

Legacy of Kain: Soul Reaver 2

Автор:

Кирилл Шитарев

hroft@newmail.ru

Жанр: Action/RPG * **Издатель:** Eidos Interactive * **Разработчик:** Crystal Dynamics *
Похожесть: Legacy of Kain: Soul Reaver * **Системные требования:** PII-450, 64Mb, 3D уск. 16Mb (PIII-700, 128Mb, 3D уск. 64Mb) * **Мультиплеер:** Нет * **Сколько CD:** Один
Рейтинг "Мании": 8,0

Хорошая графика, удобное управление, сочный звук — это то, чем выделяется **Soul Reaver 2** на фоне средних игр. На фоне же хороших и очень хороших он выделяется своим сюжетом. К сожалению, о подавляющем большинстве даже ролевиков этого не скажешь. Поэтому уже первая часть серии под звучным названием “Кровавое знамение: Наследие Каина” зацепила своей историей. Постараюсь дать краткий пересказ первых двух частей, прежде чем излагать прохождение и советы по третьей части “Наследия Каина”, коим является Soul Reaver 2. Каин — это имя главного лица, вокруг которого вертится весь сюжет. Кстати, некоторые полагают, что первым вампиром на земле считался именно библейский Каин, проклятием которого стала жажда крови, — совпадение здесь не случайно.

Итак, убитый и воскрешенный в качестве вампира Каин спас мир мифического Носгота от угрожавшей ему опасности. Никто не мог подумать, что вскоре он сам же обречет Носгот на разрушение и упадок (см. **Blood Omen: Legacy of Kain**). Мир попадает под власть вампиров, а Каин привлекает под свои знамена нескольких помощников из числа убиенных людей-крестоносцев. Новоявленные вампиры живут со своим создателем дружно, но однажды один из них, по имени Разиэль, стал сильнее своего повелителя. Начальство умных не любит, как известно, а особо умных не любит особо. Каин обиделся и попытался убить Разиэля, тот обиделся не меньше и перебил всех вампиров с их лидерами. Самому Каину тоже пришлось несладко (см. **Soul Reaver: Legacy of Kain**). С этого момента и начинается новая игра серии.

Управление и прочее

Чтобы освоиться с управлением, зайдите в раздел опций управления. Требуются почти все из указанных там клавиш. Единственная возможность, которой я почти не пользовался, — это блокирование удара.

Чтобы высоко прыгнуть, необходимо присесть и прыгнуть. Высокий прыжок помогает не только залезать на уступы, но и перелетать через большие пропасти. Управлять плаванием и передвижением героя удобней всего с клавиатуры.

Призрачный меч ест души врагов, то есть после убийства создания вы не сможете поглотить его душу и подлечиться. Поэтому, если жизней мало, то лучше всего воевать обычным оружием. Это будет либо меч (быстро бьет, но надо подойти поближе), либо алебарда (дальность удара приличная, но медленная атака).

Все inferнальные создания (пять разновидностей — зеленые, коричневые твари; электрические призраки, демоны и супердемоны) существуют и в призрачном мире. Лучше всего убиваются призрачным мечом. Самыми опасными являются демоны и супердемоны. Издалека они стреляют магическими шарами, вблизи выдыхают огонь, а также хорошо дерутся. При этом ваши атаки их не оглушают и их атаку никак не прерывают. К счастью, встречаются они редко. Другие создания — в виде нежити и людей-воинов — не так опасны, уничтожаются легко и бывают трех вариантов: стрелок/маг, мечник, алебарщик.

Количество жизней в призрачном мире всегда одинаково и не зависит от максимального количества жизней в материальном мире. К счастью, сильных противников в призрачном мире нет, если, конечно, не вспоминать про inferнальные

создания.

При переходе из материального мира в призрачный Разиэль теряет заряд своего призрачного меча. И его нужно подзаряжать заново у специальных колодцев: темного, светлого, воздушного или огненного пламени.

Прохождение

Машина времени/Крепость крестоносцев ордена Сарафан

После вступительного мультика и разговора с Мобиусом вы окажетесь в комнате с машиной времени. Идите направо, в большие двойные двери. Следуйте по коридору и уничтожайте одиночных охранников. После смерти стражников, напавших вдвоем, поднимется решетка. В следующем коридоре убивайте охранника и сворачивайте в дверь справа. Пробежите мимо алебардщицы и открывайте дверь. После сценки в большом внутреннем дворе вас атакуют три стража: уничтожайте их, чтобы поднять ворота. Подойдите к воротам и трансформируйтесь в призрачный мир. Соберите души, чтобы полностью восстановить здоровье. Пройдите через железную решетку и встаньте на синий портал в центре комнаты. С помощью него вернитесь в материальный мир. Разиэлю вернут его любимый призрачный меч. Покажут сценку, после нее у вас есть вариант повозиться со всеми семью охранниками, занявшими обширный зал, но советую просто пойти прямо и открыть массивные двери, не обращая внимания на врагов. Еще одна сценка, после которой максимальное здоровье Разиэля уменьшится, причем намного! Но он обретет возможность в любое время и при любых условиях вызывать свой призрачный меч. При каждом ударе этим мечом вокруг полоски силы появляется и увеличивается другая полоска. Если призрачный меч будет использоваться слишком часто, то он начнет уменьшать здоровье Разиэля. Если некоторое время не атаковать мечом, то полоска будет уменьшаться. Поэтому старайтесь делать паузы при нападении на врага, бить прицельно и не очень часто. Итак, после еще одной сценки с разглядыванием витража заходите в небольшую дверь рядом с воротами. Убейте одинокого стражника в коридоре. В большой комнате с фресками перебейте пару алебардщиц, чтобы открыть ворота, и поднимитесь по лестнице. В следующем коридоре врагов не будет, он выведет к выходу из крепости крестоносцев.

Южное озеро/Колонны

Спрыгивайте вниз, в озеро. Плывите налево, к участку земли с механизмом с шестеренками. Задействуйте механизм, рядом с ним находится фонарик со стеклянной сферой. Она загорится, как только Разиэль подойдет поближе. Это точка спасения. Теперь, если Разиэля убьют, то он вернется в это место и сможет начать заново. Задействуйте механизм, и откроется затопленный водой проход. Прыгайте в озеро и плывите в проход. Слева будет участок суши со “старинным обелиском”. Используйте его, чтобы сохраниться. Залезайте на склон, затем сделайте еще один большой прыжок (присесть, а затем прыгнуть). Перелетайте через расщелину, бегите по горному проходу, уничтожайте врагов. Затем сверните налево и поднимайтесь по ступеням. Добравшись до ворот, уничтожьте врагов и задействуйте механизм, некоторое время не отпуская рычаг. Вы окажетесь у Колонн. После разговора с Каином подойдите к стене за колоннами. Переходите в призрачный мир. Идите по ступенькам и затем через портал возвращайтесь в материальный мир. Вскоре вы дойдете до большой двери с изображением крылатого создания. Используйте свой призрачный меч.

Подземные руины/Болото

Ступайте по тропинке и убивайте призрачных тварей. Вскоре вы окажетесь в зале с

колоннами. С вами поговорит гигантский спрут, он же Древний бог. Сохранитесь у обелиска и прыгайте в воду. Плывайте в затопленную пещеру. Выплывайте наверх, на участок суши с несколькими призрачными тварями. Поднимитесь наверх и запрыгните на участок повыше через небольшую расщелину. Пройдите по узкой дорожке и прыгайте вниз, к другому участку суши. Подняться обратно наверх можно будет с помощью особого участка стены. Но пока прыгайте в воду и плывите по пещерам, пока не окажетесь в затопленной комнате с особым участком стены. Подниматься по нему не нужно, так как вы в воде. Выныривайте наверх, и окажетесь в области Болото. Уничтожайте врагов, стараясь оставаться на островках посреди болота, так как в тине Разиэль ходит очень медленно. Дойдя до двери, позвольте герою вышибить ее ударом ноги и смотрите еще одну сценку. Идите вперед, благо путь всего один. Найдите еще один, уже третий обелиск сохранения. Вы дойдете до долины, в которой покажут сценку. Путь на север будет пока недоступен, поэтому карабкайтесь по особой стене слева. Спрыгивайте со стены вниз и разделайтесь с несколькими стражниками. Дорога приведет ко входу в величественное здание. Достаньте призрачный меч, используйте его на входных воротах. Вы окажетесь в новом месте.

Темная кузница

Двери за вами захлопнутся, и вас оставят в длинном коридоре. Идите по нему и уничтожьте одинокого скелета. Поднимите его щит и используйте его на двери. Идите дальше по коридору и трансформируйтесь в призрачный мир, когда обнаружите железную решетку. Пройдите эту комнату и сверните направо, чтобы найти портал перехода в материальный мир. В физической форме вернитесь к решетке, через которую вы уже прошли, и лезьте по стене с левой стороны комнаты. Покажут сценку. Поднимайтесь по лестнице и уничтожьте врага наверху. Перелетайте на вершину колонны и с нее — в проход с другой стороны. Будет еще одна сценка, во время которой Разиэль осмотрит главный зал Темной кузницы. В этой комнате находится постамент с гигантским зеркалом, его можно развернуть в несколько сторон. Поверните зеркало, чтобы оно смотрело вправо. С правой стороны комнаты откроется проход. Идите по нему и, обнаружив решетку, минуйте ее в призрачном мире. Вы окажетесь в большом зале с колонной в центре. Вернитесь в материальный мир через портал в дальней стороне комнаты. Теперь залезайте по одному из двух особых участков стены наверх и оттуда прыгайте на вершину колонны, что находится в центре комнаты. Оказавшись там, вернитесь в призрачный мир. Комната изменит свою форму, а колонна поднимется настолько, что с нее можно будет перелететь в новый проход. Там найдите портал перехода в материальный мир. Уничтожьте еще одного скелета со щитом и используйте его щит на двери рядом, чтобы открыть ее. Идите по коридору и в новой комнате выстрелите призрачным мечом в потолок комнаты, что ровно над огромным зеркалом. Появится участок солнечного света, который начнет светить на зеркало. В центре комнаты схватите когтями колонну, которую можно передвинуть, и оттяните ее в центр комнаты. Теперь поверните зеркало так, чтобы оно отражало свет прямо на колонну. Далее будет сценка с появлением у колонны тени.

Сейчас нужно запрыгнуть на кусок разрушенной колонны, а с него сделать высокий прыжок на саму колонну. С вершины колонны уже нужно будет перелететь в открывшийся проход. После сценки подберите небольшое зеркало, установленное на постаменте. Спрыгивайте с ним вниз и идите к главному залу Темной кузницы. Как только вы подойдете к двери с изображением зеркала, она откроется. В самом зале установите маленькое зеркало на пустой постамент, похожий на тот, с которого вы и взяли зеркало. Поверните большое зеркало так, чтобы открыть дверь слева. Пройдите сквозь решетку в призрачном мире. Спрыгивайте с уступа в зал снизу, у дальней его стены будет портал в материальный мир. Отлично. Теперь по особой стене карабкайтесь наверх, врагов можно игнорировать. Вернитесь чуть назад к зеркалу, к тому самому, мимо которого вы только что прошли в призрачном мире, преодолев решетку. Поверните зеркало так, чтобы оно смотрело на другое зеркало в новом зале. Там, где вы сейчас находитесь, на самом уступе будет передвижная колонна, оттащите ее в центр. У колонны появится тень, по которой реально пройти пропасть и попасть к

следующему зеркалу. С помощью призрачного меча выстреливайте в потолок комнаты над зеркалом, и вы откроете дорогу солнечным лучам. Поворачивайте зеркало, пока не откроете проход. Сделайте высокий прыжок, чтобы попасть в новый проход. Он приведет в зал с солнечными часами. Поверните их пару раз, чтобы увидеть новую сценку. Через дырку в полу рядом спрыгивайте в главный зал. Подойдите к источнику темного пламени, и снова покажут сценку, из которой выяснится, что призрачный меч получил способность темного огня, а полоска жизни у Разиэля увеличилась. Используйте призрачный меч, чтобы открыть дверь из главного зала, а затем увидите сценку. В ней покажут, что по всему Ногготу есть особые колодцы с тем или иным элементом. Они нужны, чтобы подзаряжать ту или иную энергию меча, если она кончится. Выходите из Темной кузницы, одну за другой открывая двери с помощью призрачного меча. Увидите сценку разговора Разиэля с Ворадором, древним и мощным вампиром.

Возвращение

Вы окажетесь снова на Болотах. От Разиэля требуется вернуться к Южному озеру. Вначале забирайтесь в Подземные руины. Поплавав по затопленным пещерам, вы удостоитесь очередного разговора с Древним богом. От него выбирайтесь к длинному проходу, ведущему к нужному озеру. Вам придется снова уничтожать стражников, теперь их станет немного больше. Оказавшись у озера, прыгайте в воду и плывите по подводному проходу, который вы ранее открыли с помощью механизма с шестеренками. Между четырьмя небольшими водопадами будет дверь, открыть которую можно только с помощью призрачного меча с темным пламенем.

Светлая кузница

Ворота снова закроются. Перед вами — длинный коридор, ведущий в большой зал с колонной в центре. Перелетайте на вершину колонны и используйте на алтаре с темным пламенем ваш призрачный меч с тем же темным пламенем. Если заряд темного пламени у него кончился, то можно спуститься вниз в зал, где находится колодец с подзарядкой. Как только используете меч, появится призрачный мост. Быстро пробегите по нему, трансформируйтесь в призрачный мир и минуйте решетку. Вернитесь через портал в материальный мир и используйте призрачный меч на двери. Вы окажетесь в главном зале Светлой кузницы. Бегите прямо, к золотистой решетке. Минуйте ее в призрачном мире. Вы окажетесь во втором главном зале. Бегите вперед по длинному коридору. По дороге встретится призрачный кабан. Через портал перехода вернитесь в физическую реальность. Тут же увидите сценку со сжиганием скелета. Вернитесь теперь к золотистой решетке, нежить можно игнорировать. Если стоять спиной к этой решетке, слева от вас будет передвижное зеркало. Подвиньте зеркало как можно дальше, чтобы увидеть сценку открытия каменных дверей. За ними будет еще один коридор, ведущий к обычному скелету и скелету-лорду с золотым щитом. Как только убьете лорда, выход из комнаты снова откроется. Возьмите золотой щит и вернитесь к золотистой решетке. Справа от нее найдите постамент, куда можно поставить золотой щит. Теперь поворачивайте большое зеркало рядом несколько раз, чтобы открыть каменные ворота поблизости. В большом коридоре появятся два отряда нежити, достаточно крупные — осторожнее с ними! В призрачном мире пройдите решетку. Покажут сценку, после которой Разиэль окажется в зале с колоннами. Запрыгните на вершину колонны, затем перелетите на вершину второй колонны. С нее уже перелетайте на центральное сооружение, а с того — к выходу из комнаты. Пробегите по коридору и через портал вернитесь в физический мир. Бегите обратно в зал с колоннами, спрыгивайте вниз. У колодца с темным пламенем подзарядите призрачный меч, убив призрачную тварь. Вытащите блок из стены, с помощью него запрыгните обратно к выходу из комнаты. Снова бегите по коридору и в конце его используйте призрачный темный меч на алтаре. Появится второй призрачный мост. Перейдите через него и деритесь со стражниками-скелетами. Возьмите золотой щит и

спрыгивайте вниз. Поставьте в постамент золотой щит.

Вернитесь во второй главный зал и слева от золотистой решетки подвиньте большое зеркало как можно ближе к ней. Теперь откройте две двери, требующие использования призрачного меча с темным пламенем. Они обе выходят в главный зал. Покажут сценку, из которой следует, что вы решили первую половину загадки в Светлой кузнице. Затем используйте призрачный темный меч на колонну между двумя дверьми на колонне с символом. Она опустится. Перепрыгните через пропасть и поверните зеркало. Во время сценки увидите, как открываются золотистые ворота. Пробегайте через них во второй главный зал и бегите вперед, туда, где вы видели сожжение скелета. По дороге отбивайтесь от новой нежити. Из самой комнаты, где был сожжен скелет, выманите к себе и убейте двух больших скелетов. Теперь встаньте в круг комнаты, но не приближайтесь слишком близко к Глазу в стене. Иначе он сожжет и Разиэля. Вы должны выстрелить темным пламенем в Глаз, это заставит его на несколько секунд ослепнуть. После выстрела сразу же бегите к солнечному символу и хватайте его. Тут же, после новой сценки, бегите обратно, пока не получили заряд от Глаза. Если же вас убьют, то из призрачного мира вернитесь в физический, затем идите обратно в зал с колоннами и там снова подзаряжайте меч темным пламенем. В общем, символ у вас. С ним идите в главный зал, из которого во второй главный зал ведет золотистая решетка. Установите символ в специальное место у основания гигантской статуи. После сценки подбегите к источнику темного пламени и подзарядите им свой призрачный меч. Теперь пора выходить из Светлой кузницы. Откройте первую дверь с помощью призрачного меча, затем рядом с колодцем энергии Света убейте призрачную тварь и откройте мечом вторую дверь. В последнем зале, где вы ранее впервые создавали призрачный мост, выстрелите из призрачного солнечного меча в кристалл над запертой дверью. Дверь откроется, и вы сможете выбраться на свежий воздух, к озеру.

Используйте механизм с шестеренками, чтобы открыть подводные ворота. Через них попадете к крепости крестоносцев ордена Сарафан. Сохранитесь у обелиска. После чего стреляйте по кристаллу над большими деревянными воротами. Путь внутрь крепости открыт. Проплывайте внутрь, выбирайтесь на поверхность. Если хотите, подзарядите призрачный меч светлым пламенем. Бегите в проход. В коридоре уничтожьте пару охранников, затем в зале уложите двух алебардщиц и мечника, чтобы открыть дверь рядом. Вскоре вы окажетесь в зале, где во время сценки произойдет встреча Разиэля и Каина. Они немного поругаются, но обойдется без жертв. Идите в дверь слева, чтобы попасть в зал с изображениями крестоносцев. Идите дальше, перебейте отряд врагов, чтобы поднять решетку над дверью. Во внутреннем дворе разберитесь с врагами, взявшими с собой собак. Заходите в другую дверь, затем из маленькой комнаты переходите в коридор. Оттуда идите в комнату с машиной времени, с которой вы начинали игру. По дороге снова перебейте врагов, чтобы открыть проход. Также нужно подзарядить призрачный меч пламенем Света. Оказавшись в комнате рядом с машиной времени, выстрелите в кристалл над дверью, чтобы вызвать сценку. Мобиус отправит Разиэля в прошлое.

Будущее

В действительности Разиэль окажется не в прошлом, а в будущем Носгота. Крепость полуразрушена, в ней бродят чудовища в виде демонов и призраков. Местные воины также будут выступать против вас, хотя до этого могут воевать и с чудовищами. В их междоусобные драки не вмешивайтесь. Дорога у вас одна, вы уже по ней прошли два раза, поэтому в описании пути смысла нет. Когда будет появляться энергетический барьер, это означает, что вначале потребуется уничтожить чудовищ. После серии битв Разиэль обнаружит статую Мобиуса с головой вампира. Отсмотрев сценку, идите в дверь на западе. Быстро пробегите через большой зал, не связываясь с тварями, затем открывайте железные ворота. Будет еще одна сценка, на этот раз с духом покойного Мобиуса. Идите в дверь справа и по коридору. Последняя битва в крепости крестоносцев пройдет с участием трех чудовищ. Не бойтесь умереть в физическом мире и перейти в мир духов. После победы энергетический барьер, как

обычно, исчезнет. Прыгайте в воды озера — в центре его дна есть портал перехода в материальный мир. Выныривайте на поверхность и сохраняйтесь у обелиска. Далее подтягивайтесь на уступ и по знакомой тропинке бегите, уничтожая солдат. Как только увидите упавшую колонну, заберитесь по ней наверх. Спрыгивайте к колодцу темного пламени и подзарядите призрачный меч. Рядом будет лестница наверх, ее охраняет один дух. Уничтожьте его и поднимайтесь наверх. Снова убейте двух духов, а затем и еще одного.

Открывайте двери и смотрите сценку у Колонн Носгота. После чего вы окажетесь в призрачном мире. Идите на север, в узкий проход. Вас тут же встретит призрачный демон. Трех его мощных ударов вполне хватит, чтобы убить Разиэля. При этом демон хоть и получает урон от призрачного меча, но это не мешает ему контратаковать. То есть его нельзя оглушить на пару секунд удачной атакой, как вы уже привыкли в случае с другими созданиями. Ударьте врага пару раз, отбегите и затем подлечитесь с помощью душ. Демон не станет вас активно преследовать. После победы двигайтесь дальше по дороге. Убейте одинокую зеленую тварь, чтобы убрать энергетический барьер. Через точку перехода вернитесь в материальный мир. Разделайтесь с еще одной зеленой тварью и с помощью призрачного меча откройте дверь с изображением Разиэля. Итак, вы попали в Подземные руины. Бегите по коридорам, не ввязываясь в бои с призрачными и зелеными тварями. В конце концов добежите до энергетического барьера, — вот тут нужно будет быстро ликвидировать двух зеленых противников. После сценки разговора с Древним богом сохранитесь у обелиска и прыгайте в воду. Занывайте в пещеру и затем выбирайтесь на сушу. Зеленых тварей можете игнорировать, пробежите мимо них наверх, по узкому уступу, и к другой стороне озера. Когда вы окажетесь в большом зале, перелетайте на вершину колонны. С нее планируйте в нишу с алтарем темного пламени. Подзарядите призрачный меч, а потом ныряйте в воду. Найдите вход в подводную пещеру. Заплывайте внутрь, выныривайте и снова ныряйте. В потолке пещеры есть дыра, через которую можно выплыть на поверхность. Запрыгните на уступ и с него планируйте в проход. Там убейте одинокого зеленого врага, затем перелетайте к алтарю темного пламени. Используйте призрачный меч с темным пламенем на алтарь, чтобы создать мост. Убейте еще одну зеленую тварь, чтобы снять очередной энергетический щит. Вы вернетесь на Болота. Убивайте странно выглядящих созданий, похожих на гигантских червяков, и подойдите к двери с руной. После сценки идите по болоту, убивая врагов. Сохранитесь у обелиска и продвигайтесь дальше. Пробежите мимо солдат на север. Покажут сценку, из которой будет ясно, что путь на север открыт. Вы сможете залезть на стену и после этого оказаться в зале с несколькими солдатами и собаками. Перебейте врагов и по особой стене забирайтесь в другой выход. Бегите вперед и убейте двух призраков, со смертью которых исчезнет энергетический барьер.

Продвигайтесь по горному туннелю, поднимитесь по тропинке наверх, а затем подойдите к дверному проему старинного замка. Делайте высокий прыжок у двери, чтобы попасть на верхнюю площадку и там убить двух солдат. Зажмите подольше рычаг, чтобы поднять ворота. Спрыгивайте вниз и проходите за дверной проем. После сценки вы окажетесь перед зеленой тварью. Убейте ее и, пройдя вперед, увидите следующий обелиск сохранения. Теперь продвигайтесь на северо-запад, укладывая врагов на городских улицах. Когда выйдете за пределы города, бегите по горному проходу, чтобы оказаться в обширной пещере. Перед этим придется завалить зеленого врага, чтобы снять щит. В самой пещере прыгивайте вниз и атакуйте врагов, довольно многочисленных. Предоставьте им еще самим разбираться между собой, выманивая противников поодиночке. Заберитесь на уступ в виде длинной узкой тропинки, что идет вдоль восточной стены. Пробежав по ней, спланируйте на круглую украшенную площадку. Оттуда перелетайте через всю пещеру к площадке на севере. Залезьте по стене наверх, затем игнорируйте трех мечников и снова карабкайтесь наверх. Вам предстоит уложить еще двух призраков. Не бойтесь продолжить бой в призрачном мире после неудачи в физическом. Портал перехода находится рядом. Победив, идите дальше на север, чтобы во время очередной сценки посмотреть на разговор Разиэля и Каина. Теперь прыгайте в воду и плывите налево. Выбирайтесь на уступ, где находится колодец светлого пламени. Делайте высокий прыжок, чтобы подняться на

платформу выше. Атакуйте врагов-людей и карабкайтесь по стене. Появится энергетический щит, а вам будут противостоять два солдата и два призрачных демона. Деритесь топором и постарайтесь не умереть, иначе придется возвращаться к озеру, а с него выбираться к уступу, с которого вы в это озеро первоначально спрыгивали. Итак, снова поднимайтесь по особой стене и уничтожайте солдат. Зарядите ваш меч призрачным пламенем, колодец которого находится рядом. Идите дальше и снова встретите призрачного демона в компании с двумя призраками. После победы вы окажетесь перед входом в Воздушную кузницу. Перед тем как подходить поближе к входу, выстрелите темным призрачным мечом в Глаз над дверью. Глаз исчезнет, а значит, нужно с помощью призрачного меча быстро открыть дверь.

Воздушная кузница

После сценки, в которой Разиэль обнаружит существование древней расы, проклятой вампиризмом, поднимитесь по одной из двух лестниц, а затем подзарядите призрачный меч у одного из двух колодцев светлого пламени. Теперь найдите среднюю платформу. Встаньте в центр расположенного на полу солнечного символа и выстрелите светлым призрачным мечом по светящейся части колонны рядом. После сценки перелетите на другой уступ, в призрачном мире минуйте решетку. Пройдя маленький коридор, сверните направо. Там будет портал перехода в материальный мир. Бегите на запад и уничтожьте двух призраков, чтобы снять щит. Дальше на запад, и атакуйте трех скелетов. У главного из них будет синий щит. Возьмите его, чтобы вставить в дверь. После сценки увидите главный зал Воздушной кузницы. Прыгайте в самый низ, карабкайтесь по стене с изображением призрачного меча и подходите к двери с аналогичным изображением. Материализуется призрачная тварь, уложите ее и открывайте дверь, используя меч. В следующей комнате будут три скелета. Со стены можно схватить мощный топор. После победы над главным скелетом возьмите синий щит и вставьте его в дверь. В новой комнате сразу переходите в призрачный мир и увидите, как слева и справа выдвинулись два блока, по которым можно забраться наверх. Залезайте на левый блок, а с него еще выше.

Переходите в материальный мир через портал перехода. Слева от вас будет колодец светлого пламени, а справа — лестница. Прямо в центре стены, практически за вашей спиной, будет дуть сильный ветер. Встаньте к нему спиной, повернитесь лицом к противоположной платформе и прыгайте вперед, чтобы потом полететь. Поток воздуха позволит добраться до другой платформы. На ней расположен колодец темного пламени и другая лестница. Используйте меч на колодце темного пламени, чтобы подзарядить его. Откройте теперь источник сильного ветра в центре стены и возвращайтесь обратно, на первую платформу. Поднимайтесь по лестнице и выстрелом темного пламени ослепите на некоторое время Глаз. Используйте на алтаре темного пламени призрачный темный меч, чтобы создать призрачную дорожку. Пробегите по ней половину пути и спрыгивайте налево, к источнику светлого пламени. Подзарядите призрачный меч светлым пламенем, чтобы потом открыть источник сильного ветра. Прыгайте на другую платформу и поднимайтесь по лестнице. С помощью светлого призрачного меча откройте особую дверь. Пробегите по призрачной дорожке в темную комнату, которую осветит светлый призрачный меч. Выстрелите в висящий над потолком светлый огонек, чтобы после сценки получить синее сердце. Возьмите сердце и вернитесь в главный зал Воздушной кузницы. Спрыгивайте в самый его низ и бегите в коридор, по бокам которого горят два синих кристалла. Коридор приведет в зал с обезображенным телом. Вставьте в тело синее сердце. После сценки вернитесь в главный зал. Там забирайтесь по особой стене с изображением светлого символа. Пробегите по коридору, после победы над призрачной тварью откройте светлым призрачным мечом дверь. В зале уничтожьте двух больших скелетов. Вставьте синий щит в дверь. В следующем зале, сделав высокий прыжок, заберитесь на стену перед вами. Рядом находится колодец светлого пламени и алтарь темного. Теперь переходите в призрачный мир.

Прыгайте и летите на другую платформу, где расположен колодец темного пламени и портал перехода. Вернитесь в материальный мир и подзарядите меч темным

пламенем. Возвращайтесь на первую платформу, а следом используйте темный призрачный меч на алтаре. Появится призрачный мост. Подзарядите меч светлым пламенем и пройдите по мосту. На второй платформе, рядом с колодцем темного пламени, расположены две колонны. Заберитесь наверх и с помощью сильного ветра перелетайте в темную комнату, которую видели в сценке. Уже в темной комнате выстреливайте светлым призрачным мечом в кристалл. Получите зеленое сердце. Вернитесь в главный зал и бегите в коридор, по бокам которого горят два зеленых кристалла. В зале будет тело, в которое и нужно вставить зеленое сердце. После сценки вернитесь в главный зал, подзарядите меч темным пламенем из колодца в зале и карабкайтесь по стене с изображением темного символа. Убейте призрачную тварь и темным призрачным мечом откройте дверь. В следующем зале уложите трех больших скелетов. Вставьте синий щит, чтобы открыть дверь. Перед тем как вы попадете в большой зал, потребуется пройти совсем маленькую комнату. Вот в этой самой комнате остановитесь, а затем заберитесь наверх уступа слева или справа от входа. Если ваш меч не заряжен темным пламенем, то сверху спрыгните на платформу справа. Подзарядите меч, ослепите выстрелом Глаз над выходом из зала и вернитесь туда, откуда прыгали. Если меч уже заряжен, то прыгайте на платформу справа. Используйте темный призрачный меч на алтаре, чтобы создать призрачный мост. Быстро пробегите по мосту к стене, в которую он упирается. Быстро вонзите шипы в блок и отодвиньте его пару раз назад. Если все прошло нормально и вы успели отодвинуть блок, то мост исчезнет, и вы вместе с блоком упадете вниз. Вам требуется подвинуть блок к стене, противоположной от Глаза, а значит, и от входа в зал. Залезьте на блок и с помощью темного призрачного меча откройте дверь. Подойдите к колодцу светлого пламени и встаньте рядом с ним. Выстрелом темного призрачного меча ослепите Глаз, быстро подзарядите меч светлым пламенем, чтобы успеть выбежать из комнаты, пока Глаз не появился вновь. Из маленькой комнаты заберитесь наверх и повернитесь спиной к источнику сильного ветра. Прыгайте вперед и перелетайте в темную комнату. Выстрелом светлого пламени задействуйте кристалл. Появится оранжевое сердце. Хватайте его и возвращайтесь в главный зал. Там бегите в коридор с двумя оранжевыми кристаллами по бокам. Вставьте оранжевое сердце в труп и вернитесь в главный зал. В нем появились все источники сильного ветра. Прыгайте и взлетайте на самый верх зала. Если у вас меч с темным пламенем, то выстрелите в фиолетовый кристалл в пасти одной из змей. Спрыгните вниз и зарядите меч светлым пламенем. Теперь выстрелите в желтый кристалл в пасти другой змеи. После сценки подзарядите призрачный меч воздушным пламенем. Полоска жизни Разиэля также увеличится. Используйте воздушный призрачный меч на символ ветра на полу перед закрытой дверью. Появится поток воздуха, с помощью которого вы должны забраться в трубу. Из нее спрыгивайте в другой зал и бегите, пока не окажетесь перед полуразрушенной дверью. Выстрелом из воздушного призрачного меча разбейте ее и покидайте Воздушную кузницу.

Будущее

Бегите по уже известному пути — обратно в город. Откройте ворота, поднявшись на уступ сверху и придерживая рычаг. Сохранитесь в городе и выбирайтесь к области Болота. Игнорируйте врагов, пробегая мимо них. Сохранитесь снова у местного обелиска. Дойдите до ворот в башню Мобиуса, она находится рядом с переходом между Болотом и Подземными руинами. Разбейте полуразрушенную дверь выстрелом из воздушного призрачного меча. Активируйте символ воздуха на полу, взлетайте вверх и перелетайте через пропасть. Добегите до дверей в комнату времени, зайдите внутрь и используйте кристалл в центре. Вы окажетесь в новой эпохе.

Прошлое

Выбирайтесь к Болоту. Бегите к местному обелиску сохранения, врагов по дороге все равно не встретите. От обелиска двигайтесь дальше по болоту, пока не покажут

сценку с массой уничтоженных вампиров. Идите дальше, а когда упретесь в стену, используйте воздушный призрачный меч на символ ветра у стены справа. Появится воздушный поток, с помощью которого нужно залететь на уступ рядом. Следуйте по горному проходу, и вам покажут сценку с несколькими воинами-крестоносцами. Спрыгивайте вниз и после геноцида используйте особую стену, чтобы вскарабкаться по ней наверх. Бегите дальше по каньону, разбираясь с врагами. Следующая большая битва произойдет с участием трех солдат-крестоносцев и трех магов. Карабкайтесь на стену или бегите по тропинке, чтобы попасть в город. Откройте ворота уже известным способом и в городе используйте обелиск сохранения. Выходите из города... и в большой пещере не прыгивайте к четырем крестоносцам, а летите на северо-западный уступ. Карабкайтесь по этой стене, а затем и по другой. В конце пути покажут сценку, после которой нужно будет перейти в призрачный мир. Спрыгивайте на лед замерзшего озера и падайте в прорубь. Бегите на север и увидите проход. Он приведет к portalу перехода в материальный мир. Выплывайте наружу.

Убежище последнего вампира

Вы окажетесь в зале. Осмотритесь и увидите Глаз, охраняющий что-то рядом с ним. Поднимайтесь по одной из двух наклонных поверхностей и становитесь на центральную платформу. Отсюда есть возможность перелететь на платформу с колодцем воздушного пламени. Сделайте это, подзарядите меч, вернитесь обратно и бегите на юг, в заснеженный туннель. В конце долгого пути выстрелом уничтожьте потрескавшуюся стену. Выбравшись обратно к замерзшему озеру, сразу сверните налево и заберитесь на площадку к двум крестоносцам. Перебив их, используйте меч на символе ветра. Источник сильного ветра позволит вам воспарить повыше, на уступ к одинокому солдату и колодцу темного пламени. Зарядите меч темной энергией и возвращайтесь сначала в пещеру, а потом и к началу уровня. Слепите выстрелом Глаз и подбегите к кубку, который он охранял. Кубок окуните в большой кубок с кровью, что находится рядом. Поднимитесь повыше по одной из двух наклонных поверхностей и используйте кубок с кровью на пустой большой кубок. После сценки появится путь дальше. Двигайтесь по коридорам с зеркальным полом, пока не увидите следующую сценку. Вы в огромном зале. Спуститесь вниз, подзарядите меч в колодце светлого пламени рядом и снова поднимитесь вверх по наклонной плоскости впереди вас. Сверните направо. Когда упретесь в стенку, повернитесь в сторону пропасти. Перелетите через нее к другой платформе. Повернитесь лицом к двери с изображением красного щита. Пройдите половину моста, ведущего к двери, и повернитесь налево. Выстрелите по двум висящим на цепях круглым символам так, чтобы выстрел прошел через оба сразу. Покажут сценку падения нового моста. Перелетите обратно на предыдущую платформу и пройдите по новому мосту. Убейте скелета и используйте его красный щит на двери. Дверь исчезнет, но вам следует вернуться по новому мосту на первую платформу и отыскать рядом урну. Возьмите ее Разиэлем. Неподалеку найдется большая урна с кровью. Наполните урну кровью и бегите: по новому мосту, через исчезнувшую дверь и прямо. Вылейте кровь из маленькой урны в большую пустую. После сценки появятся два моста (плюс внизу откроется символ воздуха). По первому мосту подбегите к колодцу воздушного пламени. Выстрелом из воздушного призрачного меча разбейте потрескавшуюся стену за вторым мостом. По мосту поднимитесь на второй уровень огромного зала. За стеной вы увидите две урны, что стоят у стены, а также железную решетку. Разбейте вторую стену и прыгивайте вниз.

Используйте воздушный призрачный меч, чтобы задействовать только что появившийся символ воздуха. Зарядите меч у колодца светлого пламени рядом. Благодаря сильному ветру воспарите наверх, туда, где вы только что были. Рядом с железной решеткой можно увидеть два круглых символа. Выстрелите по ним так, чтобы попасть по обоим. Появится мост. Хватайте пустую урну, наполняйте ее кровью у большой урны (только что вами наполненной) и через новый мост попадете к следующей пустой урне. Как только она наполнится кровью, вы сможете подзарядить меч темным пламенем из колодца за новым мостом. Развернитесь и идите, пока не упретесь в стену. Поверните направо и бегите вперед. Справа от вас окажется дверь,

требующая красный щит. Впереди будет Глаз, висящий над входом в комнату со скелетом с красным щитом. Выстрелом темного пламени ослепите Глаз, пробегите вперед, быстро убейте скелета и хватайте его щит. Возвращайтесь назад и щитом открывайте дверь. За ней будет пустая урна. Возьмите одну из двух встреченных ранее маленьких урн, наполните ее в любой урне с кровью, заполняйте пустую урну. Появится новый мост, на третий уровень огромного зала. Но прежде чем подниматься наверх, спрыгните на второй уровень, к только что появившемуся символу ветра. Воспользуйтесь сильным ветром, чтобы подняться обратно на второй этаж. Теперь поднимайтесь на третий этаж по новой лестнице. Слева и справа будут две двери, каждая из которых требует красного щита. Идите по направлению к правой двери. На полпути повернитесь направо и увидите золотистый диск с символом ветра. Выстрелите по нему воздушным призрачным мечом. Прыгайте в самый низ зала, подзаряжайте меч светлым пламенем.

С помощью пары ранее задействованных символов ветра воспарите на воздушных потоках обратно на второй уровень, к лестнице на третий уровень. Выстрелите светлым призрачным мечом по двум круглым символам, которые появились после уничтожения золотистого диска с символом ветра. Стреляйте так, чтобы поразить два символа одновременно. После этого пройдите немного вперед, в сторону двери с красным щитом. Поверните направо, пройдите чуть вперед и перелетайте через пропасть с двумя частями полуразрушенного моста слева. Идите налево, победите скелета с красным щитом. Еще налево, и щитом откройте соответствующую дверь. Вернитесь к месту, где только что дрались со скелетом, — обратите внимание на две свободных урны. Пройдите чуть вперед и справа обнаружите еще два круглых символа. Один из них движется, поэтому придется подгадывать момент для выстрела: опять нужно поразить оба символа сразу. Появится финальный мост. Вернитесь к ступенькам, по которым вы попали на третий этаж. Идите теперь налево, по направлению к еще не открытой двери с красным щитом. По дороге слева будет пропасть и платформа с другой стороны. Перелетите к этой платформе, а затем с платформы летите к области за дверью со щитом. Убейте скелета и его щитом откройте дверь. Видите пустую урну? Теперь найдите свободную урну, наполните ее кровью... что дальше делать, понятно. Покажут сценку, вы увидите последнюю пустую урну. Найдите другую свободную урну, наполните ее кровью и налейте кровь в эту большую пустую емкость. Появится мост, ведущий к двери с символом призрачного меча. Используйте на двери светлый призрачный меч. Смотрите сценку разговора Древнего вампира и Разиэля. В итоге герой телепортируется в новую область.

Огненная кузница

Спрыгивайте вниз и найдите у дальней стены подставку с факелами. Возьмите факел и зажгите его с помощью источника горящего огня рядом. Комната станет заполняться кровью, вы должны быстро перелетать между двигающимися платформами, чтобы достичь дальней стены зала. Подожгите факелом котел с дровами. После сценки станут доступными три символа воздуха и колодец светлого пламени. Плывите к колодцу и подзарядите меч. Стреляйте в потолок, в темно-розовый кристалл. Если удачно попадете, то кровь начнет уходить в пол. Быстро спрыгивайте вниз и добежите до колодца воздушного пламени раньше, чем кровь снова затопит зал. После того как зарядите меч воздушным пламенем, используйте его на любом из трех символов. После сценки появятся три воздушных потока, каждый из них разной высоты. С помощью потоков доберитесь до подставки для факелов у стены. Тем же способом вернитесь к другому концу зала, причем вернитесь с факелом в руках. Если упадете в кровавую воду, то потеряете факел, и придется брать его снова. Зажгите факел у источника горящего огня и вернитесь обратно, чтобы поджечь горящим факелом котел с дровами. Теперь кровь поднялась настолько высоко, что можно выплыть из зала. Сохранитесь у древнего обелиска и вернитесь в зал с кровью. Плывите к противоположному его концу, по дороге подзарядив меч светлым пламенем. Встаньте на платформу с горящим огнем и приготовьте светлый призрачный меч. Стреляйте в темно-розовый кристалл над потолком, быстро хватайте факел,

поджигайте его и с помощью воздушных потоков быстро перелетайте к другому концу зала. Летите так, чтобы не попадать под струи крови, что льются с потолка, иначе затушите факел и придется начинать все сначала. Выбравшись с горящим факелом в руках из зала, подожгите им алтарь рядом. После сценки зарядите призрачный меч огненным пламенем. Используйте меч на дверь слева от обелиска сохранения.

Приближение к финалу

Оказавшись на льду озера, запрыгивайте на верх колонны рядом с южным выходом и перелетайте к самому уступу, ведущему на юг, в город. По дороге будут возникать обязательные для уничтожения монстры. С их убийством будут пропадать щиты, преграждающие путь. Вначале появятся два коричневых монстра, потом будет стычка с зелеными тварями. Когда спрыгнете вниз в пещеру, встретите уже трех призраков, атакующих электричеством. Уже в самом городе, после сценки, придется иметь дело с тремя демонами. К счастью, драться с ними можно и нужно поодиночке. Перед началом боев обязательно сохранитесь. Если почувствуете, что жизнью осталось мало, то сохранитесь снова и загрузите игру. Как только все три демона будут убиты, откроется путь дальше на юг. В следующей пещере иметь дело придется с еще двумя демонами. К счастью, их можно стравить с присутствующими здесь же крестonosцами. В еще одной пещере Разиэль встретит супердемона, мощнейшее создание, но, к счастью, не особо живучее. Убивается немного труднее обычного демона. После победы переходите в призрачный мир и забирайтесь на следующий уступ. Переходите в материальный мир через портал перехода. Выбирайтесь к болоту и двигайтесь к обелиску сохранения. Рядом с ним подзарядите меч воздушным пламенем. Вход в Подземные руины охраняет еще один супердемон. Сами руины в версии прошлого, в котором вы сейчас и находитесь, еще не затоплены водой. Игнорируя врагов, бегите вперед, пока не окажетесь в большом зале с несколькими зелеными тварями. Подзарядите меч воздушным пламенем из колодца у правой стены, чтобы активировать символ воздуха на полу перед колонной. Воспарите на верх колонны и карабкайтесь по стене. На самом верху повернитесь направо и перелетайте через расщелину. С большого куска камня перелетайте на платформу слева, а следом и на следующую платформу слева. Бегите по уступу и спускайтесь по дороге вниз, пока не обнаружите пруд. Нырять, окажетесь в гостях у Древнего бога. После сценки сохранитесь и покидайте Подземные руины, чтобы добраться до области Колонн. Тут вам предстоит последняя серьезная битва в игре — с участием трех супердемонов. Если они вас убьют, то отбегайте подальше, пейте души и в центре Колонн становитесь в портал перехода. После победы покидайте область и по длинной дороге ступайте к Южному озеру. Сохранитесь у древнего обелиска, затем у дальней стороны озера найдите колодец огненного пламени, чтобы подзарядить меч. Используйте такой меч на алтаре огненного пламени рядом с воротами в замок крестonosцев. После сценки найдите неподалеку от колодца огненного пламени уступ с колодцем светлого пламени. Запрыгивайте высоким прыжком и заряжайте меч. Выстрелом в кристалл над воротами откройте вход в замок. Заплывайте внутрь и по знакомым коридорам двигайтесь вглубь цитадели воинов ордена Сарафан. Вскоре после комнаты, в которой потребуется уничтожить трех врагов, произойдет сценка с участием Мобиуса, Малика и Разиэля. Теперь герой приобрел новый меч и стал неуязвимым. Да-да, теперь Разиэля вообще невозможно убить, но взамен у него отняли возможность переходить в призрачный мир. Идите в следующий зал и деритесь с двумя крутыми рыцарями. После победы вам предложат снова победить еще двух боссов-крестonosцев. Следующий враг — предпоследний. Финального босса, предводителя воинов ордена Сарафан, убить будет столь же элементарно. Кстати, его звали Разиэлем. Смотрите заключительную сценку. Вы победили!