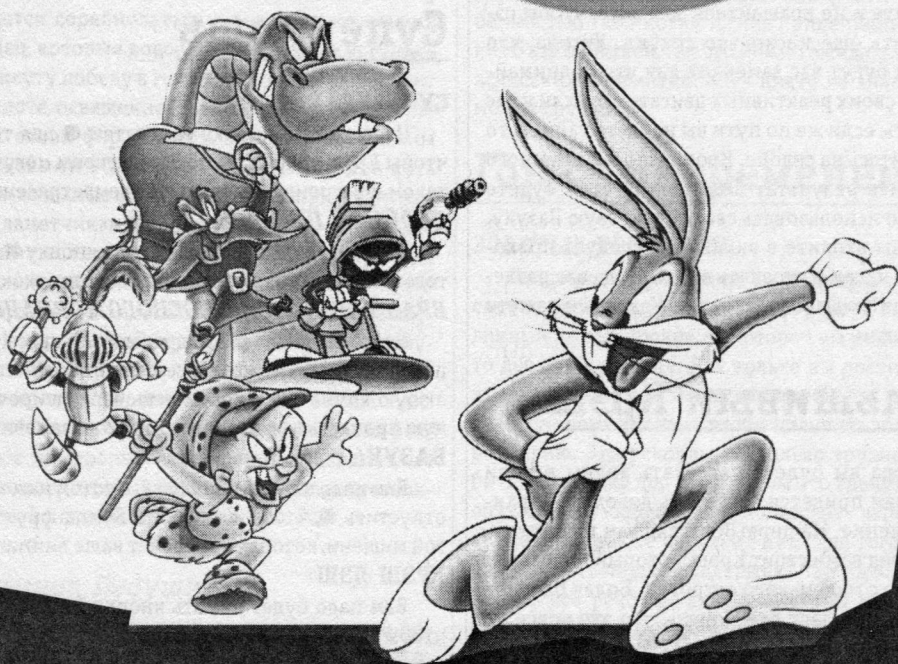


[bugs bunny: lost in time]

Bugs Bunny: *Lost in Time*



Предметы

Багс может получить большую часть предметов, таких как Морковки и Будильники, просто прогулявшись по ним. Для других, например, Бомб или Факелов, требуется воспользоваться кнопкой Action (R1), чтобы взять их, и кнопкой Throw («квадратик»), чтобы воспользоваться ими.

Морковки

Радость Багса, Морковки, встречаются в игре повсюду. 99 Морковок при игре на любом этапе приносят вам Золотую Морковку в главной зоне этого Временного Периода. Получив ее, собирайте Морковки только для того, чтобы пополнять Счетчик Морковок Багса. Запомните, если вы берете Морковку, когда Багс не ранен, тем самым вы напрасно расходуете здоровье, которое могло бы пригодиться вам в будущем. Старайтесь сохранять в резерве несколько Морковок на каждом уровне. При возвращении на уровень Морковки каждый раз восстанавливаются.

Золотые Морковки

Всего их в игре 333 штуки. Они предназначены для того, чтобы открывать особые уровни в каждом Временном Периоде. Многие Золотые Морковки спрятаны в укромных уголках. Чтобы получить другие, нужно изрядно поломать голову. Всегда тщательно осматривайте пространство вокруг. Морковки часто висят над ящиками или в ящиках.

Будильники

Вы сможете найти в игре 124 Будильника. Большая их часть не спрятана, но дается в награду за выполнения какого-либо задания (например, за выигрыш гонки или за то, что вы нашли все ящики АСМЕ). Вы в любое

время можете нажать Start, чтобы посмотреть, сколько Будильников собрал Багс к этому времени. Каждый неоткрытый уровень в главной зоне Временного Периода сопровождается титром, из которого вы можете узнать, сколько нужно набрать Будильников, чтобы попасть на него.

Ящики АСМЕ

На большей части уровней Мерлин будет требовать от вас, чтобы вы нашли от пяти до десяти ящиков АСМЕ для получения еще одного Будильника. Пните ногой ящик, используя кнопку «квадратик», чтобы разбить его и получить желаемое. Ящики часто спрятаны в углах или в таких местах, до которых трудно добраться, поэтому внимательно осматривайте окрестности. Запомните, что головоломку с ящиками АСМЕ каждый раз придется решать сначала, если вы покинули уровень, а потом решили вернуться на него. Если до того, как покинуть уровень, вы не закончили поиски, вам придется по возвращении разбивать каждый ящик снова.

Факелы

Факелы обычно играют роль в головоломках, связанных со временем. Вам нужно подобрать не зажженный Факел, зажечь его при помощи находящегося поблизости огня и использовать его для того, чтобы зажечь что-нибудь где-нибудь до того, как истечет отведенное для этого время. Багс имеет привычку терять Факел там, где ему причиняет вред враг или какое-нибудь препятствие. Поэтому имеет смысл очистить от них зону до того, как начинать решать головоломку с Факелом.

Штурвалы и Ключи

Обычно для того, чтобы открыть запертые двери или секретные проходы, Багсу необходимо найти Ключ или Рулевое Колесо.

Часто их можно найти у уродов с дубинками, пиратов или в сундуках с сокровищами. Когда вы получаете Ключ, его изображение появляется в нижней части экрана. Поднесите его к замочной скважине запертой двери, а потом воспользуйтесь кнопкой Action, чтобы повернуть. Рулевое Колесо нужно поднимать, используя кнопку Action, и поместить его возле пустой стойки (снова при помощи кнопки Action). Когда оно окажется на месте, ударьте по нему ногой, чтобы открыть новый проход.

Все необходимые движения

Большая часть движений, доступных Багсу, очень проста, но иногда для решения задачи требуется выполнить конкретное движение, вызывающее трудности.

Отскоки, хождение на цыпочках, удары ногами и толчки

Эти базовые действия выполняются при движении вперед. Отскок от врага приводит его в замешательство и дает вам преимущество. Хождение на цыпочках позволяет пройти по хрупким половицам. Нажимая кнопку R1, вы можете передвинуть предметы (обычно это ящики) в такое место, откуда по ним можно куда-нибудь забраться.

СОВЕТ

Во многих случаях нужно складывать ящики, и если не знать, как это правильно сделать, можно испытать разочарование. Чтобы поставить ящики друг на друга, сначала поднимите один из них при помощи кнопки Action (R1), потом прыгните на другой ящик и станьте в центре. Снова воспользуйтесь кнопкой Action, чтобы опустить ящик, который вы держите. И не забудьте, что вы

можете построить пирамиду из ящиков в одном месте, а потом передвинуть ее целиком в другое.

Уши в роли пропеллера

Удерживайте кнопку ●, находясь в воздухе, чтобы продлить полет. Вы также можете использовать уши Багса на любой скользкой поверхности, чтобы удерживать равновесие.

Кувырок вперед

Нажмите кнопку L1, чтобы выполнить кувырок вперед. Этот прием поможет Багсу проникнуть в небольшие отверстия, такие как туннели. А против некоторых врагов кувырок действует лучше, чем отскок.

Бросок

Бросок – один из самых важных боевых приемов на многих уровнях, особенно против более крупного противника. Правда, точно попасть в цель не очень легко. Лучше всего применять прием так: бежать точно к цели, потом остановиться и выполнить бросок. Если это не сработает, разверните Багса по кругу и повторите атаку. Обычно это эффективнее, чем стараться повернуться на месте. Для броска нажмите кнопку ■.

Глазами Багса

Нажмите кнопку ▲, чтобы увидеть игру глазами Багса. Это бывает полезно, когда нужно отыскать в новом помещении скрытые объекты, такие как Золотые Морковки, подвешенные у потолка. А также используйте эту возможность, когда нужно оценить расстояние для прыжка.

Особые предметы

На многих уровнях вам придется столк-

нуться с серыми символами на полу. Это место, где вы должны активизировать особые заклинания, которые Багсу даст Мерлин во время приключения. Во многих случаях вы не сможете завершить уровень, пока не получите необходимое заклинание на более позднем уровне. Ниже приведено описание заклинаний и их местонахождение.

СОВЕТ

Постарайтесь продвинуться по уровню как можно дальше, даже если у вас нет заклинания, чтобы закончить его. Во многих случаях вы найдете в доступных местах достаточное количество Золотых Морковок и Будильников, чтобы открыть новые области.

Фокус-покус!

Заклинание «Фокус-покус!» дает вам вентилятор, с помощью которого вы сможете добраться до новой платформы или уступа. Это заклинание вы найдете на уровне «Тайна Кэррот-Хенджа» ("The Carrot-Henge Mystery").

Сезам, откройся!

Это заклинание вы найдете также на уровне "The Carrot-Henge Mystery". Используйте его для того, чтобы открывать секретные двери.

Olly-Olly-Oxen Free!

Это заклинание позволит вам выполнять сверхвысокие прыжки. Вы найдете его во Временном Периоде «Средневековье».

Волшебная мелодия

Это заклинание вам даст Мерлин на уровне «Как добраться до Альбукерка?». Оно даст возможность Багсу насвистывать мелодию, что в некоторых местах приведет к совершенной некоторым действиям.

Главные злодеи и их приспешники

В игре вы столкнетесь с широким ассортиментом мультипликационных злодеев и их любимцев, начиная с гоблинов и заканчивая зелеными пришельцами. Их можно разделить на несколько категорий в зависимости от того, как с ними лучше бороться.

Против некоторых рыцарей, пещерных людей и других не очень крупных злодеев сначала нужно применить отскок, а затем удар ногой, чтобы убрать их с дороги. С этими персонажами у вас не будет много хлопот.

Более крупных гоблинов, террористов, зеленых пришельцев и пиратов таким способом уничтожить нельзя. Но они тоже оказываются сбитыми с ног и оглушенными на достаточно долгое время, чтобы Багс смог проскользнуть мимо них. В других случаях нужно применять находящийся поблизости Молоток или другое оружие. И вообще, против одних и тех же врагов в разное время приходится применять разные стратегии борьбы. Конкретные методы приводятся в описании уровней.

Главные злодеи, такие как Марвин и Джосмит Сэм, имеют тенденцию появляться в конце уровня. Обычно в углу экрана появляется счетчик энергии этого противника, позволяющий вам определить, сколько нужно нанести ударов. Как одержать над ними победу, смотрите в описании.

Общие советы к игре

Смена обзора

Меняйте обзор, чтобы осмотреть новое помещение или место в поисках предметов.

Золотые Морковки часто плавают над головой.

Прыжки

В трехмерном мире прыжки могут вызвать затруднения. Перескакивая по головам динозавров или льдинам, следите за тенью Багса, чтобы оценить, где находится место приземления, и только тогда отпускайте кнопку Jump (Прыжок).

Поединки со злодеями

Часто, чтобы одержать победу над главными злодеями, нужно освоить какой-нибудь специальный прием. Обычно ответный бросок пушечного ядра или бомбы – это как раз то, «что доктор прописал».

Получение всех Морковок

Чтобы получить все Золотые Морковки в какой-то зоне, вы должны победить всех врагов в этой зоне. Некоторые противники отдают Золотую Морковку только в том случае, если вы поймете, как разделаться с ними навсегда.

Приведение врага

в замешательство

После отскока от врага для приведения его в замешательство, отпрыгните от него в сторону, а затем кружите возле него, чтобы нанести удар ногой.

Заставляйте

их преследовать вас

Заставляйте более крупных врагов бежать за вами по широкой дуге. Когда они остановятся, чтобы перевести дыхание, продолжайте бежать по кругу, стараясь зайти к про-

тивнику в тыл и нанести хороший пинок.

Тренировка на уровне Nowhere (Нигде)

Тренировочный курс позволит вам получить доступ к первому Временному Периоду, «Каменному Веку». В дополнение к 10 Золотым Морковкам, которые вы должны собрать, чтобы получить ваш первый Будильник, по уровню разбросаны еще пять обычных Морковок. Используйте проведенное здесь время для того, чтобы привыкнуть к кнопкам управления, изучить прыжки, особенно через водные преграды, освоить отскоки от голов противника и нанесение удара ногой при заходе в тыл.

The Stone Age Каменный Век

Пещерные люди и динозавры, которые повстречаются вам в этом путешествии во времени, позволят вам проверить приобретенное мастерство. Не забывайте посматривать вверх и вниз, так как именно там спрятались Золотые Морковки и Будильники.

Wabbit on the Run

На бегу

Будильники: 9

Золотые Морковки: 22

Двигайте вперед огромный камень, чтобы добраться до Золотой Морковки наверху. Подвиньте камень дальше, чтобы забраться на уступ. Там вас ждет Будильник, три Золо-

тых Морковки и несколько обычных Морковок.

Совет: Нажимая L1, подкатывайтесь под низко расположенные объекты, чтобы взять какой-нибудь предмет, например, Будильник под батутом.

Нажмите X, чтобы перепрыгнуть через динозавра. После победы над первым пещерным человеком остерегайтесь камней, скалывающихся с соседнего холма.

Проберитесь под землей на другую сторону. Когда будете брать Будильник, не пораньтесь о кактус. Потом подпрыгните, чтобы взять Золотую Морковку.

Прокатитесь на голове динозавра до Золотой Морковки, а потом перепрыгните на противоположную сторону. Возьмите там Золотые Морковки и Будильник. Затем вернитесь к батуту и доберитесь до первой Контрольной Точки.

Не позволяйте пещерному человеку поймать вас на мосту. Проще справиться с ним на твердой земле. Возьмите Золотую Морковку у трамплина внизу. Увидев отверстие среди зелени на склоне холма, выполните кувырок вперед, чтобы взять спрятанный Будильник. А также поищите на уступах внизу и слева Золотые Морковки.

Справившись с болваном, сделайте так, чтобы наковальня упала на землю. Потом запрыгните с нее на уступ.

Проехав по головам динозавров и проскакав по столбам, доберитесь до следующей Контрольной Точки. Там вас ждет Золотая Морковка и Будильник. Отскачите от следующей головы, чтобы взять Будильник на соседнем плато.

Когда появится голова динозавра, прыгните на нее, а потом перепрыгните на следующего динозавра. Так вы доберетесь до еще одного Будильника и двух Золотых Морко-

вок. Пещера приведет вас к Скале Птеродактилей. Поезжайте на голове динозавра дальше, чтобы схватить Золотую Морковку.

Обойдите сзади огромные зубы, чтобы взять Будильник и Золотую Морковку, и не пропустите Морковку за кустом слева. Удерживая кнопку ●, пройдите на цыпочках мимо птеродактиля. Возьмите Будильник и Золотую Морковку. Выход находится прямо рядом с костлявой птицей, но вы еще не сделали все, что могли, вам рано покидать этот уровень. Не пропустите Золотую Морковку, расположенную под выходом. Спрыгните на уступ, чтобы взять ее. Теперь можно уйти.

Guess Who Needs a Kick Start

Догадайтесь, кому нужен стартовый пинок

Будильники: 1

Золотые Морковки: 5

Чтобы на этом уровне победить Элмера, вспомните мультфильм: что так и подмывает сделать, когда видишь охотника, наклонившегося к кроличьей норе?..

Нужно проделать такой трюк: нырнуть в кроличью нору, чтобы заставить Элмера заглянуть в нее. Затем вы можете выскочить из другой норы и нанести ему удар по заднице. После каждого из трех ударов Элмер выпустит несколько Золотых Морковок. В конце концов, он выпустит Будильник.

Совет: Если вы позволите Элмеру ткнуть вас один раз копьём, ему придется изменить направление, а вы сможете нырнуть в кроличью нору. Когда он засунет свою голову в нору, чтобы исследовать ее, быстро выскочите позади него, чтобы нанести удар.

[bugs bunny: lost in time]

Wabbit or Duck Season?

Сезон охоты на кроликов или на уток?

Будильники: 1

Помните мультфильм? Поменяйте надписи на "Duck Season" («Сезон охоты на уток»). Чтобы получить Будильник, вы должны за ограниченное время перевернуть больше табличек, чем Даффи Дак.

Совет: Пните ногой достаточное количество табличек, чтобы вести в счете, а затем следуйте за Даффи, пиная те таблички, которые он перевернет. Если вы будете поспевать за ним, то выиграете. Вы также можете нанести пару ударов Даффи, чтобы немного отвлечь его от дела.

Magic Hare Blower

Волшебный Заячий Вентилятор

Будильники: 14

Золотые Морковки: 31

Этот уровень выглядит ужасно знакомым. Он такой же как "Wabbit on the Run". Но сейчас ночь, и вам откроется несколько новых зон.

Запрыгните на уступ за ящиком АСМЕ, Будильником и Золотой Морковкой. Вам необходимо заклинание «Фокус-покус!».

Не пропустите Золотую Морковку и Будильник возле старта. Подвиньте валун, чтобы добраться до них. Потом прыгните на динозавра и избавьтесь от нескольких скорпионов.

Придерживайтесь правой стены, чтобы не попасть под обломки скалы. Затем заберите

тесь в кроличью нору за Золотой Морковкой. Будьте осторожны, забирая Будильник, затем прокатитесь на голове динозавра. Соберите Золотые Морковки и не упустите случай воспользоваться заклинанием «Фокус-покус!», чтобы получить Будильник, находящийся над качающейся скалой.

Вскочите на самый высокий батут, потом прыгните к Контрольной Точке. После моста возьмите Золотую Морковку над батутом, другую отберите у пещерного человека. Подкатитесь под стену с правой стороны, чтобы добраться до ящика АСМЕ. Не пропустите Будильник на нижнем уступе.

Оттолкнитесь от упавшей наковальни, чтобы добраться до верхней платформы. Воспользуйтесь еще одной наковальней, чтобы собрать закуску. Потом ударьте ногой по дереву, чтобы получить еще одну Морковку. Внизу справа за Контрольной Точкой спрятан Будильник. Оттолкнитесь от пещерного человека, чтобы перебраться на следующую платформу. Прыгайте через огонь, чтобы все видели, какой вы крутой. Потом пройдите по дорожке из пеньков.

Заклинание «Фокус-покус!» приведет вас к неплохим подаркам. Проблема только в том, что мост под вами рухнет.

Совет: Хрупкий мост восстановится, поэтому вернитесь к нему несколько раз, чтобы собрать все подарки.

Старайтесь приземлиться на ближней части моста, а потом бегите по нему, пока доски не исчезнут. Вы также можете использовать в качестве пропеллера свои уши, чтобы приземлиться на мосту, а потом на цыпочках пройти по нему.

На следующей платформе ударьте по дереву ногой, чтобы получить еще одну Золотую Морковку. И не забудьте про ящик АСМЕ.

Прокатитесь на головах двух динозавров до следующего уступа. Соберите подарки, прыгая с валуна или придвигая его к ним. Не пропустите Золотую Морковку и Будильник за огромными зубьями. Приблизившись к птеродактилю, идите на цыпочках к находящемуся за ним Будильнику. Спрыгните на знак «Фокус-покус!», и возьмите еще один ящик АСМЕ. Заклинание доставит вас к Контрольной Точке.

Не нужно бить ногами наклонившийся ящик. Залезьте в находящуюся под ним кроличью нору. Над первыми двумя вентиляторами находятся ящики АСМЕ. Если самый верхний ящик АСМЕ – ваш последний ящик на этом уровне, то над вентилятором появится Будильник. Переберитесь по качелям на следующий уступ и понаблюдайте за падающими наковальнями.

Остерегайтесь валунов, затем выполните кувырок вперед, чтобы попасть в виднеющийся впереди вход. Потом еще раз выполните кувырок вперед. Воспользуйтесь заклинанием «Фокус-покус!», чтобы запрыгнуть на уступ. Затем перемещайтесь по столбам, как по лестнице. К последнему Будильнику и Золотой Морковке идите на цыпочках, возле них дремлет птеродактиль.

The Pirate Years

Во времена пиратов

В этом Временном Периоде Багса поджигают пушечные ядра, головорезы и пещеры с сокровищами. Капитану Сэму вряд ли понравится, что какой-то длинноухий вторгся на его территорию. Поэтому приготовьтесь к встрече с многочисленными пиратами, а также к решению нескольких головоломок.

Hey... What's Up, Doc?

Что случилось?

Будильники: 9

Золотые Морковки: 17

Нанесите удар ногой по сундуку, чтобы получить несколько Морковок. Внизу под дорожкой вы найдете ящик АСМЕ.

Затем нанесите удар по Рулевому Колесу, чтобы опустить подъемный мост. Внимательно следите за сундуком с Будильником. Ударьте по нему ногой, когда сундуки перестанут перетасовываться.

Совет: Если из какого-нибудь сундука выскочит пират и бросится за вами в погоню, ускользните от него по подъемному мосту. Это заставит его вернуться в сундук и позволит вам продолжить решение головоломки.

Ударьте краба ногой, чтобы получить Морковку. Вы можете забраться на высокие ящики или отскочив от головы краба, или поставив друг на друга ящики в углу.

Используйте кнопку R1, чтобы подвинуть два больших ящика к ящику АСМЕ. А потом воспользуйтесь маленькими зелеными ящиками, чтобы забраться наверх. Затем затащите один из маленьких ящиков наверх, чтобы добраться до сундука с сокровищами и Будильника.

Выполните отскок на раковине, чтобы открыть ее. Возьмите жемчужину и бросьте ее в цель. Нужно проделать это три раза, чтобы опустить мост. Перепрыгнув через бочки, нанесите удар по Рулевому Колесу, чтобы опустить следующий мост. Возьмите Факел, чтобы поджечь Бочонок с Порохом, стоящий возле пирата. Остерегайтесь катящихся бочек.

Совет: Когда будете брать Факел, встаньте так, чтобы видеть спуск. Старайтесь уклоняться от бочек, а не прыгать через них. Можно спрятаться от катящихся бочек за Бочонком с Порохом. Нажмите кнопку «квадратик», чтобы поджечь Бочонок, а потом бегите прочь.

Когда вы заманите пирата в то место, куда падает тень, на него свалится якорь, а вы получите Будильник. Потом отодвиньте два стоящих друг на друге ящика с кроличьей норы, ведущей к ближайшему острову. Там вы найдете Золотые Морковки.

Одержав победу над крабами, используйте ящики, чтобы добраться до Будильника в синем сундуке. А чтобы получить ящик АСМЕ, вам придется поставить друг на друга три зеленых ящика.

Удрав от пирата, отодвиньте ящик и вкатытесь в появившееся отверстие. Нанесите удар по Рулевому Колесу, чтобы опустить следующий мост. У Контрольной Точки, чтобы получить ящик АСМЕ, затащите маленький зеленый ящик на большой.

Совет: Повстречавшись с двумя крабами, расправляйтесь с ними по одному, чтобы не угодить в ловушку между ними. Начинайте с ближайшего, надеясь, что вам удастся избежать его клешни.

Вам понадобятся жемчужины из раковины у Контрольной Точки, чтобы поразить три цели. Потом быстро перенесите Факел по бочкам к взрывчатке на острове. По кроличьей норе переберитесь на Остров Акул. На острове возьмите одну из пиратских бомб и бросьте ее в пирата, нажав кнопку «квадратик». Чтобы избавиться от него, потребуется пара бомб. По ходу дела из воды появится еще несколько бочек.

Разбив ящик с костями, бросьте угоще-

ние акуле. Быстро прыгните на столб, оттуда - на бочки, и переберитесь по ним на остров. Затем поищите остров с Контрольной Точкой.

Вдоволь наскакавшись по крабам, перейдите к раковинам. Перебирайтесь по шестам на большой остров, выжидая, когда пират минует выбранный вами шест. Возьмите Факел и подожгите Бочонки с Порохом, чтобы получить несколько Золотых Морковок. Затем поищите Контрольную Точку.

Возьмите Факел и подождите, пока преследующий вас пират остановится перевести дух. Поджарьте его и поднимите Рулевое Колесо. После того, как приладите его и повернете, отправляйтесь по кроличьей норе к следующему мосту.

Совет: Ищите Рулевое Колесо? Вы получите его, победив пирата, преследующего вас на большом острове.

В сундуке впереди находится Будильник, а Рулевое Колесо опустит еще один мост. Вернитесь через кроличью нору назад и пересеките большой остров (с пиратом и Факелом), чтобы найти этот только что опустившийся мост.

Расправившись с крабами, не пропустите Рулевое Колесо за углом. Поищите здесь также две Золотых Морковки, последний ящик АСМЕ и два Будильника. Чтобы добраться до последнего синего сундука, вам придется поставить друг на друга четыре маленьких ящика. Бросьте по две бомбы в каждого из трех пиратов.

Совет: Гоняйтесь только за теми черными бомбами, которые шипят. Бомбы, которые вспыхивают в воздухе красным и черным, взрываются при соприкосновении.

Спуститесь в следующую нору, чтобы

встретиться с Сэмом. Вам нужно бросить в него несколько подожженных Бочонков с Порохом, чтобы он отправился паковать вещи. По дороге он отдаст вам последний Будильник.

Совет: Каждый ящик, в который Сэм упадет ядром, утонет. Поэтому позволяйте Сэму стрелять в вас, пока вы находитесь на ящике в заднем ряду. Затем быстро перепрыгните в передний ряд поближе к Сэму.

Когда Сэм бросит в вас Бочонок с Порохом, бросьте его ему обратно. Затем быстро отпрыгните в задний ряд, чтобы избежать ярости Сэма. Повторяйте эту процедуру до тех пор, пока Сэм не перестанет это делать.

When Sam Met Bunny

Когда Сэм Встретил Банни

Будильники: 1

Золотые Морковки: 2

Когда вы встретитесь с Сэмом, нужно, чтобы вы его победили и на палубе и под палубой. На палубе вы можете бросать в него пушечные ядра. Под палубой соберите все Морковки, бросая бомбы обратно в Сэма.

Возвращайте пушечные ядра отправителю. Хватайте их, двигая пушку, затем отправляйте их обратно, нажимая кнопку «квадратик». Вы должны попадать в те части корабля, которые начинают сверкать после того, как вы схватите ядро. Передвиньте пушку так, чтобы быть поближе к сверкающей части, потом стреляйте.

Потом приготовьтесь возвращать обратно на корабль Бочонки с Порохом, нажимая кнопку «квадратик». Возможно, чтобы собрать все Морковки, вам придется повторить уровень.

Совет: Обработывайте пороховые погреба по одному.

Follow the Red Pirate Road

Следуя по пиратской дорожке

Будильники: 4

Золотые Морковки: 9

Это длинный и извилистый путь по пещерам Сэма. Над некоторыми задачками придется поломать голову. Поэтому держите свои длинные ушки на макушке и постарайтесь не попасть в яму с лавой. Вы должны просто следовать за Джосмитом Сэмом в его пещеру и решить три головоломки, которые откроют ворота неподалеку от стартовой точки. Затем по кроличьей норе вы доберетесь до берлоги Сэма.

Чтобы открыть этот уровень, вы должны высоко подпрыгнуть, чтобы добраться до Рулевого Колеса. Оно открывает проход в горе, по форме напоминающей череп.

Повторяйте движения Сэма. С исходной позиции сначала прыгните на второй столбик слева, потом на крайний справа, потом на дальний посередине, и, наконец, на ближний посередине. Затем выполните отскок от крайнего столбика слева, чтобы войти в пещеру.

Сдвиньте ящики с кроличьих нор в точках, указывающих основные направления на компасе. Воспользуйтесь кувырком вперед, чтобы попасть в каждую нору.

Идите на запад, молодой человек, сбивая с ног скорпионов. Заберитесь на поставленные друг на дружку ящики, чтобы добраться до Рулевого Колеса и Золотой Морковки. Рулевое Колесо поднимет платформу, которая пригодится вам позднее. Возьмите из сундука Факел и зажгите его от огня на противополо-

ложной стороне комнаты. Затем прыгните к костру в центре и подожгите его. Проделайте все это, избегая скорпионов!

Затем идите в северную комнату. Пните пирата так, чтобы можно было отскочить от него наверх, к сундуку (в котором находятся Рулево Колесо и Золотая Морковка) и не зажженному костру.

Пните ногой пирата в штанах, возьмите не зажженный Факел в сундуке, зажгите его и, отскочив от брюха пирата, зажгите костер. Где-то на уровне поднимется еще одна платформа.

Войдите в восточную комнату. Здесь в сундуке вы найдете Рулево Колесо и Золотую Морковку. Вы должны закончить дела в западной и северной секциях, чтобы перебросить платформы через лаву. Прежде всего, очистите зону от этих кидающихся камнями скорпионов. Возьмите из левого сундука Факел, зажгите его и подожгите костер. Это оживит последнее направление на компасе. Затем поместите Рулево Колесо на опору. Ворота у стартовой точки уровня открываются.

Выберитесь наружу. Пират не доставит вам хлопот, просто обгоните его. Используйте Факел, находящийся с наружной стороны ворот, чтобы зажечь костер внутри. За это вы получите на компасе Будильник. Воспользуйтесь кроличьей норой, чтобы перейти в следующую секцию.

Чтобы взять Рулево Колесо, пните ногой сундук, пока пират находится в нем. В следующей секции остерегайтесь шариков лавы. Мимо еще одного пирата пройдите на цыпочках, потом пните ногой ящики, чтобы получить еще одно Рулево Колесо.

Идите направо от Рулевого Колеса. Быстро перепрыгните через разрушающиеся платформы к Рулевому Колесу. Потом идите налево и возьмите Будильник из пиратского сундука. Затем идите прямо к следующему

Рулевому Колесу. Сверните вправо, чтобы найти опору для Рулевого Колеса и еще одни ворота.

Затем пойдите направо и сразитесь со скорпионом. Воспользуйтесь Рулевым Колесом, чтобы поднять дорожку слева. Используйте еще одно Рулево Колесо, затем пните ногой дверь справа. Это приведет в движение дверь, за которой прячется Джосмит Сэм (возле начала уровня). Вернитесь назад и откройте дверь, которая теперь вращается в противоположном направлении, чтобы попасть в новую зону.

Теперь вам необходимо заклинание «Сезам, откройся!». Если оно у вас есть, то вы найдете сундук с сокровищами Джосмита, в нем Золотые Морковки и Будильник.

Повернув последнее Рулево Колесо в подземелье, войдите в открывшийся потайной ход и возьмите последний Будильник.

Mine or Mine?

Мина или Шахта?

Будильники: 10

Золотые Морковки: 41

На этом уровне нужно быстрее принимать решения и нажимать на кнопки, чем где-либо еще в игре. Приготовьтесь спуститься несколько раз в шахту, чтобы собрать все предметы.

В сундуке вы найдете Золотую Морковку. Проскочив сквозь струи водопада, вы получите еще несколько Золотых Морковок. Попрыгайте по раковинам и схватите три жемчужины, чтобы опустить морскую раковину. При этом снаружи поднимутся пригодные для прохода платформы.

Чтобы войти в следующее помещение, нужно выполнить кувырок вперед. Зажгите

все факелы и получите Будильник. У Золотой Морковки повернитесь кругом и пройдите через отверстие в стене. Там вы обнаружите ящик АСМЕ.

Разберитесь с бросающим в вас кокосы пиратом. Потом пните ногой его пальму. Вот так-то, молокосос!

Принесите горящий Факел к небольшому складу ящиков и подожгите Бочонок с Порохом.

Чтобы перебраться на другую сторону через ручей, придется прыгнуть на брюхо пирату. А чтобы добраться до Будильника, прыгните на бочку.

Совет: В конце путешествия по бочкам сбейте гвоздь, удерживающий веревку. Вы сможете воспользоваться ею позднее, чтобы добраться до стартовой точки.

Воспользуйтесь Факелом, чтобы подпалить задницу пирату, когда он сунется в сундук, чтобы достать Рулевое Колесо. В сундуках есть и Золотые Морковки. Рулевое Колесо откроет ворота возле стартовой точки. Возьмите Будильник и Золотую Морковку, а потом доставьте пару Бочонков с Порохом к заблокированному входу в шахту. Возьмите находящийся поблизости Факел и подожгите их...

Сядьте в вагонетку. Нажимайте X, чтобы перепрыгивать препятствия на дороге, собирать висящие наверху предметы и лупить по светофорам, переключающим стрелки. Остерегайтесь падающих шпал. Перепрыгивайте бочки.

Совет: Чтобы собрать все предметы, вам придется проехать по трассе несколько раз. Поэтому имеет смысл изучить ее и понять, как светофоры влияют на изменение маршрута.

Дорога совершенно лишена комфорта.

Нажимайте кнопку «кружок», чтобы проскользнуть под щитами, которые пираты держат довольно высоко. А через низко расположенные доски перепрыгивайте. Пираты всегда повторяют одни и те же движения, поэтому, когда вы их заучите, у вас не будет проблем.

Используя кнопки, управляющие направлением движения, наклоняйте вагонетку, чтобы брать Морковки из синих бочек, а также Золотые Морковки, валяющиеся возле полотна. Этим приемом можно воспользоваться и для того, чтобы избежать взрывов и пересечь участок пути, где разрушен один из рельсов.

Когда на вагонетке появится Джосмит Сэм, наклоняйте свою вагонетку, чтобы толкнуть его вагонетку на Бочонки с Порохом. Перепрыгивайте через бомбы, которые Сэм будет бросать перед вами на путь. В конце концов, вы сможете победить его и закончить приключение в этом Временном Периоде.

1930-ые

The "Big Bank Withdrawal"

Большое ограбление банка

Будильники: 6

Золотые Морковки: 15

Возьмите кость и бросьте ее на пол, чтобы занять делом Гектора. Потом подпрыгните на большой зеленой кнопке. Постарайтесь определить порядок, в котором появляется свет под панелями на полу. Скачите по панелям в соответствии с этим порядком. Подберите Золотые Морковки и идите дальше.

Заманите Магси под одну из падающих сейфов или под одну из сыплющихся бомб. Потом воспользуйтесь бомбами Рокки, чтобы разбить окна. Не забудьте про Будильни-

[bugs bunny: lost in time]

ки. Откройте найденным Ключом дверь и выполните кувырок вперед, чтобы пройти через нее. Избегайте падающих шкафов и перебросьте переключатель, чтобы привести в действие лифт. Попрыгайте на больших ящиках, чтобы получить Морковки и Бомбы. Поколотите ногой по сейфам, чтобы добыть дополнительные Морковки.

Бросьте бомбы в вооруженных мужчин и соберите Золотые Морковки. Затем войдите в комнату с Контрольной Точкой и возьмите бомбы, если они, конечно, вам нужны. Взорвите сейф, чтобы получить Будильник.

Отодвиньте шкаф, чтобы найти вора. Бросьте еще одну шутиху, потом хватайте Ключ и бегите к выходу. Возьмите из сейфа золотой блок и поставьте его на пьедестал вместо Будильника, чтобы открыть следующую дверь.

В углу вы найдете Молоток, который поможет вам избавиться от неприятного типа. Опрокиньте большой и маленький сейфы возле дисплея с Ключом. Заберитесь с Молотком наверх, чтобы разбить контейнер.

Похоже, что Молоток вам еще пригодится. Если вас запрут в комнате, разбейте им окно. Воспользуйтесь карнизом за окном, чтобы вернуться назад. За углом нанесите удар ногой по картине, чтобы попасть обратно в здание. Когда Магси начнет к вам приставать, дайте ему пинка, и он отлетит к подъемнику. Затем займитесь Рокки, задайте ему хорошую трепку. В награду вы получите последний Будильник и возможность подняться на уровень.

The "Greatest Escape"

Самый великий побег

Вы нашли убежище Рокки и Магси. Оно наполнено парнями, мечтающими поохотиться на зайцев. Для того чтобы закончить

этот уровень и собрать все ящики АСМЕ, вам необходимы заклинание "Olly-Olly-Oxen Free!" и Волшебная мелодия. Когда Мерлин даст их вам в награду, вернитесь сюда.

Чтобы попасть на уровень, заберитесь на фонарный столб. Бейте ногой по горшкам с цветами, чтобы дать по голове прячущимся в них болванам. Позвольте паукам спуститься на землю, затем попрыгайте по ним. В ящике над лестницей находится Будильник, а первый ящик АСМЕ вы найдете, поднявшись по лестнице.

Остерегайтесь разрушенных участков пола. Пройдите по доскам на цыпочках, чтобы взять Золотую Морковку. Будьте осторожны, за цветочным горшком притаился еще один негодяй. Берегитесь бочки, которую сбросит на вас Магси, затем позвольте ему подняться наверх. Потом идите к дорожке, ведущей на первый этаж.

На первом этаже остерегайтесь пауков. Перепрыгните через дощечки на полу, чтобы взять снаружи Золотую Морковку. Подвиньте сейф, чтобы забраться наверх к ящику АСМЕ. Вернувшись внутрь, попрыгайте немного на лампе в углу, чтобы получить Будильник.

Воспользуйтесь Контрольной Точкой. Чтобы взять Золотые Морковки, висящие над диваном, вам потребуются заклинание "Olly-Olly-Oxen Free!". Оно также пригодится, чтобы получить ящик АСМЕ на карнизе наверху. Прыжок при помощи "Olly-Olly-Oxen Free!" приведет вас прямо на второй этаж. На втором этаже войдите внутрь и пните ногой сидящего в засаде парня, чтобы взять Золотую Морковку. Пройдите на цыпочках за угол в комнату с фортепьяно.

Совет: Придерживайтесь правой стороны лестницы, чтобы уклониться от бочек, которые будет сбрасывать на вас Магси.

Не пропустите ящик АСМЕ. От Контрольной Точки идите к болвану в горшке с цветами, а затем переберитесь назад через трубы, из которых идет пар. Справившись с негодяем и получив Золотую Морковку, переберитесь по раскачивающимся доскам. Потом выберите наружу к демонтакным ядрам. Пробежите мимо них вдоль стены. Используйте заклинание "Olly-Olly-Oxen Free!" в качестве короткого пути к противоположному уступу и назад на лестницу.

Теперь идите на третий этаж. Воспользуйтесь огненными блоками, чтобы добраться до ящика АСМЕ. Затем отодвиньте книжный шкаф, чтобы открылся вход.

За углом вы найдете Золотые Морковки и Будильник. Не забудьте пнуть ногой горшок с цветком. На четвертом этаже сделайте тоже самое, чтобы получить Золотую Морковку.

Встаньте перед Магси и позвольте ему бросить бомбу. Подберите ее и подождите, пока она как следует не разгорится, прежде чем бросить ее обратно. Вам придется проделать это три раза, чтобы получить все Золотые Морковки Магси. После этого вы получите Будильник и возможность покинуть уровень.

Objects in the Mirror are Larger

В зеркале предметы кажутся

больше

Эта гонка состоит из четырех частей. Багс должен использовать в ней автомобиль, мотоцикл, одноколесный велосипед и козла. Будильники и Золотые Морковки по большей части находятся на виду, но для того, чтобы получить их, придется попрыгать и проявить хорошую реакцию.

Остерегайтесь сумасшедших водителей, пытающихся вас подрезать. За исключением первого вы должны пропускать каждого, выскакивающего на дорогу.

Совет: На этом уровне избегайте любых резких бросков в сторону. Придерживайтесь середины дороги, даже если для этого придется попасть под обстрел. Так вы сможете избежать серьезных дорожных происшествий.

Избегайте сверкающих бомб. При езде на мотоцикле держитесь центра, поднимаясь по трамплину. Это улучшит ваше приземление. При езде на одноколесном велосипеде придерживайтесь одной стороны дороги, чтобы избежать столкновения с бомбами. Приготовьтесь к прыжку через открытый товарный вагон, двигающийся через дорогу слева направо.

Чтобы не столкнуться с тремя машинами, придерживайтесь заборчика с левой стороны. Смещайтесь вправо только для того, чтобы взять Золотую Морковку и Будильник.

Затем садитесь на козлика. Любые раны, полученные при попадании пули или столкновении с забором, можно вылечить большим количеством Морковки, которую можно найти в этой секции. Чтобы получить Золотые Морковки, вам придется попрыгать на пороссячих брюшках.

La Corrida

Коррида

Будильники: 1

Золотые Морковки: 5

Лупите по бочкам ногой, чтобы получить несколько Морковок.

Совет: Просто позволяйте быку налетать на вас у каждой мишени. Здесь много Морковок для восстановления здоровья.

Приманивайте быка к каждой мишени. Нажмите клавишу R1, чтобы расправить красную мулету и привлечь внимание быка. Нельзя сказать, что ему это нужно, чтобы найти вас. В последний момент отпрыгивайте в сторону. После того, как мишень будет разбита, выскочит Золотая Морковка. После победы над быком вы получите Будильник.

The "Carrot Factory"

Морковная фабрика

Будильники: 8

Золотые Морковки: 5

Этот уровень лучше других может сбить вас с толку. Багсу придется совершать головокружительные прыжки по платформам и пакугазам. Чтобы получить последний Будильник, нужно найти все ящики АСМЕ. Но главная ваша задача заключается в том, чтобы выследить двух мышек, утачивших пару ключей. Ключи помогут вам выбраться из этого неприятного места и приведут к последнему поединку с Рокки и Магси.

Нажмите красную кнопку и тут же перепрыгните на следующую платформу. Остерегайтесь перемещения пола. Заберитесь на платформу с чертовым колесом.

Совет: У этого уровня непростая планировка. Чтобы принять решение, куда Багсу идти дальше, меняйте обзор (взгляните на сцену глазами Багса).

Бегите бегом через пустоту и перепрыгивайте через струи пара. Кое-кто будет бро-

сать в вас гаечные ключи. Вы, конечно, понимаете, что это означает войну!

Соберите расположенные в ряд Морковки и поищите Контрольную Точку. Пройдите через волны пара.

Совет: Как раз перед большим выбросом пара из вентилях вырывается небольшое облачко.

Продолжайте двигаться вперед. Посмотрите глазами Багса на то, что ждет вас впереди. Это поможет вам также определить время появления выбросов огня.

Потом заберитесь на платформу, окутанную паром, переберитесь через ленту конвейера и через качели. Чтобы добраться до следующей Контрольной Точки, вам надо перепрыгнуть или пролезть под вращающимся цилиндром с шипами.

На перекрестке обе дорожки ведут к Магси и кнопке. Сначала займитесь кнопкой, парень подождет. Потом переходите к красным вентилям. Быстро прыгайте на вентили, а потом на платформы, пока они не исчезли.

Поскачите на одиноком красном вентиле или ударьте его ногой, затем поезжайте на платформе к Будильнику и Золотой Морковке. Не нужно подниматься на гейзере вверх, просто прыгните на платформу справа, чтобы добраться до Контрольной Точки.

Идите налево на раскачивающемся квадрате, затем следуйте по ленте конвейера к Золотой Морковке и кнопке. Подойдите поближе к вращающемуся цилиндру с шипами. Выполните кувырок вперед, когда шипы будут наверху.

Мышонок украл Ключ и бежит с ним по спуску. Если вы пойдете налево, то сможете добраться до стартовой точки и подобрать там то, что вы пропустили раньше.

Направо от вентиляционной трубы находится ящик АСМЕ. Спрыгните вниз в шахту,

когда получите его.

В пакгаузе №1 вас будут направлять красные стрелки. Не упускайте случая разломать ящики, найдете Будильник. Остерегайтесь падающих металлических банок. Чтобы получить уверенность в том, что вы не пропустили ни одного ящика, начните с наружной стены и осмотрите ящики в углах. Потом пройдите по двум центральным проходам. Они охраняются передвигающимися тележками. На перекрестках над разрушающимися решетками находятся Золотые Морковки.

Прежде чем покинуть уровень, вы должны догнать мышонка.

Совет: Следуйте за мышонком попятам, но не подходите слишком близко, а то он убежит прочь. Выполните кувырок вперед, чтобы сбить грызуна с ног и отобрать у него Ключ.

Вернитесь на старт. На этот раз вы должны пойти сначала направо, а потом прямо. Решетка возле Контрольной Точки должна открыться, если на первой части уровня вы сделали все правильно.

Переберитесь через ленты конвейера. Затем сверните налево, чтобы взять Будильник. Потом идите вокруг к ящику АСМЕ. Воспользуйтесь Ключом у таблички с надписью "EXIT" ("Выход").

Теперь идите к упаковочной установке для Морковки. Встаньте перед первыми двумя аппаратами и проскочите через них, когда они будут открыты. Вы окажетесь у Контрольной Точки.

Не пропустите веревки и металлический шест у Контрольной Точки. Переберитесь по ним к ящику АСМЕ и Будильнику. На вершине шеста вы найдете Золотую Морковку.

Под ящиком вы найдете кнопку и Будильник. Вернитесь по веревкам назад к Контрольной Точке. Держитесь на дальней сто-

роне от каждого вентилятора по пути к еще одной кнопке. Нажмите ее и вернитесь снова к Контрольной Точке. Миновав установку, идите к следующему ящику АСМЕ. Все верно, там вас ждет еще одна вентиляционная труба, еще один Ключ и еще один мышонок.

Войдите в Пакгауз №2. Он похож на первый, но в нем еще встречаются ловушки с вырывающимся паром и стреляющие в вас болваны. Не забывайте пинать ногой ящики, в них вы найдете Будильник и Золотую Морковку.

Совет: Нажмите L1, чтобы выполнить кувырок вперед и прокатиться под движущейся тележкой.

И снова вы должны обойти все стенки и углы в поисках Золотых Морковок. Сбейте с ног мышонка, чтобы взять Ключ, потом вернитесь на фабрику.

Совет: Ключ отобрать проще, если подкрасться к мышонку незаметно.

Вернувшись на фабрику, не пропустите Будильник. Перейдите через вентиляционную шахту и идите по стрелочкам к следующей дорожке. Подождите, пока дверь не откроется, а зигзагообразные лезвия не поднимутся, прежде чем проскользнуть внутрь.

После Контрольной Точки посмотрите на окружающую обстановку от первого лица, чтобы определить порядок, в котором появляются выбросы огня. Поняв, как это происходит, подойдите поближе и отправляйтесь в путь. Слева вы увидите ящик АСМЕ. Когда у вас будут все пять ящиков, вы получите Будильник.

Прыгайте к цилиндру, когда он только начинает подниматься, затем бегите. Поступайте также с дробилками, пока не доберетесь до выхода.

Войдите в отдел доставки. Используйте кнопочный контроллер, чтобы ронять дробилки на Рокки. Потом вернитесь к входу и поприветствуйте Магси. Выберите из него Молотком Золотую Морковку. Потом пойдите назад к Рокки и задайте ему трепку. Чтобы он выбросил белый флаг, вам придется три раза подвергать его дроблению. За это время он уступит вам несколько Морковок. За победу над ним вы получите Будильник.

The Medieval Times Средневековье

В этом Временном Периоде приготовьтесь встретить рыцарей, драконов и надоедливо-го утенка Даффи Дака. На уровнях вы найдете несколько магических заклинаний. Они понадобятся вам, чтобы закончить игру на этом этапе.

What's Cookin', Doc?

Что готовится?

Будильники: 15

Золотые Морковки: 37

Приготовьтесь возвращаться на этот уровень несколько раз, потому что для его завершения вам понадобится большая часть магических заклинаний. Это самый большой уровень в игре. Здесь вы побываете в лесу ведьмы Хейзел, в подземельях средневекового замка и в наполненных драконами бастиях. Вы должны найти все 10 ящиков АСМЕ и сделать это за один проход по уровню. Число найденных вами ящиков будет каждый раз устанавливаться равным нулю, если вы покинете уровень и вернетесь на него снова. Оставьте охоту за ящиками АСМЕ напоследок. Сначала получите все необходимые зак-

линания.

Подскачите на тележке, чтобы попасть на этот уровень. Идите на Королевский Луг. Чтобы закончить уровень, вам понадобятся все 10 ящиков АСМЕ. Рубильник поможет вам опустить разводной мост, а рыцарь справа отдаст вам свою Золотую Морковку. Потом пните ногой посапывающего сторожа, чтобы получить Золотую Морковку. Стукните несколько раз по столбу, чтобы освободить бочки. Потом возьмите ящик АСМЕ. Путешествуя на бочках, соберите Морковки в маленьких водоемах. Одна из них прячется под водопадом. Заберитесь по цепи к главной башне. У ближайшей стены поищите наполненные Морковками сундуки.

Отделайтесь от часового, пнув его ногой по заднице, но обязательно сделайте это возле огороженной решеткой зоны. Тогда, подпрыгнув на его животике, вы сможете добраться до ящика АСМЕ, Будильника и Ключа от камер. Возьмите в камерах Будильник и Золотую Морковку, и не пропустите в последней камере переключатель. Он открывает ворота в водоеме. Вы окажетесь в Забытом Лесу. «Все мое, мое, мое!» – как обычно, кричит Даффи, собирая Морковки. Он даже собрался украсть ваши. Если ему это удастся, наскочите на него или ударьте ногой, чтобы получить их назад, а затем идите к Крепости Чародея.

Войдите в Крепость Чародея. Прежде всего, идите к башне Мерлина. Остерегайтесь наковален! Вы сможете пересечь поток, если учтете скорость течения. Слева от себя вы увидите ящик АСМЕ.

Ваша задача: получить назад от ведьмы Хейзел поваренную книгу Мерлина. Не пропустите сундуки и кровать, от которой можно выполнить отскок. Хорошенько поискав, вы получите Будильник и Золотую Морковку.

Выйдя наружу, заманите миссис Хейзел под наковальню. Это ваш шанс получить поваренную книгу, которая вылетит у нее из рук. Затем получите у Мерлина заклинание "Olly-Olly-Oxen Free!" и вернитесь к началу уровня.

Совет: Вы пропустили Золотую морковь? Наверное, вы забыли попрыгать по ведьме Хейзел, пока она была под наковальней.

Пока ведьма приходит в себя, вы можете нырнуть в находящуюся поблизости кроличью нору с целым складом полезных предметов. Вы найдете там Будильник и ящик АСМЕ. Потом идите по кроличьей норе к Королевской Площади. Оказавшись на Королевской Площади, бросьте три пушечных ядра в переключатели, чтобы получить Золотую Морковку. Затем отправляйтесь в открытую дверь справа от входа на площадь, чтобы подняться в Винтовую Башню.

Совет: Поднимаясь по спирали, потратьте время на то, чтобы взглянуть на нее глазами Багса. Ваши прыжки станут более точными, и вы сможете добраться до вершины. Таймер можно вернуть в исходное положение до того, как время истечет. Поэтому, если вы упали с дорожки, лучше начните подъем сначала.

В Винтовой башне вы должны сразиться со временем и пройти сквозь строй драконов, чтобы добраться до Будильника и ящика АСМЕ.

В центре спирали вы увидите столбик из Морковок (одна из них золотая). Прыгните к нему, а потом воспользуйтесь ушами Багса, чтобы плавно опуститься вниз.

Идите к входу в Королевский Сад. Волшебная Мелодия заставит Бики Баззарда помочь вам получить Золотые Морковки и ящик

АСМЕ. Прежде чем войти в сад, прыгните в башни, находящиеся по обе стороны от входа, чтобы достать еще два Будильника. А на навесе над внутренним двориком вы найдете Золотую Морковку. Не пропустите ящик АСМЕ возле лестницы. Сбейте с ног сторожа и воспользуйтесь его животом, чтобы перепрыгнуть через забор. Затем используйте трамплин, чтобы добраться до Золотых Морковок наверху. Не пропустите сундук, спрятанный возле ворот. В нем находится Будильник.

Бейте ногой по деревьям, чтобы получить немного яблок. Вы можете заставить Даффи помочь вам. Потом сложите яблоки в ванночку для птиц. Платформа поднимется и доставит вас к Будильнику. По ходу дела вы остановите работу фонтана. Затем нырните в центр выведенного из строя фонтана и по туннелю доберитесь до Золотой Морковки. Вернитесь на крепостной вал.

Воспользуйтесь красными кнопками, чтобы поднять и опустить решетку. Держитесь подальше от метелок. Против этих фанатиков чистоты нет никаких средств борьбы. Красная кнопка опустит разводной мост, ведущий к ведьме Хейзел. Чтобы пропустить катящиеся пушечные ядра, забирайтесь на стены. Чтобы проскочить мимо драконов, нужно дождаться, когда они выпустят пламя.

Вскоре вам потребуется заклинание «Фокус-покус!». С его помощью вы получите ящик АСМЕ, Золотую Морковку и флаг замка. Принесите флаг к поднятому разводному мосту. По нему вы доберетесь до Будильника. Потом продолжайте движение вперед по крепостному валу. Дойдя до конца, вы окажетесь в огнедышащей зоне.

Наскакивайте на маленьких рыцарей и бейте их ногой, чтобы получить несколько Золотых Морковок. Затем прокатитесь на решетках по комнате. На платформах вы най-

дете два ящика АСМЕ и три Будильника. Покиньте эту жаркую комнату и поезжайте на решетке к маленькому рыцарю. Возьмите у него Золотую Морковку.

Затем воспользуйтесь Контрольной Точкой. Потом бегите за оборванными стражниками. Бейте их ногой только, когда они останутся отдышаться. Чтобы облегчить себе задачу, преследуйте их по одному. Когда они прилягут отдохнуть, оттолкнитесь от их животов, чтобы получить ключи к Золотой Морковке и закрытому воротам выходу.

"Witch" Way to Albuquerque?

Простите, как добраться до Альбукерка?

Будильники: 1
Золотые Морковки: 8

На этом уровне зайцу противостоит ведьма. Соберите 10 ящиков АСМЕ и все Золотые Морковки, какие сможете найти.

Совет: Чтобы измучить противника, заставьте его гнаться за вами по кругу. Когда он остановится, продолжайте бежать. Приблизившись к противнику сзади, нанесите удар!

Падающие обломки раздавят Багса, если он будет оставаться на одном месте. Поддерживайте высокую скорость. Смотрите внимательно по сторонам. Золотые Морковки обычно спрятаны в нишах. Соберите все Будильники, какие можете. Избегайте черных отметин, оставленных волшебными молниями ведьмы Хейзел. Они могут причинить вам вред даже после того, как молния исчезнет.

Идите через лес. Возле первого большого дерева поищите ящик АСМЕ. По листьям лилий двигайтесь быстро, чтобы не получить повреждений. Перепрыгните через ствол

поваленного дерева, чтобы избежать неприятностей. Потом отправляйтесь в кроличью нору.

Плывите на бревне вдоль линии из Будильников и Золотых Морковок. Затем вернитесь на дорожку к ящику АСМЕ. Просто перепрыгните через рыцарей, чтобы добраться до выхода.

Отталкиваясь от спин свинок, хватайте Будильники. Следите за тенями от наковален. Поговорите с Мерлином, чтобы получить Волшебную Мелодию.

The Carrot-Henge Mystery

Тайна Кэррот-Хенджа

Будильники: 8
Золотые Морковки: 20

Ах, зимние виды спорта! Чтобы закончить этот уровень, Багсу потребуется несколько магических заклинаний. Поэтому вам придется часто возвращаться сюда. Вы должны найти все ящики АСМЕ. Кроме того, у Мерлина есть для вас два магических заклинания и несколько небольших приключений. Вам придется разгадать множество загадок, чтобы собрать все на этом скользком уровне.

Спуститесь по склону вниз. Затем надавайте пинков снеговика, чтобы получить несколько Золотых Морковок. Оттолкнитесь от цилиндра, чтобы добраться до ящика АСМЕ. Затем заберитесь на крышу и возьмите Золотую Морковку. Остерегайтесь снежков Даффи. Начните тоже бросать в Даффи снежки. Попадите в него три раза, и он отдаст вам две спрятанных Золотых Морковок.

Спуститесь по ступенькам вниз. Не пропустите по дороге ящик АСМЕ. За башней Мерлина вы найдете спрятанный Будильник. Возьмите у Мерлина заклинание «Фокус-по-

кус!».

Проберитесь по тонкому льду, используя уши Багса как пропеллер. Если нужно, пройдите по панелям на цыпочках.

Совет: Используйте уши в качестве пропеллера, чтобы приземлиться на любую лунку и не соскользнуть с нее.

Следующий ящик АСМЕ находится возле Кэррот-Хенджа. Возьмите снежок из пирамиды и бросьте его в мишень, чтобы опустить разводной мост. Выбейте из драконов Будильники и Золотые Морковки. Возьмите ящик на центральном острове. Звезду вы получите на пути вниз.

Отправляйтесь на гору. Придерживайтесь центральной стены, чтобы избежать столкновения с комьями снега. Мерлин даст вам заклинание «Сезам, откройся!» и прикажет собрать пять звезд.

Не пропустите ящик АСМЕ возле колонны. У другой колонны можно найти Золотую Морковку. Чтобы войти в логово утенка Робина, воспользуйтесь заклинанием «Сезам, откройся!».

Чтобы пройти по ледяному мосту, используйте свои уши в качестве пропеллера. Идите на цыпочках.

Не вступайте в борьбу с утенком, перепрыгните через него. Потом пните ногой бревно, чтобы уронить Даффи. Нашлепав его по заднице, вы получите Золотую Морковку, ящик АСМЕ и Звезду.

Прыгать быстрее, чем скользить по лестнице. Используйте уши как пропеллер, чтобы перебраться по хрупкому ледяному мосту к Звезде. На следующей платформе находится ящик АСМЕ. В этой борьбе со временем прыгните на красную кнопку и быстро бегите к Звезде. Не упустите Золотую Морковку, скользя вниз по склону. Подпрыгните, чтобы схватить ее.

Войдите в пещеру. Вас ждет задача на сравнение. Прыгайте по квадратикам, сравнивая формы. Найдите пары, поднимающие платформы, которые ведут к Звезде. Для решения задачи допускается использовать по два образца каждой формы. Справившись с головоломкой, получите Звезду, ящик АСМЕ и Золотую Морковку.

Оказавшись снова на снегу, нырните в кроличью нору слева. Используйте снеготупы, чтобы добраться до Будильника и Звезды внизу. Уклоняйтесь от рыцарей или бейте их ногой, чтобы получить несколько Золотых Морковок. Когда вы возьмете ящик АСМЕ, ваша работа здесь будет закончена.

Чтобы добраться до последней звезды, найдите сдвигающуюся колонну на вершине горы. Когда будете скользить вниз, подберите ящик АСМЕ, еще одну Золотую Морковку и последнюю Звезду. Затем вернитесь на вершину горы, чтобы получить Будильник и возможность покинуть уровень.

Downhill Duck

Скоростной спуск на лыжах с утенком

Будильники: 1

Золотые морковки: 0

Вообще говоря, если вы останетесь в живых, спустившись вниз по склону, то гарантированно одержите победу над Даффи.

Старайтесь оставаться в центре склона и избегать резких поворотов. Держите курс прямо на снежные комья. Пока вы доберетесь до них, они промчатся мимо. Потом правьте прямо на туннель.

Столкновение с забором стоит всего полморковки. Поэтому в некоторых случаях лучше снести забор, чем резко его объехать.

Вы можете одержать победу над Даффи, собирая Будильники. Они дадут вам необходимое преимущество.

Dimension X Измерение X

Приветствуем тебя, землянин. Добро пожаловать в удивительный лабиринт Марвина, насыщенного злыми механизмами. Багс должен разобраться в нескольких электрифицированных изобретениях Марвина и спастись от безжалостных роботов и пузатых зеленых инопланетян. Это последний Временной Период, который стоит между вами и домом, но здесь вы должны завершить финальную гонку в один прием.

The "Planet X File"

Планета X

Будильники: 14

Золотые Морковки: 26

У Марвина находится один из ваших Будильников. На этом уровне вас ожидают сложные прыжки. Нужно обнаружить путь, который позволит вам пройти мимо помешанных на чистоте роботов. Если вам это не удастся, приготовьтесь к экскурсии по мусорным кучам.

Спуститесь на лифте вниз к электрическим заграждениям. Вперед вы увидите Золотую Морковку. Еще несколько Морковок и переключатель находятся позади вас. На следующем лифте поднимитесь к Контрольной Точке.

Совет: Лучший способ преодоления заграждений заключается в следующем: сле-

дуйте за заграждением, когда оно перемещается прочь, и прыгайте, когда оно начнет двигаться в вашу сторону.

Попытка избавиться от робота может закончиться неудачей, поэтому приготовьтесь к частым посещениям свалки мусора. После свалки вы снова окажетесь в начале уровня, у Контрольной Точки.

Пройдите на цыпочках мимо спящего робота, чтобы взять Золотую Морковку. В дальнем конце той же самой платформы вы увидите Будильник. Вы должны заполучить этого робота, чтобы заморозить зеленого инопланетянина. Обледевевшего иноземца разбейте, выполнив кувырок вперед. За это вы получите доступ к исчезающим зеленым платформам, которые доставят вас в следующую зону.

Ну, вот, опять! Пройдите на цыпочках к Золотой Морковке и Будильнику. Разбудите робота и заставьте его выстрелить, по крайней мере, в одного из двух инопланетян. Потом разбейте его, выполнив кувырок.

Совет: Встаньте так, чтобы находиться перед инопланетянами и не выпускать из виду робота. А потом просто перепрыгивайте через залпы, которые будет выдавать робот.

Идите вперед к переключателю, который отключает электрическое заграждение, встретившееся вам ранее. Пробежитесь между дробилками. Впереди вас ждут Будильник и Контрольная Точка. На транспортере вы доберетесь в скрытую зону, где найдете Золотые Морковки и Будильник. Потом вернитесь назад к Контрольной Точке и двойному лазерному заграждению. Перепрыгните через него, когда верхний пучок отсутствует или выполните подкат под верхним пучком, когда отключается нижний. Идите пря-

мо вперед за Золотой Морковкой. Еще один транспортер доставит вас в скрытую зону.

Преодолевая барьеры, доберитесь до следующей зоны и откройте ее ударом ноги. Вам придется заморозить одного из двух зеленых пришельцев, чтобы добраться до лифта. После Контрольной Точки идите направо, перепрыгивая опасные пучки частиц.

Позади тройного лазерного ограждения находится переключатель, который поднимет новые платформы возле стартовой точки. Щелкнув переключателем, вернитесь к последней Контрольной Точке.

Подпрыгнув, нажмите красную кнопку на верхнем мостике. Она приведет в действие зеленую часть пола налево от Контрольной Точки, но только на короткое время. Прыгайте туда!

Красная кнопка, как ни странно, вновь приведет в действие зеленую платформу. Это пригодится позднее. А сейчас идите вверх по лестнице. Налево от вентилятора находится Будильник и выключатель для оставшихся ограждений. Держите курс на вентилятор, чтобы остаться на дорожке. Нажмите на выключатель и вернитесь назад мимо красной кнопки к начальной Контрольной Точке в этой зоне.

Идите прямо к карусели из электрических ограждений. Не забудьте прихватить Золотую Морковку. Потом пройдите мимо дробилок к Контрольной Точке. Когда доберетесь до робота, приведите его в действие. Робот даст вам возможность стрелять. Он также может перепрыгивать через угрожающие ему заряды и другие препятствия.

Стреляйте в стеклянную часть шаров, чтобы разбить их. Пройдите мимо отключенного ограждения и поищите на другой стороне металлические шесты. Используйте их для того, чтобы допрыгнуть до Будильников. Чтобы добраться до еще одного Будильника и Золотых Морковок, придется применить

заклинание "Olly-Olly-Oxen Free!". После этого воспользуйтесь телепортом, чтобы добраться до ужасного Космического Модулятора.

Настало время заняться Космическим Модулятором. Припав к земле, проберитесь под зелеными лучами и перепрыгните через красные. Когда лучевая установка выйдет из строя, зажгутся зеленые панели. Теперь вы можете подбежать к Марвину и дать ему пинок. Избавившись от него, возьмите четыре Будильника.

Vort X Room

Помещение X

Будильники: 4

Золотые Морковки: 0

При встрече с марсианином Марвином вам придется особенно потрудиться. Вам придется уклоняться от его смертоносных лучей и его инопланетных приспешников до тех пор, пока вы не сообразите, как подступиться к этому марсианскому карлику.

Совет: Лучевая установка дает небольшую подсказку, какой луч, верхний или нижний она выпустит в следующий момент.

Подбирайте зеленые диски, которые Марвин будет бросать в вас. Бросайте их обратно до того, как они превратятся в инопланетян. Чтобы избавиться от инопланетян, подталкивайте их к краю платформы. Перепрыгивайте через их головы, устремляясь к следующему зеленому диску.

Совет: Счетчик энергии Марвина может восстанавливаться, поэтому бросайте в него как можно больше дисков как можно скорее. Не закидывайтесь на борьбе с зелеными

[bugs bunny: lost in time]

инопланетянами. Просто перепрыгивайте через них в погоне за очередным диском.

Совет: Луч Марвина опасен и для инопланетян. Он удаляет их с платформы. И не забудьте, что диск может превратиться в инопланетянина прямо у вас в руках. Скорее швыряйте его обратно.

The "Conquest for Planet X"

Завоевание планеты X

Будильники: 1

Золотые Морковки: 14

Туннели, ведущие во все стороны, отличают планету X. Исследуйте каждый уголок и каждую трещину, если хотите найти все.

Теперь заяц противостоит Мартину. Не нужно заботиться о высокой скорости. Вы можете пройти по трассе несколько раз, чтобы собрать все Золотые Морковки. Когда они будут у вас, примите участие в соревновании на скорость, чтобы одержать победу над Марином и получить Будильник.

Исследуйте все пути в поисках предметов. Первый проход после старта – это самый короткий путь к остальной части уровня. Нырните в кроличью нору. На уступе под ней находится спрятанная Золотая Морковка. Из трех дверей правая и левая бесполезны. Средняя дверь приведет вас к Золотой Морковке и позволит продолжить гонку.

Держитесь вблизи стены, чтобы не упасть под падающие камни. Если смотреть на пять дверей слева направо, то первая приведет вас к Золотой Морковке, а потом вы вернетесь назад. Вторая дверь ведет к двери №5, которая в свою очередь, ведет к трем Морковкам. Дверь №3 ведет к первой двери. Четвертая дверь ведет дальше к нескольким Золотым Морковкам и камням.

Красная кнопка возле шумливого инопланетянина опускает лифт.

The "Space Speedway"

Космический спидвей

Будильники: 5

Золотые Морковки: 21

На последнем уровне игры вам придется напрячь мозги, чтобы решить несколько классических головоломок. А в финале вам предстоит поучаствовать в гонке, которую вы так долго ждали.

Возьмите Золотые Морковки и обратите внимание на переключатель.

Чтобы получить Будильник, повторяйте каждое движение марсианина, скачущего по разноцветным квадратикам. Но вы должны поддерживать высокий темп, чтобы время не вышло, и вам не пришлось начинать игру сначала. Потом перейдите к электрической карусели. Пройдя через нее, не забудьте прихватить Золотую Морковку. На противоположной стороне карусели больше места для маневра.

Вас ждет еще одна задачка на соответствие и проверку памяти. Вы должны повторить три рисунка за ограниченное время. Один подскок на квадрате окрашивает его в красный цвет, второй делает зеленым, а третий возвращает ему коричневый цвет.

Потом пройдите через карусель к исчезающим платформам. Не нужно паниковать и идти быстрее, чем необходимо. У вас будет по секунде на каждой платформе, чтобы рассчитать следующий прыжок.

В следующей головоломке квадраты циклически меняют цвета: зеленый, желтый, красный и, наконец, квадратик исчезает. Прыгайте на зеленые и желтые квадратики,

они безопасны. Избегайте красных квадратов, на них можно сгореть. Исчезнувший квадратик перешлет вас к последней Контрольной Точке. Над полем разбросано несколько Золотых Морковок.

Пните ногой переключатель, чтобы заставить двигаться круглые платформы. Отправляйтесь по платформам к средней дорожке за Золотой Морковкой и Будильником, затем прыгните к переключателю.

Вернувшись к карусели, идите через открывшийся выход к телепорту. Настало время для головоломки АСМЕ. Идите прямо за Контрольную Точку, чтобы взять снизу Золотую Морковку. У электрического ограждения следуйте за верхним пучком, когда он будет удаляться от вас, потом перепрыгните через нижний пучок. Когда верхний пучок начнет приближаться к вам, выполните кувырок вперед. Соберите Золотые Морковки и приступайте к тестированию своего IQ (коэффициента умственного развития). В головоломке АСМЕ вам нужно определить скрытую комбинацию цветов. Используйте кнопку R1, чтобы прокручивать на квадрате возможные цвета. Когда закончите выстраивать догадки в ряд, нажмите кнопку. Если правильный цвет окажется в правильной колонке, в квадрате появится белая корона. Просто перенесите тот же самый цвет в следующую попытку, чтобы сократить количество возможностей.

Не пропустите Золотую Морковку возле телепорта в стороне от гоночной трассы. Потом приготовьтесь к гонке. В ней вы будете соревноваться с инопланетянином. Держитесь в центре трека и избегайте крутых поворотов.

Хватайтесь за металлический столб, когда будете поворачивать. Чтобы перелететь к следующей дорожке, вам нужно будет отпустить кнопку контроллера в нужный момент.

Используйте зеленые стрелки для ускорения. Вы захотите уйти вперед сразу со старта. Стрелки помогут вам оставаться впереди. Изучите трек, чтобы предугадывать повороты и точки отрыва. Оставаясь в центре трека на последнем отрезке пути, вы сможете избежать резкого поворота на вершине холма.

Совет: У вас нет времени на то, чтобы вращаться вокруг столбов. Чтобы выиграть гонку, Багс должен нацеливаться на следующую дорожку и перелетать на нее без промедления, чтобы инопланетянин не вышел в лидеры.

Ну, наконец-то, вот она, победа! Если Багс нашел достаточное количество Будильников, то он сможет вернуться в наше время. В противном случае ему придется вернуться в другие Временные Периоды, чтобы понять, что он сделал не так.