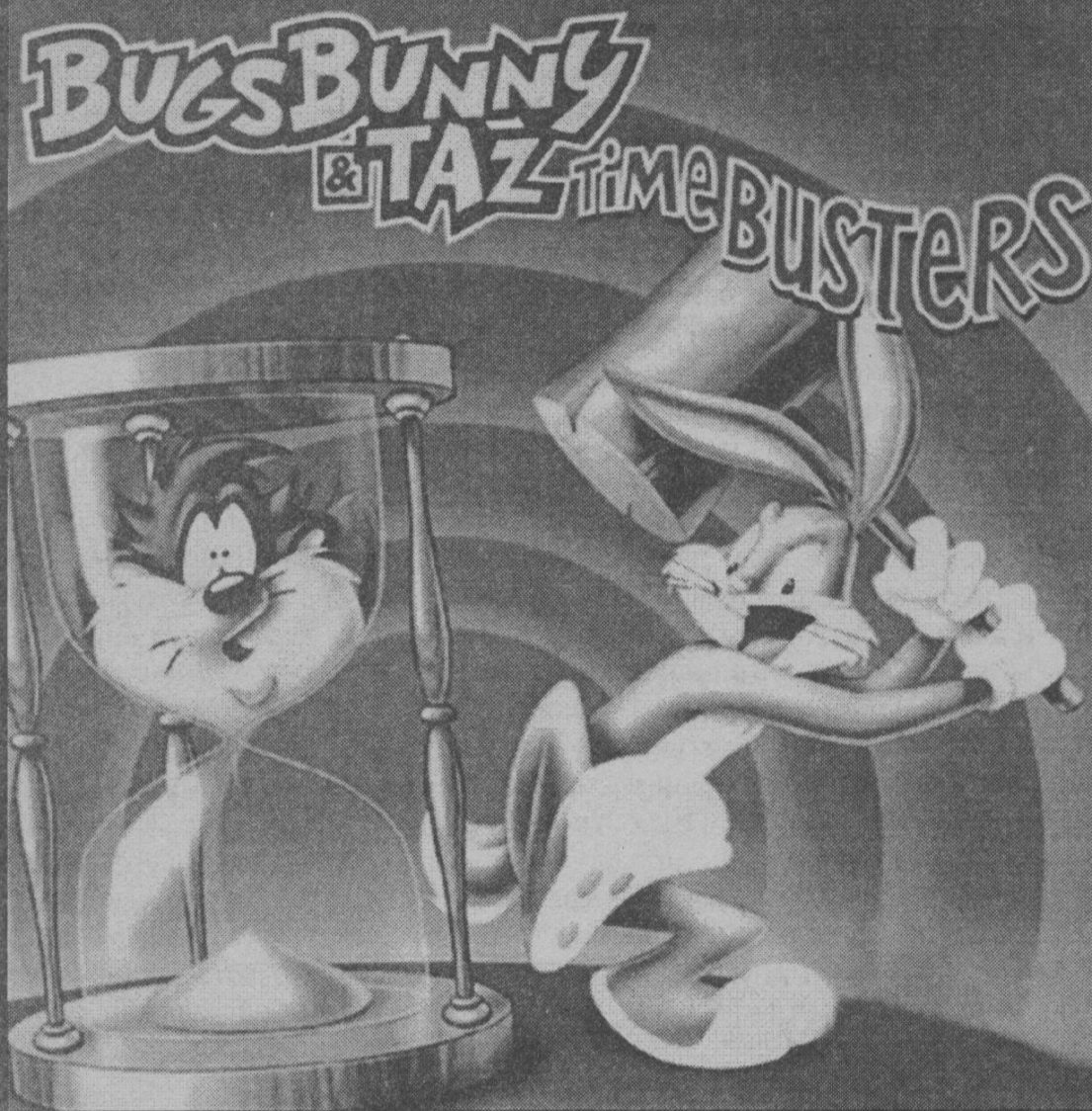


БАГЗ БАННИ И ТАЗ: ОХОТНИКИ ЗА ВРЕМЕНЕМ



Известный герой многих мультфильмов, невозмутимый кролик Багс Банни, снова появляется на экране, теперь, правда, в качестве героя игры. Совместно с не менее известным персонажем – Тазманским Дьяволом, именуемым в простонародье Таз, кролик отправляется на поиски пропавшего во времени Кристалла – главной части машины времени, построенной Бабулей. Кристалл пропал благодаря «умелым» действиям всемирно известной и полностью чокнутой утки – Даффи Дака. Последний теперь находится где-то в прошлом вместе с Кристаллом Времени.



2 Player



Memory Card



Analog Control
Compatible



Vibration function
Compatible

DUAL SHOCK™

Издатель:	Infogrames
Разработчик:	Artificial Mind + Movement
Жанр:	Adventures
Страна изготовления:	Europe
Дизайн:	85%
Графика:	80%
Звук:	90%
Управление:	85%
Увлекательность игры:	95%
ОБЩИЙ РЕЙТИНГ:	90%



В этой игре вы будете путешествовать по пяти огромным, очень красочным и детально проработанным уровням. Это великолепно сделанная, несложная и веселая игра оставляет только приятные впечатления.

Меню

В начале вы увидите три пункта меню:

New Game – новая игра

Load Game – продолжить сохраненную игру

Credits – просмотреть список создателей игры
Выбрав пункт New Game, вам предложат выбрать количество игроков. Когда вы сделаете выбор, перед вами предстанет последняя менюшка, состоящая из двух пунктов: Start Game (начать игру) и Options (опции), зайдя в последний пункт вы сможете выбрать качество звука (Mono\Stereo), громкость музыки и звуковых эффектов (Music \ Sound Volume), включить или отключить функцию вибрации (Vibration) и включить или выключить индикатор здоровья персонажей на экране (Panel Display).

Управление

За Багса Банни:

× – прыжок

□ – удар ногой, нырять, бросить поднятую вещь

△ – поднять предмет

○ – ходить на цыпочках, в прыжке – плавно опуститься на землю, вращая ушами.

Нажать и держать кнопку □, затем, не отпуская ее, управляйте кроликом с помощью крестовины – кататься по земле (эту возможность вы получите во второй зоне, предварительно поговорив с Бабулей).

За Таза:

× – прыжок

□ – вертеться, плавать, бросить поднятую вещь

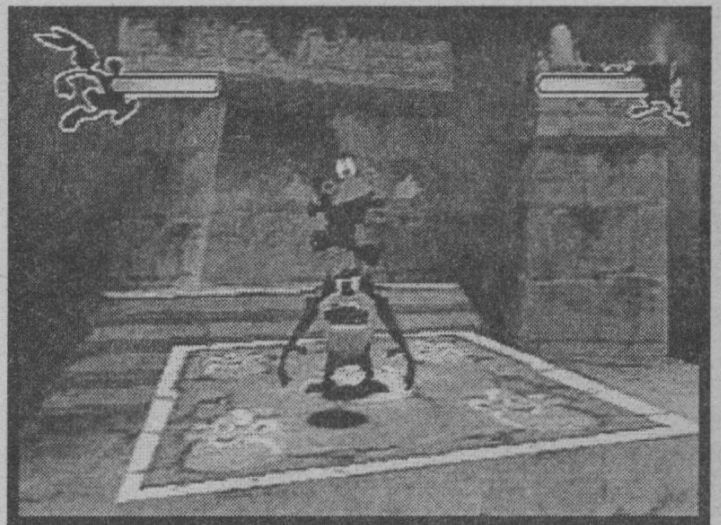
△ – поднять предмет

○ – пугать (эта способность появится не сразу)

Прохождение

Первая зона – Granvich

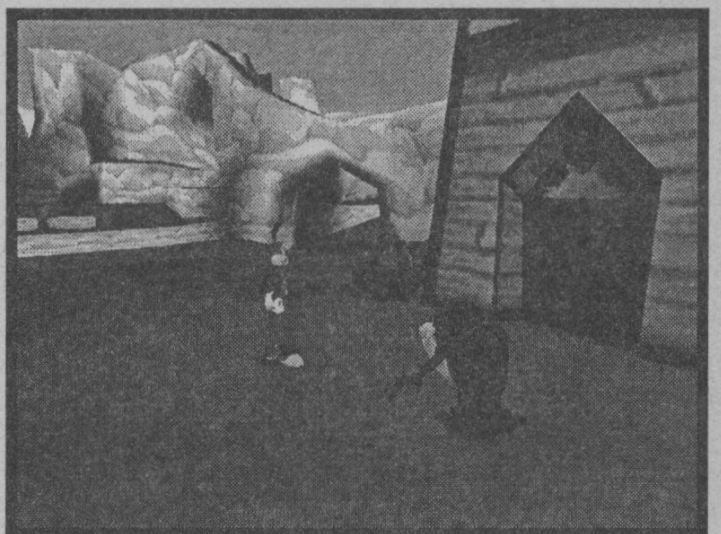
Итак, получив множество полезных советов от Бабули, отправляемся в путь. В первом уровне вам нужно найти десять шестеренок от машины времени. Сделать это несложно – просто найдите маленькую желтую птичку, похожую на цыпленка. Рядом с ней и будет находиться очередная шестеренка.

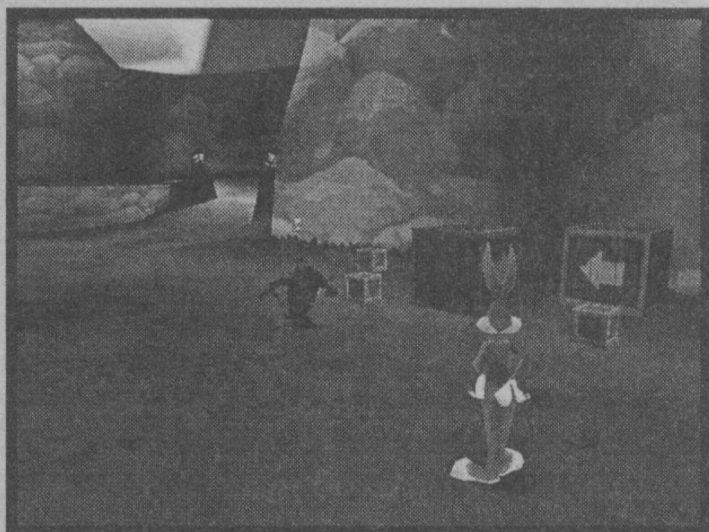


Советы

– Чтобы залезть на дерево, нужно подпрыгнуть возле него и нажать вперед.

– Чтобы попасть по мишени, нужно сначала Багсом взять молоток, ударить им по подстав-





ке, на которой он стоял, затем, выбросив молоток, взять появившийся камень и встать на поле со стрелкой. При помощи кнопки ☐ бросьте камень. Если вы не попали, то процедуру придется повторить.

– Чтобы взять шестеренку, висющую над ящиками, нужно, чтобы Таз отодвинул два больших деревянных ящика, затем поставьте три железных ящика друг на друга и, взяв их, станьте под шестеренкой. Теперь переключитесь на Багса и запрыгните на ящики, которые держит Таз.

– Чтобы взять шестеренку, находящуюся возле трех желтых платформ, нужно сначала Тазом просверлить дырку в земле (такой выделяющийся пятачок). Для этого подпрыгните и нажмите на . Потом переключитесь на Багса и запрыгните в норку, также нажав на прыжок и . Проройте нору под первую желтую платформу и нажмите на , затем под второй платформой дважды нажмите на и, наконец, под третьей нажмите на три раза. Теперь выберите из норки, нажав на , возле того места, где вы залезли в нее. Далее запрыгните на платформы и возьмите шестеренку.

– Чтобы взять шестеренку, находящуюся за мостом, нужно пройти по нему на цыпочках, затем прыгнуть, не отпуская кнопку (кролик плавно опустится на другую сторону, крутя ушами). За мостом ходите только на цыпочках, иначе проснется собака и вышвырнет вас оттуда. Залезьте на столб и возьмите шестеренку.

– Одна шестеренка находится под водой. Плавать и нырять – на кнопку ☐.

– Чтобы отобрать шестеренку у паренька, нужно прыгнуть ему на голову, а затем ударить.

– Чтобы отобрать шестеренку у большого бугая, нужно подождать, пока он выдохнется, бегая за вами, а затем, когда он будет отдыхать, ударьте его.

Когда вы соберете все шестеренки, вас автоматически перенесут к бабуле, которая даст кучу полезных советов. После разговора с бабулей отправляйтесь в пирамиду, находящуюся за водоемом.

Вторая зона – Aztec era

Советы по прохождению мини-игр

– The Pelota game

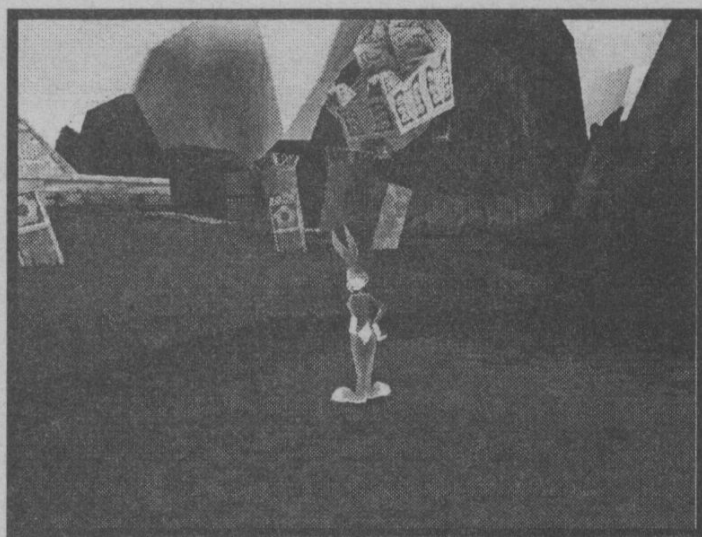
В этой игре нужно первым схватить мяч и бросить его в кольцо соперников. Вы можете отбирать мяч, нажимая на кнопку ☐. Взять мяч – , бросить – ☐ (если у вас есть мяч).

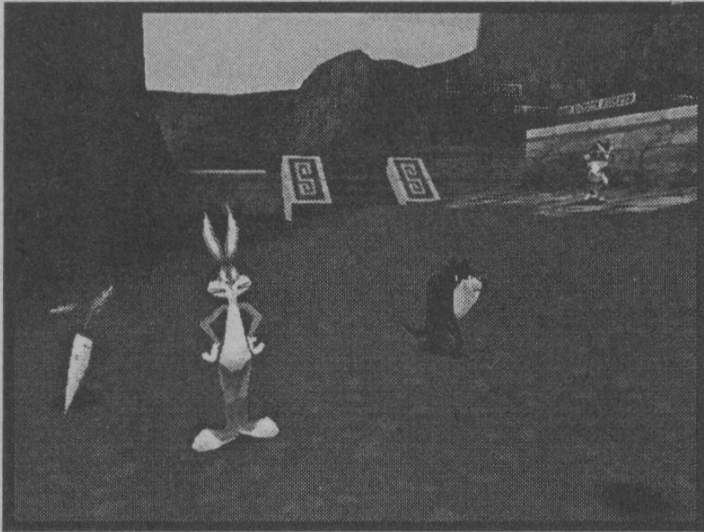
– Roll the drums

В этой игре вам нужно повторить удары за барабанщиком. Кнопки, которые нужно нажать, показываются вверху экрана.

– Sneak peak challenge

Здесь вам нужно будет сначала запрыгнуть на Таза и с его головы – на квадратную штуку, стоящую посреди комнаты. Затем на цыпочках пройти по платформам, на другой стороне вы встретите подъемник. Станьте на него Тазом и покрутитесь, он начнет подниматься. Взяв все в этой комнате, возвращайтесь ко входу, так как он одновременно является и выходом.





– Et the matching blocks challenge

В этой игре Тазу придется передвигать разноцветные блоки. Передвигать их нужно таким образом, чтобы блок соответствующего цвета стал на квадрат в полу того же цвета.

– Catch the monkey challenge

В этой игре вам нужно будет собрать пять обезьян и поместить их на плиту возле большой желтой двери. Делается это так: кроликом заходите на дерево и ударом ноги сбрасываете оттуда обезьяну, затем Тазом берете ее (кнопка Δ) и несете к плите. Потом бросаете обезьяну на плиту (кнопка $\square$). Когда все обезьяны окажутся на плите, возьмите в открывшейся дверке золотую шестеренку. Затем побегайте и соберите все остальные шестеренки. Выходить нужно тем же путем, что и пришли.

Baboon Realm

Советы

- Чтобы избавиться от орангутанга, бегающего за вами, нужно сделать так, чтобы он стал на ловушку (яму, покрытую листьями).
- Таз может разбивать небольшие соломенные домики, в них обычно лежат полезные вещи.
- Чтобы накормить статую, нужно взять кокос Багсом, затем переключиться на Таза и покрутиться им на небольшом квадратике рядом со статуей три раза. Когда статуя повернется, бросьте ей в рот орех, который держит кролик (кнопка $\square$). Если статуя не одна, то, когда вы забросите орех в рот первой статуи, появятся

часики. За определенное время вам нужно «накормить» другую статую. Кстати, эти статуи открывают пещеру, где прячется главная обезьяна.

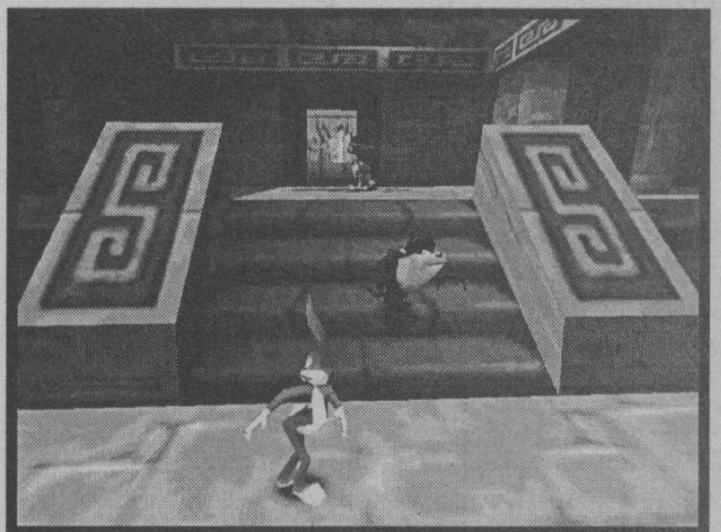
– Чтобы избавиться от пираний, следует бросить несколько бомб в воду (бомбы появляются на том же месте, где вы их взяли, как только вы выкинете предыдущую).

– Чтобы убрать забор, преграждающий вам дальнейший путь (он находится на холме, слева от обезьяньей пещеры), нужно нажать на кнопку, расположенную на одном из островков, к которым нужно добираться по мостикам.

– Когда встретите большую колонну, стоящую на обрыве, просто ударьте по ней, и сможете пройти дальше, используя ее в качестве мостика.

– Помните, что в некоторые места можно забраться, прыгнув Багсом на голову Таза.

Чтобы одолеть главную обезьяну, нужно сначала нажать на четыре кнопки, находящиеся напротив каждой стены пирамиды. Для этого следует стать на кнопку и, дождавшись, когда обезьяна поднимет булыжник, сойти с нее. Камень упадет на кнопку и нажмет на нее. После того, как все четыре кнопки будут нажаты, заходите в пирамиду. Здесь кроликом возьмите факел и зажгите его об один из светильников, после чего подожгите алтарь, находящийся посреди комнаты. Теперь прыгните на одну из «раздувалок» и переключитесь на Таза. Им также прыгните на оставшуюся «раздувалку» и начинайте раздувать огонь, прыгая по очереди. Через некоторое время обезьяне станет жарко, и она убежит, оставив вам подарок – зо-





лотую шестеренку. Теперь проройте Тазом нору и кроликом запрыгните в нее. Оказавшись у обезьяньей пещеры, возвратитесь к началу и выйдите в центральную зону.

Sacred Ride

Здесь вам предложат прокатиться на драконе. В первой части этого уровня вы будете просто ехать на нем, перепрыгивая пропасти и уничтожая охранников огненным дыханием. Тут почти все мостики обваливаются посередине, так что перепрыгивайте их. Во второй части вы получите полный контроль над драконом. Прыгайте по островкам, собирая полезные вещи. Упасть в лаву не так уж и страшно – просто дракон дико заорет и прыгнет на ближайший островок, а вы потеряете немного энергии. В третьей части вы будете бежать, спасаясь от лавы. Единственная сложность здесь – это не совсем привычный вид.

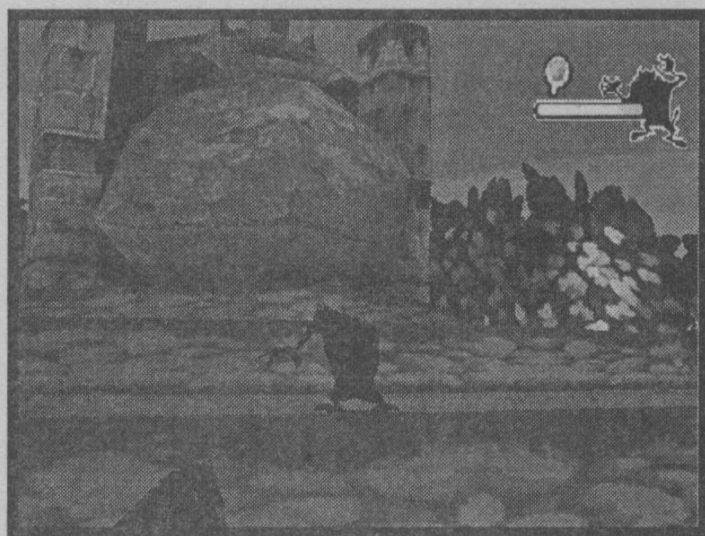
Sam's Temple

Вход в этот уровень находится на верхушке пирамиды, стоящей в центре главной зоны. Однако войти в него вы сможете только тогда, когда соберете три монеты с изображением бородатого мужика – по одной монете в каждом подуровне.

Да, сразу хочу сказать, что в этом уровне вы не сможете подозвать напарника, нажав кнопку L1,

так что придется пробегать весь уровень каждым персонажем.

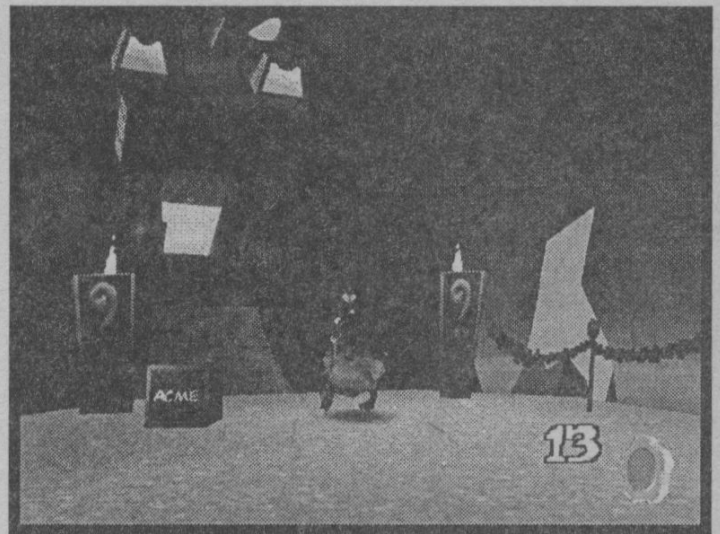
Пройдите вперед и кроликом ударьте по охраннику, нападающему на вас, в тот момент, когда он поднимает дубину, после удара. Далее пройдите в следующую комнату и возьмите Багсом факел. Подожгите его и зажгите два каната, свисающих с правой и левой стен. Далее идите по коридору, пока не зайдете в тупик. В этой комнате Тазом возьмите железный ящик и станьте под одной из шестеренок, висящих в воздухе. Теперь запрыгните Багсом на ящик и возьмите шестеренку. Взяв в этой комнате все предметы, вернитесь немного назад. Подойдите к правой стене (возле которой на полу начерчен полукруг) и Тазом толкните ее (нажав кнопки Δ и вперед). Толкать нужно из угла, образованного двумя стенами. Зайдите в открывшийся проход и, ударив потерянного во времени (такой хнычущий мужичок), зай-



дите в комнату. Здесь находятся пять пластин, одна из которых зеленая. Станьте на нее и подпрыгните. Зеленым зажжется еще одна пластина. На нее прыгните вторым персонажем. Зажжется третья пластина. Теперь прыгните на нее первым персонажем и так далее, пока все пластины не станут зелеными. Возьмите в открывшейся нише золотую шестеренку и вернитесь к той стене, которую вы двигали. Толкните ее еще раз и зайдите в большую комнату с фонтаном. Возле левой стены будет находиться лифтик. Станьте на него Тазом и покрутите. После того, как поднимитесь, прыгните на



выступ и пройдите по коридору. В комнате, где с потолка будут падать камни, возьмите ящик (теперь камни не будут попадать по вам) и пройдите по мостику в конце комнаты, нажмите на кнопку. Теперь вернитесь и подойдите к правой стене. Станьте под выступом и прыгните Багсом на голову Таза, а с него – на выступ. Ухватившись, подтянитесь и зайдите в проем. Здесь действуйте очень осторожно, иначе охранник вас сразу же вышвырнет. Дождавшись, когда он пройдет мимо, пройдите на цыпочках в следующий проем. В конце лабиринта нажмите на кнопку и поднимитесь выше. Теперь нажмите еще на одну кнопку и возвращайтесь ко входу, собирая по пути всякие полезные предметы. Вернувшись в комнату с фонтаном, переплывите бассейн, уже наполнившийся водой, и зайдите в дверцу. Теперь вы посмотрите небольшую вставку, после которой вас ожидает босс этого уровня. Оказавшись в комнате, придвиньте Тазом к стене три блока. После этой процедуры появится сам босс – коротышка с усами. Переключитесь на кролика и заставьте злобного коротышку побегать. Когда он запыхается, ударьте по нему и схватите его факел. Теперь подбегите к одному из блоков и запрыгните на него, дважды нажав на кнопку прыжка. Оказавшись наверху, подожгите конец каната (кнопка □) и спускайтесь вниз. После зажигания трех канатов босса расплющит, но появившийся не ко времени Даффи схватит кристалл и исчезнет вместе с ним. Что ж, возвращайтесь в главную зону и возьмите там хрустальную шестеренку. Если она не берется, значит, вы где-то не спасли потерянных во времени. Походи-



те по уровням и спасите несчастных и заодно соберите все, что прежде пропустили. Покончив со сбором предметов, вернитесь в Granwich, где бабуля откроет вам новую зону.

Третья зона – Viking Era

Shore Village

В этом уровне в вашем арсенале появится несколько новых приемов: Багс получит способность кататься по земле (нажать и держать кнопку □, когда кролик покатится, не отпускайте кнопку и управляйте им с помощью крестовины), а Таз – возможность пугать людей (кнопка ○) и бросать Багса, для этого нужно подойти к кролику и поднять его (кнопка △), затем вы можете бросить его (кнопка □) или поставить на землю (кнопка △). Но помните, эти возможности вы получите только после того, как несколько раз поговорите с бабулей.

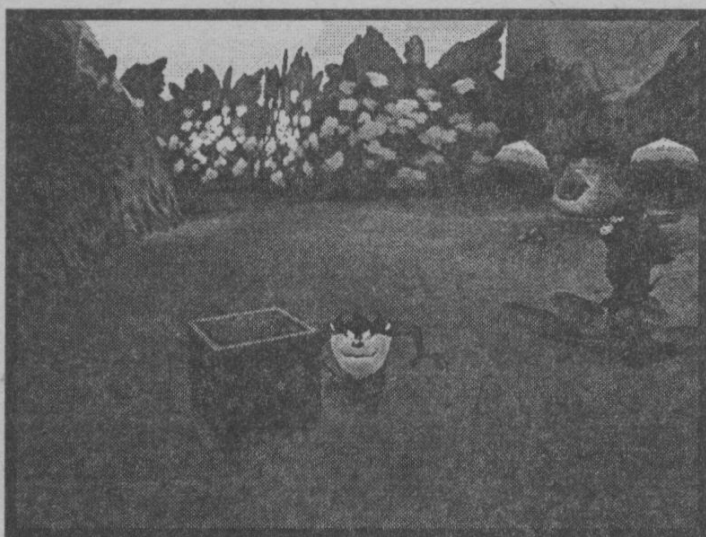
Советы по прохождению мини-игр

– The Hockey Game

В этой игре нужно просто забить шайбу в ворота противника. Сделать это весьма несложно. Управление: кнопка □ – удар, подержать эту кнопку и отпустить – сильный удар.

– Ring'N'Roll Challenge

В этой игре вам нужно будет воспользоваться новой способностью кролика Багса – кататься



по земле. Принцип прохождения игры прост: когда вы становитесь на кнопку в начале поля, вам показывают последовательность, в которой нужно прокатиться сквозь вбитые в землю воротца. Кстати, прокатываться не обязательно именно сквозь них, достаточно просто коснуться любой части воротца и катиться к следующему. Управление – нажать кнопку □, когда кролик покатится, не отпуская ее, управляйте Багсом крестовиной джойстика.

– The Ice Skating Challenge

Здесь вам придется просто повторить движения викинга. Кнопки, которые нужно нажать, высвечиваются сверху экрана. Нажимайте их по очереди в тот момент, когда ваш персонаж проезжает по каждому из трех кругов.

– Saving The Druid

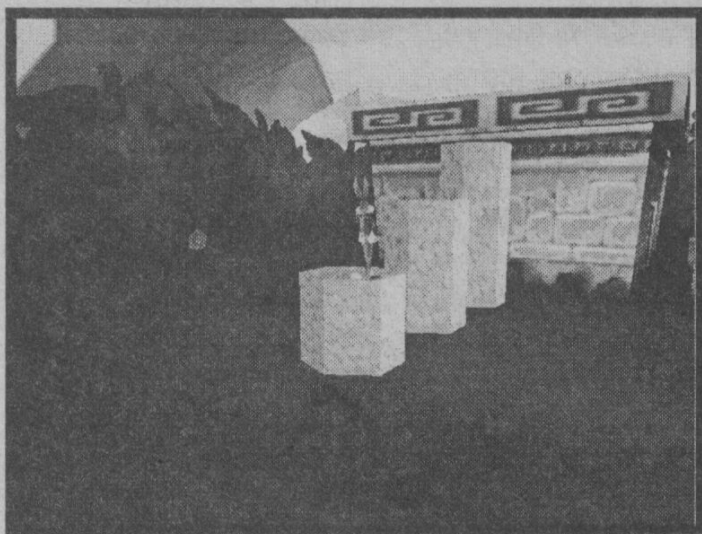
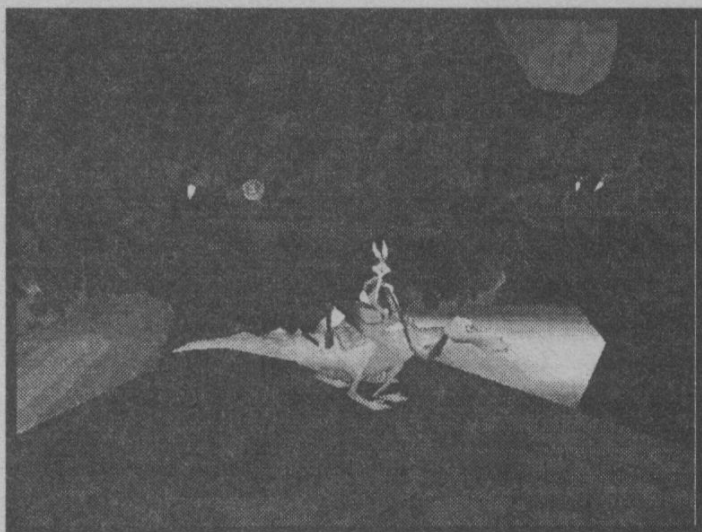
В этой мини-игре вы должны будете поднять слона, чтобы освободить человека, на которого он присел. Чтобы это сделать, вам нужно будет доставить к слону мышку, стоящую на горе, в конце уровня. Чтобы ее доставить, вам придется изрядно помучиться. Сначала доберитесь до мышки, разбивая по дороге небольшие скалы. Потом разбейте скалу, на которой стоит мышка. Затем, с помощью «пугающей» способности Таза, отгоните мышку к первым воротцам и отодвиньте их с помощью кнопки △. Затем гоните мышку к следующим воротам. Когда дойдете до ворот, которые нельзя открыть вручную, пройдите немного в сторону и, забравшись на плато, покрутитесь на кнопке. Если вы приведете мышку к слону второй раз, то благодарный друид вручит вам одну жизнь.

– The Snowball Fight

Здесь вам нужно будет перейти озеро, чтобы взять золотую шестеренку. Чтобы это сделать, нужно сначала попасть снежком по пятерым викингам, а затем сбросить в озеро льдины, на которых они стояли. Распределение обязанностей: снежки кидает Багс, льдины таскает Таз.

Moon Valley

В этом подуровне вам нужно перевернуть три пластины, излучающие свет, а затем одолеть капитана корабля викингов. Сначала пройдите вправо и найдите пещеру. Зайдите в нее и положите два железных блока на подъемник (под-



нять их сможет только Таз). Выйдите в открывшийся проход и, пройдя вперед, поднимитесь на плато, находящееся слева от водопада. Подойдите к краю обрыва и станьте напротив круглого строения. Бросьте на него кролика и им нажмите на пластину в середине строения. Когда она перевернется, вернитесь в начало уровня и, поднявшись вверх, зайдите в пещеру, находящуюся справа. В пещере поставьте Багса на платформу, стоящую на полу, а затем Тазом поставьте два ящика на верхнюю платформу. Когда поднимется нижняя платформа, переключитесь на Багса и выйдите из пещеры. Теперь пройдите вправо и станьте на небольшую возвышенность. Прыгните кроликом на голову Таза и уцепитесь за край второго круглого строения. Поднявшись на него, поверните пластину и, спустившись, зайдите в пещеру, стоящую неподалеку. В ней возьмите молоток



(Багсом) и ударьте по четырем поленьям. Выбив все колья, покрутитесь дьяволом на кнопке в середине вертушки. Теперь выйдите из пещеры и еще раз покрутитесь на кнопке возле катапульты. Далее станьте на «ложку» катапульты (любым персонажем) и нажмите Δ . Несколько минут он просто посидит, а затем его перекинет на третье строение, где поверните последнюю пластину. Теперь идите к кораблю. Чтобы победить капитана, нужно разбить шесть щитов, развешенных по бокам корабля. Чтобы это сделать, нужно взять Тазом щит и подождать, пока викинг бросит по вам бомбу. Когда она отскочит от щита, поднимите ее Багсом и киньте в один из щитов на корабле. После уничтожения всех щитов, корабль пойдет ко дну. После него останется молоток, которым можно разбить льдину, где заморожен капитан. Теперь можете вернуться в основную зону.

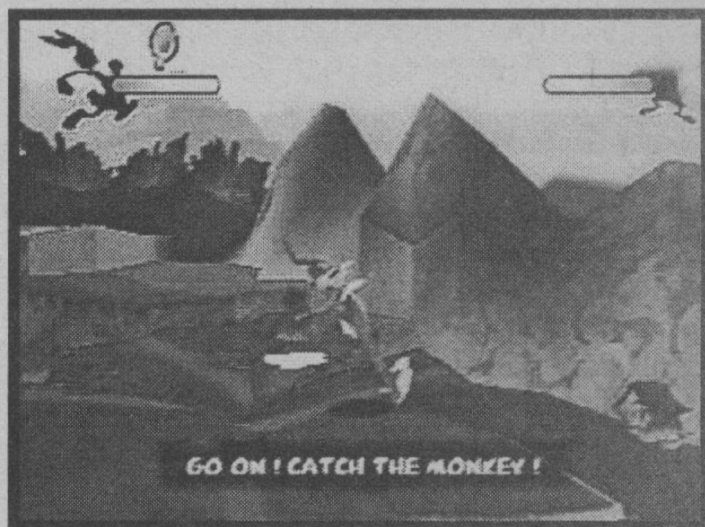
Shield Race

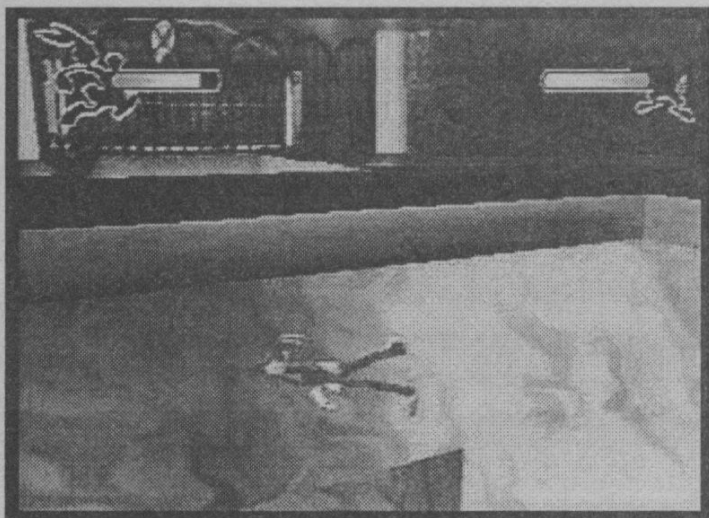
В этом подуровне вам предложат покататься с горки на щите. Вам нужно обогнать двух соперников. Если вы при этом проедете сквозь все арки, то вам дадут дополнительный приз. Чтобы слепить снежок во время поездки, нужно нажать на кнопку $\square$. Чем дольше вы ее держите, тем больше будет снежок. Чтобы его бросить, еще раз нажмите на $\square$.

Elmer's Domain

Сюда вы сможете попасть, лишь собрав три монетки с изображением босса. Чтобы пройти мимо трех викингов, нужно дождаться, пока они отойдут подальше от края, и, запрыгнув к ним на выступ, прокатиться клубком. Чтобы пройти в комнатку с большим количеством сюрпризов (слева от второй тройки викингов), нужно Тазом забросить туда Багса. Достать золотую шестеренку можно, прыгнув за ней с головы Дьявола из Тазмании. Дальше вам встретится очень много различных дверей, так что постарайтесь не заблудиться. На статую можно залезть до самого верха, только цепляться нужно с разных сторон. Далее вы по-

падете в комнату с большим викингом, который будет на вас бросаться и пытаться забодать. Станьте к одной из трех дверей с нарисованными кругами и, когда он побежит на вас, отойдите. Викинг протаранит дверь. За двумя из них будут находиться шестеренки, и за одной – дорога к боссу. Босс этого уровня – викинг-недоросток, правда, владеющий магией. Чтобы его одолеть, вам нужно пять раз отобрать у него молот и ударить им по одному из треугольников, окружающих кристалл. Чтобы босс спустился со скалы, вам нужно нажать три кнопки, расположенные перед каждой. Кнопки бывают четырех типов: обычные – желтоватого цвета, нажимаются, когда вы на них прыгаете. Кнопки с изображением спирали – нажимаются, когда Таз покрутится на них. Вдавленные кнопки – нажимаются, когда Багс толкает их из-под земли. Голубые кнопки с





изображением молнии — нажимаются, когда по ним попадет молния (станьте на такую кнопку, немного постоит и спрыгните с нее до того, как молния вас ударит).

Когда вы нажмете три кнопки перед скалой, на которой стоит викинг-босс, скала опустится, и вы сможете ударить вождя скандинавов. От удара он выронит свой золотой молот и Багс сможет его взять. После того, как вы ударите по одному из треугольников, находящихся вокруг кристалла, босс очухается и молот вернется к нему, а вам опять придется нажимать кнопки, чтобы он спустился. Одолев супостата, возвращайтесь в основную зону и возьмите там хрустальную шестеренку. Если она не берется, значит, вы не спасли всех Потерянных во Времени.

Четвертая Зона — The Arabian Era

Sunset Alleys

В этом уровне кролик приобретет возможность кидаться морковками. Это очень полезная способность, так что постарайтесь поскорей разыскать желтую птичку бабули, подойдя к которой и поговорив с самой бабулей, вы обретете данную способность. Чтобы бросить морковку, нужно зажать одновременно L2 и R2 и нажать кнопку X.

Таз получит способность крутиться еще быстрее и дольше. Для этого, после очередного разговора с бабулей, нажмите и не отпускайте кнопку □.

Советы по прохождению мини-игр

— The Spinning Plates Challenge

В этой игре вам нужно будет ловить тарелки, ставить их на шесты и следить за тем, чтобы они крутились. Вначале дамочка бросит вам три тарелки. Станьте под тенью первой и нажмите на кнопку X. Когда поймаете ее, подойдите к одному из шестов и еще раз нажмите на кнопку X. После того, как три тарелки будут крутиться на шестах, появится индикатор времени, в течение которого вы не должны допустить падения тарелок. Как только увидите, что какая-то из них останавливается, подойдите к ней и нажмите на кнопку □. Во второй раз вам скинут шесть тарелок и в третий — девять.

— The Baladi Lesson

В этой игре вам преподадут несколько уроков восточного танца. Просто повторяйте движения за девушкой. Кнопки, которые необходимо нажимать, будут появляться сверху экрана.

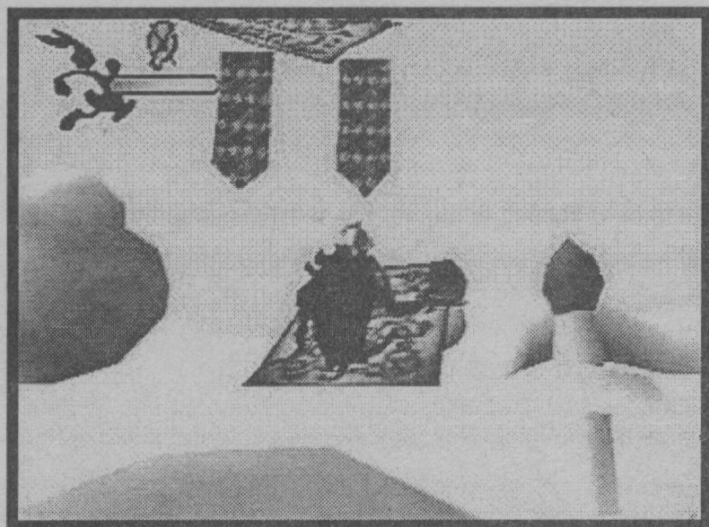
— The Soccer Game

Здесь вам предложат сыграть в футбол. Выиграть весьма несложно, хотя вы играете один против трех соперников. Управление, удар по воротам — □, когда без мяча — подкат.

— Water Temple

Оказавшись в пещере, разбейте ящик и возьмите бомбу. Бросьте ее в воду. Когда первая пиранья полакомится тротилом, повторите операцию, уничтожив вторую пиранью. Теперь станьте на кнопку со звездой обоими персонажами. После того, как решетка откроется, прыг-





ните в воду и проплывите подо льдом на другую сторону. Здесь разбейте все вазы и дотроньтесь до Джинна Воды. Освободив его, тем же путем вернитесь назад.

– Wind Temple

Чтобы освободить Джина, находящегося в этой комнате, вам нужно будет сделать себе «дорожку» из воздушных вихрей. Для этого покрутитесь Тазом на кнопках и сделайте так, чтобы включились четыре центральных вихря (остальные могут быть включены или выключены – это не имеет значения). Когда вы добьетесь этого, залезьте на стену, с которой вы прыгнули вначале (прыжок производится Багсом с головы Таза). Потом прыгните Багсом на первый центральный вихрь. Прыгать нужно с самого края, и в конце полета нажать на О, чтобы кролик «заработал» ушами. Далее, прыгая по вихрям, доберитесь до джинна и дотроньтесь до него. После этого возвращайтесь назад.

– Earth Temple

Здесь вам нужно будет освободить Джинна Земли. Пробирайтесь в конец пещеры, используя способность кролика выбивать из земли колонны. Пробравшись в конец пещеры, освободите Джинна.

– Fire Temple

Теперь вам нужно будет прыгать по платформам в противоположный конец комнаты, где вы освободите Джинна Огня. Освободив его, вернитесь назад.

– Genie Temple

Сюда следует зайти после того, как вы освободили всех четырех джиннов. Собравшись вме-

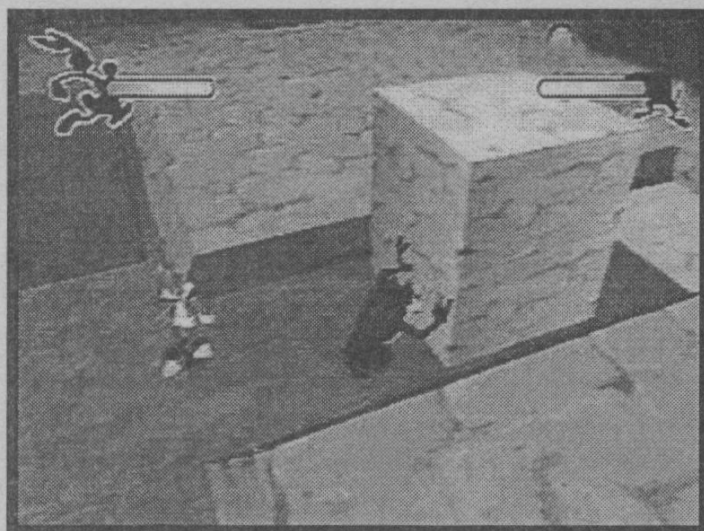
сте, они отблагодарят вас, подарив монету с изображением босса уровня.

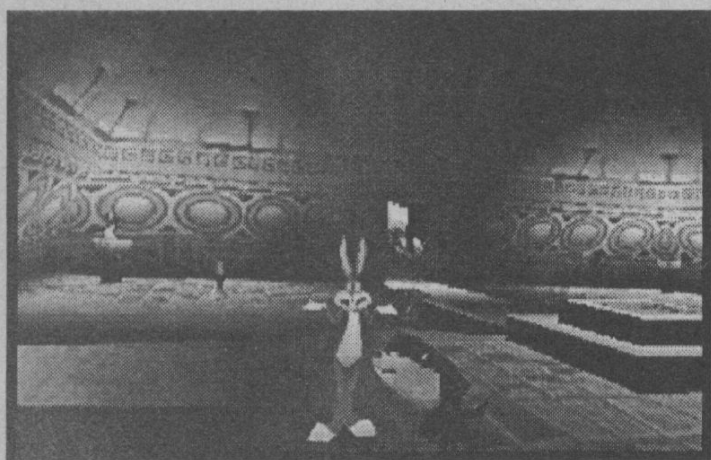
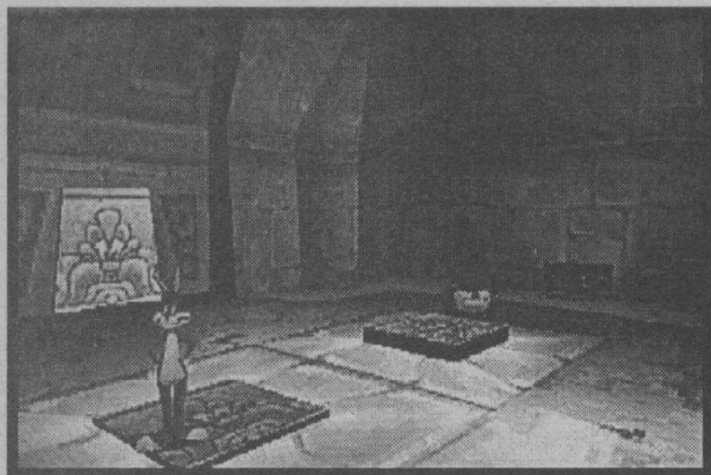
– The Taz Majhal Challenge

Чтобы попасть в эту пещерку, нужно, используя новую способность Таза – Супер-Вихрь – повернуться на кнопке у входа. Теперь вам предстоит разбивать вазы, из которых высовываются головы обезьян. Для этого нужно Дьяволом из Тазмании стать в центре площадки и нажать на кнопку □. Когда Таз наберет достаточно сил для долгого верчения, не отпуская кнопку, разбейте вазу, из которой высовывается голова мартышки, затем следующую, и так, пока не разобьете все вазы, причем сделать это надо, как говорится, на одном дыхании, то есть пока Таз не остановится. Если вы разбили вазу без мартышки, то также придется начинать сначала. Пройдя три комнаты, в каждой из которых количество ваз будет увеличиваться, вы получите приз.

Royal Gardens

В начале этого уровня вам нужно взять Багсом дудочку и сыграть несложную мелодию, нажав по одному разу кнопки X, O, □, △. После верного исполнения мелодии откроются ворота и вы сможете пройти дальше. Дойдите до трех разноцветных кнопок, которые охраняет мужик с кнутом. Нажмите на левую и идите, соответственно, влево. Пройдя по небольшому лабиринту, зайдите в проход. Если у вас кончилось время, вернитесь и нажмите на кнопку еще раз. Пройдя в дверцу, разбейте вазы, стоящие по





углам, и, взяв все полезные предметы, подойдите к большому деревянному ящику. Тазом отодвиньте его и им же просверлите норку для кролика. Заберитесь Багсом в норку и ударом головы (кнопка **X**) выдвиньте из земли четыре блока. Теперь возьмите дудочку и сыграйте мелодию, нажимая кнопки, изображение которых находится на блоках (**O**, **Δ**, **X**, **□**). Теперь залезьте по веревке на колонну и возьмите жемчужину, затем вернитесь к трем разноцветным кнопкам и нажмите на правую. Пройдите по лабиринту вправо и зайдите в еще одни ворота. Обойдя здание, станьте одним персонажем на одну из двух норок, а другим подойдите и ударьте по человечку в цилиндре (это Потерянный во Времени). Теперь зайдите в это здание. В нем вы увидите водоем и четыре кольца. Поднимите Багса и швырните его в каждое кольцо, после чего возьмите дудочку и сыграйте мелодию (**Δ**, **□**, **O**, **X**). Сыграв, поднимитесь по канату и возьмите вторую жемчужину. Далее вернитесь и нажмите среднюю кнопку. Теперь пройдите вперед и пройдите сквозь

очередные ворота. Пройдите за колонну и найдите за ней араба, который бежит со ска тулкой. Подождите, пока он станет под висящей на воздушном шарике наковальней, и выстрелите по шарiku морковкой. Когда его придавит, подойдите к нему и посмотрите последовательность кнопок, которые нужно нажать, играя мелодию. Сыграв ее, залезьте на колонну и возьмите последнюю жемчужину. Теперь вернитесь к трем статуям львов и возьмите монету с изображением босса уровня. Затем вернитесь в основную зону.

Babba's Cave

В этом уровне вам нужно уничтожить босса. Однако, чтобы к нему попасть, вам придется изрядно потрудиться.

Итак, в комнатке с водой нырните и нажмите на кнопку, находящуюся посередине водоема. Теперь, пока не закончилось время, вам нужно успеть собрать все кольца, выплывшие из ящиков.

В комнате со львами, где вам предложат угадать цвета пластин в полу (нажимать их нужно в любой последовательности, но сначала один цвет, затем другой и так далее), ячейки расположены следующим образом:

К	З	С
Ж	З	К
К	Ж	С
Ж	З	С

К – ячейка красного цвета;

З – зеленого;

С – синего;

Ж – желтого;

Чтобы взять Потерянного Во Времени в этом уровне, вам нужно, едва увидев его (такой черно-белый человечек в цилиндре), спрыгнуть вниз и стать на кроличью норку, преградив ему путь к бегству. После этого вы можете спокойно подойти к нему и, ударив, отправить его назад, в свою эпоху.

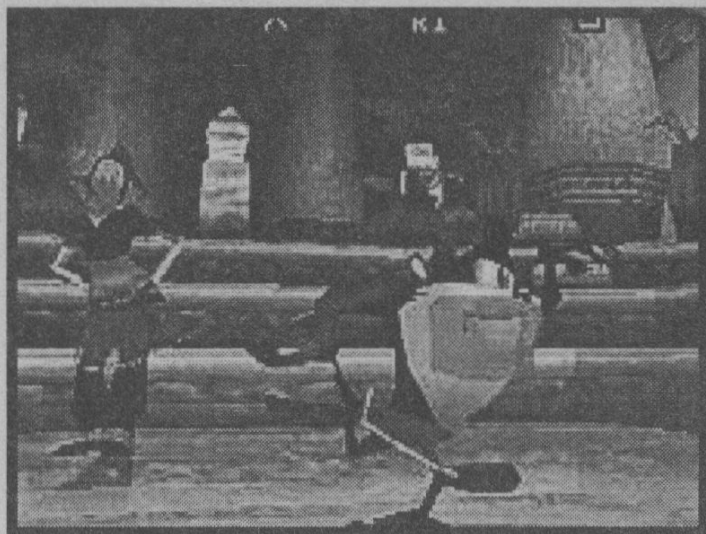
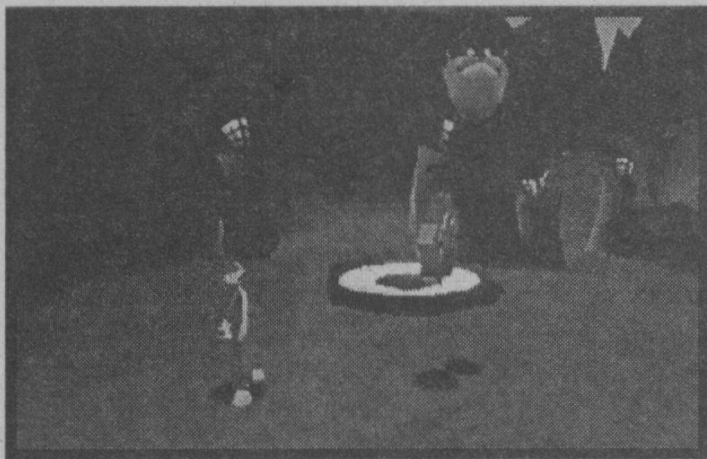
Также в уровне просто огромное количество сундучков с морковью и шестеренками. Так что побегайте и отыщите их всех. После того, как вы все соберете, самая пора заняться боссом. Чтобы попасть к нему, вам нужно поднять со дна одной из пещер пять мостиков. Для этого



вам придется накормить все статуи львов в уровне морковкой. Делается это очень просто: вы стреляете в открытую пасть статуи морковкой. В комнате с тремя статуями львов и кнопками перед ними вам придется сначала покрутиться на кнопке, затем переключиться на Багса и выстрелить. Последняя группа статуй спрятана в кроличьей норке – прыгнув в нее, вы попадете в пещеру с пятью статуями и пираньями. После того, как вы накормите морковью все статуи, откроется проход в пещеру босса. Чтобы уничтожить Баббу – так зовут босса этого уровня – вам нужно подманить его к тому месту, где упадет сундук. Когда после удара по голове босс временно будет в «отключке», станьте кроликом на одну из кнопок. Теперь поднимите Баббу Тазом и пройдите в тот угол, какая кнопка нажата (если нажата правая верхняя, то, соответственно, и идти нужно в правый верхний угол). Бросьте босса в гонг. Повторите эту операцию четыре раза и он будет повержен. Вернувшись в основную зону, возьмите хрустальную шестеренку (она находится на одной из стен) и вернитесь в Бабуле. После этого зайдите в последнюю зону (она находится за воротами справа).

Пятая Зона – Transylvanian Era

В этой зоне Таз получит свою последнюю способность – летать по воздуху, правда, с помощью жевательной резинки. Итак, теперь, когда вы видите автомат для продажи жвачки, подойдите к нему и покрутитесь. Оттуда вылетит жвачка (а вы чего ожидали?). Возьмите ее (кнопка Δ) – и Таз взлетит. Чтобы он летел



вверх, ему нужно постоянно поддувать воздух, делается это с помощью кнопки **X**.

Ghost Town

Здесь, чтобы получить монетку с изображением босса уровня, вам придется изрядно потрудиться. Для начала найдите одного из четырех амбалов-зомби, убить которых невозможно, и приведите его к «мозгопересаживающей» машине (это такая штука, стоящая на площади, похожая на весы). Сделайте так, чтобы он (зомби) стал под одну из двух трубок. Когда последняя присосется к его голове, станьте под вторую любым персонажем. Когда пересадка мозгов закончится, вы будете управлять этим самым амбалом. Теперь вам нужно найти дверь с изображением колокола такого же цвета, как и зомби, и выбить ее. Затем поднимитесь на самый верх колокольни и ударьте по колоколу. После этого вернитесь к «мозгопересаживающей» машине и вернитесь в свое нормальное состояние. После этого найдите зомби другого цвета и выбейте другую дверь. После того, как вы ударите в три колокола, откроется решетка, и вы сможете взять монету с изображением босса уровня.

The Rugby Game

– Здесь вам предоставится возможность сыграть в очень популярную в Америке игру – регби – с двумя весьма милыми зомби. Правила

игры просты — хватаешь мяч и забиваешь его в ворота. Управление — как и в предыдущих играх: □ — бросок (если персонаж с мячом) и удар (если без мяча).

Zoovania

Обойдя водоем, выстрелите морковкой в колокол над решеткой. Когда она откроется, пройдите дальше и спуститесь по лестнице. Выйдя на поляну, где все решетки закрыты и вроде как пойти некуда, станьте на правый круглый рисунок на асфальте и выстрелите морковкой по указателю. Повернувшись, он откроет дверцу напротив вас. Зайдите в нее и пожуйте жевательной резинки. Перелетев на противоположную сторону, нажмите на кнопку с изображением часов и возвращайтесь назад. Выстрелив по указателю еще раз, зайдите в следующую дверцу. Здесь нужно нажать на кнопку у бассейна, за десять секунд доплыть и нажать вторую кнопку, находящуюся на дне. Нажав, вылезьте из воды и нажмите на появившуюся кнопку с часами. Вернувшись, снова выстрелите по указателю. И зайдите в очередную дверцу. Здесь вам нужно будет передвинуть две клетки с обезьянами так, чтобы они нажали на кнопки. На третью кнопку станьте Тазом. Теперь кроликом запрыгните в фонтан. На другой стороне нажмите на кнопку с часами и, взяв всякие полезные штуки, вернитесь. В последний раз выстрелите по указателю и зайдите в последнюю дверцу. Здесь летает Потерянный Во Времени — сбейте его морковкой и стукните, чтобы он вернулся назад. Потом с помощью жвачки подними-



тесь на скалу и снова поднимитесь. Разбив все вазы и собрав предметы, нажмите на последнюю кнопку с часами.

Итак, наступила ночь. Пройдемся теперь по ночному зоопарку. Идите обратно на полянку, где стоит указатель. Теперь все дверки открыты, и вам не придется стрелять по нему. Войдя в первую дверцу, вы обнаружите гигантские цветы-людоеды. Перелетите мимо них на противоположную сторону и вызовите Багса. Оставив его там, перелетите обратно. Теперь переключитесь на кролика и выстрелите морковкой по птеродактилю, держащему золотую шестеренку. В следующей дверце сбросьте в бассейн бомбу и возьмите шестеренки из мидий. Зайдя в следующую дверцу, возьмите шестеренки из клеток и возвращайтесь. Наконец, зайдя в последнюю дверцу, опять поднимитесь на скалу. Вы увидите огромное трехголовое растение. Разбейте что-то, напоминающее ракушку, повертевшись возле нее Тазом, и Багсом возьмите в ней пилюлю. Бросьте пилюлю в одну из голов растения, затем разбейте вторую «ракушку» и бросьте вторую пилюлю во вторую голову, то же самое сделайте с третьей пилюлей и, пройдя через ставшее безобидным растение, возьмите в пещере монетку с изображением босса уровня. Пройдите вглубь пещеры, и вы окажетесь в основной зоне.

Haunted River

В этом уровне вам нужно будет проплыть по реке кошмаров, кишящей громадными аллига-

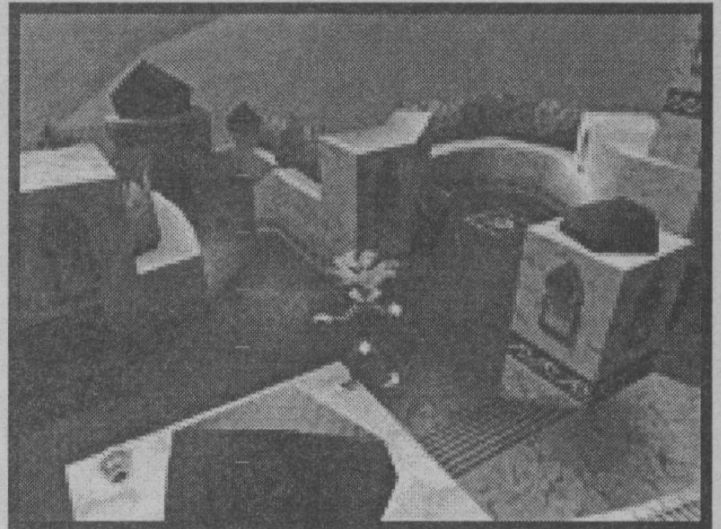




торами, оживающими корягами и прочей нечи-
стью. Управление очень простое: О – пригнуться-
ся, X – подпрыгнуть. Главное в этом путеше-
ствии – не попадать в воронки, так как вы сра-
зу теряете жизнь. Поэтому объезжайте их сто-
роной. И вообще, в этом уровне старайтесь не
жадничать, иначе дело плохо кончится. Когда
доплывете до конца, вы получите монетку с
изображением босса уровня.

Coint's Castle

Зайдя в замок, пройдите по черному пятну
(тени), расположенному на полу справа. Когда
спустится что-то типа подъемника, за-
беритесь на него и поднимитесь вверх. Под-
нявшись, прыгните в нишу рядом с вами и
нажмите в ней на кнопку. Теперь поднимитесь
на втором подъемнике (он находится у
левой стены) и переключите рычаг. Зайди-
те в открывшуюся дверь. Поймайте чело-
вечка в цилиндре, проще всего это сделать
так: подойдите Багсом достаточно близко к
нему, но не настолько, чтобы он испугался
и побежал. Затем переключитесь на Таза и
тоже подойдите, но не очень близко. Пере-
ключившись на кролика, вспугните чело-
вечка и сразу же переключайтесь обратно, и,
догнав его, ударьте, чтобы выбить перыш-
ко из его рук (впрочем, можете попытаться
просто догнать его – такое тоже возможно).
Выбив перышко из рук человечка, станьте
Тазом на крышку котла, а Багсом возьмите
перо и пощекочите трех спящих драконов.



После этого сразу же переключайтесь на
Таза и, когда крышка достигнет самого вер-
ха, спрыгните в нишу в стене и, нажав на
кнопку, поверните два рычага. Теперь спус-
титесь и, полетав на жвачке, соберите все
предметы в нишах. После этого зайдите в
открывшуюся дверь.

Здесь вас и поджидает последний главарь
игры, этаким коротышка с большими усами.
Посмотрев очень веселый ролик, вы присту-
пите непосредственно к схватке с этим ковар-
ным усатым типом. Как ни странно, но этот
босс ничего особого, в плане сложности, из
себя не представляет. Главное – вовремя
увернуться от его атак, а в момент, когда усач
«отдыхает», подбежать и пнуть злодея. Пос-
ле того, как вы справитесь с этим боссом, смо-
жете насладиться великолепной концовкой
этой замечательной игры.

