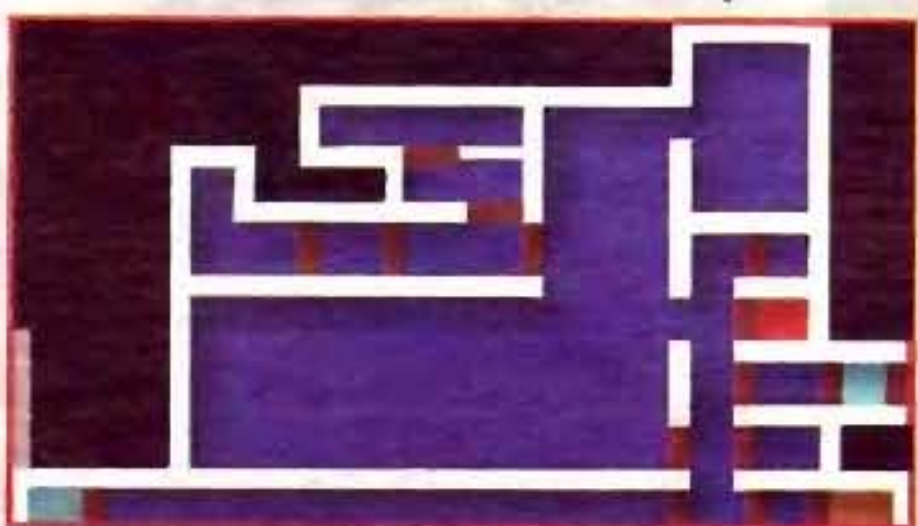




Накопив уровень, двигайте дальше. Разобравшись со спектральным мечом, поднимитесь по уступам слева. Потом, проделав два «хитрых» прыжка и завладев Защитными очками (Goggles), направляйте свои стопы в зал со спектр-мечом и, убив его во второй раз, заходите в проход справа. Получив Щит рыцаря (Knight Shield), вернитесь в зал и, забравшись наверх по ступенькам справа, идите дальше. Пройдя вперед сквозь стену, Алукард окажется около алтаря. Сядьте на левый стул, и появится призрак священника. Если он будет в красной сутане — бегите из комнаты со всех ног, ну а если наряд его окажется голубого цвета — вас благословят и есть шанс получить ценный приз. Поднявшись наверх до колоколов и забравшись под самую крышу, взяв несколько предметов (Silver Armor, Str. Potion), следуйте направо к очередному боссу.

• **Босс — Hippogryph** (800 HP / 800 Exp). Огнедышащий ястреб-мутант летает из стороны в сторону и изредка садится на землю, дабы изрыгнуть огненное пламя. Тактика борьбы с красной птицей очень проста: во время затяжного полета делаем супер-прием «Summon Spirit», а когда босс садится, закидываем бедолагу секирами, ножами или же всем тем, что есть под рукой. Легкая победа и наш герой вновь встречает Марию. После разговора, в котором девушка попросит Алукарда оказать помощь в поисках Рихтера, следуйте дальше и, дойдя до очередной башенки, по колоколам запрыгните на чердак. Разбив кувшин и подняв незначительную Лечилку (Potion), заберитесь по выступам на самый верх, чтобы присвоить Меч (Cutlass). Идите направо, где откроется...

Локация 7 — Хранилище Замка (Castle Keep)



и сделав два прыжка налево, идите вперед по крыше коридора, ведущего в Хранилище Замка. Рядом с каменной колонной возьмите Камень прыжка (Leap Stone). Запрыгнув на площадку сверху за бирюзовым Перстнем (Turquoise), проверьте колонну — найдете тайник. Теперь направьте Алукарда в комна-

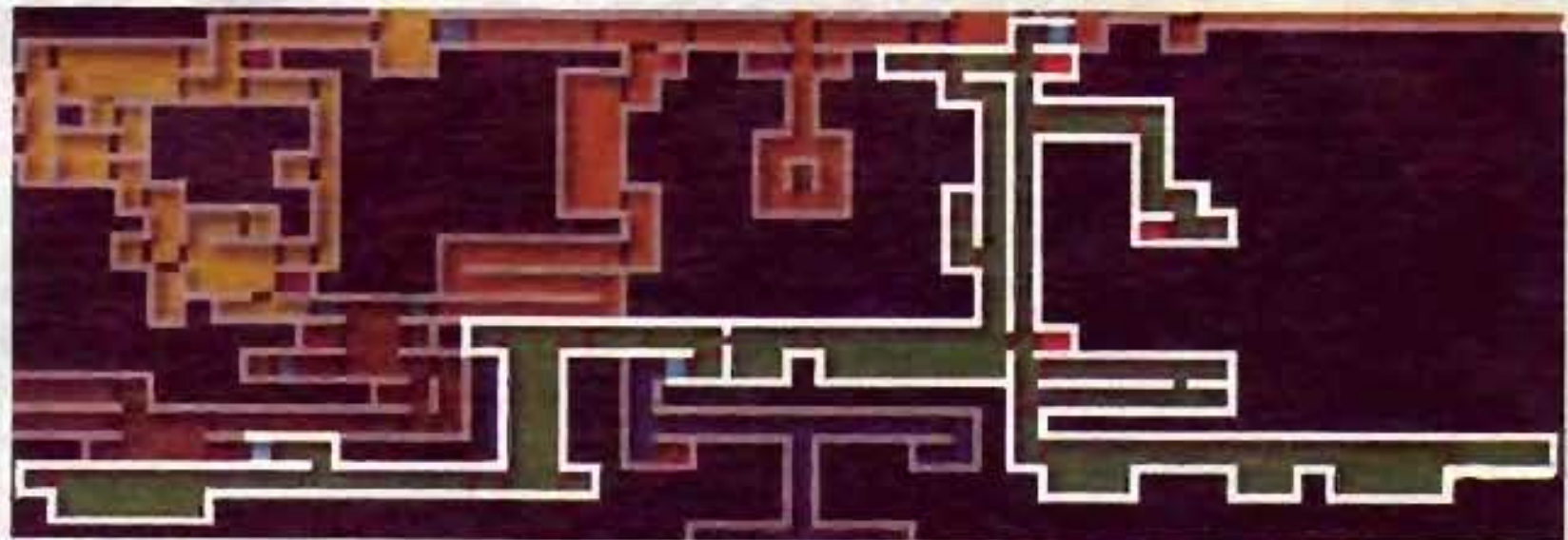


ту с телепортом и, переместившись, еще раз зайдите в гигантскую замочную скважину-телепорт. Вы оказались в зоне Внешней Стены. Помните коридор с каменными розами в районе Мраморной Галереи? Вам туда. Идите налево до конца, а потом, запрыгнув на второй этаж, проходите через сияющую голубым дверь и нажимайте на каменную плиту. Грохот покажет, что открылись два ранее недоступных прохода. Вернитесь на первый этаж к спуску в комнату, недавно закрытую красноватыми плитами. Собрав там предметы (Attack Potion и Library Card), шагайте ко второму проходу слева. Спустившись вниз, заходите в дверь.

Локация 8 — Подземные Пещеры (Underground Caverns)



Очутившись внизу, «сейвани-тесь» и бредите налево. Взяв с постамента Супер-сердце (Heart max up), пробейте стену слева. Экипируйте найденную бандану и, спрыгнув вниз, постепенно спускайтесь по лестницам. В проходе слева — амфора, увеличивающая жизнь (Life max up). Внизу идите направо и, порубив гигантскую змею на британские флаги, пулей бегите вперед, так как вода стремительно начнет прибывать. Выскочив в отверстие сверху, в кувшине, стоящем справа, возьмите окорок. Затем следуйте налево, дабы сразиться с одним из боссов локации.

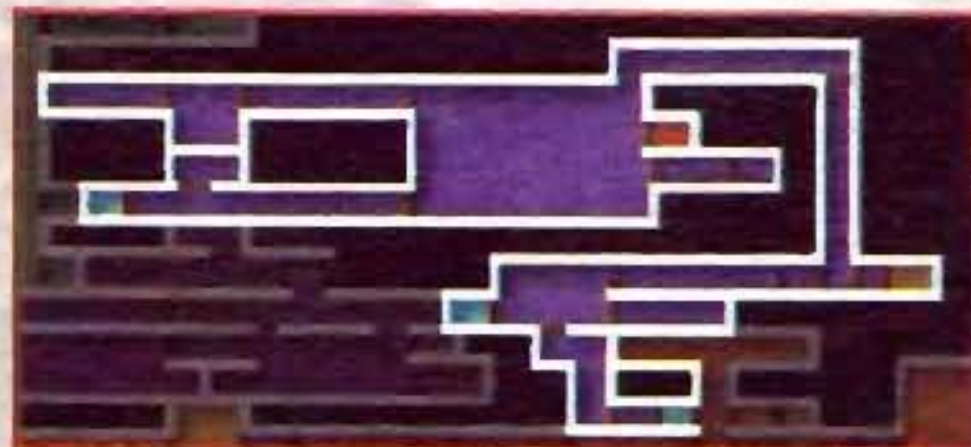


• **Босс — Sculla Worm** (200 HP / 500 Exp). Расположив героя рядом с самой правой ступенькой, постоянно нажимайте кнопку удара. Этим вы обезвредите все три головы-змеи. После, используя супер-атаку «Tetra Spirit», добейте противника. Замочив босса и увеличив жизненную энергию возникшей амфорой (Life max up), маршируйте налево в освобожденный проход. Подберите Кристальный плащ (Crystal Cloak) и быстро наденьте его. Теперь вам можно находиться по пояс в воде, не боясь промокнуть. Вернувшись в комнату, где обитала гигантская змея, двигайте налево, остерегаясь лягушек и жаб. Заткнув ящиком течь в скале и пройдя вперед на несколько экранов, спрыгните вниз. Увидев лодочника, переправьтесь с ним к пещере, где лежит Волшебная статуэтка (Mermaid Statue). Теперь вам надо вернуться к часам, где Алукард впервые повстречал Марию.



Когда перевозчик доставит вас назад, бегом в проход наверх, а там налево. Заполучив еще одну «пополняловку» (Life max up), выбейте из светильника часы. Дойдя до комнаты с огромными часами и встав рядом с циферблатом, активируйте свои часики — это действие откроет проход справа. Запрыгнув наверх, вы найдете копии похищенного Смертью фамильного оружия и пополнитель сердец (Heart max up). Далее спуститесь назад и, запрыгнув в левый проход (статуя открывает и закрывает его с интервалом в одну минуту), ступайте в новую область замка.

Локация 9 — Покои Олрокса (Olrox's Quarters)



Поднявшись по лестнице до висящего в воздухе спектрального меча, пробейте стену справа. Найдя новое стальное оружие (Broad Sword), двигайтесь в красную дверь справа.

Локация 10 — Колизей (Colosseum)



Сразу же пройдя до упора вниз-влево, найдете Кровавый плащ (Blood Cloak). По дороге у огромного скелета можно выбить приз (Gauntlet), добавляющий 5 единиц атаки. Затем направляйтесь вверх-влево, не забыв посетить комнату справа. Наступив на кнопку, откройте проход в Королевскую Часовню. Вернувшись чуть назад и спрыгнув вниз на этаж, засейтесь. На последнем нижнем этаже в левой комнате отыщите Защитный прут (Shield Rod). Экипировав его, у вас появится возможность вызывать дух щита — удерживая O, несколько раз нажмите □. После еще раз засейтесь и, забравшись на следующий этаж, маршируйте налево, пока не узрете двух боссов.

• **Боссы** — **Minotaurus** (300 HP / 400 Exp) и **Werewolf** (260 HP / 300 Exp). Вот так номер! Алукард обнаружил Рихтера Бельмонда, восседающего на троне, где по идее должен сидеть сам граф Дракула. Но не успев обронить и пары слов, наш спаситель неожиданно подвергается атаке двух монстров, натравленных на него Рихтером, перед началом схватки таинственно исчезнувшим. Дабы избавиться от негодеев, следует всего лишь трижды сделать магию "Soul Steal". Отлупив сладкую парочку, топайте направо, чтобы завладеть Формой Тумана (Form of Mist). Теперь, вернувшись на локацию Хранилище Замка, двигайте в правый верхний проход. Используя телепорт, переместитесь в зону Внешних Стен, а там пройдите в Библиотеку. Не забыли еще, где сидел старый библиотекарь? Идите туда, но при спуске по лестнице, используя двойной прыжок, запрыгните на площадку, ранее недоступную. Следуя налево, найдете сейв-комнату. За ней находится вторая половина библиотеки, где вам нужно пройти



наверх-вправо. Подобрал в комнате со столом и двумя креслами Каменную маску (Stone Mask), толкните шкаф справа. Присвоив Топазовый браслет (Topaz Circlet, прибавляет Алукарду хит-пойнты, когда на того попадает яд) и Святой прут (Holy Rod), идите вниз-влево, чтобы сразиться с очередным приспешником Графа.

* **Босс** — **Laser Demon** (400 HP / 100 Exp). Лазерный демон кастует четыре типа монстров, нападающих на Алукарда. Так как босс постоянно висит в воздухе, его легче всего убить, используя секиры. Если повозиться с ним подоль-



Спутники-сателлиты Алукарда

Faerie. Маленькая фея Фэйри больше всего подходит для поиска секретных вещей, не видных вашему глазу. Если вы находитесь рядом со стенкой, которую можно разрушить, эта миленькая девчонка обязательно укажет на нее, так что почаще включайте ее. Когда уровень (Level) феи достигнет 80, она выучит несколько спеллов, дабы защищать Алукарда.

Sword. Меч помогает вам атаковать врагов, находящихся вне досягаемости оружия главного героя. Если довести его уровень до 50, сателлит исчезнет, и вы сможете использовать его как обычный двуручный меч. Ну а когда его развитие будет максимальным (99), удары, наносимые мечом, будут превышать 500 хит-пойнтов за раз!!!

Ghost. Слово пивка прикрепляющийся к противникам, Призрак выкачивает их HP и передает их Алукарду. Чем уровень больше, тем HP будет прибавляться больше.

Demon. Главное назначение сего товарища — открытие секретного прохода в «Заброшенном Руднике». Когда уровень Демона будет находиться в районе 75-80, он начнет атаковать врагов изученной магией.

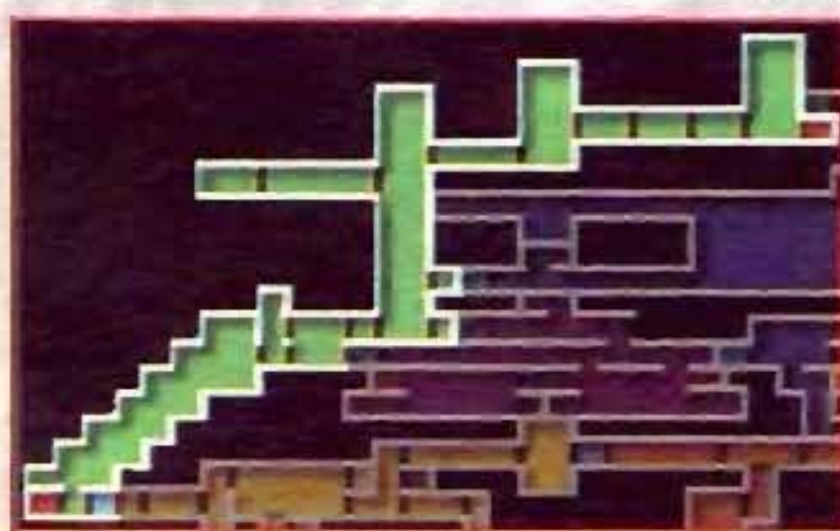
Bat. Набирайте большой уровень, чтобы получить больше летучих мышек. Максимальное количество Мышей — 4 шт. Хотите посмеяться? Набрав максимальный уровень для Мыши, не выключая ее превратитесь в Летучую мышку (R1)...



ше, то есть вероятность увидеть более не появляющегося в игре монстра Мадмена (Mudman). Пройдя дальше вниз, выбейте из двух статуй и кувшина призы и, превратившись в туман, пролетите сквозь решетку. Получив «Душу летучей мышки» (Soul of Bat), ступайте обратно к лестнице, ведущей в комнату библиотекаря. Перевоплотившись в летучую мышку и залетев на еще одну, ранее неизведанную площадку, бегите направо. Там найдете пару призов (Antivenom и Potion) и своего первого помощника — маленькое порхающее создание Фэйри (Faerie Card).

Выйдя из Библиотеки во Внешние Стены, поднимайтесь по лестницам, чтобы, зайдя в дверь, открыть новую локацию.

Локация 11 — Часовня (Clock Tower)



Идите направо и на следующем экране сразу же летите вверх. В комнате найдете Файерболл для летучей мышки (Fire of Bat). Летая мышью, осмотрите территорию перед башней (там лежит множество полезных предметов), открыв тем самым карту (за каждый открытый участок начисляются проценты секретов). Но ни в коем случае не опускайтесь на мост, чтобы не разрушить его, так как он еще пригодится вам в Зеркальном замке. После заходите в башню. Если у вас хватит терпения, то из летающих голов медуз можно (и нужно!!!) выбить очень редкий в игре приз — Щит медузы (Medusa Shield), позволяющий не только прикрываться, но и атаковать всех противников, кроме самих летающих голов. Теперь вам нужно часто ударять по маленьким зубчатым колесикам в стенах башни до тех пор, пока не прозвучит характерный щелчок. Активируйте все шестеренки и откроется проход снизу-слева. В новой комнате отыщите Стальной шлем (Steel Helm), Золотые латы (Gold Plate) и Звездный посох (Star Rod). На следующем экране разрушите стену в верхнем правом углу, чтобы получить доступ в тайную область. Далее из башни с механизмами шагайте налево. «Ощупывайте» на прочность все без исключения стены. Найдя скрытый проход, возьмите Лечебные латы (Healing Mail), восстанавливающие здоровье, когда Алукард находится в движении. Оставьте позади еще один экран, и вам повстречается свежий босс.

• **Босс** — **Karasuman** (500 HP / 1000 Exp). Загнав человека-птицу в левый угол, станьте на расстоянии удара и с определенным интервалом наносите врагу повреждения. После драки с боссом вы снова окажетесь на локации Хранилище Замка. Поднявшись наверх и вый-





дя на свежий воздух, превращайтесь в летучую мышь и летите наверх. В комнате отыщите второго своего спутника — призрака (Ghost Card). Теперь у вас есть две перспективы: отправиться на финальную битву с Рихтером и посмотреть первую плохую концовку или же пойти исследовать нетронутые территории замка и только потом, отыскав всех помощников и накопив достаточно высокий уровень, решаться на последнюю битву в первом, реальном, замке. Если вы избрали короткий вариант, двигайте в залу, где происходила самая первая схватка в игре (между Рихтером и Дракулой). Ну а все те, кто предпочел вариант второй, читайте дальше.

Покинув комнату, где находился ваш очередной товарищ, прыгивайте вниз и маршируйте до места, где вы брали Камень прыжка. Отсюда, перевоплотившись в мышь, следуйте вертикально вверх и, подобрав Силу тумана (Power of Mist, позволяет дольше находиться в форме тумана), разгромите стенку слева — найдете Огненные доспехи

(Fire Mail). Теперь направляйтесь в телепорт и перемещайтесь до тех пор, пока не окажетесь у огромной замочной скважины с лошадиной мордой наверху. Выйдя из телепортатора, направьте стопы свои в самое начало замка. Здесь вам нужно отыскать несколько полезных вещиц. В комнате, где из воды выпрыгивают люди-рыбы (Merman), приняв форму летучей мышки, пролетите в проход, что в левом верхнем углу. Наградой за это послужат Святые доспехи (Holy Mail). Затем, выйдя налево из здания и разобравшись с охранником, залетите в помещение наверху, где возьмете «пополняловку» (Life max up) и Силу волка (Power of Wolf). Продолав сие марш-броски, вернитесь в комнату, что после телепорта, и, обернувшись мышью, проникните к двери вверх-вправо. Не забыв посетив комнату под дверью, где лежит Максимальное восполнение жизни (Life max up), заходите в светящуюся красным дверь. Поднимайтесь наверх до тех пор, пока не окажетесь в помещении с марионетками (Marionette) и скелетами (Slinger), где, пройдя налево, возьмете Шар духа (Spirit Orb, помогает увидеть силу удара по врагу). У больших часов поднимитесь мышью или туманом вертикально вверх — соберете несколько полезных призов (Hammer, Life Apple, Potion) и Гравитационные сапоги (Gravity Boots). Теперь быстро нажав ↓, ↑+X, Алукард словно ракета взмоет ввысь. Добравшись через Мраморные пещеры до входа в Подземные пеще-

ры, спускайтесь вниз до огромной «ямы-стакана». Не падая туда, летите направо. По дороге разбивайте кувшины, чтобы завладеть Лунным камнем (Moon Stone). Экипировав его и пройдя в самую тупиковую комнату, залезайте в фиолетовый многогранник.

Локация 12 — Ночной Кошмар (Nightmare)

Данная локация и есть ночной кошмар, произошедший с главным героем. Притворясь матерью получеловека-полувампира, демон из ада попытается уговорить его стать нормальным вампиром и убивать людей, как это делают все остальные кровопийцы. Но Алукард не поверит в то, что это мать его, и грянет битва.

• **Босс — Succubus** (666 HP / 2000 Exp). Хотя дьяволица и обладает достаточным количеством хит-пойнтов, убить ее довольно просто: расположитесь точно под ней, чтобы испускаемые огненные стрелы вас не касались, и в темпе забрасывайте крылатую секирами. Проснувшись после боя, подберите Золотое кольцо (Gold Ring), затем, упав в «яму-стакан» и стоя уже на территории Подземных пещер, спуститесь до конца вниз и пробейте дыру в левом углу замерзшей земли. Переправившись с лодочником (по дороге не забывайте приседать, чтобы проскочить выступы), найдете Трубку (Holy Symbol) — при помощи которой вы можете находиться всем телом в воде. Идите к огромной величины водопаду, не забыв по дороге тщательно обыскать все доселе неисследованное водное пространство и местность за водопадом — найдете Секретные ботинки (Secret Boots) и скрытую пещерку. Пролетев над водопадом и нажав на панель в стене, вы выпустите на волю скелетов с пороховыми бочками. Теперь пройдите направо от шумного водопада и, подманив скелета с бочкой к деревянному настилу, станьте точно посередине мосточка. БАХ!!!, и проход вниз открыт.

Локация 13 — Зброшеный Рудник (Abandoned Mine)

Запомнившись в самом низу под мордой зверя, смело заходите ему в пасть.

• **Босс — Cerberus** (800 HP / 1500 Exp). Цербер с тремя головами может доставить вам огромные неприятности, извергая множество опасных файерболлов. Ну а чтобы максимально быстро обезвредить его, действуйте так: отходим к двери слева и ждем, пока собачонка появится в поле зрения, после четырехжды кастуем магию "Tetra Spirit" и в конце делаем "Soul Steal". Но, разбираясь с боссом, не забывайте одно — все производимые вами действия должны быть быстрыми и четкими! После победы спускайтесь вниз до развилки, остерегаясь маленьких ведьмочек. Там идите налево. Найдя третьего друга (Demon Card) — им окажется маленький демон, сразу же активируйте его. Поднимаясь назад вверх, Демон узреет кнопку в стене сверху и, нажав на нее копьём, откроет тайный проход. Двигайте туда и найдете Кольцо Ареса (Ring of Ares). Слева в стене — тайный проход. Топайте назад к развилке, а там направо. Попадете в телепорт, откуда вам надо переместиться в телепорт — комнату с мордой козла. Выйдя из него, сразу летите вверх через отверстие. У фонтана ступайте налево и сразу за «пополняловкой» сердец (Heart max up) обследуйте потолок над третьей свечкой — отыщите четвертого товарища (Sword Card) — большой ручной Меч. Проверив после этого проходы в правой от фонтана стене, продвигайтесь вверх-влево.



• **Босс — Olrox** (666 HP / 500 Exp). Если развитие Алукарда на данный момент достигло среднего уровня (28-33 Lv.), этот босс не должен на долго задержать вас. Для начала три-четыре раза сделайте Tetra Spirit, а затем проведите Soul Steal. После лупите его второстепенным оружием (метательные ножи, святая вода или секиры), а когда линейка магии восстановится, повторите комбинацию. И так несколько раз, пока бедняга не отбросит копыта. Добавлю лишь, что перед боем желательно нацепить на главного героя Огненные доспехи (Fire Mail) и включить Фэйри, чтобы та лечила вас во время боя. После очередной, совсем нелегкой, победы, пролетев налево, отыщите Радар мышки (Echo of Bat).

Снова пройдите в Колизей через левый проход башенных часов в Мраморной Галерее. На самом верхнем этаже, где резво бегают и прыгают ярко-зеленые скелеты, пробейте отверстие в потолке так, как это



показано на картинке. Забравшись туда, найдете Святой меч (Holy Sword) — один из самых мощных мечей в игре. После проверьте ранее недоступные территории: в зале, где прежде обитали два первых босса, сверху-справа найдете нового помощника — Летучую мышку (Bat Card), а пробежав дальше направо и спустившись на лифте в самый низ, в помещении с зеленым рыцарем и двумя синими скелетами в потолке найдете незамаскированный проход, пролетев в который получите Мастерство волка (Skill of Wolf).

Теперь с помощью телепорта переместитесь в Заброшенный рудник (телепорт-комната с изображением кобры). Спускайтесь вниз и, не забыв в комнате слева присвоить Монетку (Carna Coin) и Боевой ножик (Combat Knife), открывайте дверь, за которой находится еще неизведанная локация.



Локация 14 — Катакомбы (Catacombs)

Сойдя вниз, тащитесь налево, где в тупике лежит Кровавый камень (Blood Stone). Здесь же, разбив стену слева, найдете Кошачий глаз (Cat Eye

Circlet). Двигайтесь направо, пока не наткнетесь на летающих гремлинов с факелами. Направьте стопы свои вниз-вправо, и через пару комнат перед вами откроется темный шипастый коридор. Именно здесь вам понадобится радар летучей мыши, воспользовавшись которым можно будет просветить себе дорогу. Аккуратно продвигаясь по шипастому тоннелю, вы увидите чистый и светлый участок — смело встаньте на него, и мрак исчезнет. Притесь далее, не забыв собрать две Монетки (Carna Coin) и пару Сюрикенов (Cross Shuriken). Когда найдете Шипастую броню (Spike Breaker), оденьте ее и, проверив стенку слева от лат, вернитесь в комнату с гремлинами. Маршируйте в левый нижний проход, затем, разбив саркофаги, содержащие ценные призы, идите налево. Встретив большого зеленого рыцаря (Discus Lord), проскочите в отверстие над ним. Топайте налево и найдете Ледяной меч (Icebrand). Вернитесь в комнату к стальному зеленому лорду и оттуда идите налево. В комнате с гремлинами ступайте направо-вверх (через сейв-комнату) и отыщите Броню (Walk Armor). Следуйте налево, чтобы разобраться с жаждущим поединка боссом.



• **Босс — Granfaloon** (400 HP / 3000 Exp). Гранфалун — огромный комок из трупов. Как только битва начнется, мертвецы повалят в вашу сторону кучами, но, чтобы это продолжалось недолго, перелетев налево и обосновавшись на выступе, постоянно кастуйте либо Soul Steal, либо Hellfire, уворачиваясь от лучей лазера.

Отлупив «комки мертвяков», двигайтесь в проход слева. Поднявшись наверх и завладев Черным мечом (Morgemil), идите в Королевскую Часовню. Вам нужно в верхнюю левую колокольную башню, где остался один-единственный необследованный проход. Экипировав Шипастую броню, идите сквозь него. Вы обнаружите Марию и последует диалог, где Алукард скажет, что Рихтер — враг и управляет замком. Когда девушка скроется из виду, подберите с пола Серебряное кольцо (Silver Ring), наденьте Золотое и Серебряное



кольца и маршируйте в Мраморную Галерею к большим башенным часам. После того как плиты разъедутся, спрыгните вниз — слева сейв-комната, справа — пара восполняловок. Спуститесь на лифте вниз, перед вами опять появится Мария, которая, признав правоту Алукарда и извинившись, скажет, что Рихтер околдован неизвестным приспешником Дракулы по имени Шафт. Мария подарит главному герою Святые очки (Holy Glasses). Экипировав их, телепортируйтесь в Хранилище Замка (телепорт с мордой льва), а там — бегом в залу, где Вы сражались с Дракулой в первый раз. По опустившемся настилу поднимитесь наверх и, собрав несколько айтемов, возвращайтесь в залу к последнему боссу первого замка.

• **Босс — Richter Belmont** (400 HP / 0 Exp). После небольшого диалога Рихтер попытается поступить с Алукардом так, как его предки вели себя с вампирами, то есть убить. Экипируйте Железный щит (Iron Shield). Но ежели такового нет, сойдет и Шаман-щит (Shaman Shield), Проклятый меч (Tyr Fing), Святые очки (Holy Glasses), а в качестве второстепенного оружия используйте топор. Внимание!!!! Ни в коем случае не берите себе в подручные никого, кроме Фэйри. Надо сказать, что к этому моменту ваш общий уровень должен быть не ниже 40-50. Если же таковым вы не располагаете, нужно вернуться (перезагрузиться) и «раскачать» Алукарда до нужного level-а. Вернемся к схватке с Рихтером. Какую-то общую тактику здесь порекомендовать нельзя, потому что при каждой новой встрече Бельмонт ведет себя по-разному. Помните только одно: ваша цель — темный шар, зависающий над боссом (если хотите увидеть вторую плохую концовку, надо прикончить Рихтера!). Когда шар взорвется, появится призрак Шафта и, выразив свое неудовольствие, улетит восвояси.

И разойдутся облака над замком. И станет виден новый, «зеркальный» замок, в точности похожий на строение на земле. Замок, осажденный злом, куда не ступала нога светлого, доброго существа. Отправившись в родную деревню, Мария с Рихтером пожелают Алукарду удачи, и тот, зайдя в телепорт, окажется в Зеркальном замке, где все наоборот, не так, как на земле.

G.Funk «Firefox»

All maps & screenshots done by G.Funk
Special thanks to Navi Kichto & dj Cepëra



ЧАСТЬ ВТОРАЯ: ЗАМОК ЗЕРКАЛЬНЫЙ

Итак, Алукард телепортировался в новый мир. Здесь все детали предыдущего замка предстали перед ним в зеркальном отображении: пол, по которому раньше твердо ступали его сильные ноги, теперь стал потолком, а там, где в прошлом висели летучие мышки, нынче прыгает и веселится всякая нечисть.

Перед выходом из зала Дракулы спуститесь в проход, который вы открыли еще в самом начале первого замка. Разбейте белые статуи, чтобы найти Суперсердце (Heart max up), амфору — восстановитель жизни (Life max up), Королевскую накидку (Royal Cloak) и Меч разбойника (Bastard Sword).



Выйдя из зала и увидев зомби, словно мяч гонящего свою голову, прикончите его и бегом в проход слева — там разбросано множество полезных бутылочек. После туманом или мышкой летите в область над залом Дракулы. Пройдите до

упора направо и, разбив стену, найдете Железный шар (Iron Ball). Теперь поднимайтесь перпендикулярно вверх и, заметив Волшебное колечко (Zircon), пробейте стену под ним, чтобы завладеть Магическим мечом (Sword of Dawn). Далее заходите в самый верхний левый проход и, никуда не проваливаясь, ступайте в комнату слева — найдете Броню Грома (Lighting Mail). Заскочите в дверьку сверху-слева, чтобы открыть телепорт. Сохранившись (см. карту), маршрутируйте в область над сейв-комнатой. «ЧТО, НЕ ЖДАЛИ?»

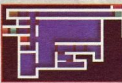
• **Босс — Darkwing Bat** (600 HP / 1200 Exp). Сразу после начала битвы максимально используйте магию Магического меча (↓, ↘, →, □). Наштамповав себе армию помощников, которые своими атаками точно снимут добрую половину здоровья босса, уходите от опасных вырежів летучей мыши. А когда враг начнет применять атаку

«Вихрь», вставляйте под него и активно закидывайте цель топорами. После победы над боссом, вы получите артефакт — Кольцо Влада Дракулы (Ring of Vlad). Этот артефакт, соединенный с другими четырьмя, находящимися у прочих боссов Зеркального замка, позволяет проникнуть в логово темного священника Шафта, контролировавшего разум Рихтера.

Сохранились и двигайтесь дальше налево, проверив на устойчивость в последующих двух комнатах абсолютно ВСЕ сте-



ны. В результате в вашем инвентаре должны оказаться несколько сюрикиенов, окорок (Pot Roast) и Лунный посох (Moon Rod). На пути повстречаете очень мощных противников — Взрывников (Bomb Knight). Если дело будет совсем плохо, вам понадобится Библиотечная карточка (Library Card), телепортирующая героя в Библиотеку обычного замка. Снова маршрутируйте и, пробив стену напротив, заходите в образовавшийся тайный проход. Чтобы открыть тайник в часовом механизме, предварительно экипироваться Щитом медузы (Medusa Shield). Процесс открывания секретной двери описан в первой части прохождения. В тайнике найдете Алмаз (Diamond), Яблоко жизни (Life Apple) и Солнечный камень (Sunstone), улучшающий ваш статус при солнечном свете.



Выйдя из башни, переведите дух и обыщите все близлежащие пространство. В левой нижней комнате найдете Шлем дракона (Dragon Helm), лохматый у вас Смертью. Выйдя из помещения, поднимайтесь вверх и, проследовав в верхнюю левую дверь, вы окажетесь на территории «Внешней Стены». Поднимаясь вверх, зайдите в первую красную дверь, чтобы активировать телепорт. Поднявшись еще выше и зайдя в еще одну дверь, вы ступите в область «Зеркальной Библиотеки».



Карта зеркального замка





(Rib of Vlad). Проверив комнату справа от зала, где только что происходила схватка с боссом, зайдите в дверь, что сверху-справа от фонтана. Маршируйте в коридор с шилами (яход в правой стенке), экипировав герцога «Шипастой» броней (Spike Breaker). Находка должна вас обрадовать — Черная накидка вампира (Twilight Cloak), похищенная Смертью. Облавив первую башню, бегите налево ко второй. По дороге опасайтесь Черных пантер (Black Panther) и Головок чеснока (Ballon Pod), выбрасывающих вверх вредные для здоровья хлопья. Ешьте несколько шагов и пред вами огромное чудовище.



• **Босс — Medusa** (110 HP / 2500 Exp). Одев на Алукарда Зеркальную кирасу (Mirror Cuirass) и Щит медузы (Medusa Shield), держитесь поближе к боссу в положении сидя и постоянно орудуя мечом. Так же не мешало бы задействовать в схватке одного из своих подручных — пусть им будет Меч (не ниже 50 уровня). Возмите третий артефакт, Сердце Дракулы (Heart of Vlad), устанавливающий вам иммунитет к проклятию Curse. Снова топайте налево, в телепорт, который вы открыли в самом начале прохождения второго замка. Алукарду надо переместиться в комнату с изображением змеиной морды (территория Внешних Стен). Поднимайтесь в самый верхний проход и встречайте...

• **Босс — Creature** (1100 HP / 2500 Exp). Местное «творение Франкенштейна» располагает парой атак и достаточным потенциалом жизненной энергии. Тактика следующая: колесим босса, пока тот стоит на ногах и размахивает здоровым молотком, а когда здоровяк начи-



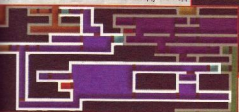
нает резко кататься из стороны в сторону, прыгаем через него, при этом ударяя по цели мечом. Наградой за проявленное мужество станет четвертый артефакт — Зуб Дракулы (Tooth of Vlad). Теперь, вернувшись в зеркальную Мраморную Галерею, двигайтесь ко второму проходу в потолке (где разбегавшиеся краснотелые плиты). Поднявшись наверх и открыв сияющую красную дверь, вы окажетесь в реверсных «Подземных Пещерах». На самом верку по широкой «яме-стакану» топайте направо, обле-дывая все попавшееся свободное пространство. Когда экран сменится, вы увидите проход наверх, поднимайтесь туда. В перевернутом «Заброшенном Руднике» сохранитесь в комнате сверху-справа, а затем проходите в пасть страшному зверю. После короткой беседы со Смертью, начнется битва...



• **Босс — Death** (888 HP / 4444 Exp). No comments, как говорится... Хорошо прокаченный друг — вот ключ к успеху! Глаз Влада (Eye of Vlad) будет вам призом. В принципе, после взятия последнего артефакта можно спокойно идти к огромным башенным часам в Мраморной Галерее зеркального замка. Но ЛУЧШЕ продолжить обследование оставшейся территории.

Из Летящей головы (Schmoo) постарайтесь выбить очень нужный приз для прохождения второго замка — меч Крисаегрим (Crissaegrim). Вещь дровельно полезная, так что не пожалейте ни времени, ни сил. Побывав во всех закоулках Библиотеки и тем самым «окрасив» в синий цвет карту, бегите назад к Внешней Стене. Заберитесь на самый верх локации, где расположены две комнаты, и в одной из них разгромите стену в верхнем правом углу — найдете Три горшочка (Dim Sun Set). Затем спуститесь к коридору, ведущему в перевернутую «Мраморную Галерею». По дороге к огромному циферблату соблюдайте предельную осторожность, потому что в нишах бывшего потолка замаскированы механические ловушки, снимающие по 600 хит-пойнтов. В комнате перед циферблатом Алукарду повстречается гвардия Дракулы — пара огромных мощных рыцарей. Выносятся парни тремя сериями ударов меча Крисаегрим.

ВНИМАНИЕ! Все последующее описание игры будет построено в расчете на то, что у вас в инвентаре есть уже несколько раз упомянутый меч Крисаегрим. По пути не забыв обшарить два прохода в потолке, около больших часов воспользуйтесь своим второстепенным оружием — часиками, чтобы сходить в область слева. Также обследуйте ход



посредине. После всех продланных действий идите направо-вниз. В зале с невидимым рыцарем не пропустите секретное отверстие в стене слева. Двигайтесь налево вниз, где из Летящего монстра (Malachi) при удаче можно выбрать Темный щит (Dark Shield) — еще один щит, позволяющий и защищаться им, и атаковать. Спускайтесь вниз, затем направо и, когда окажетесь на воздухе, тщательно обследуйте все близлежащее пространство. Помните, что слева от фонтана есть вход в комнату, где лежит ваша броня (Alicard Mail), а в проходе справа в полу можно проделать отверстие (см. первый замок). Приз — Восстановитель сердца (Heart Refresh). Соберите все ложики и ступайте к боссу, нацепив на Алукарда броню Синего рыцаря (Axe Lord Armor).

• **Босс — Akmodan II** (1200 HP / 2500 Exp). Не медля, подбегайте к Мумии и лупите ее, что есть силы. Улетучившись, босс оставит вам второй артефакт — Кость Влада



CASTLEMANIA: SYMPHONY OF THE NIGHT



PLAYSTATION

Предметы, «выпадающие» из врагов в процессе всей игры

Название врага	HP	EXP	Выпадающие предметы	
Dracula	600	0	нет	нет
Blood Skeleton	9	0	нет	нет
Bat	1	10	Potion	Monster Vial 2
Stone Skull	?	10	нет	нет
Zombie	1	5	\$100	Cloth tunic
Merman	10	12	Zircon	Monster vial 1
Skeleton	9	10	Shield potion	Monster vial 3
Warg	32	10	нет	нет
Bone Scimitar	19	15	Short sword	Rod staff
Merman (красный)	10	12	Zircon	Monster vial 1
Spittle Bone	18	20	нет	нет
Ax Knight	32	10	Axe	Bronze cuirass
Bloody Zombie	24	15	Cloth Tunic	Basard
Singer	10	12	Leather Shield	Knight Shield
Culia table	20	20	Morning set	Barley tea
Skeleton	18	15	Fire boomerang	Boomerang
Thornweed	12	20	Grapes	Strawberry
Galoon	200	200	нет	нет
Ghost	11	10	\$400	Antivenom
Marionette	20	30	Smart drug	Circlet
Sigra	200	200	нет	нет
Diplocephalus	80	50	Pentagram	Tart
Flea man	11	17	Takemitsu	Cheese
Medusa head (зеленая)	12	20	Resist stone	Medusa shield
Blade soldier	16	20	\$400	Nskamura
Bone musket	24	20	Magic missile	Talisman
Medusa head (красная)	12	20	Resist stone	Medusa shield
Palis lord	90	90	Iron ball	Noutron bomb
Stone rose	60	60	Leather shield	Meal ticket
Clute	20	10	Pentagram	Bat pentagram
Bone archer	10	50	\$400	Magic missile
Bone pillar	64	30	Antivenom	Bat/oom mask
Doppelganger 10	120	500	нет	нет
Owl	26	30	нет	нет
Phantom skull	15	30	Felt hat	Resist dark
Scylla Worm	130	100	нет	нет
Skeleton ape	10	30	Banana	TNT
Spear Guard	20	70	Javelin	Iron cuirass
Spell book	26	30	\$1,000	Pentagram
Winged guard	15	30	Iron shield	Javelin
Exoplasm	18	70	Uncurse	Mana prism
Sword lord	61	80	Cutlass	Beikotowa
Toad	10	20	Blue knuckles	Pizza
Armor lord	84	100	Rapier	Sabre
Carner guard	48	30	Cutlass	Damascus sword
Dhurin	32	50	Hide cuirass	Rapier
Frog	2	20	Knuckle duster	Pizza
Frozen shade	16	40	Ice mail	Ice cream
Skull lome	22	35	\$2000	Sabre
Skull lord	80	50	Scimitar	Skull shield
Black owl	15	50	Zircon	Pork bun
Corpseweed	18	100	Antivenom	Potion
Flai guard	36	50	Morningstar	Poi roast
Flea rider	17	50	Turkey	Ham & eggs
Spectral sword	90	80	Broadsword	Bastard sword
Bone halberd	30	40	Javelin	Ham & eggs
Scylla	200	500	нет	нет
Hunting girl	88	70	Were bane	Cheesecake
Mudman	15	50	нет	нет
Owl knight	180	50	Cutlass	Medal
Spectral sword	100	100	Broadsword	Bastard sword
Vandal sword	120	100	Holy sword	Muramasa
Flas armor	18	40	High potion	Iron cuirass
Hippogryph	800	800	нет	нет
Psanthispous	100	50	Gauntlet	Ring of vards
Sling	82	50	нет	нет
Blade master	65	80	Shotel	Cross shuriken
Were-skeleton	33	50	Strength drug	Gamut
Grave keeper	123	60	Miso soup	Natou
Grimin	100	60	Resist fire	Fire mail
Harpy	26	70	Apple	Wonder drug
Minotaur	300	400	нет	нет

Название врага	HP	EXP	Выпадающие предметы	
Werewolf	260	300	нет	нет
Bone ark	250	40	Monster vial 3	Skull shield
Valhalla knight	161	100	Estoc	Claymore
Cloaked knight	65	80	Flamberg	Heaven sword
Fish head	70	50	Resist ice	Icebrand
Lesser demon	400	100	Obsidian sword	Holben dagger
Lossoth	99	50	Sirlin	Fiebrand
Salmon witch	180	80	Gold circlet	Shorlake
Bald	360	100	Hunter sword	Gold plate
Gurkin	120	400	Combat knife	Gold plate
Hammer	250	110	Hammer	Gold plate
Discus lord	450	140	Chakram	Jewel sword
Karasuman	500	1000	Resist dark	Ring of fearor
Large slime	64	100	нет	нет
Hellfire beast	380	150	Lightning mail	Fire mail
Cerberos	800	1500	нет	нет
Killer fish	120	100	Aquamarine	Sushi
Oirox	666	500	нет	нет
Succubus	666	2000	нет	нет
Tombstone	5	88	Katana	Green tea
Venus weed	100	150	Coral circlet	Heart refresh
Lion	150	1000	Gauntlet	Fist of Tulkas
Scarecrow	120	1000	Javelin	Muramasa
Granfellow	400	3000	нет	нет
Schmo	50	1000	Ramen	Crisssegim
Tin man	48	1000	Lunch a	Mojo mail
Balloon pod	3	88	нет	нет
Yorkick	10	300	Monster vial 3	Skull shield
Bomb knight	46	140	TNT	Dynamite
Flying zombie	190	50	Shuriken	Fanclurter
Biter fly	4	28	Luck drug	Mystic wandant
Jack O'Bones	20	150	Shuriken	Flame star
Archer	300	140	Heart refresh	Vorpal blade
Werewolf	260	200	Iron fist	Yasutsuna
Black panther	35	600	Meal ticket	Masumne
Darwing Bat	600	1200	нет	нет
Dragon Rider	120	150	нет	нет
Minotaur	320	250	Sirlin	Fury plate
Nova skeleton	20	444	Monster vial 3	Terminous est
Croutoutous	200	150	Karma coin	Lapis lazuli
White dragon	260	150	нет	нет
Fire warg	200	160	Turquoise	Karma coin
Rock knight	160	250	Jewel knuckle	Platinum mail
Sliper of Goth	50	200	Magic missile	Brilliant mail
Spectral sword	540	400	Gurthing	Mablung sword
Ghost Dancer	30	160	Buffalo star	Stone mask
Warg rider	120	160	нет	нет
Cave troll	88	333	Neutron bomb	Nauglarin
Dark octopus	280	120	Sushi	Green tea
Fire demon	320	666	Fire shield	Blade sword
Gorgon	240	555	Hammer	Stone sword
Malachi	450	666	Dark shield	Dark armor
Alkomad II	1200	2500	нет	нет
Blue venus weed	100	1000	Zwei hander	Heart refresh
Doppelganger 40	777	2001	нет	нет
Medusa	1100	2500	нет	нет
The Creature	1100	2500	нет	нет
Fake Grant	800	1200	нет	нет
Fake Trevor	1200	1000	нет	нет
Inp	43	66	Luck drug@RNG's stone	нет
Fake Sypha	1000	1500	нет	нет
Beetlezebub	2000	4444	нет	нет
Azagh	330	700	Covenant stone	Murneblade
Frozen half	118	600	Necklace of J	Opal circlet
Salome	210	450	Wizard hat	Mana prism
Richer Belmont	400	0	нет	нет
Dodo bird	2	111	Heart broach	Rune sword
Galatmoth	7	9999	нет	нет
Guardian	500	1500	Great sword	God's garb
Death	888	4444	нет	нет
Shaft	1300	0	нет	нет
Dracula	?	0	нет	нет

Итак, активировав маленького Демона, маршируйте налево. Он снова найдет на юночку слева, там самый открытый секретный проход. Подобрав в секретной области всякую мелочевку, разбейте стену слева. Выйдя из секретной комнаты,

заберитесь наверх и в коридоре справа отыщите еще одну украденную вещьку — Меч Алукарда (Alucard Sword). Открыв телепорт в проходе слева, вернитесь в перевернутые Подземелья Пешеры³. Идите до места вашего поднятия из «ямы-стакана». Там поднявшись выше и пробив потолок в правом углу, осмотрите секретную территорию. В конце найдите Силу эха (Force of Echo). Снова вернитесь к месту подлеме из «стакана» и двигайтесь направо, пока не увидите перевернутый водопад.

Now Loading



Помните! Перед тем как заходить в помещение с большими часами, убедитесь, что вы открыли ВСЮ карту и рассекретили ВСЕ тайники. Лишь только Алукард пожелает в комнате с башенными часами, сработает магия пяти артефактов и, когда колокол прозвучит 13 раз, вам откроется доступ в самую ответственную часть игры.

Пробравшись наверх обследуйте комнату слева и займитесь в правой. Теперь вам лишь остается ступить на подъемник и нажать ↑...

В Финальной комнате, забравшись наверх, найдете темного епископа по имени Шафт (Shaft), контролировавшего Рихтера в первом замке. Из разговора станет понятно, что идея сделать Рихтера лордом нормального замка принадлежит самому графу Дракуле.

• **Босс — Shaft** (1300 HP / 0 Exp). В битве с епископом ваш «козырный туз» — меч Криса-игрим. Если боссьяра не скончится после двух серий ударов, примените «Soul Steal», чтобы окончательно прикончить его.

После победы перед вами распахнутся врата хаоса, и Алукард перенесется на битву со своим Отцом. Сын и отец очень долго не видели друг друга и, соответственно, им надо о многом поговорить, многие рассказать. В конце концов, выяснится, что Дракула хочет наказать своего отрока за то, что тот помогал людям и разрушал все планы, связанные с Рихтером.



По окончании разговора быстро включите паузу, доставайте, а затем и используйте Библиотечную карточку (Library Card). Зайдите к библиотекарю и рассмотрите тактику боя с Дракулой, предварительно за-



готовив 10.000 золотом. Затем возвращайтесь к оставленному палаше. Еще раз прикончив Шафта, приступайте к Последнему Боссу...

• **Босс — Dracula** (HP неизвестно / 0 Exp). Как это ни печально, но Алукарду придется прикончить своего отца, который, в свою очередь,



попытается убить его. Существует способ очень легкой победы над данным боссом — им-то мы и воспользуемся. Одените на главного героя две следующие вещицы: Щит Алукарда (Alucard Shield) и Стальной посох (Shield Rod). Этот прут активировать скрытую мощь вашего фамильного щита. Во время боя вам всего лишь надо будет вытащить щит и только им атаковать гигантского монстра. После чистой(!) победы вы можете увидеть две разные концовки — все зависит набранных к концу игры процентов: если их меньше 200, то Алукард, попрощавшись с Рихтером и сестрой его, удалится навсегда, а если ваш процент превзойдет отметку 200, то Мария решит повторить поступок матери Алукарда. Лично, и выйдет замуж за полувампиря-получеловека. Рихтер на прощание скажет, что выйдет за Алукарда, Мария будет присматривать за ним, чтобы тот больше никогда не вспомнил вампирских привлек и не стал бы причинять вред людям! Happy end...???

Супер секреты.

1. При входе в замок, в том месте, где Алукард пробивает проход в камне на пути, имея Soul of Wolf, Power of Wolf и Skill of Wolf или Soul of Bat, станьте справа перед пробитым камнем, обратитесь в волка (или мыша) и сделайте резкий рывок вперед. Внизу откроется проход в секретную комнату, где есть яблоко и Jewel Sword.
2. **Сенсационный секрет.** Если тот же трюк проделать в Зеркальном замке, Алукард упадет вниз, и вверх откроется секретная комната, где вы найдете Berry Circle, обладающий уникальным свойством: в схватке с Galamoth-om его удары не только не будут причинять урон Алукарду, а, напротив, пополнят его проценты (Restore of Lighting Damage)!
3. Если вы не можете выбить «Axe Armor» из шипастого шара, попробуйте поступить иначе. После нахождения «Gravity Boots», позволяющих высоко прыгать, пойдите в левую нижнюю часть библиотеки. Там увидите отверстие в потолке. Прыгните в это отверстие и вы... ударитесь головой прямо в заднюю библиотекарю. За этот доблестный поступок вы получите горшочек, который прибавит вам 5 HP. Продолжайте прыгать, нанося удары головой библиотекарю по всякому месту, и в конце концов старый хрыч расщедерится и даст вам «Axe Armor».

Дмитрий и Александр Щукины, г. Москва

G.Funk & Firefox

All maps and screenshots done by G.Funk



PlayStation

Castlevania: Symphony of the Night.

СЕКРЕТЫ

ИГРАТЬ ЗА РИХТЕРА БЕЛЬМОНТА.

Такую возможность можно получить, пройдя Алукардом оба замка с результатом 180% и более. Затем, необходимо начать новую игру под именем RICHTER.

ОСНОВНЫЕ ОСОБЕННОСТИ

Единственное, чем обладает Рихтер, это его верный незаменимый кнут, достаточно мощное (по меркам Алукарда, где-то в районе ALUCARD SWORD) и солидное оружие. Кроме того, Бельмонт считает недостойным заниматься собирательством (никакого инвентаря, уровней, очков опыта). Больше LIFE MAX UP восполняет утраченное здоровье, а HEART MAX UP добавляет 30 сердечек. Однако, специальная атака (△) может причинить противнику колоссальный и непоправимый ущерб, благо, что она отнимет не более 20 сердечек.

1. Суперприемы Рихтера.

1) SUPER JUMP: ↓, ↑ + X.

Важный прием, позволяющий добраться до любой точки игрового пространства, аналог высокого прыжка у Алукарда.

2) AIR DASH: ↑, ↓, ↗, ↘ + □.

Второй по важности прием, позволяющий атаковать супостата с двойной силой либо избегать ненужных потасовок с завидомо мощным противником. Можно употреблять в связке с SUPER JUMP.

3) DASH: →, зажать →.

Быстрый бег — то, чего так не хватало Алукарду.

4) SLIDE: ↓ + X.

Обыкновенный подкат.

5) AIR SLIDE: ↓ + X, X.

Подкат прыжком. Незаменимая вещь в узком коридоре перед схваткой с Орлосом.

6) BACKFLIP: X, X (быстро).

Внезапный отскок назад.

7) WHIP DASH: ←, → + □.

Двусторонний удар, на случай, если враги окружили со всех сторон.

8) BRANDISH WHIP: зажать □ плюс любое направление.

Рихтер размахивает кнутом во все стороны подобно Саймону из SUPER CASTLEVANIA 4.

2. Как набрать 195 %, играя за Рихтера.

Так точно, максимально возможное количество процентов — 195.

Почему не 200? Все объясняется неспособностью Бельмонта превращаться в различные формы и собирать какие бы то ни было предметы. Так что некоторые места за решетками, а также комнаты, открываемые при помощи реинкарнаций, так и останутся недоступными. Тем не менее, есть прием, позволяющий безбоязненно проходить шипастые коридоры. Используя свою специальную атаку, Рихтер на какое-то время становится неуязвимым, так что копите сердечки и пробегайте по шипам, пока есть такая возможность.

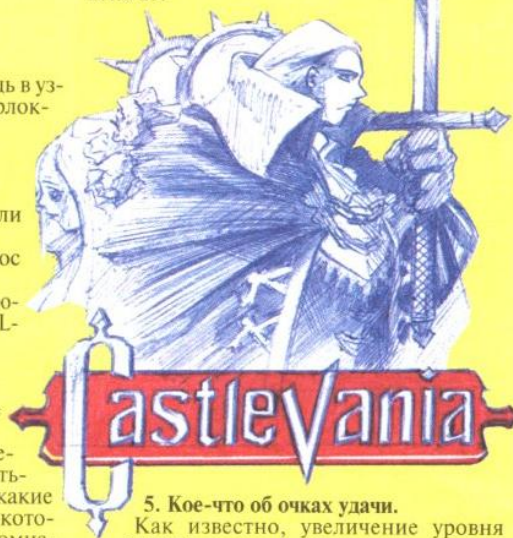
3. Небольшой забавный трюк.

Немедленно после начала игры сделайте подкат в противоположную сторону, пока ворота не успели закрыться. Вам станет доступной область перед замком, по которой мчался Алукард. Одна незадача — обратно в логово Дракулы вас уже не пустят.

ТЕПЕРЬ НЕСКОЛЬКО СОВЕТОВ ДЛЯ АЛУКАРДА.

4. Как пройти мимо Смерти и сохранить первоначальную экипировку.

На мой взгляд, просто фантастический секрет. Начните игру, введя в качестве собственного имени X-XIV*Q. В результате вы станете обладателем 99 очков удачи + 20 очков удачи за кольцо LAPIS LAZULI. Не обращайтесь к Лазули (слабое здоровье (25 HP), скоро все опустится сполна. Ступайте в комнату с тремя волками (непосредственно перед встречей со Смертью) и забейте бедняг, после чего возвращайтесь в предыдущую комнату. Разэкипируйтесь, оставив в наличии только 3 вещи: ALUCARD SWORD, NECKLACE OF J и TWILIGHT CLOAK и опять заходите в логово трех волков. Первую псину забейте, вторую попытайтесь перепрыгнуть (как правило, это отнимет где-то 8 единиц энергии), восстановите утраченные силы и подойдите поближе к тому что перепрыгнутому волку. Подставьте собачке мягкое место, пусть укусит, и от этого укуса Алукарда пробросит на 2 экрана вперед, миновав встречу со Смертью. Теперь шагайте в первую попавшуюся SAVE-комнату и уже там экипируйте все ранее исключенное вооружение. Стоит ли говорить, что с такой экипировкой первый замок покажется сушим раем. Лично мое время спасения Рихтера — 00:56:19 и уровень 23.



5. Кое-что об очках удачи.

Как известно, увеличение уровня LUCK приводит к более частому выпаданию из врагов редких предметов (по 2 штуки на брата, см. таблицу в №49). Максимально возможное количество очков LUCK — 199. Как их набрать?

Во-первых, ввести код, дающий 99 очков LUCK + 20 очков за кольцо LUPIS LAZULI (см. предыдущий секрет). Во-вторых, экипировать ALUCARD MAIL, ALUCARD SHIELD и ALUCARD SWORD, которые находятся в тайнике над большими часами в MARBLE GALLERY. В совокупности это обеспечит вас дополнительными 30 очками LUCK. Итого: 119+30=149. В-третьих, раздобыть еще одно кольцо LAPIS LAZULI, оно находится в локации REVERSE ENTRANCE зеркального замка

и выбивается из летучего змея под названием OROBOUROUS. В результате, ваш уровень удачи повысится до отметки 169. В-четвертых, артефакт EYE OF VLAD, выпадающий из убитой Смерти, добавляет в копилку 10 очков удачи (итого 179). И, наконец, последние двадцать очков придает LUCK POTION. Имея такой огромный уровень везения, редкие призы будут сыпаться из врагов, как из рога изобилия.

6. Специальная атака HEAVEN SWORD.

HEAVEN SWORD относится к числу редких мечей, выпадающих из врагов. Если заполучить в свое имущество сразу два таких меча и экипировать их в каждую руку, то можно будет проводить спешатаку, просто нажав одновременно O и K. Добавлю, что HEAVEN SWORD выбивается из CLOAKED KNIGHTS, рыцарей, летающих в CLOCK TOWER.

7. RING OF VARD.

Полезный артефакт, поднимающий уровень атаки на головокружительную высоту. В смеси с мечом CRISSAEGRIM, если, к тому же, экипировать сразу два RINGS OF VARD («VARD» по-латыни — огонь), можно не сомневаться за исход игры. Шутка ли, даже Дракула выносятся вперед ногами с одного удара. Одна проблема, на некоторых дисках с игрой RING OF VARD ни в коем случае не хочет выпадать из скелета под именем PARANTHROPHUS. Вместо заветного колечка вываливается TURQUOISE, ни на что, кроме продажи, не годный.

Все вышеприведенные секреты испробованы неоднократно и проверены лично мной. Однако, есть еще трюки, которые мне удалось раскопать, но по каким-то причинам проверить их не удалось. Поэтому, предлагаю их вашему вниманию в надежде на то, что G.FUNK или FIREFOX проведут экспериментальные испытания этих секретов и дадут им собственную оценку.

8. 210,1% секретов у Алукарда.

Да, да, это не опечатка. Именно 210,1% секретов можно получить, сделав следующее. Во-первых, накопить для своего спутника-меча 99 уровень + 99 очков опыта — это необходимое условие. Во-вторых, нужно прийти в локацию ROYAL CHAPEL, в то место, где справа находится исповедальня (там еще гремят колокола), а слева имеется дверь, ведущая к огромному шипастому мечу. Так вот, станьте непосредственно у этой двери, но не входите. Сделайте атаку SWORD BROTHERS и в тот момент, когда ваш спутник — меч только-только начнет вертеться, превращайтесь в летучую мышшь и влетайте в дверь. Если все было сделано правильно, вы окажетесь за пределами замка, и каждый квадратик с внешней стороны будет засчитываться за новое открытое место, повышая общий процент секретов.

9. Локация, которая так и не была достроена.

Играя за Рихтера, немедленно после начала игры сделайте резкий выпад влево. По идее, вы должны провалиться в дыру, находящуюся под выделенной платформой. Эта дыра приведет в маленькую пещерку, за которую в ваш актив прибавят 0,3% секретов. Судя по всему, эта пещерка является как бы зачатком несуществующей локации, которую конструкторы начали проектировать, но по каким-то причинам отказались от этой идеи.

Naplotic Theodor, г. Чита