



Не так давно в свет вышло продолжение знаменитого диснеевского компьютерного мультфильма Toy Story, а вслед за ним и вторая часть одноименной игры. И хотя Toy Story 2 вряд ли произведет такой же фурор, как в свое время ее шестнадцатибитная предшественница, она вполне способна занять достойное место в игротке любого геймера. Если в первой части вы, управляя ковбоем Вуди, должны были спасти космонавта База, то теперь все наоборот: Баз отправляется на поиски похищенного ковбоя. Вторая часть Игрушечной Истории выполнена в полном 3D и поделена на пятнадцать уровней. В каждом уровне имеется



пять жетонов планеты Пиццы. Чтобы попасть на следующий уровень, достаточно отыскать хотя бы один из них. Но на то, чтобы собирать все жетоны, есть одна серьезная причина: к последнему боссу вас не пустят раньше, чем вы соберете хотя бы 40 штук.

Поэтому ниже я предлагаю вам подробное решение, которое поможет вам собрать все 50 застрявших в игре жетонов планеты Пиццы.

1. ANDY'S HOUSE

Итак, прежде чем отправиться на поиски Вуди, необходимо выбраться из дома Энди. Благо Энди с родителями как раз покинули свое жилище, поэтому вашему передвижению будут препятствовать лишь отмороженные игрушечные роботы. В коридоре по свисающей с потолка веревке заберитесь на чердак. Там на одной из коробок вас поджидает полубосс — здоровый робот. Пока тот будет гоняться за вами, не теряя времени копите энергию на супер выстрел (зажмите кнопку стрельбы). Как только противник выдохнется и остановится, атакуйте. В награду за победу над роботом вы получите жетон планеты Пиццы. Подвинув одну из коробок, по веревке заберитесь под самую крышу и у окна возьмите первую игрушечную овечку. Возвращайтесь в коридор и по лестнице спускайтесь к гаражу. Там поговорите с игрушечной машинкой, которая предложит вам устроить небольшое соревнование. Необходимо обогнать ее в кольцевой гонке. Главное — не давать машинке вырваться вперед, иначе вы ее уж точно не догоните. Придержитесь три круга, и жетон ваш. Там же, в гараже, на одной из полок вы найдете вторую овцу. Теперь ступайте в гостиную. На диване уютно устроилась свинья-копилка, которая отдаст вам жетон за символическую плату в 50 монеток. Забравшись на кресло, в прыжке нажмите **○**. Вы пролетите через всю комнату и, оказавшись на полке, найдете ухо мистера Картофеля. На полке в противоположном углу комнаты возьмите третью овцу. Спускайтесь в подвал. На уступе возле лестницы притаилась очередная овечка, добраться до которой проще всего, совершив двойной прыжок со второй или третьей ступеньки лестницы. Там же в подвале верните недавно найденное ухо его законному владельцу, и мистер Картофель разрешит вам воспользоваться щитом, дарующим временную неуязвимость. Теперь вы можете спокойно ходить по разлитой



на полу зеленой слизи. Заберитесь на полку с тремя ящиками. Подвинув ящики так, чтобы получилась лесенка, вы сможете добраться до жетона. Топайте на кухню, где, немного попрыгав по полкам, отыщите последнюю, пятую овцу. Поговорите с пастушкой на столе, и в благодарность за нахождение блудных овечек она отдаст вам жетон.

Теперь, когда все пять жетонов собраны, вы можете с чистой совестью покидать уровень.

2. ANDY'S NEIGHBORHOOD

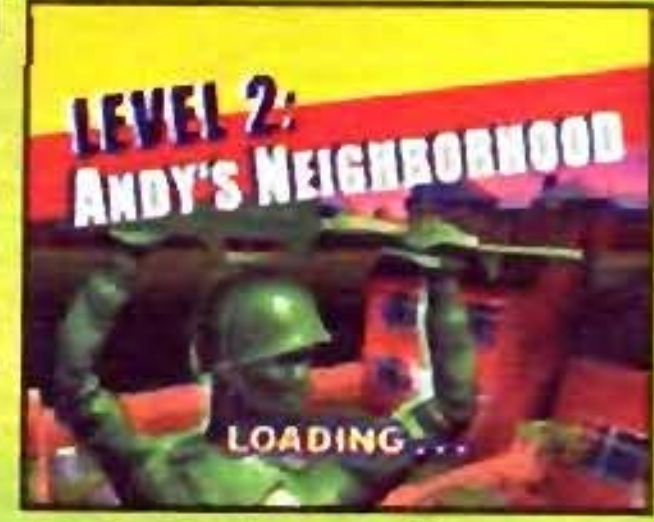
По соседству с домом Энди находится множество достопримечательностей, с которыми вам и придется познакомиться на этом уровне. Перед домом вы найдете газонокосилку и множество норок в земле. Из этих норок временами высывается игрушечный солдатик. Если спешно напрыгнуть (нажмите **○** в прыжке) на ту норку, из которой только что торчал его зеленый силуэт, она задымится. Заблокировав таким образом шесть норок, вы сможете поймать солдатика. На дорожке перед деревом вам встретится уже знакомая по предыдущему уровню игрушечная машинка, которая снова предложит вам устроить гонку. На этот раз трасса длиннее, да, к тому же, с препятствиями. Придерживайтесь той же стратегии, что и на предыдущем уровне, то есть не давайте машинке выбраться вперед. Заполучив-таки жетончик, топайте к дереву — вам придется забраться на него.



Для начала воспользуйтесь качелями, чтобы добраться до его кроны (не забудьте взять солдатика). Там вы встретите свинью-копилку, которая с радостью продаст вам жетон за 50 монеток. Чуть повыше свиньи возьмите третьего солдата.

Не теряйте времени и продолжайте свой путь к вершине, но будьте осторожны: на дереве тоже живут враги. Когда вы увидите свисающую веревку, цепляйтесь за нее, и она спустится к самой земле. В случае если вы упадете, по этой веревке вы сможете без труда забраться обратно. На верхушке дерева вы встретитесь с полубоссом — летучей мышью. Она летает высоко, поэтому цельтесь в нее вручную.

Одержав победу над мышью и получив жетон, идите к бассейну (щель в заборе неподалеку от дерева). С помощью насоса надуйте резинового утенка и прыгайте на него. Прямо над вами находится жетон. Чтобы добраться до него, прыгните и нажмите **○**: утка погрузится в воду, а потом слегка подпрыгнет. В этот момент совершите двойной прыжок и хватайте жетон. Также на одном из растений вы





найдите четвертого солдата. Теперь отправляйтесь к разломанному автомобилю (щель в заборе в противоположном конце двора) и нажмите две красные кнопки на земле, чтобы машина опустилась чуть ниже. Заберитесь на ее заднюю часть и в прыжке нажмите . Оказавшись на стиральной машине, толкните доску и по ней заберитесь к веревкам, цепляйтесь и съезжайте вниз. Прыгайте с веревки на веревку, чтобы не наткнуться на развешанное белье. Прыгайте в корзину и получите последнего солдата. Возвращайтесь к началу уровня и на крыльце дома Энди отдайте солдатиков их командиру. За нахождение пятерых дезертиров вас наградят жетоном.



3. BOMBS AWAY (БОСС)

По пути на строительную площадку Баз был атакован игрушечным самолетиком. Босс этот на редкость прост. Единственная сложность заключается в том, что самолетик этот летает очень быстро и, следовательно, в него трудно попасть. Дождитесь, пока босс прекратит бомбардировку и начнет обстреливать вас из пулемета. В этот момент



атакуйте его лазером, предварительно накопив супервыстрел. Хиному истребителю не выдержать и нескольких метких попаданий.

4. CONSTRUCTION YARD



Вот мы и попали на строительную площадку. В самом начале уровня, подвинув каменный блок, заберитесь на него и найдете первого игрушечного строителя. На соседнем агрегате сидит свинья-копилка, готовая, как обычно, обменять жетон на 50 монеток. Фундамент недостроенного здания залит еще не застывшим цементом, в центре которого есть небольшой островок, где одиноко стоит игрушечная собачка. Поговорите с ней, и она попросит вас за определенное время собрать и принести ей пять разбросанных по фундаменту гаечных ключей. Проблема в том, что жидкий цемент сильно замедляет ваши движения. Дабы не завязнуть в нем окончательно, передвигайтесь по нему небольшими прыжками. И не забудьте, что собачка попросила вас не просто собрать, а ПРИНЕСТИ ей ключи. Сделайте это, и она отблагодарит вас жетоном.

Теперь отправляйтесь в зеленый дом. Там, забравшись на шкаф, подберите второго игрушечного строителя. Прыгайте на стол, где вам придется немного поэкспериментировать с краской. Ваша задача, смешивая краску из трех тюбиков, получить зеленый, оранжевый и сиреневый цвета. Для получения зеленого цвета надо смешать желтую и синюю краски, оранжевого — красную и желтую, сиреневого



— красную и синюю. Получив нужный цвет, подвиньте колбу на отметину напротив соответствующей лампочки. Загоревшийся огонек будет знаком того, что вы все сделали правильно. Подобрал все три



цвета, вы получите очередной жетон. Прежде чем отправиться бить полубосса, нужно заполучить метательные диски (только ими можно победить его). Идите к желтому бульдозеру и по ступенькам сзади заберитесь в кабину. Там возьмите игрушечного строителя и нажмите кнопку, чтобы опустился ковш. Быстро прыгайте на него, а уже оттуда на каркас недостроенного здания (возьмите четвертого строителя). Здесь необходимо найти потерянный глаз мистера Картофеля, который находится на одном из этажей здания. По дороге к вершине не забывайте опускать встречающиеся вам рычаги. С их помощью вы активизируете лифт, который в случае падения поможет вам забраться наверх. Отыскав глаз, прыгайте на землю и идите к стоящему возле зеленого дома мистру Картофелю. В благодарность за нахождение глаза он разрешит вам пользоваться метательными дисками. Теперь вы можете смело отправляться к полубоссу, который скрывается от возмездия на крыше здания.



Босс — свихнувшийся отбойный молоток. Стреляйте в него дисками и смотрите, чтобы он не скинул вас вниз. Одолев его и получив жетон, берите последнего игрушечного строителя и прыгайте на землю. Поговорите с бригадиром возле зеленого дома, и тот отдаст вам жетон.

5. ALLEYS AND GULLIES

Со строительной площадки Баз попал прямиком в городские трущобы. Идите к динозавру, стоящему в конце переулочка. Там подвиньте ящик и прыгайте в щель в заборе. Вы окажетесь у довольно крупного водоема с островком в центре. Прыгая по плавающим предметам, доберитесь до островка и найдете там игрушечную собачку. Она попросит вас за определенное время собрать и принести ей



пять костей. Проблема в том, что эти кости висят над водой, поэтому, чтобы добраться до них, пользуйтесь проплывающими мимо предметами. Но старайтесь не упасть в воду, иначе придется все начинать сначала. Вернув собачке кости и получив жетон, прыгайте в углубление у правой стены и возьмите резинового утенка. Теперь идите в противоположный конец переулочка, где по ящикам и мусорным бакам переберитесь через забор. Под одним из зонтиков сидит свинья-копилка. Если вы уже собрали 50 монеток, то можете обменять их на жетон. Подвинув ящик, заберитесь на лоток с арбузами, а оттуда на полку. Теперь прыгайте на стол, где возьмете метательные диски. Возвращайтесь на полку и дисками убейте чрезмерно живучего врага. Продолжайте прыгать по полкам (на навесе находится второй резиновый утенок), по дороге включив вентилятор. Цепляйтесь за воздушный шарик, и он отвезет вас прямо к жетону. Спускайтесь на землю и прыгайте в небольшой водоем позади двора, где найдете еще одного резинового утенка.





Возвращайтесь в переулок и с помощью крюка (разрешение пользоваться им вы получите лишь на десятом уровне) залезьте на крышу здания (по пути подберите оставшихся двух утят). Там вам предстоит сразиться с полубоссом — клоуном. Победив его и взяв жетон, прыгайте на землю и поговорите с мамой-уткой. За спасение утят, она с радостью отдаст вам последний, пятый жетон.

6. SLIME TIME (БОСС)

А вот и второй босс. Предупреждаю сразу: с этим зеленым слизняком вам придется как следует повозиться. Прежде всего, убедитесь, что у вас имеется, по крайней мере, десяток жизней. В противном случае возвращайтесь на предыдущие уровни и подсоберите их, поскольку одержать победу в этом бою, не потеряв при этом хотя бы

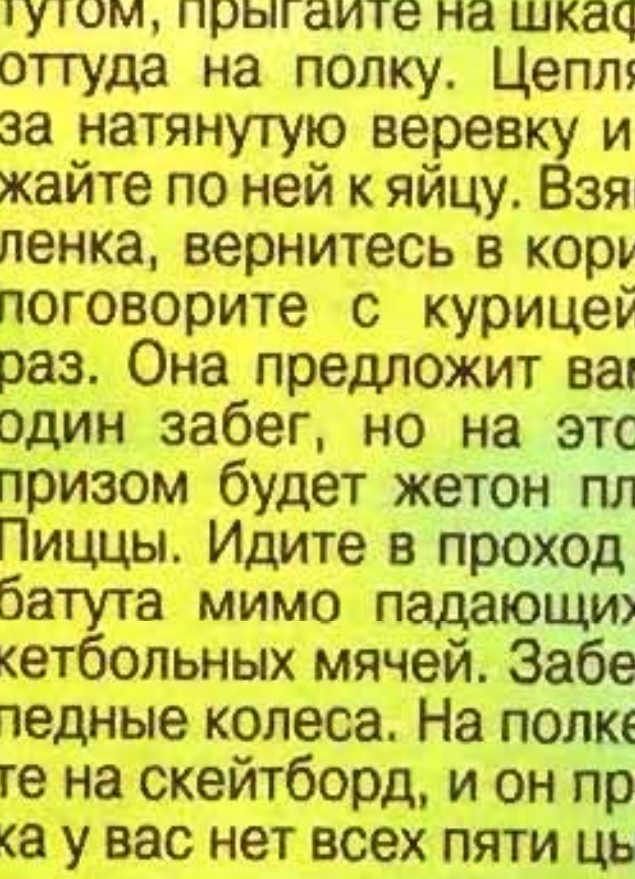


пять жизней, практически невозможно. Непрерывно стреляйте в слизняка обычным лазером и, по возможности, избегайте его атак. Ваша задача — своими выстрелами загнать его в мусорный бак, из которого он торчит. Сделать это нужно несколько раз, и с каждым разом слизняк будет становиться все сильнее и сильнее, но рано или поздно и этот босс будет повержен.



7. AL'S TOY BARN

Игрушечные космонавты модели «Баз Световой Год» сейчас находятся как раз на пике своей популярности. Поэтому магазин игрушек сплошь завален коробками с пластиковыми космонавтами, и даже на стенах висят плакаты с изображением База. Как только уровень начнется, идите прямо и в коридоре поговорите с игрушечной курицей. Она попросит вас выволить из яйца игрушечного цыпленка. Яйцо находится на полке возле входа в магазин. Как только курица замолчит, яйцо откроется и начнется отсчет времени. Надо успеть добраться до яйца, прежде чем оно закроется. Прыгайте на скейтборд, и он отвезет вас к батуту. Воспользовавшись батутом, прыгайте на шкафчик, а оттуда на полку. Цепляйтесь за натянутую веревку и съезжайте по ней к яйцу. Взяв цыпленка, вернитесь в коридор и поговорите с курицей еще раз. Она предложит вам еще один забег, но на этот раз призом будет жетон планеты Пиццы. Идите в проход около батута мимо падающих баскетбольных мячей. Заберитесь на ящики и минуйте велосипедные колеса. На полке берите второго цыпленка. Прыгайте на скейтборд, и он привезет вас к мамаше-курице, но пока у вас нет всех пяти цыплят говорить с ней бесполезно. На



другом конце коридора подвиньте ящик и на полке заарканьте третью цыпочку. Через вентиляционную шахту топайте в начало этапа. Самое время поискать руку мистера Картофеля, которая находится на одном из прилавков. Привычным способом доберитесь до веревки, по которой вы съезжа-

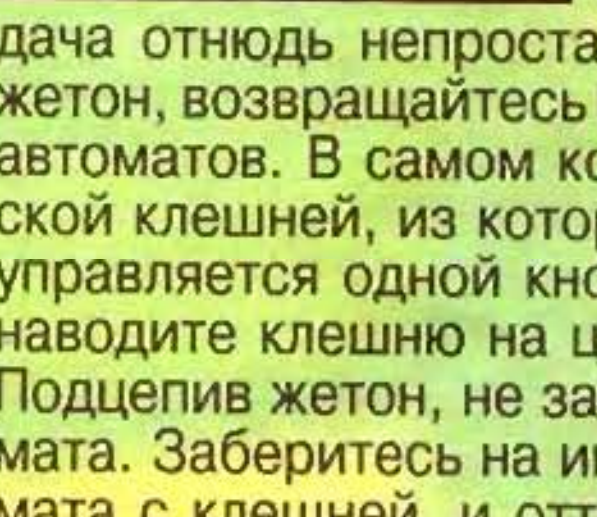
ли к яйцу. Но, не доехав до конца, прыгайте на прилавок слева. Взяв руку мистера Картофеля, верните ее владельцу, стоящему возле вентиляционной шахты и получите разрешение воспользоваться турботинками. Теперь опустите рычаг у аттракциона, стоящего у входа в магазин. Быстро заберитесь на прилавок возле мистера Картофеля и берите турбо-ботинки, с помощью которых прокатитесь по прилавкам и приземлитесь в тележку. Оттуда с помощью пружины прыгайте на автомат со сладостями, а уже с автомата на движущуюся лошадь (этот маневр необходимо успеть проделать до того, как лошадь остановится). Лихая кобыла отбросит вас прямо к цыпленку. Взяв пятого цыпленка, сидящего на одном из ящиков в комнате левее игрушечной курицы, не составит труда, если вы уже обзавелись лета-



ющими ботинками, разрешение пользоваться которыми вы получите на тринадцатом уровне. В противном случае этот цыпленок недоступен. Полезайте в вентиляционную шахту, находящуюся в той же комнате рядом с динозавром и попадете к полубоссу — игрушечному динозавру. Стреляйте в динозавра издалека и старайтесь не вляпаться в зеленую слизь. Победив динозавра и получив жетон, топайте в комнату правее игрушечной курицы. Запрыгните на стол со свиньей-копилкой, как обычно готовой махнуть жетон на 50 звонких монет. На соседнем столике подберите метательные диски и уничтожьте ими замки на ящиках картотеки. По выдвигающимся ящикам заберитесь на шкаф, где возьмете жетон планеты Пиццы. Теперь идите к мамаше-курице, которая вам уже встречалась по дороге к первой вентиляционной шахте. За помощь в нахождение пятерых цыплят, она подарит вам жетон.

8. AL'S SPACE LAND

Космический мир, на мой взгляд, один из самых нудных уровней в игре, но, к счастью, проходится он довольно быстро. В самом начале уровня пройдите немного вперед и подберите супер лазер. Теперь заберитесь на ящик и цепляйтесь за одну из свисающих с потолка веревок. На соседней веревке возьмите первого игрушечного инопланетянина. Забравшись достаточно высоко, прыгайте за преграждающие проход ящики. Там вам придется сразиться с полубоссом — двойником База, восседающим на игрушечной машинке. Победить этого босса, даже имея в своем распоряжении супер лазер, задача отнюдь непростая. Побив босса и заполучив первый жетон, возвращайтесь в начало уровня и идите в зал игровых автоматов. В самом конце зала стоит автомат с механической клешней, из которого можно вытащить жетон. Клешня управляется одной кнопкой: первыми двумя нажатиями вы наводите клешню на цель, а третьим захватываете объект. Подцепив жетон, не забудьте подобрать его на полу у автомата. Заберитесь на игровой автомат, стоящий возле автомата с клешней, и оттуда прыгайте на стеклянную витрину. Внутри витрины вы найдете второго игрушечного инопланетянина. Возвращайтесь в начало этапа и идите во второй коридор справа. Там, на полке, поговорите с летающей тарелкой, и она предложит вам поучаствовать в небольшом соревновании: необходимо, съезжая по веревкам, добраться до финиша раньше нее.





Самое главное в этом соревновании — не сорваться вниз, иначе все придется начинать сначала. Придя к финишу первым, вы получите не только жетон, но и третьего инопланетянина. Вернувшись в начало этапа, идите во второй коридор слева. На одной из полок возьмите щит



Перескакивая с лифта на лифт, заберитесь под самую крышу. Там вы обнаружите целых три прохода. Прыгайте в средний, где, взяв заводную мышку, опустите рычаг, активизирующий еще один вентилятор внизу. Теперь идите в проход с мышью, которая предложит вам поучаствовать в соревновании. Необходимо съе-



и тут же прыгайте вниз. Вы окажетесь под обстрелом, и необходимо будет как можно быстрее добежать до конца коридора (по дороге подберите четвертого инопланетянина). В конце коридора вы обнаружите свинью-копилку, которая поменяет вам жетон на 50 монет, и последнего инопланетянина. Теперь идите в коридор напротив, где, отдав инопланетяну гуманоиду, получите жетон.

9. TOY BARN ENCOUNTER (БОСС)

Босс представляет собой сильно увеличенную версию обычного летающего врага, к которому присоединено шесть капсул. В капсулах прячутся



от одного до двух мелких врагов. При получении повреждения босс открывает одну капсулу. Прежде чем продолжить основную битву, необходимо



уничтожить высвободившуюся мелюзгу. При этом держитесь от босса подальше, чтобы он не задел вас своим лазером. Когда капсулы закончатся, добить босса не составит труда.



10. ELEVATOR HOP

В шахте лифта в обилии встречаются змеи и роботы со щитами, убить которых можно только крутящейся атакой. В начале идите в комнату сбоку, где по электродам заберитесь на шкаф (если умудритесь свалиться в лужу, над которой летают электрические разряды, передвигай-

тесь по ней прыжками). На шкафу, кроме свиньи-копилки (вернитесь к ней позже, и она даст вам жетон в обмен на 50 монет), находятся ухо мистера Картофеля и первая заводная мышка. Идите к мистру Картофелю, стоящему в коридорчике напротив комнаты. Вернув ему ухо, вы получите разрешение пользоваться цепляющимся крюком. Цепляться им можно за столбики, помеченные красным значком (цельтесь в них вручную). С помощью крюка заберитесь в комнату управления. По дороге наверх вы встретите динозавра, около которого возьмите вторую мышку. В комнате управления первым делом опустите рычаг, включив тем самым вентилятор внизу. Это позволит вам в случае падения на дно шахты быстро подняться обратно. Там же в комнате управления находится мама-мышка. Когда вы найдете пять мышат, вернитесь сюда, и она даст вам жетон. Заберитесь на стол и возьмите третьего мышонка, который ползает прямо



по потолку. На столе вам придется решить легонькую такую головоломку: нажимая кнопки на приборной панели, необходимо выстроить в один ряд линии на трех маленьких дисплеях. Сделав это, вы откроете проход в шахту и заодно получите жетон.



наберите необходимое количество жизней. В начале уровня пройдите вперед и поговорите с игрушечной лошадкой, которая попросит вас за определенное время собрать и принести ей пять подков, разбросанных по гостиной. Уложившись в срок, вы получите жетон. Теперь прыгайте на диван, а оттуда на стол. По перилам заберитесь на камин и цепляйтесь за веревку, висящую над тумбочкой, затем по полке и по лампам доберитесь до полки с красной кнопкой. На соседней полке вы найдете первого игрушечного зайчика. Теперь снова идите в гостиную и уничтожьте замок на тумбочке справа от камина. Открывшийся проход ведет... в ванную. В самой ванной вас поджидает свинья-копилка, как обычно желающая получить от вас 50 монет. Нажмите кнопку на краю ванной, чтобы заполнить часть помещения водой. Быстро прыгайте на губки, пока вода не подняла их слишком высоко (если вы не успели, то нажмите кнопку возле свиньи-копилки, чтобы спустить воду). Нажмите кнопку возле раковины, чтобы вода поднялась еще выше. Прыгая по губкам, запрыгните на полку с красной кнопкой. Нажмите кнопку в душевой, и вода достигнет максимального уровня. В конце концов, вы доберетесь до игрушечного зайчика.

Возвращайтесь в начало уровня и идите в коридор. Толкайте ящик в правую комнату к кровати, похожей на паровоз. Забирайтесь на кровать, возьмите третьего зайчика и прыгайте на игрушечную железную дорогу. На этой железной дороге есть три кнопки.





Нажмите две кнопки, находящиеся у двери, в результате чего курсирующий по рельсам поезд заедет в тупик. Теперь вы можете беспрепятственно притолкать стоящий на рельсах ящик к кровати. С помощью ящика заберитесь на крышу кровати, где, взорвав пушку красной кнопкой, возьмите жетон. Спускайтесь вниз и толкайте стоящий у кровати ящик в соседнюю комнату, в которой имеются целых две пушки. Запрыгивайте на шкаф и оттуда на другой шкаф (на шкафу возле телевизора возьмите четвертого зайчика). Прыгайте в странную емкость, напоминающую аквариум, где на вас нападет полу босс — злой ковбой (прежде чем сразиться с ним, советую нажать находящиеся рядом красные кнопки, чтобы уничтожить пушки). Босс опасен тем, что умеет довольно метко стрелять. Бить его следует крутящейся атакой. Одолев противника и подобрав трофейный жетон, отправляйтесь в единственное доселе необследованное помещение — на кухню. Уничтожьте лазером висящий на холодильнике замок и по полкам заберитесь на стол. Прыгайте на весы, с помощью которых запрыгните на полку. На холодильнике вы найдете очередную красную кнопку, а на одной из соседних полок — последнего зайчика. Прыгайте на стол в центре кухни и поговорите там с девочкой. В благодарность за возвращение зайчат она вручит вам жетон.



12. THE EVIL EMPEROR ZURG (БОСС)

Император Зург — кровный враг База. Но, несмотря на это, босс этот почти безобиден. Просто гасите его крутящейся атакой, когда тот спускается на землю.



13. AIRPORT INFILTRATION



В поисках Вуди Баз забрел в аэропорт, а конкретно в ту его часть, где сортируют багаж. На конвейере с помощью чемоданов заберитесь на аппараты с надписью X-Ray. В одном конце помещения вы найдете первого игрушечного человечка, а в другом конце, на уступике, свинью-копилку (вернитесь к ней, когда соберете 50 монет, и она отдаст вам жетон). По конвейеру переберитесь в соседнее помещение и поговорите там со стоящим в углу бугаем. Он попросит вас за определенное время собрать и принести ему пять раскиданных по округе штанг. Штанги эти надо искать не только в этом помещении, но и соседних комнатах, благо времени вам даётся предостаточно. Вернув снаряды и получив жетон, по конвейерам забирайтесь на самый верх и возьмите там второго человечка. Топайте в зал с недостроенной ракетой. По крыльям заберитесь на саму ракету, где, взяв рот мистера Картофеля, отправляйтесь в заваленную чемоданами комнату. В комнате отдайте рот законному владельцу, и мистер Картофель разрешит вам пользоваться летающими ботинками. С их помощью заберитесь на груды чемоданов и на конвейере сразитесь с полубоссом — мужичком с молотом. Босс этот сложный и победить его будет нелегко, поэтому желательно иметь в своем распоряжении хотя бы пару жизней. Расправившись с боссом и взяв жетон, забирайтесь на конвейер чуть выше и берите



там третьего человечка. Снова идите в зал с недостроенной ракетой, но на этот раз забирайтесь на самый верх (на одной из платформ сидит четвертый игрушечный человечек). Теперь, когда у вас есть летающие ботинки, вы можете взять жетон, лежащий на вершине. Подобрал жетон, возвращайтесь на платформу с летающими ботинками. Подождите, пока нижний вентилятор напротив вас заработает, хватайте ботинки и летите к нему. К тому моменту, когда вы долетите до вентилятора, он как раз остановится, и вы сможете взять последнего человечка. Прыгайте вниз и поговорите с человечком около игрушечного самолетика. За нахождение пятерых потерявшихся пассажиров он подарит вам жетон.

14. TARMAC TROUBLE



Из здания аэропорта Баз попал прямо на взлетную полосу. Поговорите с собачкой возле флагштока, и та предложит вам посостязаться. Если вы за отведенное время успеете пробежать по извилистой дорожке, ни разу не коснувшись зеленой слизи и ни разу не прыгнув, получите жетон. Заберитесь на флагшток и прыгайте на крыло разбегающегося вокруг самолета, на крыше которого возьмите первый чемоданчик. Перебирайтесь на соседнее крыло и, когда будете проезжать мимо трапа, прыгайте на него и берите второй чемоданчик. Соскакивайте на землю и идите в зону 1 к грузовику. Запрыгивайте на него — в кабине найдете



третий чемоданчик. Четвертый находится в зоне 4. Хватайте его и снова забирайтесь на самолет, но на этот раз высаживайтесь в зоне 8. Там берите последний чемоданчик и идите в зону 3, где, отдав весь багаж человечку около машины, хватайте жетон. Возвращайтесь на самолет и высаживайтесь в зоне 1. Там вам придется решить простенькую головоломку с лампочками. Просто барабаньте по всем кнопкам, и она решится сама собой. Наградой вам будет жетон, который возникнет на вертолетной площадке. Возвращайтесь на самолет и высаживайтесь в зоне 7, где встретите полубосса — коренастого такого мужичка. Бейте его все той же крутящейся атакой, и жетон ваш. Думаю, что вы уже собрали 50 монет, поэтому отправляйтесь в зону 5 к свинье-копилке за последним жетоном.

15. PROSPECTOR SHOWDOWN (БОСС)

Чтобы попасть на этот уровень, необходимо собрать хотя бы 40 жетонов планеты Пиццы. Вот мы и доковыляли до последнего босса, вернее боссов... Вам придется одновременно сразиться с полубоссами с предыдущих трех этапов. Победить их не так уж сложно, поскольку у них на троих одна линейка здоровья (по трети линейки каждому). Бить их надо, как и прежде, крутящейся атакой. Причем советую сначала сконцентрироваться на старикане с молотом, поскольку он самый опасный противник, а уж потом разобраться с остальными.

Поздравляю, вы не только прошли игру на все 100 процентов, спасли Вуди и наказали всех злодеев, вы еще и открыли все запертые в игре видеоролики. Самое время войти в Movie Viewer и пересмотреть их все заново. Огромное эстетическое удовольствие получите!

MAC FANK

