



Если вы не помните то детское время, когда в чулане вас поджидал страшный монстр, то, наверное, знаете того, кто помнит. Но разве вы никогда не спрашивали себя, почему там монстр? Когда Пит Доктер (Pete Docter) задался этим вопросом, его ответ привел на путь создания будущего фильма. 2 ноября Walt Disney Pictures представила этот фильм, Monsters, Inc. от Pixar Animation Studios. Анимационный фильм будет дебютом Доктера-директора, который раньше был ведущим аниматором, одним из четырех сценаристов очень удачного полнометражного фильма «История игрушек» (Toy Story).

КОРПОРАЦИЯ МОНСТРОВ: УЖАСНАЯ КОМАНДА

С «Историей игрушек» Pixar создал новый жанр кино и с каждым последующим фильмом — «Жизнь жуков» (Bug's Life), История игрушек 2 (Toy Story 2) — студия продвигала искусство и технологию компьютерной анимации. Этот фильм не исключение. Студия дала стране трех ведущих экспертов в моделировании динамики, работающих в Pixar над двумя сложнейшими задачами компьютерной графики: симуляцией волос и ткани. Команда создателей Monsters, Inc. также изобрела инновационную технику создания более сложных, чем в предыдущих фильмах, сцен и справилась с некоторыми хитрыми проблемами рендеринга. Все эти успехи в технологии и технике были нужны для создания фильма. Главные герои требуют симуляции волос и ткани, а другие технологии помогают монстрам выглядеть более достоверно.

Моделлеры предложили аниматорам почти на 40% больше средств управления для Майк и Саливан, чем для Эла (Al) из Истории игрушек 2. Для анимации 2,320,413 голубых волосинок Sully компания создала Fizz, симулятор динамики.

С тех пор как Доктер и его коллеги из Pixar стали думать о монстрах в чулане, мир стал приобретать очертания.

«Мы полагаем, что монстры пугают детей, потому что это — их работа. Это то, за что им платят», — говорит Доктер. Почему? Мир монстров питается криками. «Что монстры делают, так это идут в детскую комнату, собирают крик, и затем перерабатывают его в высоко- или низко-октановый крик для коммерческого или промышленного использования», — объясняет Доктер.

Две звезды фильма, Джеймс П. Саливан (озвучен Джоном Гудманом [John Goodman]) и Майк Вазовски (Билли Кристал [Billy Crystal]), работали на одну из трех крупных энергетических компаний, Monsters Incorporated. Салли — лучший сборщик компании, Майк — его ассистент, лучший друг и товарищ по комнате.

Поскольку Майк и Салли идут на работу в фабрику крика, мы получаем взгляд монстра на улицы Monstropolis, города, созданного полностью в компьютерной 3D графике, расцвет которой пришелся на конец 50-х, когда дети были еще очень наивны.

«Суть их работы в том, что существует большое хранилище, которое содержит миллионы и миллионы дверей в чуланы, которые могут находиться по всему миру — Париже, Риме или Детройте», — говорит Доктер. «Это все компьютеризовано. Вы получаете карточку ребенка и проводите ее через пульт подобно тому, как вы расплачиваетесь в бакалее. Компьютер получает доступ к двери и она устанавливается на место. Механизм двери открывает ее, компьютер активирует, затем монстр входит в нее и пугает детей».

Хотя существует большая проблема. «Тяжелые времена для энергокомпаний», — говорит Доктер. — «Это дни энергетического кризиса, когда детей тяжело напугать из-за видеоигр и прессы». Смешивая реальные части животных типа рогов барана, меха медведя и щупалец осьминога и добавляя реалистические структуры необычного цвета, разработчики Pixar создали около 50 различно выглядящих монстров.

Однажды ребенок человека пришел за Салли в мир монстров, где дети запрещены: монстры верят, что дети опасны, потому что содержат слишком много чистой энергии. И действительно, скрывать чудесный пучок энергии трудно. «Когда она кричит, лампочки лопаются и все вокруг кажется непрочным», — говорит Дарла Андерсон (Darla Anderson), продюсер. Пока ее не обнаружили, с помощью Майка Салли пытаются отправить девочку (как он ее назвал Бу) обратно домой. Но его пути пересекаются с заботливым сотрудником, и он спотыкается о подлый план поднятия энергетической продукции. Планы путаются.

Команда создала 50 монстров плюс вариации и 22 различных помещения, включая детскую спальню, ресторан Harry Hausen's Sushi, снежный дом Yeti, фабрику извлечения крика и город Monstropolis, где дома украшены глазами и когтями вместо цветов виноградных лоз. Одно из самых больших мест — это хранилище дверей внутри фабрики, содержащее более 5,7 миллионов уникальных дверей чуланов, из которых около 500,000 находятся на «дороге» длиной в милю. Чтобы подсчитать и сравнить компьютерную мощь, необходимую для фильмов, Pixar из года в год использует так назы-

ваемые «RenderMark'и». (Для расчета количества RenderMark-ов для каждой отдельной машины Pixar запускает предопределенный набор изображений через RenderMan и подсчитывает время рендеринга. CPU в 1000 RenderMark-ов рендерит в два раза быстрее, чем CPU на 500.) Первая История игрушек (1995) использовала 50,000 RenderMark'ов для рендеринга. Жизнь жуков (1998) потребовала 700,000; История игрушек 2 (1999) заняла 1,1 миллиона. Monsters, Inc. требуют 2,5 миллиона RenderMark'ов, больше чем все предыдущие фильмы вместе взятые.

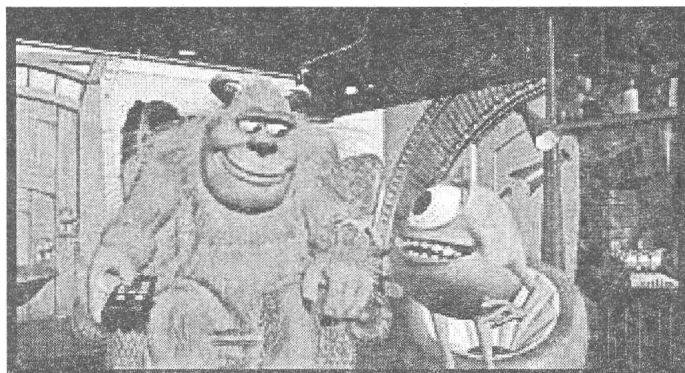
Такой большой скачок получился в основном благодаря волосам Салли и футболке Бу. Приблизительно 2,320,413 волос покрывают покрытое фиолетовыми пятнами ростом в восемь футов тело Салли. Все с использованием симуляции динамики, созданной специально для этого фильма. Также симулируется огромная футболка Бу, закрывающая ее 2,5 футовое тело до пят. Эти две звезды появляются в сотнях кадров.

Точкой запуска новой технологии можно считать систему моделирования ткани, созданную старшим ученым Майклом Кассом [Michael Kass] для короткометражного фильма Игра Гери [Geri's Game] (1997), завоевавшего Оскар. Ученые Энди Виткин [Andy Witkin] и Дэвид Барафф [David Baraff] начали работу над основой кода нового симулятора в 1998 году.

Меню и загрузка

Загрузка игры проходит без каких-то особых приключений, если не считать тех трудностей, с которыми столкнулись переводчики Kudos. Посмотрев короткий ролик, рассказывающий подробности первого неудачного опыта Майка и Салли в качестве монстров, вы попадете на главную страницу загрузки. Нажав кнопку Start, можно увидеть перед собой три вроде бы стандартные надписи... Вроде бы. Первые две сверху, так и есть, вполне обычные — старт новой игры и загрузка карты памяти. А вот третий пункт, очевидно, надпись Options, локализаторы перевели как «Смотри». Загружаемся в «Смотри» и видим стандартный набор меню опций — звук, музыка, вибратор и так далее. При чем тут смотри, непонятно.

На самом экране игры вы увидите всего лишь один параметр — уровень развития качеств монстра, шкал слева. Как ей пользоваться, объясню немного позже. Остальные параметры героя можно узнать, нажав кнопку Start, либо во время игры кнопку Δ , — в этом случае сверху выскочат три иконки. Первая справа, круг, поделенный на пять частей, — количество попыток, которые вы можете сделать в пределах одной жизни. Как только все пять попыток кончатся, вы истратите жизнь — это крайний значок справа в виде рисунка персонажа и цифры рядом. Третья иконка, три квадратика посередине вверху — ваш стенд почета. Туда будут записываться медали, которые вы соберете в уровне.



Остров ужасов

Центральное место игры — так называемый Остров Ужасов, где располагаются три основные игровые зоны: Город, Пустыня и Зима. Доступ к каждой игровой зоне осуществляется в той последовательности, в которой они располагаются только после того, как герой соберет определенное количество медалей в предыдущем уровне. Всего в каждом уровне (а их в зонах по четыре) можно собрать четыре бронзовых, четыре серебряных и четыре золотых медали, причем для перехода в следующий уровень достаточно собрать только бронзовые. Серебряные и золотые медали сразу собрать невозможно, они становятся доступны только после того, как вы соберете все бронзовые медали зоны, то есть четыре. После этого в уровнях появляются новые возможности, и открывается дорога к остальным медалям. Из любого положения вы можете, нажав кнопку Start, выбраться на Остров, чтобы начать, допустим, другой уровень. По ходу игры делать нам это придется часто, точнее, не самим выбираться, а постоянно возвращаться, чтобы завершить поход за медалями (после взятия каждой медали игры выбрасывает вас к входным воротам).

Шкала Умений

Как я уже говорил, на вашем экране непосредственно располагается только один параметр — некая шкала, нарисованная слева. Эта полоска, можно сказать, является основой вашего существования и вообще всей игры. Как вы потом увидите, в игре нам придется пугать огромное количество заводных человечков-роботов, на которых вы, собственно, и ставите опыты, но чтобы их пугать, нужны определенные умения. Их вам и дает Шкала Умений. Заполняется она зелеными и красными стаканчиками эликсира ужасов (красные намного сильнее зеленых, поэтому и встречаются реже), которые вы собираете по дороге. Сама шкала состоит из нескольких делений, которые при заполнении их обретают разные цвета от фиолетового (самый простой, нижний цвет) и до красного, в конце которого нарисован восклицательный знак. Как только он загорится, вы узнаете, что ваша шкала заполнена под завязку и собирать эликсир нет больше смысла. Каждому делению соответствует порядок последовательности: второе деление, следующее за первым, имеет порядок два, пятое, самое последнее, — пять. Это означает, что для того, чтобы пугать робота с порядком пять (их рубашки соответствуют цвету делений на шкале), нужно применить пять страшилок, и только после этого робот сдастся.

Пугать роботов несложно. Нужно подобраться к нему (иногда так, чтобы он этого не ожидал и не ускакал от вас в неизвестном направлении) и нажать кнопку $\bigcirc$, — после этого вы попадете в Экран Страха, на котором справа находитесь вы, а слева — робот. В правой части экрана появится новая шкала — Шкала Ужаса. Нажимая постоянно кнопку (не держать ее, а постоянно нажимать), которая нарисована над шкалой (они меняются в зависимости от количества страшилок, необходимых для данного случая), вы тем самым заставляете героя пугать подопытное существо. Когда шкала достигнет критической точки, над ней загорится кнопка $\times$ — нажав ее, вы довершите процесс пуганья и робот в результате развалится на куски.

Управление

Кнопка Start — пауза в игре

Кнопка Select — количество собранных предметов и пройденных уровней

Кнопки D-pad — движение

Кнопка X — прыжок
 Двойное нажатие X — двойной прыжок
 Двойное нажатие с удержанием — двойной прыжок и короткий полет в воздухе
 Кнопка □ — крутиться (для Майка) либо удар лапой/хвостом (для Салли)
 Кнопка O — пугать
 Кнопка Δ — просмотр параметров
 Кнопки L2 и R2 — поворот камеры
 Кнопки X+↑ — уцепиться за уступ
 Кнопки X+□ — падение сверху на предмет

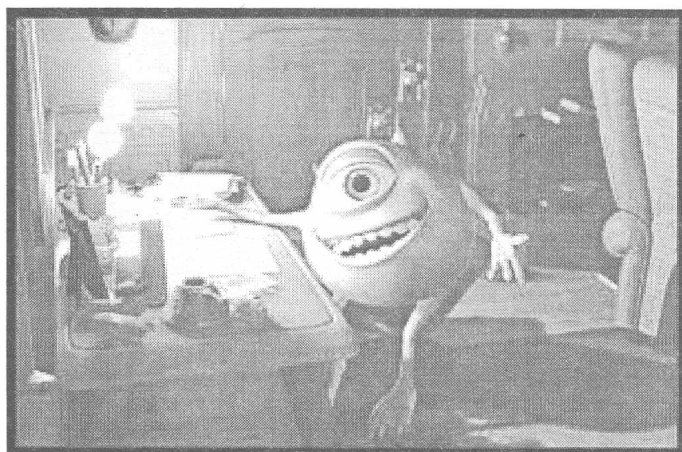
Прохождение

Академия Монстров (тренировочный уровень)

Загрузив новую игру и выбрав персонажа, вы отправитесь на тренировку в Академию Монстров, где вам дадут необходимые уроки по выживанию в стране ужасов. Здесь вы научитесь основным приемам без каких бы то ни было препятствий и сможете почувствовать себя готовым к серьезным заданиям после того, как доберетесь до конца Академии. Так как доблестный Кудос не удосужился перевести в игре ровным счетом ничего (кроме первых двух роликов и заставки игры), хотя поставил на обложке значок «Полностью на русском языке», придется мне растолковывать вам все подсказки, которые вы встретите на своем пути.

Итак, начав игру, вы оказываетесь в первом зале Академии и, подойдя к постовому ящику, сможете, наконец, в первый раз воспользоваться кнопкой прыжка. Это нужно, чтобы перебраться через несколько ступенек, ведущих вверх. Пройдя через открывшиеся после этого ворота, вы узнаете у следующего ящика (чтобы не листать предложения на английском языке, просто нажмите несколько раз кнопку X), как и для чего нужно пользоваться двойным прыжком. Идем дальше и теперь перед нами задача немного другого типа: не только совершить двойной прыжок, но и уцепиться за уступ наверху. В следующей комнате, куда вас допустят, нужно разбить целую кучу ящиков. Сделайте это при помощи верчения (кнопка □) и пройдите в следующие ворота. Здесь располагается пакетик арахиса (высококалорийная пища!), который в обычной игре поможет вам восстановить части круга энергии (каждый пакетик — одно деление). Сейчас он вам не нужен, но для того, чтобы пройти дальше, взять его необходимо. Далее вы увидите лежащий на полу кружок с изображением двух монстров — героев игры. Взяв его, вы прибавляете себе еще одну попытку пройти игру, то есть дополнительную жизнь. Приобретаются они и иным способом, в частности, если вы соберете некоторое количество монеток Monsters в игре.

Пройдите далее, и в очередной комнате увидите несколько серых ящиков. Их нельзя разбить, просто покрутившись возле них, зато можно приложиться сверху в прыжке с ударом (см. главу Управление). Далее, в новой комнате, соберите все стаканчики с эликсиром (зеленые) — это позволит вам заполнить самое нижнее деление шкалы мастерства, фиолетовое. Пройдите в следующую комнату и напугайте там робота в фиолетовой рубашке. Далее, собрав красные стаканчики, напугайте зеленого робота. Пройдя далее, вы будете иметь возможность поработать с целой группой роботов (только предварительно соберите все стаканчики с эликсиром), а в следующей комнате — собрать десять монеток Monsters (именно за них дают серебряную медаль, а также дополнительную жизнь). В последней ком-



нате заполните до конца свою шкалу мастерства и напугайте до смерти трех красных Нервов (Nerves, именно так они называются). После этого вам останется только подняться на лифте вверх и выбраться на Остров Ужасов. Загружается в первую зону!

Тренировка в городе

Городской парк

Для начала соберите весь Primordial Ooze, какой сможете, в том числе и нападая на врагов, охраняющих эти вещицы и мусорные корзины. После сбора всех кувшинчиков вы сможете пройти обратно к игровой площадке и испугать там зеленого Нерва наверху, а также синего Нерва в песочнице. Вернитесь ко входу и двигайтесь направо, сражаясь с корзинами. Там же разберитесь с оранжевым Нервом, догнав его по дорожке. Идите к детской площадке и двигайтесь налево от дома — там есть еще один Нерв желтого цвета.

После этого идите к выходу, используя дверь возле фонтана. Уничтожьте игрушки на этой полянке, затем идите вперед и напугайте зеленого Нерва, за это вы получите бронзовую медаль. Сохранитесь и затем выходите отсюда.

Центр города

Начав эту локацию, разберитесь с пультами дистанционного управления слева и справа, которые управляют автомобилями, и затем обойдите все закоулки для того, чтобы собрать Primordial Ooze (обратите внимание на то, что они часто могут быть спрятаны в темных закоулках). После того как весь Primordial Ooze собран, напугайте синего Нерва в конце прохода и зеленого в кустах. После этого идите напротив забаррикадированного прохода для того, чтобы спуститься в коллекторы. Здесь соберите Primordial Ooze и напугайте в конце зеленого Нерва. Прыгайте на лестницу и скажите «Да» для того, чтобы подняться по ней. В проходе идите немного направо к складу игрушек, который только что открылся. Соберите внутри все Primordial Ooze и напугайте желтого Нерва, после чего выберите наверх и пройдите в дверь, ведущую на крышу.

Собирайте все полезные предметы в разных уголках крыши, но будьте осторожны, чтобы не упасть вниз. Как только вы соберете все на главной части крыши, двигайтесь на другую часть, где установлена лестница, собирая все предметы и прыгая по подвешенным платформам, вернитесь на главную крышу. Испугав красного Нерва, сохранитесь и выходите отсюда.



Тренировка в пустыне

Сфинкс

Для начала побродите вокруг для того, чтобы собрать все Primordial Ooze, и будьте осторожны, не наравитесь на скорпиона или ящерицу. Чтобы собрать достаточно Primordial Ooze, вам придется попрыгать по платформам, понажимать разные кнопки возле пирамиды, и только тогда вы сможете напугать достаточное количество Нервов.

Оазис

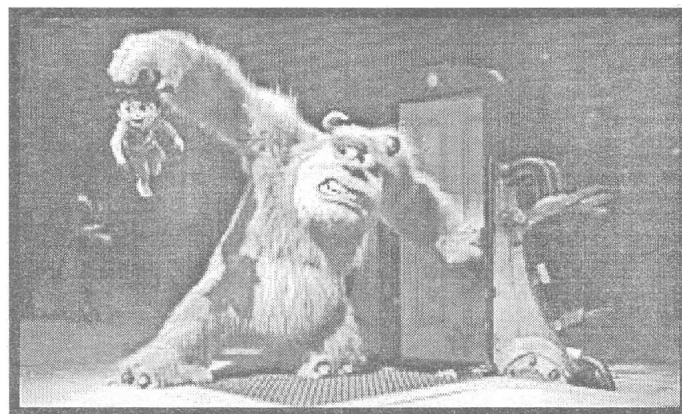
На этом уровне вам не придется бороться с таким количеством врагов, как у Сфинкса. Как всегда, соберите максимальное количество Primordial Ooze и разберитесь с врагами. Не вздумайте нырять в глубокой воде — это чревато плохими последствиями. Собрав все Primordial Ooze внизу, прыгайте вверх по платформам на вершину водопада. На вершине водопада оглядитесь и увидите дерево впереди, на которое можно запрыгнуть. Скачите по деревьям и посмотрите назад — там есть пещера, в которую можно забраться: здесь найдете еще Primordial Ooze, а также НЛО, которое будет нападать на вас. Освободив внутри клетки Нерва, напугайте его и затем выходите через дверь. Идите к прибрежной части, где плавают разноцветные листья, и используйте следующие коды для того, чтобы вызвать Нервов:

Коды листов:

1. Желтый — красный — желтый
2. Красный — коричневый — красный — зеленый
3. Желтый — красный — зеленый — красный — синий

Усыпальница

Обойдите вокруг гробницы и, собрав эликсир, напугайте Нервов. После этого вам нужно найти три ящика с определенным рисунком на гранях. Один из них вы видели — возле скорпиона слева от того места, где вы загрузились. Возьмите его (кнопка ☐) , когда скорпион перевернется (после двух неудачных ударов по вам он это обязательно сделает) и тащите наверх, на гробницу. Опустите его в нишу с таким же рисунком и во вторую нишу поставьте ящик с другим рисунком. Третий ящик найдете на крыше гробницы, куда можно забраться по ступенькам сзади ее. Открыв таким образом могилу, полезайте внутрь. Пройдите направо и, обойдя кобру, поднимитесь вверх по ступенькам, чтобы найти красный ящик. Соберите там призы,



Доки

Начало здесь, как всегда, такое же, что и прежде. Соберите все Primordial Ooze и уничтожьте нападающих на вас противников (придется бить их дважды). Будьте осторожны, так как помимо морячков здесь обитают и механические мыши, с которыми вам также придется бороться. После того как Primordial Ooze на пристани собраны, прыгайте к маяку по платформам и, собрав там также все предметы, вернитесь назад и ступайте на корабль (для начала напугав всех Нервов поблизости). Там пройдите до конца и выберите с противоположной его стороны, чтобы напугать Нерва на краю неверху.

Рынок

Перепрыгните маленькую яму с водой и собирайте Primordial Ooze слева, осматривая заодно, где и как помещаются Нервы. При помощи двойного прыжка запрыгните на уступ справа, после чего на уступ, где только что были Нервы. Уничтожьте корзину посередине, уничтожьте врага и двигайтесь вперед, собирая Primordial Ooze. Продолжайте двигаться вперед по кругу, уничтожая мышей и собирая Primordial Ooze, которые висят в том числе и в воздухе (их можно обнаружить по тени, отбрасываемой на земле). Также немного позже вам придется сходить в коллекторы, где соберете еще несколько Primordial Ooze и разберетесь с Нервом. Напугайте всех нервов (последним того, что стоит у выхода из коллекторов) и, когда откроется путь вниз, идите в дыру. Уничтожьте мышь справа и затем разберитесь со всеми ящиками, а также напугайте желтого Нерва. Скачите по платформам на другую сторону и затем поднимитесь вверх по лестнице. Ударьте здесь по нескольким железным щитам и затем поднимитесь вверх, где напугайте Нерва и соберите Primordial Ooze. Вернувшись назад, проходите в дверь и идите в следующий уровень.

Гонка в городе

После выхода вы автоматически переноситесь в этот уровень. Вы должны обогнать Рэндалла и собрать 75 монеток. Используйте кнопку ускорения для того, чтобы ехать быстрее. Обратите внимание, что на дороге встречаются ямы, которые лучше объезжать. Также можете использовать в некоторых местах трамплины. В конце гонки вам нужно будет немного попрыгать в обычном режиме, чтобы добраться до финала уровня.

возьмите куб и спуститесь вниз. Снова обойдя кобру, положите ящик там, где начали поиски, и теперь ступайте налево. Уничтожив вышеописанным способом летающую тарелку, возьмите куб и отнесите его на нужное место напугав двух Нервов. Теперь в стене открылась еще одна дверь; пройдите внутрь и соберите призы надвигающихся платформах, а также напугайте последнего нерва. После этого вы получите бронзовую медаль и сможете выбраться назад, к телепорту. Добравшись до конца могилы, туда, где лежит зеленый ящик, если его положить на кнопку, можно вызвать появление еще одного Нерва; только вот потом назад будет достаточно трудно возвращаться.

Пирамида

Соберите призы вокруг и потом войдите внутрь пирамиды через проход. Поднимайтесь вверх, обходя огненные шары и собирая призы. Здесь вы сможете напугать двух нервов. Выбравшись назад, нажмите кнопку напротив входа в пирамиду и снова идите внутрь. Теперь вас ждут кобры, и вам опять необходимо подняться вверх. Точно так же поступите и еще два раза, чтобы пройти испытания паром и камнями, и сможете завоевать еще одну бронзовую медаль.

Гонка в пустыне

Это то же соревнование, которое мы проходили в городе, но на сей раз вам нужно будет собрать 100 символов. Те же самые советы: не падайте в ямы, наблюдайте за нахождением монет на поворотах и иногда даже прыгайте за ними, используйте повышение скорости (по крайней мере в конце гонки). Продолав все вышеперечисленное, вы просто обязаны выиграть.

Тренировка в Арктике

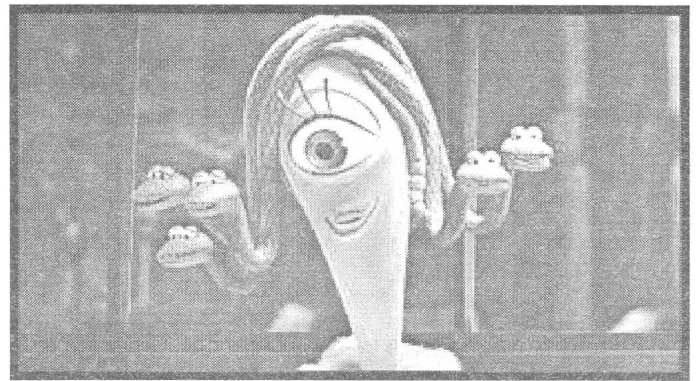
Сахарная Лачуга

Как всегда, обойдите пространство в поисках Primordial Ooze, также уничтожьте снежного человека, атакующего вас. Идите вперед в пещеру, где два Нерва бросают камни, и получите Primordial Ooze, затем напугайте обоих. Став на уступ, повернитесь, чтобы стоять напротив стены, затем подскочите и отклонитесь немного влево, чтобы стать на маленький уступ. Скользите влево до платформы в конце пути и затем скачите на противоположную платформу. Здесь напугайте Нерва и идите назад к платформе. Спрыгните вниз и обойдите вокруг лачугу, чтобы собрать все Primordial Ooze, после чего идите вправо и поднимитесь вверх на уступ. Доберитесь до крыши и напугайте оранжевого Нерва, затем сохранитесь и выходите из уровня.

Фуникулер

Соберите все Primordial Ooze, отбиваясь от пингвинов, и после этого напугайте синего Нерва на льду. Двигайтесь вниз по льдине в дверь и доберитесь до фуникулера. Сначала сходите вниз и поднимитесь там на холм, обыскивая все углы в поисках Primordial Ooze. Войдите затем в дверь и двигайтесь вверх, собирая призы. Наверху уйдите от снежков, которые бросает красный Нерв, и разберитесь с пингвинами. Соберите весь Primordial Ooze и потом вернитесь к фуникулеру. Езжайте вниз.

Скачите на первую платформу справа, напугайте синего Нерва и соберите Primordial Ooze. Скачите на фуникулер, под-



нимитесь вверх и, собрав призы, вернитесь назад. Перепугав Нервов, скачите по платформам и собирайте призы, путешествуя на фуникулере.

Айсберг

Собирайте Primordial Ooze, обходя местность вокруг. Игнорируйте узкий ледяной путь вперед, через который скачет рыба, и только когда все собрано, скачите вперед и используйте кнопку ускорения для того, чтобы быстро пролететь вперед. Побродив вокруг, напугайте Нервов и потом вернитесь ко входу в ангар. Идите на маленький уступ налево и напугайте зеленого Нерва. Скачите по льдинам и пугайте Нервов, постепенно возвращаясь тем же путем, что и пришли сюда, к началу локации.

Пружины

Здесь необходимо прыгать на пружинах для того, чтобы получить Primordial Ooze. Будьте осторожны, чтобы не натолкнуться на сосульки. Двигайтесь с уступа на уступ, пугая Нервов и разбираясь с пингвинами. По платформам заберитесь вверх, чтобы собрать все призы и напугать синего Нерва. Вернувшись к началу и отбиваясь от снежных людей, напугайте Нерва. Вернитесь в самое начало, используйте гейзер, чтобы подлететь вверх на уступ, и идите через дверь направо. Скачите через пропасть и уничтожьте пингвина на другой стороне. Наконец, войдите в комнату и подпрыгните для того, чтобы получить символ справа от двери, затем идите влево и напугайте желтого Нерва около пружин. Сохранитесь и выходите из уровня.

Гонка в Арктике

Вы должны взять 125 монет, но на сей раз это несколько отличается от предыдущих уровней. Вам придется очень хорошо постараться, чтобы собрать все монеты на углах и на высоте. На этом игра не заканчивается, вам придется еще вернуться в пройденные уровни для того, чтобы получить дополнительные медали.

Возвращение в городской парк

Идите к домику в парке и запрыгните на его крышу (помните, когда мы нажали кнопку в другом дворе, здесь открылась дверь?), после чего войдите внутрь хода. Выйдя на другой стороне трубы, вы попадете на ствол дерева, по которому необходимо взобраться, перепрыгивая катящиеся на вас бочки (еще их можно разбивать), а также провалы. Подойдя к первому, прыгайте не на край платформы впереди, а на ее

середину, так как она качается и может вас сбросить. После этого просто идите вперед, перепрыгивая препятствия. Добравшись до конца ствола, войдите в дверь и из комнаты, куда вы попали, езжайте вниз по дороге, собирая монеты. Если монеты собраны не все, вернитесь назад на лифте из нижней комнаты, предварительно напугав в ней красного Нерва. Как только все монеты будут собраны, вам дадут серебряную медаль. Свалитесь в провал на нижнем этаже и посмотрите ролик, на котором вам покажут, где находится последний Нерв. Напугав его, вы получите золотую монету.

Возвращение в Центр города

Сразу войдите в дверь, которая ведет в библиотеку, и далее следуйте на крышу. Добравшись до самой верхней точки (туда, где установлен батут, как вы помните), запрыгните на платформу вверх, уцепившись за ее край. Возьмите монету (серебряная медаль, если до этого вы собрали здесь девять монет) и напугайте красного Нерва, после чего идите к последнему (компьютер вам показал, где он находится) и завершите уровень.

Возвращение в Доки

Возьмите монету в тупике слева, подпрыгнув на батуте, и потом идите на маяк. С него прыгайте по ящикам до второго батута, и там также сможете взять монету, в этом уровне последнюю. Теперь заберитесь на мачту корабля и напугайте еще одного Нерва — получите золотую медаль.

Возвращение на Рыночную площадь

Пройдите вперед (возьмите слева в маленьком тупичке монету, если не сделали это раньше) и подпрыгните на первом батуте. Взяв несколько монет, напугайте Нерва. Отсюда прыгайте вперед на красную крышу и, собирая призы, идите налево, пока не найдете Нерва (и жизнь на крыше над ним). Собрав все монеты (проверьте все ящики в том случае, если чего-то не хватает) и получив серебряную медаль, идите в канализацию, к последнему Нерву. На этом уровень закончен полностью.

Возвращение к Сфинксу

Выбравшись из двери, идите к северо-востоку и используйте ускорение, чтобы подняться на холм. Скачите до конца, чтобы получить приз. Пройдите затем перед лапами Сфинкса, затем нажмите кнопку и на ускорении войдите в дверь, открывшуюся в стене. Идите вперед и, как только представится возможность, поднимитесь вверх по уступам. Прыгая по уступам, соберите призы и напугайте красного нерва. Преследуйте еще одного красного Нерва, напугайте его и возьмите последний приз, после чего выходите отсюда. Идите прямо от выхода, прыгайте на трамплин, чтобы напугать последнего красного Нерва здесь.

Возвращение в Оазис

Используйте ускорение, чтобы пройти вправо, и возьмите приз. Идите назад и при помощи двойного скачка запрыгните на уступ с красными кувшинами, затем идите к водопаду. Поднявшись вверх, скачите по деревьям и при помощи ковра достигните оранжевого Нерва. Потом скачите обратно и при помощи батута получите еще один приз. При помощи ковра напугайте последнего красного Нерва и войдите в пещеру, где, нажав кнопку, напугайте Нерва.

Возвращение в Усыпальницу

Идите по лестнице, используйте ускорение со скачком, чтобы получить приз. Заберитесь на лестницу и используйте большой скачок вправо, затем напугайте красного Нерва. Прыгайте назад и пройдите через отверстие в могилу. Уничтожив нерва, идите вниз по тропе и затем прыгайте по платформам направо, где напугайте еще одного Нерва.

Возвращение в Пирамиду

Идите вперед и влево, скачите по платформам при помощи ускорения, чтобы взять предмет. Вернитесь назад и используйте батут для того, чтобы добраться до дерева, где испугаете красного Нерва. Нажмите кнопку, чтобы сменить расположение ловушек, и испугайте еще одного нерва, после чего также поступите еще раз.

Возвращение в Сахарную Лачугу

Идите прямо, поднимитесь на крышу лачуги и испугайте красного Нерва. Спрыгните в дымоход, поднимитесь вверх по лестнице и скачите по платформам, чтобы получить предмет. Вернувшись назад, используйте батут, чтобы получить еще один приз.

Возвращение к Фуникулеру

Идите в фуникулер и поднимайтесь вверх, где прыгайте на вторую платформу справа, подпрыгните на батуте и получите приз. Испугайте красного Нерва, спрыгивайте и идите назад к подъемнику. Снова езжайте вверх и на сей раз испугайте Нерва позади фуникулера.

Возвращение на Айсберг

Идите назад и влево, получите приз и вернитесь тем же путем. Пройдите вниз, подпрыгните на батуте и поднимитесь на платформу, где испугайте красного Нерва. Идите в ангар, преследуйте еще одного Нерва, напугайте его и выходите.

Возвращение на Пружины

Идите влево, используйте гейзер, чтобы добраться до уступа. Идите вправо, прыгайте через пропасть и уничтожьте пингвина. Идите на батут в следующей комнате, который отправит вас на уступ. Двигайтесь по нему и испугайте красного Нерва. Используйте гейзер рядом и трамплин, чтобы добраться дальше и получить еще один приз. Собрав оставшиеся призы и напугав всех нервов, вы с успехом закончите игру.

