

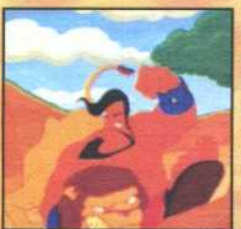
Встародавние времена, когда один номер «Великого Дракона», высеченный на скрижалях, весил целую тонну, Землю населяло множество богов, богинь, а также героев рангом помельче. Большинство из них вечно чего-то не хватало, оттого боги были мстительными и жестокими и обрушивали на людей все новые страдания. Мы говорим о том времени, когда древнегреческие легенды вовсе не были легендами, а были



вполне реальной действительностью. Особо обиженным считал себя брат Зевса Аид, которому при ваучерной приватизации Земли достался самый мрачный ее кусочек — подземное царство мертвых. Веками наблюдая за весельем наверху, Аид копил в себе злость, чтобы в один прекрасный день (для кого прекрасный, а для кого и нет) выплеснуть ее наружу. И вот такой день настал. Аид, руководствуясь основным принципом всех революционеров



захватывать самые стратегически важные точки, похитил саму богиню Весны Персефону, благодаря которой хоть как-то процветала Земля. Тотчас после этого события мир потемнел. Исчезла зелень. Высохли кристалльные ручьи. Повеяло из-под земли обитатели подземного царства — скелеты и другая нечисть. Зевс же, не решаясь самолично напасть на братца, стал по-

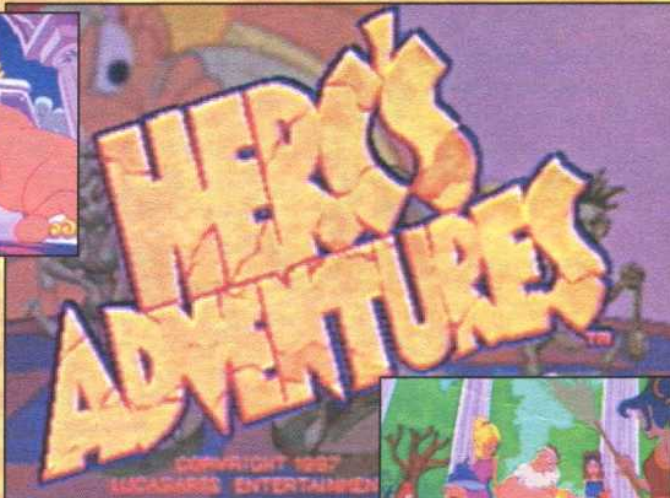


дискывать дур... ой, смельчака, который осмелится противостоять Аиду. Хотим вас сразу обрадовать. Этот храбрец — вы, и зовут вас — Геракл. Да-да, и не смейте отказывать Зевсу. Во-первых, не забывайте, что он ваш папаша, хоть и рождены вы земной женщиной, а во-вторых, в воспитательных целях он

может перетянуть сына молнией так, что мало не покажется. Придется спасти мир, вырвав Персефону из грязных лап повелителя мертвых. В утешение можем только добавить, что промовержец припас в рукаве еще пару козырей: шустрого мальчонку Ясона и очаровательную амазонку Атланту. Зная хитроумие братца, Зевс разумно решил подстраховаться и одарил героическую трицу разными умениями. Естественно, самый сильный из них Геракл. Размахивая своей дубиной, он может сметать толпы скелетов, встающие на пути сына Зевса. Самый прекрасный и, вместе с тем, слабый персонаж — Атланта. Ее оружие — лук и стрелы, поэтому она способна поражать цели на расстоянии. И наконец, третий персонаж — пастушок Ясон. Несмотря на маленький рост этого шкета, его деревянный меч может оказаться грозным оружием. У каждого из персонажей есть и свой специальный прием (чтобы его применить зажмите, а потом отпустите кнопку удара). Играть можно как вдвоем, так и на пару с приятелем. Выбрав своего героя, отправляйтесь в путь.



В игре нет деления на уровни. Вы путешествуете по виртуальной Греции, сражаясь с чудовищами и постепенно делая доступными все новые территории, чтобы в итоге добраться до самого Аида. Можно также общаться с мирными жителями и покупать у них всякую всячину за золотые монетки. За эти же монетки в определенных местах можно увеличить максимальную силу вашего героя (она помогает быстро бегать и поднимать тяжести) и максимальное здоровье.



Все пространство, на котором вам предстоит совершать подвиги, разделяется на части дверьми, к каждой из которых подходит опре-



деленный ключ. По ходу дела мы расскажем, где и как их можно найти. Такое понятие, как «жизнь», в игре отсутствует. После смерти вы попадаете в преисподнюю, откуда вполне реально сбежать. Но чем чаще вы будете гибнуть, тем сложнее становится возвращение к жизни. На шестой раз вас запрут в Тартаре навсегда.

Все происходящее обозревается игроком в изометрии, причем во всей игре не найдется ни одного трехмерного элемента — абсолютно вся графика двумерная. Хотя тут надо отдать должное разработчикам. Им удалось заставить PlayStation очень неплохо справиться с двумерной анимацией. Ну и нельзя не отметить юмор, которым пронизана вся игра.



Часть первая: «Не ешь меня — подавишься!»

Путь ваш начинается почти на побережье достопамятной Греции. Оптимистичные возгласы старика, сидящего рядом, должны вас ободрить и вдохновить на великие подвиги. Не надо расслабляться — Греция вам не курорт. Если теперь двигаться на восток, миновав тупых циклопов (старайтесь не протаскивать подолгу рядом с ними — схватят) и открыв дверь найденным с помощью катапульты ключиком, то попадете на песчаное побережье. Прогулявшись по нему, вы встретите Зевса, который посоветует вам как можно скорее посетить остальных богов. Никуда эти боги не денутся, лучше двигайтесь на север, отмахиваясь от толп скелетов. После того как упадете с водопада, можете считать, что попали в местечко Лерна. Здесь можно записаться у писаря за 1 золотой. Это необходимо сделать, так как вам предстоит схватка с диким вепрем, владения которого располагаются к северо-



западу от Лерны. Около охотника возьмите капканы, которые очень хороши в борьбе с этим монстром. У хрюшки есть два вида атак: плазменный луч изо рта, от которого несложно увернуться, и проглатывание. Если этот фиолетовый переросток ухитрится вас проглотить, то стучитесь в стенки желудка (кнопкой удара), пока тварь не успела вас переварить.



Вепрь является хранителем ключа «А», который понадобится позже. Тушу же убитенного чудовища можно прихватить с собой (поместив в инвентарь) и обменять на лечилку у голодного человека, что стоит рядом с женщиной, продающей лягушек. Далее двигайтесь примерно на запад в направлении города



Элиса, где находится алтарь «лучшей половины» Зевса — Геры (хотя взглянув на нее, вы пересмотрите это соотношение). Выйдя из леса, вы попадете в гористую местность, где обитают орлы. Передвигайтесь здесь быстро, чтобы они не успели заклевывать вас. Если на развилке пойдете влево, то у камня с надписью



«Здесь был Зевс» найдете молнии, а чуть подалее огненное дыхание. Возвращайтесь к развилке и идите вправо. Двигаясь вниз, не прыгайте с высоких уступов. На следующих развилках идите направо и окажетесь в полуразрушенном циклопами городке, где сможете найти монетку. Чтобы открылась

дверь, ведущая к катапульте, надо набрать код (он меняется от игры к игре). Возьмите за грудки ошивающегося рядом ученого и, поставив его перед дверью, узнаете код. Катапульта перебросит вас к небольшому пруду с пираньями. Оглушите рыбок лежащим рядом динамитом и плывите к другой части разрушенного города. Избавившись от циклопов, заплатите две монеты парню слева, и тот откроет проход. Вплыв пересеките еще один водоем, и вы в Элисе. Кроме алтаря богини, в городе есть и другие достопримечательности. Я имею в виду местных предпринимателей. Первым делом воспользуйтесь услугами тренера и прокачайте своего героя (здесь это обой-



Ancient Greece



ГЕРАКЛ

Сын Зевса — самый сильный герой. Даже без предварительной прокачки он может поднимать небольшие дома. Вооружен дубиной, спец. прием — метание оной. Именно этого персонажа мы рекомендуем для прохождения игры.



персонажи:

АТЛАНТА

Самый слабый персонаж, требующий серьезной прокачки. К тому же Атланте не под силу долго держать в руках тяжести. Вооружена же эта амазонка луком и стрелами. Спец. прием — дождь из стрел.



ЯСОН

Сильнее Атланты, но слабее Геракла. Чтобы поднимать дома, Ясону нужно прежде слегка потягать железо. Основное оружие — меч. Спец. прием — метание камней пращей.



дется всего в одну монету). Но оставьте хотя бы один золотой, чтобы сохранить игру у писаря. Теперь, когда вы уже наверняка можете поднимать дома (для этого сила должна равняться как минимум 70), обыщите все вокруг и найдите еще две монеты. Если есть необходимость, купите на них лечилку у здешнего пекаря. После того как все дела сделаны, самое время удостоить своим визитом Геру. Да этой богине вполю занимать сумо, потому как вес ее явно исчисляется тоннами. И при этом она еще и голодна. Как выяс-

нилось, Гера сожрала всех коров в Греции, осталась лишь одна. Но люди ни за какие деньги не желают с ней (коровой) расставаться, поэтому содержат ее в Спарте под усиленной охраной. Думаем, вы уже поняли, чего от нас хочет великая богиня. Да, корову придется у спартанцев конфисковать. Сей



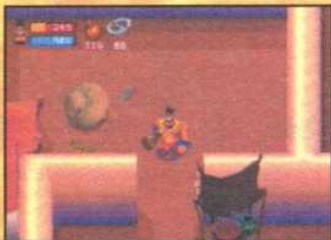
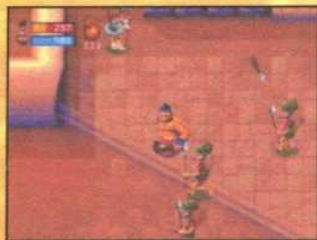
замечательный город расположился на юге от Элиса, туда вам и дорога.

По пути вам встретятся много солдат. Не бойтесь их — они практически немощные, к тому же солдата можно просто поднять в воздух и кинуть. Спарта — город большой, и призов здесь тоже много. Кроме обычных солдат, частенько встречаются здоровые бугаи, убить кото-



рых весьма непросто. Но у них есть одно очень полезное свойство — они прошибают городские стены, экономя вам ключи. Пройдя в глубь города, идите по толстой стене вправо до запертой двери. Убив охраняющего дверь бугая, вы получите ключ. Сразу за дверью находится хлев.





Немного правее возьмите еще один ключ и откройте им ближайшую дверь. Искомая корова окружена деревянным заборчиком, который с легкостью прошибут для вас доблестные защитники города. Осталось только взять в руки корову и понести... Неправда ли напоминает Червяка Джима? Главное, когда дотащитесь до высокого обрыва, сначала скиньте корову, а уж потом прыгайте сами. Но ни в коем случае не прыгайте с коровой в руках, тогда она останется на обрыве, и придется обходить весь город, чтобы подобрать ее. Принеся корову на алтарь Геры, вы получаете ключ с буквой «Н».

Часть вторая: «Рогоносец»

Настало время навестить Посейдона, чей алтарь располагается вблизи Афин. Но прежде сходите на остров Цирцеи (см. карту) за магическим снадобьем. Одно вы получите бесплатно, но советуем прикупить еще одно — на всякий случай. Путь к Посейдону лежит на северо-восток через уже знакомый нам лес. Первая запертая дверь открывается ключом «А». Катапульта перебросит вас к другой катапulte, рядом с которой находится еще одна запертая дверка. Если вы когда-нибудь в будущем забредете в эти места и у вас найдется лиш-



ний ключик, то откройте им дверь и за ней найдете призы (сундучок с молниями, сердце, молнии Зевса и монеты). Вторая катапульта швырнет вас к костру, рядом с которым лежит лечилка. В ущелье у вас на пути возникнет большой валун, и, если вы хорошо прокачались в Элисе, то сможете убрать его с дороги. Когда дойдете до пруда с пираньями, у вас появится выбор. Либо, пройдя направо, сделать крюк и, оказавшись у правого берега, по островкам перебраться на левый. Либо, если у вас есть динамит, перебить рыбок и сразу же плыть к левому берегу. Заберитесь на скалу и, прыгая по уступам, двигайтесь вправо. Идите дальше и нарветесь на циклопа. Еще немного подальше, на пересечении дорог стоит крайне полезный мужик. За плату всего в три монеты он увеличит максимальное количество здоровья вашего героя. Используйте все имеющееся



деньги на прокачку. Оставьте лишь две монеты, что сохранить игру у сидящего рядом же писаря. Теперь возвращайтесь к тому месту, где был циклоп, и оттуда идите на юг к Посейдону. Пройдя немного, вы набредете на город, практически полностью разрушенный минотаврами. Откройте дверь ключом «Н» и, убив минотавра, прыгайте на ка-



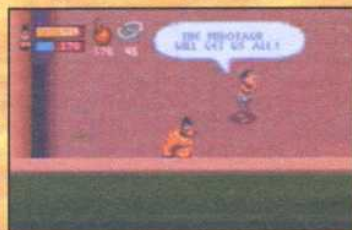
тапульте, которая отправит вас на небольшой островок. Возьмите динамит и, прыгая по плавающим в воде бочкам, доберитесь до моста. Идите направо и окажетесь около алтаря владыки морей Посейдона. Он попросит извинить его от назойливых минотавров. Для этого необходимо сгонять на острове Крит и разделаться с самым главным Минотавром, обитающим в тамошнем лабиринте. Какие проблемы?! Прыгаем на гигантскую рыбину, плавающую чуть ниже, и мы на Крите. Подземелье Минотавра изобилует всевозможными ловушками. Но самое страшное — это его обитатель. В узких коридорах монстр очень любит зажимать жертву шипастыми стенами, что приводит к мгновенной гибели. Но где-то в центре подземелья есть открытое пространство, именно там и следует вести бой. Минотавр почти



не восприимчив к любому вашему оружию, поэтому придется воспользоваться его собственным. Дождитесь, пока он швырнет в вас свою секиру, хватайте ее и кидайте в рогатое чудовище. Это отнимет у него около 30 единиц здоровья. Прделав эту операцию

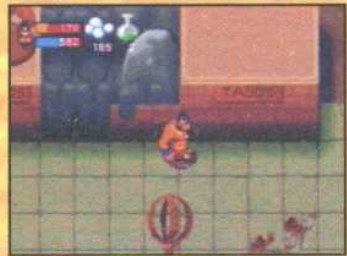


раз тринадцать, вы добьетесь того, что Минотавр очнурится, оставив в подарок ключ «Н» и свою собственную голову. Ключ можно применить в северо-западной части лабиринта, что откроет еще одну его часть. Делать здесь пока нечего. Стражник требует пароль. Найдите еще один ключ «Н» под домиком и откройте им дверку в юго-восточной части лабиринта. За ней снова ключ «Н» и узник, за годы заключения проковырявший путь к победе. Воспользуйтесь плодом чужого труда и запишитесь за пару монет.



Часть третья: «Мы сами-то нездешние...»

Чтобы вернуться обратно в Грецию, придется сделать здоровенный крюк. На данный момент наш с вами путь лежит в Египет. Но, чтобы попасть туда, нужно прежде миновать металлического стража Талоса, сделанного лично Гефестом. Идите на север, по дороге собирая призы (благо в этой области их действительно много) и отмахиваясь от солдат. Обязательно отыщите волшебное снадобье, которое превращает вас в милую розовую хрюшку, способную пролезть в узкий проход. Оно необходимо для того, чтобы



попасть к боссу. Когда встретите парня, обещающего показать путь к Талосу за монеты — НЕ ПЛАТИТЕ. В кустах слева есть секретный проход. Воспользуйтесь зельем, чтобы превратиться в свинью и пройдите в дыру в стене. Лежащим рядом ключом откройте дверку и на пляже возьмите лечилку. Настало время разделаться с Талосом. Этот огромный механический рыцарь любит помахать мечом, но еще больше он любит покидаться взрывчаткой. Швыряйте в него самого динамит, чтобы сбить с головы шлем, а когда Талос нагнется, чтобы подобрать его — атакуйте. Время от времени босс будет



У одной из змеек в руках младенец. От вас требуется завладеть младенцем и вернуть его стоящей рядом матери, которая в благодарность откроет выход с острова. Теперь временно покиньте земли амазонок (идите, пока не услышите музыку), а потом вновь вернитесь. Вы обнаружите, что змеюки похитили еще одного ребенка.

Отберите и его. Но поскольку мамы поблизости не видно, можете оставить малыша себе — вдруг пригодится. Немного севернее растет большое дерево, по веткам которого заберитесь на возвышенность. Топайте дальше и вскоре узреете внушительные стены города амазонок. Ворота крепости заперты, но это нас не остановит! Пройдите направо и найдите катапульту, которая придется как нельзя кстати. Амазонки гостей не любят, даже если этот гость — Атланта. Хрупкие на вид девушки умеют драться получше солдат. Но, как и любых «мелкоформатных» врагов, их можно поднять в воздух и кинуть. Изредка встречаются здоровые, жирные тетки, поднять которых уже не получится. Убить их также тяжело, поэтому, дабы не тратить время и силы, просто спасайтесь бегством. Доковыляв до надписи «Exit», шагайте вниз. Около большой клетки с толстым мужиком внутри стоит симпатичная такая амазонка. Отдайте ей предусмотрительно припасенного ребенка, и та откроет для вас дверь клетки. Сидящий там дистрофик торгует паролями. Дайте ему две лечилки (мы же говорили, что они понадобятся) и получите два пароля. Теперь, когда Password'ы у нас, можно и уходить. Пробежите по шипастому коридору и, взяв ключ, откройте им дверь вниз. Лесенка рядом выведет вас из крепости. Проплывите влево до островка с катапультой, которая перебросит вас к другому острову. А уж там до Афин — два шага.

Часть четвертая: «С тобой хоть на край света!»



В столице Греции обитают милейшие волшебницы, страшно любящие кастовать вам всякие неприятности, вроде дождика из пицц или, что еще круче, из стальных сейфов. Но если очень сильно повезет, то благодаря волшебным чарам кудесниц, вы станете обладателем нескольких золотых монеток.

Раз уж мы в Афинах, поговорим с одноименной богиней. Она попросит... нет, потребует убить Медузу, живущую на самом краю света. Но для начала занесем Посейдону голову Минотавра. Прежде чем идти в разрушенный город, обзаведитесь парой монеток, они понадобятся, чтобы из него выйти. Получив от владыки морей ключ «Р», маршируйте обратно в Афины и откройте им дверь на севере. Стоящая тут катапульта зашвырнет вас далеко на северо-запад прямо в логово Медузы.

Направьте свои стопы туда, куда показывает табличка с надписью «The Edge». Преодолейте водную преграду, и вы окажетесь в зоне повышенной опасности. Тот факт, что с небес беспрерывно сыплются молнии, объясняется, скорее всего, тем,



что Зевс решил одолеть Медузу собственными силами. Но видать у старика глаза косые, да и руки кривые, ведь большинство разрядов почему-то достается вам. А, может, это типичные метеоусловия края света? В общем, пробирайтесь вперед потихоньку, не тополясь. Первые, кто вам здесь повстречается — живые деревья,



чуть позже — психи. Подойдя непосредственно к краю света, двигайтесь маленькими шажками, поскольку молнии теперь пробивают в земле дыры, через которые виднеется черная мгла. Падение в пропасть смертельно! Главное, помните, что молнии пробивают землю в строго определенных местах. Обнаружив Медузу — не суетитесь. Используйте самое сильное оружие и, по возможности, уворачивайтесь от испускаемого ей луча — он отнимает много здоровья. Подобрав бездыханную голову поверженной Медузы, вы станете владельцем самого мощного оружия в игре, обращающего любого, кроме боссов и скелетов, врага в камень.



Возвращайтесь к тому месту, куда вас забросила катапульта и идите на север. Вы попадете в страну снегов, где живут пингвины, бродят варвары и вездесущие шизофреники. Здесь может возникнуть небольшая заминка с ключами, но она легко преодолима, если удастся найти зеленое яйцо и обменять его на ключ «Р».



Двигайтесь вниз и прокатитесь на плавающих льдинах. Когда доплывете до запертой двери с буквой «Н», переберитесь на льдину левее нее, и она доведет вас до земли. Идите вправо и около двери с бук-

вой «Р» под прогнившей лодкой возьмите ключ «Н». Откройте им ранее встретившуюся дверь и пройдите вверх к катапульте, которая отправит вас в комнату с психами. Там под снеговиком и лежит искомое яйцо. Откройте комнату валяющимся рядом ключом «Н» и топайте к женщине за ключом «Р».

Открыв им соответствующую дверь, вы наткнетесь на пекаря, торгующего лечилками. Уберите снежный ком справа и ступайте вверх. Двигайтесь преимущественно на восток,



вдоль северного берега ледяного озера, а потом на юг, вдоль восточного. Кроме варваров, вам будут мешаться веселые воришки, которые своими пинками выбивают предметы из вашего инвентаря. Убить их можно только при помощи луча, испускаемого головой Медузы. На плавающих платформах пе-

ресеките водоем, и вам, наконец-то, будет предоставлена возможность сохранить игру.

Двигайтесь на запад и вскоре снова попадете в Грецию.

Пройдя немного на юг, вы натолкнетесь на босса — еще одно-

го гигантского веяра. Но убивать хрюшку, в принципе, не обязательно, можно попросту ее проигнорировать. Впрочем, если не хотите потерять квалификацию... Из этих мест, насыщенных болезнетворными парами, идите на северо-восток и сразитесь с уже привычными врагами — скелетами и новыми



Предметы:

- монеты. Деньги — они и есть деньги. На них можно купить все, что угодно!
- лечилки. Восполняют 75 единиц здоровья.
- сильные лечилки. Залечивают все раны и восполняют часть силы, да к тому же добавляют несколько единиц к максимальному количеству здоровья. Редкий, но едва ли не самый полезный приз в игре. Купить такие сердечки нельзя, их можно только найти.
- гири. Восполняют всю силу и добавляют несколько единиц к ее максимальному количеству.
- обычные копы. Встречаются на каждом шагу, но, несмотря на это, могут быть полезны вплоть до самого конца игры.
- мусор. Им можно забросать врага, если больше ничего нет под рукой.
- лягушки. Их раскидывают по земле, и они, прыгивая на врага, отнимают немного здоровья.
- вороны. Налетают на врага, отнимают у него немного здоровья и отвлекают его внимание.
- волшебное снадобье. Выпив его, ваш герой превращается в хрюшку и получает способность проходить в небольшие дыры.

- трезубец. Те же копы, только в два раза мощнее.
- бомбы. Та же мощь, что и у трезубца, только имеют определенный радиус поражения. Да к тому же бомбами можно глушить кусачую рыбу.
- молнии Зевса. Найти их нелегко, но здоровья они отнимают очень много, особенно хороши против циклопов.
- лазерный пистолет пришельцев. Дорогое, но мощное оружие.
- капканы. Ставятся на землю на пути следования врага.
- огненное дыхание. Сгустки пламени имеют большой радиус поражения, да, к тому же, сами наводятся на врага. Особенно хороши против пчел.
- ледяное дыхание. То же, что и огненное, только плюс ко всему замораживает рядовых врагов.
- надувные коровы. Служат для отвращения противников.
- плевательные камни. Отнимают немного, но скорострельность высокая.
- гром и молния. Вот это действительно мощное оружие. Особенно хорошо действует в борьбе с боссами.

- голова Медузы. Получаете в пользование на некоторое время только после убийства самой Медузы. Луч превращает в камень всех врагов, кроме боссов и скелетов.
- огненные стрелы. Очень редкая вещь, продаются только на Крите, но лишь ими можно победить Гидру.
- снежки. Практически тот же эффект, что и у ледяного дыхания.
- куклы. Уменьшают рядовых врагов до размера таракана.
- обычные ключи. Открывают запертые двери.
- ключи с какой-либо буквой. Открывают двери, запертые богами.
- пароль. Аналог ключа.
- зеленые яйца. В обмен на них некоторые люди оказывают вам какие-либо услуги.
- грудные дети. То же предназначение, что у зеленого яйца.
- золотое руно. Получаете в самом конце игры. С его помощью можно проникнуть в Тартар живым.

те хотя бы 50 штук и, выйдя из кузницы, идите на северо-восток. Пройдя в открытую дверь, вы окажетесь в подземелье покойного Минотавра. Надеемся,



вы еще не забыли, как отсюда добраться до Греции? Логово гидры располагается малость севернее того места, где вы бились с первым диким вепрем. Если вы хорошо прокачали своего героя, этот босс не доставит вам никаких проблем. Не пытайтесь гасить гидру каким-либо другим оружием, кроме огненных стрел. Просто встаньте перед ней и изо всех сил долбите соответствующую кнопку. После смерти ящерицы-переростка, из ее продырявленного брюха вывалится та самая кисть винограда. Если на данный момент здоровье вашего персонажа не достигло хотя бы пяти сотен, то прежде чем расставаться с головой Медузы, пройдитесь пару раз по маршруту: Элис, алтарь Посейдона, Крит, Египет, Греция. Цель этого «Крестового похода» — сбор лечилок и монет, которые вы потом потратите на прокачку. Сделав это, отправляйтесь к Афине и, отдав ей голову, получите ключ «А». От того места, где стоит парень, увеличивающий максимальное здоровье, идите на север к алтарю Диониса.



Часть пятая: «Странствующий винодел»
Предлагаем, не откладывая, выполнить задание бога виноделия Диониса. Да, знаем, что вы его еще не получили, но мы можем вам заранее сказать, каким оно будет. Все дело в том, что свирепая гидра съела кисть любимого винограда Диониса. Старый алкаш пожалуется, что у него, видите ли, голова болит после вчерашнего и без этой кисти ему свет не мил. Чтобы ее вернуть, нужно данного монстра убить. Этим-то мы и будем сейчас заниматься. Победить гидру можно одним единственным оружием — огненными стрелами, которые производят на Крите. Убедитесь в том, что у вас есть два паролля, и протоптанной дорогой идите в Спарту. Севернее нее находится лодка, которая отвезет вас в западную часть Крита. Там заплатите охраннику монетку, чтобы тот впустил вас в крепость. Первый пароль отдайте дядьке у двери восточнее той, в которую вы вошли. Второй пароль отдайте мужику на юго-востоке, и он пропустит вас в кузницу. Здесь и продают те самые огненные стрелы. Купи-



Часть шестая: «Посланник тьмы»
Выслушав благодарности в стельку пьяного винодела и завладев ключом «D», возвращайтесь в Афины и оттуда на север к храму Аида. Полагая, у вас найдется магическое снадобье и хотя бы три монеты, потому что в противном случае внутрь вам не попасть. В облике свиньи пройдите в дыру в стене и заплатите охраннику, чтобы он вас пропустил. Открыв дверь ключом Диониса, мчитесь к алтарю Аида. Ехидный бог даст вам последнее задание: добыть Золотое руно. Выходим из храма и идем в открывшуюся дверь правее дыры в стене. Сев на корабль, помогите капитану стучать в барабан, чтобы тощие гребцы работали быстрее. Высадившись на землю, идите на север и убейте трех человекообразных птиц. Топайте до упора вправо и на платформе поднимитесь наверх. Возьмите ученого и несите его к другой движущейся платформе слева.



Часть шестая: «Посланник тьмы»
Выслушав благодарности в стельку пьяного винодела и завладев ключом «D», возвращайтесь в Афины и оттуда на север к храму Аида. Полагая, у вас найдется магическое снадобье и хотя бы три монеты, потому что в противном случае внутрь вам не попасть. В облике свиньи пройдите в дыру в стене и заплатите охраннику, чтобы он вас пропустил. Открыв дверь ключом Диониса, мчитесь к алтарю Аида. Ехидный бог даст вам последнее задание: добыть Золотое руно. Выходим из храма и идем в открывшуюся дверь правее дыры в стене. Сев на корабль, помогите капитану стучать в барабан, чтобы тощие гребцы работали быстрее. Высадившись на землю, идите на север и убейте трех человекообразных птиц. Топайте до упора вправо и на платформе поднимитесь наверх. Возьмите ученого и несите его к другой движущейся платформе слева.



Скиньте его вниз, это поможет ему вспомнить код для запертой двери. Воспользуйтесь катапультой внизу, чтобы попасть к человеку в красном скафандре.

В обмен на одну лечилку, он даст вам ключ «Р». Бегите обратно к катапульте и откройте находящуюся рядом дверь только что полученным ключом.

На востоке располагается еще один корабль, сев на который вы окажетесь у стен какого-то города. Идите налево и возьмите магическое снадобье. Чуть выше стоит маг, требующий вернуть ему его рог. Узнав у находящегося рядом монаха код для ближайшей двери, идите направо.



Превратившись в хрюшку, проползите в дыру в стене и наберите код, чтобы открыть дверь (если забыли, то спросите еще одного монаха внизу). Правее

под бочкой отыщите рог. Вернув его колдуну, вы получите ключ «А». От того места, где вы взяли рог, идите на юг. Пройдя по мосту, откройте дверь слева ключом «А».

Катапульта отправит вас в пещеру, населенную змееподобными женщинами. Найдя там ключ «D», снова ступайте к катапульте и откройте дверь снизу. Теперь осталось лишь пройти на север и сразиться с гигантской змеей, охраняющей Золотое руно. Из придорожной лужи вынырнет Посейдон и посоветует не отдавать Аиду руно, поскольку с его помощью можно живым попасть в преисподнюю. Что ж, учтем.



Гигантская змея — очень сильный противник, и, чтобы победить ее, нужно как следует постараться. Особой стратегии здесь нет, просто бейте ее до тех пор, пока все ее тело не превратится в скелет. Убивать ее лучше всего с помощью бластера, огненных копий или молний. Кидайте в гадину ульи с осами. После этого хватайте руно, висящее на ветке в правом верхнем углу, и идите в образовавшийся проход. Катапульта перекинет вас через залив, а уж там рукой подать до корабля, который доставит вас в Грецию.

Часть последняя: «Не поминайте лихом»

Помните, что сказал Посейдон: «Не отдавайте Аиду свою добычу», то есть не подходите к его алтарю, а обойдите его и окажетесь около входа в Тартар. Ну, а если вы все-таки случайно лишились руна, то найдете его в пещере севернее владений Диониса, там Аид хранит свое барахло. Активизируйте руно, чтобы открыть портал, и вы в аду! Уверены, вам здесь уже приходилось бывать, и не раз, так что на первых порах вы сумеете сориентироваться сами. Кроме полусонных скелетов, в преисподней появились опасные ловушки: вылезающие из пола шипы и летящие из стен огненные сгустки. Путь к ранее неизведанным территориям охраняет трехглавый пес Цербер. Собака эта, конечно, большая, но вот голосок у нее тонкий, как у котенка (наверное, бедняга переел Вискаса). На что этот затейник только ни горазд: и огнем плюет, и лазером из глаз стреляет, и молнии мечет, и колонны по бокам валит. Я уж не говорю о его спец. приеме. Цербер — пес



огненный, стало быть и использовать против него нужно ледяное дыхание или, на худой конец, снежки. Настройтесь на долгую битву, длящуюся, пока не кончится коридор («О, как внезапно кончился диван!» — Вишневский). Потеряв всю линейку здоровья, Цербер свалится в про-



нат, внутри которых лежат призы. Если у вас завалились ключи с буквами, то вы получите массу полезных предметов. Когда же все приготовления будут завершены, воспользуйтесь катапультой около таблички «One Way», и она зашвырнет вас прямоком к Аиду.

Вот он, главный злодей, из-за которого мы проделали весь этот путь. Наивный хозяин преисподней все еще надеется вас остановить. Хотя не исключено, что у него это



получится, ведь не случайно этот босс называется финальным. Теперь все зависит от того, сколько сил вы в свое время потратили на прокачку героя, поскольку увернуться от большинства атак Аида просто невозможно. Тут уж нет смы-

сла, освободив тем самым дорогу. Пробежитесь по мостикам, возьмите ключ «А» и откройте им дверь около того места, где погиб Цербер. В комнате на стене написан код, который нужно вводить наверху. Отперев дверь и пройдя на север, вы окажетесь возле множества запертых комнат, внутри которых лежат призы. Если у вас завалились ключи с буквами, то вы получите массу полезных предметов. Когда же все приготовления будут завершены, воспользуйтесь катапультой около таблички «One Way», и она зашвырнет вас прямоком к Аиду.



сла экономить оружие, используйте все, что только есть в инвентаре. Подлый братец Зевса примется хватать вас руками, ни разу за всю жизнь не мытыми, и дышать огнем. Кроме этого, с потолка могут посыпаться камни и появиться грозные облака. Спасайтесь от всего этого между колоннами и палите во вражину из бластера. После кончины самого главного супостата, на его месте вылезут инопланетяне (вот сюрприз, так сюрприз!) с пушкой и давай в вас стрелять.



От куч снарядов увернуться очень сложно, поэтому, если у вас все в порядке со здоровьем, то на них можно не обращать внимания. После отражения нескольких атак инопланетчиков клетка, в которой заперта Персефона, исчезнет, и вы вместе с ней сможете выбраться на поверхность и лицезреть расцвет природы и жизни на спасенной планете.

Что касается инопланетян, думаем, что после такой взбучки они к нам еще пару тысяч лет совать нос не будут! Посмотрев не особенно содержательную концовку, не спешите выключать приставку, ведь у вас появится редкий шанс лично пообщаться с разработчиками игры. Ну а если у кого-то возникнет желание испытать на них свой суперприем, так вас никто не осудит.

Доблестные защитники обиженных и угнетенных
Mac Fank
и Александр Артеменко

