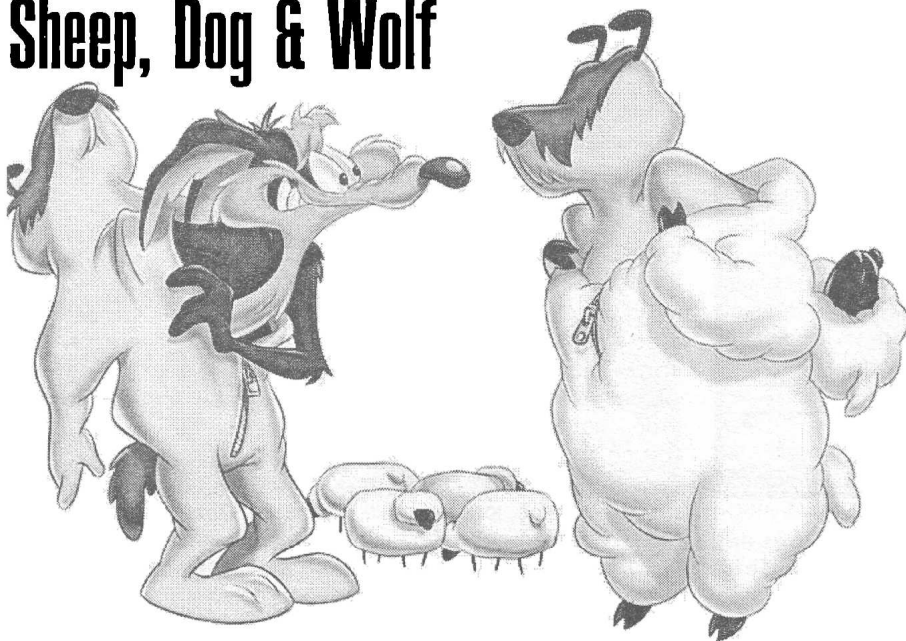


Sheep, Dog & Wolf



Давненько мы не получали от разработчиков аркад такой интересной игрушки. За все время существования приставки их выпущено огромное множество, но лишь некоторые были замечены истинными ценителями, и еще меньше вошли в историю как стопроцентные хиты. С выходом «Овцы, Собаки и Койота» и мы, и вы, любители хороших, веселых и вообще забойных игрулек, получили прекрасное дополнение в нашу коллекцию. Встречайте вашего любимца, которого неоднократно уже видели и в мультфильмах Looney Tunes, и в играх этой же серии: прошу любить и жаловать, койот Ральф! Плут, каких поискать, много проделок выкинул он на своем веку, но сейчас нам предстоит совершенно новое занятие: мы будем красть...
Ах, ты, бедная овечка...

ОВЦА, СОБАКА И КОЙОТ

Ах, ты, бедная овечка...

Если кто-либо еще не видел и не слышал об этой игре даже от хозяев IBM, расскажу все по порядку. Игра вышла совершенно недавно, каких-нибудь несколько месяцев назад (но, между тем, уже в прошлом году), и сначала ее обладателями стали счастливицы, имеющие дома персональный компьютер. Затем, усмотрев в довольно высоком спросе на игру причину для его расширения, обладатели лицензии продали аркаду SCEE, которой она и была выпущена всего лишь на пару месяцев попозже. В целом появление игры прошло незаметно, и лишь для тех, кто следил за последними новостями, новый диск стал долгожданным приобретением. Мне лично он и не попался бы на глаза, если бы не страсть к этому жанру. Признаюсь честно, аркада всегда была моей слабостью, но, как и для многих из вас, до определенного момента: часто аркады до того усложняют, что после третьего уровня в них играть невозможно. В «Овце и Волке» (позвольте мне так называть игру) сложность совершенно другого типа: здесь нужно думать, а не скакать, обходить, а не ломиться напролом, хитрить, а не маячить у лица врага бензопилой. Поэтому и попал релиз наконец-то на мой рабочий стол, и ваш покорный слуга дождался свободной минуты, чтобы запихнуть диск в невзрачную серенькую коробочку и, помахав вокруг (чтобы отпугнуть злых духов, рвущихся поиграть в Червяков-Армагеддон и Виджилант) для остротки дуалишомом, прилечь на удобную подушку и украсть первую овцу.

Ах да, совсем забыл сказать вам, что же означает последнее словосочетание предыдущего абзаца! Да, будем красть! Красть, красть и еще раз красть! Но не все подряд, а конкретные вещи. А именно, овцу.

Хотя по ходу игры можно будет поозорничать и другими способами, но в основном идея «Овцы и Койота» состоит в том, чтобы увести овцу. Да не просто увести, — нужно увести ее из-под носа у приставучего пса Сэма. Именно он и является основной проблемой в игре, и с ней мы намерены успешно бороться. Вас ждут семнадцать разнообразных уровней, где в каждом из них вам придется (если, конечно, хотите успешно завершить игру) украсть бедное парнокопытное, чудом избежав сотен ловушек и обхитрив уйму раз настырную овчарку. Для того, чтобы сделать это, вам в каждой локации нужно будет использовать весьма обширный арсенал предметов, которые, кстати, также необходимо найти и зачастую попросту увести у кого-нибудь из-под носа.

Что ж так екает сердечко...

Вот вам и сюжет игры. Вы, как уже стало понятно даже тем, кому с самого начала ничего непонятно, управляете койотом по имени Ральф (это тот, который все время соревнуется во всякого рода хитростях и вредностях со страусом Роудруннером). Нужно сказать, что научиться им управлять — еще та задачка, но об этом попозже.

Так вот, сидел себе Ральф дома (после неудачной, надо сказать, попытки поужинать молодой бараниной), смотрел на голодный желудок телевизор. Там, как назло, ничего хорошего, одна реклама пищевой направленности, и от этого еще тоскливее стало у него на душе. Но что-то должно было произойти, и очень скоро, это Ральф чувствовал своим прилипшим к позвоночнику желудком. Так и есть: недолго ему пришлось сидеть в компании со своим голодом, как вдруг вваливается в его халупу давний знакомый по студии Looney

Tunes, а ныне ведущий ток-шоу «Кто хочет украсть овцу?», утка Даффи Дак. Черного цвета, как и положено порядочной утке из порядочного, но взбалмошного мультсериала. Даффи за последнее время сильно изменился и, помимо того, что приобрел все повадки Галкина, еще и приоделся как надо и обзавелся собственной студией. Где пытается состряпать чумовое шоу, цель которого, — совершить шестнадцать краж и, не поплатившись ни за одну из них, получить главный приз. Какой он, этот приз, селезень умолчал, опасаясь последствий: на самом деле и нет-то у него ничего, и все, в том числе и студия, и зрители в ней, липовые. В общем, утка это все. Но, как и всякое голодное существо, в предвкушении легкого завтрака, обеда и ужина Ральф легкомысленно соглашается, и... вот мы уже начинаем тренировки. Но обо всем по порядку. Сначала, чтобы вы удобно себя чувствовали себя в игре, — управление.

Управление

Кнопка Start — загрузка и пауза в игре

Кнопка Select — карта и арсенал предметов

Кнопка Δ — вид из глаз

Кнопка $\times$ — применение предметов

Кнопка $\square$ — прыжок

Двойное нажатие $\square$ — высокий прыжок

Кнопка $\bigcirc$ — ускорение

Кнопки L2 и R2 — камера

Кнопка L1 — выбор предмета из арсенала

Кнопка R1 — осторожные передвижения

По мере того как мы будем углубляться в игру, управление много раз будет меняться, появится что-то новое, что-то исчезнет, но основные принципы останутся теми же. В любом случае, читая прохождение, вы получите самую полную информацию о кнопках управления и том, как и на что в какое время нажимать.

Загрузка и меню

Посмотрев (или не посмотрев) ролик, вы попадаете на экран выбора языка игры. Тому, кто приобрел оригинальную версию на английском языке, можно только позавидовать: он сможет выбрать один из шести разных языков! Нам же, тем, кто вынужден довольствоваться скудными подачками Кудоса, остается нажать только на кнопку «Русский», нарисованную на фоне цветастого британского флага. В первый раз начав игру, вам необходимо будет посетить тренировочный уровень, который, впрочем, не несет особой смысловой нагрузки, но, между тем, уже в нем вы сможете воспользоваться кнопками Start и Select, о чем сейчас и пойдет речь.

Нажав кнопку паузы, вы обнаружите перед собой синюю пелену, на которой, помимо бледных контуров уровня, отображены несколько надписей. Четыре из них, что находятся посреди экрана, — и есть главные. Внизу располагаются команды, которые вы можете давать в этом режиме: крестик — принять, треугольник — отменить. Верхняя строка, опции при входе в этот режим выведет вам еще четыре надписи:

— опции звука (сверху вниз): тип (стерео или моно), следующая строчка — уровень звука, потом — голоса и музыкального сопровождения; две последние строчки, — включение/выключение субтитров и загрузка опций; — опции управления; те, которые были описаны выше, установлены по умолчанию, вы же можете выбрать один из трех



также имеющихся вариантов, либо настроить кнопки сами (все это делается при помощи кнопок D-pad);

— опции экрана — центровка при помощи двух цветовых гамм расположения изображения, также осуществляется при помощи кнопок D-pad;

— автосохранение делается только в том случае, если у вас установлена карта памяти, и вы создали блок на ней; в противном случае придется вставить ее и загрузиться по новой. Следующая надпись на экране паузы — выход обратно в игру. После этого следует сброс уровня (только в том случае, если вы укажете повторно, что желаете это сделать), и уход из игры вообще (в этом случае вас выкидывает в самое начало загрузки игры и также требуется повторное подтверждение).

Кстати, быстрый выход из меню паузы осуществляется нажатием той же кнопки старта.

Нажав кнопку Select, вы увидите на синем экране схематическое изображение карты уровня, а также значки имеющихся в уровне и у вас предметов (слева от карты). В том случае, если предмет у вас уже есть, его изображение будет цветным, если нет — бело-синим. Чтобы узнать принцип действия предмета (если уж мне не доверяете), нужно, установив на него курсор, нажать один раз кнопку Δ . В результате курсор перепрыгнет на полосу иконок сверху. Первая слева при нажатии на нее выбросит вам окно сообщения о предмете. Вторая позволяет положить предмет в подручный арсенал, третья — составить из нескольких предметов один, и четвертая — выйти из меню карты. В то время как ваш курсор находится на предмете, на карте отображается красный кружок — место его нахождения. Если предмет будет израсходован, его всегда можно взять заново там, где вы делали это прежде. Красный крест изображает вас и ваше местонахождение на карте, белый кружок с надписью «Goal» — место, куда вы должны притащить овцу. Также весьма схематически изображаются сами овцы и их пастух, всякого рода препятствия и странный вопросительный знак. Что это? Это ваш помощник, сам Даффи. Сейчас мы следуем к нему и спросим у него первый совет.

Тренировочный уровень

Ну вот, попали в первую локацию. Пока только тренировочную, но это только пока. К тому же приколов здесь тоже немало, и прогуляться, думаю, стоит. Отдельным уровнем это, думаю, считать не стоит, хотя именно здесь мы заработаем первую овцу, но, тем не менее, от этого не укрыться при первой загрузке.

Сначала, попав в уровень подойдите к табличке рядом и прочитайте надпись на ней. Если вы обладаете русской версией

ей, прочитать сей опус программистов труда не составит, а для тех, кто такой радости не удостоился (вот уж сомневаюсь, что где радость), переведу. Дословно надпись на вашем экране гласит: «Внимание! Расширенная версия игры может понравиться только сумасшедшему человеку!». Кстати, одна из немногих качественно переведенных табличек. Идем дальше и на второй табличке читаем вопрос: «Вы хотите играть в эту игру?». Попробуйте нажать «НЕТ» — увидите, что получится. Заодно посмеетесь. На третьей табличке найдете предупреждение о том, что, перейдя через белую (по-моему, она совершенно не белая, а желтая) черту, вы окажетесь в игре и будете безвозвратно потеряны для остального мира. Что ж, переходим... Опять наковальной по голове! Да еще и пианино сверху на голову. Ну все, Роудруннер ускакал вперед, вам остается только потворствовать утке Даффи и выполнять его капризы.

Для начала он попытается научить вас управлять камерой. Ну, это дело простое, тем более что с управлением вы знакомы: как только поймаете черного в объектив, он поздравит вас с успешно выполненной задачей. Теперь двигайтесь за ним по кочкам, используя кнопку прыжка, и он научит не только прыгать койота Ральфа, но и делать двойной прыжок, что весьма полезно для того, чтобы преодолевать высокие препятствия и широкие провалы.

Добравшись до асфальтированного шоссе, вы узнаете, что Ральф умеет и быстро бегать. Для этого нужно постоянно нажимать на кнопку O. Во время бега он может еще и зависать в воздухе на какое-то время, что позволяет перелетать по инерции пропасть, — тоже весьма полезная штука. Пройдя под гоночным флагом, развивайте скорость и мчитесь вперед. Кстати, не советую здесь использовать аналоговое управление, — камера ведет себя очень своеобразно, и в тот момент, когда вам срочно нужен вид койота сзади, она может показать вам его длинный нос. Или лапы. Летите вперед, обходя на лету камни и другие препятствия, перескакивая пропасть (просто двигайтесь посередине дороги, чтобы иметь как можно больший разбег, слетев с уступа), и скоро вас обгонит страус. Двигаясь за ним, когда тот свернет направо, поверните резко налево, чтобы пойти правильной дорогой. Если же не жалко лишней минуты и хотите посмотреть прикол, двигайтесь за птичкой, — будет весело, не пожалеете!

Следующее задание от Даффи для вас — открыть ворота, через которые необходимо пробраться далее. Для этого всего лишь нужно спрыгнуть вниз на доску, которая при помощи камня подкинет вас на противоположную сторону оврага, а оттуда, пройдя чуть влево, снова, на вторую, откуда камень взлетит вверх и приземлится на кнопку. Теперь ворота открыты, можно идти вперед. Добравшись до очередного наставления, ударьте после того, как утка замолчит, по почтовому ящику в следующей комнате: рядом с вами упадет ракета. Берите ее и, нажав кнопку L1, кнопками D-pad установите значок ракеты вниз, после чего, отпустив кнопку, нажимайте крестик. Ральф взлетит вверх, и вы, управляя при помощи кнопок D-pad, скоро доведете его до зеленой поляны внизу. Будьте внимательны и не врежьтесь ни во что по дороге, — придется начинать сначала. Добравшись до утки, выслушайте еще одну проповедь (как будто мы сами ничего не понимаем!) и, взяв овцу, отнесите ее в центр круга, нарисованного под занавесом. Кстати, если овцу сбросить со скалы, вы начнете свой полет заново в начале этой комнаты, но Даффи уже будет стоять возле занавеса, и ничего вам не скажет. Заметьте, что с овцой на руках Ральф становится намного тяжелее и уже не может так высоко прыгать, как делал это раньше. Теперь он вообще уже ничего не может делать.

Закончив тренировочный уровень, вы попадете на шоу Даффи, где, прослушав его пожелания относительно вашей игры, сможете войти в первый уровень. Вперед!

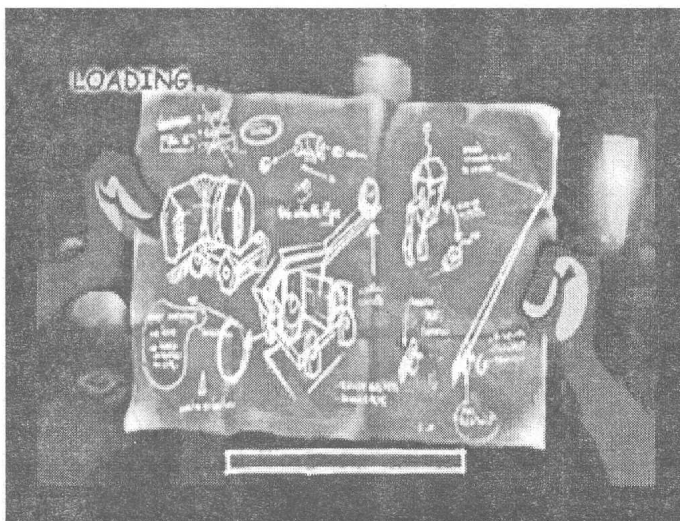
Полное прохождение

Уровень 1 (Водопады)

Обязательно просмотрите начальный ролик уровня, чтобы увидеть местность с высоты птичьего полета (делайте это всегда — потом пригодится), и после этого выслушайте рассказ Даффи: он научит Ральфа узнавать о том, видит ли его овчарка Сэм. Умение очень полезное, если учесть, что вам постоянно придется воровать овец прямо из-под носа неприятеля. Прослушали? Даже, может быть, что-нибудь поняли? Если не поняли — не беда, по дороге объясню. Начинаем первое похищение.

От утки поверните на сто восемьдесят градусов и двигайтесь к обрыву: перед вами нарисуетась табличка, хотя, между тем, впереди еще ничего не видно, кроме пропасти рядом с водопадом. Прочитав на ней некое сообщение по поводу движения через мост, перейдите по нему на противоположную сторону. Двигайтесь прямо и возле домика поговорите с фермером по имени Порки (настоящая свинья). Он расскажет о том, что всем в округе уже известно ваше намерение похитить овцу у Сэма, но, несмотря на это, вам готовы помогать. По крайней мере, сия продажная свинья. Нужно сначала украсть овцу и потом снова прийти к огороднику: он расскажет, как пользоваться салатом, который так любят овцы. Двигайтесь влево: перед вами площадка со стадом овец и стоящий возле них пастух — Сэм. Чтобы украсть сейчас у него животное, вам практически ничего не придется делать: все проще пареной репы. Ступайте вдоль стены справа до тех пор, пока на экране не появится зеленый значок с изображением головы пса. Теперь зажмите кнопку R1 и медленно, очень медленно ступайте вперед. Заметили, что позади Сэма находится овца, которую он даже не видит? Вот-вот, подойдите к ней и, не отпуская все той же кнопки, нажимайте возле беденького барашка кнопку X — Ральф возьмет на руки предмет своего вождения, и сейчас вам нужно вернуться на исходную позицию все тем же путем. Добравшись до пригорка вдоль стены, не пытайтесь на него запрыгнуть, просто обойдите его справа, — все равно Сэм ничего не заметит. Теперь идите к Порки — он расскажет, как пользоваться салатом.

У хрюшки вы узнаете, что животное, которое вы вознамерились похитить, ну просто жить не может без зеленых листиков салата, которые это Порки как раз и выращивает. Вспомните, что было написано на указателе дороги возле моста: по нему (мосту) не могут пройти сразу двое — не выдержит и



порвется. Вывод: Ральфу нужно, передвигаясь по деревянной связке, устанавливать пучки салата на таком расстоянии, где овца их заметит, но так, чтобы она не стала на мост раньше, чем он с него сойдет. Соберите салат (до последнего кустика, положив овцу рядом, но не давая ей сожрать ни одного листика; если она что-то все же успеет ухватить, дождитесь, пока на поле появится новая поросль, и возьмите ее), берите овцу на руки и идите к мосту. Добравшись до изгороди (как раз тогда камера займет удаленную позицию, оставьте овцу сзади, и, подойдя на самый край мостика, нажатием кнопки L1 и D-pad'a вызовите появление салата в ваших руках. Теперь, не теряя секунд (овца увидит в ваших руках лакомство и может примчаться в любой момент), ставьте первый пучок на краю и, идя вперед (смотрите на иконку слева внизу: пока она есть, салат ставить можно), укладывайте его через равные промежутки времени. Последний пучок как раз будет установлен на противоположном берегу, чтобы овца сошла с мостика. Благополучно завершив переброс десанта, берем животное (можно, в принципе, оставить его и здесь) и, пройдя немного влево, оставляем его здесь на полянке.

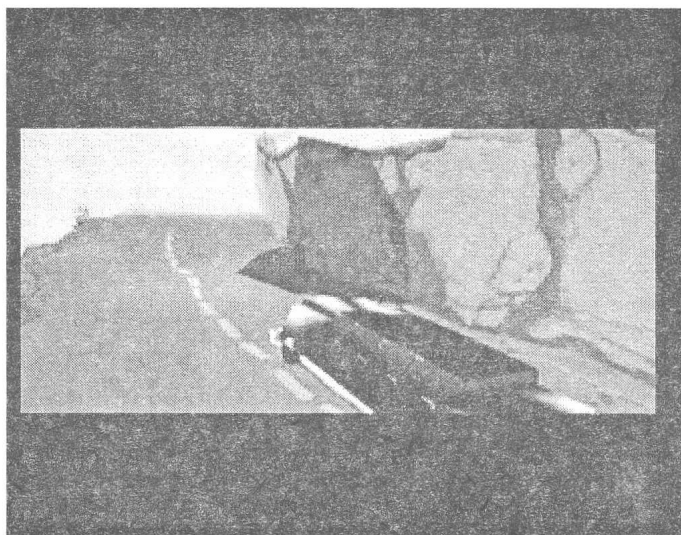
Отсюда посмотрите на пропасть: впереди завал из камней, за которым, скажу по секрету, и находится нужное место, куда необходимо отнести овцу. Оставив ее неподалеку, идите правее и по холмикам запрыгните на верхний из них, где установлен бинокль и почтовый ящик. Бинокль вам уже не нужен, но ради прикола можете понаблюдать за Сэмом на противоположной стороне, а вот в ящике находится весьма полезная штука — динамит. Догадались, для чего она? Правильно, берем эту вещичку и идем к завалу. Установив этот предмет при помощи кнопок L1 и X, отойдите подальше и, дождавшись, пока взрывчатка разнесет валуны, хватаете овцу и несете ее в центр круга.

Бонус уровня

Найти бонус на этом уровне также несложно. Просто от того места, где разговаривали с уткой, пройдите в замаскированный деревом проход в горе и по платформам доберитесь до противоположного берега. Там найдете табличку и часы. Прочитав надпись на указателе, вы поймете, что для того, чтобы получить бонус уровня, необходимо активировать часы: за это вам начислят определенное количество очков, на которое вы сможете купить призы. Кстати, если вы взяли бонус и после этого погибли, упав в яму, второй раз ходить за ним не нужно, — просто завершите уровень, бонус у вас уже есть.

Уровень 2 (Водопады)

Как обычно, осматриваем для начала место действия (неплохо посмотреть внимательно еще и на карту уровня при загрузке). Теперь, начав непосредственно игру, обнаружите себя одиноким посреди полянки, на которой, кроме деревца и почтового ящика, больше ничего не растет. Ударив по ящику, вы увидите, что с противоположной от завала стороны упал какой-то предмет. Подойдите к камню и, нажав возле него кнопку X, отодвиньте в сторону. Взяв предмет, подойдите к утке, — она покажет вам, как нужно прятаться в кусты. Сейчас это умение необходимо, но немного попозже я объясню вам, как можно обойтись без куста. Пока же, забравшись внутрь него, выйдите через проем в стене наружу: перед вами стадо овец и Сэм во главе его. Чтобы пробраться мимо него, используйте свой куст либо куст, растущий слева от выхода, и, передвигаясь маленькими шажками (кнопка R1), пройдите мимо собаки в то время, когда она не смотрит на Ральфа, останавливаясь каждый раз, когда это может произойти (следите за иконкой Сэма в правом верхнем углу). Добравшись до противоположной стороны пастбища, пересекайте черту забора, — здесь пес вас уже не видит. По ступенькам забе-



ритесь на пригорок — слева от вас находится почтовый ящик. Ударив по нему, вы увидите, как слева на ступеньку упал флакон духов, — заберите его, вернитесь немного назад, туда, где на маленьком участке рос салат, и соберите его. Пройдите немного направо от салата, туда, где находится небольшой подъем на пригорок, и рядом, слева стоит катапульта, а справа — торчит здоровенное бревно. Рядом с бревном положите пучок салата и вернитесь к забору у пастбища. Установите напротив прохода пузырек духов, и, взяв пропеллер (его вы приобрели еще в пещере), направьте струю запаха на какую-нибудь овцу, после чего просто дождитесь, пока она прибежит к вам. Украв из-под носа Сэма очередного барашка, доставьте его к тому месту, где из земли торчит кнопка. Поставив овечку на деревянную платформу слева, сами станьте быстро на кнопку (пока то же самое не успела сделать овца): она поднимется вверх, и животное, увидев салат, сойдет с нее (нужно только уловить момент, чтобы овца не прозевала подъем и не осталась на площадке, поднявшейся в самый верх, испугавшись высоты). Теперь сами забирайтесь наверх, берите животное и ставьте его на катапульту. После этого доберитесь по ступенькам до камня наверху и столкните его вниз. Став вместе с овцой внутрь круга, вы закончите уровень.

Бонус уровня

Чтобы взять бонус в этом уровне, заберитесь на ту площадку, где нарисован круг, куда вам нужно ставить овечку, и оттуда пройдите еще дальше, перепрыгнув небольшой провалчик. Столкните камень сверху на платформу внизу, и она под его весом откроет для вас дверь в комнату с часами. Чтобы не ходить далеко (можно вернуться к кнопке и оттуда пойти по узкой тропинке над пропастью), спуститесь здесь же на вторую ступеньку и оттуда простым прыжком спрыгните вниз, — Ральф станет на платформу внизу, прямо напротив которой находится вход в комнату с бонусными часами. Как выбраться отсюда, вы и сами сообразите.

Примечание: пробраться мимо Сэма в начале уровня можно и без куста, — просто при помощи ускорения пролетите мимо него по левой кромке пропасти и под самым носом заскочите не безопасную территорию.

Уровень 3 (Водопады)

Начав игру, сходите немного назад — утка Даффи покажет вам, как правильно прятаться за естественными укрытиями, например, камнями. Если считаете, что и сами с этим справитесь, или полагаетесь на мою помощь, с того места, где

появились, направьтесь прямо к ящику с почтой. Ударив по нему, вы вызовете падение двух предметов на доску вверх. Теперь, чтобы взять их (просто так не добрать!), заберитесь на пригорок справа и с него по доске внизу перепрыгните на уступ впереди, который тянется вдоль стены. Пройдя по нему вперед и перепрыгнув провал, столкните вниз камень, и сами прыгайте вслед за ним, иначе валун, когда будет возвращаться, придавит вас сами знаете до какого состояния.

Спустившись вниз, возьмите ракету и динамит (именно это вы получили на сей раз), и подойдите к пропасти справа. При помощи ракеты вам необходимо перелететь на противоположную сторону провала. Ступайте вперед и возле стены справа соберите салат. Теперь пройдите еще немного прямо, пока не увидите зеленую иконку Сэма. Осмотревшись немного, дождитесь, пока пес сторожевой пес отвернется, и на цыпочках крадитесь к камню впереди. Вам нужно добраться до той стороны камня, которую овчарка не видит быстрее, чем он обратит на это внимание. Если не отпускать кнопку R1 и вплотную прижаться к камню, Ральф спрячется за него, и таким образом вы, перебираясь от камня к камню, скоро доберетесь до ближайшей овцы. Теперь внимание: для того, чтобы похитить бедную овечку, вам хватит всего лишь одного пучка салата, причем его даже не придется никуда устанавливать. Просто (не отпуская тем временем кнопку R1) достаньте его из арсенала, и животное само последует за вами!

Принесите овцу к двум установленным рядом кнопкам и, опустив на землю возле первой из них, сами быстро отбежите к деревянной платформе слева, чтобы успеть на нее до того времени, как животное, став на кнопку, поднимет лифт. Здесь ударьте по почтовому ящику и далее, забравшись на пригорок выше, спрыгните вниз на катапульту: она доставит вас на противоположный берег провала, где Ральф приобретет резиновый жгут, который понадобится вам прямо сейчас для того, чтобы обеспечить себе бонус (но об этом чуть позже). Пройдите по тропинке вперед и, установив в активное положение только что приобретенное имущество, привяжитесь к дереву. Спрыгнув вниз, вы скоро научитесь должным образом подпрыгивать на резине и тогда сообразите оставить внизу два пучка салата, один между кнопками, а второй — возле следующей кнопки. Когда овца нажмет на кнопку, отвяжитесь от дерева и пройдите вперед через поднявшуюся решетку. Привязавшись к стволу следующего дерева, вам необходимо, спрыгнув вниз, установить на деревянную платформу динамит, после чего быстро нажать на кнопку вверх. В итоге платформа поползет вверх, и взрывчатка разнесет завал. При укладке взрывчатого материала будьте внимательны: дина-

мит лучше всего класть на ближний к стене край платформы, когда Ральфу мешают подняться вверх камни, после чего, нажав кнопку НАЗАД, освободиться от них и, подлетев, стать прямо на кнопку. После того как проем очищен, нажмите внутри открывшейся пещеры кнопку и, добравшись до пропасти, где начинается тропинка, укрепите между двумя деревьями жгут (сначала крепите к одному дереву, потом, дотянув его до второго, — туда) и принесите сюда овцу. Поставьте ее примерно посередине тропинки и, оттянув резинку, отпустите — овца, отправленная в полет, окажется на противоположном берегу, а нам теперь остается только взять бонус.

Бонус уровня

Перелетите вслед за овцой (оттягиваете жгут до упора, став задом к пропасти, и нажимаете кнопку прыжка) и снова возьмите ракету (на этот раз никаких камней толкать не придется, ракета и так уже лежит здесь). Теперь, взлетев, двигайтесь на высоте бреющего полета (но не слишком низко, иначе либо лоб расшибете о скалы, либо Сэм поймает за... уши) в сторону местоположения отары, и там пролетите в открывшуюся над овчаркой дыру. Летите вперед (осторожно, не попадитесь на удочку, точнее, нарисованную сразу за входом в каньон дыру на левой его стене) и, обходя все столбы, вы скоро прибудете на зеленую полянку. Возьмите бонус и, перепрыгнув заборчик, выйдите через образовавшуюся дыру.

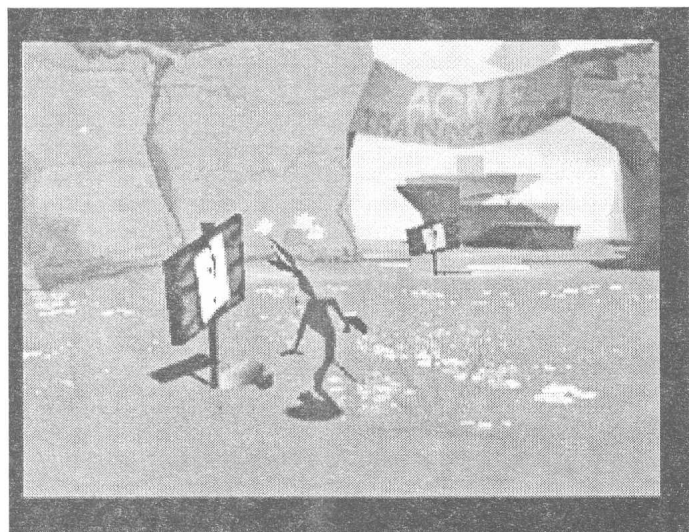
Прикол

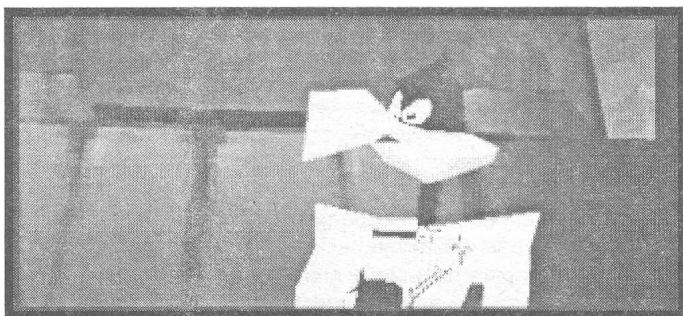
Как я полагаю, у вас должен остаться динамит, который вы, как и всякий запасливый койот, принесли с собой из последнего путешествия на другую сторону пропасти. С его помощью можно сыграть злую шутку с собакой, честно охраняющей своих овечек. Прокрадитесь к первому камню и, установив динамит, покажитесь из-за укрытия: к вам моментально прибежит Сэм и, надовав вам по обоим почкам, взорвется на шашке, вследствие чего приобретет неприятный черный оттенок. Но вам-то что, бонус собран, овца на противоположном берегу — можно и самому отправляться туда же и закончить уровень!

P.S. Такую же шутку, как и с Сэмом, можно сыграть и с овцой, благо динамит всегда под рукой. Правда, тогда вам придется заново начать уровень, но с того же места (то есть его можно будет запросто завершить).

Уровень 4 (Водопады)

Для начала поговорите с Даффи, он расскажет вам, как пользоваться волшебной дудочкой. От его болтовни проку мало, и без посторонних подсказок вряд ли у кого получится это с первого раза, поэтому лучше следите за прохождением. Пройдите немного вперед — перед вами горы листьев, сложенные кругами, внутри самого удаленного спит бык, а рядом стоит почтовый ящик. Вам на цыпочках необходимо пробраться в круг (заметьте, что здесь же находится и место, куда необходимо доставить овцу) по правой дорожке и, взяв дудочку (она упадет в небольшой проходик слева от ящика), таким же образом отсюда выйти, либо дать деру при помощи ускорения, чтобы бык не догнал вас. Теперь идите мимо лежбища быка вперед и спрыгните в воду. Используя кнопку O (нырнуть) и □, обойдите двух акул и выберите на противоположный берег реки. Используя кустик, растущий справа, либо тем же способом, что описан в уровне два, переберитесь на противоположную сторону полянки. По кочкам запрыгните на верхний ярус и переберитесь при помощи маленькой платформы на уступ вперед, где ударьте по почтовому ящику. Внизу упадет приз, спуститесь тем же способом туда (можно и при помощи ускорения) и, добравшись к ближайшему камню, оттуда переберитесь к камню справа и спряч-





тесь за ним, пока Сэм смотрит в вашу сторону. Уловив момент, переберитесь на другую сторону камня, возле которой лежит пропеллер, в удобный момент возьмите его и дайте деру.

Теперь вдоль стены, около которой стоит Сэм, на цыпочках зайдите к нему за спину и начните играть на дудке. Через какое-то время он будет загипнотизирован, — ведите его к красной кнопке. Здесь, как только вы сами по ней пройдёте и пес станет на нее, дезактивируйте дудку, быстро спрячьте ее и на ускорении летите на противоположную сторону поляны. Возле крайней (она находится справа) овцы остановитесь, поднимите ее и быстро несите к воде, где находится плот. Даже если Сэм добежит и сюда, он не сможет поймать вас, если Ральф находится внутри домика или на плоту. Усадив овцу, достаньте вентилятор и с его помощью двигайте плот на другую сторону реки (овцы плавать не умеют, поэтому экспериментировать не советую), где, причалив, отнесите бедную овечку в центр круга, где спит бык (все так же стараясь не шуметь).

Бонус уровня

Как можно было предположить, вход в комнату с бонусом находится под водой. Плывая со стороны Даффи, справа вы увидите под водой большую выпуклость. Поднявшись на ее вершину, увидите проход, — плывите в него, и скоро доберетесь до люка над головой. Выпрыгните из него и поднимитесь по серпантину вверх и, задействовав часы, с видом опытного прыгуна в воду летите точно в люк вниз.

Уровень 5 (Зима)

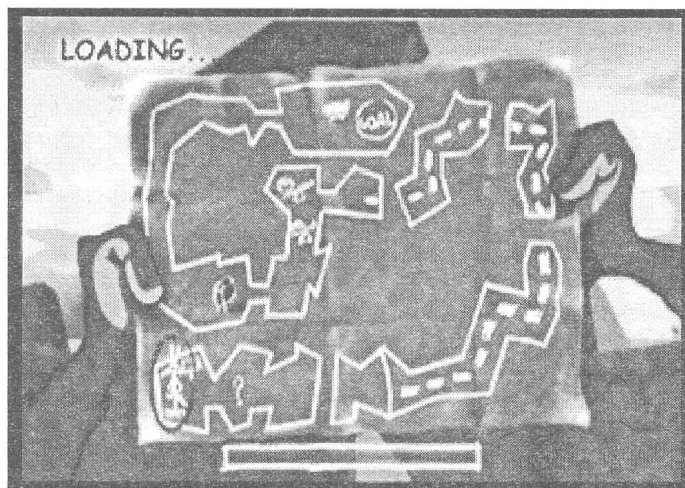
Этой локацией начинается в корне новая группа уровней, что видно уже из названия в скобках. Как и положено зимнему времени, кругом лежит снег (попав в первый уровень этой группы, не пугайтесь и не начинайте ворошить книжку, — снега здесь довольно мало, и зима больше похожа на весну) и всякого рода сосульки. Вдобавок, совершенно новые препятствия и новые приколы. Но обо всем по порядку.

Начав уровень, пройдите влево и, ударив по почтовому ящику, приобретите в свой актив дудочку. Собственно, здесь она вам не понадобится, но по сюжету хоть раз попользоваться ею необходимо. Взяв деревяшку, заберитесь на пригорок посреди полянки и посмотрите вперед в бинокль, укрепленный здесь для вас заботливыми ведущими шоу. Сквозь легкую дымку, точнее, неясность изображения, видна далекая полянка с овцами, обложенная горами снега, и Сэм, охраняющий отару. Ясно, придется пробираться к ней сквозь бури и метели. Чтобы перебраться на противоположную сторону, можно использовать узенькую тропинку слева, но такой способ передвижения связан с понятными опасностями, то есть можно запросто свалиться в пропасть. Чтобы не испытывать судьбу, с пригорка, на котором стоите, при помощи ускорения переберитесь в нужное место, — быстро и сердито.

Теперь, не привлекая внимания Сэма, зайдите по узкому проходу ему за спину, когда он этого не видит, и начните играть на дудке. Станется вам это дорого: овчарка уже научена горьким опытом (помните прошлый уровень?) и в качестве противоядия от звуков инструмента использует беруши. В результате такой неудачной попытки Ральф окажется на том же пригорке, откуда он прилетел на ускорении, а на поляне напротив теперь установлены три мины. И еще мы лишились дудки. Задача усложняется.

Переберитесь тем же способом на полянку с минами и осмотрите их с расстояния. Пока они не мешают идти вам дальше, но впоследствии все равно придется с ними бороться, то есть заниматься саперными работами. Далее ваш бессменный помощник Даффи подскажет вам, как это делать, но это будет потом, а сейчас мины лежат на виду и всем своим видом просят в руки опытному саперу. Позвольте мне исполнить роль Даффи на этом этапе игры, и рассказать вам, как работать со взрывчаткой такого типа. В результате вы, во-первых, потренируетесь перед дальнейшими путешествиями, а во-вторых, это дает дополнительные возможности для приколов. Осмотрев мины, вы увидите, что они действуют по принципу световой волны: в какое-то время от мины начинает расходиться голубой круг и, достигнув наибольшего диаметра, на несколько мгновений исчезает. В этот момент к мине можно подойти и, нажав кнопку **X**, попасть в программное меню мины. Слева сверху появится квадратная менюшка, на которой нарисованы два огонька сверху (зеленый и красный), под ними четыре значка, обозначающих расположение кнопок на джойстике (**□**, **△**, **○** и **X**), и в самом низу — таймер в виде четырех бегающих кочек. Сначала в течение некоторого времени, пока горит зеленая кнопка, вам будет показана последовательность кнопок для отключения мины. Потом, когда несколько мгновений зеленый и красный огоньки будут перемигиваться, вам дается время на обдумывание поступка, который вы хотите совершить; потом, когда загорится красная кнопка и начнет отсчитывать таймер, пришло ваше время, и нужно в такой же последовательности нажимать кнопки. Обратите внимание, что кнопки надо нажимать только после того как таймер наберет третью кнопку, и только одну кнопку за раз. К примеру, разберем первую мину, которая находится прямо за указателем. Она имеет четырехкнопочный код, то есть вам придется нажимать четыре кнопки. Последовательность, которую вы увидите во время мигания зеленого огонька: треугольник — квадрат — треугольник — треугольник. Как только огоньки проморгаются, начнет мигать красный огонек, издающий противный тревожный голос. Как только появится внизу третья точка таймера, нажимайте треугольник, в следующий раз — квадрат, и так далее. После четвертого правильного действия мина будет отключена, и вы сможете взять ее с собой.

Собрав мины, спрячьтесь за камень и дождитесь появления Сэма. Как только он повернет в обратную сторону, на цыпочках следуйте за ним и, как только окажетесь в проходе на полянку, скройтесь за камнем. Сэм отойдет отсюда и пойдет своей дорогой, а вы, взяв ближайшую к выходу с поляны овечку, подойдите к группе из четырех мин. Разминировать их нет никакой возможности, так как они располагаются слишком близко друг к другу. Поэтому, дождавшись удобного момента, когда световой волны не будет, прошмыгните вместе с животным вперед. Добравшись до замороженной в кусок льда утки, поставьте где-нибудь на поляне овцу и разминировать две мины в проходике впереди. Хватайте овцу и идите вперед, где, выйдя на следующую полянку, разберитесь еще с двумя минами на ступеньках возле катапульты, после чего на ближайший к ступенькам конец поставьте овечку. После этого по выступам в стене слева от катапульты заберитесь на полянку вверх и, собрав три пучка



салата и взяв фен в почтовом ящике. По тропинке переберитесь на полянку, где установлены качели и камень. Если вы столкнете камень, он упадет на качели вниз, в результате чего овца подскочит вверх и станет на дальний конец тех качелей, что стоят вверх. В результате этого качели наклонятся и овечка свалится вниз. Чтобы этого не произошло, вам нужно разложить для начала на качелях салат, дабы овца, попав на них, знала, куда идти. Теперь, столкнув камень, пока овца летит, станьте на левый край качелей, чтобы они уравновесились. Взяв овцу с качелей, по ледяному спуску спереди бегите вниз. Здесь поставьте овечку на полянку и подойдите к катапульти. Возле нее находится кнопка и, как только вы станете на нее, катапульта сработает. Она нужна для того, чтобы перебросить себя и овечку на место окончания уровня. Для того, чтобы сделать это точно, необходимо сначала пристрелять катапульти, а для этого на холмике лежит муляж бедной овечки. Положив его на лопасть установки, подойдите к ней слева и, нажав кнопку **X** около механизма лебедки, вызовите панель настройки спускового механизма. При помощи кнопки **ВПЕРЕД**, передвиньте курсор, отображающий силу броска, примерно на треть вправо, после этого выйдете из меню, нажав еще раз кнопку **X**, и испытайте катапульти. Если муляж попадает на полянку на противоположной стороне пропасти, не обязательно в центр круга, но не падает в пропасть, все нормально. Кладите овцу на катапульти и отправляйте ее туда, после чего сами станьте на лопасть и, бросив вниз на кнопку муляж, перелетите сами.

Бонус уровня

Чтобы приобрести бонус на этом уровне, возьмите муляж овцы возле катапульти и с ним ступайте в обратную сторону, где, подойдя к воде, по льдинам прыгайте вперед до последнего куска льда. Здесь опустите муляж в воду и, как только он превратится в кусок льда, станьте на него и плывите вперед. Скоро таким образом вы достигнете льдины слева и, перепрыгнув на нее, сможете задействовать очередные часы и взять ракету для того, чтобы вернуться к катапульти. Кстати, ракеты вам хватит только для того, чтобы добраться до первой льдины либо до ледяного серпантина.

Прикол

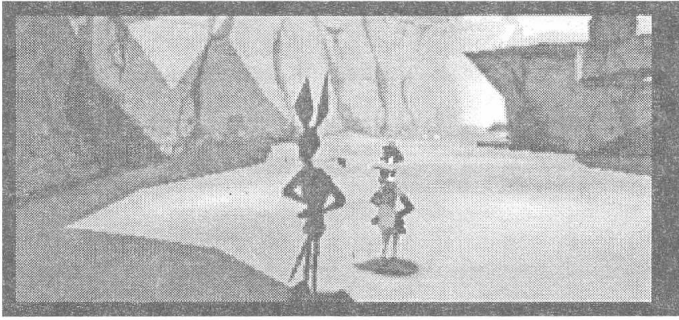
Так как у вас наверняка в запасе несколько мин (кстати, уровень вполне можно пройти и без разминирования; как? — попробуйте сами), их можно как-то применить. А применить нужно с пользой или хотя бы ради смеха. Вернитесь к замороженной утке и растопите ее при помощи фена, после чего, поговорив с ней, установите возле селезня мину и отойдите. Утка взорвется, после чего, если вы заговорите с ней, она прочтает вам нотацию о том, как нужно вести себя в боевых условиях. Но так и останется черного цвета.

Уровень 6 (Зима)

Начав игру, скатайте снежный ком так, чтобы по нему можно было взобраться на ледяной уступ вверх и ударить по почтовому ящику. В результате на льдину справа упадет предмет, и, чтобы добраться до него, снежный ком необходимо передвинуть вправо. Взяв предмет (а это шкура овцы, которая позволит вам незамеченным попасть в отару), спуститесь вниз и ударьте по синему ящику в углу: очередной предмет упадет на тонкий ледок, прикрывающий яму, и провалится вниз, разбив его. Спрыгните туда же и, подобрав предмет (миноискатель), двигайтесь вперед. Вы выйдете в ледяную пещеру, где установлена мина (кстати, подо льдом находится бонус, и о том, как его взять, будет сказано ниже). Обезопасьте ее и заберите с собой. Ступайте далее в проход и там точно так же поступите с очередной кучей взрывчатки. После этого дойдите до конца коридора, обойдя глыбу льда, и установите мину перед тонкой ледяной дверкой. Толкнув льдину на глыбу, вы пробьете стену и сможете пройти дальше. Толкнув вперед льдину, идите за ней и, догнав, толкните вправо. После этого снова толкайте вверх, предварительно разбив прозрачную стенку. Поставив льдину на кнопку, вы увидите, что решетка в следующей комнате открылась. Пока о ней думать рано, нужно разбить еще одну стену. Толкните глыбу влево и потом вниз, где — снова влево и вверх, установив там мину. После этого верните глыбу в проход, который в этой комнате вы разбили первый, и поставьте на кнопку. Зайдите в открывшуюся комнату с поднятой решеткой и выберите путь по уступам на волю.

Спрыгнув вниз с уступа, идите вперед, и скоро доберетесь до огороженного участка, перед которым установлена табличка. Кстати, если вы заметили: с этого уровня все таблички в версии игры, локализованной Кудосом, не отличаются переводом. Русские буквы в надписях есть, но и только: английские слова написаны по-русски. Вот и на этой табличке надпись непонятно о чем говорит. Интуитивно угадываем, что за заборчиком начинается минное поле. Что ж, на то нам и дан миноискатель, чтобы обнаружить их и не поддаться на провокацию. Итак, устанавливаем миноискатель в активное положение и двигаемся вперед. На вашем экране появится шкала (слева), обозначающая близость к мине. Как только она заполняется, вы оказываетесь очень близко к взрывчатке, а это чревато последствиями. Запомните, что на минном поле нужно всегда двигаться только по прямой: это поможет вам потом без проблем выбраться назад и вынести с собой овцу. Двигайтесь через проход в воротах прямо вперед, пока не достигнете рубежа, на котором миноискатель подаст сигнал опасности, после чего сверните влево. Здесь, добравшись до новой мины, двигайтесь снова вперед и при достижении еще одной мины сверните вправо. Таким образом, пропетляв еще некоторое время, вы выберетесь через проход на полянку. Впереди находится отара овец, охраняемая доблестным Сэмом. Переоденьтесь овечкой и ступайте в стадо (овчарка издали увидит вас и сама отнесет к другим овцам). Здесь, став рядом с собакой, начинайте блеять, пока на ваш клич не прибежит овечка, и, после того как пастух отвернется, ведите ее за его спину и по снежной кромке, избегая взглядов Сэма, двигайтесь вдоль стены к выходу с поляны, где доберетесь до минного поля. Обратите внимание: после вашего предыдущего прохода по минному полю на снегу остались следы. Хватайте овцу на руки и идите по ним назад (можно также провести ее за собой в овечьем обличье, но это намного труднее).

Выйдя на полянку, двигайтесь прямо вперед и войдите в пещеру. Запрыгнув на глыбу льда, поставьте на нее овцу и толкните вперед: животное уедет на другой конец узкого мостика. Вам же вдоль стены нужно добраться до противоположного



конца пещеры (но не до середины, где стоит прозрачная льдина) и там толкнуть еще одну льдину. Теперь, добравшись до середины, перепрыгните на вторую льдину и, обойдя стену, заберите овцу и переправьте ее на другую сторону стены по уступу, после чего, запрыгнув на трамплинчик, тащите животное внутрь следующей комнаты. Оставив его возле решетки, перепрыгните через препятствие и, став на кнопку, прикиньтесь овцой и позовите свою подружку. Пройдя в следующую комнату, поставьте овцу на кнопку справа, а льдину слева толкните на вторую кнопку. Теперь в одиночку идите вперед и толкните из дальней комнаты льдину к комнате, где стоит овца. Здесь, добравшись до нее, посадите животное на глыбу и, толкнув вперед, быстро станьте на свободную кнопку: пока глыба с овцой доедет до неподнятой решетки, та поднимется. Вам останется только перенести овцу в нужное место и завершить уровень.

Бонус уровня

Чтобы взять бонус в этом уровне, сделайте следующее. В первой комнате пещеры, куда вы попали в самом начале уровня, соберите две мины и установите их так, чтобы они были близко друг к другу, но чтобы одна стояла около трещин посередине ледяного пола, а вторая — рядом с ней так, чтобы льдина при передвижении попала в зону ее действия. Взорвав, таким образом, пол, вы получите доступ к часам.

Уровень 7 (Зима)

Пройдите вперед (засосет вас в первую воронку или нет, значения не имеет, так как вы все равно выскочите впереди) и доберитесь до воронки на краю острова. Войдя в нее, Ральф выскочит на следующем острове. Здесь доберитесь до высокого уступа и на гейзере взлетите вверх, после чего, став на землю, дождитесь исчезновения одной из двух воронок и по безопасному месту переберитесь вперед (попав в какую-либо из воронок, вы окажетесь в начале уровня). Увидев перед собой камень, накатите его на среднюю из трех воронок. Перепрыгнув камень, возьмите предмет в почтовом ящике (зонтик) и вернитесь на предыдущий участок земли. Сейчас вам предстоит научиться использовать зонтик для того, чтобы передвигаться по воздуху.

Подойдите к гейзеру слева на краю берега и раскройте зонтик. Теперь, войдя в струю пара, вы поднимитесь вверх и будете парить над струей. Чтобы перелететь на следующий гейзер, используйте кнопку прыжка, постоянно нажимая ее во время полета от одной струи к другой. Таким образом, вы скоро доберетесь до земли. Впереди пере вами — участок берега, на котором во многих местах есть как гейзеры, так и воронки. Как это не странно выглядит, Сэм на этот раз стоит в полном одиночестве, ни одной овцы возле него нет, как может показаться на первый взгляд. Но это только на первый взгляд. Используя тихие шаги, прокрадитесь за его спиной к воронке (первая после того, как Ральф пройдет Сэма) и спуститесь в нее. В результате Ральф выскочит из гейзера за ледяной спи-

ной, находящейся позади овчарки. Здесь же находятся и овцы. Схватите одну из них и запрыгните в воронку, находящуюся слева, если стоять лицом к ледяной стене. Она выведет вас на противоположную сторону стены, справа от Сэма. Ступайте вперед мимо гейзера, поставьте на поляне овцу и ударьте по ящику справа, чтобы нужный вам предмет упал на вас. Прискорбно, но фен (а это именно он) упал в воронку. Полезайте за ним и, подобрав его, пройдите немного вперед, мимо воронки в стене, и накатите на нее камень. Теперь впереди появилась новая воронка — влезайте в нее, в результате Ральф перескочит на следующий островок, где, попав в очередную воронку, вы снова переместитесь к ящику, где брали предмет.

Взяв овцу, внесите ее на ледяной уступ справа от входа на полянку с ящиком и сбросьте в воду, после чего сами по льду бегите вперед и спрыгните на землю возле экскаватора (только не попадите под падающую сверху льдину). Когда он опустит слева от себя льдину с вмороженной в нее овцой, растопите бедное животное при помощи фена и несите в противоположную часть комнаты. Здесь находится последний пазл уровня. Соберите весь салат и запрыгните на дорожку справа. Откатите камень так, чтобы он закрыл первую воронку, вернитесь назад и по параллельной дорожке перенесите овцу немного вперед, ровно столько, чтобы пересечь первую струю, которая сейчас не работает. Теперь, перепрыгнув в одиночку все остальные струи, кроме последней, разложите салат в такой последовательности, чтобы овца сама могла пройти вперед, передвигаясь от пучка к пучку, пока вы закрываете соответствующие струи на противоположном берегу, но так, чтобы она не успела съесть первый пучок, пока вы не доберетесь до камня на другом берегу (следите за значком овцы при расстановке салата). Закрыв последний гейзер, перетащите овцу в нужное место и закончите уровень.

Кстати, есть и другой способ провести овцу через гейзеры, не используя при этом салат как приманку. Для этого нужно воспользоваться зонтиком: закрывая очередную дырку, прыгайте на противоположную сторону пропасти и, перетаскивая овцу, прыгайте при помощи зонта назад, и так далее.

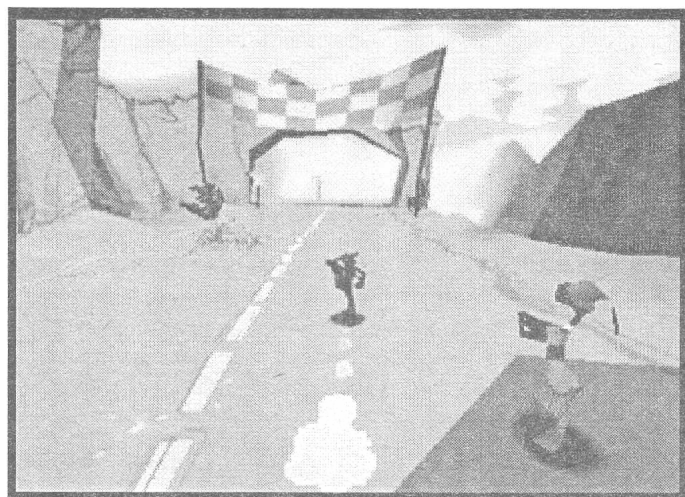
Бонус уровня

Чтобы взять бонус, нужно с того места, где на полянке находится ящик (а на противоположной стороне работает экскаватор), запрыгнув в гейзер, при помощи зонта влететь в нишу, находящуюся в стене справа. Там вы и найдете искомые часы.

Уровень 8 (Вулкан)

Следующий уровень абсолютно не похож ни на что, ему предшествовавшее, сразу по нескольким причинам. Во-первых, в этом уровне вам необходимо будет орудовать сразу в двух измерениях, пользуясь для этого своеобразной машиной времени. Во-вторых, здесь предусмотрено большое (по сравнению с предыдущими уровнями) количество противников (недоброжелателей). Помимо Сэма, в этом уровне вам будут мешать: бык, дракон и красный пес. Интересно построенный сюжет, основанный на перемещении во времени, увлечен, понравится вам и сильно увлечет.

Для начала выберите из ямы, используя для этого растущий на ее склоне плющ. Теперь, ударив по почтовому ящику, вы получите сразу два предмета: семя растения и часы. Часы — это и есть ваша машина времени, а как пользоваться семенами, сейчас объясню. Установив в активное положение часы, задействуйте их — Ральф переместится во времени и попадет в доисторический мир, причем в этот период как раз на этом месте происходило извержение вулкана. Выбравшись из телепорта, вы увидите слева от площадки, где в нормальное время росли кусты салата, квадратную красную дыру. Положите на нее семя и снова полезайте в телепорт: когда



вы объявитесь в реальном времени, на этом месте будет расти дерево, основание которого увито плющом, чего достаточно, чтобы забраться на площадку с салатом. Собрав его (вообще-то вам будет достаточно всего лишь одного пучка), снова ползайте в телепорт и, забрав зерно, положите его там, где в реальной жизни стоит катапульта, на красный квадрат. Когда выберетесь назад в наше время, заберитесь на ствол дерева и сиганите с него на доску, чтобы перелететь на противоположный берег реки.

Оказавшись там, установите телепорт на коричневую точку на поляне и переместитесь в другое время. Здесь, перепрыгнув полосу камней, вы увидите дракона, который за вами погонится. Заскочите вместе с ним в машину времени, и после этого увидите прикольный ролик о том, как дракон гоняется за овцами. Чем это ему грозит, вы уже знаете, но об этом дракону не расскажете. Нам это на руку. Снова телепортируйтесь на вулкан и, избегая всплесков лавы (если она попадет вас, при попытке затушить горящий зад не свалитесь в лаву), передвиньте как можно дальше все четыре камня, стоящие рядом, и после этого, пройдя вперед, — последний камень как можно дальше влево. Теперь телепортируйтесь обратно и под прикрытием камней пересеките поляну с овцами. Возле последнего камня достаньте пучок салата, но не ставьте его, а дождитесь, пока какая-нибудь глупая овечка прибежит так. С нею выберитесь за пределы видимости Сэма и, взяв животное на руки, поместите его на катапульту. Спуститесь с доски и переберитесь по воде на остров слева впереди, где ничего, кроме дерева, нет. Телепортируйтесь в доисторическое время: перед вами на этом острове окажется красная собака, вам нужно ее, как и дракона, вовлечь в телепорт. Когда она появится вместе с вами в нашем времени, держа его на почти-тельном расстоянии, переманите на противоположную сторону по мостику, и на него нападет бык, который находится там. После этого вам останется только переправить при помощи катапульти на остров овцу, добраться до нее самому и, взяв на руки, войти в удобный момент в круг.

Бонус уровня

Если вы были достаточно внимательны, то должны были сами заметить его местоположение: на противоположной стороне ямы, в которой вы оказываетесь при загрузке. Чтобы взять его, нужно посадить семя у подножия уступа, внизу ямы, и потом забраться за часами.

Уровень 9 (Болото)

Для начала, как обычно, осмотритесь вокруг: перед вами полосу островов, на каждом из которых установлена мина. Все

они отличаются друг от друга, — это уже не те мины, которые мы видели ранее: не все они разминируются. Наряду с обычными минами, что мы разбирали в предыдущих уровнях, здесь есть и другие, которые нельзя обезвредить. Отличаются они тем, что их световая волна работает постоянно, но сама мина не срабатывает сразу же после того, как Ральф на нее становится, а дает вам некоторое время для того, чтобы убраться. Следовательно, вам не нужно обходить или даже трогать мины, нужно просто вовремя выйти из световой волны. Двигайтесь вперед, перепрыгивая по возможности быстрее с кочки на кочку. Обычные мины лучше тоже не разминировать, а обходить стороной их световую волну, вовремя прыгнув на остров. Это позволит вам не терять зря время и усилия: мины вам в этом уровне все равно не понадобятся. Дойдя до чистого островка, возьмите на нем предмет из почтового ящика (жгут) и после этого заберитесь по плющу на стену. Пройдя немного направо, взойдите на уступ, где стоит дерево, и прицепите к нему жгут. Теперь, прыгнув как можно дальше вперед, уцепитесь при помощи кнопки X за траву и ползите вперед, к ящику, как можно быстрее (сзади по пятам следует крокодил). Ударив по постовому ящику, вы вызовете падение предмета на островок справа, где расположены несколько мин. Отцепите жгут, обезвредьте мину и на резинке спуститесь за предметом. Это пульт управления, возьмите его и спуститесь по пригорку вниз, где встретите утку Даффи. Он расскажет вам, что сейчас в этих местах открыт сезон охоты на пернатых, но, так как он одет костюм Робин Гуда, его не узнают. Коварный селезень потом сыграет с нами злую шутку, но это будет потом, а сейчас пройдите на островок слева, подберите на нем робота и, уложив его на катапульту, прыгните на ее другой конец, — робот улетит на гору справа. Теперь активируйте пульт управления: действие переходит в руки робота. Езжайте влево и поднимитесь на деревянную платформу. Деактивируйте робота и уже Ральфом станьте на кнопку рядом: платформа поднимется вверх. Снова берите управление роботом и открывайте почтовый ящик. После того как предмет упадет к ногам Ральфа, выведите робота назад по островкам и остановите возле маленького огорода с салатом. Управляя Ральфом, обойдите по левой кромке болота Сэма и, перепрыгнув болотце, станьте за его спиной. Как только вы переоденетесь кроликом, утка поменяет табличку, на которой говорится о сезоне охоты на птиц, на другую, где нарисован кролик; охотник, который сидит в ухоронке, выскочит оттуда и пустит вам пулю в лоб. Ничего не поделаться, это не последняя пуля в нашу голову. Вернувшись на исходную позицию возле утки, снова поменяйте табличку на островке и опять зайдите в тыл Сэму. Переодевшись, как только Даффи поменяет табличку, скачите мимо овчарки налево как можно быстрее к стене, увитой плющом. Пуля вас все-таки догонит, но теперь вы, начиная новую попытку, будете стоять у плюща. Заберитесь на гору и прицепите жгут к дереву. Теперь спрыгните вниз так, чтобы без остановок крутиться за спиной у Сэма, и активируйте робота.

Управляя роботом так, чтобы было видно, в каком положении сейчас находится Ральф, доберитесь до огорода с салатом и ухватите какой-либо из четырех пучков, после чего быстро переведите управление в руки Ральфа и, убрав пульт, уцепитесь за траву. Как только Сэм убежит на разборки с роботом, идите по траве за овцой (но следите за тем, чтобы овчарка была возле робота, а не бежала к нему). Схватив ее, вы взлетите вместе с животным вверх, приземлитесь на уступ и после этого останется только окончить уровень.

Бонус уровня

Призовое очко этого уровня добывается при помощи робота. Спуститесь, управляя им, с другой стороны горы (туда, где вы нашли первый почтовый ящик), перепрыгните на остров

слева и, обойдя мину, по тоненькой жердочке переберитесь на островок с часами.

Уровень 10 (Замок)

Теперь мы переносимся к подножию замка, где нам предстоит выполнить ряд интересных заданий и, что впервые, бороться с боссом.

Ударив по ящику, дождитесь, пока пушка отъедет в сторону, и возьмите предмет (банка меда). Это единственная вещь, которой вам придется воспользоваться в уровне из своего арсенала, но тем не менее. Так, чтобы не попадаться на прицел пушке (лучше сзади), пройдите из тупика вперед и сверните налево. Подойдя к пушке, стоящей между камнями, нажмите кнопку **X**, чтобы прицелиться, и далее, не нажимая кнопок **D-pad**, снова нажмите кнопку **X**, чтобы выстрелить. Ядро, пролетев через всю поляну, врежется в осиновый улей, в результате чего все насекомые перелетят в улей рядом. Теперь нужно попасть по нему. Чтобы это сделать, выйдете из-за камней, и, подойдя к железной дороге, передвиньте две коленчатых трубы так, чтобы ядро, вылетев из пушки, свернуло направо, а потом налево и попало во второй улей. Для этого нужно верхнюю трубу сместить на середину креста, нарисованного на земле (избегая прицельного огня, передвигающегося по путям орудия), а нижнюю, — сдвинуть вправо. Попад по второму улью, вы заставите перелететь всех ос в улей за спиной Сэма.

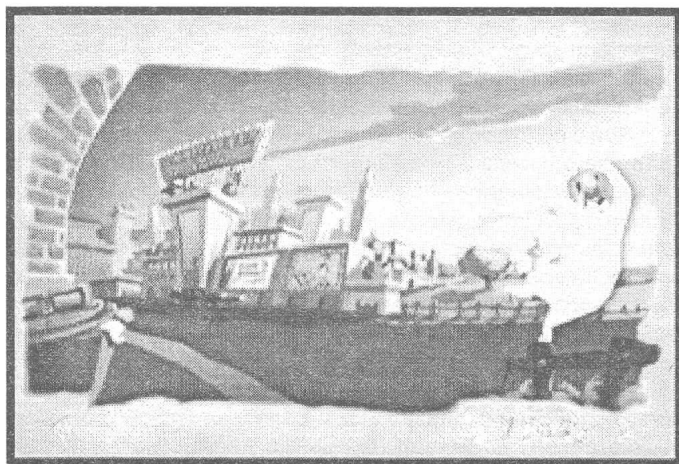
От пушки пройдите налево под аркой и там двигайте найденное колено трубы вправо, избегая стрельбы двух пушек, едущих вверх. Добравшись до решетки, обогните ее и передвиньте на кнопку с другой стороны колено снизу. Когда решетка поднимется, дотолкайте первое колено до конца дорожки. Теперь второе верните назад и передвиньте к железной дороге. Идите вдоль путей налево и отодвиньте с дороги колено, которое вы ставили для первых двух выстрелов. Теперь двигайтесь назад и, добравшись до зоны Сэма, пройдите направо. Став на правый конец катапульты, положите сюда банку меда и отправьте ее в полет. Как только она разобьется у ног сторожа, вернитесь к пушке и сделайте третий выстрел: осы из улья вылетят и нападут на Сэма. Ральф может беспрепятственно подойти к отаре и взять причитающееся ему животное.

С овцой на руках идите в замок и станьте сами на одну кнопку в прихожей, а овцу поставьте на вторую. Теперь (без овцы) пройдите внутрь и доберитесь до нарисованного кольца. Как только вы окажетесь здесь, на противоположной стороне появится босс: вы его уже видели в одном из предыдущих уровней, это красный пес (на самом деле, какой-то адский чудик).

Босс

Чтобы его уничтожить, вам необходимо включить три кристалла в комнате, — пес боится света, и, как только все три камня заработают, враг позорно бежит. Чтобы запустить кристалл, нужно, чтобы на кнопке, охраняемой боссом, кто-то стоял. Это может быть овца, либо... А вот это уже секрет. Все дело в том, что босс не подпускает вас к кнопке, прыгая по земле и создавая ударную волну. Такая волна отбрасывает как вас, так и овцу, поэтому сие животное мы используем всего лишь один раз. Когда кнопка задействована, нужно стать на лопасти лебедки и, прыгая по ним, вертеть ее по часовой стрелке.

Вернувшись за овцой, зайдите вместе с ней в комнату, но не всходите прямо на пол залы, а стойте на небольшом участке, соединяющем пол и мост. Подойдя в его правый угол, опустите овцу и, когда она уже почти станет на кнопку, бегите к лебедке (пес побежит за вами) и прыгайте на нее. Прыгнув четыре раза, вы включите первый кристалл. Теперь оставьте овцу в этом положении, и идите ко второй кнопке. Действуем без нее. Став слева от босса спиной ко входу, перепрыгните ударную волну и, пробежавшись по кнопке (босс должен обя-



зательно бежать за вами), с самого края пола прыгайте на лебедку. Вызвав второй кристалл, точно так же вызовите и третий, после чего по телу босса вместе с овцой переберитесь через провал.

Бонус уровня

Чтобы взять бонус в этом уровне, вам нужно при помощи всего лишь одной коленной трубы разбить завал в стене замка над рвом с водой, выстрелив из пушки. За камнями вы найдете небольшую комнатку, где и находятся нужные часики. Только помните, что бонус здесь брать нужно до того, как вы войдете в замок, иначе потом двери закроются, и вы не выберетесь наружу.

Уровень 11 (Замок)

Ральф в своем неумном голоде и жажде победы забирается прямо внутрь средневекового замка. На протяжении уровня нам предстоит пострелять из пушки по живым мишеням, ловить на удочку взрывчатку и овец, а также управлять мини-роботом и обходить различные хитроумные ловушки.

Появившись в локации, подойдите к грязевому каналу впереди и поговорите с Даффи. Он объяснит вам, что для того, чтобы перебраться через грязь, нужно прыгать по крокодилу, но перед этим крокодила нужно прикончить. Что ж, это нетрудно. Подойдите к пушке сзади вас и, войдя в режим прицеливания, наведите пушку на зверя, но с таким расчетом, что ядро полетит не прямо, а по навесной траектории (нужно целиться в верхний край зубчиков на стене). Убив крокодила, ударьте по ящику и соберите призы: сначала на этой стороне — магнит, потом на противоположной стороне — удочку. Вернитесь обратно после путешествия через канал, залитый грязью (в нем вполне можно утонуть), и пройдите в проход направо. Взяв возле стены ядро, отнесите его к выступу, на вершине которого установлена кнопка, и положите как можно ближе к стене. Теперь заберитесь на карниз стены с противоположной стороны и, обойдя его, подойдите к кнопке. Станьте лицом к лежащему внизу ядру так, чтобы сзади вас вплотную была ступенька карниза. Войдя в меню предметов (кнопка **Select**), проделайте следующую операцию. Установив курсор на иконку, на которой нарисована удочка, нажмите кнопку **X**, и теперь, попав на меню операций, выберите третий справа значок — сложить предметы, и нажмите еще раз кнопку **X**, после чего, нажав ту же кнопку на иконке магнита, выйдете из меню. У вас в арсенале появился сдвоенный предмет — удочка с магнитом. Установив ее в активное положение, опустите вниз магнит и, подняв на нем ядро, опустите на уступ (оно вроде как висит не над краем уступа, но когда вы его опустите, станет куда нужно). Убрав удочку, поставьте ядро на кнопку и проходите в открывшиеся ворота.

Пройдите направо и заберитесь на карниз. Дойдя до того места, где внизу увидите мину, опустите на нее магнит (только не поднимайте вверх) и дождитесь, пока она взорвется. Теперь возьмите внизу салат и снова полезайте наверх. Войдя в меню предметов, установите курсор на двоянный предмет и, нажав кнопку **X**, выберите снова третью иконку, — теперь она разъединит предметы. Снова составьте удочку, но теперь уже соедините ее с пучком салата, и выходите из меню. Идите вперед по карнизу, пока не доберетесь до овец внизу. Опустив салат вниз на удочку, подведите одну овечку к кнопке и после этого уберите салат. Овца станет на кнопку, а вы идите после этого далее по карнизу и, сделав еще один поворот, подведите вторую овечку к открывшейся двери. Убрав удочку, войдите в дверь на втором этаже и спрыгните на первый, на карниз внизу. Здесь, разобрав удочку, покажите овечке салат, не выходя из проема двери, и заведите ее внутрь. Ведите животное к концу дорожки (не вздумайте идти вместе с ней по тонкой дорожке, сворачивающей налево!). Здесь, перепрыгнув хрупкие плитки, с противоположной стороны покажите овце салат и, когда она придет к вам, возьмите ее и отнесите на деревянную платформу слева. Поставив животное на нее, сами поднимитесь наверх и, взяв салат, запрыгните на серый кожух справа, и, идя по нему, поднимите вверх площадку.

Ударьте по ящику — сверху упадут на этаж выше два приза. Теперь возьмите овцу и поставьте ее на левый кожух. Положив справа у нее под носом (но не на кожух, а на каменный пол) салат, быстро доберитесь до деревянной площадки, которая в это время из-за бега овцы начнет подниматься вверх. Добравшись, таким образом, до следующего этажа, возьмите пульт управления роботом и спрыгните вниз. Взяв овцу на руки, опустите лифт (не забудьте забрать салат) и станьте на него, поставив животное рядом. Теперь, управляя роботом, заставьте его спуститься вниз и прокрутить кожух. Поднявшись, соедините удочку с магнитом и достаньте робота, оттащив его влево на поворот платформы.

Взяв на руки овцу, ступайте в другую комнату и станьте на деревянную платформу, после чего, опустив животное, вызовите робота и заставьте его крутить кожух. На платформе вы переберетесь на противоположную сторону. Сойдя с нее, станьте на второй кожух и переправьте на эту сторону робота. Зайдите в следующую комнату. Снова станьте с овцой на платформу, а робота заставьте крутить кожух: когда две платформы окажутся на одном уровне, перейдите на последующую, и так далее, пока не доберетесь до платформы наверху. Отнесите овцу на лифт и, управляя роботом, вернитесь в предыдущую комнату, где отведете передвижную платформу на середину провала так, чтобы она стала прямо напротив кнопки. Подкатив робота под верхний этаж, поднимите его при помощи магнита на удочку и перенесите его на платформу. Теперь, став на лифт рядом с овцой, заставьте робота перепрыгнуть на уступ и нажать кнопку.

Бонус уровня

Взять его совсем нетрудно, найти же еще проще. Вы, наверное, видели завал из камней в стене замка, рядом с двумя минами. Так вот, нужно подтащить к нему при помощи магнита на удочку мину и потом детонировать ее, опустив магнит. За завалом вы найдете небольшую пещерку и часы внутри нее.

Уровень 12 (Танцы с призраками)

Оказавшись на темной полянке, ударьте по ящику: выпадет два предмета, один из которых упадет прямо рядом с вами. Возьмите его и активируйте — это универсальный пылесос против привидений! Только с его помощью вы сможете отбиваться от призраков, пока не нашли костюм. Но пылесосу

нужны батарейки, без них он работать никак не будет. Чтобы засосать одного призрака, требуется пять батарей, причем после каждого нападения на летающий сгусток вам нужна будет перезарядка.

Пройдите в коридор рядом с ящиком и остановитесь, как только экран примет вид сверху. Чтобы призрак, находящийся рядом, не увидел вас, необходимо стоять от него подальше. Как только он повернется к вам спиной, ступайте за ним и, подобрав пять батарей, расправьтесь с врагом. Теперь поднимитесь вверх через проход и, собрав еще пять батарей, засосите второго призрака. После этого идите направо и соберите батареи внизу и вверху справа и расправьтесь еще с двумя призраками. Подобрав предмет в центре прямоугольника с двумя свечами, поднимитесь вверх и уничтожьте привидение там. Теперь ударьте по ящику — в другой части лабиринта упадет предмет. Идите за ним, спустившись на одну комнату вниз и пройдя налево и вверх. Взяв предмет, активизируйте его, — это костюм привидения. Теперь вас никто не узнает, если, встретившись с призраком, вы произнесете пароль «Буу», нажав для этого кнопку **X**. Вернитесь туда, где стоял ящик, и пройдите в проход слева вверх. Идите по нему вперед, пугая привидений, и скоро доберетесь до выхода из лабиринта.

Теперь, собственно, действие, оправдывающее название локации, а именно — танцы с призраками. При выходе вас увидят привидения, находящиеся на полянке. У них, видите ли, вечеринка здесь проходит, собрались потанцевать. Ну и вам нужно сделать так, чтобы они приняли вас в свою компанию, а для того — правильно танцевать. Поначалу кажется трудно, но, немного потренировавшись, можно справиться. Вы танцуете в окружении четырех призраков. Тянется однообразная музыка (точнее, такт, отбиваемый на барабане пятым призраком), а вверху на экране отображается маленькая менюшка. Это вроде как перфолента, ее деления — удар барабана. Вместо части делений нарисованы обозначения кнопок, которые нужно нажимать в данной последовательности. Самое трудное в этом процессе — точно поймать такт и вовремя нажать нужную кнопку, когда она окажется внутри синего квадрата. Протанцевав так четыре разных танца (естественно, один другого сложнее), вы будете приняты в братство призраков.

Идите в проход сзади вас и возьмите из ящика предмет — пульт управления роботом. Теперь берите самого робота и, забравшись по ступенькам на пригорок, положите робота на один край катапульты, а сами прыгните на другой. Робот окажется внутри вольера, в котором пасутся овцы. Так, чтобы его не увидел Сэм, возьмите пучок салата и завлеките с его помощью одну из овец на деревянную платформу, избегая попадать в луч прожектора. Теперь Ральф должен стать на кнопку с противоположной стороны и поднять овечку на уступ. После этого при помощи робота подведите овцу к кнопке возле решетки и спустите робота вниз (просто прыгните с уступа). Теперь при помощи этого механизма поднимите Ральфа на платформу вверх. Положите перед закрытой решеткой пучок салата, откройте вторую решетку и потом снова закройте и спуститесь вниз. Поднимите еще раз койота вверх и положите салат перед первой решеткой, но так, чтобы овца, его кушающая, не была задавлена опускающейся решеткой. Снова отнесите робота на катапульту и поднимите потом на другую сторону зеленой дорожки. Открыв решетку, вернитесь к Ральфу и поднимите его за овцой. Взяв ее на руки, ступайте к выходу с поляны.

Перед вами появятся четыре привидения, двое из которых заберут у вас овцу, а двое других сами упрячут героя в клетку. Активизируйте робота и приведите его в комнату, где находится Ральф. Нажав первую кнопку, по уступу и клетке переберитесь на уступ выше, где нажмете еще одну кнопку, и так далее, пока не доберетесь до ключа. После нажатия третьей кнопки вам нужно не ждать передвижения клетки, а быстро на нее запрыгнуть и так добраться до нужного места. Взяв его, спус-

титесь вниз и откройте клетку. Выбирайтесь из комнаты и, не выходя из тени, подойдите как можно ближе к первому камню. Внимательно наблюдая за положением спящих призраков, прячьтесь за камни (только когда привидения спят и иконка зеленая) и доберитесь так до черной плиты. Когда вы стоите в тени, можно не осторожничать и не ходить на цыпочках. Запрыгните на основание плиты и, надув резиновую овечку, положите ее здесь. Когда иконка привидений зеленая, станьте на кнопку — плита повернется. Хватайте овцу и в тени идите налево (не нажимайте кнопку, увидев, что овцы нет, призраки вас доконают), до лифта. Поставив овечку так, чтобы она не видела кнопки, вызовите робота и остановите его возле самой кнопки. Поставив овцу рядом с собой на лифт, быстро при помощи робота нажимайте кнопку и заберитесь наверх. Осталось только донести овечку до заветного круга.

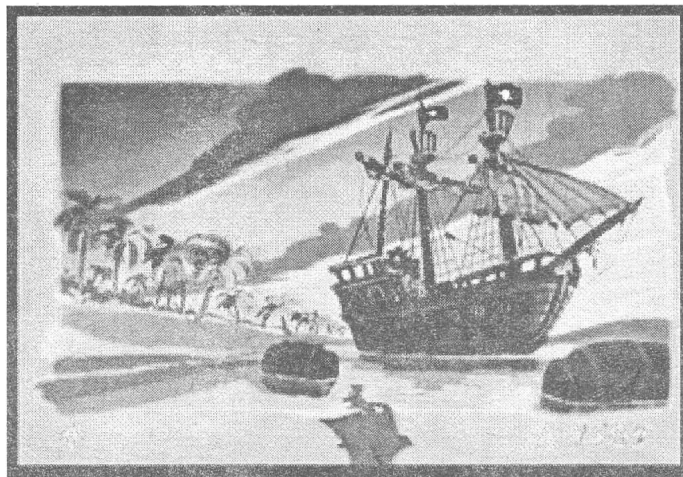
Бонус уровня

Находясь в лабиринте, возле того места, где нашли костюм привидения, вы увидите смену вида экрана, если не будете слишком быстро передвигаться. Он покажет вход в небольшую зеленую пещеру. Внутри Ральф и обнаружит часы.

Уровень 13 (Остров сокровищ)

Ударьте по трем ящикам, находящимся рядом. Теперь идите в проход налево, где стоит катапульта. Установив деление уровня натяжки чуть больше чем на середину, убейте крокодила в тупике и потом возьмите пропеллер, который лежит на уступе рядом с ним. Теперь пройдите в проход направо, туда, куда упал второй приз, и, добравшись по платформам до ящика, прыгните на него. Используя пропеллер, подплывите к платформе под водой так, чтобы ящик был над ней. Теперь принесите от катапульты муляж овцы и положите его на кнопку. Взяв ящик, положите его на катапульту и отправьте в сторону крокодила. Он разобьется, и внутри вы найдете металлоискатель. Взяв его, подберите муляж овечки и с ним ступайте налево, к огороженному участку пляжа. Положите его рядом, но не слишком далеко, и при помощи металлоискателя протопайте дорожку к островку впереди (намочите предварительно ноги в луже). Как только дорога найдена, быстро вернитесь по своим следам назад, возьмите муляж и отнесите его на кнопку (подходите к ней с дальней стороны, где нет мины). Положив ее, достаньте металлоискатель и найдите дорогу к открывшимся воротам, по пути взяв третий предмет. Для этого придется дойти почти до конца пляжа, и там, немного шагнув влево, вернуться назад.

Попав внутрь дворика, соберите салат и надуйте овечку. Когда Сэм с двумя овцами уйдет в дальний угол, положите ее на то место, где овчарка ставила животных, и затем положите



один пучок салата около дальней деревянной платформы, и один — около кнопки. Третий пучок положите возле забора, а сами спрячьтесь в куст и сядьте около забора, вне пределов досягаемости Сэма. Когда одна из овец придет к вам, заберите ее и, дождавшись, пока пастух уйдет, отправляйтесь в одиночку к кнопке, и, нажав ее, дождитесь, пока верхняя платформа опустится до земли, и быстро запрыгните на нее. Оставьте один пучок салата на деревяшке. Теперь спрыгните вниз и, дождавшись, пока Сэм в очередной раз придет и уйдет и подтащив овечку к месту спуска платформы, станьте на кнопку. После того как животное заберется на лифт, сами запрыгните на него и втащите овцу на стену. С овечкой на руках спрыгните вниз на плот и при помощи вентилятора плывите вперед под арками. После второго поворота двигайтесь вплотную к правой стене, чтобы вас не зашиб пират на корабле, стреляющий из пушки. Дождавшись очередного выстрела, облейте выступ стены и быстро плывите в проем справа между стеной и кораблем. Если повезет и вас не заденет пушечное ядро, скоро доберетесь до берега.

Пройдя вперед, поставьте овечку на одну из двух кнопок и после этого через окошко в стене заберитесь внутрь домика. Взяв второй металлоискатель (зачем, спрашивается?), при помощи камня выберите наружу. Активируйте металлоискатель и на пляже вокруг найдите восемь золотых монет. Снова заберитесь внутрь комнаты и оставьте одну монету за решеткой. Разложив остальные монеты от решетки до палубы корабля, вы должны заставить старого пирата пойти за ними, а сами в это время стать на кнопку. Когда пират окажется внутри комнаты, опустите решетку. Взяв на руки овечку, заберитесь на палубу. Животное положите на лопатку возле пушки и выстрелите из нее. Что будет дальше, увидите, это конец эпизода.

Бонус уровня

Часы, за которыми мы охотимся уже на протяжении тринадцати уровней, находятся во внутреннем дворике, там, где Сэм выгуливает овец. Дождитесь, пока он выйдет из дальнего угла, и под видом куста проберитесь туда — часы висят на стене за поворотом слева.

Уровень 14 (Дикий-дикий Запад)

На первый взгляд, уровень этот может показаться сложным и весьма запутанным, но это только на первый взгляд, в действительности все до предела просто. Особенно когда пройдешь его и поймешь, что к чему. Вот поэтому вам и не придется особо напрягаться, чтобы сделать это: всем уже сделано, и койоту придется только немного потренировать свои боевые качества.

Начав игру, подойдите к утке возле семафора и, поговорив с ней при необходимости, нажимайте красную кнопку, чтобы зажечь стоп-сигнал на столбике. Теперь в следующий раз, когда поезд приедет сюда, он остановится перед семафором, и вы сможете на него забраться. Став на платформу, чтобы не терять лишнее время, нажимайте кнопку на ней, и поезд отправится дальше. Проехав три станции, на четвертой выходите (спрыгните на ходу) и ударьте по ящику — на противоположной стороне каньона упадет предмет. Теперь подкатите камень рядом к краю уступа, но не к самому, близко-близко, а на шаг-полтора поодаль. Нажмите сова кнопку семафора, теперь уже на этой станции. Дождавшись появления поезда, с того места, где стоит почтовый ящик, перепрыгните на вагон поезда и с него — за предметом на уступ. Теперь прыгайте к камню и толкайте его на платформу поезда. Как только он окажется там, становитесь сами туда же и ежайте вперед. Через одну станцию сойдите и нажимайте кнопку семафора. Когда поезд снова приедет, столкните камень на уступ справа по ходу локомотива и подкатите его к самому краю. Снова на-

жав кнопку семафора, установите силу катапульты на максимум и станьте возле рельс со стороны Сэма так, чтобы он вас не видел. Как только часы покажут двадцать секунд, переоденьтесь в овцу и пробейте — овчарка пойдет за вами. Вам же нужно, уходя от нее, подойти к катапульте, которую вы натянули, и, пройдя мимо кнопки, стать на лопасть. Сэм нажмет на кнопку, и овца, то есть Ральф, улетит на противоположную сторону. Пока Сэм думает, переоденьтесь (в это время придет поезд, и овчарка не сможет перебраться на противоположную сторону) и хватайте овечку. Поставьте ее на одну сторону качелей, а на другую скиньте камень и сразу же прыгайте на поезд, так как овца упадет точно на кнопку. Схватив ее на руки, проедьте две станции и прыгните возле утки. Поднесите овечку к катапульте и, поставив ее справа от нее, у начала установки, примерьте силу орудия так, чтобы муляж овцы попал точно в центр круга, где сейчас бродит Сэм. Как только он попадет по нему, Сэм отключится, и у вас есть около минуты, чтобы переправить овечку и себя (по очереди, вдвоем не получится).

Бонус уровня

Часы находятся там же, где вы брали шкуру овцы. Нужно, установив камень на платформу, запрыгнуть на паровоз и с него прыгнуть вправо на уступ — часы находятся там же.

Уровень 15 (Марсианская одиссея)

Пройдя предыдущий уровень, вы, как обычно, окажетесь в зале, где проводится шоу. Но на этот раз выбирать уровень вам уже не придется — все уровни на этой территории уже закончены, и Даффи расскажет вам об этом. Пока вы принимаете торжественные похвалы, как снег на голову сваливаются пришельцы с марса! Оказывается, с той овечкой, что вы похитили в уровне 13, произошли таинственные, но вполне закономерные метаморфозы. Как вы помните, Ральф посадил ее в пушку и выстрелил, после чего животное улетело в космос, а вы вроде бы завершили уровень. Улететь-то оно улетело, но вот куда оно прилетело! При посадке на Марс овца (за время полета изрядно почерневшая, кстати) пробила бак установки, в которой марсиане выращивают Зеленых Петухов (это, наверное, марсианский овцы), и в результате чего те разбежались по всей планете. И вот инопланетный гость прибыл, чтобы заставить вас исправить досадное недоразумение и поймать всех куриц, а заодно и выиграть еще одну овцу. Под торжественный звон фанфар вас водворяют в космический корабль и отправляют на далекую планету. Жаль, но именно в этом месте мой диск совершенно сдал: игра повисла окончательно и бесповоротно. А так хотелось доиграть до конца и пройти оставшиеся три уровня! Но ничего не попишешь, придется обломаться. Хотя для вас я все-таки сделаю описание, которое сам добыл из других источников. Это будет уже не живое подробное прохождение, а тезисные советы, которых вам надо придерживаться, чтобы завершить игру с разгромным счетом в вашу пользу.

1. Для прохождения уровня вам необходимы робот и пылесос — первым можно гонять куриц, а второй используется для того, чтобы их засасывать.
2. Два тоже немаловажных предмета — уменьшитель и увеличитель — используются для того, чтобы пробраться мимо лазерных лучей.
3. Иногда, чтобы заманить марсианина в нужную комнату, вам будет необходимо воспользоваться синими кнопками, управляющими дверьми, в точной указанной последовательности.
4. Встретив на пути летающую тарелку, убегайте от нее как можно быстрее, чтобы не быть пораженным лазером.
5. Когда будете гнаться за марсианином, нажимающим кнопки, не отставайте от него слишком сильно, чтобы не подпалить на лазерном луче свой хвост.

6. Летающая тарелка, которая вас преследует, также выключается определенным тумблером.

7. Иногда можно пользоваться уменьшителем для того, чтобы заманить марсианина к пылесосу, так как они очень хорошо реагируют на мелкоту, желая поживиться.

8. Используйте поля низкой и высокой гравитации, чтобы пробраться через препятствия.

Секретный уровень 1

1. Используйте эластичную ленту, чтобы перелететь через водное пространство.
2. Часы можно найти в пещере на утесе, куда вы перелетите.
3. Найдите вентилятор после того как выберетесь по лианам из пещеры, он будет под водой, и вам придется вернуться назад и немного поплавать, привязав себя жгутом.
4. Чтобы убраться быка, используйте эластичную ленту, когда он будет за вами гнаться, и сбросьте его с утеса.
5. Чтобы приманить овцу, используйте пучок салата, не ставя его на землю, а просто показав его ей.
6. Чтобы перебраться на платформе на противоположную сторону, используйте умение овцы становиться на кнопки, приманив ее салатом.
7. Чтобы поднять овцу, нужно будет использовать последовательно расположенные пучки салата и резинку, на которой взлетите вместе с ней.
8. Чтобы плот с овцой проплыл через ворота, их нужно открыть при помощи кнопок. Если плот застрянет, выведите его на чистую воду при помощи пропеллера.
9. Чтобы попасть овечкой сначала к катапульте, а потом с нее в кольцо, используйте резинку, а потом — муляж овечки.

Секретный уровень 2

1. Для начала возьмите из ящика магический хронометр, а потом возвратитесь с его помощью в другое время.
 2. Попав в другое время, найдите семя дерева и посадите его возле начала уровня, чтобы пробраться дальше, вернувшись в новое время.
 3. Найдя еще одно семя, посадите его на острове и потом вернитесь в новое время, чтобы продолжить игру.
 4. Найдите часы вы можете под карнизом рядом с Сэмом.
 5. Почтовый ящик вы сможете найти, только побывав в воде и выбравшись на сушу в другом месте.
 6. Последнее семечко вы сможете посадить, если сдвинете камень в старом времени — под ним будет плодородный участок.
 7. Овечку при влеките при помощи салата и, когда она подбежит к уступу, хватайте ее на резине и летите вверх, после чего просто завершите уровень.
- Игра пройдена!

