****

**CASTLEVANIA CHRONICLES**

**\* ИСТОРИЯ**

Прежде всего заметим, что игра Castlevania Chroni­cles вовсе не какой-то римейк старой игры, а совершен­но самостоятельная, выполненная на современном уровне с точки графики, музыки, игрового движка, схе­мы управления и т.д. В основе этой игры для платфор­мы PlayStation лежит оригинальная версия игры, кото­рая в японском прокате называлась Akumajo Dracula. Естественно, что многое изменено и переделано.

Тот, кто уже знаком с серией Castlevania и знает иг­ры CSOTN или Circle the Moon, представляет себе жанр этой игры. Здесь нет каких-то акробатических прыж­ков, крушений, гонок, а также нет многих атрибутов игр в жанре Fantasy. Вы снова встречаетесь со своим старым другом Симоном Белмонтом (Simon Belmont), известным охотником на вампиров, мастерски владею­щим замечательным хлыстом (Vampire Killer whip), a также специальным оружием, которое находит по ходу игры, и которое помогает ему остаться в живых, разде­латься с врагами, ну и т.д.

**\* ПРЕДМЕТЫ:** как правило, Симон находит разнообразные предметы, ударив своим хлыстом по канделябру. Вот какие предметы он может получить.

**\* Rosary.** Уничтожает всех врагов на экране.

**\* Heath (Сердце).** Увеличивает запас сердец, имеющиеся у Симона на одно серд­це (максимальный уровень 99). При этом сердца расходуются при ис­пользовании вторичного оружия (subweapons).

**\* Big Heath (Большое серд­це).** Увеличивает запас сердец у Си­мона сразу на пять.

**\* Transparency Potion (Про­зрачная настойка).** Делает Симо­на невидимым, правда, на короткий промежуток времени.

**\* Chain.** Увеличивает дально­бойность и силу хлыста Vampire Killer, но этих предметов Вы найдете по ходу игры не более двух.

**\* Money Bag (мешок с день­гами).** Увеличивает Ваш результат. Красные мешки "стоят" 100 очков, синие мешки 400 очков, а белые мешки аж 700 очков.

**\* Meat.** Это пища. Восстанав­ливает 8 очков здоровья.

**\* Double Shot (Двойной вы­стрел).** Позволяет Симону произ­вести два выстрела подряд из конк­ретного оружия в одно и то же вре­мя. Double Shot исчезает, если Вы погибаете или пере­ключаетесь на другое вторичное оружие.

**\* Triple Shot (Тройной выстрел).** Позволяет Симону произвести три выстрела из конкретного вто­ричного оружия в одно и то же время. Triple Shot ис­чезнет, если погибнете или смените вторичное оружие.

**\* 1 Up** дает дополнительную жизнь.

Если Вы не знакомы с играми серии Castlevania, то не знаете какую роль играет вторичное оружие Subweapons. Обратите внимание, что в отличие от игр Rondo of Blood, CSOTN или Circle of the Moon, любое новое оружие, ко­торое Вы находите, немедленно замещает то, которое было у Вас, и первоначальное вторичное оружие уже вернуть не сможете.

**\* ОРУЖИЕ:** вот какие виды оружия доступны по ходу игры:

**\* Pocketwatch.** Замораживает всех врагов на эк­ране. Однако у большинства боссов к этому оружию иммунитет. Расходует 5 сердец.

**\* Dagger (кинжал).** Нож летит прямо вперед с очень большой скоростью. Однако раны наносит не очень серьезные. Расходуется одно сердце.

**\* Топор** (Ахе). Летит по высокой дуге, действует на довольно близкой дистанции, но зато позволяет уничтожить врагов, засевших над Вами. Расходует од­но сердце.

**\* Holy Water (Святая вода).** Летит по небольшой дуге, и при ударе возникает пламя. Дальнобойность не­велика, но способна нанести довольно приличные по­вреждения какому-нибудь противнику, который будет стоять неподвижно и поджариваться на огне вместо того, чтобы своевременно убежать. Расходует одно сердце.

**\* Cross (крест).** Летит прямо вперед на доволь­но приличную дистанцию, а затем возвращается, как бумеранг. Максимальный эффект достигается, если займете позицию так, чтобы до врага было предельное расстояние. Тогда он получит серьезные повреждения, а крест, естественно, вернется обратно. Расходуется одно сердце.

**\* Herb (растение).** К сожалению, стречается очень редко. Чрезвычайно полезный предмет, который позволяет восстановить шесть блоков Вашего здоровья, расходует 10 сердец, но если у Вас запас приличный, можете не экономить, дольше проживете.

Важно понять для чего нужны очки, а следовательно, денежные мешки и другие предметы, за которые полу­чаете призы. Очень важно набрать много очков, по­скольку получаете дополнительную жизнь за 30000 оч­ков, а затем каждый раз, когда наберете еще 70000 оч­ков, будете получать дополнительную жизнь.

Есть, однако, и активный способ зарабатывать очки. Так, например, если одним точным выстрелом из вто­ричного оружия убьете сразу нескольких врагов, то по­лучите колосальные очки: за второго врага 1000 очков, за третьего 2000, а за четвертого 4000. А если так пове­зет, что убьете более четырех врагов, то за каждого следующего получите сразу 7000 очков. Наиболее под­ходящие враги для такого способа зарабатывания очков Bone Pillars, но при этом у Вас должен быть крест. Нуж­но дождаться, когда они обстреляют Вас несколькими огненными шарами, а затем запустить крест, и он, слов­но бумеранг, обязательно сразит нескольких врагов.

Когда обнаруживаете в подсвечниках или других ме­стах двойные или тройные "выстрелы" (double и triple shots), то можете запросто прикончить до десятка вра­гов, используя свое вторичное оружие. При этом, если найдете в очередном подсвечнике double shots, а он у Вас уже имеется, то получите triple shots.

В отличие от предыдущих игр серии Castlevania, Вы можете регулярно запоминать свой прогресс. В любой момент, когда заканчиваются жизни, Вы получаете вы­бор: запомнить игру (save), продолжить игру (Continue) или выйти из игры (Quit). При этом неважно, выберите ли вы опцию Save или Continue. В любом случае будете отброшены назад к самому началу уровня, на котором только что играли.

***Art Gallery.***

Эта картинная галерея открыта для вас с самого на­чала игры, причем по мере того, как будете находить различные картинки, они будут появляться в галерее. Вот какие картинки Вы можете собрать в своей гале­рее, если отыщите их все:

***1)*** *Japanese Akumajo Nendaiki: Akumajo Drac-ula cover art* ***2)*** *Simon* ***3)*** *Dracula* ***4)*** *US Castleva­nia Chronicles cover art* ***5)*** *Japanese PSX Akuma­jo Dracula X; Gekka no Yasoukyoku cover art* ***6)*** *Alucard* ***7)*** *Alucard (close-up)* ***8)*** *Alucard (using a potion)* ***9)*** *Alucard (w/ bats)* ***10)*** *Alucard (w/ Alu­card Shield)* ***11)*** *Alucard (casting Hellfire)* ***12)*** *Richter* ***13)*** *Richter (close-up)* ***14)*** *Richter ("Lord of this castle" :)* ***15)*** *Maria* ***16)*** *Maria (close-up)* ***17)*** *Lisa* ***18)*** *Master Librarian* ***19)*** *Succubus (cen­sored)* ***20)*** *Ferryman* ***21)*** *Richter* ***22)*** *Death* ***23)*** *Shaft* ***24)*** *Dracula* ***25)*** *Dracuia (close-up)* ***26)*** *Japanese Sega Saturn Akumajo Dracula X: Gekka no Yasoukyoku cover art*

Перед началом каждой игры очень полезно ввести на титульном экране следующий код: **UP, UP, DOWN, DOWN, LEFT, RIGHT, LEFT, RIGHT, Х, О.** Кстати, если этот код не сработает, поменяйте местами по­следние кнопки **Х** и **О**, тогда он сработает наверняка (в разных версиях этот код будет разным). В результа­те сможете попасть в меню Extra Option menu. Первая опция позволяет установить дату (date/ time setting). По умолчанию установлено 24 мая 2001 года, день, когда игра была выпущена в Японии. Так что установите тот день, в который Вы начнете игру. Дело это совсем не бесполезное и не формальное, поскольку задний план в блоке 7 меняется в зависимости от времен года, а сле­довательно, и от даты, которую Вы установите.

Вторая опция Display Mode option позволяет вы­брать индикатор (status bar): прозрачный, если выбе­рете Normal; или непрозрачный (Opaque), если выбе­рете Trim.

**ПРОХОЖДЕНИЕ.**

***\* Блок 1.***

Прохождение относится к режиму Arrange Mode на уровне трудности Normal. Многие боссы и враги уже известны Рам из других игр этой серии, и прохождение построено нетрадиционным способом.

Поскольку уровни практически прямолинейны, до­роги очень редко ветвятся, да и то в этих случаях каж­дая из дорожек приводит в одно и то же место. Поэто­му мы будем, в основном, отмечать месторасположе­ние секретов, рассказывать как победить боссов (boss strategies), а также указывать на определенные момен­ты, которые мы считаем достойными внимания.

***Место действия: Монастырь (Monastery).***

***Музыкальная дорожка: Vampire Killer.***

***Враги: Bat, Beholder, Black Panther, Flea Man, Merman, Zombie.***

***Босс: Darkwing Bat.***

***Стадия 1.***

Первым делом отправляйтесь направо, опуститесь на корточки перед тем, как перебраться через мост, и позади себя обнаружите корону (Crown). Она стоит 2000 очков, а это немало. А в самом конце первого ря­да плавающих платформ, там, где Вас атакует Black Panthers как раз перед картиной, можете врезать хлы­стом по последнему блоку и получите в награду белый денежный мешок, а значит 700 очков.

***Стадия 2****.*

Ветераны игр Castlevania сразу же попытаются вре­зать хлыстом по нижним двум блокам правой стены в самом начале этой стадии. Не следует этого делать. Можете, конечно, попробовать, но не обижайтесь, мы Вас предупредили. Вместо этого нанесите удар хлыстом по двум нижним блокам в нижней части левой стены и получите Meat. Затем спуститесь вниз по лес­тнице, врежьте хлыстом по одному из плавающих бло­ков и получите возможность добыть из подсвечника большое сердце. Оно вам пригодится, но совсем нео­бязательно. Когда доберетесь до конца комнаты с три­тонами, врежьте хлыстом по правому блоку плавающей платформы с лестницей, а затем спрыгните на самую нижнюю платформу, опуститесь на колени на дальнем левом блоке этой платформы и найдете еще одну коро­ну и значит еще 2000 очков.

***Стадия 3.***

Ну здесь особенно делать нечего, а в самом конце, когда увидите небольшую платформу из трех блоков, врежьте по последнему блоку своим хлыстом и зарабо­таете Double Shot. Очень кстати такая находка, по­скольку Вам предстоит схватка с боссом.

***Босс: Darkwing Bat****.*

Босс, естественно, летает над землей, кружит над Ва­ми. Если не предпримете никаких решительных дейст­вий, он спикирует и бросится в атаку, так что спать не стоит. Немедленно атакуйте, но при каждой удачной ата­ке, он будет превращаться в стаи летучих мышей. Если начнете их истреблять, то только появятся новые мыши и заменят убитых, а, в конце концов, вся стая летучих мы­шей снова превратится в босса.

**\* *Блок 2.***

***Место действия: Underground Waterway.***

***Музыкальная дорожка: Thrashard in the Cave.***

***Враги: Bat, Beholder, Black Panther, Bone Drag­on, Merman, Spear Demnon.***

***Босс: Dragon Zombie.***

***Стадия 4.***

На самом деле, все очень просто. Важно очень бы­стро и энергично колотить своим хлыстом по зеленой слизи, чтобы проложить себе дорогу. Если будете валандаться, то она быстро регенерируется, и придется начинать все заново.

***Стадия 5.***

Здесь происходит тот редкий случай, когда дороги разветвляются. Если пройдете по верхней дороге, то она приведет Вас в Bone Dragon, а позади него можете вре­зать хлыстом по стене и появится человек, играющий на флейте в каком-то странном халате. Как только его уви­дите, тут же появятся четыре предмета, которые начнут вращаться. Можете ударить хлыстом по любому из этих предметов и получите его.

Если Вам не нравится набор предметов, врежьте хлыстом по этому странному флей­тисту и получите четыре новых предмета. Однако не сле­дует быть чрезвычайно разборчивым. Если ударите его хлыстом несколько раз, то наверняка убьете, а следова­тельно, ничего не получите. Если же последуете по ниж­ней дороге, то увидите расселину, в которой засела здо­ровенная змея, которая обожает выскакивать и кусать прыгающих охотников на вампиров. Однако, если сумее­те удачно перескочить через расселину, то за каждый та­кой прыжок получите премию в 10 очков.

***Стадия 6.***

Нужно быть очень осторожным, поскольку Ваш плот все время уменьшается по мере того, как он сталкива­ется с небольшими платформами, а тритон непрерыв­но атакует, пытаясь сбить Вас с этого плота. Если иг­раете в более трудном режиме, чем Arrange Normal, нужно быть чрезвычайно внимательным, поскольку ог­ненные шары запросто могут сбить Вас с плота. В кон­це "поездки" Вам предстоит прыгнуть через несколько платформ, чтобы добраться до нового плота. Делать это нужно очень быстро, поскольку экран непрерывно "скроллирует" вверх.

***Босс: Dragon Zombie.***

И босс старается сбить Вас с плота, внимательно следите за его огненным дыханием и учтите, что время от времени он будет пытаться врезать по плоту своим мощным хвостом. Слабое место у него голова, к сожа­лению, не только у него. Так что цельтесь точно в голо­ву из любого подходящего оружия. Топор очень приго­дится в этой ситуации, ну а крест это замечательное оружие, эффективное всегда.

\* ***Блок 3.***

***Место действия: Courtyard.***

***Музыкальная дорожка: Wicked Child.***

***Враги: Archer Statue, Blue Raven, Bubble,* *Caterpillar, Harpy,***

***Flea Man, Skeleton, Toad,* *Tree Demon.***

***Босс: Wizard.***

***Стадия 7.***

Остерегайтесь, когда проходите мимо деревьев, по­скольку демоны обожают выпрыгивать из засады (спря­тавшись в кустах или в деревьях) в тот момент, когда меньше всего этого ожидаете. Когда минуете зону, где сразитесь с Harpy/Flea Man, пройдете мимо фонтана, сверните на нижнюю дорогу, идущую под лестницей, хлопните хлыстом по среднему блоку нижней платфор­мы и получите в награду Meat.

***Стадия 8.***

Ужасная грязь, причем напоминающая то ли тряси­ну, то ли зыбучие пески. Во всяком случае, стоять дол­го не рекомендуется. Здесь можете обнаружить редкое растение (Herb), подсвечники, которые найдете в пе­реходе в начале стадии. Правда, при этом придется за-нырнуть под ступеньки, иначе не достать,

***Стадия 9.***

Лед, как Вы знаете, очень скользкий. Не предприни­майте резких движений, а ледяные колонны, которые поднимаются из земли, могут зашвырнуть Вас прямо на острые шипы, и Вы мгновенно погибнете. Кстати, будь­те очень осторожны, когда прыгаете через расселины. Там частенько сидят очень опасные змеи, на этот раз даже премию не получите, когда перепрыгнете.

***Босс Wizard.***

Колдун большую часть времени не опасен и Вам ни­чем не угрожает. Реально его магические кинжалы на­носят лишь незначительные повреждения, а ледовые колонны поднимают Вас на некоторую высоту, так что­бы колдуну легче было атаковать. Зелененькая мер­зость, которой он обстреливает, очень неприятная, но это обойдется Вам всего лишь в несколько сердец. А вот вызвать помощь демона-колдуна позволить нельзя ни при каких обстоятельствах, поскольку при этом он становится непобедимым, а огненные атаки вызванно­го демона особенно опасны, поскольку увернуться от них практически невозможно.

**\* *Блок 4.***

*Место действия: Часовня Red Brick Chapel.*

*Музыкальная дорожка: Bloody Tears.*

*Враги: Bat, Blood Skeleton, Bone Dragon, Bone Pillar,*

*Glass Armor, Ghost, Medusa Head, Skele­ton, Spear Guard.*

*Босс: Medusa.*

***Стадия******10****.*

Как только заберетесь на самый верх, пройдите на левую сторону самой верхней платформы и обнаружи­те вращающуюся голову Moai, а стоит она 4000 очков. Это не хухры-мухры.

***Стадия 11.***

Пройдите мимо огромной статуи богини. Левая сте­на, на самом деле, фальшивка. Смело прыгайте прямо в нее и окажетесь в комнате, где полным-полно очень симпатичных вещей, в том числе Meat, Double Shot и кое-какое вторичное оружие (subweapons). Возвращай­тесь обратно к статуе и двигайтесь дальше. Обратите внимание на кровавые слезы статуи, они могут обра­титься в кровавых скелетов. Когда доберетесь до уча­стка с платформами-приемниками и двумя охранника-ми копьеносцами в самом конце, хлестаните своим хлыстом по верхнему блоку "стены" и получите Double Shot.

***Стадия 12.***

Шипастая ловушка в самом начале игры ветеранам серии Castlevania покажется знакомой. К счастью, они не приводят к мгновенной смерти. Когда будете взби­раться по лестнице, обратите внимание на затененное стекло на заднем плане. Оно разлетится в мелкие дре­безги, и в результате образуется довольно опасный враг (Glass Armor). Вы можете расправиться с ним, во­обще говоря, довольно легко, но щит его сохранится, а из него будут вылетать острые стеклянные осколки, ко­торые могут нанести серьезные повреждения. Перед схваткой с Медузой хлестаните по полу у ступенек, ве­дущих вниз (справа), и получите Meat. Перед схваткой подкрепиться не повредит.

***Босс: Медуза.***

Хвост Медузы обладает приблизительно такой же дальнобойностью, как и Ваш хлыст. Может быть чуть больше, и она обожает подпрыгивать, одновременно атакуя своим хвостом. Берегитесь - если она врежет Вам по физиономии, то не поздоровится, а кроме того, может атаковать лазером, который временно превра­тит Вас в камень. Помимо всего прочего, время от вре­мени подпрыгивает высоко в воздух и атакует змеями. В общем, неприятная гадина. Сумеете подобраться к ней поближе, используйте Святую Воду (Holy Water), a в остальных ситуациях используйте крест. Они всегда хороши против всякой нечисти.

**\* *Блок 5.***

***Место действия: Башня (Clock Tower).***

***Музыкальная дорожка: The Tower of Gears.***

***Враги: Beholder, Bone Pillar, Bone Scimitar,***

***Flea Man, Medusa Head.***

***Босс: Werewolf.***

***Стадия 13.***

В самом начале стадии можете хлестануть бичом по стене справа и получить топор, если нужно. А также за­работать несколько больших сердец и вторичного ору­жия, если полоснете хлыстом по подсвечникам слева. Постарайтесь не промахнуться, поскольку вращающая­ся платформа под ними затрудняет "прицеливание".

***Стадия 14.***

В самом начале стадии предстоит схватка с не­сколькими Bone Pillars. Вы можете заработать огром­ное количество очков и двойной выстрел Double Shot, если сумеете добыть крест в финальной части пред­ыдущей стадии. А когда приблизитесь к финальной ча­сти 14-й стадии, придется взойти на платформу, на ко­торой Вас атакуют несколько Flea Men, выскочив из клетки. Если сумеете поразить их всех своим крестом или используя святую воду, или вообще любое оружие,, которое сработает, то заработаете также очень большое количество очков. Затем хлестаните по левой сте­не, тут же встаньте в образовавшийся просвет, выжди­те несколько секунд, и справа появится power-up 1 Up.

***Стадия 15.***

На этой стадии предстоит довольно интересная ра­бота. Различные шестеренки будут сваливаться на за­днем плане, и Вы можете управлять их движением с помощью своего хлыста, но это довольно нелегко, во всяком случае, интересно. В пяти подсвечниках найде­те крест, кинжал (Dagger), двойной выстрел (Double Shot), карманные часы (Pocketwatch), а также кое-что еще. Пятый предмет может меняться. И, конечно же, постарайтесь пробраться к движущейся платформе над подсвечниками, хлестануть там по блокам и запо­лучить Meat.

***Босс: Werewolf.***

Босс-оборотень начинает прыгать, как чумовой. Та­кое впечатление, что его в задницу укусил тарантул: выворачивает каменные блоки из часов и швыряется ими в Вас, а затем начнет выворачивать цифры и так­же ими бросаться. В любом случае, самое важное не­прерывно двигаться. Тогда он практически никогда не сможет угодить в цель, т.е. в Вас. В этой схватке очень полезно использовать крест, а также двойной или тройной выстрелы. Старайтесь сохранять как можно большую дистанцию, когда швыряете в оборотня кре­сты. Будьте осторожны, поскольку в какой-то момент он начнет выворачивать стрелки от часов и, используя их как дубины, бросится в атаку. Так или иначе, ста­райтесь держаться подальше, атакуйте крестами и, в конце концов, победите без особых хлопот.

**\* *Блок 6.***

***Место действия: Sky Corridor.***

***Музыкальная дорожка: MOON-FIGHT, The***

***Tower of Dolls.***

***Враги: Axe Armor, Bone Scimitar, Clown, Ghost* *Bat, Marionette, Medusa Heads, Winged Guard.***

***Босс: Doppelganger.***

***Стадия 16****.*

В нижней части первого экрана увидите мешок с деньгами на платформе чуть выше Вас, но действовать нужно быстро, иначе не успеете его сцапать. Когда до­беретесь до длинного моста, он начнет разрушаться, и Вам придется прыгать с секции на секцию, чтобы не рухнуть вниз, и при этом сражаться с несколькими Medusa Heads, которые заняли очень удобные позиции и постараются помешать Вам перебраться через мост.

***Стадия 17.***

Следующие две стадии проходят в довольно стран­ном доме. Сундуки с сокровищами непрерывно плюют­ся маленькими клоунами, куколками, баллонами и да­же летучими мышами. Где-то посреди стадии увидите блоки в левой части экрана. Хлестните по ним и полу­чите Meat. Заметить их несложно.

***Стадия 18.***

Действие проходит в зеркальном холле. Опасайтесь маленьких мерзавчиков, которые пытаются запрыгнуть прямо на голову, и как только минуете лестничный про­лет и расправитесь с Axe Armors, хлопните по правому блоку и получите в награду Meat.

***Босс: Doppelganger.***

Возможно, в режимах Arrange Hard или Original этот босс посильнее или похитрее, но в режиме Arrange Normal расправитесь с ним просто без всяких про­блем, нужно просто заранее опуститься на колени и долбать его своим хлыстом до тех пор, пока не одер­жите полную победу. Кстати, любое вторичное ору­жие, которое у Вас есть, вполне пригодится. Исполь­зуйте его без размышлений. Самое главное все время не высовываться, стараться держать голову как можно ниже, чтобы босс не мог попасть в Вас своим кинжа­лом. Кстати, когда он метнет кинжал, это самое подхо­дящий момент для контратаки.

**\* *Блок 7.***

***Место действия: Torture Room/ Laboratory.***

***Музыкальная дорожка: Etude fir thr Killer.***

***Враги: Blood Skeleton, Flea Man, The Monster,***

***Skeletal Spider, Skeleton, Two-Headed Demon.***

***Босс: Death.***

***Стадия 19.***

He опасайтесь пауков-скелетов в самом начале мис­сии, просто опуститесь на колени, и они, не заметив Вас, проследуют дальше.

***Стадия 20.***

Как только минуете два ряда скелетов, можете по­прыгать, как в детстве, через веревочку. Кстати, вере­вочка с шипами и очень напоминает косточки, а не ве­ревочки. Спуститесь по ступенькам вниз, используйте свой хлыст, получите Meat, разыщите разнообразные декорированные блоки слева от шипов. Именно они на­правляют шипы прямо на Вас.

На втором экране слева от верхней стены отыщите Double Shot после того, как расправитесь со скелетами (Blood Skeletons). Однако постарайтесь не попасть хлы­стом по стене, когда сражаетесь с этими скелетами. В этом случае можете и не получить двойной "выстрел".

Когда минуете этот участок, наткнетесь на монстра. Можете разделаться с ним, если хотите, но он очень быстр, и легкой победы ожидать не следует. Если по­лучите повреждения, воспользуйтесь окошком "непо­бедимости" (window of invincibility) и драпайте со всех ног дальше, но если решите все-таки сражаться, ис­пользуйте Святую Воду (Holy Water). Отличное оружие против этого монстра. Проскочив мимо монстра, под­нимитесь по ступенькам, выполните "прыжок-полет" (Flying Leap) как можно дальше вправо, и если этот до­вольно сложный маневр удастся, то в награду получите Moai, а значит 4000 очков.

***Стадия 21.***

На первом же экране постарайтесь добыть крест, а когда подойдете к лестнице, ведущей вверх (справа), хлестните по стене, возьмите Meat. Теперь несколько раз можете подниматься и спускаться по этой лестни­це, получите в награду несколько сердец, Осмотрите декорации на заднем плане, когда подниметесь вверх по лестнице, цвет их меняется в зависимости от даты, которую Вы установили, т.е. от времени года, но Вы уже об этом знаете.

***Босс: Death.***

Босс Смерть очень неприятна, собственно, как и положено смерти. Он любит летать по арене боя, при этом весь экран буквально заполнен острыми серпами, а время от времени босс попытается располосовать Вас своей огромной косой. Отлично, если у Вас при се­бе есть крест, особенно в сочетании с двойным и трой­ным выстрелами, сможете навести порядок на поле брани. Возможно по пути найдете топор (Ахе). Он так­же пригодится в этом бою, хотя легкой жизни ожидать не следует.

**\* *Блок 8.***

***Место действия: Tower of Count Dracula.***

***Музыкальная дорожка: Theme of Simon Belmondo.***

***Враги: Axe Knight, Black Panther, Crossbow* *Knight, Darkwing Bat, Flame Armor, Sword* *knight, Maid, Morningstar Knight.***

***Босс: Dracula.***

***Стадия 22.***

На втором экране дорога раздваивается. Возьмите крест в центре, если хотите, затем поднимитесь по правой лестнице, хлестните по левой стене, а затем встаньте перед подиумом, на несколько секунд замри­те и получите power-up 1 up. Если Ваше здоровье в по­рядке, смело продолжайте подниматься наверх. В про­тивном случае вернитесь в комнату к развилке дороги и на этот раз пройдите по левой лестнице, проломите стену в тупике, найдете там пищу (meat), а после это­го можете подниматься дальше. На третьем экране ос­терегайтесь люстр. Вторая из них грохнется на пол и начнется пожар. Кстати, об этих люстрах нельзя забы­вать, и в тот момент, когда будете сражаться с Flame Armors, будьте внимательны.

***Стадия 23.***

По ходу этой стадии Вас атакуют несколько Dark**-**wing Bats (здоровенных летучих мышей)**.** Поэтомуочень целесообразно отыскать где-то на полпути через стадию Pocketwatch, и тогда запросто сможете распра­виться с этими летучими мерзкими мышами, ведь Вы их буквально заморозите, а после этого можете убе­жать, если хотите, а можете их прикончить. Так или иначе, после первого прыжка опуститесь на корточки, и первая летучая мышь пролетит над Вами.

Затем двигайтесь дальше и постарайтесь, чтобы и btq-рая мышь Вас не заметила. Когда запрыгнете на кар­низ, где находится Pocketwatch, выждите несколько се­кунд, и когда слева подлетит очередная летучая мышь, уничтожьте ее. Кстати, такой прыжок довольно трудно выполнить даже без помех, а тут еще мыши будут пы­таться сбить Вас с карниза. Затем уничтожьте еще од­ну мышь, хотя можете ее просто заморозить.

***Стадия 24.***

The Maide, Ваши враги, не очень сильны, но жутко надоедливы, поэтому избавьтесь от них как можно бы­стрее. Так или иначе, уровень короткий и довольно простой. Когда достигнете купола Official Castlevania Stairway of Doom, не забудьте, что в каждой игре серии Castlevania в первом подсвечнике найдете крест, а в последнем Священную Воду (Holy Water). Священная Вода в данный момент важнее. Возьмите ее. А если нужно поправить здоровье, не хватает сердец, возвра­щайтесь обратно в Starway of Doom и поправите здо­ровье, а потом уже возвращайтесь к месту схватки с боссом.

***Босс Dracula (1-я форма).***

Так же, как во всех играх серии, Dracula обладает способностью телепортироваться и атаковать огненны­ми шарами. Старайтесь сохранять дистанцию, на кото­рой можете успешно действовать своим хлыстом, а когда босс начнет телепортироваться, немедленно прыгните к нему поближе и нанесите удар хлыстом. При этом постарайтесь, чтобы он не поразил Вас сво­ими огненными шарами. Действуйте в такой же манере и скоро добьетесь победы, но радоваться пока рано.

***Босс Dracula (2-я форма).***

Вряд ли Вы, конечно, предполагали, что игра закон­чится так легко. Dracula не погиб, он просто превра­тился в огромного синего демона, и победить его, по­жалуй, можно без особых проблем только если у Вас есть Святая Вода. В случае удачной атаки, Dracula бу­дет ошеломлен и практически парализован, а Вы смо­жете нанести несколько успешных атак своим хлыстом, Конечно, босс будет прыгать по арене, метать в Вас огненные шары, но если будете действовать верно, на­несете ему намного более мощные повреждения, чем он, а следовательно, если перед началом схватки здо­ровье в порядке, беспокоиться не о чем. Победив Си­него Демона, примите наши поздравления. Вы успеш­но закончили игру!