

PC
CD

Disney
Classics

Disney · PIXAR

История игрушек

2

ОРИГИНАЛЬНАЯ
с подробным
руководством
на русском
языке
ВЕРСИЯ

Action
Game



Содержание

| | |
|--|----|
| Установка, запуск и удаление программы | 4 |
| Без Лайтера, наш герой | 5 |
| Помощники | 5 |
| Запуск игры | 6 |
| Главное меню | 6 |
| Меню настроек | 6 |
| Меню сохраненных игр | 8 |
| Клавиши управления | 9 |
| Устройство игры | 10 |
| Снаряжение | 13 |
| Подсказки | 14 |
| Авторы | 15 |
| Техническая поддержка | 16 |

УВАЖАЕМЫЙ ПОЛЬЗОВАТЕЛЬ!

Обращаем ваше внимание на то, что компьютерная игра "История игрушек 2", по настоянию компании Disney Interactive, издается в России в оригинальной версии – без перевода. Мы надеемся, что данное руководство поможет справиться со всеми сложностями, которые могут возникнуть при работе с программой.

ПРЕДУПРЕЖДЕНИЕ

Некоторые люди подвержены эпилептическим приступам, и мерцающий свет большой интенсивности или частая смена контрастных цветов могут вызывать у них мышечные судороги и потерю сознания. Яркий красочный мультфильм с частой сменой кадров или видеигра могут, к сожалению, спровоцировать приступ. Даже если у вас или вашего ребенка нет медицински установленной эпилепсии или никогда не было эпилептических приступов, вы не застрахованы от такой острой реакции на мигающий экран. Если вы или кто-либо из вашей семьи страдаете симптомами, сходными с эпилептическими, то перед игрой обязательно посоветуйтесь с врачом.

Мы советуем родителям внимательно наблюдать за тем, как дети играют в видеогры. Если во время игры у ваших детей появляются такие симптомы, как головокружение, затуманенность зрения, тик, дезориентация, непроизвольные движения или конвульсии, следует НЕМЕДЛЕННО прекратить игру и обратиться к врачу.

Меры предосторожности:

- Не садитесь слишком близко к экрану.
- Не играйте, если чувствуете усталость или хотите спать.
- Играйте в хорошо освещенном помещении.
- Через каждый час игры отдыхайте по крайней мере 10–15 минут.

УСТАНОВКА, ЗАПУСК И УДАЛЕНИЕ ПРОГРАММЫ

Программа имеет функцию автозапуска. Просто вставьте диск в устройство для чтения компакт-дисков или DVD-дисков. Через несколько секунд начнется установка программы. Далее следуйте указаниям, появляющимся на экране.

Внимание!

Данный программный продукт предназначен для использования на операционных системах Microsoft® Windows® 98/Me/XP. Программа может быть установлена и запущена также в системе Microsoft® Windows® 2000, однако полная совместимость не гарантируется. В настоящий момент компания Disney Interactive не предполагает создание обновлений, которые обеспечили бы полную совместимость с операционной системой Microsoft® Windows® 2000.

Компания Microsoft постоянно выпускает обновления, решающие проблему несовместимости некоторых программных продуктов и системы Microsoft® Windows® 2000. Однако эти обновления не гарантируют, что все программные продукты будут функционировать должным образом. Компания Disney Interactive не берет на себя ответственность за обновления, выпускаемые компанией Microsoft. Для получения более подробной информации вы можете посетить сайт компании Microsoft или обратиться к документации своего компьютера.

Если программа не устанавливается автоматически:

1. Вставьте компакт-диск с программой в устройство для чтения компакт-дисков или DVD-дисков. Нажмите кнопку **Пуск** (Start) и выберите в меню **Выполнить** (Run).
2. В появившемся окне введите D:\Install, если ваш CD-ROM является диском D (если нет, введите нужную букву).
3. Нажмите **ОК**.

После этого запустится программа установки. Далее следуйте указаниям, появляющимся на экране.

Каждый раз, когда вы захотите запустить программу:

1. Нажмите кнопку **Пуск** (Start).
2. Выберите **Программы** (Programs) / **Disney Interactive** / **Toy Story 2**.
3. Щелкните значок **Toy Story 2**.

Для удаления программы с компьютера:

1. Нажмите кнопку **Пуск** (Start).
2. Выберите **Программы** (Programs) / **Disney Interactive** / **Toy Story 2**.
3. Щелкните значок **Uninstall Toy Story 2**.

БАЗ ЛАЙТЕР, НАШ ГЕРОЙ

Итак, начинается "История игрушек 2"! Вы как раз вовремя!

Вы уже слышали, что жадный коллекционер игрушек похитил ковбоя Вуди? Теперь вы – отважный космический робот Баз Лайтер, и вы отправляетесь на спасение Вуди!

Все случилось, когда Энди и Вуди собирались отправиться в лагерь. Но в последнюю минуту Вуди сломался, и ему пришлось остаться дома. А после отъезда Энди Вуди оказался на распродаже. Мама Энди не хотела продавать Вуди, но хитрый коллекционер игрушек Эл выкрал его, когда она отвлеклась. И теперь только Баз может вернуть Вуди домой, и он должен сделать это до приезда Энди.

Наш герой преодолевает все препятствия, не теряя прекрасного расположения духа и веры в успех своего предприятия! Зернувшись помощью друзей-игрушек, Баз отправляется в путешествие по дому Энди, двору и всему городу. Роботу предстоит пройти места опаснее, чем магазин или даже амбар этого коллекционера. Базу нужно пробраться в квартиру Эла, спасти Вуди и вернуть его в дом Энди. Используя космическое суперснаряжение, деритесь с боссами, участвуйте в гонках и коллекционируйте специальные предметы.

Держись, Вуди! Баз Лайтер уже в пути!

ПОМОЩНИКИ

Маленькие игрушки становятся большими помощниками, когда их друзья в опасности. Некоторые из них помогут вам неоднократно, другие – только однажды. Вот кто встретится вам в путешествии:

Мистер Картошка помогает Базу раздобыть необходимое снаряжение.

Свинья меняет монетки на жетоны Планеты пиццы.

Собака задает Базу непростые задачки, которые помогут нашему герою продвинуться вперед.

Рекс знает ответы на все вопросы; обращайтесь к нему, если вам нужны подсказки.

Бо Пип – найдите его корабль в доме Энди.

Джесси – отважный Без должен будет отправится на ее спасение.

Сержант Серж – Без его солдат вы вряд ли справитесь.

ЗАПУСК ИГРЫ

Запустив программу, вы увидите экран начала игры. Используя клавиши **СТРЕЛКИ ВВЕРХ** и **ВНИЗ**, выберите метод рендеринга (*Render Method*): **Hardware** – для видео адаптеров с поддержкой 3D, **Software** – для видео адаптеров без поддержки 3D, и нажмите **ПРОБЕЛ**. Затем выберите разрешение экрана и глубину цвета (первые два числа – разрешение экрана, последнее число – глубина цвета) и нажмите **ПРОБЕЛ**.

ГЛАВНОЕ МЕНЮ

Затем вы попадете в главное меню. Для выбора нужного пункта используйте клавиши **СТРЕЛКИ ВВЕРХ** и **ВНИЗ**, затем нажмите **ПРОБЕЛ**, чтобы подтвердить выбор.



Начать новую игру

Перейти в меню настроек

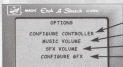
Перейти в меню сохраненных игр

Посмотреть фрагменты мультфильма

Выйти из игры

МЕНЮ НАСТРОЕК

Выбрав в главном меню пункт **Options**, вы попадете в меню настроек. Выберите нужный вам пункт меню, используя клавиши **СТРЕЛКИ ВВЕРХ** и **ВНИЗ**, и нажмите **ПРОБЕЛ**, чтобы подтвердить свой выбор.



Изменить клавиши управления

Изменить громкость музыки

Изменить громкость звуковых эффектов

Настроить качество графики

Configure Controller (Клавиши управления)

В этом пункте вы можете изменить клавиши управления. С помощью клавиш СТРЕЛОК ВВЕРХ и ВНИЗ выберите действие и нажмите ПРОБЕЛ, чтобы внести изменения. После этого нажмите новую клавишу, которая будет отвечать за данное действие. Чтобы подтвердить сделанные изменения и вернуться в меню настроек, нажмите ENTER. Чтобы отменить изменения и вернуться в меню настроек, нажмите ESC.

ВНИМАНИЕ! Если вы измените клавишу, соответствующую действию *JUMP* (Прыгнуть), то в дальнейшем вы должны использовать эту клавишу там, где в руководстве предлагается нажать клавишу ПРОБЕЛ.

Music Volume (Громкость музыки)

В данном разделе вы можете изменить громкость музыки. Используя клавиши СТРЕЛКИ ВПРАВО и ВЛЕВО, выберите желаемую громкость. Чтобы подтвердить изменения, нажмите ПРОБЕЛ. Чтобы выйти не сохраняя изменения, нажмите ESC.

SFX Volume (Громкость звуковых эффектов)

В данном разделе вы можете изменить громкость звуковых эффектов. Используя клавиши СТРЕЛКИ ВПРАВО и ВЛЕВО, выберите желаемую громкость. Чтобы подтвердить изменения, нажмите ПРОБЕЛ. Чтобы выйти не сохраняя изменения, нажмите ESC.

Configure GFX (Качество графики)

В данном разделе вы можете изменить следующие параметры графики: включить или выключить светорассеяние (Lens Flare On / Lens Flare Off), установить высокую,

среднюю или никакую степень прорисовки (High Detail / Medium Detail / Low Detail), установить высокую, среднюю или нормальную степень коррекции цветовой гаммы (Gamma Correction High / Gamma Correction Medium / Gamma Correction Normal) и включить или выключить анимацию текстур (Animated Textures On / Animated Textures Off). Для выбора нужного параметра используйте клавиши СТРЕЛКИ ВВЕРХ и ВНИЗ, а затем для выбора нужного значения – клавиши СТРЕЛКИ ВПРАВО и ВЛЕВО. Чтобы подтвердить изменения, нажмите ПРОБЕЛ. Чтобы выйти не сохраняя изменения, нажмите ESC.

МЕНЮ СОХРАНЕННЫХ ИГР

Выбрав в главном меню пункт **Load Game**, вы попадете в меню сохраненных игр. Используя клавиши СТРЕЛКИ ВВЕРХ и ВНИЗ, выберите один из трех пунктов: загрузить игру (Load Game), сохранить игру (Save Game) или вернуться в главное меню (Main Menu) – и нажмите ПРОБЕЛ, чтобы подтвердить выбор.

Чтобы загрузить ранее сохраненную игру, выберите пункт **Load Game**. После этого вы должны выбрать ячейку, в которой сохранена нужная вам игра. Затем из появившегося меню выберите пункт **Continue Game** (Продолжить игру) и нажмите ПРОБЕЛ. Сохранить игру вы сможете только после того, как у вас будет хотя бы один жетон Планеты пищи. Сохранить игру можно двумя способами:

1. Находясь на уровне, войдите в меню паузы (подробнее о меню паузы смотрите в разделе "Устройство игры"). Выберите пункт **Exit Level** (Покинуть уровень) и затем **Yes** (Да), чтобы подтвердить свой выбор. После этого вы окажетесь на карте уровней. Нажмите ESC, чтобы выйти в главное меню. Перейдя в меню сохраненных игр, выберите пункт **Save Game** (Сохранить игру). Выбрав нужную ячейку, нажмите ПРОБЕЛ.
2. После того как вы получите жетон Планеты пищи, на экране появится меню. Вы можете выбрать один из двух пунктов: **Keep On Playing** (Продолжить игру) или **Exit Level** (Покинуть уровень). Чтобы сохранить игру, вам необходимо сначала покинуть уровень. При выходе вас спросят, хотите ли вы сохранить игру.

Выберите **Yes (Да)** и нажмите ПРОБЕЛ. После этого вы перейдете в меню сохраненных игр. В нем выберите пункт **Save Game (Сохранить игру)**. Выбрав нужную ячейку, нажмите ПРОБЕЛ.

КЛАВИШИ УПРАВЛЕНИЯ

Для управления персонажем вы можете использовать не только клавиатуру, но и игровое устройство.

Управление Базом

- **Бежать** – Используйте клавиши-стрелки на клавиатуре или игровом устройстве. Баз никогда не устает. Он же космический рейнджер!
- **Прыгнуть** – Нажмите ПРОБЕЛ (на клавиатуре) или кнопку "A" (на игровом устройстве), чтобы Баз подпрыгнул.
- **Суперпрыжок** – Когда Баз в воздухе, нажмите ПРОБЕЛ (на клавиатуре) или кнопку "A" (на игровом устройстве), чтобы Баз подпрыгнул еще выше.
- **Бомба** – Нажмите ПРОБЕЛ (на клавиатуре) или кнопку "A" (на игровом устройстве), чтобы Баз подпрыгнул. Когда Баз находится в воздухе, нажмите SHIFT (на клавиатуре) или кнопку "C" (на игровом устройстве), чтобы Баз бомбой упал на пол.
- **Карабкаться** – Используйте клавиши СТРЕЛКИ ВВЕРХ и ВНИЗ, когда Баз окажется рядом с шестом, веревкой или даже стеблем растения.
- **Стрелять** – Чтобы Баз выстрелил из лазерного пистолета, нажмите CTRL (на клавиатуре) или кнопку "B" (на игровом устройстве). Чем дольше вы удерживаете клавишу (кнопку), тем мощнее лазерный луч.
- **Атаковать вихрем** – Чтобы использовать этот вид атаки, нажмите SHIFT (на клавиатуре) или кнопку "C" (на игровом устройстве). Чем дольше вы удерживаете клавишу (кнопку), тем эффективнее атака.
- **Прицелиться** – Чтобы Базу было легче прицелиться, нажмите клавишу TAB (на клавиатуре) или кнопку "X" (на игровом устройстве). Чтобы вернуться в обычный режим, нажмите ту же клавишу (кнопку) еще раз.

- **Зафиксировать прицел** – Чтобы зафиксировать прицел на мишени, нажмите клавишу "Q" (на клавиатуре) или кнопку "Y" (на игровом устройстве). Чтобы переключаться между мишенями, также нажимайте эту клавишу (кнопку).
- **Вращать камеру** – Чтобы повернуть камеру влево или вправо, нажмите соответственно клавишу DELETE (на клавиатуре) или кнопку "L" (на игровом устройстве) и клавишу PAGE DOWN (на клавиатуре) или кнопку "R" (на игровом устройстве).
- **Вызвать меню паузы** – Чтобы вызвать меню паузы, нажмите ENTER.

Клавиши управления:

| | |
|-------|--|
| A | Прыгнуть |
| B | Выстрелить лазером |
| C | Атаковать вихрем / толкнуть |
| X | Прицелиться |
| Y | Фиксированная мишень |
| M | Центрировать камеру по Базу |
| L | Повернуть камеру влево (подвижная камера) |
| | Повернуть Базу влево (неподвижная камера) |
| R | Повернуть камеру вправо (подвижная камера) |
| | Повернуть Базу вправо (неподвижная камера) |
| ENTER | Пауза |

УСТРОЙСТВО ИГРЫ

Уровни

Игровое пространство состоит из пяти миров, в каждом из которых три уровня. Итак, чтобы спасти Вуди, нужно пройти 15 уровней!

• ПЕРВЫЙ МИР

1-й уровень – *Andy's House* (Дом Энди)

Приключения начинаются в доме Энди после того, как Эл, коммекционер игрушек, похитил кобоя Вуди.

2-й уровень – *Andy's Neighbourhood* (Двор)

Баз отправляется на поиски похищенного Вуди. Найди сержанта (*Sarge*), очень-очень большое дерево и реактивные ботинки космического рейнджера!

3-й уровень – *Bomb's Away!* (Бомбы)

Победи босса, чтобы попасть в следующий мир.

• ВТОРОЙ МИР

4-й уровень – *Construction Yard* (Стройка)

Наступила ночь, и Баз проник на стройку. Постарайтесь забраться так высоко, как только сможете!

5-й уровень – *Alleys and Gulches* (Дорожки и канавки)

Баз попал в ловушку на мокрой от дождя дорожке и теперь должен найти выход, чтобы продолжить погоню. Самое время найти суперкрик космического рейнджера!

6-й уровень – *Slime Time* (Грязная работенка)

Победите отвратительного липкого монстра в мусорном баке, чтобы перейти на следующий уровень.

• ТРЕТИЙ МИР

7-й уровень – *Al's Toy Barn* (Склад игрушек Эла)

В поисках Вуди Баз добрался до склада игрушек Эла. Вот где наверняка много всего интересного!

8-й уровень – *Al's Space Land* (Космическая страна Эла)

Баз должен проложить себе путь через космическое поле битвы на этом суперуровне!

9-й уровень – *Toy Vat Encounter* (Сражение на складе)

Приготовьтесь к горячей схватке с необычным космическим роботом.

• ЧЕТВЕРТЫЙ МИР

10-й уровень – *Lift Hop* (Лифты и шахты)

Помогите Базу подняться по шахте лифта, чтобы найти жилище Эла.

11-й уровень – *Al's Penthouse* (Пентхаус Эла)

В роскошных апартаментах Эла Баз сможет найти гораздо больше, чем ожидает!

12-й уровень – *The Evil Emperor Zurg* (Злой повелитель Зург)

Чтобы пройти дальше, Баз должен преодолеть сильного противника, злого властителя Зурга.

• ПЯТЫЙ МИР

13-й уровень – *Airport Infiltration* (Аэропорт)

Баз должен пробраться наверх, используя ленты конвейера. Некоторые чемоданы подпрыгивают – постарайтесь использовать это в свою пользу!

14-й уровень – *Tamias Trouble* (Визитная полоса)

Помогите Базу пройти через гром и молнию, собрать последние монеты и спасти Вуди.

15-й уровень – *Prospector Showdown* (Старатель Пит Воючка)

Казалось бы, все уже закончилось... Но Базу предстоит сразиться с последним врагом!

Выбор уровня

1. Находясь на экране с заставкой уровня, используйте клавиши СТРЕЛКИ ВПРАВО и ВЛЕВО, чтобы выбрать уровень.
2. Нажмите клавишу (кнопку), соответствующую действию ПРЫГНУТЬ, чтобы начать игру на выбранном уровне.

Меню паузы

Находясь на уровне, вы можете вызвать меню паузы, нажав клавишу ENTER.

Войдя в меню паузы, вы можете:

- Продолжить игру, выбрав пункт **Continue**.
- Выбрать активное или пассивное состояние камеры (Camera Active / Camera Passive) в пункте **Camera Mode**.
- Изменить громкость звука, выбрав **Volume Control**.
- Покинуть уровень, выбрав **Exit Level**.

Задания

Чтобы пройти уровень, необходимо собрать пять жетонов Планеты пиццы. Жетоны даются за выполнение заданий: принести нужное количество монет Свинье, собрать необходимые предметы, решить головоломку, выиграть гонки и победить босса уровня.

- **Монеты** – Собирайте монеты, чтобы отдать их Свинье. Когда вы принесете нужное количество монет, она даст вам жетон Планеты пиццы.
- **Сражение с боссом** – На каждом уровне вы встретите уникального противника, который должен быть побежден. Награда – жетон Планеты пиццы.
- **Пять предметов** – На каждом уровне вы встретите персонажа, от которого получите задание найти пять каких-либо предметов (например, овец или солдатиков). Выполнив это задание, вы получите жетон Планеты пиццы.
- **Головоломки** – На каждом уровне есть головоломка. Решив ее, вы получите жетон.
- **Гонки** – На каждом уровне есть гоночная трасса с препятствиями. Чтобы получить жетон, вы должны обогнать своих соперников и прийти к финишу первым.

СНАРЯЖЕНИЕ

У База на вооружении отличный арсенал суперснаряжения. Впрочем, дополнительное снаряжение никогда не помешает, особенно космическому

рейнджеру. Хорошо, что есть мистер Карлошка! Найдите недостающие части мистера Карлошки, и он даст Базу новое снаряжение.

- **Дискомет** – На некоторое время превращает лазерный прицел руки База в метатель дисков!
- **Суперремень** – Позволяет Базу запрыгивать на высокие предметы, используя крок.
- **Летающие ботинки** – С ними Баз сможет долететь до самых недоступных мест.
- **Реактивные ботинки** – Прибавляют скорости Базу, космическому супергерою!
- **Космический щит** – Этот очень полезный предмет защитит База, образовав вокруг него защитный экран, и поможет пройти через многие неприятности и передряги.

ПОДСКАЗКИ

- Если вы увидели какое-то снаряжение, но не можете его взять, найдите мистера Карлошку. Иногда он находится на другом уровне – тогда вам надо будет вернуться за этим предметом позже.
- Если вы не знаете, что делать на данном уровне, найдите Рекса, и он выдаст вам целый список полезных советов и расскажет, как получить жетоны Планеты пиццы.
- Хотя на каждом уровне доступно пять жетонов Планеты пиццы, их количество, необходимое для перехода на следующий уровень, варьируется. Например, нужно только три жетона, чтобы сразиться с игрушечным самолетом, а чтобы противостоять Старателю – целых 40! Так что старайтесь заранее накопить побольше жетонов.
- Также собирайте про запас дополнительные жизни и батарейки, которые снабжают База энергией.
- И последнее: помните, что *Бесконечность – не предел!*

АВТОРЫ

ACTIVISION, INC.

Главный продюсер
Bob Latta

Второй продюсер
William Dentel

Вице-президент
национального отделения
Julian Lynn-Davis

Копьенный вице-
президент
Mitch Lasky

Копьенный вице-
президент по маркетингу
Sally Ruback

Главный бренд-менеджер
Dolamun Rabbabi

Бренд-менеджер
Michelle Corigan
Jennifer Stoneha

Режиссер
Julie Pfeiffer

Вице-президент по корпора-
тивному взаимодействию
Maryann Lital

Менеджер отдела
контроля качества
Melissa White

Отвественный за проект
Martha Robinson

Менеджер проекта
Nadine Thesfeld

Продюсер отдела
обработки для PC
John Feltz

Группа тестирования
Richard Kuzmad
Klagen Lam
Russell Sharley
David Ramsey
Chicklan Borgman
Son Rodriguez Y Gibson
David Sherman
David Hahn

Kelli Harris
Glenn Igo
Clay Bonfield
Nedra Garcia
Glen Grier
Josh Kowalski
Nicole Jones
Todd D. Smith
Eric Zimmerman
John Brumhart
Peter Munroe

Отделение благодарности

Jim Summers
Jason Wang
Eric Zito
Marlene Morris
Neil Powers
Tim Starke
Aaron King
Sam Nourani
Juan Rabala
Mark Robertson
Inda Gonzalez
Tanya Langston
Steve Griffiths
Todd Kamrau
Neil Vance
Mall McClain

DISNEY INTERACTIVE

Главный продюсер
Ben Waters

Продюсер
Peter Wyle

Главный дизайнер
Joel Goodall

Создательный дизайн
сервисов

Jeff Berney, Tom Barlow
Технический продюсер
Vance Johnson

Продюсеры отделения в
Великобритании
Nick Bridger

Отвественный за
тестирование
Celine Schulte
Написание сценария
тестирования
Kevin Cope

Отдел тестирования
Patricia Lantz
Andie Apple
Joni Pincob
Bryan Wallford

Техническая поддержка

Scott Torral
Ch Nye
Liammo K. Conley
Сеть с технической
поддержкой
A. Jocky Johnson J.

Маркетинг
Michael Radloff

PR-отдел
Leslie Allen
Helen Han

Креативный менеджер
Helen Mueller
Nina Harju

Интернет-поддержка
Claudia Pina

Менеджер по коммуникации
Catherine Capriccio

Отдел благодарности
John Lanzetta

Ad Branson
Helen Platten
Karin Robert Jackson
Kathleen Hardy
Katherine Griffin
Matthew Liberman
Juliet Rodgers
David Armstrong

TRAVELLER'S TALES

Дизайн и программирование
Jon Burton

Обработка для PC
и 3D-дизайн
Sally White

Обработка для PC
Andy Holdroyd

Анимация персонажей
Jennifer Pankin

Продюсерка персонажей
Neil Allen

Сценарист
Jennifer Pankin
WJ Thompson

Продюсерка фона
Neil Allen

Сценарист
Jason Wilson
Jennifer Pankin

Визуальный
Ben Cook
James Castle

Дизайн уровней
Barty Thompson

Программирование музыка-
льных программ

Stephen Harding
Gary Hill
Andy Holdroyd
Dew Doolan

Директор

Jon Burton
Отдел благодарности
Wendy Wile
G-Shanty Harding
Neil Burton
Arthur Parsons

Создательная музыка

Geoffrey Smith, UK
Judy White
Martin Joubert

MIDI-музыка и звуковые
эффекты
PC Music, UK

ТЕХНИЧЕСКАЯ ПОДДЕРЖКА

Техническая поддержка осуществляется по телефону: (095) 147-55-08, e-mail: support@nd.ru.

Часы работы службы технической поддержки: 9:00–23:00 по рабочим дням, 10:00–20:00 по субботам, кроме праздничных дней.

Будьте готовы сообщить оператору технической службы свой регистрационный номер, а также все сведения об ошибках. При этом по возможности постарайтесь находиться перед экраном своего компьютера.



© 2003 Disney/Pixar. Все права защищены.

Разработка: Eurocom. Издатель: Disney Interactive, Inc. 500 S. Buena Vista St., Burbank, CA 91521.

© Disney, франшизы Toy Story. © Disney/Pixar, франшизы Toy Story 2.

© Hasbro, Inc., Mr. Potato Head и Mrs. Potato Head. Mr. Potato Head и Mrs. Potato Head – зарегистрированные торговые марки и используются с разрешения Hasbro, Inc.

© James Industries, Slinky Dog. Все права защищены.

Microsoft и Windows являются зарегистрированными торговыми марками Microsoft Corporation в США и других странах.

Права на издание и распространение программы на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат ЗАО "Новый Диск", тел.: (095) 933-07-26 (многоканальный), e-mail: sale@nd.ru. Заказ диска по тел.: (095) 147-13-38, e-mail: zakaz@nd.ru. Подробную информацию о проведении игры и дополнительные советы вы найдете на сайте www.troll.ru. "Troll.ru: для умелых и умных" – издательский лейбл студии Snowball Interactive.