

GECKO

ENTER THE GECKO



Принцип игры.

В каждом уровне-телевизоре находится от одного до трех красных пультов управления, которые вы получаете за выполнение определенных заданий. Также на каждом уровне есть по два серебряных пульта, один из которых спрятан, а другой дается за сбор 120 различных предметов. За каждые 4 серебряных пульта дается бонус-телевизор, собрав в котором определенное количество предметов вы получите золотой пульт. Такой же пульт вы получаете за победу над одним из боссов игры. За каждые 4 золотых пульта вам дается секретный телевизор в котором вы можете найти «хлопушку», которая позволит просмотреть скрытую заставку. Разбивая различные телевизоры, вы получаете мух, дающих вам различные способности или призы. Зеленая муха — энергия. Фиолетовая муха — жизнь. Синяя муха — ускорение. Красная муха — огненный хвост.

>>> Уровень 1 Out of Toon.

а) С самого начала бегите вдоль левой стены и заберитесь по ступенькам на карниз сдвигающейся стеной. Идите до водопада и при помощи сдвигающейся платформы заберитесь наверх к красному грибу. Возле березовой рощицы прыгайте в кроличью нору. Вылезая из норы, бегите прямо по ущелью до моста из бревен. Поднимитесь по мосту наверх и двигайтесь по направлению к лестнице из огром-

ных пеньков. Дойдя до конца ущелья, прыгайте в очередную кроличью нору. Вылезете вы уже из норы возле огромного озера. Прыгая по карнизам, доберитесь до моста через реку и перейдите по нему на другой берег. Пройдите по этой стороне реки до следующего моста и перебирайтесь обратно на левый берег. Двигаясь по шоссе-дороге, дойдите до пустынного каньона и, прыгая по уступам, доберитесь до его верха. На самой высокой скале вы сможете взять красный пульт.

б) Помните двух охотников? Разделайтесь с ними, и рядом на телевизоре появится красный пульт. Возьмите его.

в) В этом задании вам надо собрать 5 си-реневых грибов. Как только вы их собере-



те, на телевизоре рядом с водопадом появится красный пульт.

г) Чтобы найти спрятанный серебряный пульт, заберитесь на самый верх водопада и по узкому карнизу идите к замерзшему озеру. Дождитесь, когда выдвинется стена, и прыгайте с нее на воздушный остров за серебряным пультом.

д) Призовой серебряный пульт достанется, вам когда вы соберете 120 различных предметов.





>>> Уровень 2 Smellraiser.

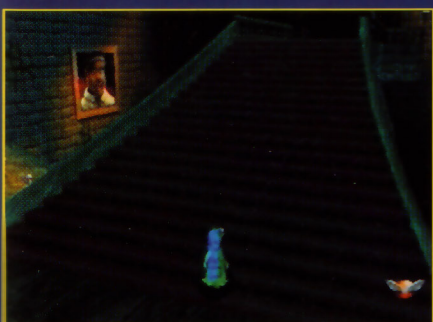
а) Бегите по лестнице вверх зала и, перепрыгнув через пропасть, выходите через дверь. При помощи стола вы попадете на уступ под потолком зала. Дождитесь летающей платформы и прыгайте на нее для того, чтобы попасть на противоположный



карниз. Здесь разбейте первую банку с кровью. Спускайтесь вниз и по липкой стене ползите на карниз с выдвигающейся из кирпичей головой, где выходите через дверь в следующую комнату. По лестницам доберитесь до липкой стены и по ней залезьте вверх. Прыгая по люстрам, добе-



ритесь до верхнего выхода из зала. Здесь рядом с дверью будет стоять вторая банка с кровью и книжный шкаф с потайной нишей. Разбейте банку, а в нише за шкафом нажмите на рычаг и бегите в следующий зал. Обойдите эту комнату по периметру и



вы найдете третью банку с кровью. Разбейте ее и поднимайтесь по лестнице вверх. Перепрыгните через пропасть и выходите из комнаты. Справа от вас будет стоять четвертая банка с кровью. Разбив банку, спустайтесь по лестнице в канализацию и идите в зал с падающими алебардами. Доберитесь до уступа с двумя дверями. Здесь у вас есть выбор, за каким пультом идти.

б) Правая дверь. Запрыгнув по ступеням вверх комнаты, вы найдете последнюю банку крови. Разбейте ее, и получите красный пульт, который появится в одном из пройденных вами залов.

в) Правая дверь. Просто возьмите красный пульт у телевизора.

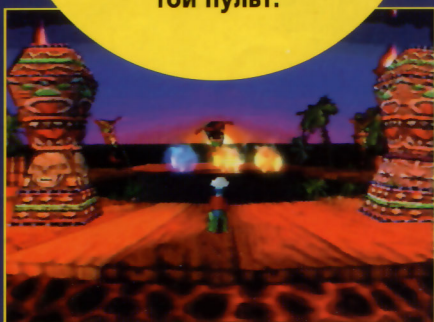
г) Левая дверь. Дождитесь, когда опустится лифт, и выходите из него. Спрыгните вниз с мостика и возьмите спрятанный серебряный пульт, после чего вернитесь обратно на мостик и возьмите красный пульт у телевизора.

д) Второй серебряный пульт дается за сбор предметов.



>>> Уровень 3 Gilligex Isle. (BOSS-уровень)

Бейте хвостом по синему шару и уворачивайтесь от бегущей волны огня. Как только вы скинете всех троих врагов в кипящий котел, получите золотой пульт.



>>> Уровень 4 Aztec 2 Step.

Соберите 50 драгоценных камней для получения золотого пульта. Совет: некото-



рые камни спрятаны в нишах, и для того, чтобы их открыть, нажимайте на квадратные кнопки в полу.



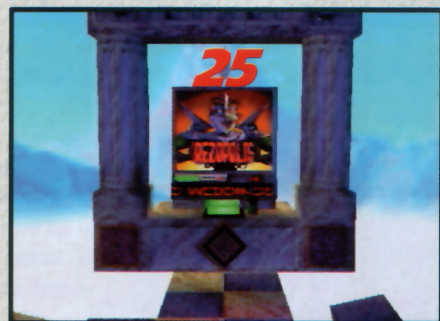
>>> Уровень 5 Мао Tse Tongue.

а) От начала уровня идите по правой стене до двери. Разбейте ее и заходите внутрь помещения. Уничтожьте появившегося ниндзя и бегите в открывшуюся дверь. В большом зале заползите по липкой стене



на мост и, уворачиваясь от качающихся лезвий, пробегите до его конца. Прыгните на золотой ромб в стене —, он перенесет вас в следующий зал. Ударьте по гонгу хвостом, и из пола выдвинутся ступени по которым вы сможете добраться до карниза с огненной головой. Воспользовавшись отталкивающей пластиной на полу, запрыгните на более высокий уступ. Бегите по проваливающемуся мосту до гонга. Ударьте по нему хвостом и идите в открывшийся коридор. Попав в следующий зал, уничтожьте всех ниндзя, после чего в полу появятся отталкивающие пластины. Воспользуйтесь ими для того, чтобы запрыгнуть вверх. Ударьте по гонгам, находя-

КАРТА МИРА





щимся по краям карниза. Откроется стена, за которой будет золотой ромб. Запрыгните на него и летите в следующий зал. При помощи отталкивающей пластины допрыгните до липкой стены и проползите по ней до карниза. По качающимся колоннам переберитесь на противоположную сторону зала и возьмите красный пульт.

б) От начала уровня бегите вдоль левой стены до первой двери, разбейте ее и заходите внутрь. Уничтожьте ниндзя и бегите в



открывшийся проход. Оказавшись в большом зале, доберитесь до карниза с гонгом и ударьте по нему хвостом. На противоположном конце зала появятся ступени. Идите к ним. Со ступеней запрыгните на карниз крыши и, разбив там дверь, возьмите спрятанный серебряный пульт. Спрыгните обратно на ступени и, разбив стекло, бегите по коридору, который идет на крышу.



Идите по краю крыши до двери. Войдите в нее и ударьте по гонгу. Идите через открывшуюся дверь в новый зал. По липкой стене заползите вверх и прыгните на крышу беседки. Выстрелите из пушки по двум гонгам и по поднявшимся из пола ступеням бегите в коридор ведущий на крышу. По липкой стене переберитесь на другую сторону улицы. Разбейте стекло и бегите в зал со скорпионами. Поднимитесь по ступеням к огненной голове и при помощи отталкивающей пластины перепрыгните на



соседний карниз. Съезжайте по веревке вниз и опять воспользуйтесь пластиной для прыжка. С этого карниза спускайтесь по веревке к выходу на крышу. Переберитесь на другую сторону улицы и идите в дверь. Оказавшись в новом зале, убейте всех ниндзя, и из пола появится ступенька, с которой вы сможете добраться до липкой стены. Проползите по потолку на второй этаж и, управляя пушкой, расстреляйте дракона. Как только его убьете, откроется дверь, за которой вы сможете взять красный пульт.

в) Второй серебряный пульт дается за сбор предметов.

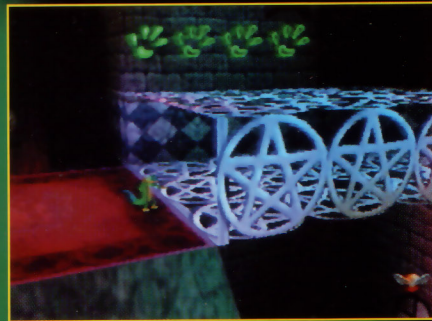
>>> Уровень 6 Frankensteinfeld.

а) Идите прямо до круглой комнаты и входите в правую от вас дверь. Бегите вверх по скату до появляющейся платформы. По ней перепрыгните на другую сторону огненного озера и бегите дальше на

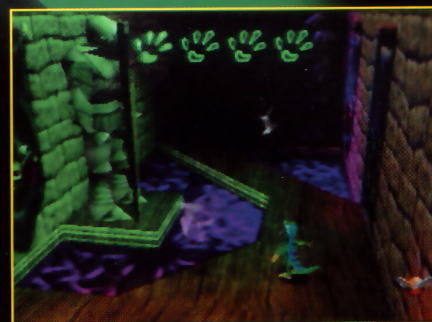


верх, уворачиваясь от летящих черепов. По волнистой дорожке доберитесь до платформы, составленной из пентаграмм, и прыгните с нее к скату, по которому летят черепки. Поднимитесь по скату вверх и, уворачиваясь от падающих секир, пробегите по узкой дорожке к двери. Войдите в нее и возьмите красный пульт.

б) Дойдите до круглой комнаты, но теперь заходите в левую дверь. Уничтожьте зомби и длинным прыжком прыгните на



квадратную платформу со скачущей по ней тыквой. Повернитесь лицом к стене и прыгайте в огненное окно — там находится спрятанный серебряный пульт. Вернитесь обратно на платформу и, совершив серию прыжков по люстрам, доберитесь до противоположного конца зала. По липкой стене ползите налево до самого конца и падайте вниз. Пройдите в проход в стене мимо двух падающих секир и зацепитесь за липкую стену. Ползите по ней до окна,



спрыгивайте вниз и заходите в дверь. Спускайтесь вниз и бегите в другой конец зала к часам. По карнизу запрыгните вверх к площадке с дверью и, зайдя в нее, возьмите красный пульт.

в) Как и в пункте а), бегите до волнистой дорожки, но не спрыгивайте с нее, а идите в другую сторону до висющей в воздухе платформы. С нее прыгайте на столб, затем на карниз, а с него — на пропадающую платформу и на люстру. По люстрам доберитесь до карниза. Спрыгните с карниза на висящую в воздухе дорожку и идите к липкой стене. Проползите по дорожкам до другого выхода из зала и выходите в дверь. Перепрыгните через обрыв и следуйте дальше по дорожке до красного пульта.

г) Второй серебряный пульт дается за сбор предметов.

>>> Уровень 7 www.dot com.com.

а) Подзарядитесь в энергетической сфере и запрыгните по микросхемам на отталкивающую пластину. Подпрыгните на следующий этаж и пробегите по дорожке до следующей пластины, пока не кончилась энергия. Оказавшись на следующем этаже, прыгайте в телепортационное окно. Здесь вам надо пробежать по дорожке, подвешенной в энергетической трубе, уворачиваясь от спусков энергии, в дру-



гой конец. Попав в новый зал, подзарядитесь от энергетической сферы и при помощи отталкивающих пластин заберитесь на самый верх. На одной из висящих микросхем находится спрятанный пульт. На са-

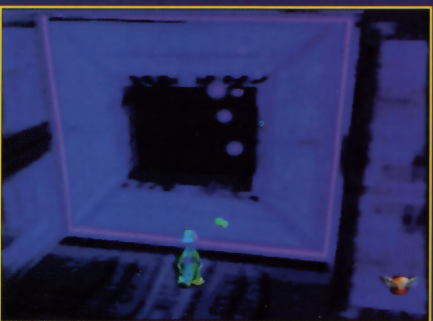


мом верху зала располагается красный пульт.

б) В первом зале запрыгните на микросхему на стене, подзарядитесь и прыгайте в



находящуюся рядом (в нише) отталкивающую пластину. Запрыгните на карниз и встаньте на светящийся зеленый куб. Пройдите по появившемуся мостику до телепортационного окна. Преодолейте очередную энергетическую трубу. В следующем зале подзарядитесь и перебежите в другой угол по светящимся мостам. Вас ждет очеред-



ное телепортационное окно, за которым находится зал с крутящейся платформой. Заберитесь на нее, а когда она поравняется с нишей в стене зала, ударьте

хвостом по контакту и спрыгивайте в эту нишу. Через телепортационное окно вы попадете в следующий зал, где по светящимся мостам и движущимся платформам лежит путь к красному пульта.

в) Второй серебряный пульт дается за сбор предметов.



>>> Уровень 8 Mooshoo pork. (BOSS-уровень)

Бегите от монстра по кругу, а как только поравняетесь с рубильником на стене, ударьте по нему хвостом. Повторите процедуру еще 3 раза — и золотой пульт ваш.



>>> Уровень 9 Thursday the 12th.

Необходимо собрать все черепа.



Вот порядок дверей, в которые надо входить:



Слева направо 2, 3, 3, 1, затем поднимитесь по лестнице, 3, 2, 1, 3, 2, 2, 2, 1 и 1.

>>> Уровень 10 In drag net.

Соберите все предметы, находящиеся на улице и пожарных лестницах, и возьмите золотой пульт в вагоне приехавшего поезда.



>>> Уровень 11 Pangaea 90210.

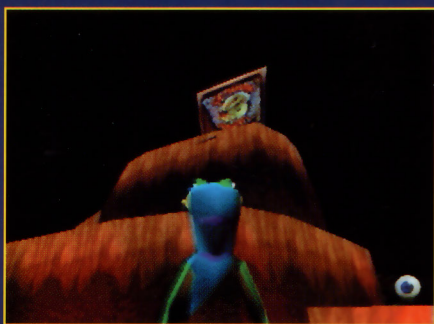
а) Перепрыгните через речку с лавой и бегите в сторону яйца с ногами. Уничтожьте его и идите по направлению огромного цветка. Пройдя по узкому карнизу, переп-



рыгните по плавающим островам через лаву и залезьте на каменный столб, который под вашим весом станет опускаться в землю. Не медлите — скачите на соседний столб, а с него — на карниз с зеленым телевизором. При помощи огромного цветка запрыгните на карниз, который приведет







вас к водопаду из лавы. Перемахните на другую сторону водопада и бегите вверх по скату до липкой стены. Доползите по стене до более высокого карниза. Пройдя по тропинке до озера лавы, вы увидите остров, на вершине которого находится красный пульт. Возьмите его.

б) Добегите до водопада из лавы и пропрыгайте по уступам вверх, на карниз. Найдите липкую стену и ползите по ней в левую сторону на уступ с падающими валунами. Дойдите до пролома и посмотрите



вниз — на карнизе, находящемся внизу, вы увидите спрятанный серебряный пульт. Возьмите его и возвращайтесь к развилке на липкой стене. Ползите в правую сторону до конца и спрыгивайте на уступ. Пробегите по висящей в воздухе дорожке до кратера вулкана и по островкам переберитесь на другую его сторону. По опускающимся столбам запрыгните на спиральную дорожку, на конце которой, разбив забор из костей, вы сможете взять красный пульт.

в) Второй серебряный пульт дается за сбор предметов.

>>> Уровень 12 Fine Tooning.

а) Бегите по оврагу до реки и поднимайтесь по правому склону оврага вверх.



Большим прыжком перепрыгните на противоположный склон оврага и



идите сквозь ворота, разбивая хвостом костяшки домино в сторону знака «камень-пад». Уворачиваясь от падающих камней, поднимитесь в гору и по летающим островам преодолите каньон. При помощи двигающихся кубиков залезьте на стену и ударьте хвостом по рычагу. Внизу появится мост из пропадающих кубиков, по которому перейдите на другую сторону реки. Ударяя хвостом по двум рычагам, составьте из двух кубиков лестницу и заберитесь по ней на висящую в воздухе металлическую балку. Прыгая с балки на балку, постепенно поднимитесь на большой воздушный остров. По крутящемуся мосту дойдите до башни из кубиков и ударом хвоста по рядом находящемуся рычагу заставьте их двигаться. Заберитесь на самый верх башни и заходите в открывшуюся дверь. При-



гая по пенькам, дойдите до катающегося бревна и перебегите по нему на другую сторону озера. По трубе следуйте до огромных пеньков — на самом высоком из них вы найдете красный пульт.

б) Доберитесь до летающего острова и идите по правому его краю к вентиляционной шахте. Разбейте решетку, закрывающую шахту, и прыгайте в нее. Выпрыгнув на другом конце шахты, залезайте на корабль и плывите ко входу в замок. Ударом хвоста по рычагу опустите подъемный мост, но не заходите внутрь замка, а обой-



дите его по периметру. За дальней стеной вы найдете спрятанный серебряный пульт. Проходите сквозь стену во внутренний двор замка и разбейте красный телевизор. Проглотив огненную муху, подожгите хвостом ракету и запрыгивайте на нее. Ракета доставит вас на остров с мишенью, где вы сможете взять красный пульт.

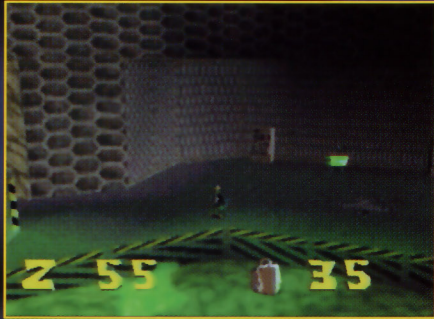
в) Второй серебряный пульт дается за сбор предметов.

>>> Уровень 13 Spy Who Loved Himself.

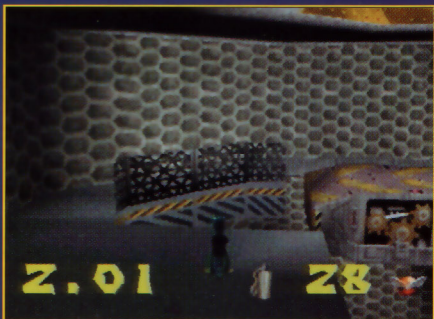
По движущимся платформам и транспортерам заберитесь на самый верх колодца и прыгните на липкую стену. Увора-



чиваясь от энергетических лучей, ползите по стене до выхода из колодца. Выбравшись из шахты, бегите к двери и заходите в



комнату с большим аквариумом. Подпрыгните на правом диване до ниши в стене и





нажмите на рычаг. С потолка спустятся платформы, по которым вы сможете добраться до золотого пульта.

>>> Уровень 14 Poltergex.

а) Заходите в дверь, находящуюся слева от вас, на первом этаже, и бегите прямо по коридору до комнаты с зомби. Поднявшись по липкой стене на уступ, идите в следующую дверь. Из комнаты с кипящим котлом бегите в коридор с падающими секирами



до зала красных огней. Пройдите по правой стене зала до двери, находящейся в углу, и заходите в нее. Спрыгивайте с балюстрады вниз и идите в дверь напротив часов. Спускайтесь по лестнице в морг и по выдвигающимся гробам доберитесь до красного пульта.

б) Идите вверх по лестнице в левую дверь. Прыгая по люстрам, доберитесь до камина и выходите через дверь в следующий зал. Используя две висячие люстры,



допрыгайте до противоположного конца зала. В следующей комнате спрыгните на площадку с серебряным пультом за решеткой. Дождитесь пролетающей мимо мебели и запрыгните на нее. Перелетев на другой конец зала, задвиньте стоящие гробы в ниши и возвращайтесь назад к серебряному пульту. В открывшейся нише задвиньте гроб до конца, чтобы поднять решетку, за-



рывающую путь к серебряному пульту. Поднимитесь при помощи мебели наверх и пропрыгайте по люстрам в другой конец зала. Спуститесь вниз по лестнице и запрыгните на книжный шкаф, стоящий в центре комнаты. Подождите, пока появится висящая в воздухе платформа, и прыгайте на балюстраду. Заходите в левую дверь и перебежками, от огня к огню, доберитесь до липкой стены. Залезайте наверх и идите по карнизу до двери. В следующем зале переберитесь по липкой стене на противопо-



ложную сторону и заходите в комнату с гробами. Задвиньте их в ниши и бегите в открывшуюся дверь. Запрыгните на летающий стол (он доставит вас на верхнюю балюстраду) и бегите до двери. В следующем зале проберитесь по люстрам на другой конец комнаты и заходите в башню. Поднимитесь по лестнице на самый верх и возьмите красный пульт.

в) Найдите и разбейте восемь банок с кровью, и красный пульт появится в конце коридора с выдвигающимися из стен головами.

г) Второй серебряный пульт дается за сбор предметов

>>> Уровень 15 Honey, I Shrunk the Gecko.

а) Подзарядитесь от энергетического шара и запрыгните в коридор. Идите вперед до конца коридора, снова подзарядитесь и поезжайте вверх на зеленой платформе. В углу есть энергетический шар, который позволит вам допрыгнуть, используя отталкивающую пластину, до энергетического моста. Переберитесь по нему на другую сторону зала и по платформам, висящим в воздухе, пропрыгайте до липкой стены. Заберитесь на потолок и, подзарядившись у энергетического шара, там же спрыгивайте вниз. По энергетическому мосту добери-



тесь до телепортационного окна. Пройдя до конца трубы, выходите в зал с клетчатым телевизором. Подзарядившись, прыгайте на липкую стену, а с нее — на энергетический мост. Далее идите до развилки с энергетическим шаром и двумя роботами. Подзарядившись, бегите налево и при помощи отталкивающих пластин запрыгните на липкую стену. Ползите по стене до секретной комнаты, где спрятан серебряный пульт. Возьмите его и возвращайтесь обратно на развилку. Опять бегите налево,



но теперь надо запрыгнуть в коридор с телепортационным окном. Дойдите до конца трубы и, подзарядившись у шара, запрыгните на карниз за красным пультом.

б) Дойдите до зала развилки и вместо прыжков по пластинам доберитесь по мосту до телепортационного окна. На крутящейся вокруг стержня платформе долетите до липкой стены и ползите по ней наверх, на более высокую платформу, к телепортационному окну. Опять же при помощи крутящейся платформы перелетите в другой конец зала и идите в следующую комнату. Используя платформу, облетите вок-



руг шины данных и возьмите в нише красный пульт.

в) Доберитесь до развилки с энергетическим шаром и идите в правый проход. Используя зеленую платформу в качестве лифта, поднимитесь вверх по шах-

те. В большом зале зацепитесь за липкую стену и ползите до телепортационного окна. Подзарядившись энергией, включите зеленые платформы — они создадут лестницу, по которой вы сможете добраться до моста. Пока у вас не кончилась энергия, бегите по мосту до следующего источника. Включите еще один мост и по нему доберитесь до красного пульта.

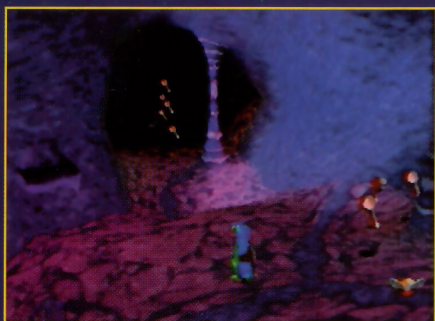
г) Второй серебряный пульт дается за сбор предметов.

>>> Уровень 16 This Old Cave.

а) Бегите прямо по пещере до огненного озера и прыгайте на цветок справа. Перепрыгните на другую сторону озера и по липкой стене ползите до карниза, с которого



спрыгивайте на большой цветок. Далее прыгайте в пещеру и идите до ее конца. Залезайте на стену и ползите вверх до зеленого телевизора. Пройдя чуть подальше,



снова запрыгивайте на стену и ползите до платформы с красным пультом.

б) Дойдите до второго цветка, но не спрыгивайте в пещеру, а ползите по липкой стене до следующего цветка, а с него прыгайте на остров с каменной аркой. Войдите в арку и, прыгая по уступам, спускайтесь вниз по реке лавы. Дойдя до ее



конца, поднимайтесь по платформам и уступам на самый верх зала. Доб-



равшись до последней платформы, осмотритесь, и вы увидите на ближайшем уступе серебряный пульт. Возьмите его и выходите из зала в коридор с огненными струями. В конце этого коридора возьмите красный пульт.

в) Дойдите до острова с аркой и при помощи цветка запрыгните на нее. Пройдите по мостику в следующий зал и по липкой стене проползите до скопления цветов. Совершив серию головокружительных прыжков с цветка на цветок, доберитесь до красного пульта.

г) Второй серебряный пульт дается за сбор предметов



>>> Уровень 17 Gexzilla VS Mecharez. (BOSS-уровень)

Дождитесь, когда Mecharez будет бросаться на вас, и бейте его хвостом, а когда он будет забираться на здания, разрушайте их под ним. Остерегайтесь танков, вертолетов и лучей прожекторов.



>>> Уровень 18 Trouble in Uranus.

Прыгайте по островам до развилки и поверните налево. Если вы пойдете направо, только зря потеряете ценные секунды. Когда вы соберете все предметы, появится ле-



тающая тарелка, в трюме которой вы сможете взять золотой пульт.

>>> Уровень 19 I Got the Reruns.

Прыгайте по островкам, собирая предметы. Пользуйтесь тележками, чтобы дое-



хать от одной группы островов до другой. Собрав все предметы, прыгайте в послед-



нюю тележку, и она вас доведет до золотого пульта.



>>> Уровень 20 Samurai Night Fever.

а) Идите направо через деревянный мост. Следуйте прямо, пока не доберетесь до лавы. При помощи деревянных платформ переберитесь на другой берег. Подойдите к левому углу беседки и посмотрите вниз. На сером здании, примыкающем к этому углу, вы увидите липкую стену. Осто-



рожно спрыгните вниз, чтобы зацепиться за стену, и ползите в секретную нишу. Возьмите спрятанный серебряный пульт и идите в телепортатор, который доставит вас обратно к беседке. Прыгайте на липкую стену, находящуюся на красном здании, и ползите по ней до крыши. Пробежите по падающему мосту к гонгу и ударьте по нему хвостом. Возвращайтесь обратно на крышу и идите в открывшиеся ворота. Используя отталки-



вающие пластины, пропрыгайте через пропасти до огромной карусели и при ее помощи доберитесь до площадки с гонгом. Ударом хвоста по гонгу опустите мост и идите по нему вверх. Опуститесь на лифте до второго гонга и вызовите мост. Бегите по нему и прыгайте на верхнюю часть карусели, а с нее на площадку с красным пультом. Сначала ударьте по гонгу и только потом берите пульт.



б) Идите от начала уровня налево и, обходя храм с левой стороны, спуститесь по липкой стене к гонгу. Ударьте по нему хвостом и идите в открывшиеся ворота. Пробежите по проваливающемуся мосту до двигающихся платформ и пропрыгайте по ним до площадки с вертушками. Прыгая с вертушки на вертушку, заберитесь на зеленую дорожку с качающимися лезвиями. Избегая лезвий, дойдите до огромных качелей и спрыгните с них на крышу храма, а с нее на другие качели. Используя двигающиеся



платформы, переберитесь к воротам. Убейте стражника и заходите в ворота. Преодолейте падающий мост с качающимися лезвиями и прыгайте на вертушку — а с нее на Великую Китайскую Стену. Идите до конца стены и ударом по гонгу откройте комнату с пультом. Но не торопитесь брать пульт — сначала ударьте по гонгу находящемуся рядом с ним.

в) Бегите в большие ворота и запрыгнув на великую китайскую стену, бегите до ее конца, уворачиваясь от скользящих лезвий. При помощи качелей доберитесь до клетки лифта и поднимитесь в ней к башне. Прыгая по островкам в лаве, достигните липкой

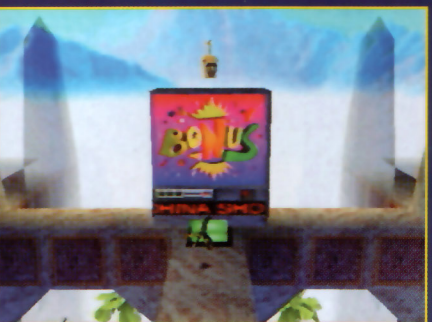


стены и заползите на второй этаж башни. По вертушкам и липкой стене поднимитесь на третий этаж. По движущимся платформам заберитесь на спиральную дорожку, а потом, пропрыгав по вертушкам, заходите в лифт. Оказавшись на крыше башни, возьмите красный пульт.

г) Второй серебряный пульт дается за сбор предметов.

>>> Уровень 21 Lizard in a China Shop.

Прыгните на отталкивающую пластину, а с нее — на козырек крыши. Соберите все предметы на другом берегу и запрыгивайте на кораблик. Когда корабль будет проплывать рядом с беседкой, спрыгните на бе-



рег. Заберитесь на беседку и по крутящимся зонтикам дойдите до каната. Спускайтесь по нему на маленький плотик, а с него прыгайте на корабль. Корабль доставит вас к



нескольким плавающим платформам, по которым вам надо добраться до берега. Соберите оставшиеся предметы и пропрыгайте по зонтикам до золотого пульта.

>>> Уровень 22 The Umpire Strikes Out.

а) Повернитесь на 180 градусов и спрыгивайте вниз, на остров. По плавающим островкам доберитесь до астероида с антенной и прыгайте с него на маленькую глыбу. Разбейте антенну, и прилетит летающая тарелка. Запрыгните на тарелку — она вас перенесет на черные острова, где вы сможете взять серебряный пульт. Запрыгивайте в телепортатор и перенеситесь в начало



уровня. Идите опять к острову с антенной и с металлической дорожки прыгайте на летающие острова, которые движутся волной. Доберитесь до острова с рекламным щитом. По маленьким островкам дойдите до ракеты и запрыгните на нее. Ракета перенесет вас в коридор Звезды Смерти. Бегите по нему, уворачиваясь от лазерных лучей, и прыгайте в шахту. На платформе, куда вы упадете, будет красный пульт.

б) Идите вперед до металлического пандуса и прыгайте с него на крутя-



щиеся платформы, а с них — на остров со змеями. Пройдите мимо кольца красных камней и по цепочке островов доберитесь до энергетической башни. Залезайте по



башне вверх и бегите по металлической ленте, перепрыгивая через лазерные лучи. В конце дорожки запрыгните на энергетическую башню и лезьте по ней вверх. Бегите по дорожке рядом с кислородной будкой



до крутящихся платформ и перейдите по ним на зеленый остров. Спуститесь вниз до лифта, который вас доставит до каскада платформ. Запрыгнув на самую высокую платформу, бегите по металлической лен-



те с движущимися лазерными лучами до острова с энергетической башней. Когда вы заберетесь наверх, вы увидите рядом с кислородной будкой ряд крутящихся платформ. Пойдите и понаблюдайте за ними, чтобы выяснить ритм их движения. Пропрыгайте по этим платформам до

дальнего острова и возьмите красный пульт.

в) Второй серебряный пульт дается за сбор предметов.

>>> Уровень 23 Bugged Out.

Ударяйте хвостом по колесу в центре зала, для того, чтобы выпустить тараканов.

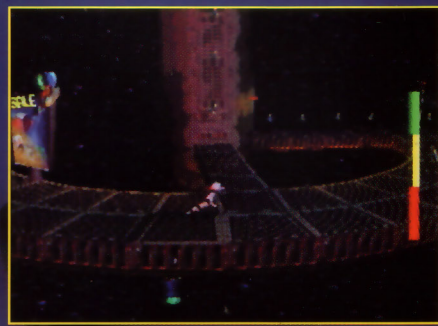


Убивайте их и собирайте остающиеся после них предметы. Как только вы соберете 70 предметов, появится золотой пульт.



>>> Уровень 24 Pain in the Asteroids.

а) Ударьте хвостом рычаг и бегите по образовавшемуся мосту вперед. По островам и металлическим платформам доберитесь до ряда сиреневых островов. По ним нужно прыгать быстро, поскольку от прикосновения Гекса они проваливаются. По круговой дорожке дойдите до лифта и спускайтесь на нем вниз. Прыгайте по островам, пока не достигнете астероида с антенной. Активизируйте рычаг и по появившемуся мостику бегите до качающихся платформ, а с них — на остров с кислородной будкой. Снова нажмите рычаг и переберитесь по мостику на следующий остров. Активизация следующего рычага выстроит перед вами лестницу, по которой вы сможете добраться до острова с аркой. В пра-



вой части острова есть липкая поверхность: используйте ее, чтобы добраться до внутренней полости астероида. Запрыгивайте на лифт, который вас доставит на платформу в виде кольца. Прыгая по падающим островам, доберитесь до верхнего острова и залезайте в лифт, который доставит вас к красному пульта.

б) Дойдите до башни с лифтом и забирайтесь по ней наверх. Прогните на платформу, которая доставит вас на космический перекресток. Идите в телепортационное окно, которое перенесет вас на остров с серебряным пультом. Возвращайтесь обратно на перекресток и идите на лифт по энергетической трубе. По мостику добежите до астероида с антенной и 2-мя башнями. Возвращайтесь обратно на перекресток и идите на лифт по энергетической трубе. По мостику добежите до астероида с ан-



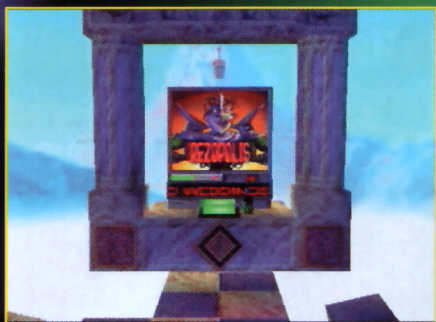
тенной и 2-мя башнями. Ползите по более высокой башне наверх и по плавающим платформам и островкам доберитесь до глыбы с кислородной будкой. С этой глыбы пропрыгайте по спирали платформ до красного пульта.

в) Найдите пять энергетических пирамид и по космической стрелке доберитесь до красного пульта.

г) Второй серебряный пульт дается за сбор предметов.

>>> Уровень 25 No Weddings and a Funeral.

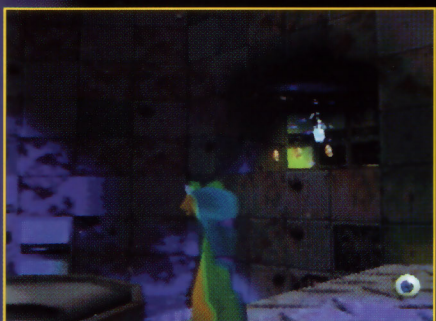
а) Идите прямо до висающих в воздухе динамиков. Используя их вращение, переберитесь на уступ с дверью. В диско-зале решите головоломку с кнопками — отражение в зеркале подскажет вам правильную комбинацию. Зеркало разобьется и откроет путь в следующий зал. Для того, чтобы запустить лифт, нажмите на нем все кнопки. При помощи летающих платформ



переберитесь на другую сторону зала. Используя динамики наверху, возьмите серебряный пульт в правой стене, а затем доберитесь до ниши с зеленым телевизором. Поднимитесь до площадки с роботом при помощи липких стен и транспортеров. Лифт рядом с этой площадкой доставит вас



к двери в диско-зал. В комнате после диско-зала раскрутите шестеренку, чтобы поднять мост и перебраться на другую сторону ядовитой лужи. Внимание! Как только вы перестанете крутить шестеренку, мост начнет медленно опускаться. Поднимитесь вверх на лифте и активируйте платформы. Затем по липким стенам и транспортерам



дойдите до двери. Переберитесь на другой конец комнаты по различным плавающим предметам. В следующей комнате шестеренкой поднимите платформы. По транспортерам доберитесь до карниза с динамиками, при помощи которых перелетите



на карниз с роботом. Поднимитесь по транспортеру наверх и идите к лифту. Поднимитесь на нем вверх и спрыгните на плавающую платформу, затем на транспортер, а с него — на другую платформу и на площадку с дверью. Бегите в конец зала к красному пульта.



б) Второй серебряный пульт дается за сбор предметов.

>>> Уровень 26 Chips & Dips.

Прыгая по энергетическим пластинам, соберите все предметы и возьмите золотой пульт.



>>> Уровень 27 Lava Dabba Doo.

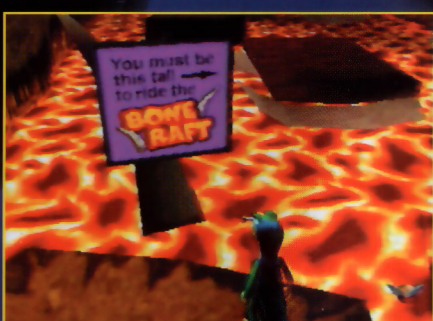
Заберитесь по липкой стене на уступ и прыгайте с него на качающиеся платформы. Скача по платформам, достигните самого верха пещеры и выходите в другой



зал. Уворачиваясь от падающих камней, поднимитесь вверх по скату. По липкой стене проползите до карниза и спрыгните с него на остров в лаве. Выходите из этого



зала в следующую пещеру. Идите прямо по коридору до клыков, торчащих из земли. Разбейте их и прыгните длинным прыжком на карниз с яйцом динозавра. По липкой



стене проползите до мишени на потолке и упадите вниз. Запрыгивайте на следующую липкую поверхность и лезьте по ней до огромной лавовой реки. Прыгая по плотам и каменным островкам, идите вверх по течению реки. Возле большого водопада, за уг-



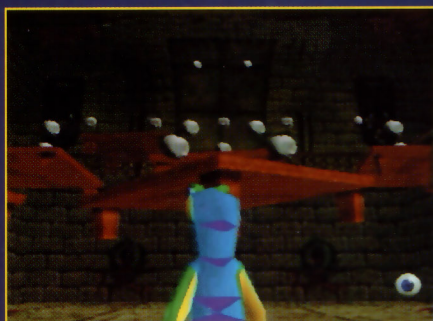
лом, есть липкая поверхность. Поднимитесь по ней и зайдите в пещеру, расположенную за лавопадом. Разбейте большую змеиную голову и возьмите «хлопушку». За это вам после окончания уровня покажут секретный мультик. Возвращайтесь обратно и продолжайте свой путь вверх по реке лавы. Заберитесь по падающим платформам на водопад и возьмите красный пульт.

>>> Уровень 28 Texas Chainsaw Manicure.

Поднимитесь по летающей мебели на балюстраду. Пробежите мимо падающих секир и по столам заберитесь на карниз. Используя стол, зацепитесь за липкую стену



и по ней ползите дальше до двери. Подождите подниматься вверх по лестнице, а лучше спрыгните вниз в яму за «хлопушкой». Вернитесь на лестницу и бегите наверх. Идите по узкому мостику в дверь. По липкой стене поднимайтесь на уступ и по ка-



чающимся столам доберитесь до двери. Бегите вверх по лестнице и заходите в зал, где при помощи стола залезьте на книжные шкафы и, уворачиваясь от секир, доберитесь до рычага. Ударьте по нему хвостом и



возвращайтесь на лестницу — там поднялась решетка и открыла новый проход. Пройдите по залу до конца и залезьте по липкой стене на висящие столы. Далее прыгайте на карниз и заходите в

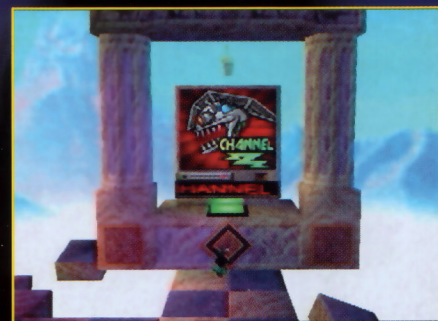
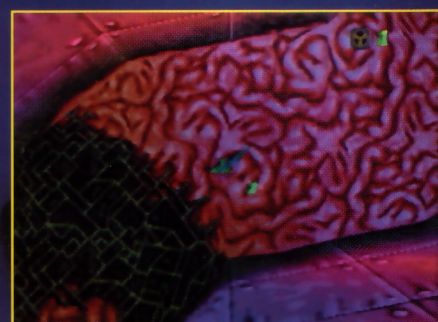


дверь. Поднимайтесь по лестнице и по крутящимся столам до очередной двери. По летающим гробам доберитесь до выхода из зала, а в следующей комнате прыгая по мебели доберитесь до карниза и возьмите красный пульт.

>>> Уровень 29 Mazed & Confused.

а) Спускайтесь вниз, в канаву, и идите от первой развилки налево, направо и прямо. Перепрыгните через канаву и по липкой стене переползите озеро с ядовитой жидкостью. Спрыгивайте в зеленую шахту-телепортатор. По торчащим из земли телевизорам дойдите до скопления спутниковых антенн. Заберитесь на самый высокий уступ и возьмите красный пульт.

б) От развилки идите все время налево до липкой стены. Преодолейте озеро с ядовитой жидкостью и идите по канаве налево, направо, через маленькую яму с кислотой. Перепрыгните канаву и залезайте на платформу-лифт, которая поднимет вас на самый верх лабиринта. Длинным прыжком доберитесь до крыши с шипами и возьмите «хлопушку». Возвращайтесь обратно к липкой стене и идите налево в сторону крутящихся лезвий, но, не доходя до них, поверните направо. Перепрыгните через яму и бегите до энергетических мостов. Двигайтесь по правому мосту до спутниковой антенны. По веренице мостов дойдите до металлической морды REZ'a. Разбейте ей зубы и возьмите красный пульт.



>>> Уровень 30 Channel Z. (SUPER BOSS-уровень)

Поднимитесь на лифте вверх по шахте и запрыгните в телепортатор, который доставит вас к боссу. Пока он стреляет в вас ракетами, бегите из стороны в сторону. Как только он остановится, бейте его хвостом. После трех ударов REZ залезет в энергетический источник и станет стрелять в вас лазером и бить лапами. Вставляйте так, чтобы он попадал лапой по зеленой кнопке в полу. После того, как на него упадет три телевизора, он отдаст концы, и вы увидите финальную заставку.

