



Tomba! 2: The Evil Swine Return



ОСНОВНЫЕ ПОЛОЖЕНИЯ

— Некоторые события необязательны. За то, что они происходят, вы получаете призовые очки за риск (Adventure Points — AP), потому что обычно для того, чтобы они наступили, вам приходится приложить дополнительные усилия. За основные события, в которых вы обязаны участвовать, чтобы закончить игру, призовые очки не полагаются.

— Когда вы будете перемещать Томбу мимо некоторых объектов, мест или персонажей, вы увидите стрелочки или другие указания. Они отмечают важные предметы, места и героев, которых надо изучить. Следуйте инструкциям на экране, чтобы вступить во взаимодействие с этими элементами игры.

— Сохраняйте свою игру у каждого указательного столба, до которого доберетесь. А также сохраняйте игру после того, как произойдут особенно важные события.

— В игре Tomba!2 у вас только одна жизнь. Смотрите под ноги, и сохраняйте игру у ближайшего указателя, если вы не уверены в исходе дальнейших событий.

— Предметы с розовыми названиями, находящиеся в вашем запасе, используются автоматически, если вы разговариваете с нужным персонажем или манипулируете нужным объектом. Чтобы использовать предметы с голубыми названиями, вы должны выделить их в Журнале Приключений. Если названия предметов темно-синие, то в данный момент их использовать нельзя.

— До тех пор, пока не возьмете Ледяной Бумеранг, внимательно следите за Колпачками и Движущимися Колпачками. Оба врага вспыхивают через правильные интервалы. Перепрыгивайте через них сразу после того, как пламя угаснет.

— Огненные Морские Анемона выдувают горячий пар, а Снежные Морские Анемона пытаются засосать вас. Постарайтесь полностью избежать встречи и с теми, и с другими, или бросьте врага или какой-нибудь

объект им в пасть, чтобы успокоить их.

— Можно применить такой трюк. Сохраните игру в любом указанном месте и тут же загрузите сохраненный файл. Количество пунктов, оценивающих вашу Жизненную Силу, снова достигнет своего максимального уровня.

— Переговорите со всеми персонажами в Coal-Mining Town (Шахтерский городок) и в Circus Village (Цирковой городок), чтобы получить советы и узнать о ключевых событиях.

— До тех пор, пока не найдете Костюм Белки, не оставайтесь долго на одном месте на Ранчо по Разведению Куджар (Кијага), а не то Томба превратится в глыбу льда. Вы потеряете, по крайней мере, один пункт Жизненной Силы, если не выберетесь из льда немедленно.

— Повар в Шахтерском Городке сделает столько сэндвичей, сколько вы захотите, если вы будете поставлять ему ингредиенты. Большие Куски Мяса, Маленькая Рыбка и Картофелины появляются каждый раз снова, когда вы входите (соответственно) в Кафетерий, Рыбачий Поселок и на Ранчо, так что у вас никогда не будет в них недостатка. После того, как вы найдете специальные предметы, вам лично сэндвичи уже не будут нужны, но, возможно, вы захотите иметь несколько штук под рукой, чтобы отдать их другим и завершить некоторые события.

— Каждое событие уникально. Каждое наступает при определенных условиях, и каждое при определенных условиях заканчивается.

— Многие необязательные события связаны с Путешественниками и Обезьянкой Чарли. Путешественники расскажут вам о трех сказочных башнях, после того, как вы решите их проблемы. Чарли же просто постоянно попадает в неприятности.

ДОМИКИ КРОШЕЧНОГО МЫШОНКА

Всегда полезно знать, где находятся Мышиные Домики. Когда Томба превратится в Мини-Томбу, он сможет войти в один Мышиный Домик в каждой секции игры, а также в Мини-Храм в Храме Воды.

Вот где расположены Мышиные Домики:

- Рыбацкий Поселок: под лебедкой, которая поднимает веревочный мост.

- Зона Трубопровода: на трубе возле первого Огненного Морского Анемона.

- Ранчо: на уступе под Подъемником.

- Глухой Лес: над входом в Палату Сокровищ.

- Цирковой городок: возле лестницы на третий уровень.

- Храм Воды: на уступе возле Священного Пьедестала.

ТРИ БАШНИ

В Башнях Бесстрашия, Силы и Мудрости содержатся три мощных вида оружия, но вы сможете войти в эти башни только в том случае, если найдете невидимые двери и произнесете нараспев соответствующие полные заклинания, чтобы открыть их.

БАШНЯ БЕССТРАШИЯ

- Дверь находится на уступе справа у самой нижней трубы.

- 1/2 Заклинания Бесстрашия вы получите у Шахтера, чей горшок вы разбили, после того, как отдадите ему Горшок Мастера в Шахтерском городке.

- 1/2 Заклинания Бесстрашия вы получите у Исцеленной Матери, когда поговорите с ней в Шахтерском городке.

БАШНЯ СИЛЫ

- Дверь находится на уступе, на дальнем левом конце качелей.

- 1/2 Заклинания Силы вы получите у Русалки из Закрытой Раковины, когда отдадите ей Русалочью Чешую в Храме Воды.

- 1/2 Заклинания Силы вы получите у трех сестер, когда выиграете у них игру на Верхнем Ранчо.

БАШНЯ МУДРОСТИ

- Дверь находится на уступе, на котором вы нашли Рифового Краба, в Глухом Лесу.

- 1/2 Заклинания Мудрости вы найдете в Сундуке в темной комнате в Храме Воды.

- 1/2 Заклинания Мудрости вы получи-

те у Фама на Верхнем Ранчо, после того, как разыщите и вернете ему три исчезнувших Куджары.

СУНДУКИ ИСКАТЕЛЕЙ ПРИКЛЮЧЕНИЙ

Вы получите Панель с Пятачком за каждый успешно открытый Сундук Искателей Приключений. Эти панели в свою очередь открывают дверь в Золотую Башню. Вам следует знать местонахождение Сундуков на случай, если вы захотите получить Золотой Порошок, основную защиту от врагов, в Золотой Башне. Ниже приведены описания мест, в которых находятся Сундуки Искателей Приключений, и количества очков (AP), необходимых для того, чтобы открыть их.

Небесный Водопад: над указателем

Количество очков: 30 000

Зона Трубопровода: над Входом на Железную Дорогу

Количество очков: 100 000

Ранчо: на другой стороне расселины в леднике

Количество очков: 500 000

Глухой Лес: возле Рифового Краба

Количество очков: 1 000 000

Рыбацкий Поселок: внутри

Домика Крошечного Мышонка

Количество очков: 2 000 000

ДЕЙСТВУЮЩИЕ ЛИЦА

В игре Tomba!2 очень много героев и врагов. Многие из них дают вам советы или требуют какой-нибудь предмет. Большая часть врагов просто мешает вам, но некоторые являются ключевыми фигурами для завершения каких-либо событий. Ниже приведено описание наиболее важных персонажей и врагов.

Русалка в Водорослях (Aquatic Plant Mermaid)

Томба освободит Русалку из ее растительной тюрьмы в Храме Воды, когда ему удастся разорвать все Водоросли в игре. В свою очередь, Русалка даст ему Ведро.

Художник (Artist)

Художнику у Входа в Лес (The Forest Entrance) необходима синяя краска, чтобы закончить шедевр. Томба должен отыскать ее для него. За это он получит от Художника Синий Ключ.

Барон (Baron)

Барон вернулся в игру Tomba!2, чтобы незамедлительно переносить Томбу из одной секции игры в другую. Но сначала Томба должен спасти Барона, которого Злые Поросята превратили в камень в Смеющемся и Плачущем Лесу.

Большая Рыба (Big Fish)

Большая рыба может сделать так, что в Храме Воды появится Главный Храм. Но для этого Русалка из Резервуара для Воды должна сыграть на своей Русалочьей Арфе и разбудить ее. Томба должен найти части Русалочьей Арфы.

Чарли (Charles)

Обезьянка Чарли — один из самых дорогих для Томбы друзей, но он попадает в такое количество неприятностей, что Томба никогда не знает, где встретит Чарли в следующий раз. В игре Tomba!2 Томба выручает Чарли из множества затруднительных ситуаций.

Шеф-повар (Chef)

Шеф-повар в Шахтерском городке делает для Томбы сэндвичи трех различных типов до тех пор, пока Томба приносит ему нужные ингредиенты. Повар никогда не устает их готовить, так что Томба может возвращаться к нему, чтобы подкрепиться, в любое время.

Чикита (Chiquita)

Чикита выйдет навстречу Томбе в Цирковом городке и расскажет ему, как нужно говорить с Поросятами. Она никогда не снимает корзинку со своей головы.

Цирковой Клоун (Circus Clown)

Циркового Клоуна Злые Поросята превратили в Циркового Клоуна-Поросенка. В конце концов, Томба вернет Цирковому городку его нормальный вид, но только после того, как он поможет Цирковому Клоуну-Поросенку вновь обрести уверенность при выполнении трюка на туго натянутом канате.

Русалка из Закрытой Раковины (Closed Clamshell Mermaid)

Русалка из Закрытой Раковины даст Томбе 1/2 Заклинания Силы, после того, как он принесет ей Русалочью Чешую в Храм Воды. Она очень застенчива и даже не высунет головы из своей раковины, пока Томба не даст ей Русалочью Чешую.

Мастер по Хрусталю (Crystal Artisan)

Мастер по Хрусталю в Храме Воды делает всякие необычные вещи. Томба должен при-

нести ему Хрусталь, чтобы получить Хрустальную Панель для Резервуара для Воды.

Исследователь Ущелья (Donglin Researcher)

В Лесном Ущелье вы встретите много Исследователей Ущелья. Для одних Томбе придется найти различные предметы, другие расскажут ему о лесных секретах.

Рыбак (Fisherman)

Этот Рыбак расскажет Томбе, как найти в Рыбацком поселке Рыбака-Смотрителя.

Рыбак-Смотритель (Fisherman Ark)

Рыбак-Смотритель живет в Доме на Мысу в Рыбацком поселке. Он отвечает за веревочный мост к Небесному Водопаду, а также знает, как сделать Сушеную Рыбу.

Цирковая Садовница (Flower Seed Circus Worker)

Злые Поросята превратили ее в Цирковую Садовницу-Поросенка. В конце концов, Томба вернет Цирковому городку его прежний вид и найдет Семечко для Садовницы.

Гран (Gran)

Гран — один из наиболее важных шахтеров в Шахтерском городке. Он поможет Томбе воспользоваться машинами в Подземном Машинном Отделении. В свою очередь, Томба освободит его, когда он застрянет под большим валуном в Зоне Трубопровода.

Хранитель Главного Храма (Great Temple Keeper)

Хранителю Главного Храма необходим Волшебный Отражатель, чтобы открыть дверь к Мешку для Водяного Поросенка. Том-

ба обнаружит Хранителя в Главном Храме после того, как Большая Рыба заставит появиться Главный Храм в Храме Воды.

Продавец Леденцов (Ice Candy Vendor)

Злые Поросята превратили Продавца Леденцов в Поросенка-Продавца Леденцов в Цирковом городке. В конце концов, Томба вернет городку его прежний вид и поможет Продавцу Леденцов выучить трюк, который он сможет выполнять в цирковом представлении.

Скульптор по Льду (Ice Sculptor)

Скульптор по Льду на Верхнем Ранчо обладает большим талантом, но ему негде выставлять свои работы. Томба притащит специальный ледяной блок в Хижины Скульптора, чтобы тот превратил его в Ледяную Статую.

Айма (Ima)

Айма — одна из трех дочерей Фама на Ранчо по Разведению Куджар. Томба впервые встретит ее на подходе к Ранчо.

Раненая Мать (Injured Mother)

Раненая Мать в Шахтерском городке станет Исцеленной Матерью после того, как ее сын принесет ей Исцеляющее Растение. Исцеленная Мать даст 1/2 Заклинания Бесстрашия Томбе, когда он поговорит с ней после ее выздоровления.

Кайнен (Kainen)

Кайнен играет здесь мистическую роль. Он возникает совершенно неожиданно с советом или важным предметом, таким, например, как Красный Ключ. И все потому, что Томба поможет потушить пожар в доме Кайнена в самом начале игры.

Кома (Koma)

Кома — одна из трех дочерей Фама на Ранчо по Разведению Куджар. Впервые Томба встретит ее рядом с гигантской стеной льда возле Подъемника.

Куджара (Kujara)

Куджары — это пушистые желтенькие создания, которые, однако, могут больно ударить Томбу клювиком, если он неправильно к ним подойдет. Куджары играют ключевую роль во многих событиях на Ранчо по Разведению Куджар.

Птицевод (Kujara Rancher)

Птицевод расскажет Томбе о Ранчо по Разведению Куджар. Он также умеет работать на различных механизмах. Один из механизмов поднимает лестницу к Сараю для Куджар, но для него нужна специальная шестеренка.

Оператор в Сараях для Мытья

Куджар (Kujara Washing Shed

Operator)

Оператор контролирует мини-игру в Сараях для Мытья Куджар. Томба должен закончить все 10 уровней мини-игры, чтобы заработать Золотую Луну.

Ученый, Потерявший Дневник

(Lost Diary Researcher)

Этот ученый пошлет Томбу найти потерянный им на Ранчо Дневник Путешественника. Когда Томба принесет его, Ученый даст ему Зеленый Ключ.

Шахтер (Miner)

В Шахтерском городке много Шахтеров. И каждому из них есть, что сказать Томбе.

Оператор Уменьшающего

Туннеля (Minitta Tunnel

Operator)

Этот Оператор поднимет Уменьшающий Туннель в Храме Воды, когда Томба найдет для него три шестеренки: Шестеренку в Форме Звезды, Шестиугольную Шестеренку и Треугольную Шестеренку. Уменьшающий Туннель превратит Томбу в Мини-Томбу.

Моул (Mole)

У Моула самый большой Молоток в Шахтерском городке. Когда Гран застрянет под большим валуном, Моул даст Томбе свой Молоток, чтобы Томба смог освободить Грана.

Птица Нишику (Nishiki Bird)

Птицы Нишики помогают мышам охранять их Мини-Храм в Храме Воды. Томбе придется найти для мышей соответствующих птиц Нишики.

Паон (Paon)

Паон — самое большое существо в Цирковом городке. Он любит Паоновую Траву. Томбе придется хитростью провести его через весь городок к колодцу, чтобы он, с его немислимой силой, снял с колодца крышку.

Фам (Pham)

Фам — отец трех сестер на Ранчо по Разведению Куджар. Он поможет Томбе добраться до Верхнего Ранчо, а потом и до Лесного Ущелья. В ответ он попросит Томбу найти его пропавших Куджар, сбежавших из машины.

Ребенок в Костюме Поросятки

(Pig Suit Child)

Ребенок в Костюме Поросятки больше всего на свете хочет посмотреть цирковое представление. Томба вернет исполнителям уверенность в себе и исполнит желание малыша.

Старейшина Рода Поросят (Pig Tribe Elder)

Старейшина Рода Поросят покажет Томбе, как добраться из Циркового городка в Храм Воды. Он также расскажет Томбе о Злых Поросятах.

Коллекционер Редкостей (Rare Collector)

Коллекционер Редкостей на Верхнем Ранчо попросит Томбу найти редкие формы жизни для своей коллекции. У него уже есть одна редкая форма жизни, но Редкий Краб, Редкая Рыба, Редкая Креветка и Редкий Кальмар должны пополнить его коллекцию.

Риома (Rioma)

Риома — одна из трех дочерей Фама на Ранчо по Разведению Куджар. Впервые Томба встретится с ней возле Домика с Трубой.

Рифовый Краб (Rock Crab)

Рифовый Краб обеспечивает баланс для машины в Палате Сокровищ. Томба должен осторожно приблизиться к Крабу, а потом еще более осторожно отнести его по качелям в Глухой Лес.

Санта Клаус (Santa Clause)

На Ранчо вы найдете даже Санта Клауса. Ему нужно, чтобы Томба нашел потерянный им Большой Мешок. Без него он не может доставить игрушки детям.

Тэбби (Tabby)

Тэбби появится в самом конце игры. Томба потратит все игровое время, разыскивая ее, и, в конце концов, придет по ее следам в прибежище Последнего Злого Поросятка.

Крошечный Мышонок (Tiny Mouse)

Крошечный Мышонок из Рыбацкого поселка попросит Томбу собрать для него и его братьев Орехи. Придется Томбе воспользоваться Уменьшающим Туннелем и превратиться в Мини-Томбу, чтобы войти в его домик в первый раз. После того, как Крошечный Мышонок получит от Томбы Орехи, он даст Томбе Уменьшающий Гриб. Если Томба соберет за одну минуту 200 Орехов, то Мышонок даст ему Золотую Звезду.

Хранитель Вагонеток (Trolley Keeper)

Хранитель Вагонеток разрешит Томбе сесть в Вагонетку на Станции, когда у него будет Лицензия. Если Томба закончит обе гонки, Хранитель Вагонеток даст ему Золотое Солнце.

Русалка из Резервуара для Воды (Water Tank Mermaid)

Томба поможет Русалке из Резервуара для Воды выбраться из заточения в Храме Воды, поместив Хрустальную Панель на Резервуар для Воды. Русалка отблагодарит за оказанную услугу тем, что, во-первых, превратит Костюм Поросятка в купальный Костюм Поросятка, а, во-вторых, разбудит Большую Рыбу игрой на Русалочьей Арфе.

Сплавщик Плотов в Храме Воды (Water Temple Rafter)

Томба очистит воду от препятствий, так что Сплавщик Плотов сможет использовать свой плот. В ответ, он даст Томбе Красный Сундучок, в котором находится Белый Ключ.

Вин (Win)

Вин — изобретатель из Небесного Водопада. Он сделал множество изобретений,

включая прямой путь в Большую Подземную Шахту, для завершения которого ему нужна помощь Томбы.

Zunno (Zippo)

Зиппо живет в Шахтерском городке возле Тэбби. Он придет Томбе на помощь, когда Тэбби исчезнет. Зиппо будет высовываться из волос Томбы в тех случаях, когда сможет помочь.

Ирландское Привидение (Banshee)

Основное преимущество этого Привидения заключается в его росте. Томбе придется подпрыгнуть достаточно высоко, чтобы ухватить его с первой попытки. Иначе, он потеряет, по крайней мере, один пункт Жизненной Силы, если коснется головы Привидения.

Большой Замороженный Поросенок (Big Freeze Pig)

Большие Замороженные Поросята охраняют вход к Подъемнику. Томба должен бить их Огненным Молотком, чтобы они уменьшились до нормальных размеров, а потом уже поступать с ними, как с другими поросятами.

Колпачок (Capper)

Колпачки охраняют верхнюю часть труб в Зоне Трубопровода. Только Ледяной Бумеранг может заморозить их на длительное время, достаточное для того, чтобы убрать с трубы.

Хрустальный Краб (Crystal Crab)

У Хрустальных Крабов очень крепкие раковины, которые защищают их тела в Храме Воды. Чтобы раздавить его, Томба должен прыгнуть на такого Краба дважды. Клешня Хрустального Краба имеет особенную ценность для Мастера по Хрусталу.

Монстр Дока с Болтами (Doka Pin Monster)

Этот Монстр стреляет болтами, когда Томба подходит к нему слишком близко в Храме Воды. Если Томбе удастся накинуть на него Абордажный Крюк, он превратится в каменную плиту, которой Томба сможет воспользоваться, чтобы забраться повыше.

Злая Чайка (Evil Seagull)

Злые Чайки очень надоедают Томбе в Рыбачьем поселке. Их трудно поймать, потому что они летают поодаль. Добраться до них Томбе помогут качели.

Огненный Морской Анемон (Fire Sea Anemone)

Огненные Морские Анемоны будут стрелять в Томбу струями горячего пара, если он подойдет к ним слишком близко в Зоне Трубопровода. Анемон можно уничтожить, если бросить ему в пасть другого врага.

Огненный Поросенок (Flame Pig)

Огненные Поросята летают вокруг Зоны Трубопровода и стреляют пламенем. Во время стрельбы они вращаются, так что Томба сможет пробраться под ними, если правильно выберет момент.

Привидение (Ghost)

Привидения сторожат вход в Смеющийся и Плачущий Лес. Томба должен прыгнуть на Привидения, чтобы нечисть у Входа в Лес исчезла.

Привидение-Поросенок (Ghost Pig)

Привидения-Поросята сделают Томбу невидимым, если коснутся его своими желтыми перчатками. Они бродят по Лесному Ущелью, невидимые в ярком свете, пока Томба не

подойдет к ним достаточно близко, чтобы они смогли материализоваться.

Страж (Guard)

У Стража на языке шипы. Томба должен ударить Стража по языку три раза Молотком, чтобы избавиться от него в Лесном Ущелье.

Еж (Hedgehog)

Ежи выскакивают на Ранчо из-под снега и катятся навстречу Томбе, выставив иголки. Томба должен вывести Ежа из строя при помощи оружия, затем подхватить перевернувшегося сверху лапами Ежа и забросить его подальше.

Ледяной Поросенок (Ice Pig)

Ледяные Поросята прячутся на Ранчо в больших комках снега и подкатываются к Томбе по земле. Как и других Поросят, Томба может уничтожить их или оружием или сильным толчком.

Птица Кокка (Kokka Bird)

Птицы Кокка жестко охраняют свою территорию и гнездятся на Ранчо. Томба должен подождать, пока Птица Кокка спустится пониже, потом прыгнуть на нее или нанести удар оружием.

Движущийся Колпачок (Mover Capper)

Мобильная версия Колпачка. Он путешествует по трубам в Зоне Трубопровода. Томба должен уничтожать их так же, как обычные Колпачки. Сначала нужно метнуть Ледяной Бумеранг, а когда они заморозятся, сбросить их с трубы.

Снежный Морской Анемон (Snow Sea Anemone)

Снежные Морские Анемоны — зимние кузены Огненных Морских Анемонов. Они живут на Ранчо. Чтобы вывести их из строя, Томба должен бросить в пасть Анемону какого-нибудь врага или снежок.

Торадако (Toradako)

Торадаки — особенно отвратительные существа, живущие на Верхнем Ранчо. Они изрыгают маслянистое вещество, которое обволакивает Томбу и вызывает повреждения, особенно, если Томба оказывается в огне. Торадаки безжалостны, поэтому Томбе следует избавляться от них сразу же, как только они появятся.

Водяной Поросенок (Water Pig)

Водяные Поросята плавают в Храме Воды и играют роль препятствий на пути продвижения Томбы. В Храме Воды их не так много, поэтому Томбе не придется бороться с ними слишком много.

Крылатый Поросенок (Winged Pig)

Крылатые Поросята бродят по Рыбачьему поселку. Томба может справиться с ними, нанеся быстрый удар в воздухе или воспользовавшись оружием. Если к ним притронуться, они наносят удар вилами.

Побережье (The Starting Beach)

Побережье — это то место, где вы научитесь управлять Томбой и пользоваться игровым интерфейсом. Здесь также произойдут некоторые события, но большую часть времени вы проведете, выполняя базовые движения и рассматривая первые найденные предметы. После того, как вы полностью изучите Побережье, Томба научится дольше оставаться в воздухе и сможет открывать Красные Сундучки Красным Ключом. Потратьте больше времени на прыжки и другие движения в секции Небесный Водопад, так как сейчас Жизненная Сила Томбы находится на слишком низком уровне. Многие обитатели этого места дадут вам ключи к разгадке головоломок и управлению игрой, поэтому по-

говорите хотя бы один раз со всеми, кто вам повстречается.

Зиппо расскажет Томбе о горящем доме. Каждое событие будет начинаться и заканчиваться специальным сообщением в ВЕРХНЕЙ части экрана. Это событие называется «Иди к горящему дому». Зиппо даст Томбе Журнал Приключений. Этот Журнал служит в качестве интерфейса при использовании предметов и проверке статуса событий, и для всяких других вещей. В нем будут отмечены все достижения. Чтобы просмотреть журнал, нажмите кнопку «треугольник».

Приключения Томбы начинаются возле указательного столба. Указательные столбы — это точки сохранения игры. И хотя игра только что началась, сохраните ее, чтобы создать файл сохранения игры. Потом войдите в хижину рядом с указательным столбом. Поговорите со всеми Рыбаками. Они дадут вам советы, касающиеся Журнала Приключений и базовых движений. Покинув хижину, взгляните на Волшебный Цветок. Он нуждается в воде, и вы должны найти способ принести ему воды.

Прыгните на Крылатого Поросятка на качелях (Seesaw). Он мешает вам, так что избавьтесь от него с помощью хорошего броска. Если вы бросите Крылатого Поросятка вперед или воспользуетесь Блэджком (Blackjack), то сможете попасть по вторым качелям. Бочка, находящаяся на другом конце этих качелей, перевернется, и из нее выпадет Красное Яблоко. Потом переверните бочку, что была под первым Крылатым Поросятком. Для этого воспользуйтесь Блэджком или бросьте на нее второго Крылатого Поросятка. Из бочки вывалится Желтый Драгоценный Камень. К сожалению, бочка мешает вам подойти к нему. Используйте кнопку «стрелка вверх», чтобы прыгнуть за качели и приподнять бочку. Затем подойдите к Желтому Драгоценному Камню и возьмите его. Над головой Томбы появится количество заработанных очков (AP).

Снова прыгните на первые качели. Кран на них сломан, вы не сможете налить из него воду, но теперь вы можете догадаться, как

получить ее. Нужно взять ее из работающего крана.

Подождите, пока к вам не приблизится надоедливая Чайка, и прыгните к ней на спину, чтобы избавиться от нее. Потом воспользуйтесь кнопками  + , чтобы прочитать табличку, на которой написано, как получить воду. Нужно опустить качели, и вода польется из крана.

Обратите внимание на счетчик в нижней части экрана, который наполняется по мере уничтожения врагов. Это счетчик Магической Силы. Вы пока еще не можете использовать Магию, но, заработав эту возможность, всегда следите за состоянием этого счетчика.

Прыгните на вторые качели, чтобы убедиться, что вода из этого крана течет. Нужно только раздобыть сосуд.

На третьих качелях кран тоже работает. Но на другую сторону этих качелей попасть нельзя, на них есть противовес. Перевернув бочку на вторых качелях, вы получите Красный Драгоценный Камень. Он стоит 200 AP. На другом конце первых качелей находится Синее Яблоко, которое восстанавливает два пункта Жизненной Силы. Красное Яблоко восстанавливает только один пункт.

Переверните все бочки на качелях, так чтобы их красные половины были сверху. Эта акция не принесет немедленного эффекта, но облегчит вам жизнь впоследствии.

Прочтите вторую табличку. Вам понадобится Ведро, чтобы потушить огонь.

Прыгните на яйцо в центре качелей или стукните по нему каким-нибудь оружием. Оно закатится в бочку, и начнется новое событие «Птенец из яйца». Переверните бочку, в которую упало яйцо. Из него вылупится Красный Птенец. Возможно, вы найдете Белого или Синего Птенца. Цвет меняется случайным образом от игры к игре. Когда вы прыгните на Красного Птенца, чтобы поймать его, начнется событие «Где Птичье Гнездо?». Заберитесь на дерево в углу, чтобы доставить Птенца в Птичье Гнездо.

Потом прыгните на яйцо на вторых качелях, чтобы оно закатилось в бочку. Переверните бочку, чтобы получить еще одного Крас-

ного Птенца. Когда вы прыгните на него, чтобы поймать, завершится событие «Птенец из яйца» и вы получите об этом сообщение в верхней части экрана. Каждое сообщение о завершении события сопровождается количеством заработанных очков (АР). Очки начисляются также за начало некоторых событий.

Отнесите второго Красного Птенца в Гнездо. Злая Чайка позаботится об обоих Птенцах. Прыгните с конца первых качелей, чтобы схватить Редкую Рыбу. Затем прыгните на Красный Сундучок на третьих качелях. Это начало события «Красный Сундучок». К сожалению, вы пока не умеете открывать Сундучки.

В появившемся сообщении говорится о том, что чтобы поднять сушащуюся сеть, нужно повернуть рычаг. Так как сеть уже немного поднята, делать этого пока не нужно. Заберитесь по сети наверх и возьмите Шестеренку в Форме Звезды. Затем раскачайтесь на рычаге, чтобы поднять сеть еще выше и научиться пользоваться рычагами. Заберитесь по сети наверх и поговорите с Кайненом, находящемся на другой стороне. На этом завершится событие «Иди к горящему дому». Кайнен попросит вас достать воды, чтобы потушить пожар и спасти Золотого Краба.

Прыгните на Ведро, чтобы сорвать его с веревки. Потом прыгните на работающие качели, чтобы включить кран. Поместите Томбу под краном, чтобы собрать по каплям воду. Ведро превратится в Ведро с Водой. Снова поговорите с Кайненом. Он объяснит вам, как «использовать» голубые предметы из вашего Журнала Приключений. «Используйте» Ведро с Водой, чтобы дать его Кайнену. Но чтобы потушить огонь, этой воды Кайнену мало. Принесите ему второе Ведро с Водой. За это он расскажет вам, как добраться до Шахтерского городка от Мельницы. Он также вручит вам Золотого Краба, чтобы вы передали его Вину на Мельнице.

После того, как Кайнен вернет вам Ведро, наполните его еще раз и отнесите Волшебному Цветку. Когда вы напоите его водой, он расцветет и выпустит Волшебные Крылья.

Потом идите по дорожке от дома Кайнена

до маленькой дверцы в скале. Это мышиная дверь. Запомните ее местонахождение. Вы сможете войти в нее значительно позже, когда научитесь уменьшать Томбу.

Подойдите к механизму. Рыбак возле края скалы пошлет вас к Рыбаку-Смотрителю, чтобы тот поднял веревочный мост. Рыбаку-Смотрителю необходима Шестеренка в Форме Звезды, чтобы починить механизм. Войдите в Дом на Мысу и поговорите с Рыбаком-Смотрителем. Томба сам протянет ему Шестеренку в Форме Звезды, которую Рыбак-Смотритель вставит в механизм. Потом он поднимет мост. Рыбак-Смотритель расскажет вам о Золотых Крабах. Их можно поймать при помощи Корзинки для Крабов, которую нужно отнять у Крылатого Поросенка на другой стороне моста.

Продвигаясь по мосту, прыгните на желтую рыбу, скачущую вокруг и пытающуюся схватить двух Маленьких Рыбок. И не забудьте поднять Бумеранг. Потом прыгните на Крылатого Поросенка с Корзинкой для Крабов. Корзинка вылетит у него из рук и приземлится на бочке от качелей.

Прочтите надпись на указателе. Вы узнаете, что теперь вы находитесь в секции Небесный Водопад.

Поднимитесь на холм, чтобы найти там Сундук Искателя Приключений. Вы можете открыть его, потому что у вас уже гораздо больше 30 000 очков АР. Когда Сундук откроется, из него выскочит Панель с Пятачком.

Дверь с рыбой открыть пока нельзя. Придется подождать. Идите к бочкам. Обратите внимание на то, что некоторые из них висят синей половиной вверх, а не красной. Переверните бочки так, чтобы сверху были половинки одного цвета, синие или красные.

Зиппо вылетит наружу и осмотрит воду, вытекающую из-под каменного моста. Он обратит ваше внимание на Маленьких Рыбок и Золотой Рыболовный Крючок на мосту.

Теперь качели в Рыбачьем поселке и на скале двигаются вверх и вниз сами по себе. Перепрыгните с одних качелей на скале на другие, чтобы добраться до Корзинки для Крабов. Потом зайдите за угол стены с каче-

лями и прыгните вниз между двумя водорослями, чтобы взять Ложку.

Затем вернитесь к каменному мосту и спрыгните на него. Подберите Золотой Рыболовный Крючок и две Маленькие Рыбки. Спрыгните с колышка в конце моста на лебедку на проволоке. Поверните лебедку, чтобы добраться до крыши находящегося поблизости строения. Поднимитесь по веревочной лестнице на крышу и прыгните на Золотого Краба, чтобы поместить его в Корзинку для Крабов. Там же вы найдете несколько Драгоценных Камней.

Прыгая с крыши на крышу, спуститесь в помещение внизу. Пройдите через него к другой секции моста. Запрыгните на движущуюся платформу в середине моста. Отсюда, рассчитав по времени прыжок, вы сможете допрыгнуть до выступа возле Мельницы. Потом идите на Мельницу и поговорите с Вином. К сожалению, имеющихся у вас Золотых Крабов слишком мало.

Покиньте Мельницу и идите по стрелке налево. Там на уступе вы увидите еще одного Золотого Краба. Спрыгните к Зеленому Сундучку. Потом перепрыгните на уступ так, чтобы приземлиться прямо на Золотого Краба. В противном случае вы можете упасть вниз. Когда вы подберете этого Золотого Краба, завершится несколько событий, и вы поймете, что больше Золотых Крабов нет. Теперь прыгните на Зеленый Сундучок, а затем наверх к Мельнице. Поговорив с Вином, вы бросите последнего Золотого Краба в воду. Вин начнет работать над своим изобретением, которое позволит ему построить прямой путь к Зоне Трубопровода в Большой Подземной Шахте.

Вин скажет вам, что отправляется к Рыбаку-Смотрителю, чтобы рассказать ему о своем изобретении. Когда он уйдет, появится Кайнен и даст вам Красный Ключ в благодарность за то, что вы помогли потушить пожар в его доме.

Теперь можно прыгнуть на Красный Сундучок под лестницей. Вам не нужно «использовать» Красный Ключ, чтобы открыть Сундучок, потому что ключи относятся к розовым предметам в ваших запасах, а розовые

предметы используются автоматически. Быстрые Штаны, которые лежат в Красном Сундучке, позволят вам двигаться быстрее и прыгать выше. Событие «Красный Сундучок» завершится.

Откройте все Красные Сундучки, которые вам встречались. В том, что возле стены сдвигающимися качелями, находится 1/2 Сосуда Жизни. Полный Сосуд Жизни увеличит вашу Жизненную Силу на один пункт. Вторая половина Сосуда в Красном Сундучке на крыше лачуги рядом с домом Кайнена. Еще одна половина Сосуда — в Сундучке над третьими качелями.

Когда вы вернетесь в Рыбачий поселок, вы увидите в пруду Маленьких Рыбок. Прыгните на них, чтобы собрать. Поговорите с Рыбаком-Смотрителем в Доме на Мысу, чтобы узнать, как нужно приготовить Сушеную Рыбу.

Обратите внимание на четыре крючка на сушащейся сети. Опустите сеть и нацепите на крючки четыре Маленьких Рыбки. Поверните рычаг против часовой стрелки, чтобы поднять сеть. Теперь Маленькие Рыбки будут сушиться на солнце.

Пойдите в секцию Небесный Водопад и сохраните игру у указательного столба. Затем загрузите игру, которую вы только что сохранили и вернитесь к сети, чтобы забрать Сушеную Рыбу. Повторите процесс сушки с остальными Маленькими Рыбками, если и в самом деле хотите хорошенько подготовиться к дальнейшим приключениям.

Затем вернитесь на крышу, на которой вы нашли второго Золотого Краба. Вы увидите рыболовную леску и зацепившийся поплавок. Прыгните на поплавок. Рыбак подтянет вас за леску вместе с поплавком. В благодарность за то, что вы освободили поплавок, он даст вам Костюм Птицы. Когда он заговорит о Золотом Рыболовном Крючке, Томба сам отдаст его ему. В награду он даст вам Русалочью Чешую, которая защитит вас от потери Жизненной Силы, если вы упадете в воду.

Вернитесь на крышу, где вы нашли поплавок и Золотого Краба. Располагая Костюмом Птицы, вы теперь можете добраться до лебедки на проволоке. Поверните ее по ча-

совой стрелке, чтобы добраться до крыши Мельницы. Когда Томба встанет на крышу Мельницы, Зиппо заметит отверстие в водопаде. Вероятно, сюда можно будет вернуться через эту дыру. Залезьте по лестнице на Мельницу. Выйдите через дверь в коридор, который приведет вас в Большую Подземную Шахту.

Большая Подземная Шахта (Large Mine Underground)

На Побережье вы развили свои способности и отточили свое мастерство, а в Большой Подземной Шахте вы сможете протестировать их в многочисленных опасных ситуациях. Враги здесь сильнее, на решение головоломок придется потратить время, а большая часть Трубопровода расположена над огнедышащей лавой. Каждый человек в Шахтерском городке может сообщить вам что-то важное, так что поговорите со всеми. В Зоне Трубопровода разбросаны Драгоценные Камни и другие предметы, но чтобы добыть большую их часть, нужно двигаться безошибочно. В заключение вы окажетесь на Железнодорожной Станции, где приступите к мини-игре. В ней вам придется принять участие в гонке на вагонетках по извилистым туннелям, чтобы цемент, который вы будете перевозить, не затвердел. Вы можете проигнорировать некоторые события, но помните, что награда, которая за них полагается, оправдывает потраченные усилия.

Поговорите с Шахтером, стоящим возле указательного столба. Он объяснит вам, что прежде чем вы сможете войти в Шахтерский городок, нужно убрать Колпачки. Шахтер даст вам подсказку. В этой секции Колпачки может заморозить Ледяной Бумеранг.

Прыгните на цепь, чтобы поднять пылающий Красный Сундучок из ямы. Вы не можете открыть его, пока у вас нет Ледяного

Бумеранга. Колпачок блокирует трубу слева.

Войдите в дверь с иллюминатором между двумя ямами. Поговорите с Путешественником. Он хочет пить. Придется вам вернуться в Рыбацкий поселок и наполнить Ведро водой. На Мельнице Вин объяснит вам, как важны Волшебные Крылья, если вы заговорите с ним.

Отдайте Ведро с Водой Путешественнику, страдающему от жажды. Он расскажет вам о легендарной Башне Бесстрашия. Он надеется найти ее и получить все хранящиеся в ней сокровища.

Потом попробуйте войти в дверь рядом с Движущимся Колпачком. К сожалению, она не откроется из-за некоего механизма. Переключатель рядом с дверью явно имеет к этому какое-то отношение.

Заберитесь на выступ справа и прочтите табличку. Вы узнаете, как достать комья грязи из лавы. (Опуская одну цепь, вы поднимаете другую. Опустите цепь до самого конца, потом поднимите ее наверх с комьями грязи.) Прыгните на цепь рядом с табличкой. Вы увидите, как на другом конце комнаты на поддоне поднимается Ледяной Бумеранг. Пройдите по трубам и возьмите его. Не стойте на поддоне слишком долго, вы можете плюхнуться вместе с ним в лаву. Перепрыгните через Огненный Морской Анемон и бросьте Ледяной Бумеранг в Колпачок, чтобы заморозить его. Потом прыгните на Колпачок. Когда вы попытаетесь сбросить Колпачок, вы взлетите вверх от струи пара, которая вырвется из трубы. Бросьте Замороженный Колпачок в Огненный Морской Анемон. Анемон проглотит Колпачок, сморщится и начнет гореть. Бросьте Ледяной Бумеранг в Анемон. Анемон превратится в Горячие Остатки Анемона. Возьмите эту вещь. Позднее она пригодится в качестве ингредиента магического заклинания.

Если вы прыгнете на пар, вырывающийся из трубы, то сможете добраться до Драгоценных Камней и других объектов. Потом вернитесь по трубе назад. Бросьте Ледяной Бумеранг в пламя, чтобы потушить его. Ледяной Бумеранг будет вашим основным ору-

жием. Им можно и гасить огонь, и калечить врагов.

Вернитесь в начало секции, чтобы заморозить и удалить первый Колпачок. Потом потушите огонь на Красном Сундучке. Открыв его, вы станете обладателем двух Волшебных Крыльев. Затем уберите третий и четвертый Колпачки.

Используйте струю пара, чтобы добраться до Красного Сундучка на поддоне. Он содержит две порции Еды для Птенцов. Вернитесь к Птичьему Гнезду в Рыбацком поселке. Чтобы добраться до него, вам не нужны Волшебные Крылья. Теперь, когда у вас есть Костюм Птицы и Быстрые Штаны, вам потребуется не более минуты, чтобы оказаться на Побережье. Томба сам накормит Красных Птенцов. Они вырастут и превратятся в Птиц Нишики.

Вернувшись назад в Шахту, уберите еще два Колпачка. Чтобы упростить задачу, прыгните на Огненного Поросенка. Потом спуститесь вниз по находящейся рядом цепи, чтобы взять бананы. Затем перепрыгните на следующую цепь, чтобы опустить мост. Вы также поднимите из лавы поддон. На нем лежит Шарик-Сюрприз из Грязи. Возьмите Сюрприз и не становитесь на поддон, а то мост поднимется, и вы погибнете в лаве.

Пройдите по мосту к горячему источнику. Там вы найдете еще один Волшебный Цветок. Сходите за водой в Рыбацкий городок и напоите Цветок, чтобы получить еще одни Волшебные Крылья.

Потом прочтите находящуюся рядом с Волшебным Цветком табличку. Вы узнаете, что стукнув Молотком по кнопке, можно включить горячую воду. Так как Молотка у вас пока нет, вы не можете это сделать. Прыгните на цепь, которая поднимает поддон, на котором был Ледяной Бумеранг. Спуститесь по цепи вниз. Вы увидите Красный Сундучок на соседнем поддоне. Прыгните прямо на Сундучок, чтобы получить Кусок Угля, и тут же быстро спрыгните с него, чтобы избежать падения в лаву. С цепи прыгайте налево. На трубе возле Огненного Морского Анемона вы увидите еще одну мышиную дверь.

Потом спрыгните на длинную трубу вниз.

Пройдите по ней до конца, туда, где вы ранее потушили огонь. Ухватившись за цепь, немедленно прыгайте на трубу, находящуюся еще ниже. Уберите Колпачок. Продвигайтесь вдоль трубы, пока не встретите последний Колпачок. Когда вы уберете его, часть трубы наверху будет уничтожена горячим паром.

Потом пройдите по узкому мостику, висящему над трубами, в угол комнаты. Прыгните на синюю цепь, чтобы убрать с двери один из запоров. Поговорите с Граном. Он скажет вам, что нужно делать дальше. (Дверь можно будет открыть, если потушить пламя на цепи).

Прыгните вниз там, где отсутствует секция трубы, потом прыгните на цепь возле конца трубы. Поднимайтесь по цепи вверх, пока не окажетесь вблизи того места, где на синей цепи горит огонь. Бросьте Ледяной Бумеранг, чтобы потушить его. Прыгните на синюю цепь, чтобы снять с двери другой запор. Прыгните с синей цепи налево, чтобы добраться до Сундука Искателя Приключений. Чтобы открыть его и получить еще одну Панель с Пятачком, необходимо иметь 100 000 очков AP.

Спрыгните к Смеющейся Двери. Пока что вы не можете ее открыть. Спрыгните вниз к указательному столбу. Теперь вы находитесь возле Входа на Железную Дорогу. Войдите в него, чтобы осмотреть Станцию. Поговорите с человеком, у которого есть Молоток. Его зовут Моул, и он сообщит вам, что для проезда на вагонетке необходима Лицензия. Он также с гордостью упомянет о том, что у него самый лучший Молоток во всем Шахтерском городке.

Потом поговорите с Хранителем Вагонеток. Он объяснит вам, где найти человека, у которого есть Лицензия. (Шахтер, у которого есть Лицензия, ранен, и отдыхает в городской мастерской).

Вернитесь в Зону Трубопровода. На струе пара поднимитесь к тому месту, где вы убрали первый Колпачок, чтобы добраться до еще одного Шарика-Сюрприза из Грязи, лежащего на поддоне. Потом подойдите к двери, ведущей в Шахтерский городок. Томба сам за-

говорит с Граном, а Зиппо вылетит из его волос, чтобы сказать: «Привет!». Потом Гран объяснит вам, как добраться до дома Тэбби. (Нужно идти вперед и, поднявшись по двум лестницам, найти красную дверь). Идите в Шахтерский городок. Это свободная секция, поэтому здесь вы можете перемещаться в любом направлении по своему желанию. Карта в нижнем правом углу экрана поможет вам определить свое местонахождение.

Вы на первом уровне. Поговорите со всеми встречающимися Шахтерами, чтобы собрать важную информацию. В частности, вы узнаете, что чайки из Рыбацкого поселка получают свой цвет, будучи птенцами.

Войдите в здание с четырьмя дверями. Оно известно в Шахтерском городке, как Большой Сарай. Поговорите с Шахтером с гипсом на руке, он пожалуется вам на свое ранение. Потом поговорите с Шахтером в рукавицах. Он расскажет вам, что в Пороховом Погребке возле труб находятся Бомбы, а чтобы попасть туда, нужен Молоток.

Поговорите с Гончаром. Ему нужен его Шпатель. Последний горшок, который он сделал, он отдал Шахтеру, живущему через улицу. Идите в дом через улицу. Живущий там Шахтер скажет вам, чтобы вы не прикасались к горшку, когда он уйдет на работу. Осмотрите горшок дважды. Наконец, он упадет с полки и разобьется об пол. Шахтер услышит звон, вернется домой и попросит вас собрать черепки. Томба сам подберет Шпатель, который находился в горшке.

Войдите в Большой Сарай через дверь, ближайшую к Гончару. Заговорите с ним. Томба сам отдаст ему Шпатель. Гончар скажет вам, что он может сделать еще один горшок, но для этого ему нужна Глина. Он также заметит, что иногда получает Глину, отмыв грязь, найденную в Зоне Трубопровода, в Стиральной Машине, которая находится в Подземном Машинном Отделении.

На этом уровне находится еще один дом. В нем живет Раненая Мать. Она хочет, чтобы вы нашли ее сына. Она послала его за лекарством, а он не вернулся.

Поднимитесь по лестнице на второй уровень Шахтерского городка. Поговорите с

Шахтером, стоящим у лестницы, и он расскажет вам, как добраться до дома Тэбби. (Нужно подняться по лестнице и найти справа дом с красной дверью.)

Войдите в здание слева от этого шахтера. Это Кафетерий. Прочтите первую табличку, чтобы узнать, как сделать Сэндвич с Бифштексом. (Приготовить в Прокаливающей Машине Большой Кусок Мяса, чтобы получился Бифштекс.) Прочитайте вторую табличку, чтобы узнать, как приготовить лекарство от приступа смеха или плача. (Нужно из Вареного Картофеля сделать Сэндвич с Нарезанным Картофелем). Прочтите третью табличку, чтобы открыть для себя целебные свойства Сэндвича с Сушеной Рыбой. (Его нужно готовить, если вы хотите избавиться от невидимости.) Так как у вас уже есть Сушеная Рыба, вам не нужно узнавать детали ее приготовления у Рыбака-Смотрителя.

Подберите все Большие Куски Мяса, потом поговорите с Шеф-Поваром. Он предложит приготовить вам еду, если вы сможете наладить плиту и принести необходимые ингредиенты.

Исследуйте оставшуюся часть этого уровня. В доме возле конвейера находится Зеленый Сундучок. Поднимитесь по лестнице возле Кафетерия на третий уровень Шахтерского городка. Там поговорите с Шахтером, чтобы узнать дорогу к Подземному Машинному Отделению. Потом поговорите с Грантом перед его домом. Он скажет вам, что нужно перейти улицу, чтобы добраться до дома Тэбби.

Когда вы будете проходить мимо ямы возле таблички, вы почти упадете в нее. Вы не сможете добраться до Подземного Машинного Отделения, пока не заполните эту яму. Пройдите в угол к конвейеру и посмотрите, как песок падает на платформу. Поговорите с Шахтером, стоящим возле конвейера. Он скажет, чтобы вы отдали имеющийся у вас Кусок Угля Шахтеру на другой стороне конвейера.

Не ходите пока в дом Тэбби. Вместо этого, войдите в дом Грана и поднимитесь по лестнице на второй этаж. Там в Красном Сундучке находится Темно-Синий Драгоценный Ка-

мень. Дверь на втором этаже ведет наружу к конвейерной системе.

Теперь войдите в дом Тэбби. Томба сам поднимется наверх, где на втором этаже огромный Ком Грязи движется вверх и вниз. Внутри него есть что-то или кто-то. Наверх поднимется Гран и предложит вам отнести этот Ком Грязи в Подземное Машинное Отделение. Однако он сделает это только в том случае, если вы заполните яму возле приставной лестницы.

Возьмите тачку и подставьте ее под сыплющийся песок. Затем отвезите тачку к яме и выгрузите песок. Вам придется разгружать тачку три раза, чтобы засыпать яму. Снова поговорите с Граном в доме Тэбби. Он доставит Ком Грязи в Подземное Машинное Отделение. Спустившись вниз по лестнице рядом с ямой, вы окажетесь там.

Поговорите с Шахтером, стоящим рядом с Граном. Он расскажет вам о трех машинах, имеющихся в Подземном Машинном Отделении. Потом прочтите таблички перед тремя машинами. Вам нужен Молоток, чтобы ударить по втулкам Смешивающей Машины и Прокаливающей Машины и открыть крышки. Поговорите с Граном. Он поместит Ком Грязи в Стиральную Машину. Внутри Кома Грязи был ваш приятель, Обезьянка Чарли.

В комнату войдет Моул. Он ищет свой Молоток, который видел в последний раз, работая на вагонетке. Чарли выбежит из комнаты, чтобы поискать Молоток.

Поговорите с Шахтером возле Прокаливающей Машины. Он объяснит вам, как сделать сплав из загрязненного металла. К сожалению, у вас недостаточно угля, чтобы сделать Сэндвич с Бифштексом.

Засуньте в Стиральную Машину один Шарик-Сюрприз из Грязи. Постиранный Шарик-Сюрприз из Грязи станет Лайтомитом с Примесями. Постирав второй Шарик-Сюрприз, вы получите Хардониум с Примесями. Теперь вам надо обеспечить подачу топлива в Шахтерский городок.

Вернитесь на второй этаж дома Грана и выйдите через дверь, ведущую к конвейеру. Поезжайте на ленте конвейера в самый угол уровня, там вы встретите еще одного Шахте-

ра. Поговорите с ним. Он увидит у вас Кусок Угля. Томба сам отдаст ему Уголь, а он положит его на ленту конвейера. Раздавшийся снизу грохот подскажет вам, что Уголь сделал свое дело.

Вернитесь на Станцию и подберите возле Хранителя Вагонеток Молоток. Войдет Чарли и скажет вам, что Гран видел Тэбби. Затем придет Моул, чтобы заручиться вашей поддержкой в освобождении Грана, который застрял под большим валуном в Зоне Трубопровода. Моул предложит вам пойти поискать Бомбы, чтобы взорвать валун.

Теперь, когда у вас есть Молоток, вы можете вернуться в Зону Трубопровода и нанести им удар по кнопке, чтобы продуть дверь. Войдите в Пороховой Погреб и возьмите Бомбы.

Потяните за цепи, чтобы снова опустить металлический мост, потом приблизьтесь к валуну. Томба сам установит Бомбы. Затем стукните Молотком по кнопке, чтобы взорвать Бомбы и убрать валун. Гран сам заговорит с вами и расскажет вам, где он последний раз видел Тэбби. (Он видел, как она направлялась на Ранчо по Разведению Куджар.) Гран также выронит Рельс, который Томба тут же подберет.

Вернитесь в Шахтерский городок. Поговорите с Граном возле его дома. Томба сам вернет Грану Рельс.

Из туннеля выбежит испуганный Шахтер с Черным Мешком для Злых Поросят. Он объяснит, что он и Тэбби дрались с несколькими Поросятами, чтобы они не украли ожерелье, которое вы ей дали. Потом из туннеля покажется яркий свет, и Шахтер лишится Черного Мешка для Злых Поросят. Гран расскажет вам о злых Поросятах и даст вам Красный Мешок для Огненного Поросятка. Мешок для Поросятка может показать вам местонахождение Злого Поросятка, которого можно поймать и посадить в этот самый Мешок для Поросятка.

После того, как вы осмотрите тележку, она доставит вас на холодное Ранчо по Разведению Куджар. Однако многое еще осталось недоделанным в Большой Подземной Шахте, так что возвращайтесь на тележке в Шахтерс-

кий городок, пока не замерзли.

Спуститесь в Подземное Машинное Отделение. Шахтер возле Прокаливающей Машины объяснит вам, что Легкий Сплав мог бы помочь ему закрепить вагонетку. Стукните Молотком по втулке перед Прокаливающей Машиной, чтобы открыть крышку. Положите Лайтомит с Примесями в Прокаливающую Машину, чтобы получить Чистый Лайтомит. Потом сделайте то же самое с Хардониумом с Примесями, чтобы получить Чистый Хардониум. Положите Чистый Лайтомит и Чистый Хардониум в Смешивающую Машину, чтобы сделать Легкий Сплав. Шахтер сам возьмет его у вас.

Вернитесь в Кафетерий и подберите все Большие Куски Мяса. Дайте Сушеную Рыбу Шеф-Повару, и он сделает для вас Сэндвич с Сушеной Рыбой. Отдайте Шеф-Повару оставшуюся Сушеную Рыбу, чтобы он сделал для вас еще три Сэндвича с Сушеной Рыбой.

Идите в Подземное Машинное Отделение и положите Большой Кусок Мяса в Прокаливающую Машину, чтобы получился Большой Бифштекс. Также поступите с остальными Большими Кусками Мяса. Затем отдайте Большой Бифштекс Шеф-Повару, чтобы он приготовил для вас Сэндвич с Бифштексом. Сделайте Сэндвичи из всех приготовленных Бифштексов.

Вернитесь в Большой Сарай и снова поговорите с раненым Шахтером. Он попросит вас добыть для него на Станции цемент и даст вам Лицензию для проезда на вагонетке. Он также скажет вам, чтобы вы подбирали вдоль трассы Семена Силы. Он имеет в виду Ключи, которые вы позднее будете собирать в мини-игре на вагонетках.

Потом войдите в дом на втором уровне возле конвейера. Дважды поговорите с Чарли. Он попросит вас принести ему Запеченные Бананы, потому что он очень голоден. Положите Бананы в Прокаливающую Машину, чтобы получить Запеченные Бананы. Затем снова войдите в дом. Начав разговор с Чарли, Томба сам даст ему Запеченные Бананы. Чарли отблагодарит его половиной Сосуда Жизни. Теперь у вас шесть пунктов Жизненной Силы.

Снова осмотрите Зону Трубопровода. Стукните Молотком по кнопке, которая находится возле того места, где вы убрали первый Колпачок, чтобы струя пара поднималась выше. Это позволит вам добраться до других предметов.

Прыгните на цепь, которая опускает металлический мост. На поддоне, который находится на другом конце цепи, появилось что-то новенькое. Возьмите Шарик Грязи. Отнесите его в Стиральную Машину, чтобы превратить в Глину. Затем отнесите Глину Гончару в Большой Сарай. Поговорите с ним, и Томба сам отдаст ему Глину. Гончар сделает для вас Горшок Мастера. Пойдите и поговорите с Шахтером, чей горшок вы разбили. Томба сам отдаст ему Горшок Мастера. В ответ Шахтер научит вас Песне Бесстрашия и даст вам 1/2 Заклинания Бесстрашия.

На Станции прочтите табличку, чтобы узнать, чему равен рекорд Моула в гонке. (Он равен 1 минуте и 10 секундам.) Поговорите с Хранителем Вагонеток. Томба сам покажет ему Лицензию. Только после этого Хранитель Вагонеток приведет вагонетку. Поговорите с ним еще раз, чтобы начать мини-игру. Вы должны закончить гонку менее чем за 1 минуту и 16 секунд, чтобы цемент не успел затвердеть. Тормозите, нажимая кнопки «кружок», «крестик» и «квадратик». Поезжайте быстро, но постарайтесь не упасть. Если захотите закончить игру, то нажмите кнопку «треугольник». Вы должны ехать как можно быстрее, поэтому пользуйтесь тормозами только в том случае, если над вами нависла угроза перевернуться.

Соберите вдоль колеи пять Ключей, наклоня в нужное время вагонетку или наращивая скорость перед прыжком через разрушенную часть колеи. Вы сохраните собранные Ключи только в том случае, если закончите гонку (в независимости от показанного результата). Используйте первые несколько заездов для ознакомления с трассой и сбора всех Ключей. Труднее всего получить последний Ключ, потому что для этого вам придется наклонять вагонетку все время вправо. Посвятите этому отдельный заезд, а потом сконцентрируйтесь на том, что-

бы превзойти контрольное время 1:16.

Трасса очень трудная, потому что на ней масса мест, где можно потерять контроль над вагонеткой или скорость. Чтобы показать время лучше 1:16, нужно развить скорость примерно 105 миль/час перед прыжком через первый разрушенный участок и 90 миль/час перед прыжком через второй.

Когда вы справитесь с первой гонкой, Хранитель Вагонеток наградит вас еще одним Ведром. Потом он предложит вам цемент, который затвердевает еще быстрее, но при этом даст вам в помощь более быструю вагонетку. Вторая гонка не покажется вам такой уж трудной, потому что у вас будет более быстрая вагонетка. Используйте те же самые методы. Для прыжков вам придется теперь развить скорость 115 миль/час и 100 миль/час соответственно. Когда вы победите во второй гонке, Хранитель Вагонеток даст вам в качестве приза Золотое Солнце. Он скажет вам, что теперь вы можете разъезжать на вагонетке в любое время, но в этом нет необходимости, если только вы собрали не все Ключи.

Прочитайте табличку рядом с будкой Хранителя Вагонеток. Теперь на ней можно найти ваше лучшее и ваше последнее показанное время.

Конечно, в Большой Подземной Шахте еще не все дела переделаны, но для продолжения игры вам нужны специальные предметы и оружие. Отправляйтесь на тележке по железной дороге на Ранчо по Разведению Куджар для новых испытаний.

Ранчо по Разведению Куджар (Kujara Ranch)

Злой Ледяной Поросянок превратил Ранчо по Разведению Куджар в ледяную пустыню. На Ранчо объекты или враги, оставленные на земле, быстро покрываются снегом. На Ранчо вы сделаете множество открытий и

встретите множество людей. Ваша основная задача здесь — найти Костюм Белки, чтобы вы не замерзли на холоде и могли держаться на ледяной поверхности. На Верхнем Ранчо разбивайте ледяные блоки, чтобы найти объекты и расчистить путь в новые места и помещения. В этой секции нужно опасаться Торадаков, которые могут покрыть тело Томбы маслянистым веществом. Секция Сарай для Куджар на Ранчо по Разведению Куджар служит воротами в Лесное Ущелье и является пристанищем мини-игры в стирку. В этой игре вы должны бросать грязных Куджар в стиральные машины. Эта мини-игра проще, чем мини-игра с вагонетками в Большой Подземной Шахте. На Ранчо вы приобретете Зеленый Ключ и сможете воспользоваться им, чтобы открыть все Зеленые Сундучки, которые вы уже нашли к этому времени. Не беспокойтесь, если не сможете закончить все начатые события; многие из них и не могут быть закончены, пока позднее вы не захватите Злого Ледяного Поросянка.

Ну, наконец-то, вы добрались до Ранчо по Разведению Куджар. Это холодное место, здесь повсюду снег и лед. Первая секция, Ранчо, небольшая, но под сугробами здесь таится много опасностей. Костюм Птицы недостаточно теплый. Если вы будете оставаться слишком долго на одном месте, то превратитесь в ледышку. Прыгайте или используйте оружие, чтобы выбраться из ледяных оков.

Сохраните игру у указательного столба на Ранчо, и вам не придется возвращаться назад в Шахтерский городок, чтобы начать это путешествие сначала.

Поговорите с Имой. Она скажет вам, что в Костюме Белки ей очень тепло. Она также сообщит вам, что на Ранчо очень пригодится Огненный Молоток. Разбейте снежный ком справа от Имы, в нем Красный Сундучок. В Сундучке находятся два Волшебных Крыла.

Если снег и лед были вызваны заклинаниями, то, должно быть, и рассеять их можно с помощью заклинаний.

По столбу забраться нельзя, потому что он сделан из льда. Лучшее, что вы можете сделать, это стукнуть по нему.

Разбейте большой снежный ком. В нем вы обнаружите батут. Затем стукните по снежному кому с глазками (в нем Ледяной Поросенок) и по Ледяному Поросенку, чтобы продолжить путь. Табличка предупредит вас об опасности встречи с Птицами Кокка. Заберитесь по лестнице рядом с табличкой. Поговорите с Риомой. Она скажет вам, что в трубу справа забрался Санта Клаус. Потом поднимитесь по лестнице рядом с Риомой. Разбейте снежный ком, под которым скрываются деревянные шипы. Остерегайтесь их, прыгая на уступ. Подойдите к гигантскому куску льда, чтобы начать событие «Растопите Гигантский Кусок Льда». Поговорите с Комой. Она проинформирует вас, что справиться с этой задачей невозможно без Огненного Молотка. Она также сообщит вам, что внутри этого Куска Льда находится Большой Замороженный Поросенок.

Пойдите налево и прыгните через щель на другую сторону. Там прочтите табличку, чтобы получить сведения о Костюме Белки. (В нем тепло даже в ледяной холод. К тому же он увеличивает радиус полета, если быстро нажимать кнопку «крестик».)

Над большим снежным комом висит Красный Сундучок. В нем Коробка для Ланча. Возможно, она скоро пригодится.

Поговорите с дрожащим человечком в зеленом (это Ученый, Потерявший Дневник). Он пошлет вас на поиски своего Дневника Путешественника. Поговорите еще раз с Ученым, Потерявшим Дневник. Он проигнорирует вас, но вы подслушаете его замечание, касающееся трубы («Ха-ха, он никогда не догадается, что труба — это вход»). Потом разбейте большой снежный ком слева. Под ним пирамида из Сундучков разного цвета. В Красном Сундучке — три Картофелины.

Если вы будете идти по снегу достаточно долго, то появится Снежный Светлячок. Прыгните на Снежного Светлячка, чтобы поймать его. Потом разбейте Молотком гигантский снежный ком рядом с Риомой. Теперь вы сможете увидеть трубу. Прыгайте в трубу, чтобы попасть в Домик с Трубой. Совершенно верно, Санта Клаус сделал это до вас. Риома была права. Поговорите с Санта Клаусом. Он

потерял свой Большой Мешок и хочет, чтобы вы нашли его.

Покиньте Домик с Трубой и идите по направлению к Ученому, Потерявшему Дневник. Когда появятся стрелки, идите туда, куда указывает желтая. По дороге вы увидите снежный ком, разбив который, вы обнаружите Большой Мешок. Должно быть, это тот самый Большой Мешок, о котором упомянул Санта Клаус. Прыгните на Мешок, чтобы взять его. Потом вернитесь в Домик с Трубой и поговорите с Санта Клаусом. Томба сам отдаст Санте Большой Мешок. Санта Клаус прихватил Огненный Молоток, чтобы сбивать лед со своих саней. Он вручит его вам.

Подвиньте ящик мимо металлического ограждения, чтобы добраться до Красного Сундучка. В нем находится Дневник Путешественника. Покиньте Домик с Трубой и поговорите с Ученым, Потерявшим Дневник. Томба сам отдаст ему Дневник Путешественника. Ученый вознаградит вас Зеленым Ключом.

Теперь вы можете открыть Зеленые Сундучки. Сначала откройте тот, что находится в пирамиде из Сундучков. В нем Костюм Белки. Теперь вы не будете мерзнуть на Ранчо. Продолжайте собирать Снежных Светлячков. Когда вы наберете 10 штук, они перестанут появляться. Побегайте взад-вперед по снегу, чтобы убедиться в этом.

Вернитесь назад в Рыбацкий Поселок, чтобы заглянуть во все найденные Зеленые Сундучки. Теперь в Костюме Белки вы можете планировать гораздо дальше и выше. Когда будете планировать в Зоне Трубопровода, вы увидите вдалеке Красный Сундучок, а у входа в секцию — Белый Сундучок. В Красном Сундучке — 1/2 Сосуда Жизни. В Зеленном Сундучке возле входа в Шахтерский городок — еще одна половинка Сосуда Жизни.

Потом поместите Картофелины на решетку под трубу с горячей водой. Стукните Молотком по кнопке один раз, чтобы получить Наполовину Сваренный Картофель, и второй раз, чтобы получить Вареный Картофель. Отдайте Вареный Картофель Шеф-Повару в Кафетерии, чтобы он приготовил Сэндвич с Нарезанным Картофелем.

Вернувшись на Ранчо, поговорите еще раз

с Имой. Она расскажет вам, как добраться до вершины. (Нужно растопить загромождающий дорогу лед, затем подняться немного вверх к Подъемнику, который доставит вас до вершины).

Теперь с Костюмом Белки вы можете добраться до висящего в воздухе Зеленого Сундука. В нем находится половина Сосуда Жизни. Теперь у вас восемь пунктов Жизненной Силы.

А также теперь можно подняться на покрытый льдом столб, а потом прыгнуть со столба направо к Снежному Морскому Анемону.

Возле Снежного Морского Анемона подберите Ежа и бросьте в пасть Анемону, чтобы заморозить его. Потом разбейте замороженный Снежный Морской Анемон Огненным Молотком, чтобы получить Холодные Остатки Анемона.

От этого места нужно еще раз прыгнуть направо. Потом с уступа справа прыгните налево. Там вы обнаружите Священное Дерево, превратившееся в камень.

Открыв Зеленый сундучок возле Священного Дерева, вы станете обладателем Волшебной Воды.

Потяните за веревку, чтобы обрушить на себя лавину снега. Теперь вы можете скатиться вниз с холма внутри снежного кома. Удерживайте правую кнопку на D-пульте, чтобы немного замедлить движение. Это нужно для того, чтобы снежный ком не развалился слишком рано. Когда вы достигнете уступа, где находился Снежный Морской Анемон, удерживайте на D-пульте левую кнопку, чтобы набрать скорость и, скатившись, упасть на батут. Вы подпрыгните высоко в воздух и соберете несколько Драгоценных Камней и полный Сосуд Жизни — единственный в игре. Теперь у вас девять пунктов Жизненной Силы.

Скользите вдоль расселины в леднике направо от батута. Теперь вы можете забраться по ледяному сталактиту. Для того, чтобы открыть Сундук Искателя Приключений, необходимо иметь 500 000 очков AP. Если они у вас есть, вы получите еще одну Панель с Пятачком.

Встаньте возле батута и бросьте через расселину снежок в длинный ледяной сталактит. От удара он станет длиннее, и вы сможете добраться до Фиолетового Драгоценного Камня возле его кончика.

Разбейте снежный ком на уступе позади Сундука Искателя Приключений, чтобы появился водяной пузырь. Спускайтесь вниз по длинному ледяному сталактиту, потом скользите по глубокой расселине. Когда доберетесь до другого сталактита, вскарабкайтесь по нему наверх. Вы окажетесь на уступе позади Сундука Искателя Приключений. Разбейте снежный ком, чтобы выявить водяной пузырь.

Прыгните со сталактита на ярко светящийся желтый шар. В действительности, это гнездо Снежных Светлячков. Потом прыгните со сталактита на Птицу Кокка. Прыгните на яйцо в гнезде, чтобы обнаружить Волшебный Отражатель.

Растопите Огненным Молотком ледяную глыбу рядом с Комой. Потом подпрыгните в воздух и колотите Большого Замороженного Поросенка до тех пор, пока он не превратится в маленького Ледяного Поросенка. Теперь можно подняться по лестнице. Обратите внимание на мышиную дверь на уступе. Одержав победу над еще одним Большим Замороженным Поросенком, идите налево в скрытый туннель и найдите там спуск, ведущий назад к началу зоны Ранчо. По дороге прихватите пару Волшебных Крыльев и Голубой Драгоценный Камень.

На уступе возьмите еще одну Картофелину и попытайтесь пройти в дверь слева. Это Дверь с Привидением. Через нее можно пройти, когда вы невидимы. Затем войдите в дверь справа. За ней вы найдете Подъемник. Поговорите с Фамом. Он отец трех сестер Имы, Риомы и Комы. Фам объяснит вам, как запустить Подъемник. Вы должны найти особый персик, чтобы накормить Куджар (существа, которые очень похожи на цыплят), сидящих в гигантском колесе.

Разбейте снежный ком возле пирамиды из Сундуков и обнаружите Персик, который так любят Куджары. Поднимитесь по столбам справа, чтобы добраться до качелей. За-

тем прыгните на персик, чтобы взять его.

Затем вернитесь к Подъемнику и поговорите с Фамом. Томба сам накормит Куджар, сидящих в колесе, Персиком. Дверь справа откроется. Войдите в лифт, чтобы подняться на Верхнее Ранчо.

Поговорите с Кайненом у Целебной Ванны. Ему нужна горячая вода для Целебной Ванны, чтобы вылечить свое усталое тело. Возле Ванны также находится еще один сморщившийся от жары Волшебный Цветок. Вернитесь в Рыбацкий поселок, чтобы наполнить одно из Ведер водой из крана. В другое Ведро наберите горячей воды в Зоне Трубопровода. Напείτε холодной водой Волшебный Цветок на Верхнем Ранчо, чтобы получить Волшебные Крылья. Горячей водой наполните Ванну для Кайнена. Если вы войдете в Ванну, то восстановите все утраченные пункты Жизненной Силы (используйте кнопки «стрелка вверх» и «кружок», чтобы войти в горячую ванну).

Будьте осторожны. Если вы обмазаны жиром Торадако, то, приблизившись к огню, можете загореться! Воспользуйтесь Сэндвичем с Бифштексом, чтобы очиститься от маслянистого вещества. Но помните, что тратить Сэндвич стоит лишь в том случае, если у вас низкий уровень Жизненной Силы.

Торадако — опасное животное, которое брызгает маслянистым веществом на каждого, кто подойдет к нему близко. Вы потеряете один пункт Жизненной силы, стирая это вещество. А если коснетесь огня и загоритесь, то потеряете еще один пункт. Бейте Тарадаков как можно скорее или старайтесь совсем убежать от них.

Разбейте ледяные блоки Огненным Молотком, чтобы получить различные предметы. В Зеленем Сундучке вы найдете Большую Коробку для Ланча. В другом Зеленем Сундучке — 1/2 Сосуда Жизни.

Столкните особый ледяной блок вниз по склону в дыру на дне. Затем поговорите с Оператором в Сарая для Мытья Куджар, который стоит у дыры. Он должен вернуться в Сарай для Мытья Куджар. Потом спрыгните вниз, в дыру. Вы окажетесь в Хижине Скульптора. Ледяной блок, который вы столкнули в

дыру, лежит у подножия лестницы. Двигайте ледяной блок по полу, пока он не попадет в выемку в полу. Когда блок займет нужную позицию, поговорите со Скульптором по Леду. Он поклянется создать самую лучшую в мире ледяную скульптуру.

Затем разбейте поставленные друг на друга ледяные блоки, чтобы попасть в новую часть Верхнего Ранчо. Войдите в первую от ледяных блоков дверь. Это Операторская Комната. Поговорите с тремя сестрами, они хотят поиграть в прятки. Потом поговорите с Путешественником, стоящим рядом с сестрами. Он пожалуется, что Торадако покрыл его всего маслянистым веществом, поэтому вам придется отдать ему Сэндвич с Бифштексом. Он сделает свое дело. Путешественник расскажет вам, что ищет Башню Силы.

Затем вернитесь на Ранчо, чтобы поискать сестер и победить их в игре в прятки. Идите вниз по склону к скрытому туннелю, чтобы найти Кому. Потом прыгните на нее, чтобы поймать. Она даст вам Снежного Светлячка. Поищите Риому на уступе в расщелине возле Птицы Кокка. Она тоже даст вам Снежного Светлячка, когда вы схватите ее. Поищите Иму в маленьком отверстии возле лестницы, ведущей к Подъемнику. К сожалению, Има застряла в этой дыре и не может выбраться наружу.

Разбейте ледяные блоки на земле, потом спуститесь в комнату Коллекционера через дыру, где были блоки. Поговорите с Коллекционером. Он собирает редкие формы жизни. Томба сам даст Коллекционеру Редкую Рыбу, которую он нашел в Рыбацком поселке, а тот поместит ее в кувшин рядом с другими редкими животными.

Вернитесь в Хижину Скульптора. Скульптор закончил работу над своим шедевром. Поговорите с ним, и он сообщит вам, что хотел бы видеть свою работу, установленной на каком-нибудь пьедестале.

Потом заберитесь по лестнице и попытайтесь войти в дверь наверху справа. К сожалению, она заперта. Придется вам вернуться сюда позднее.

Разбейте ледяной блок, в котором находится Шестиугольная Шестеренка. Затем

войдите в Мастерскую налево от блока с Шестеренкой. Там бегают Чарли. Прыгните на него, чтобы схватить, и он скажет вам, что вся его голова зудит. Прыгните на объект, находящийся в Мастерской, чтобы достать Большой Предохранитель. Пройдитесь по нему, чтобы взять.

Разломайте лед вокруг водяного пузыря, чтобы обнаружить внутри него Редкого Кальмара. Поговорите с Птицеводом, стоящим возле Редкого Кальмара, чтобы получить сведения о фруктах в Лесном Ущелье, которые заставляют смеяться и плакать.

Поднимитесь по лестнице направо от комнаты Коллекционера, чтобы добраться до Сарая для Куджар. Пройдите через дверь рядом с указателем Сарая для Куджар, чтобы оказаться в Сарая для Мытья Куджар. Поговорите с Оператором, стоящим возле двери. Он расскажет вам о назначении Сарая для Мытья Куджар и ответит вам 90 секунд на то, чтобы отмыть Куджар от маслянистого вещества Тарадако. Это первый тур мини-игры. Прыгайте на каждого Куджару и бросайте его в отверстие. Отверстия ведут к стиральным машинам. В каждом туре мини-игры нужно помыть шесть Куджар. Справившись с заданием, вы получите еще 90 секунд времени и еще шесть Куджар, которых надо вымыть во втором туре игры. Эти Куджары более злобные, чем предыдущие, а отверстия не только все время перемещаются, но и открываются и закрываются. В третьем туре мини-игры Куджары немного больше прыгают, впрочем, других отличий нет. После третьего тура Оператор даст вам Средство для Удаления Тигрового Жира (оно используется для удаления маслянистого вещества Торадаков), а плавкий предохранитель на стиральной машине в этот момент перегорит. Томба сам даст Большой Предохранитель Оператору, чтобы тот смог привести машину в порядок.

Поговорите с Оператором еще раз. Он даст вам возможность поучаствовать еще в нескольких турах мини-игры. Куджары будут двигаться все быстрее и быстрее, но игра никогда не покажется вам слишком трудной. В конце концов, вы закончите все туры. За это Оператор наградит вас Золотой Луной.

Поговорите с Птицеводом, стоящим рядом с лебедкой. Ему просто необходима Шестиугольная Шестеренка. Томба сам вручит ему Шестиугольную Шестеренку, а Птицевод поместит ее в лебедку и поднимет лестницу.

Войдите в дверь возле лебедки, чтобы добраться до Верхнего Сарая. К вам подойдет Фам и заведет разговор. Ему необходимы три Куджары, чтобы накопить столько статического электричества, сколько нужно, чтобы проломить стену и добраться на гондоле до Лесного Ущелья.

Поднимитесь по лестнице, которую Птицевод поднял лебедкой. Теперь вы сможете добраться до ледяных блоков, которые прежде были частью фона. Перелетайте через щели на другие ледяные блоки. Вы также можете пересекать щели, прыгая по горящим факелам и используя Ледяной Бумеранг, чтобы потушить их.

Здесь вы найдете одного из необходимых Фаму Куджар, а также Мазь от Зуда в ледяном блоке на вершине штабеля из ледяных блоков. Но не берите ее прямо сейчас. Вам нужен этот ледяной блок, чтобы благополучно снять и доставить Куджару Фаму. Когда вы притащите его в Верхний Сарай, он сам заберется в машину к остальным Куджарам.

Другого Куджару вы найдете у подножия лестницы, ведущей из Сарая для Куджар. Возьмите его и отнесите в Верхний Сарай. Он также добровольно залезет в машину. Третий Куджара неподвижно лежит над входом в Хижину Скульптора. Отнесите его в Верхний Сарай. Куджары создадут статический заряд, который взорвет большой камень. После взрыва Фам даст вам Мешок для Ледяного Поросенка.

Идите назад к ледяным блокам у щели. Приблизьтесь к Плачущей Двери. Пока что вы не можете войти в нее, но, возможно, позднее вы найдете способ открыть не только ее, но и Смеющуюся Дверь, и Дверь с Привидением.

Заберите Мазь от Зуда. Потом спрыгните вниз с уступа к Мастерской. Прыгните на Чарли, чтобы он сидел спокойно. Сразу после этого он попросит вас избавить его от Зуда. Намажьте его Мазью от Зуда. За это он даст

вам 1/2 Сосуда Жизни. Теперь у вас десять пунктов Жизненной Силы.

Вы закончили исследование Ранчо по Разведению Куджар. Правда, вам придется вернуться сюда позднее, чтобы завершить некоторые события, такие как игра в прятки с тремя сестрами. Поезжайте на гондоле вниз в Лесное Ущелье.

Лесное Ущелье (Donglin Forest)

В этой части игры находятся наиболее трудные для прохождения места. Здесь также самые хитрые головоломки, особенно те, которые заставляют вас смеяться, плакать или становиться невидимыми. Все три секции Лесного Ущелья (Вход в Лес, Смеющийся и Плачущий Лес и Глухой Лес) расположены в порядке увеличения трудности. У Входа в Лес вы должны найти дорогу в Смеющийся и Плачущий Лес, а также заработать Синий Ключ и найти Невидимый Домик Ведьмы Мизуно. В Смеющемся и Плачущем Лесу вы будете то счастливы, то печальны, пытаетесь найти Абордажный Крюк и вход в Глухой Лес. Глухой Лес, в конце концов, приведет вас в Цирковой городок, но не раньше, чем вы решите несколько хитрых пространственных головоломок на качелях. Когда вы закончите путешествие по Лесному Ущелью, то переверните за половину игры. Ваша собственная мощь также возрастет благодаря Абордажному Крюку и возросшему уровню Жизненной Силы.

В Лесное Ущелье вы попадете на гондоле из Сарая для Куджар. В Лесном Ущелье три секции. Вход в Лес — первая из них. Оказавшись в траве, вы вспугнете еще одного Снежного Светлячка. Прыгните на него, чтобы добавить его в свою коллекцию (теперь их у вас 13).

Поговорите с Исследователем Ущелья рядом с Дверью с Привидением. Он расскажет вам, что Магия Злых Поросят разбросала Приведения по всему Лесному Ущелью. Иссле-

дователь Ущелья расскажет вам, как избавиться от Привидения. (Оно не любит холод. Если его заморозить, а потом нанести удар, то оно исчезнет.) Бросьте Ледяной Бумеранг в Привидение, чтобы оно материализовалось. Затем прыгните на него, чтобы оно испарилось. Когда вы отбросите Привидение, оно превратится в пламя, которое расположится в глазнице Лица Духа в воде у Входа в Лес. В том месте, где Привидение натолкнется на Лицо, появится бутон. В белых огоньках, которые перемещаются по экрану, содержатся Поросята-Привидения. Если подойти к такому огоньку достаточно близко, Поросяенок-Привидение появится из него.

Идите по коконам, потом скользите в Костюме Белки по воде. Второе Привидение болтается возле выступа из желудей возле Лица Духа. Бросьте в него Ледяной Бумеранг, затем прыгните на него, чтобы на Лице Духа появился еще один бутон.

Поросята-Привидения часто будут возникать рядом с вами и бросать в вас свои желтые перчатки. Если перчатки коснутся вас, вы станете невидимым. В этом состоянии вы можете входить в Двери с Привидением, но не сможете подбирать и использовать предметы. Вам уже встречались две Двери с Привидениями. Попробуйте войти в них теперь, чтобы посмотреть, что за ними. Если вы прыгните на Поросятку-Привидение или съедите Сэндвич с Сушеной Рыбой, то перестанете быть невидимым.

Позвольте Поросятку-Привидению коснуться вас, чтобы стать невидимым. Затем войдите в Дверь с Привидением у Входа в Лес. Кто-то за дверью скажет вам, что вы можете войти в другие Двери с Привидениями, но только пока вы невидимы. Вы также узнаете, что за одной из Дверей находится предмет, который может восстановить вашу видимость. Путешествуя на гондоле обратно в Сарай для Куджар, вы сможете оценить степень своей Невидимости. Вернитесь на Ранчо и войдите в Дверь с Привидением рядом с Подъемником. Вы тут же выйдете из Двери с Привидениями у Входа в Лес. Значит, где-то должна быть еще одна Дверь, за которой находится специальный предмет, излечиваю-

щий от Невидимости.

С уступа, где вы поймали второе Привидение, прыгните на рычаг. Затем крутитесь против часовой стрелки, пока рычаг не начнет двигаться по колее вверх. Потом прыгните к следующей группе рычагов. Выберите самый верхний и поднимитесь на нем до конца. Потом перепрыгните с него на желудь. Затем переберитесь на уступ, а оттуда перепрыгните на другой уступ со Смеющейся Дверью. В вашем теперешнем состоянии вы не можете в нее войти. Спрыгните на желудь под открытой дверью. Здесь обитает последнее Привидение. Бросьте в него Ледяной Бумеранг и прыгните на него, чтобы отослать к Лицу Духа. Из Лица Духа появится Страж с длинным языком и приземлится в траву перед ним.

Поднимитесь по лестнице в Атриум Художника. Вы заметите, что Художнику не хватает синей краски. Раскачайтесь на самом левом рычаге. Спрыгните с рычага и приземлитесь на синей ягоде, висящей на лозе. Теперь у вас есть Голубика. Вернитесь в Атриум Художника. Художник собьет вас с ног и забрызгает голубичным соком. Томба сам отдаст ему Голубику. Художник толкнет вас на картину, чтобы смыть сок. После этого он даст вам Синий Ключ. Теперь вы сможете открывать Синие Сундучки.

Сначала откройте Синий Сундучок в Атриуме Художника. Внутри вы найдете пузырек с Волшебным Соком. Потом откройте все пропущенные Сундучки. В Красном Сундучке высоко над Лицом Духа вы найдете пару Волшебных Крыльев. Там же в Зеленем Сундучке половина Сосуда Жизни. В Синем Сундучке возле Атриума — Желтый Драгоценный Камень стоимостью в 20 000 очков АР. В Синем Сундучке под Смеющейся Дверью еще одна половина Сосуда Жизни. Теперь у вас должно быть 11 пунктов Жизненной Силы.

Вернитесь назад к Небесному Водопаду. В Синем Сундучке у стены с каечалами находится еще один пузырек с Волшебным Соком. В Синем Сундучке над Мельницей хранится половина Сосуда Жизни. В Синем Сундучке возле металлического моста в Зоне Трубопровода находится Фиолетовый Кувшин, ко-

торый увеличивает вашу Магическую Силу. Воспользуйтесь Молотком или Огненным Молотком, чтобы забить зеленые колышки и добраться до Синего Сундучка. В нем Шахтерский Колокольчик. С ним вы сможете мгновенно вернуться в Шахтерский городок из любого места в игре.

В Сундучке в углу Кафетерия находится Особый Ланч, который восстанавливает 15 пунктов Жизненной Силы. Синий Сундучок в пирамиде из Сундучков на Ранчо тоже содержит Волшебный Сок. Соскользнув с качелей на Ранчо, вы сможете добраться до еще одного Сундучка с половинкой Сосуда Жизни.

Вернитесь к Входу в Лес. Стукните Молотком или Огненным Молотком три раза по языку Стража, чтобы прогнать и Стража и Лицо Духа. Вы получите Лесной Колокольчик, который будет мгновенно переносить вас в Лесное Ущелье из любого места игры.

Пройдите между деревьями, в которых находилось Лицо Духа, в Смеющийся и Плачущий Лес. Осмотрите статую в начале этой секции. Это ваш преданный друг — пес Барон. Его заколдовал Злой Поросянок.

Фрукты в Смеющемся и Плачущем Лесу вызывают противоположные настроения: смех (красные фрукты) и слезы (фиолетовые фрукты). Прыгнув на один из этих фруктов, вы будете смеяться или плакать. Подобрать красный фрукт, вы сможете войти в Смеющуюся Дверь у Входа в Лес. Вы будете находиться в Состоянии Веселья.

Войдя в эту Смеющуюся Дверь, вы окажетесь в Невидимом Доме Ведьмы Мизуно. Она скажет вам, что для приготовления зелья ей нужны дополнительные ингредиенты, и упомянет Морские Анемона. Отдайте ей Горячие остатки Анемона. Она скажет, что ей этого мало. Отдайте ей Холодные Остатки Анемона. Она все равно скажет, что этого ей недостаточно. Воспользуйтесь Шахтерским Колокольчиком, чтобы вернуться в Шахтерский городок. Затем пройдите в Зону Трубопровода. Съешьте Сэндвич с Нарезанным Картофелем, чтобы выйти из Состояния Веселья. Заморозьте Движущийся Колпачок, затем поезжайте на нем до края платформы и

бросьте его в Огненный Морской Анемон. Подберите Горячие Остатки Анемона.

Вернитесь в Невидимый Дом Ведьмы Мизуно и отдайте ей эти Остатки. Она произнесет заклинание, а потом даст вам Горячий Порошок, который автоматически будет защищать вас от вреда, наносимого огнем. Отныне Движущиеся Колпачки и Огненные Поросята не смогут причинить вам боль своим пламенем.

Воспользуйтесь Шахтерским Колокольчиком, чтобы вернуться в Шахтерский городок, находясь в Состоянии Веселья. Войдите в Смеющуюся Дверь над Входом на Железную Дорогу. Внутри вы найдете Белый Сундучок.

Вернитесь на Ранчо и бросьте снежок в горло второму Снежному Анемону, чтобы заморозить его. Потом разбейте его Огненным Молотком и подберите Холодные Остатки Анемона. Вернитесь в Невидимый Дом и отдайте их Ведьме Мизуно. Она даст вам Холодный Порошок, который будет защищать вас ото льда.

Вернитесь в Смеющийся и Плачущий Лес. Запрыгните на первый уступ после указательного столба. Уничтожьте Ирландское Привидение и прыгните на розовый фрукт, чтобы покинуть Состояние Веселья. Потом прыгните на фиолетовый фрукт, чтобы оказаться в Состоянии Печали. Теперь вы можете войти в Плачущую Дверь на первом уступе. Исследователи Ущелья, находящиеся за этой Дверью, хотят сказать вам что-то важное. Поговорите с обоими. Тот, что слева, расскажет вам об Обычных Фруктах. А тот, что справа, расскажет о Станных Фруктах. Для того, чтобы контролировать приступы Смеха и Слез, вам необходимо найти оба вида фруктов. Поговорите еще раз с Исследователем, стоящим слева. Он расскажет вам, как открыть находящийся поблизости замок (нужно ударить по штучке, находящейся сверху).

Вернитесь к Плачущей Двери в Сарай для Куджар, все еще находясь в Состоянии Печали. Там в Синем Сундучке вы найдете Станный Фрукт. Теперь вы можете смеяться или плакать по собственному желанию.

Нанесите удар Молотком или Огненным Молотком по кнопке возле входа в Смеющийся и Плачущий Лес. Из воды выскочит Редкая Креветка. Прыгните на нее, чтобы схватить. Идите в комнату Коллекционера на Верхнем Ранчо и поговорите с Коллекционером. Тамба сам отдаст ему Редкую Креветку для включения в коллекцию. Коллекционер поместит редкую Креветку в один из своих кувшинов с водой. Вернитесь в Смеющийся и Плачущий Лес.

Ударьте Молотком или Огненным Молотком по толстому деревянному столбу. Он убирает один из замков с устройства, находящегося в конце Леса. Прыгните на Зеленый Сундучок налево от первого деревянного столба. В нем Волшебная Вода. Спрыгните на уступ под Зеленым Сундучком и идите направо. Откройте оба Сундучка возле уступа, где вы поймали Редкую Креветку. В Синем Сундучке находится Особый Ланч, а в Красном — два Волшебных Крыла.

Предупреждение на табличке запоздало. (Вам советуют не трогать три деревянных столба, которые защищают Абордажный Крюк). Вы уже нанесли удар по одному из них. Нанесите удар по второму столбу. Осталось найти еще один. Проволока, ведущая к валу, выходит откуда-то сверху. Третий столб вам придется поискать там.

Спрыгните на Зеленый Сундучок с уступа, на котором находится второй деревянный столб. В нем Голубой Драгоценный Камень стоимостью 5 000 очков AP.

Воспользуйтесь Станным Фруктом или прыгните на фиолетовый фрукт, вызывающий слезы, чтобы войти в Плачущую Дверь. За ней Библиотекарь использует Абордажный Крюк, чтобы доставать книги сверху. Он скажет вам, что где-то поблизости может находиться еще один Абордажный Крюк. Выйдите в дверь на противоположной стороне комнаты. Ударьте Молотком или Огненным Молотком по третьему столбу. Теперь вы можете подняться по лестнице, которую этот столб блокировал. Большой валун преграждает путь к двери и Синему Сундучку.

Войдите в дом со Смеющейся Дверью рядом со вторым деревянным столбом. Погово-

рите с Путешественником, стоящим возле двери. Он никак не может перестать смеяться. Дайте ему Сэндвич с Нарезанным Картофелем, чтобы он замолчал. Путешественник расскажет вам о том, что ищет Башню Мудрости. Нажимайте на кнопку слева от двери до тех пор, пока она не займет нужную позицию. Затем прыгните на кнопку, чтобы перевернуть желудь.

Прочтите табличку возле Синего сундука, чтобы узнать, как пользоваться Абордажным Крюком. (Забросьте его, нажав кнопки «стрелка влево» или «стрелка вверх», затем раскачайтесь или нажмите кнопку «стрелка вверх», чтобы подняться или укоротить его.) откройте Синий Сундучок, чтобы достать Абордажный Крюк. Теперь вы можете свешиваться с потолка и других объектов.

Попробуйте войти в черную дверь. Она заперта так же, как и черная дверь на Верхнем Ранчо.

Теперь, когда у вас есть Абордажный Крюк, вы можете добраться до Сундучков, которые были расположены слишком высоко. Вернитесь в Рыбацкий поселок. Забросьте Крюк так, чтобы он зацепился за дно Зеленого Сундука, и подтянитесь к нему. В нем еще один Фиолетовый Кувшин, увеличивающий Магическую Силу.

Забросьте Крюк в водоросли в Рыбацком поселке. Вытащив их, вы запустите событие «Секрет Водоросли». Вытащите все Водоросли в Рыбацком поселке и у Небесного Водопада. Если вы вытащите Водоросль с Маленькой Рыбкой внутри, вы получите также и Маленькую Рыбку.

Забросьте Крюк вверх, находясь прямо под сталактитом у Небесного Водопада. Раскачавшись, заберитесь в нишу. Там вы возьмете два Волшебных Крыла, Полезный для Здоровья Ланч и Темно-Желтый Драгоценный Камень ценой в 20 000 очков AP.

У Небесного Водопада прикрепите Крюк к Зеленому Сундучку, чтобы добраться до него. В нем — 1/2 Сосуда Жизни.

В Зоне Трубопровода прикрепите Крюк под самой низкой трубой и свесьтесь вниз. Подберите Драгоценные Камни и 1/2 Сосуда Жизни. Ваша Жизненная Сила теперь экви-

валентна 13 пунктам.

Прикрепите себя Крюком ко дну трубы возле цепи, которая поднимает и опускает металлический мост. Подберите Фиолетовый и Голубой Драгоценные Камни и 1/2 Сосуда Жизни.

Скользите вдоль расщелины на Ранчо. Подцепите Крюком Водоросль.

С помощью Крюка заберитесь на карниз над гнездом Птицы Кокка. Столкните с карниза камень. Он разобьет внизу Гнездо Светлячков, и оттуда вылетят пять Снежных Светлячков. Соберите их всех, но не отходите слишком далеко от карниза или от длинной сосульки.

На Верхнем Ранчо прикрепите Крюк к Зеленому Сундучку, в котором находится половина Сосуда Жизни.

Бросьте Абордажный Крюк в Водоросли возле Птицевода, чтобы достать оттуда Редкого Кальмара. Отнесите Редкого Кальмара в комнату Коллекционера. Поговорите с ним, и Томба сам отдаст ему Кальмара. Коллекционер поместит Кальмара в один из кувшинов с водой.

Теперь, когда у вас есть Крюк, свисающие коконы у Входа в Лес исчезнут. Будьте осторожны, чтобы не стать невидимкой. Теперь вы не сможете пробраться над водой по коконам. К тому же, кнопка, которая перевернула желудь в комнате с Путешественником, перевернула и все остальные желуди.

Спрыгните с самого высоко уступа у Входа в Лес и прикрепите Крюк снизу к желудю. Раскачайтесь так, чтобы добраться до клетки слева. На этом уступе также есть Дверь с Привидением. Поговорите со стоящим здесь Исследователем Ущелья. Он интересуется только Снежными Светлячками. Томба сам отдаст ему своих Снежных Светлячков. К сожалению, их слишком мало. Может быть, Има даст вам Снежного Светлячка, как поступили ее сестры, когда вы нашли их при игре в прятки.

Позвольте Поросенку-Привидению сделать вас невидимым. К счастью, в этом состоянии вы можете пользоваться Абордажным Крюком. За Дверью с Привидением вы найдете Светонепроницаемую Коробочку.

Потом съешьте Сэндвич с Сушеной Рыбой, чтобы избавиться от невидимости. Вернитесь к Красному Сундучку возле Плачущей двери. Прикрепите Крюк к Красному Сундучку, затем достаньте из него Турбо-Штаны. В них вы сможете бегать еще быстрее. Заберитесь по лестнице снаружи дома Библиотекаря, чтобы добраться до Глухого Леса.

Раскачивайтесь вокруг желудя на Крюке, чтобы добраться до Красного Сундучка. В нем находятся два Волшебных Крыла. Потом спуститесь вниз по длинной лестнице. Соберите предметы, находящиеся по обе стороны лестницы, прежде чем Поросенок-Привидение сделает вас невидимым. Затем войдите в Дверь с Привидением и возьмите Очищающий Гриб, который можно будет использовать в любое время для того, чтобы избавиться от невидимости.

Прикрепляя Крюк к желудям, перемахните через шипы. Если вы упадете на них, вам придется проделать весь путь до уступа возле Водорослей заново. Вытащите Водоросль Крюком и войдите в отверстие сбоку холма. Внутри вы найдете Чарли. На этот раз он завернулся в какие-то листья и не может двигаться.

Прыгните на Синий Сундучок возле качелей. В нем — Коробка для Ланча. Когда вы прыгнете на качели в Глухом Лесу, вы иницилируете событие «Устройство охраняет сокровища!». Высоко над качелями вы увидите помещение и услышите шум, который производит нечто за входным отверстием. Когда вы будете раскачиваться на качелях в обоих направлениях, в середине качелей появится опасное устройство с неким символом в центре.

Прыгните налево от вторых качелей, чтобы добраться до Красного Сундучка с двумя Волшебными Крыльями. Потом спрыгните с заднего края первых качелей к Зеленому Сундучку. В нем Светло-Зеленый Драгоценный Камень стоимостью 10 000 очков АР. Потом спрыгните на Красный Сундучок под желудем, который вы использовали, чтобы добраться до выступа с дверью. В нем Голубой Драгоценный Камень, оцененный в 5 000 очков АР. До Красного Сундучка слева от качелей

добраться довольно трудно. Это потому, что в нем Голубой Драгоценный Камень стоимостью 5 000 очков. Направо от последних качелей есть Синий Сундучок, который трудно рассмотреть и до которого трудно добраться. В нем Полезный для Здоровья Ланч.

Подпрыгните и зацепите Крюком гусеницу, ползущую вниз по качелям. Ведите гусеницу вниз к листу в шипах возле первых качелей. Когда качели застынут в наклонной позиции, перебросьте крюк к устройству в центре, чтобы приблизиться к нему. Потом передвиньтесь на другой конец качелей, чтобы наклонить их в другую сторону. В конце концов, гусеница упадет на лист среди шипов. Прыгните на гусеницу, и она доставит вас до места, где страдает Чарли. Гусеница съест литья, и Чарли будет свободен. Когда Чарли выберется из листьев, он вручит вам специальный предмет, который увеличит вашу Жизненную Силу до 16 пунктов. Сейчас ваша Жизненная Сила составляет 14 пунктов. Тем временем, Чарли снова сбежит.

Рассмотрите символы в центре качелей. Они стоят или лицом вверх (открыты сверху) или вниз. Расположите все качели так, чтобы символы смотрели вверх. Сделав это, переберитесь к двери налево от самых дальних качелей. Обратите внимание на мышиную дверь, которая расположена над обычной дверью. Потом войдите в Палату Сокровищ.

Она выложена разноцветными символами. Заберитесь на выступ и пройдите по нему в комнату, полную Привидений. В углу съел Исследователь Ущелья. Поговорите с ним. Он скажет вам, что Привидения стараются заполучить Книгу Злых Поросят, которая находится в клетке. Исследователю необходим еще один Рифовый Краб, чтобы сделать изобретение, которое поднимет клетку и позволит взять Книгу Злых Поросят.

Отправляйтесь в левую нижнюю часть Глухого Леса и ищите там блоки с такими же символами, как на качелях. При помощи Крюка или любого другого оружия переверните Рифового Краба, находящегося на блоках. Затем прыгните на него, чтобы поймать. Откройте находящийся поблизости Сундук Ис-

кателя Приключений. Для этого у вас должно быть более 1 000 000 очков AP. Там еще одна Панель с Пятачком, уже четвертая.

Когда вы войдете в первую комнату Палаты Сокровищ, обратите внимание на то, что одна из плит с символами преграждает вам путь. На всех четырех парах качелей символы должны смотреть вверх, тогда вы сможете войти во вторую комнату Палаты Сокровищ. Проверьте все качели. Поговорите с Исследователем Ущелья, затаившимся в Палате Сокровищ. Томба сам отдаст ему Рифового Краба. Хитроумный механизм начнет балансировать, и клетка оторвется от земли. Теперь вы сможете почитать Книгу Злых Поросят.

В дверь войдет Кайнен и очень удивит этим Привидений. Они соберутся все вместе, чтобы сформировать Стража, но Кайнен махнет рукой и развеет его. Когда Страж исчезнет, в стене образуется дыра. Кайнен посмотрит на Книгу Злых Поросят, а также найдет Мешок для Поросят-Привидений, который вручит вам. Он также объяснит, что отверстие в стене ведет к Цирковому городку. Проперитесь через отверстие в стене и идите по длинному коридору к Цирковому городку.

Цирковой городок (Circus Village)

Цирковой городок — это зона, где можно свободно перемещаться, и где нужно завершить лишь несколько основных событий. Самое важное в Цирковом городке — научиться говорить с поросятами и открыть проход в Храм Воды. Здесь также происходят менее важные события, и для завершения игры совсем необязательно, чтобы они закончились. Но награда за них замечательная, а сами задания несложные. Поговорите с каждым в Цирковом городке, по крайней мере, два раза — один раз до того, как найдете Костюм Поросят, и другой раз после того, как вы его наденете. Вернитесь в Цирковой городок после того, как поймаете Злого Ледяного

Поросят, чтобы узнать еще больше интересного.

Цирковой городок — это царство праздничных красок и музыки. Злой Поросяток превратил всех его обитателей в Поросят. Некоторые из них сохранили свое цирковое мастерство, но теперь они должны выполнять свои трюки в образе Поросят.

Поговорите с мальчиком, стоящим возле указательного столба. Это сын Раненой Матери из Шахтерского городка, и ему нужно Исцеляющее Растение для нее. Потом поговорите с Чикитой, дамой с корзиной на голове. Она научит вас, как нужно разговаривать с Поросятами в Цирковом городке. Чикита покажет вам ребенка, одетого в Костюм Поросят, чтобы вы поняли, какой костюм вам надо искать. Она также покажет вам висящий на стене хитрый Ключ от Чулана. Ключ отпирает чулан с Костюмом Поросят на Цирковом Складе.

Обследуйте колодец возле входа в Цирковой городок, чтобы началось событие «Подними крышку на Колодце!». Внутри колодца находится что-то важное.

Заговорив с любым Поросятком в Цирковой деревне, вы получите невразумительный ответ. Чтобы говорить с ними в их теперешнем состоянии, нужно быть одетым в Костюм Поросят.

Войдя в дверь рядом с указательным столбом, вы найдете там невидимого Путешественника. Когда вы заговорите с ним, он попросит у вас еды. Дайте ему Сэндвич с Сушеной Рыбой, чтобы он утолил голод, а заодно избавился от невидимости. Путешественник расскажет вам о скрытых входах в башни.

Потом войдите в дверной проем рядом с Чикитой. Внутри нет ничего и никого, кроме поросят, с которым вы не можете поговорить. В комнате позади фонтана тоже находится поросяток.

Скоро вы увидите еще одну запертую черную дверь. В Цирковом городке также есть две особые двери. Воспользуйтесь Странным Фруктом, чтобы перейти в Состояние Веселья. За Смеющейся Дверью вы найдете Синий Сундучок. В нем Светло-Зеленый Драго-

ценный Камень стоимостью 10 000 очков АР.

Воспользуйтесь Лесным Колокольчиком, чтобы вернуться в Лесное Ущелье. Прыгните на Фиолетовый Фрукт, чтобы перейти в Состояние Печали. Пройдите через вторую Плачущую Дверь к входу в Глухой Лес. Прыгните на розовый фрукт, чтобы остановить слезы. Позвольте Поросенку-Привидению возле длинной лестницы сделать вас невидимым. Пройдите через Палату Сокровищ к Цирковому городку, затем войдите в дверь с Привидением. К сожалению, все ваши усилия ни к чему не привели. Дверь с Привидением привела вас прямехонько назад к двери с Привидением возле начала секции Вход в Лес.

Идите к Цирковому складу на левом краю Циркового городка. На Складе вы найдете Палона, запертый чулан с Костюмом Поросенка и Синий Сундучок с Большой Коробкой для Ланча.

Поднимитесь по лестнице возле фонтана на второй уровень Циркового городка. Поговорите с Поросенком возле Раздвижного Моста. (Он не ответит.) Посмотрите, как он забросит птицу Нишки, которая держит Треугольную Шестеренку, на третий уровень Циркового городка, используя качели. Найдите мяч, которым пользовался Поросенок. Он на первом уровне Циркового городка возле запертой черной двери. Возьмите мяч и поместите его на качели на первом уровне. Если вы подойдете достаточно близко к качелям, мяч ляжет на свое место на загрузочном конце. Затем нажмите кнопку «кружок», чтобы замахнуть Молотком, ударить по другому концу качелей и запустить мяч на второй уровень Циркового городка. Потом поместите мяч на вторые качели и запустите его тем же самым способом в птицу Нишки, чтобы она выронила Треугольную Шестеренку. Подберите Треугольную Шестеренку и войдите в Будку Управления возле вторых качелей. Поговорите с находящимся там Поросенком. Он ничего не ответит, но обратит внимание на Треугольную Шестеренку в ваших руках. Томба тут же отдаст ему Шестеренку. Поросенок поместит ее в лебедку, а потом повернет ее, чтобы раскрыть Раздвиж-

ной Мост. Войдите еще раз в Будку Управления и возьмите из Красного Сундучка пару Волшебных Крыльев.

Перейдите Раздвижной Мост и подберите Ключ от Чулана. Вернитесь на Цирковой Склад. Оказавшись возле чулана, Томба сам откроет его и возьмет Костюм Поросенка. Переоденьтесь в этот Костюм и поговорите с Поросенком, стоящим возле чулана. Он скажет вам, что вы можете пользоваться Костюмом бесплатно.

Потом поговорите с Поросенком в доме возле фонтана. Он не знает, куда делся Чарли. Поговорите с Поросенком, стоящим возле фонтана. Он опечален тем, что фонтан перестал работать. Он предполагает, что Волшебный Цветок может оказать на него воздействие. Потом поговорите с Поросенком в доме возле указательного столба. Он подскажет вам, где найти Редкого Краба, последнюю редкую форму жизни.

Поговорите с Поросенком-Продавцом Леденцов в комнате на другой стороне Раздвижного Моста напротив Будки Управления. Он не умеет выполнять никаких трюков, поэтому он продает леденцы. Он ищет Леденец. Поговорите со Старейшиной Рода Поросят и с Ребенком в Костюме Поросенка. Ребенок хочет посмотреть Циркового Клоуна-Поросенка, но тот потерял уверенность в себе. Поговорите с Цирковым Клоуном-Поросенком. Он бросит вам мат, чтобы вы поймали его, если он упадет. Затем он заберется на туго натянутый канат. Подберите мат и используйте его, как тачку в Шахтерском городке. Следуйте с матом за тенью на земле. Когда, в конце концов, Цирковой Клоун-Поросенок упадет, он отскочит от мата и восстановит равновесие на канате. Цирковой Клоун скажет вам, что на некоторых поросят в Цирковом городке наложено заклятье, а другие Поросята, такие как Старейшина Рода Поросят, всегда были Поросятами. Эти Поросята являются членами Общины Поросят. Цирковой Клоун-Поросенок отправится развлекать Ребенка в Костюме Поросенка.

Поговорите со Старейшиной Рода Поросят. Увидев, что Цирковой Клоун-Поросенок уверенно идет по проволоке, Ребенок в Кос-

тюме Поросянка перестанет хныкать. Старейшина пригласит вас в Зал Поросычей Общины. Теперь вы сможете подняться по лестнице на третий уровень Циркового городка. Обратите внимание на мышиную дверцу у подножия лестницы. Поднимитесь по лестнице и войдите в Зал Поросычей Общины. Внутри находятся два старых Поросят, один из них — Старейшина.

Прочтите табличку, чтобы узнать, как пользоваться Магической Силой. (Мантия Злого Поросянка: схватите врага, увеличьте магическую силу с помощью магического эталона, затем нажмите кнопки **U** + **●**, чтобы использовать магическую силу.) Поговорите со Старейшиной. Он расскажет вам о Мешках для Злых Поросят, а потом сообщит вам плохие новости. (Если вы не знаете, какой именно Злой Поросянок похитил вашего друга, вам придется бороться со всеми.)

Старейшина подведет вас к деревянной статуе и объяснит, что ее нужно разбить, если вы хотите добраться до Храма Воды. Он попросит вас достать ему Книгу Столяра из колодца, чтобы он смог разбить статую. Старейшина даст вам Паоновую Траву, чтобы вы смогли выманить Паона из Циркового Склада. Он скажет, что вы должны провести Паона по первому уровню Циркового городка к колодцу, чтобы снять с него крышку.

Спуститесь по лестнице возле первых качелей, чтобы добраться до комнаты под колодезем. Поговорите с поросенком, стоящим возле воды. Он даст вам Исцеляющее Растение. В Зеленом Сундучке поблизости находится Волшебная Вода.

Заговорите с мальчиком возле указательного столба. Томба тут же отдаст ему Исцеляющее Растение. Мальчик покинет Цирковой городок, чтобы вернуться к своей матери. Воспользуйтесь Шахтерским Колокольчиком, чтобы совершить путешествие назад в Шахтерский городок. Войдите в дом Раненой Матери. Ее сын находится здесь, и теперь она стала Исцеленной Матерью. Она даст вам 1/2 Заклинания Бесстрашия. Теперь у вас есть полное Заклинание Бесстрашия.

Чтобы открыть дверь в Башню Бесстрашия, прыгните с конца трубы вниз в нишу

в стене. Затем воспользуйтесь Заклинанием Бесстрашия, чтобы обнаружить дверь.

На первом этаже Башни Бесстрашия две двери. Воспользуйтесь Станным Фруктом, чтобы перейти в Состояние Веселья или Состояние Печали и попытаться войти в двери. Только Плачущая Дверь приведет вас на второй этаж. На втором этаже Башни Бесстрашия три Плачущих двери и две Смеющихся. Все двери, кроме первой Смеющейся Двери слева, ведут обратно на первый этаж. Первая Смеющаяся Дверь ведет на третий этаж. На третьем этаже Башни Бесстрашия между двумя Смеющимися дверями находится Плачущая Дверь. Смеющиеся двери ведут на первый этаж, а Плачущая Дверь позволит вам подняться на четвертый этаж. На четвертом этаже Башни Бесстрашия находятся одна деревянная дверь и одна маленькая дверь. Деревянная дверь вернет вас на первый этаж. Придется вам поискать способ войти в маленькую дверь, чтобы добраться до более высоких этажей Башни Бесстрашия. Воспользуйтесь Лесным Колокольчиком, а затем пройдите через оставшуюся часть Лесного Ущелья, чтобы вернуться в Цирковой городок.

Идите к Цирковому Складу и поговорите с Поросянком, стоящим возле Паона. Он скажет вам, чтобы вы осторожно вели Паона, маня его Паоновой Травой, но не давая коснуться ее. Встаньте перед Паоном, спиной к нему и достаточно далеко от него, так чтобы он не смог схватить Траву. Понемногу продвигайтесь вперед, и Паон пойдет за вами. Идите к колодцу. Поросянок привяжет Паону к крышке, затем заставит его идти прочь от колодца. Крышка отскочит безо всяких усилий со стороны Паона. Зиппо влетит в колодец, чтобы достать Книгу Столяра.

Когда вы заговорите со Старейшиной Рода Поросят, Томба сам отдаст ему Книгу Столяра. Старейшина произнесет заклинание, и деревянная статуя развалится на куски. Зеленый Мешок для Земляного Поросянка выпадет из статуи прямо в дыру. Прыгните на цепь, ведущую с третьего уровня Циркового городка, чтобы спуститься по ней в Подземный Коридор. Оказавшись на дне, поднимите

зеленый Мешок для Земляного Поросенка. Идите по дорожке в Подземном Коридоре в Храм Воды.

Храм Воды (Water Tample)

Храм Воды — наиболее сложная часть игры, потому что происходящие здесь события приведут вас во все другие места. Ваша первая задача здесь — получить Купальный Костюм Поросенка, чтобы можно было с легкостью исследовать Храм Воды.

Три русалки нуждаются здесь в вашей помощи, а остальные люди и мыши дадут вам небольшие поручения. Когда вы получите возможность превращаться в Мини-Томбу, к приключению добавятся новые испытания, потому что вам придется обследовать все места, куда может забраться только Мини-Томба. Когда, в конце концов, в Главном Храме вы подберете Мешок для Водяного Поросенка, приготовьтесь к Финалу. С достаточным количеством предметов и оружия вы сможете победить Злых Поросят и рассеять их заклинания.

В Храме Воды вам встретятся не только быстро бегущие потоки воды, но постоянный дождь, благодаря которому вы все время чувствуете себя мокрым.

Приготовьте Костюм Белки для некоторых, особенно сложных прыжков. Запрыгните на карниз над водой. Потом прыгните налево на другой карниз и войдите в дверь. Вы окажетесь в Комнате Мастера по Хрусталию. Поговорите с Мастером по Хрусталию, стоящим в центре комнаты. Он предложит сделать что-нибудь для вас, если вы сможете принести ему Хрусталь нужного типа. Покиньте комнату и запрыгните на карниз над водой. Разбегитесь и прыгните на еще более высокий карниз слева. Войдите в дверь и поговорите два раза с Русалкой в Водорослях на плите в центре бассейна. Она подскажет вам, как разорвать Водоросли. (Нужно использовать Абордажный Крюк или что-то в этом роде.)

Так как она все еще не освободилась, вероятно, нужно разорвать еще какие-то Водоросли.

Поговорите с Путешественником, стоящим возле Русалки в Водорослях. Он голоден, поэтому отдайте ему Коробку с Ланчем. Он вознаградит вас сведениями о легендарных башнях острова. Но Путешественник недолго будет счастлив. Он обнаружит, что потерял свой Рюкзак.

Войдите в дверь с пятачком рядом с Русалкой в Водорослях. К сожалению, она ведет в тупик. Покиньте комнату через другой выход. Отсюда можно идти только в воду, так что вернитесь к стартовой точке зоны Храм Воды.

Когда Монстр Дока раздуются, берегитесь его. Он стреляет болтами, которые могут сбросить вас вниз с любой платформы. Здесь есть один маленький секрет. Когда Дока раздуются, вы можете отскочить от его спины. Но это еще не все. Хорошо рассчитанным по месту броском Абордажного Крюка вы можете превратить его в плиту.

Подойдите к Гидро-Воротам и поговорите с Оператором Гидро-Ворот. Ему нужна Круглая Шестеренка, чтобы открыть Гидро-Ворота.

Вернитесь к месту старта в этой зоне, но остерегайтесь плит под шипами. Они двигаются быстро и могут бросить вас на шипы. Подберите Круглую Шестеренку на уступе между началом зоны и Гидро-Воротами. Снова поговорите с Оператором Гидро-Ворот. Томба сам отдаст ему Круглую Шестеренку. Оператор предложит вам посмотреть Резервуар для Воды в комнате по соседству, потому что этот Резервуар сделал Мастер по Хрусталию. Войдите в Комнату с Резервуаром для Воды и поговорите с Русалкой из Резервуара для Воды. Русалка попросит вас заделать дыру в Резервуаре, чтобы она смогла спастись. Она также скажет вам, что Мастер по Хрусталию может сделать что-то, чем можно закрыть дыру.

Прочтите табличку налево от Резервуара для Воды. На ней объясняется, как использовать Купальный Костюм Поросенка. (Он позволяет вам плавать. Ускоряться можно

кнопкой «квадратик».) Но у вас пока только простой Костюм Поросятка.

Сразу за дверью Комнаты с Резервуаром для Воды вы найдете Хрустального Краба. Он называется так, потому что одна Клешня у него Хрустальная. Прыгните ему на спину, чтобы содрать с него панцирь. Потом прыгните на него еще раз, чтобы разделаться с ним окончательно. Его Хрустальная Клешня приземлится на уступ справа. Подберите Хрусталь. Принесите Хрусталь Мастеру по Хрусталу и поговорите с ним. Томба сам отдаст ему Хрусталь. Под жуткие звуки Мастер превратит Хрусталь в Хрустальную Панель и вручит ее вам. Снова поговорите с Русалкой из Резервуара для Воды. Томба тут же отдаст ей Хрустальную Панель для починки Резервуара. Прыгните на кнопку налево от Резервуара для Воды, чтобы освободить Русалку.

Поговорите с Русалкой из Резервуара для Воды после ее освобождения. Томба вручит ей Костюм Поросятка, а она превратит его в голубой Купальный Костюм Поросятка. Отныне вы сможете плавать повсюду. Испытайте Купальный Костюм Поросятка в комнате с Русалкой из Резервуара для Воды. Прежде, стоило вам лишь коснуться воды, как вы тут же возвращались к месту старта в этой зоне, а теперь вы можете плавать. Плывите через дверной проем в комнате с Резервуаром для Воды к Гидро-Воротам.

Чтобы достать предметы под водой, сначала нужно высоко подпрыгнуть. Нужно правильно рассчитать высоту, чтобы нырнуть достаточно глубоко.

Опасайтесь места, где вода стекает с краев. Вы проиграете игру, если упадете с обрыва. Вернитесь назад к воде, у которой вы нашли Круглую Шестеренку. Прыгните на Красный Сундучок, чтобы получить два Волшебных Крыла. Над внутренним водным каналом расположены еще два Сундучка. В Зеленом Сундучке находится Большая Коробка для Ланча. Следуйте по каналу до опасного места с острыми шипами и плитами, которые могут толкнуть вас на шипы. Подберите Драгоценные Камни и другие предметы.

В конце канала поднимитесь по лестни-

це, находящейся за водопадом. Поговорите со Сплавщиком Плотов, стоящим на Красном Сундучке. Он захочет, чтобы вы убрали с дороги белые платформы, которые мешают ему пользоваться плотом. Нанесите удар любым оружием по белому переключателю, который находится над Сплавщиком Плотов с левой стороны. Круглые плиты, которые норавли толкнуть вас на шипы, утонут в воде. Теперь Сплавщик может пользоваться своим плотом. В награду он вручит вам Красный Сундучок. В нем вы найдете Белый Ключ. Теперь вы можете открыть все найденные Белые Сундучки.

Открыв Белый Сундучок возле Плачущей Двери, вы получите Жемчужину Высоких Звуков. Это часть сломанной арфы. Воспользуйтесь Станным Фруктом, чтобы перейти в Состояние Печали и войти в находящуюся поблизости Плачущую Дверь. Она ведет в тупик.

По каналу теперь плывут бревна. Вы можете путешествовать на них или бросать их во врагов.

Вернитесь назад по своим следам к Белым Сундукам, мимо которых вы проходили. Вернитесь в Зал Поросятчей Общины. Там в Белом Сундучке вы найдете Особый Ланч. До Белого сундучка в Глухом Лесу трудно добраться, но в нем Синий Бриллиант стоимостью 100 000 очков AP. В Сундучке между качелями — Волшебный Сок, а в Сундучке возле Ирландского Привидения — Особый Ланч. Воспользуйтесь Лесным Колокольчиком, чтобы добраться до Входа в Лес. Там в Белом Сундучке — Волшебная Вода. Плывая по воде, вы встретите Сундучок, в котором тоже Волшебная Вода. В двух Сундучках над желудями — Полезный для Здоровья Ланч и Большая Коробка для Ланча. В самом высоком Сундучке — Светло-Зеленый Драгоценный Камень. Чтобы добраться до Белого Сундучка на Верхнем Ранчо, вам понадобится Крюк. В нем Фиолетовый Кувшин, увеличивающий вашу Магическую Силу. Чтобы добраться до Сундучка над Дверью с Привидением на Ранчо, тоже понадобится Крюк. В нем Темно-Желтый Драгоценный Камень, стоимостью 20 000 очков AP. В последнем из пирамиды на

Ранчо Белом Сундучке находится Особый Ланч. В Зоне Трубопровода, надев Костюм Белки, прыгните с самой высокой цепи налево к Белому Сундучку. В нем Синий Бриллиант стоимостью 100 000 очков АР.

Итак, осталось всего два неоткрытых Сундучка с Сокровищами — Синий в Шахтерском городке и белый — на Верхнем Ранчо. Вы сможете вернуться к ним позднее. Идите в Храм Воды.

Загляните в закрытую раковину. Вы обнаружите там Русалку. Она очень застенчива. Томба тут же сам отдаст ей Русалочью Чешую. За это она споет вам песню и даст 1/2 Заклинания Силы.

Войдите в дверь за Гидро-Воротами. Затем войдите в Синюю дверь. В комнате за ней абсолютно темно. Голос из темноты объяснит вам, что 20 Снежных Светлячков должны произвести достаточное количество света, для того, чтобы в комнате можно было все разглядеть.

Пойдите направо от синей двери и прыгните на Зеленый Сундучок возле водопада, чтобы получить Волшебную Воду. Превратите Монстра Доку в небольшую плиту в бассейне, затем прыгните на него, чтобы схватить Редкого Краба. Это последняя из редких форм жизни, которая нужна Коллекционеру. Потом прыгните на кнопку под бассейном с Редким Крабом. Она заставляет течь воду из рта статуи поросенка наверху. Зиппо предложит вам положить что-нибудь тяжелое, вроде статуи, на кнопку. Прочтите табличку рядом с кнопкой. Из поросенка вытекает Святая Вода.

В Белом Сундучке над краном находится Полезный для Здоровья Ланч, а рядом с краном вы найдете еще один Волшебный Цветок. Придется вернуться в Рыбацкий поселок, чтобы наполнить Ведро водой для Волшебных Цветков в Цирковом городке и Храме Воды.

Заберитесь на следующий карниз над бассейном, где был Редкий Краб. Там вы найдете еще одну мышиную дверь. Потом поговорите с Оператором Гидро-Ворот. Ему нужны еще три шестеренки для коленчатого рычага. Этот рычаг поднимает вверх Умень-

шающий Туннель, который уменьшает любого, кто пройдет сквозь него. Вин сделал механизм, но забыл снабдить его достаточным количеством шестеренок. Форма у шестеренок должна быть как раз такая, как у тех, что уже встречались вам в игре.

В Храме Воды заберитесь еще выше. Там вы увидите маленькую дверцу, в которую пока не сможете войти. Возьмите из Синего Сундука Левую Половину Арфы. Затем прыгните направо от маленькой двери. Подтянитесь на Крюке к Белому Сундучку. В нем Синий бриллиант стоимостью 100 000 очков АР.

Зацепив Крюком Водоросль, вы получите сообщение о том, что все Водоросли разорваны.

Загляните в одно из отверстий возле огромной двери. Томба тут же сам достанет одну из Панелей с Пятачком, чтобы заткнуть дыру. Прodelайте то же самое с остальными отверстиями. Всего у вас четыре Панели с пятакoм, не хватает одной для отверстия в самой двери.

Заберитесь на уступ у водопада. Тень на водопаде выглядит, как дверь. Стрелочки покажут вам, что вы можете пройти внутрь. Пройдя за водопад, вы окажетесь в комнате между Храмом Воды и Небесным Водопадом. Окно в комнате — это то отверстие, которое Зиппо видел в водопаде в начале игры. Голубая дверь (с водоворотом) в центре комнаты откроется, если у вас есть Мешок для Ледяного Поросенка. Водоворот приведет вас к бою со Злым Ледяным Поросенком. Пусть он пока посидит один, вам нужно подождать завершения некоторых событий в Храме Воды и кое-где еще.

Воспользуйтесь Волшебными Крыльями, чтобы добраться до Рыбацкого поселка, или с помощью Шахтерского Колокольчика отправляйтесь в Шахтерский городок, а оттуда пешком в Рыбацкий поселок. Наполните оба Ведро водой из крана. По дороге назад в Цирковой городок остановитесь в Зоне Трубопровода и войдите в Смеющуюся дверь над Входом на Железную Дорогу. За ней в Белом Сундучке лежит Обычный Фрукт, который избавит вас от Состояния Веселья или Печали. По

[tomba! 2: the evil swine return]

пути через Смеющийся и Плачущий Лес загляните в Белый Сундучок над первым Ирландским Привидением. В нем Полезный для Здоровья Ланч.

Полейте водой из Ведро Волшебный Цветок в Цирковом городке. Он расцветет и выпустит Волшебные Крылья. Затем напоите Волшебный Цветок в Храме Воды. Он сделает то же самое. Подойдите к фонтану в Цирковом городке. Поговорите с ангелочком на фонтане после того, как все Волшебные Цветки расцветут. Он готов ответить на вопросы о Злых Поросятах. Томба начнет «использовать» в фонтане Ключи, а ангелочек каждый раз будет говорить, где прячется один из Злых Поросят. Злой Поросяенок-Привидение прячется где-то под дорогой. Злой Земляной Поросяенок выглядит как красная птица, летающая по платиновому миру. Согласно ангелочку, место, где прячется Злой Ледяной Поросяенок, находится позади водопада в Храме Воды. Именно там вы видели водоворот. Злого Огненного Поросяенка можно найти среди деревьев. И, наконец, Злой Водяной Поросяенок сидит наверху на двух вздымающихся растениях.

Продолжайте осматривать Храм Воды. Идите в комнату с Русалкой в Водорослях и поговорите с ней теперь, когда вы разорвали все Водоросли. Пройдите в следующую комнату, чтобы встретиться со Сплавщиком Плотов. Он расскажет вам о Мини-Храме внутри Храма Воды.

Следуйте по второму каналу, идущему от комнаты с Русалкой в Водорослях. Продолжайте плыть против течения, избегая встреч с бревнами и с Водяными Поросятами. На карнизе вы увидите еще одну запертую черную дверь. Плывите дальше вверх по течению. Воспользуйтесь Крюком, чтобы добраться до Синего Сундучка возле водопада, из которого выплывают бревна. В нем Волшебный Сок.

Заберитесь на уступ наверху. Двигайтесь от уступа вперед по направлению к Большой Рыбе. Тут появится Русалка из Резервуара с Водой и скажет вам, что вы должны разбудить Большую Рыбу, чтобы найти Мешок для Злого Поросяенка в Храме Воды. Русалка со-

общит вам, что она могла бы разбудить Большую Рыбу игрой на своей арфе. Но, к сожалению, Злые Поросята разломали ее арфу на четыре куска: Правая Половина Арфы, Левая Половина Арфы, Жемчужина Высоких Звуков и Жемчужина Низких Звуков. Прямо под водопадом вы найдете Жемчужину Низких Звуков. Спуститесь вниз по водопаду, чтобы взять ее.

Затем воспользуйтесь Лесным Колокольчиком. Затем пройдите через Вход в Лес к Сараю для Куджар. Спуститесь вниз по лестнице к Верхнему Ранчо. Заговорив с Коллекционером, Томба сам отдаст ему Редкого Краба, а Коллекционер поместит его в пятый кувшин с водой. Коллекционер создаст в своей комнате столб яркого света. Томба войдет в него и окажется в Священном Состоянии. В этом Состоянии вы можете двигаться быстрее, чем прежде, и оно будет длиться до тех пор, пока вы не потеряете один пункт Жизненной Силы. Вы можете пройти через этот белый свет еще раз в любое время, чтобы оказаться в Священном Состоянии. Когда вы находитесь в этом состоянии, вы мерцаете белым светом.

Идите в Хижину Скульптора и поговорите с ним. Сообщите ему о Пьедестале в Храме Воды. Он даст вам Ледяную Статую для этого Пьедестала.

Поставьте Ледяную Статую на Пьедестал. Теперь Святая Вода выходит из поросячьего крана равномерным потоком. Наберите Святую Воду в свои Ведро. Они превратятся в Ведро со Святой Водой. Воспользуйтесь Лесным Колокольчиком, чтобы вернуться к Входу в Лес. Подойдите к статуе пса Барона в Смеющемся и Плачущем Лесу и вылейте на Барона Святую Воду из Ведро, чтобы оживить его. Барон присоединится к вам и Зиппо. Теперь вы можете путешествовать на Бароне, куда хотите и когда хотите. Он действует как неистощимые Волшебные Крылья. Используйте Барона, чтобы перемещаться между секциями игры.

Переберитесь с помощью Барона на Ранчо, но сначала войдите в Священное Состояние. Заберитесь на Священное Дерево и полейте его Святой Водой из Ведро, чтобы оно

выросло. Заберитесь по священному дереву до того места, где встречаются Драгоценные Камни и Сундучки с Сокровищами. Священное Состояние необходимо вам для того, чтобы получить все предметы. Пройдя весь путь направо, вы доберетесь до веревки на Ранчо, с помощью которой вы сыпали на себя снег, чтобы превратиться в снежный ком. Чтобы собрать все Драгоценные Камни, вам понадобится совершить несколько полетов в Костюме Белки. В первом Красном Сундучке — Волшебные Крылья, В Белом Сундучке — Синий Бриллиант стоимостью 100 000 очков АР. В Синем Сундучке — Особый Ланч.

Совершив путешествие по небу, вы доберетесь до карниза, на котором лежит Рюкзак. Спуститесь по лестнице, находящейся рядом с Рюкзаком. Войдите в помещение и возьмите Священный Гриб. Теперь вы можете войти в Священное Состояние и покидать его по своему желанию. Спрыгнув с карниза, на котором вы нашли Священный Гриб, вы доберетесь до комнаты с Русалкой в Водорослях и Путешественником. Начните разговор с Путешественником. Томба сам отдаст ему Рюкзак. А путешественник расскажет вам о четвертой башне, о Золотой Башне.

Пойдите в Рыбацкий поселок и загляните в лебедку возле веревочного моста. Выньте из нее Шестеренку в Фоме Звезды. Потом пойдите в Сарай для Куджар. Заглянув в лебедку, достаньте Шестиугольную Шестеренку. Затем отправляйтесь в Цирковой городок, в Будку Управления. Осмотрите лебедку и возьмите Треугольную Шестеренку. Потом поговорите с Оператором Гидро-Ворот и Уменьшающего Туннеля. Теперь у вас есть три Шестеренки, которые ему нужны. Томба сам отдаст ему их. Оператор поднимет Уменьшающий Туннель. Томба сам войдет в него и станет Мини-Томбой, крошечной версией самого себя без какой-либо особой одежды. Также сам Томба войдет в Дом Мышонка на другом конце Уменьшающего Туннеля. Мышонок, находящийся внутри даст вам Туннельный Колокольчик, чтобы вы могли в любое время вернуться обратно к Уменьшающему Туннелю.

Превратитесь снова в обычного Томбу,

пройдя Уменьшающий Туннель в обратном направлении. Стреляйте в Монстров Дока, находящихся над ним. Плиты, в которые они превратятся, позволят Мини-Томбе добраться до небольшого входа наверху. Превратитесь в Мини-Томбу и запрыгните на самую высокую плиту, но будьте осторожны, не упадите в водопад слева. Мини-Томба слишком мал, чтобы прыгнуть обратно к Уменьшающему Туннелю, даже если он находится в Священном Состоянии. Теперь вы можете войти в маленькую дверцу в воротах. Вы можете войти в Мини-Храм, находящийся прямо перед вами, но вместо этого войдите в проем слева, чтобы добраться до еще одной секции Храма Воды. Имея такой размер, вы можете войти во все крошечные двери, встречавшиеся вам в игре. Вернитесь назад, чтобы обследовать комнаты, находящиеся за этими дверями. Прыгните в воду, чтобы вернуться к началу зоны Храм Воды. Идите по дорожке назад в Цирковой городок и войдите в Домик Мышонка на втором уровне. Поговорив с мышонок с синим хвостом, вы узнаете, что мышата с синими хвостами называются Синята. Покиньте Цирковой городок через пещеру, ведущую к Глухому Лесу. Войдите в Домик Мышонка, находящийся над входом в Палату Сокровищ. Мышонок, живущий в нем, относится к Белятам из-за своего белого хвоста. Мини-томбе тяжело будет пройти через Лесное Ущелье, поэтому воспользуйтесь Шахтерским Колокольчиком для путешествия в Шахтерский городок. Затем отправляйтесь на Ранчо и войдите в Домик Мышонка под Подъемником. Мышонок с красным хвостом представляет Краснют. Снова воспользуйтесь Шахтерским Колокольчиком, чтобы сэкономить время. Войдите в Домик Мышонка в Зоне Трубопровода. Подберите половину Сосуда Жизни, потом поговорите с мышонок. Он скажет вам, что мышата с разноцветными хвостами играют важные роли. И, наконец, войдите в последнюю мышиную дверь, которую вы нашли в Рыбацком поселке. Этот Мышиный Домик полон мышей, занятых разнообразной деятельностью. Осмотрите Сундук Искателя Приключений в углу. Чтобы открыть его, необходимо иметь 2 000

000 очков АР. Когда они у вас будут, вы получите последнюю Панель с Пятачком. Поговорите с мышами. Большинство из них не может сообщить вам ничего важного, но дремлющий мышонкок упомянет красную птицу.

Прочтите табличку, чтобы узнать, чему равен рекорд по собиранию Орехов. Табличка подскажет вам, что скоро вам предстоит сыграть в еще одну мини-игру. Поговорите с мышонком, сидящим в углу, чтобы понять, в чем состоит цель мини-игры. Нужно собрать 100 орехов до того, как истечет время, и Орехи исчезнут. (Чтобы закончить игру, нажмите кнопку «треугольник».) Некоторые орехи, Особые Орехи позволяют вам двигаться быстрее. Подбирайте их, чтобы побыстрее собрать Орехи. Когда вы наберете 100 орехов, мини-игра автоматически остановится. Когда вы закончите первую мини-игру, мышонкок даст вам Уменьшающий Гриб, который позволит вам по своему желанию превращаться в Мини-Томбу и обратно, не проходя Уменьшающий Туннель.

После первой игры Томба по собственной инициативе отдаст мышонку Ложку, чтобы тот смог отодвинуть гриб, блокирующий путь ко второму полю с Орехами. Соберите такое количество Орехов, чтобы установить новый рекорд. К сожалению, мышонку этих Орехов мало. Вы должны собрать 200 штук за 1 минуту, чтобы он был счастлив. За это он даст вам Золотую Звезду.

Воспользуйтесь Уменьшающим Грибом, чтобы войти в Мини-Храм и поговорить с находящимся там мышонком. Он объяснит вам, что две Птицы Нишики и две их мышки-прислужницы должны находиться здесь, и даст вам Крылья Нишики, чтобы вы вернули птиц Нишики обратно в Мини-Храм.

Воспользуйтесь Шахтерским Колокольчиком, чтобы совершить путешествие в Шахтерский городок, потом пройдите в Рыбачий поселок и заберитесь на дерево с Птичьим Гнездом. Затем Томба сам воспользуется Крыльями Нишики, чтобы доставить Птиц Нишики в Мини-Храм.

Еще раз поговорите с мышонком в Мини-Храме. Он попросит вас доставить двух прислужниц Птиц Нишики. Снова при помощи

Шахтерского Колокольчика доберитесь до Шахтерского городка и сядьте в вагонетку, чтобы добраться до Ранчо по Разведению Куджар. Войдите в Домик Мышонка под Подъемником. Поговорите с мышонком с красным хвостом. Так как птицы Нишики были Красными Птенцами, то теперь очередь Краснот прислуживать им. Мышонкок с красным хвостом отправится в Мини-Храм. (Если раньше в игре вы выбрали Белых Птенцов или Синих Птенцов, то теперь должны поговорить с мышатами с соответствующей окраской хвоста.) Воспользуйтесь Туннельным Колокольчиком, чтобы вернуться к Уменьшающему Туннелю. Воспользуйтесь Туннелем или Грибом, чтобы превратиться в обычного Томбу. Заберитесь на уступ с маленьким входом и, используя Уменьшающий Гриб, снова станьте Мини-Томбой. Снова поговорите с мышонком в Мини-Храме. Он поблагодарит вас за проделанную работу.

Воспользуйтесь Туннельным Колокольчиком, чтобы добраться до Уменьшающего Туннеля. Прыгая по спинам Монстров Дока или превращая их в плиты, доберитесь до двери с отверстием для Панели с Пятачком. Приблизьтесь к ней и Томба сам прикрепит к ней Панель с Пятачком. Дверь откроется и Томба войдет в Золотую Башню.

Поднимайтесь по лестнице, пока не окажетесь возле старого поросенка. Поговорите с ним, и он попросит вас дать ему посмотреть ваш Журнал Приключений. Он не предложит вам никакой информации, но поздравит вас с достигнутыми успехами.

Пойдите в Комнату с Резервуаром для Воды. Там вы найдете последнюю часть арфы (Левую Половину Арфы).

Теперь у вас есть все четыре части Арфы. Идите к Большой Рыбе и поговорите с Русалкой из Резервуара для Воды. Томба сам протянет ей Русалочью Арфу. Когда она начнет играть на своем инструменте, Большая Рыба проснется. Большая Рыба переплывет водопад, и перед вашими глазами появится Главный Храм.

Войдите в Главный Храм. Подойдите к Хранителю Главного Храма, он сам заговорит с вами. Хранитель попросит вас разбить яйцо

Птицы Кокка. Прыгните на яйцо, чтобы раздавить его. Хранитель Главного Храма объяснит вам, как действует механизм, который открывает дверь, ведущую к Мешку для Злого Поросенка. Поговорите с Хранителем еще раз (используйте кнопки «стрелка вверх» + «кружок»), когда он будет стоять возле пустого постамента, предназначенного для второго Волшебного Отражателя. Томба самостоятельно поставит Волшебный Отражатель на постамент. Когда розовый свет через застекленную крышу ударит в Волшебные Отражатели, дверь, над которой изображен поросянок, откроется и приведет вас в потайную комнату. Войдите туда и возьмите синий Мешок для Водяного Поросенка. Теперь у вас есть все пять Мешков для Злых Поросят. Когда вы возьмете Мешок, дверь загрохочет и откроет выход в Главный Храм.

Войдите через новую дверь в Главный Храм. Коридор приведет вас к двери с рыбой, у которой вы уже были в Небесном Водопаде в начале игры. Теперь вы можете проходить прямо с Побережья к Храму Воды.

ФИНАЛ

Финал — это кульминация всего, что вы до сих пор видели и делали. Вы захватите в плен пять Злых Поросят, обнаружите шестого и последнего Злого Поросенка, и также победите его. Вы также получите особое оружие и предметы из трех башен и завершите все события. По окончании этой тяжелой работы вас ждет заслуженный праздник.

Теперь, когда в вашем распоряжении все пять Мешков для Злых Поросят, начинайте ловить их, одного за другим.

Защепитесь Крюком за выступ над сталактитом в Небесном Водопаде. Подтянитесь в скрытую нишу и снова воспользуйтесь Крюком, чтобы забраться на вершину скалы. Перед вами появится дверь, ведущая к Злому Водяному Поросенку. Войдя в водоворот, вы окажетесь в особом месте. Томба сам подбросит в воздух Мешок для Водяного Поросенка, чтобы приготовить его для поимки Злого Во-

дяного Поросенка, вернее Свинки. В конце концов, Злая Водяная Свинка появится в этом уединенном месте и начнет периодически дразнить вас. Подождите, пока она не подойдет ближе, тогда прыгните ей на голову и бросьте ее в открытый Мешок. Когда она вырвется, засуньте ее туда снова. Когда она вырвется снова, часть территории исчезнет, и вам будет сложнее передвигаться по арене. Бросьте Злую Свинку в Мешок в третий раз, и она останется в нем. В результате у вас оказался Костюм Злого Водяного Поросенка, который позволит вам выполнять магические атаки в воде. Эти атаки будут уменьшать вашу Магическую Силу, но они будут уничтожать всех находящихся поблизости врагов. Вы всегда можете бороться с врагами и обычными способами, чтобы сэкономить очки. Ваши действия рассеяли Заклятие Злого Водяного Поросенка в Храме Воды. После вашей победы голубая дверь на арене развалится на составные части. Кроме того, после победы Мешок для Водяного Поросенка будет удален с экрана Status (Статус) Журнала Приключений.

Затем идите в Большую Подземную Шахту в Зоне Трубопровода. Спрыгните на самую нижнюю трубу, и под ней появится желтая дверь Злого Поросенка-Привидения. Воспользуйтесь Абордажным Крюком, чтобы добраться до двери. Оказавшись внутри, Томба приготовит Мешок для Поросенка-Привидения. Злой Поросянок-Привидение попытается напугать вас. Он начнет забрасывать вас Привидениями, чтобы вы держались от него подальше. К сожалению, вы должны бросить Поросенка в Мешок, находясь перед Мешком, а не позади него. Это немного труднее. Как и в прошлый раз, вам придется ловить Поросенка три раза, прежде чем он исчезнет. Вам достанется Костюм Злого Поросенка-Привидения, который будет добавлять вам один пункт Жизненной Силы каждый раз, когда вы будете уничтожать врага, обладающего магической силой. Проклятие Злого Поросенка-Привидения исчезнет из Лесного Ущелья, а желтая дверь распадется на составные части.

Теперь идите на Ранчо. Зеленая дверь Зло-

го Земляного Поросенка появится над качелями возле Птиц Кокка. Используйте Крюк, чтобы добраться до двери и заскочить внутрь. Томба приготовит для Злого Земляного Поросенка Мешок. У этого Поросенка особенно плохой характер. Остерегайтесь шипов, которые он будет посылать на вас сверху. Постарайтесь напрыгнуть на Поросенка в том месте, где вам хорошо виден Мешок. Если, когда вы будете бросать Поросенка в Мешок, по пути попадетсa какое-либо препятствие, то Поросенок просто отскочит от него обратно. Время от времени Злой Поросенок будет разделяться надвое. Схватите одного из близнецов и запустите им в другого, чтобы они снова слились вместе. Поймав Поросенка три раза, вы получите Костюм Злого Земляного Поросенка. Он позволит вам проводить особый вид атаки — сыпать с неба на врагов шипы. Заклятье, которое наложил на Цирковой городок Злой Земляной Поросенок, рассеется. В частности, цирковые звезды превратятся из поросят в людей. Зеленая дверь развалится.

На Ранчо заберитесь на вершину ледяного столба, чтобы найти там Красный Сундучок, а в нем Светло-Зеленый Драгоценный Камень стоимостью 10 000 очков AP. Затем пойдите в Лесное Ущелье. Должно быть, вы уже видели прежде отверстие возле Входа в Лес. Наденьте Купальный Костюм Поросенка и плывите туда. В пещере появится красная дверь Злого Огненного Поросенка. Томба сам приготовит Мешок для Огненного Поросенка. Он поместит его возле вулкана до того, как появится Поросенок. Остерегайтесь раскаленных камней, которые будет бросать в вас Злой Огненный Поросенок. И как всегда, вам потребуется три броска, чтобы завладеть Костюмом Злого Огненного Поросенка. При использовании этот Костюм посылает огненные шары в ближайших противников. Когда вы победите Огненного Поросенка, из Зоны Трубопровода исчезнут пламя и лава, а красная дверь развалится.

Плывите через пещеру, чтобы добраться до Смеющегося и Плачущего Леса. Пройдите через дверь в водопаде в Башне Воды. Вам уже попадалась на другой стороне голубая

дверь Злого Ледяного Поросенка. Прыгните в водоворот. Томба сам разложит Мешок для Ледяного Поросенка в центре его места обитания. Злой Ледяной Поросенок объяснит вам, какой эффект окажет на вас его магия. Помните, как Продавец Леденцов в Цирковом городке спрашивал вас о Леденцах? Вы сможете использовать магию этого Злого Поросенка для того, чтобы превращать врагов в Леденцы. Берегитесь снежных шаров, которыми будет забрасывать вас Ледяной Поросенок. Они будут катиться по дорожке и собьют вас, если вы окажетесь у них на пути. Бросьте Злого Поросенка три раза в Мешок, за это вы получите Костюм Злого Ледяного Поросенка и сможете делать Леденцы из своих врагов.

Когда вы поймаете пятого Злого Поросенка, шестой Злой Поросенок начнет дразнить вас и вызовет на поединок. Заклятье Злого Ледяного Поросенка будет снято с Ранчо по Разведению Куджар. Вместе с ним исчезнут лед и снег. Голубая дверь разлетится на куски.

Теперь вы должны связать оставшиеся концы в игре и завершить некоторые примечательные события. Идите на Ранчо. Бросьте врага в нижнее отверстие возле Подъемника. Има тут же выскочит из верхнего отверстия. Прыгните на Иму, и она даст вам последнего Снежного Светлячка. Идите в Операторскую Комнату на Верхнем Ранчо и поговорите с девочками. Они хотят, чтобы вы сыграли в еще одну игру. Каждая из них делает заявление, касающееся чего-нибудь в игре. Прежде чем начать высказываться, девочки вручат вам Значок Лжеца, чтобы вы наградили им самую лучшую лгунью. Вручите этот Значок той из девочек, которая не будет говорить правду. Чтобы выиграть игру, вы должны три раза обнаружить лгунью. Третий тест забавен, потому что девочки попросят вас посмотреть, как они бросают мячи туда и обратно. Лжет та из девочек, которая скажет, что у нее нет мяча, так как каждая девочка поймала, по крайней мере, один мяч. После того, как вы закончите игру, девочки дадут вам 1/2 Заклинания Силы, и теперь у вас будет полное Заклинание Силы.

Потом пойдите в Лесное Ущелье. Поговорите с Исследователем Ущелья, стоящим возле клетки со Снежными Светлячками. Томба сам вручит ему последнего Снежного Светлячка. Светлячки слишком яркие, поэтому Исследователь накроет клетку плотной тканью. Томба тут же по собственной инициативе вручит ему Светонепроницаемую Коробочку. Исследователь поместит в нее Снежных Светлячков, и она станет Коробочкой со Снежными Светлячками.

Идите в Храм Воды и войдите в синюю дверь, которая ведет в темную комнату. Томба сам воспользуется Коробочкой со Снежными Светлячками, чтобы осветить комнату. Когда человек, находящийся в комнате, сможет открыть Сундук Мудрости, вы заработаете 1/2 Заклинания Мудрости.

Воспользуйтесь Костюмом Злого Ледяного Поросятка, чтобы превратить врага в Леденец. Затем пойдите к Продавцу Леденцов в Цирковой городок. Поговорите с ним и отдайте ему Леденец. К сожалению, одного Леденца ему мало, он хочет намного больше.

Самое подходящее место для того, чтобы делать из врагов Леденцы — это Рыбацкий поселок. Вы запросто можете превратить в Леденцы сразу двух Крылатых Поросят, болтающихся возле качелей. Используйте магию в тот момент, когда оба они видны на экране. Прыгайте на других врагов, чтобы восстановить свою магическую силу, если она невелика, или выпейте Волшебную Воду/Волшебный Сок. Хватайте Леденцы быстро, потому что они видны лишь в течение нескольких секунд.

Набрав 30 порций Леденцов, пойдите в Цирковой городок. Поговорите с Продавцом Леденцов. Такое количество Леденцов его удовлетворит. Он даст вам Поросятка-Пулю, которая уменьшает поросят различных типов. Выстрелите этой Пулей в Огненного Поросятка, затем прыгните на него, чтобы в вашей коллекции оказался Крошечный Огненный Поросянок. Вы можете включить в свою коллекцию только по одному поросятку каждого типа. Если вы выстрелите Пулей в какого-нибудь другого поросятка того же самого типа, он просто исчезнет. Посетите все сек-

ции игры, чтобы собрать все типы поросят. Крошечного Летящего Поросятка вы получите, подстрелив в Рыбацком поселке Крылатого Поросятка. Крошечного Ледяного Поросятка добудьте на Ранчо по Разведению Куджар, Крошечного Поросятка-Привидение — в Лесном Ущелье, а Крошечного Водяного Поросятка — в Храме Воды. Собрав всех крошечных поросят, навестите Продавца Леденцов и отдайте их ему. Продавец Леденцов покажет вам свой трюк с крошечными поросятами. Он будет ими жонглировать. Теперь он может присоединиться к цирку, так как у него есть свой трюк. В знак признательности он вручит вам Синий Бриллиант стоимостью 100 000 очков AP.

Идите в Верхний Сарай на Верхнем Ранчо и поговорите с Фамом. Он расскажет вам о пропавших Куджарах и попросит вас найти их. Первый Куджара находится на другой стороне обрыва возле Сарая для Куджар. Прыгните на него и отнесите назад к Фаму. Поговорите с ним, и Томба сам отдаст ему Куджару. Второй Куджара прыгает у подножия лестницы, ведущей к Сарая для Куджар. Куджары отправились на те самые места, где они вмерзли в лед ранее. Отнесите и этого Куджару Фаму. Третьего Куджару вы найдете у входа в Хижину Скульптора. Доставьте его Фаму. В награду за вашу помощь Фам даст вам 1/2 Заклинания Мудрости. Теперь у вас есть полное Заклинание Мудрости.

Поговорите с Шахтером, стоящим возле входа в Шахтерский городок. Он расскажет вам о Шахте. (Цепи остыли и по ним теперь можно спуститься в Шахту). Потом поговорите с Шахтером, стоящим на решетке возле указательного столба в Шахтерском городке. Этот расскажет вам о своем потерянном кольце. В конце концов, вы доберетесь до Синего Сундучка в Подземном Машинном Отделении. В нем находится Волшебный Сок. Так как в Зоне Трубопровода больше нет лавы, вы можете спуститься по цепям в Шахту. Попробуйте спуститься по цепи, где был Красный Сундучок с Куском Угля. Войдите в проем, который находится возле места, у которого вы только что вошли в Шахту. Вы найдете потайную комнату с Особым Ланчем и

Волшебным Соком.

Идите дальше по дорожке, потом спуститесь по лестнице. На уступе внизу вы найдете два Волшебных Крыла. Прочитайте табличку рядом с красной дверью («В Цирковой городок»), затем войдите в дверь. Вы окажетесь в Цирковом городке по другую сторону черной двери, которая ранее была заперта. Все черные двери в игре открылись, когда вы одержали победу над Злым Огненным Поросянком.

Вернитесь в Шахту. Войдите в проход слева, чтобы добраться до другой части Шахты. Заберитесь по цепи справа. Она приведет вас к той трубе, где вы подобрали Ледяной Бумеранг. Спуститесь по цепи, чтобы снова вернуться в Шахту. Прочтите табличку («В Храм Воды») и войдите в красную дверь. Узнаете знакомые места? Вернитесь через черную дверь в Шахту. Поднимитесь по цепи к Входу на Железную Дорогу. Больше в Шахте нечего исследовать. Остается только попробовать подняться по другим цепям. Спуститесь по цепи, которая поднимала поддон с Ледяным Бумерангом. Вы окажетесь в новой части Шахты. Прочтите табличку («Лесное Ущелье: к Смеющемуся и Плачущему Лесу») и войдите в красную дверь. Соответствующая ей черная дверь находится в конце Смеющегося и Плачущего Леса, там вы нашли Абордажный Крюк. Войдите в черную дверь для дальнейшего исследования Шахты.

Спуститесь по двум лестницам на уступ, дойдите до перекрестка. Заберитесь по лестнице налево от перекрестка. Прочтите табличку («Ранчо по разведению Куджар: к вершине») и войдите в красную дверь. Черная дверь вам знакома. Она была первой, повстречавшейся вам в игре. Вернитесь через нее в Шахту.

Цепь в проеме налево от красной двери ведет к металлическому раздвижному мосту. Фактически эта цепь поднимает мост. Вернитесь на перекресток в Шахте. В этой части Шахты есть еще один вход. Поднимитесь по цепи внутри него к месту возле Башни Бесстрашия. Вы уже лазали вверх-вниз по всем цепям, кроме одной. Опустите ме-

таллический мост и спуститесь по последней цепи.

Перед вами снова появится Кайнен. Чтобы поговорить с ним нажмите «стрелку вверх» + «кружок». Он расскажет вам о Последнем Злом Поросянке и вручит вам черный Мешок для Последнего Поросянка. Этот Мешок даст вам неограниченную Магическую Силу.

Прочтите табличку. Имя последней секции игры...???. Снова поговорите с Кайненым. Он откроет находящуюся поблизости дверь. Кайнен расскажет вам о пяти Личных Знаках Злых Поросят. Магия каждого Костюма Злого Поросянка способна разрушить соответствующий Личный Знак.

Прежде чем встретиться с Последним Злым Поросянком, нужно завершить некоторые события. В частности, в трех башнях находится мощное оружие. Пойдите в Башню Бесстрашия. Войдите в Плачущую Дверь на первом этаже, затем в первую Смеющуюся дверь на втором и в Плачущую Дверь на третьем. Теперь вы снова оказались в том месте, где застряли ранее. Воспользуйтесь Уменьшающим Грибом и войдите в крошечную дверцу. Она приведет вас на пятый этаж Башни Бесстрашия. Войдите в Смеющуюся Дверь, чтобы добраться до последнего верхнего этажа. Откройте Зеленый Сундучок, чтобы стать обладателем Ледникового Бумеранга — более мощной версии Ледяного Бумеранга.

Чтобы не менять своего состояния для того, чтобы проходить на этажах через специальные двери, воспользуйтесь услугами Барона, чтобы отправиться на Ранчо. Останьтесь на выступе из досок, примыкающем к стене. Кирпичики, высовывающиеся из камня, покажут вам место, где находится дверь. Прочтите Заклинание Силы, чтобы обнаружить дверь и открыть ее. Стены Башни Силы сделаны из твердого камня. Они образуют цилиндрический лабиринт, дорожка в котором поднимается и опускается по мере того, как вы поворачиваетесь вокруг Башни. К счастью, пройти этот лабиринт нетрудно. Идите налево от двери, пока не увидите треснувшие камни. Отсюда идите вниз и поворачи-

вайте налево на развилке, пока не доберетесь до основания Башни Силы. Оставляйте поблизости от основания башни, пока камни ведут вас вверх. Идите по дорожке, пока не доберетесь до левой стороны треснувших камней. Заберитесь на треснувшие камни, чтобы добраться до Синего Сундучка. В нем находится Факельный Молоток — модифицированная версия Огненного Молотка. Разбейте вдрызг верхний треснувший камень Факельным Молотком. Сделайте то же самое с нижним камнем, чтобы проложить путь к двери.

Факельный Молоток очень пригодится вам на Верхнем Ранчо, потому что там есть несколько камней, преграждающих путь. Разбейте их Молотком. В каждом камне спрятан какой-нибудь предмет. В одном — Голубой Драгоценный Камень, в другом — Волшебный Сох, в третьем — Синий Бриллиант, оцениваемый в 100 000 очков АР. В камне возле Птицевода — пузырек Волшебной Воды.

Потом идите к Сарая для Куджар и переберитесь через щель налево. Продолжайте разрушать камни. В камне на самом верху — половина Сосуда Жизни. Теперь у вас должно быть 15 пунктов Жизненной Силы. В других камнях вы найдете Особый Ланч и Голубой Драгоценный Камень, а в Белом Сундучке — еще одну половину Сосуда Жизни.

Произнесите Заклинание Мудрости перед дверью в Глухом Лесу, чтобы попасть в Башню Мудрости. Это то место, где вы ранее подобрали Рифового Краба. В этой Башне вас ждет еще одна пространственная головоломка. Карабкайтесь по блокам. Если вы упадете, то съедете вниз по гладкому склону до самой двери. Чтобы забраться на некоторые блоки, придется воспользоваться Крюком. Разбейте Факельным Молотком блок с трещинами. Под ним в Белом Сундучке находится Болт Монстра Доки. Из него, Крюка и Блэджера (Blackjack) можно соорудить особое оружие, которое подойдет для решения многих проблем.

Вернитесь на ранчо и прыгните направо вверх со столба, находящегося в начале секции. Вы сможете увидеть Фиолетовый Драгоценный Камень (500 АР) и Темно-Синий

Драгоценный Камень (1000 АР), до которых почти невозможно добраться. Воспользуйтесь одним из Бумерангов, чтобы взять их.

Старый поросенок в Золотой Башне, которого вы встречали ранее в игре, находился в состоянии уныния. Он знал, что вы должны что-то сделать, но не знал, что именно. Поговорите с ним после того, как найдете в башнях три особых вида оружия. Во-первых, он увидит у вас Золотое Солнце, Золотую Луну и Золотую Звезду. Эти объекты доказывают, что вы успешно завершили мини-игры. Во-вторых, он увидит у вас Ледниковый Бумеранг, Факельный Молоток и Болт Монстра Дока. Это оружие доказывает, что вы нашли все три секретных башни и раскрыли их секреты. За проделанную тяжелую работу вы получили награду, и старый поросенок будет рассматривать вас как возможного спасителя своего народа, обладающего огромным опытом. Он даст вам Золотой Порошок, который сделает вас неуязвимым для атак врагов.

Прежде чем встретиться с Последним Злым Поросенком, вы должны найти Кольцо Шахтера. Это самое сложное событие, потому что кольцо практически невозможно найти без подсказки. Поговорите в Зоне Трубопровода с Шахтером, стоящим возле двери, ведущей в Шахтерский городок. Он упомянет потайную комнату. Шахтер расскажет вам в точности, как добраться до нее. Она находится на дне ямы возле цепи, которая поднимает или опускает раздвижной металлический мост. Спуститесь вниз по этой цепи, потом прыгните налево в сторону темной области между двумя коричневыми пятнами. Если вы все сделаете правильно, то окажетесь в потайной комнате. В ней находится Небольшой Комок Грязи и механизм, с помощью которого вы сможете вернуться назад в Зону Трубопровода. Возьмите Комок Грязи, потом встаньте на розовую подставку и стукните по механизму любым Молотком. Томба высоко взлетит и окажется на узком мостике, ведущем к Шахтерскому городку.

Войдите в Шахтерский городок и идите в Подземное Машинное Отделение. Положите Небольшой Комок Грязи в Стиральную Ма-

шину, чтобы достать из него Кольцо Шахтера. Потом поговорите с Шахтером, который потерял кольцо. Томба протянет ему Кольцо, а Шахтер, оценив его усилия, отблагодарит Синим Бриллиантом стоимостью 100 000 очков AP.

ПРЕВОСХОДНАЯ КОНЦОВКА ИГРЫ

Оставшаяся часть описания посвящена концовке игры и победе над Последним Злым Поросянком. После того, как вы войдете в коричневую дверь рядом с Кайненом, пути назад не будет. Согласно описанию, к этому моменту вы должны были закончить все события, кроме двух (126 из 128), и найти в игре все предметы и оружие. Оставшиеся события и действия относятся к тому, чтобы открыть дверь, ведущую к Последнему Злому Поросянку, и одержать победу над ним.

Идите назад к Кайнену, затем войдите в дверь направо от него. Она ведет в какую-то комнату. Сразу же из-за черной двери впереди вы услышите голос Последнего Злого Поросянка. Он выведет вас из Священного Состояния и остановит время для всех, кроме вас и него. Затем он сделает так, что перед вами появятся пять статуй. Каждая статуя представляет одного из Злых Поросят.

Загляните внутрь статуи Злого Огненного Поросянка. Тем самым вы начнете событие «Личный Знак Злого Огненного Поросянка!». Попытайтесь покинуть комнату. Белый свет, идущий от статуи Злого Огненного Поросянка, удерживает дверь закрытой. Загляните внутрь остальных четырех статуй, чтобы начались другие события, соответствующие им. Приблизьтесь к красному Личному Знаку Злого Огненного Поросянка, который находится справа от статуй. Тут Томба вспомнит, что Кайнен советовал ему использовать магию для разрушения Личных Знаков Злых Поросят.

Загляните в ваш Журнал Приключений. Последний Злой Поросянок сделал так, что

все голубые предметы в нем, за исключением Золотого Порошка, недоступны для использования. К счастью, вы по-прежнему можете использовать розовые предметы и зеленые предметы и оружие.

Наденьте Костюм Злого Огненного Поросянка и используйте его магию для разрушения Личного Знака Злого Огненного Поросянка. После этого исчезнут и белый свет, и статуя Злого Огненного Поросянка. Теперь можно покинуть комнату.

Снаружи все стало черно-белым. Вы не можете поговорить ни с одним из персонажей, а ваши передвижения ограничены определенным числом секций. Ваша единственная цель заключается в поиске Личных Знаков Злых Поросят. К счастью, вы можете пользоваться услугами Барона и Волшебных Крыльев. Но ваш выбор ограничен используемыми транспортными средствами. Вы не можете отправиться на Побережье или в Храм Воды. Попробуйте отправиться в секцию Верхнее Ранчо.

Голубой Личный Знак Злого Ледяного Поросянка находится на том уступе, где вы нашли Редкого Кальмара. Наденьте Костюм Злого Ледяного Поросянка и используйте его магическую силу для уничтожения этого Личного Знака.

Желтый Личный Знак Злого Поросянка-Привидения находится на уступе рядом с Плачущей Дверью в Смеющемся и Плачущем Лесу. Наденьте Костюм Злого Поросянка-Привидения и используйте его магическую силу для уничтожения этого Личного Знака.

Зеленый Личный Знак Злого Земляного Поросянка находится прямо рядом с указательным столбом в Цирковом городке. Наденьте Костюм Злого Земляного Поросянка и осмотрите Личный Знак, чтобы уничтожить его.

Вы не можете с помощью Барона или Волшебных Крыльев добраться до Храма Воды. Поэтому войдите в черную дверь в Цирковом городке, чтобы попасть в Шахту. Затем в Шахте отыщите дверь, ведущую в Храм Воды. От черной двери идите направо, пока не доберетесь до синего Личного Знака Злого Ледяного Поросянка. Наденьте Костюм Злого

[tomba! 2: the evil swine return]

Водяного Поросенка и используйте его магическую силу для уничтожения этого Личного Знака.

Вернитесь в комнату, где были статуи, и прыгните в дверь с водоворотом. Томба тут же сам приготовит Мешок для Последнего Злого Поросенка. Вам нужно будет засадить Поросенка в Мешок. Наконец, он покажет вам свое отвратительное лицо. Победить его не труднее, чем остальных Злых Поросят. Единственное отличие заключается в том, что придется для этого засунуть его в Мешок пять раз, а не три. Сидя в Мешке, Последний Злой Поросенок пообещает вам вернуться в один прекрасный день.

Городки и поселки вернутся к нормальной жизни. Вы встретитесь с Тэбби. Завершится последнее из 133 событий («Поиск Тэбби»). Томба, Тэбби, Чарли и Зиппо соберутся в доме Тэбби, чтобы отпраздновать победу. Кайнен сделает критический обзор вашей игры. Действующие лица игры соберутся в Рыбацком поселке, чтобы проводить Томбу и Чарли. Кайнен даст Томбе смокинг, который он вскоре сбросит. Вы можете забрать Томбу из джунглей, но не сможете выбить джунгли из Томбы. В заключение Томба и Чарли отчалият от острова в новом изобретении Вина.

СЕКРЕТНЫЕ СОБЫТИЯ И АЛЬТЕРНАТИВНАЯ КОНЦОВКА

Если вы уже сыграли первую игру, то в следующей игре можете добраться до секретных событий и альтернативной концовки. В каждом из этих событий вы зарабатываете доказательства дружбы четырех персонажей, играющих важную роль: Гнома, Ведьмы Мизуно, Яна из Невидимой Деревни и 100-летнего Старика. С Ведьмой Мизуно Томба уже встречался, а остальные ему неизвестны. Вы должны завершить эти события до того, как войдете в комнату со статуями Злых

Поросят. В противном случае, когда Последний Злой Поросенок остановит время, они окажутся заблокированными.

Если вам не удастся завершить все 133 события, Кайнен немного покритикует ваше мастерство, и вы отправитесь смотреть список разработчиков, а не заключительный мультфильм, в котором Томба и Чарли покидают остров после праздника.

Поклонники игры-оригинала Tomba! Получат специальный подарок в игре Tomba! 2. Во-первых, поместите карту памяти с сохраненным файлом из игры Tomba! в другой слот или скопируйте этот сохраненный файл на карту памяти, используемую для игры Tomba!2. Воспользуйтесь Уменьшающим Грибом, чтобы превратить Томбу в Мини-Томбу. Потом войдите в Мини-Храм в Храме Воды. Поговорите с мышонком, и он отошлет вас за данными игры Tomba!. Мышонок посоветует вам прочесть надпись на камне. Прочтя ее, вы получите следующее сообщение: «Tomba MEMORY CARD now loading!» (Карта памяти Томбы загружается). Подтвердите согласие на то, чтобы игра прочла вашу карту памяти. На экране появится статистическая информация из сохраненного файла игры Tomba!.

Вы получите четыре сообщения, каждое из которых укажет вам новое событие. Первое из них относится к Домику с Трубой на Ранчо. Второе сообщение указывает на какое-то место на Ранчо по Разведению Куджар. Из третьего сообщения станет ясно, что вы должны вернуться в Цирковой городок. Последнее сообщение отправит вас в Храм Воды на поиски старика с тростью.

Вы можете приняться за эти события в любом порядке, но сначала навестите Домик с Трубой. Поговорите с Гномом в зеленом. Оба Гнома обрадуются вам. Они из Городка Гномов в игре Tomba!. Гномы ищут Семена Цветов. Пойдите в Цирковой городок и поговорите с Садовницей. Она тоже ищет Семечко для посадки. Возьмите Семечко Большого Цветка там, куда вы приземлитесь после того, как соскользните с вершины Священного Дерева. Снова поговорите с Цирковой Садовницей.

Томба протянет ей Семечко Большого Цветка. Из семечка вырастет цветок. Это один из смеющихся/плачущих цветков из игры Tomba!. Садовница даст Томбе Цветок с Бутоном. Пойдите в Домик с Трубой, поговорите с Гномами и отдайте им Цветок с Бутоном. Они вручат вам Доказательство Дружбы с Гномами 100 000 очков AP.

Пойдите в Сарай для Куджар. Проходя мимо гигантского ледяного блока, разбейте его своим Факельным Молотком. В блоке находится зеркало. Осмотрев его, вы обнаружите, что это Зеркало Вампира. Пойдите в Невидимый Домик Ведьмы Мизуно у Входа в Лес. Поговорите с Ведьмой Мизуно и отдайте принадлежащее ей Зеркало Вампира. Мизуно даст вам 100 000 очков AP и Доказательство Дружбы с Мизуно.

Потом пойдите в Цирковой городок и поговорите с Ребенком, Одетым в Костюм Поросенка. Он расскажет вам совершенно невероятные вещи о ниндзя и тем самым начнет событие «Ян из Невидимой Деревни». Ян из Невидимой Деревни — это персонаж игры Tomba!, который очень любит играть в прятки. Войдите в Смеющуюся Дверь. Ян прячется где-то за скалами. Найдя его, поговорите с ним. За то, что вы нашли его, Ян даст вам Доказательство Дружбы с Яном и 100 000 очков AP.

Осталось еще одно секретное событие. Идите в Храм Воды. Войдите в Плачущую дверь. За ней вы найдете Старика. Старик расскажет вам о своем потерянном амулете, который упал в воду. Когда начнется событие «100-летний Старик», вы поймете, кто в действительности этот человек. Он очень помог Томбе в первой игре. Поднимите Амулет возле уступа в Храме Воды. Чтобы погрузиться глубоко в воду, нужно подпрыгнуть повыше. Затем снова поговорите со Стариком и отдайте ему Амулет. В свою очередь, он даст вам 100 000 очков AP и Доказательство Дружбы со Стариком.

Вернитесь в комнату со Статуями в Большой Подземной Шахте, чтобы сразиться с Последним Злым Поросенком, как вы делали в тот раз, когда не искали секретных событий.

Кайнен поймет, что вы справились с четырьмя особыми событиями, когда он подсчитает ваши достижения. В альтернативной концовке Кайнен даст Томбе красный смокинг, и это единственное отличие игры со 133 событиями от игры со всеми 137 событиями.

