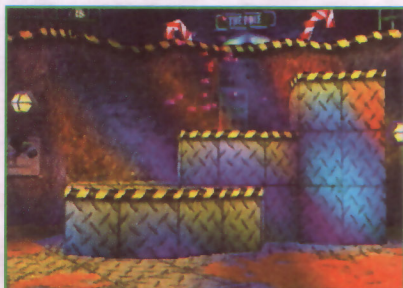


Gex 3D: Deep Cover Gecko

Итак, злобный Рез не погиб в прошлой части игры, а вернулся, чтобы отомстить Гексу за свое поражение. Для выполнения данной цели он взял в заложники красавицу-суперагента. Естественно Гекс не может все так оставить и отправляется в мир телевидения в новой части приключенческой игры **Gex: Deep Cover Gecko**. Нам же предстоит помочь этому симпатичному ящеру достичь его заветной цели.

Mission Control.

Материализовавшись в телепортаторе, сразу заберите *пульт на лестнице* и направляйтесь в проход с названием **Wreck**



Room. В первом зале запрыгивайте на платформу с зеленой лапой и затем бегите в открывшуюся пасть. Во втором зале заберите *две зеленых лапки на ступенях* справа и слева от вас и уничтожьте тренировочных врагов. Покончив с врагами, бегите в следующий зал. В этом зале поговорите с Альфредом и запрыгивайте на первую платформу. Теперь, используя двойной прыжок, перепрыгните на выступ справа от вас, чтобы взять золотую монету. Затем при помощи платформ, которые будут выдвигаться из пола одна за одной, доберитесь до верха. Заберите на выступе



в левом углу зеленую лапку и идите в следующий зал. Здесь вам предстоит подняться наверх, используя двойной прыжок. Но не спешите. Для начала пройдите налево и заберите *зеленую лапку на камнях над водой*. Теперь можете смело подниматься. Забрав зеленую лапку в правом углу, продолжайте ваш путь в финальный зал поло-



сы препятствий. В этом зале для начала спуститесь вниз и заберите *зеленую лапку, висящую над водой*. Теперь поднимитесь обратно и, поговорив с Альфредом, прыгайте на первую платформу. Для того что-



бы допрыгнуть, необходимо использовать удар-карате. Пропрыгав по трем платформам, доберитесь до другого конца зала и заберите *пульт*, чтобы вернуться в

Mission Control.



Вернувшись в **Mission Control**, бегите на второй этаж и возьмите за стеклами *зеленую лапку и золотую монету*. Теперь идите в дверь с табличкой **Clueless**. Ударьте



хвостом *каменную голову* в углу, и книжный шкаф отъедет, открывая путь к еще



одной *зеленой лапке*. Затем поднимитесь наверх и, переключившись на вид от первого лица, посмотрите на *синюю картину* на стене. Таким образом Гекс превратится



в Дракулу. Теперь вы сможете забрать *зеленую лапку и золотую монету* на выступах рядом со входом. Для этого используйте двойной прыжок таким образом, чтобы оттолкнуться от спинки одного из кресел в углах наверх, а затем расправляйте крылья и летите на выступы. Можно возвращаться в главный зал. Вернувшись, сно-



ва переключитесь на вид от первого лица и посмотрите в центр зала. Именно там висит 10-я лапка. Пройдите до двери с таб-



личкой **Funky Town** и запрыгните наверх. Теперь исполняем на бис двойной пры-

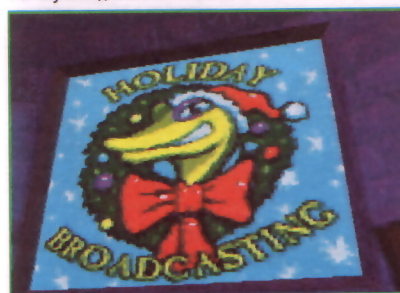


жок с полетом. Ну вот, здесь мы все собрали, настала пора идти в дверь с табличкой **The Pole**. Оказавшись там, прыгайте в первый уровень.

Holiday Broadcasting — Totally Scrooged

(необходимо: 1 пульт).

Сразу хотелось бы сказать, что в каждом обычном уровне можно собрать 4 пульта (3 с заданий и 1 за 100 собранных на уровне мушек), 10 лапок и 3 монеты.



Задание 1: Создать пять ледяных скульптур.

Бегите вперед через ворота и сразу прикончите врага, кидающего в вас снежки, иначе он вас все равно достанет. Теперь идите налево на каток. Здесь догоните и забейте конькобежца, чтобы получить зеленую лапку, которая появится на санях неподалеку. Теперь идите направо от во-



рот и, поднявшись выше по склону, за домом вы обнаружите глыбу льда. Пара уда-



ров хвостом и первая ледяная фигура готова. Можно подниматься еще выше по склону при помощи зеленой коробки. С этой высоты вы сможете запрыгнуть на крышу дома и взять еще одну лапку. Отсю-



да по красно-белым платформам доберитесь до крыши соседнего дома и сделайте еще одну скульптуру. После этого прыгайте в трубу и вы окажетесь внутри дома. На



шкафу возьмите монету и разбейте телевизор на столе для получения мухи с жизнью. Через камин вернитесь на крышу. Спрыгивайте вниз и бегите к пещере, рядом с которой висит добрая надпись **«Beware of Elves»** (Берегитесь Эльфов). Попад внутрь пещеры, разбейте ледяную скульптуру справа и бегите вперед. Забе-



ритесь наверх при помощи коробки и скиньте вниз ледяной куб с Рексом внутри. Подвиньте куб к костру, и Рекс оттаит. За это вы одновременно получите 3 жизни. Выходите из пещеры через проход, рядом с которым стоят солдаты. Оказавшись на улице, возьмите лапку слева за елками и прыгайте в воду. Под водой вы сможете обнаружить еще две лапки. Выбирайтесь



на центральный остров и при помощи ледяной глыбы перебирайтесь на берег справа от того, на котором вы были в начале. Справа от водопада возьмите лапку и поднимайтесь вдоль водопада на самый верх. Там возьмите еще одну лапку и соорудите еще одну скульптуру. Спускайтесь вниз и переезжайте на противоположный берег. Сделайте последнюю ледяную скульптуру и возвращайтесь в пещеру, где вы разморозили Рекса. При помощи уже знакомой коробки запрыгните наверх и возьмите пульт.

Задание 2: Уничтожить эльфов-сноубордистов.

Бегите в уже знакомую вам пещеру и через нее до озера. Переберитесь на противоположный берег озера, используя ледяные глыбы. При помощи подарочной ко-

робки заберитесь наверх, где на катке мирно катаются два чудака. Догоните и



прикончите каждого из них, чтобы ледяная глыба слева разбилась и вы смогли взять еще одну золотую монету. После этого идите в проход за катком. Оказавшись на сноуборде, уничтожьте первого эльфа и начинайте спуск. По правой стороне спуска будет идти серия серых ворот. В первых воротах возьмите зеленую лапку. Для получения третьей золотой монеты вам необходимо проехать через все ворота. Также на левой стороне склона располагаются три деревянных забора. Над одним из них в прыжке можно взять зеленую лапку. Прикончите оставшихся четверых эльфов и, если вы проехали через все серые ворота, возьмите в конце спуска золотую монету. Теперь можно забирать пульт.

Задание 3: Уничтожить Злого Санта-Клауса.

Проходите в ворота и идите к входу в пещеру, но не заходите туда, а *поднимитесь*



по уступам наверх. Здесь вас будет поджидать Злой Санта. Взяв зеленую лапку, при-

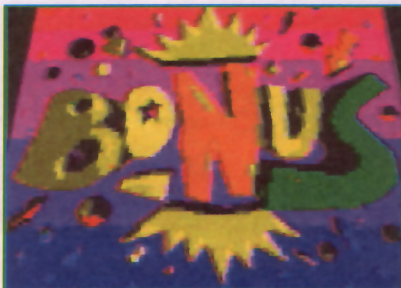


готовьтесь к бою. Он будет бросать в вас подарками, а вам необходимо отбивать их обратно. Попав в Санту 3 раза, вы уничтожите его. После этого спускайтесь вниз и бегите в другой конец этой части уровня. Там заберитесь на самый верхний уступ. Пробежите вдоль стены до телевизора и возьмите пульт.

Пульт за 100 мушек.

Для того, чтобы собрать **100** мушек, обратите особое внимание на: врагов, пингинов, солдат, почтовые ящики, прыгающие подарочные коробки и крыши домов. Все это тоже дает мушки.

Бонус-уровень 1
(необходимо: 2 золотые монеты).



Этот уровень находится в той же комнате, что и предыдущий. В нем вам необходимо позвонить в 10 колоколов. При этом вам



дается изначально 2 минуты времени. На первой поляне есть 3 колокола: два на земле и один на дереве. Позвонив во все три, *поднимайтесь вверх по склону*. Будьте внимательны, поскольку если в вас попадет пустая банка, то вы упадете в самый



низ, так что лучше эти самые банки перепрыгивать. Забравшись на вторую поляну, вы обнаружите еще три колокола и дополнительное время в размере 20 секунд. Закончив с колоколами на этой поляне, поднимайтесь еще выше. На последней поляне расположились 4 колокола: 2 на земле и 2 на деревьях и дополнительное время. Позвонив в оставшиеся колокола, вы получите дополнительную жизнь, код для последующего ввода в сейфе (естественно когда он будет открыт), и в центре зала в **Mission Control** появится табличка с красной лапкой.



Вернувшись в главный зал **Mission Control**, заберите эту табличку, и откроется дверь с красным знаком. После этого поднимайтесь наверх и идите в дверь с табличкой **Clueless**. Забегайте по дорожке к телевизору и прыгайте в него.

Mystery TV — Clueless in Seattle
(необходимо: 3 пульта).



Задание 1: Пройти через лабиринт.

Оказавшись на уровне, бегите вперед в следующую комнату. Там убейте охотника и продолжайте свой путь прямо. В следую-



щей комнате обойдите бассейн и, взяв зеленую лапку, идите дальше. Ну вот вы и оказались в лабиринте. Разбивайте чек-поинт и бегите налево. Убейте охотника и возьмите зеленую лапку в нише слева. Бегите дальше до развилки, на которой надо повернуть налево. Пробежите по проходу до конца, по пути прикончив двух охотников. В длинном коридоре идите прямо, убейте очередного охотника и в конце возьмите еще одну зеленую лапку. Вернитесь немного назад и поверните в проход



с огромным медведем. Убейте этого громау и спокойно возьмите пульт.

Задание 2: Разбить 3 бака с кровью. Опять!

Снова идите в лабиринт. Там идите налево и на развилке — прямо. Дойдя до конца, поверните налево и сразу за углом ударьте каменную голову. Вернитесь в комнату с камином, где вы встретили первого



охотника. Здесь книжная полка отъехала, открывая путь в темную комнату. Заходите туда, возьмите зеленую лапку и ударьте хвостом по рубильнику. Итак, Гекс снова превратился в Дракулу. Бегите в главный



зал и поднимайтесь по лестнице вверх. Прикончите два ходячих монитора и заходите в комнату. Для начала запрыгните на шкаф рядом с кроватью, а затем перелетите с него на верх этой самой кровати, чтобы забрать зеленую лапку. Можно возвращаться в главный зал. Однако теперь внизу бродят два медведя. Ударьте по каменной голове, чтобы появилась зеленая



лапка и включился десятисекундный таймер. Теперь перелетайте на люстру, а с нее в то место, где находится лапка. Если не успеете вовремя, то лапка пропадет и придется повторять процедуру. Взяв лапку, возвращайтесь наверх и снова летите на люстру. В нишах напротив вашей позиции находятся баки с кровью. Залетите в каждую нишу и разбейте все три бака. В



результате внизу откроется дверь, за которой находится пульт. Спускайтесь к нему, но не спешите его брать. В нишах по обе стороны от телевизора можно пожить жизнью. Ну а теперь можно и пульт взять.

Задание 3: Найти и пройти три мини-игры.

В центральном зале поднимитесь в комнату наверху и ударьте каменную голову. После этого в комнате с камином выдвинется книжный шкаф, по которому можно будет забраться наверх. Спускайтесь вниз и, убив двух медведей, идите в следующую комнату. Нейтрализовав охотника, встаньте в районе нарисованной на полу лупы и, переключившись на вид из глаз, посмотрите на голову лося. Таким образом вы



попадете в первую мини-игру. В этой мини-игре вам необходимо убить десять блох. На все про все у вас будет 45 секунд, поэтому действуйте быстро. Сначала убейте трех блох у того места, где вы появились. Затем идите налево, прикончите еще двух блох и в районе уха залезайте наверх. Там своей горькой участи ожидают очередные три блохи. Покончив с ними, спуститесь с другой стороны головы и, прибив оставшихся паразитов, возвращайтесь к тому месту, где вы начали. Там вас будет ожидать монета. Возьмите ее и вы автоматически покинете мини-игру. Также в этой мини-игре есть прикольный секрет: когда вы находитесь на самом верху головы, посмотрите в сторону, противоположную носу. Вы должны видеть висящие в пустоте телевизоры. На самом деле они не



висят, а стоят на платформе черного цвета, до которой можно допрыгнуть, используя удар-карате. Там же вы можете увидеть мемориальную доску клана Гекса. Выйдя из первой мини-игры, направляйтесь в комнату с клетчатым полом. В этой комнате, являющейся кухней, убейте охотника и медведя, возьмите лапку на столе в центре и, встав перед умывальником, посмотрите на него. Это вторая мини-игра, в которой надо разбить под водой пять пузырей. На это дается тоже 45 секунд. Разбивая пузыри, не забывайте, что воздух ограничен, поэтому всплывайте на поверхность. После уничтожения последнего пузыря, поднимитесь на поверхность и заберите монету. Также не забудьте взять под водой очередную зеленую лапку. После победы вернитесь в комнату с камином и

по шкафу заберитесь наверх. Идите в следующую комнату, убейте медведя и подойдите к экранам в правом углу. Включите их все при помощи удара хвостом, и на противоположной стене комнаты откроется секрет с лапкой. Возьмите эту лапку и, встав на бильярдный стол, посмотрите вниз. В этой третьей и последней мини-игре вам необходимо разбить **7** бильярдных шаров, чтобы получить монету. Также в лузе за одним из шаров с номером **10**



находится лапка. Времени опять же дается **45** секунд. После выигрыша выходите из комнаты и берите пульт.

Пульт за 100 мушек.

Здесь все относительно просто: убивайте всех врагов и обшаривайте все комнаты и лабиринт. Также на дне бассейна расположились **4** мушки.

Бонус-уровень 2.
(необходимо: **5** золотых монет).



Этот уровень находится под лестницей, там где вы открывали шкаф при помощи каменной головы и брали лапку. Здесь все очень просто. Вам надо уничтожить пятиреш эльфов-сноубордистов. Никаких проблем не должно возникнуть, учитывая то, что внизу под своеобразными ледяными мостами находятся дополнительные **30** секунд. За этих эльфов вы получите дополнительную жизнь и код для сейфа.

Секретный уровень 1.

Секретных уровней в игре всего четыре, и служат они для открытия сейфа. В этот



уровень можно попасть, если ударить хвостом по трем большим компьютерам в главном зале **Mission Control**. После это-



го в стене повернется картина, открывая проход к секретному уровню. Внутри уровня необходимо найти **50** мушек за **3** минуты. Главное внимательно смотреть по сторонам и не забывать, что мушки можно выбивать из голубей (причем **3** штуки), каталки с Хот-Догами и автомата по продаже газированной воды **Gex**. После сбора всех пятидесяти мушек, возьмите ключ для сейфа в форме щита.

Теперь настало время идти в следующий мир. Выходите из **Mission Control** через дверь с табличкой **Lake Flaccid**.

Lake Flaccid.

Сразу после материализации в этом мире идите направо. На песке на берегу разбейте маленький замок, чтобы получить зеле-



ную лапку. Идите дальше, заберитесь на один уровень выше, а затем, используя деревянный туалет, еще выше. Теперь идите вдоль стены до конца и перепрыгивайте на своеобразную нефтяную вышку, чтобы

забрать еще одну лапку. С вышки прыгайте на следующий уступ. Идите по нему до конца и, используя двойной прыжок, переберитесь в пещеру с золотой монетой.



Взяв монету, спрыгивайте вниз и разбейте еще один замок на песке. После получения лапки идите к обломкам пиратского корабля и заберитесь на них. Взяв лапку, спускайтесь оттуда и плывите к плавающей на поверхности воды покрывке. Зап-



рыгивайте на нее и забирайте лапку. Теперь найдите лодку с Алфредом и залезайте на нее. Когда лодка будет проплывать вдоль скалы, рядом с которой над водой висит лапка, подпрыгивайте и хватайте ее. После этого плывите к водопаду и заходите в проход за ним. Там вы сможете взять две лапки за мешками с песком. Выходите обратно и поднимайтесь на самый верх к железнодорожным путям. Над ближайшим к вам заколоченным проходом висит лапка. Взять ее можно при помощи двойного прыжка. Теперь идите на качающиеся мостики. Под вторым мостиком висит последняя лапка. Чтобы ее взять, необходимо спрыгнуть с этого моста и в полете ударить хвостом. Снова заби-



райтесь наверх и теперь уже переходите на другой берег. Идите налево и при помощи двойного прыжка перебирайтесь к золотой монете. Возьмите ее и возвращайтесь к мосту. Для того чтобы получить последнюю монету вам надо запрыгнуть



наверх. Для этого необходимо совершить двойной прыжок таким образом, чтобы второй этап прыжка попадал на стоящую рядом вагонетку. После этого спокойно берите монету. Теперь осталось только одна вещь — собрать 100 мушек и получить пульт. Здесь есть некоторые нюансы. Во-первых, если вы зайдете в ближайшую пещеру, то обнаружите завал, за которым скрываются несколько ходячих мониторов. Естественно необходимо этот завал расчистить. Для этого выходим из пещеры и идем по тропинке мимо кактусов до конца. Там забираемся на уступ и бьем по рычагу. Завал расчищен. Во-вторых, слева



от входа в этот мир есть зеленый распределительный щит. Разбейте его дверцу и зайдите внутрь. Таким образом вы окаже-



тесь на ринге наверху где тоже есть один враг. Теперь можно беспрепятственно со-

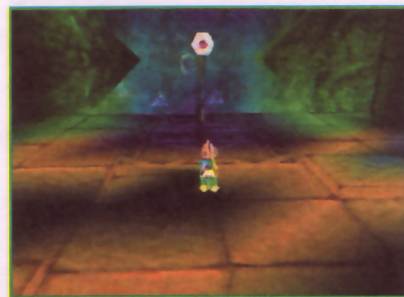
бирать мушек. Надо лишь помнить, что мушки выбиваются из пальм, сундуков и врагов, и что в пирамиде, разбитом корабле, за водопадом, над ним и в пещерах тоже можно их найти. После получения заветного пульта, отправляйтесь на уровень в пирамиде.

Tut TV — Holy Moses!
(необходимо: 5 пультов).

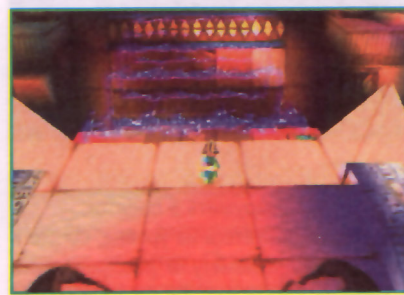


Задание 1: Найти 3 посоха Ра.

В начале уровня идите направо в первый проход. Там уничтожьте мумию, которая оставит после себя первый посох. Также заберите монету за водопадом. Выходите



из этой комнаты и идите на противоположную сторону зала. Там заходите в проход и, взяв монету, поднимайтесь вверх на лифте. В конце коридора уничтожьте жреца. В результате в центральном зале появится энергетический мост. Берите лапку, возвращайтесь обратно и поднимайтесь по центральной лестнице к этому



самому мосту. Идите по мосту в длинный извилистый коридор. Доберитесь до конца коридора и разбейте чекпоинт и телеви-

зор с красной мухой. Теперь съешьте муху и, переключившись на вид от первого лица, стреляйте в гигантского паука. Когда



паук откинется, появятся платформы. Перепрыгивайте на уступ, где находился паук и берите лапку. Затем идите в пещеру слева, туда где стоит найденный вами посох. Приблизьтесь к правой стене и при помощи выезжающей платформы запрыгните на липкую стену. По ней ползите строго вверх, не сворачивая направо. Таким образом после нескольких изгибов она приведет вас к еще одной мумии. За-



бейте мумию и возьмите второй посох. Теперь идите направо и, забрав монету, спуститесь немного вниз до очередного чекпоинта. Теперь используйте крутящиеся платформы чтобы перебраться на следующую липкую стену. Не забудьте по пути схватить лапку. По этой стене ползите вверх и направо. Далее используйте еще одну платформу и переберитесь на третью стену. По ней заберитесь на самый верх и пробегите по коридору до конца. Забив жреца, возьмите лапку и проходите в дыру за водой. Пробежите по коридору, избегая контакта с головами, и добери-



тесь до трещины в стене. Зайдя туда, убейте мумию и заберите третий посох и лапку. Теперь возвращайтесь в зал с посохами. Теперь в стене напротив входа есть трещина. Заходите в нее и берите лапку и пульт.

Задание 2: Освободить духов из трех Потерянных Ковчегов.

Идите от входа налево и заходите в комнату с лифтом. Поднявшись наверх, убейте жреца, и откроется первый ковчег. Возвращайтесь в главный зал и идите по лестнице наверх. Перейдите через энергетический мост и пробегите по коридору до конца. Убейте паука на другом берегу уже известным вам способом. Затем перебирайтесь на берег слева и в следующей комнате снова поднимайтесь на самый верх. В конце коридора наверху убейте второго жреца для освобождения духов из второго ковчега. После этого прыгайте в дыру в стене. По следующему коридору бегите до конца, избегая контакта с головами. В огромном зале с разломами на



полу вы обнаружите последнего жреца. Кончайте с ним и забирайте выехавший пульт.

Задание 3: Проехать на верблюде в древний храм.

Снова повторите путь к огромному пауку. Убейте его и идите в пещеру справа. Там вас ждет верблюд. Садитесь на него и переезжайте через зыбучие пески. Оказавшись в следующей комнате, залезайте на липкую стену и ползите по ней налево. Там в небольшом закутке возьмите лапку.



Спрыгивайте вниз и снова залезайте на стену, но только теперь ползите направо и по серии платформ доберитесь до второго этажа. Там возьмите лапку и идите вдоль стены направо. В прыжке подберите еще одну зеленую лапку, а чуть дальше и последнюю. Затем спрыгивайте на крутящуюся платформу, а с нее перепрыгивайте на последнюю липкую стену. Забравшись на самый верх храма, заберите пульт.

Пульт за 100 мушек.

Во-первых, в самом начале уровня, слева от того места, где вы появились, располагается телефонная будка с мушками внутри. Во-вторых, в углу главного зала и в древнем храме есть каталки Хот-Дог, из которых можно выбить по 6 мушек. И в-третьих, если, проехав на верблюде, вы войдете в храм, то назад вернуться вы уже не сможете, так что оставляйте это место на самый конец сбора мушек.

Бонус-уровень 3 (необходимо: 8 золотых монет).

Этот бонус-уровень находится в пирамиде. Для того чтобы разбить решетку, нажмите на четыре платформы с зелеными знаками на полу. Сам уровень аналогичен бонус-уровню 2, но только в начале дается 1 минута 30 секунд. По окончании уровня вы получите дополнительную жизнь и код для сейфа. После окончания выходите из пирамиды и идите в пещеру за водопадом. Там запрыгивайте в следующий уровень.

Army Channel — War is Heck (необходимо: 7 пультов).

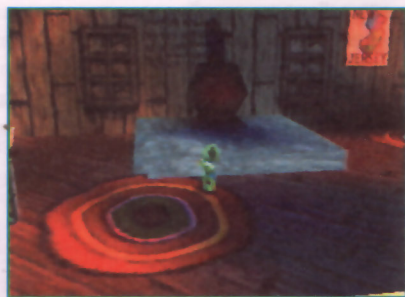


Задание 1: уничтожить прожектора, разрушить 5 палаток.

Как только окажетесь на уровне, бегите к ближайшему пулемету и расстреливайте прожектора на вышке. После этого разбивайте палатку рядом с ослепленной вышкой. То же самое повторите и с соседней вышкой и палаткой. После этого идите



дальше и заберитесь на бак с водой, чтобы забрать зеленую лапку. Будьте предельно внимательны и не наступайте на мигающие штуковины на земле — это мины! Спустившись с бака, зайдите в казармы слева. Подойдите к буржуйке у противоположной стены и ударьте по ней хвостом.



Таким образом откроется секретный проход в полу. Спускайтесь вниз и идите вперед. Первый поворот налево приведет вас к золотой монете. Возьмите ее и вернитесь в главный коридор. Пройдите по нему до конца, чтобы забрать зеленую лапку. После этого возвращайтесь наверх и выходите на улицу. Продвигайтесь дальше, разбивая прожекторы и уничтожая палатки. В конце из четвертого пулемета кроме прожекторов уничтожьте еще и часового. Как только



все пять палаток будут стерты с лица земли, вернитесь назад и возьмите сброшенный с вертолета пульт.

Задание 2: Разрушить город, найти пять ящиков с патронами.

Со старта идите в ворота, обозначенные двумя знаками. Оказавшись в городе, запрыгивайте в танк. Теперь надо найти все



ящики. Для этого разрушайте каждое здание, которое можно уничтожить. Также помимо пяти ящиков вы сможете найти еще четыре лапки и одну золотую монету. Когда все пять ящиков будут найдены, бегите к зданию в центре города, которое не разрушается. Запрыгивайте на крышу при



помощи *покрышки*, впаянной в стену. Оказавшись на крыше, берите пульт.

Задание 3: Выжить в окопах, украсть секретные планы.

Уничтожая прожекторы на вышках, бегите вперед пока не доберетесь до здания, рядом с которым стоит часовая. Заходите в дверь и вы окажетесь в зоне боевых действий. Возьмите лапку на деревянной платформе и расстреляйте из пулеметов близлежащие прожекторы. Будьте осторожны, поскольку на парашюте десантируется ручная граната. Затем бегите впе-



ред и прикончите двоих часовых. Рядом с левым часовым располагается чекпоинт, разбейте его. Залезайте на деревянную стену и берите *золотую монету*. После этого спрыгивайте вниз и бегите к вышке слева, на которой висит только один прожек-



тор. Из пулемета расстреливайте фонари на вышке напротив, а затем из пулемета на противоположной стороне и этот одинокий прожектор. Рядом с правой вышкой в окопе лежит лапка. Продолжайте движение вперед и в окопе рядом с центральной вышкой возьмите еще одну зеленую лапку. Теперь идите до конца зоны боевых действий и заходите в здание с табличкой **Command Center**. Расстреляв из пулемета часовых, *возьмите лапку и секретные*



планы. Выходите на улицу и забирайте честно заработанный пульт.

Пульт за 100 мушек.

Главное здесь не забыть, что мушки есть и в домах в городе. В остальном просто бегите и собирайте.

Бонус-уровень 4. (необходимо: 11 золотых монет).



Этот уровень располагается в соседней комнате от **Army Channel**. Задачей на этом уровне является уничтожение десяти танков противника. Изначально на это дается 2 минуты. В самом начале уровня, находясь еще в канаве, возьмите за углом

десятисекундный бонус. Теперь поднимайтесь по наклонной дороге вверх. Продвигаясь вперед, уничтожьте 4 танка противника и, разрушив здание, возьмите десятисекундный бонус. После этого заезжайте на платформу в конце пути и стреляйте в *цель на стене*. С движущейся плат-



формы переберитесь на скат и уничтожьте еще один танк. Теперь езжайте налево. На площади со статуей разберитесь с шестым танком и возьмите бонус время. Теперь по серии движущихся платформ переезжайте на вторую площадь, по пути не забыв забрать время. Седьмой танк должен получить по заслугам. Взяв бонус время, разбейте четыре цели на стенах, чтобы активировать платформы. По этим синим платформам езжайте дальше. Опять площадь со статуей, танком и временем. Покончив с этим горе-танкистом, продолжайте путь и настигайте оставшиеся танки. Все, уровень пройден. Вы получаете жизнь и код.

Ну что же, настало время побывать на ди-ком западе. Выходите из пещеры и поднимайтесь наверх к мосту. Переходите на другую сторону и заходите в шахту.

Western Station — The organ trail (необходимо: 9 пультов).



Задание 1: Найти золотоносный остров. Идите вперед и садитесь на *осла*. Осел в этом уровне просто необходим. Во-первых, это отличное средство передвижения, а во-вторых, на склоны со следами копыт можно забраться исключительно сидя на этом благородном животном. Подними-



тесь по склону и скачите направо. Проехав деревянный мост, остановитесь рядом с ездящими вагонетками и слезайте с осла. Теперь запрыгивайте на первую вагонетку и переезжайте на первый остров. Там прикончите привидение и прыгайте на



следующую вагонетку. Далее следует еще одна вагонетка, с которой вы попадете на золотоносный остров. Здесь спокойно заберите пульт.

Задание 2: Найти пять карт одной масти. Снова садитесь на осла и ездите до вагонеток. Там возьмите первую карту и лапку



между кактусами. Езжайте дальше до чек-пойнта. Оставив осла, идите сквозь водопад в секретную пещеру. Возьмите находящуюся там лапку и выходите обратно. Сев на осла, поднимитесь по склону, не забыв прихватить очередную зеленую лапку. Езжайте дальше пока не доберетесь до кидящегося *головы скелета*. Для того чтобы его убить, необходимо отбить летящую голову обратно. Разобравшись со скелетом, идите в пещеру прямо по курсу. Убив привидение, посмотрите назад и вы увидите лапку. Взяв ее, перепрыгивайте на



рельсы и по ним доберитесь до следующей площадки. Стоящий на ней скелет не должен больше существовать. Разобравшись с ним, возьмите лапку и езжайте дальше. Перепрыгивая с острова на остров, доберитесь до другого берега. По пути не забудьте взять карту. Покинув пещеру, осторожно заберитесь по склону наверх. Оставьте осла стоять у обрыва, а сами по золотой стене переползайте на другую сторону. Там нажмите на рычаг и возвращай-



тесь обратно. Сев на осла, прыгайте на вагонетку, а затем и на другую сторону. Поднимайтесь по очередному склону и вы окажетесь на кладбище. Убив два привидения, спускайтесь в *первый склеп* по ходу движения и забирайте карту и лапку за ко-



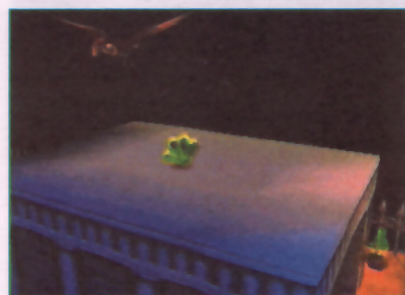
лонной (ее не видно). Поднимайтесь наверх и проделывайте такую же операцию со вторым склепом. Теперь в пространстве между двумя склепами перемахните через забор (естественно не на осле) и с самого края посмотрите вниз. Вы должны видеть *рельсы внизу*. Спрыгивайте на них и забирайте две лапки и монету. Спрыгнув вниз, снова проделайте путь до обрыва, где вы включали вагонетку. Посмотрев



вниз вы должны увидеть рельсы. Падайте прямо туда, берите последнюю карту и забегайте туда, куда уходят рельсы. Там убейте скелета и привидение и возьмите монету с пультом.

Задание 3: Забраться на гору.

Уже известным вам путем доберитесь до кладбища. Проехав его насквозь, поднимитесь еще выше. Попав на постоянный двор, не спешите брать заветный пульт, а обойдите забор по краю обрыва. Вы увидите, что на крыше первого склепа есть *зеленая лапка*, а на крыше второго — золо-



тая монета. Забрав оба предмета (придется проделать путь дважды), поднимитесь на постоянный двор и заберите в стойлах лапку. Теперь берите пульт.

Пульт за 100 мушек.

Обратите особое внимание на кур. Из каждой курицы выбивается одна мушка, но поскольку их много можно забыть ударить какую-либо из них. Поэтому настоятельно рекомендуется лупить их, пока не будете уверены, что все куры получили свое. В остальном это простое собирание мушек.

Бонус-уровень 5
(необходимо: 14 золотых монет).

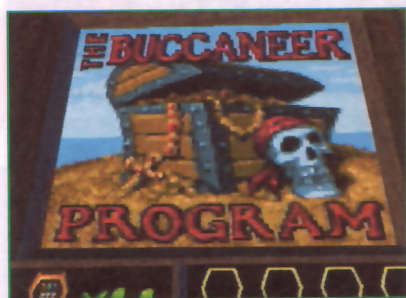
Чтобы попасть на этот уровень, необходимо взорвать завал и пройти до конца по длинному туннелю. На уровне необходимо разбить десять ящиков с курами. В начале дается 2 минуты времени. В начале разбейте четыре ящика и возьмите бонус-время. Теперь поднимитесь по склону и



езжайте направо. Перемахнув через пропасть, доберитесь до моста, по пути разбив еще два ящика. Переходите через три моста (будьте осторожны: на двух мостах не хватает досок) и разбейте по пути два ящика. Ну а теперь добейте остальные. По окончании уровня вам дадут жизнь и код для сейфа.

Теперь настало время поиграть в пиратов. Идите в обломки пиратского корабля и спускайтесь в самый низ.

The Buccaneer Program — Cut Cheese Island (необходимо: 11 пультов).



Задание 1: Пройти Стену Смерти.

Появившись на уровне, посмотрите на стену слева и выдвиньте бочку из ниши, чтобы взять золотую монету. Теперь заползайте на небольшой выступ. Когда вы нажмете на рычаг, появится пушка. Спускайтесь вниз и двигайте большую бочку к выступу с лапкой. По бочке запрыгивайте наверх и, взяв лапку, спускайтесь к пушке. Из пушки необходимо подстрелить оба глаза огромного черепа. После этого череп откроется и вы сможете пройти дальше. Возьмите лапку справа и бегите вперед.



В конце зала вас поджидает скелет. Его лучше всего убивать при помощи удар-карате. Теперь забирайтесь по липкой стене



не наверх. Хвостом раскрутите вертушку и по мосту перебегите на платформу у противоположного борта. Там возьмите лапку и возвращайтесь обратно (естественно через палубу внизу). Когда опять окажетесь на платформе с вертушкой, перемахните на соседнюю платформу, используя удар-карате. После активации чекпоинта прыгайте еще дальше. Здесь снова раскрутите вертушку и по мосту бегите дальше. На следующей платформе нажмите на рычаг и по липкой стене переползайте выше. Из стоящей там пушки подстрелите двух скелетов на другой стороне. Опять же по липкой стене вернитесь обратно. Теперь наступает ответственный момент. Раскрутите вертушку и бегите по мосту, причем ваш последний удар должен состояться, когда вы уже находитесь на мосту. Только в этом случае, используя удар-карате в конце моста, вы достигнете другой стороны. Правда есть и хороший момент — теперь появилась лестница. Прыгайте на бочку, когда она будет пролетать рядом с вами, а с нее на следующую платформу. Далее прыгайте до двери, берите лапку и заходите в дверь. Итак вы попали в зал со Стеной Смерти. Вам необходимо перебраться на другую сторону, минуя эту Стену. Итак, после очередного проезда Стены Смерти, прыгайте в ближайшую яму и берите лапку. Далее после каждого проезда стены перемещайтесь в следующую яму. Таким образом вы доберетесь до конца зала. Однако это еще не все. Посмотрите



на стену справа и вы увидите липкий участок. Запрыгивайте туда и следите за Стеной Смерти. Вам нужно перемещаться между небольшими углублениями в те моменты, когда Стена Смерти проехала. Так вам нужно проползти сначала вдоль одного борта, а затем и вдоль другого. В конце пути необходимо прыгнуть на верхнюю балку Стены Смерти и по ней перебежать в небольшую нишу, где спрятана золотая монета. После этого прыгивайте вниз,



снова пробегайте «полосу препятствий» и идите к бочке со взрывчаткой, на которой лежит платформа. Если ударить по бочке хвостом, то через пару секунд взрыв подкинет платформу вверх, так что необходимо за эти секунды запрыгнуть на эту самую платформу. Оказавшись наверху, возьмите лежащую на краю лапку и пульт.

Задание 2: Потопить четыре пиратских корабля.

Для начала доберитесь по уже известному вам пути до того места, где вы взяли первый пульт. Оттуда выходите через дверь на палубу. Теперь спуститесь в самый низ, где бродит одинокий скелет. Убив его, возьмите лапку и заходите по очереди в четыре



комнаты. Там вы должны подстрелить из наличествующих пушек плавающие в море кораблики пиратов. После того как все четыре корабля будут уничтожены, поднимайтесь наверх и бегите к носовой части судна. Пододвинув к стене бочку, заберитесь выше и возьмите лапку. Затем при помощи бочки со взрывчаткой поднимитесь к скелету и прикончите его. Теперь пред-

стоит провернуть очень опасную операцию. Для начала спуститесь к носовой части корабля и потихоньку идите по кокпиту вперед. По первой перекладине бродит крыса. Если она вас заденет, то вы упадете вниз, поэтому ее надо убить заранее. После этого на площадке в правой части перекладины возьмите лапку, а на аналогичной площадке в левой части — ухватитесь за канат. Съехав по канату вниз, возьмите пульт.



Задание 3: Съехать вниз к телевизору. Уже известным вам путем выходите на палубу и спускайтесь на один уровень вниз. Теперь поднимитесь по вантам на мачту и, используя раскачивающуюся бочку, переберитесь на платформу с лапкой. Взяв лап-



ку, переберитесь на другую мачту. С обратной стороны мачты вы обнаружите липкую стену. По ней заползите наверх и при помощи бочки со взрывчаткой поднимитесь на самую верхнюю платформу. Убейте скелета и идите на другую сторону платформы. Там по канатам спуститесь к пульта, но не берите его, а идите к правому борту. За бортом есть площадки, которые приведут вас к золотой монете. Взяв монету, подни-



митесь на появившейся платформе наверх и возьмите пульт.

Пульт за 100 мушек.

Здесь особое внимание следует обратить на сундуки, стоящие на возвышениях. До них можно добраться, используя бочки. Также сундуки есть на самом конце кокпита и на мачтах. И еще одна вещь, которую хочется отметить, это наличие мушек не только в ямах в комнате со Стеной Смерти, но и в углублениях на стенах и на самом верху, где лежала золотая монета. В остальном задание приобретает оттенок убийства всего, что движется.

Бонус-уровень 6 (необходимо: 17 золотых монет).



Для того чтобы попасть на этот уровень, необходимо проползти по липкой стене внутри обломков пиратского корабля и нажать на рычаг. Внутри уровня вам предстоит найти и съесть 10 резиновых уток. В начале на это дается 2 минуты. Сходу спус-



кайтесь вниз, ешьте утку и берите бонус-время слева. Плывите налево и за водопадом вы обнаружите еще одну утку. Плыви-



те еще дальше и, съев третью утку, заплывайте в тоннель, по которому летят ядра. При выходе из тоннеля сцапайте четвертую «желтенькую» и заплывайте наверх. Проплывите немного направо и вы обнаружите пятую утку. Теперь плывите налево. По пути вы найдете оставшихся уток и бонус-время. В результате вы получаете дополнительную жизнь и код к сейфу (как обычно).

Секретный уровень 2.



Идите в **Lake Flaccid** наверх к мосту и заходите в заколоченную шахту. На этом уровне вам как обычно предстоит найти 50 мушек за отведенные 3 минуты. Главное здесь не торопиться и спокойно собирать все мушки. Хочу отметить, что в бассейне лежат 6 мушек. Когда соберете все мушки, берите ключ от сейфа в форме черепа. Теперь в этом мире остался только уровень с мини-боссом. Идите на боксерский ринг через зеленый трансформатор и запрыгивайте в телевизор.

WWGex Wrestling — Invasion of the Body Slammers (необходимо: 13 пультов).



Здесь надо победить зловещего рестлера на его собственном ринге. Для этого бегите вокруг него, пока он не проведет прием. После этого быстро подбегайте и бейте хвостом. Такую операцию надо повторить пять раз. После победы вы получите ключ от следующего мира, ну и соответственно почет и уважение самых знатных рестлеров мира (во всяком случае виртуального).



Продолжение. Начало в №5(14), май 1999.

GEX3D: DEEP COVER ГЕКСКО

WWGex Wrestling — Invasion of the Body Slammers

(необходимо: 13 пультов)



3 здесь надо победить зловещего рестлера на его собственном ринге **1**. Для этого бегите вокруг него, пока он ни проведет прием. После этого быстро подбегайте и бейте хвостом. Такую операцию надо повторить пять раз. После победы вы получите ключ от следующего мира, ну и, соответственно, почет и уважение самых знатных рестлеров мира (во всяком случае виртуального).

Ну что же, новый мир ждет нас. Выходите в **Mission Control**, а оттуда в ворота с табличкой **Slappy Valley**.

Slappy Valley

Появившись в этом мире, бегите через озеро прямо до упора и затем поверните направо. В траве лежит золотая монета **2**. Взяв ее, поднимайтесь на мост и бегите в следующую часть мира. Оказавшись там, про-

бегите слева от храма и возьмите зеленую лапку. Теперь найдите стеклянную пещеру с табличкой **Animenia**. Пройдите немного вправо и вы заметите стену, по которой можно заползти вверх. Теперь бегите к телепортеру **3** и прыгайте в него. Оказавшись внутри пещеры, возьмите лапку и монету и вернитесь обратно. Бегите в пещеру, освещенную факелами. Добравшись до озера, ныряйте в него и на дне подберите две лапки и монету. Бегите дальше и, взяв лапку, заползайте по стене вверх. Обойдите дерево и прыгните на низко висящий лист. С него переберитесь на лист повыше за лапкой **4**. Теперь заходите внутрь дерева. Заползите по стене вверх и оттуда посмотрите вниз. Вы должны увидеть очередную зеленую лапку на выступе у стены **5**. Прыгайте туда и, взяв лапку, возвращайтесь к храму. Зайдите внутрь храма и поднимитесь по разрушенной стене слева вверх. На крыше заберите две лапки, но не спешите спускаться. Если вы упадете вниз в самой середине крыши, то сможете забрать последнюю лапку. Теперь нужно только собрать **100** мушек и получить пульт. В этом мире сделать это очень и очень просто, поскольку почти все мушки находятся в виду. Главное, не забывать разбивать амфоры и



выбивать мушек из зайцев и маленьких роботов. После получения пульта идите в храм и прыгайте в уровень.

Mythology Network — Unsolved Mythstories

(необходимо: 13 пультов)



Задание 1: Отбить руки у пяти статуй.

В начале уровня бегите вперед и перелезайте через стену. Оказавшись на другой стороне, подзарядитесь на магическом постаменте **6** для получения сверхсилы. В таком состоянии Гекс способен двигать постаменты с крутящимися ободками и разбивать светящиеся элементы колонн. В данном случае вам необходимо подвинуть постамент до упора и с него перепрыгнуть на высокую колонну. Затем





предстоит прыжок на другую сторону реки через разваливающийся островок. Необходимо заметить, что островок разваливается неравномерно: сначала отваливаются куски по краям, а затем проваливается центральная часть. Таким образом у вас есть время для еще одного прыжка. Перебравшись на другой берег, перемахните через стену и бегите к развалинам храма. Там разбейте синий телевизор и вернитесь на ступеньки. Теперь ешьте муху, включайте вид от первого лица и стреляйте в скелет. В результате он превратится в ледяную глыбу 1. Пододвиньте эту глыбу к постаменту и с нее запрыгните наверх. Подзарядившись, бегите к дивану у храма и с него через серию островков перебирайтесь к местности с огромным деревом и колоннами. Разбейте светящиеся элементы у всех трех колонн и убейте при помощи двойного прыжка (работает только такой метод) маленький шлем с мечом. Теперь отбейте руки у первой статуи 2 и по колоннам заберитесь на самый верх. Для того чтобы попасть на другую сторону, вам необходимо дождаться, когда островки разъедутся на максимальное расстояние, и затем начать прыгать по ним. Делать это надо без остановок, иначе не успеете. В случае, если вы упадете, вы сможете вернуться назад по облакам. Самый быстрый способ передвижения по ним — двойные прыжки. Перебравшись на следующую поляну, поднимитесь наверх при помощи воздушного потока слева. Там разбейте еще одну статую. Теперь предстоит еще один (даже два) акробатический трюк. Сначала надо прыгнуть на островок, идущий вторым, а затем без остановки перебраться по двум оставшимся на выступ с телевизором и противной птичкой.

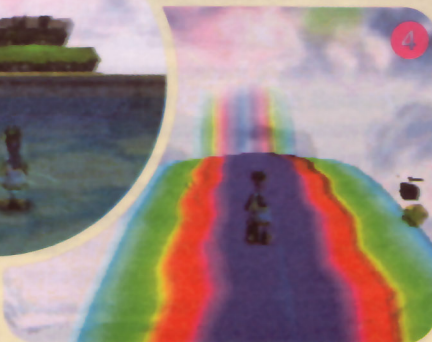
Покончите с птицей и совершите еще одну серию прыжков. Добравшись до территории с клетчатым полом, отбейте руки у третьей статуи и идите к быстро текущей реке с водопадом. Используя удар карате, переберитесь по качающемуся мосту 3 на другой берег и подзарядитесь на магическом постаменте. Быстро возвращайтесь обратно и передвигайте постамент с крутящимся ободом ближе к стене. С него вы можете запрыгнуть на стену и разбить четвертую статую. Теперь возвращайтесь обратно к храму и проделывайте уже знакомый трюк со скелетом. Заодно вы можете «подстрелить» лапку, висющую над одной из колонн перед храмом 4. Подзарядившись, разбейте все колонны вокруг храма. После этого обойдите храм справа и заберитесь на зеленый участок стены. Проползите вдоль всех стен и заберитесь на крышу. Там вас ждет последняя статуя 5. Разбивайте ее, спускайтесь вниз в храм и берите пульт.

Задание 2: Найти три золотых яблока

Уже известным вам методом переберитесь на остров с огромным деревом и колоннами. В режиме сверхсилы разбейте колонны. Запрыгивайте на самую нижнюю ветку дерева и, используя двойные прыжки, поднимитесь на самый верх. Здесь вас ждет первое золотое яблоко 6. Взяв его, спускайтесь с дерева и поднимайтесь по колон-

нам. Повторите путь к островку с птицей и телевизором. Теперь вам жизненно необходимо сохранить муху, полученную из телевизора, поэтому лучше убить врагов заранее. Взяв муху, подзарядитесь за качающимся мостом, подвиньте постамент и залезьте на стену. Теперь спрыгивайте с высокой стены на ту, где стоит чекпоинт. Оттуда заморозьте скелет и с его помощью попадите на находящееся рядом возвышение, на котором лежит лапка. С этого возвышения вы сможете попасть на второе дерево, где лежит, соответственно, второе яблоко. После этого спускайтесь вниз и идите вдоль реки. По пути вы сможете подобрать лапку и монету 7. Вернитесь назад тем же путем, используя двойные прыжки. Теперь идите снова на подзарядку и затем быстро обратно, на стену, затем вперед и вниз к большому постаменту. Сдвигайте его как можно дальше и идите на облака. Забрав там лапку, поднимайтесь по стене наверх. Теперь при помощи удара карате перепрыгивайте на стену острова со вторым храмом, не забыв в полете прихватить лапку. Обойдите храм с правой стороны и, опять же используя удар карате, перемахните через провал. Идите дальше и двойным прыжком от островка перепрыгивайте на остров с бассейном. По колонне заползите наверх и подзарядитесь на постаменте в центре бас-





сейна ①. Теперь бегите к отдельно стоящему пьедесталу и двигайте его по довольно извилистому пути. Вам необходимо поставить его между высокой колонной с золотой монетой и маленькой колонной. После этого залезайте наверх и берите монету. Теперь снова подзарядитесь и, используя островок, перепрыгивайте ко второму храму. Там подвиньте пьедестал так, чтобы он вышел из под крыши. Не теряя времени, прыгайте на него, затем на стену, потом через провал и, наконец, при помощи удара карате к светящемуся куску колонны ②. Разбив его, возьмите монету и спрыгивайте внутрь храма. Там убейте шлем, и за счет этого откроются ворота. Теперь с дивана прыгайте на островки и по ним до другой стороны храма. Там с помощью еще одного дивана поднимитесь выше и затем на крышу. С крыши вы увидите четыре островка, на одном из которых лежит лапка. Заберите ее и со стен храма прыгайте на перекрытие вокруг бассейна. По перекрытию идите налево. Перемахните сначала через один проем, затем через речку и, наконец, запрыгните на колонну, где лежит лапка. Теперь двойными прыжками поднимитесь по речке, заберите еще одну лапку и преодолите серию островков, чтобы добраться до третьего дерева. Есть два способа попадания на дерево: во-первых, можно при помощи удара карате подняться на воздушном потоке на обломок скалы, взять там синюю муху, заморозить скелет, забраться на крышу здания с флагом и перемахнуть на дерево; а, во-вторых, можно на воздушном потоке залететь прямо на вторую ветку снизу. Вам выбирать, каким способом воспользоваться, но в любом случае поднимитесь на самый верх и возьмите последнее яблоко. Теперь спуститесь вниз и на воздушном потоке описанным выше способом залетите на обломок скалы. Взяв муху, перемахните при помощи удара карате на скалу пониже. Затем по серии островков доберитесь до ступеней богов. Здесь заморозьте скелет и заберитесь на самый верх за пультом.

Задание 3: Дойти до телевизора в конце радуги.

Идите к тому месту, где находится третье дерево, и при помощи воздушного потока забейтесь на высоко поставленный бассейн ③. Теперь через три островка перепрыгивайте на радугу ④. Бегите по ней до конца, не забыв собрать оставшиеся две лапки, и берите пульт.

Пульт за 100 мушек

Проверяйте все деревья и кусты, убивайте всех ходячих и летающих врагов, ловите свиней, разбивайте амфоры, подлетайте на воздушных потоках, в общем делайте все, что можете, поскольку собрать здесь 100 мушек очень сложно из-за абсолютно дурацкого дизайна уровня.

Бонус-уровень 7 [109]

(необходимо: 20 золотых монет)



Чтобы попасть сюда, заберитесь на крышу храма и спрыгните на уступ внизу. Позвонить в десять колоколов, дано — минута тридцать,

по-моему, где-то это уже было! По окончании получаете жизнь и код к сейфу.

Fairytales TV — Red Riding in the Hood

(необходимо: 16 пультов)



Задание 1: Забраться наверх по бобовому стеблю.

Вначале развернитесь и возьмите лапку. Затем бегите по просеке до стебля и запрыгивайте на самый нижний лист. Далее по листьям доберитесь до деревянного мостика. На этом мостике есть синяя монета ⑤. Ударив по ней, вы активируете секретную золотую монету и таймер. Теперь быстро прыгайте на фиолетовый лист и берите лапку. Теперь еще выше по листьям, пока ни увидите кроны деревьев у начала уровня. Летите туда и берите золотую монету ⑥. Спускайтесь вниз и снова запрыгивайте на листья. По ним доберитесь





до места, где, по-видимому, пытались срубить стебель. Там активируйте чекпоинт и ударьте по синему овалу **1**. Так вы включите зеркало внизу, которое позволит вам быстро подняться к этому месту. Необходимо лишь посмотреть в зеркало с красного креста на земле. Теперь забирайтесь еще выше до коричневого обода. В районе зеленого телевизора посмотрите вниз и вы увидите зеленую лапку. Спрыгивайте на сиреневый лист и берите лапку. Вернувшись обратно, ударьте по монете, прыгайте на желтый лист, с него на фиолетовый и наверх. Пройдите маленькую комнату насквозь и поднимайтесь дальше. Когда увидите на стебле фиолетовую поверхность, прыгайте на нее и забирайтесь за второй золотой монетой **2**. Спуститесь обратно и



активируйте чекпоинт. На соседнем листе есть еще один синий овал. Ударьте его, и место перемещения из зеркала будет здесь. Теперь поднимитесь обратно к чекпоинту и переходите на тоненький стебелек. По нему пройдите до следующего листа и оттуда вы увидите три лапки, висящие в воздухе **3**. Летите так, чтобы взять все лапки, а затем вернитесь к месту начала полета по известному пути. Идите дальше по тонкому стебельку, пока не дойдете до следующего листа. Поднимитесь на стебелек выше и продолжайте идти. Когда дойдете до двух островков с лапками, возьмите эти самые лапки и перепрыгивайте на липкий участок центрального стебля. Заползите наверх и идите направо. Затем снова на липкую стену и опять на площадку. Таким образом доберитесь до темно-зеленого листа. С него перелетите на лист с телевизором. Активируйте синий овал и летите дальше. Со следующего листа перепрыгивайте на сиреневые листья и по ним доберитесь до чекпоинта. Теперь ударьте по синей монете на другом конце мостика и быстро прыгайте по желтым и сиреным листьям до следующего мостика. Там заберите



те золотую монету **4**. Также по пути не забудьте прихватить лапку. Теперь по сиреным листьям заберитесь наверх и возьмите пульт.

Задание 2: Разрушить домики трех поросят.

Залезайте по листьям на первый деревянный мостик. С него летите в сторону висящей в воздухе лапки **5** и возьмите ее. Приземлившись на острове, прикончите волка и разбейте домик из соломы. Убив выбежавшего поросенка, возвращайтесь к центральному стеблю и поднимайтесь до маленькой комнаты. Отсюда вы сможете спланировать на второй острове. Опять же убейте волка и, перебежав через деревянный мост, разбейте деревянный домик. Вернитесь обратно в комнату и поднимайтесь еще выше. В конце концов вы доберетесь к третьему острову. Опять волк и опять домик, но на этот раз уже каменный. Разрушив этот последний приют последнего поросенка, с чистой совестью идите через деревянный мост и берите пульт.

Задание 3: найти и потушить три свечи.

Забирайтесь наверх до коричневого кольца, опоясывающего стебель. Оттуда вы можете прыгнуть на лист с первой свечой **6**. Потушив свечу ударом хвоста, вернитесь на кольцо и пройдите по нему туда, где стоит зеленый телевизор. Если посмотреть вниз, то можно увидеть два сиреневых листа и лист со свечой. Спуститесь туда и потушите вторую свечу. После этого поднимайтесь еще выше до второго чекпоинта и перепрыгивайте на лист с синим овалом. Оттуда можно перелететь на лист с третьей свечой **7**. Потушив ее, спускайтесь к подножью стебля и берите пульт.

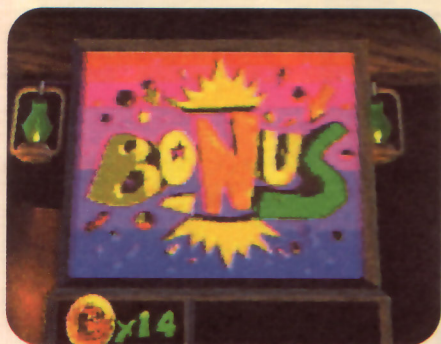
Пульт за 100 мушек

На этом уровне проверяйте все маленькие стебельки, липкие участки центрального стебля и выбивайте мушек из божьих коровок. Также не забудьте забрать мушек с перекладины огромного стула на самом верху.



Бонус-уровень 8

(необходимо: 20 золотых монет)



Абсолютная аналогия с бонус-уровнем 5. Только времени дается меньше. Снова получаете жизнь и новый код для сейфа.

Anime Channel — When Sushi Goes Bad

(необходимо: 19 пультов)



Этот уровень находится в стеклянной пещере с табличкой **Animenia**.

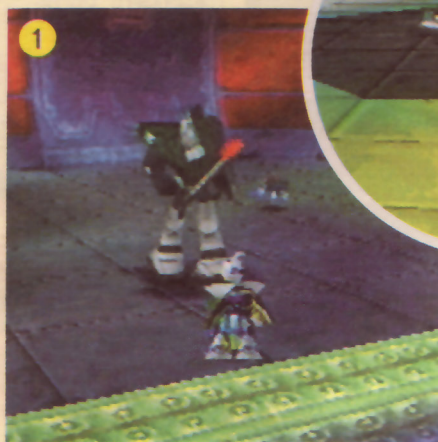
Задание 1: Уничтожить три колбы с протокультурой.

Спускайтесь вниз и идите в дверь справа. Пройдите по коридору с лучами лазера и в следующей комнате убейте робота ①. Запрыгивайте в воздушный поток и перелетайте в маленькую нишу в стене. Там возьмите лапку и выключите воздушный поток. Теперь спускайтесь на уровень ниже. В следующих двух комнатах уничтожьте японских девочек ② и роботов. В большом зале возьмите лапку и поднимитесь на лифте вверх. Теперь вам необходимо, используя платформы, добраться до другого конца зала. Учтите, что платформа, на которой вы стоите, не движется, а вторая платформа крутится вокруг нее. Когда переберетесь, нажмите кнопку, чтобы открыть дверь, и в следующей комнате выключите воздушный поток. Упав вниз, прикончите двух японок, а затем и двух роботов. Теперь идите в огромный зал. В центре зала появится огромный робот ③. Его надо убить, чтобы открылась дверь спра-

ва. Заходите в эту дверь и аннигилируйте робота и двух девочек. Силовое поле исчезнет. Берите лапку и разбивайте колбу ④. Надо же, робот появился снова. Убейте его еще раз, чтобы открылась соседняя дверь. Там разбейте вторую колбу и прибейте еще двух девочек. Теперь выходите в зал. На сей раз робот окружен четырьмя электрическими пушками, и у него между ног лежит монета. Берите монету и убивайте робота. Зайдя в третью комнату, возьмите лапку, нажмите на кнопку и разбейте колбу. Еще раз убив робота, вы откроете путь назад. На этом пути вам встретятся еще четыре японочки. Вернувшись к началу уровня, возьмите наверху пульт.

Задание 2: Деактивировать Разрушитель Планет.

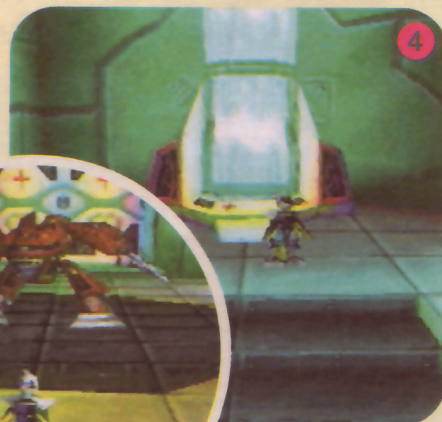
Спуститесь вниз и идите в дверь по центру. Зайдя внутрь, поднимайтесь по лестнице, избегая контакта с огнем. Наверху нажмите кнопку и поднимайтесь на подъехавшем лифте. Из следующего зала бегите по коридору до еще одного лифта. Лучше всего это делать по верхушкам огнеметов. Спуститесь вниз и пробегите по коридору до следующего лифта. Снова вниз и снова в конец коридора. Возьмите лапку и активируйте переключатель ⑤. Теперь возвращайтесь к большому лифту и езжайте дальше. Поднявшись к Разрушителю, запрыгивайте на металлическую дорожку и идите по ней до конца, не забыв взять лапку на выступе. В конце дорожки заберитесь при помощи двойного прыжка на сам Разрушитель. В передней его части возьмите золотую монету и прыгайте к выключателю. Нажмите на кнопку для отключения силового поля. Теперь



бегите в комнату управления, берите лапку и жмите на кнопку в центре. Разрушитель Планет уничтожен! Возвращайтесь к лифту и на нем спускайтесь вниз. Затем бегите в главный зал и берите пульт.

Задание 3: Найти и уничтожить пять роботов.

Спускайтесь вниз и идите в левую дверь. В большом зале уничтожьте два танка. На включившемся потоке вы сможете подняться в воздух и долететь до нижних выступов. Пробежитесь по коридору и убейте трех роботов. В результате стеклянный пол разобьется. Прыгайте в одно из образовавшихся отверстий и под водой возьмите лапку. Затем нажмите на кнопку в центре и возвращайтесь в зал. Воздушный поток стал теперь сильнее, и вы можете добраться до двух выступов с оставшимися роботами. Прикончив их, не спешите выходить из зала. Посмотрите вверх и вы увидите в нишах под потолком две лапки и монету ⑥. Чтобы их достать, необходимо



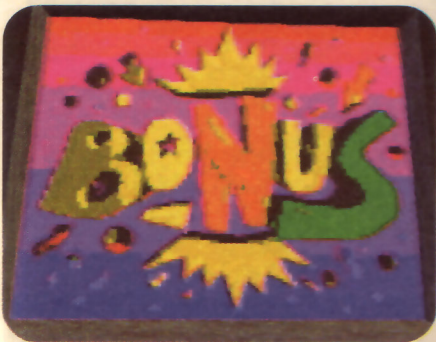
хорошо разбежаться перед входом в поток, а затем, достигнув верхней точки, спланировать к нише. После сбора этих необходимых вещей возвращайтесь за пультом.

Пульт за 100 мушек

Особое внимание обратите на сложенные ящики, за ними иногда бывают мушки. Также не забудьте, что мушки есть под водой и в нишах под потолком.

Бонус-уровень 9

(необходимо: 27 золотых монет)



Этот уровень один в один повторяет бонус-уровень 4. Только теперь вначале дается одна минута тридцать секунд. По завершении получаете жизнь и код к сейфу.

Секретный уровень 3



Помните путь к уровню сказок? Так вот, когда проплывает маленькое озеро, поверните налево и вы попадете к этому уровню. Здесь вам предстоит собрать 50 мушек за 5 минут. Здесь главное не торопиться. Обязательно пополняйте запасы воздуха в специальных агрегатах 1. Также обратите внимание на то, что мушки есть в корме корабля 2 и на палубе.

И еще в одном из бортов есть проход внутрь 3. Старайтесь при сборе мушек не касаться плавучих мин. Когда все мушки будут собраны, плывите к верхней части шарообразной лаборатории. Здесь вас будет ждать ключ от сейфа в форме звезды 4.



Lizard of Oz — Lions, Tigers and Gex

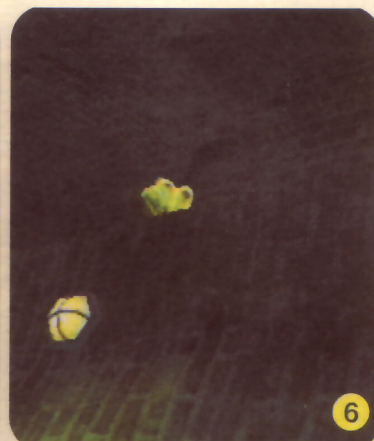
(необходимо: 22 пульта)



Здесь необходимо уничтожить злого волшебника 5. Сначала бегите от огненных шаров, которые он будет запускать, а затем прыгайте на появившуюся пушку и стреляйте в него. Такие действия надо повторить пять раз. Пушки появляются в следующем порядке: центр, слева, справа и т.д. Убив волшебника, вы получите доступ в последний мир. Вернитесь в Mission Control, поднимитесь на второй этаж и идите в ворота с табличкой Funky Town.

Funky Town

Пройдите до второй секции трубы и посмотрите наверх и направо. Вы увидите лапку наверху 6 [137]. Заберите ее и идите дальше. В





четвертой секции заберите еще одну лапку, тоже справа сверху. Теперь идите в сам город. Оказавшись в городе, поднимитесь на выступ слева, используя мусорный бак. Наверху зайдите в примерочную с табличкой **Super Hero Dressing Room** ①. Теперь Гекс стал супер сильным и способен разбивать большие предметы. Пока не кончилось время, разбейте два грузовых автомобиля и один легковой. Таким образом в трубе, через которую вы проходили в город, разрушатся решетки. Идите обратно в эту трубу и возьмите все три золотые монеты в нишах, которые теперь уже открыты. После сбора вернитесь обратно в город. Подойдя к дому справа, запрыгните сначала на плиту с надписью **Jimmy Hoffa Burial Site**, а с нее на движущийся ящик. Когда ящик достиг-



кий карниз. По нему снова бегите вперед и на красной стене возьмите лапку. Вер-

нувшись на карниз, перепрыгивайте на ящик и поднимайтесь наверх. Наверху зайдите в еще одну примерочную, чтобы превратиться в летающего Гекса. Теперь летите в сторону входа в город из трубы. На верхней части этого входа лежит лапка ②. Возьмите ее и снова идите наверх во вторую примерочную. Зайдите в нее еще раз и теперь летите в сторону рекламного щита на здании на противоположной стороне улицы ③, чтобы взять еще одну лапку. Взяв лапку, приземляйтесь на крышу. По обе стороны от крыши есть вращающиеся ящики с висящими над ними лапками. Возьмите эти лапки и спускайтесь на улицу. Теперь бегите к выходу из города (не к тому, который ведет в трубу, а к тому, рядом с которым висит табличка **Lunch Control**). Пройдя в следующую пещеру, вы окажетесь на пусковой площадке Шаттла. Осторожно заберитесь по хвосту Шаттла и перепрыгните на маленькую площадку с лапкой. Теперь осталось собрать 100 мушек на пульт. В основном вам будет нужно разбить все бочки и все ящики. Ящики есть не только на улице, но и на крыше дома с рекламным щитом и внутри этого же дома. Чтобы туда попасть достаточно быстро, необходимо с первого поднимающегося ящика прыгнуть прямо на крышу этого здания, а затем в отдушину в центре. Также ящики есть в огромной трубе перед городом. В качестве дополнительной информации могу сообщить, что после уничтожения всех ящиков на одной из стен появятся пять телевизоров с дополнительными жизнями. Когда получите пульт, забирайтесь внутрь дома с рекламным щитом и заходите в первый уровень в этом мире.



Gangster TV — My Three Goons

(необходимо: 22 пульта)

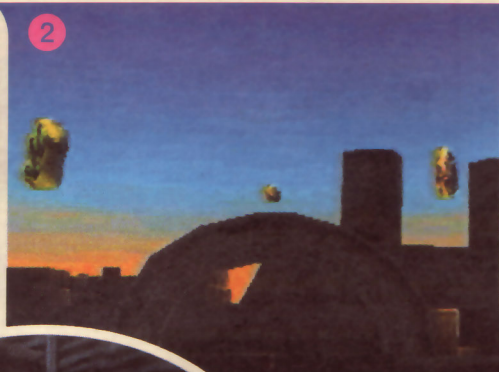
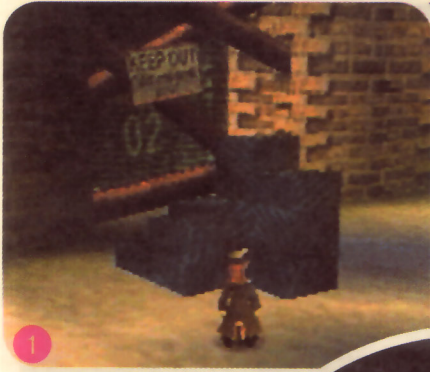


Задание 1: Сжечь пять штабелей с фальшивыми деньгами.

Когда окажетесь на уровне, бегите к зданию с двумя громилами, кидающими ящики, и заберите красную муху ④. После этого бегите дальше по улице до ворот из металлической сетки. Рядом с воротами отправьте в мир иной двоих гангстеров с автоматами, один из которых сидит внутри мусорного бака. Теперь ешьте муху и, прицелившись, стреляйте в замок на воротах ⑤. Бегите дальше до красного автомобиля. Прикончив еще двоих автоматчиков, идите налево и заберитесь на стену при помощи покрышек. Спрыгивайте во двор, берите красную муху, ешьте ее и поджи-



нет верхней точки, сделайте двойной прыжок вверх, чтобы достать висящую лапку. Теперь прыгайте на соседний ящик, а с него на крышу. С этой крыши прыгайте до места, где бродят два голубя. С этого места спуститесь на карниз, находящийся справа и чуть ниже, и пройдите по нему до красного здания. Запрыгивайте на стену и ползите по ней за лапкой. Взяв ее, вернитесь к голубям и, используя ящик для мусора, запрыгните на более высо-



гайте первую партию фальшивых купюр **1**. Теперь возьмите еще одну муху, но пока не используйте ее. Поднявшись на стену, пройдите по ней до угла и съешьте взятую муху. Переключившись на вид от первого лица, подстрелите две висящие в воздухе монеты и одну лапку **2**. Продолжив движение по стене, вы придете к одинокой покрывше, которая подбросит вас на более высокую крышу. На этой крыше запрыгните на ящик со стационарным пулеметом и расстреляйте двух автоматчиков. После этого вернитесь во двор за мухой, заберитесь обратно на крышу и, съев муху, разбейте замок на двери. Взяв лапку, снова вернитесь во двор за мухой и снова заберитесь на эту крышу. Теперь спрыгивайте с



крыши в соседний двор и сжигайте еще две партии денег. По ящикам вы сможете выбраться со двора на улицу. Там в кузове грузовика лежит лапка **3**. Возьмите ее и бегите по улице до первого поворота налево. В маленьком проулке убейте автоматчика и возьмите лапку и красную муху. Теперь бегите до конца улицы и там, убив еще одного автоматчика, отпирайте дверь, закрытую на замок. Снова заберитесь на стену, а с нее на крышу. Находясь на крыше, запрыгивайте на ящик, рядом с которым висит бельевая веревка. С ящика прыгайте двойным прыжком на веревку, по пути прихватив лапку. Не забудьте на другом конце веревки спрыгнуть на крышу, иначе вы поедете обратно. Оказавшись на соседней крыше, разбейте двойным прыжком решетку

в центре и возьмите спрятанную под ней лапку. После этого беритесь за пулемет на краю и расстреливайте громил за окнами. Также не плохо было бы расстрелять все окна, включая те, которые выходят в маленький проулочек. Теперь запрыгивайте на веревку, ведущую в окно, и переезжайте по ней в комнату. Там возьмите муху и сожгите четвертую партию денег. При помощи удара карате перелезайте в соседнее здание и прикончите автоматчика. Затем вернитесь за мухой и обратно в комнату с автоматчиком. Когда последняя партия фальшивых денег сгорит в огне, вернитесь в комнату с Большим телевизором и возьмите честно заработанный пульт.

Задание 2: Уничтожьте пять бочек с нелегальным пивом.

Снова возьмите муху и разбейте замок на воротах. Дойдя до автомобиля, убейте автоматчиков и разбейте первую бочку в углу, рядом с мусорными баками **4**. Теперь заберитесь на стену, а с нее на крышу. Убив автоматчиков из стационарного пулемета, переезжайте по веревке на соседнюю крышу и идите к ящику в правой части крыши. Запрыг-



нув на веревку и взяв лапку, вы совершите полет в район доков. Спрыгнув с веревки, разбейте вторую бочку и идите налево. Разбив третью бочку, идите на край причала. Там используйте двойной прыжок на покрывшах, чтобы перелететь к забору. Идите вдоль забора направо и вы обнаружите еще одну бочку. Разбив ее, вернитесь на пирс и запрыгните на ящики в центре. Возьмите муху и расстреляйте замок на воротах. Теперь выходите на улицу и по стене забирайтесь на крышу. С крыши спрыгивайте во двор с Огромным телевизором и, разбив последнюю бочку, берите пульт.

Задание 3: Спасти Каза от главаря банды.

Идите по уже протоптанной дороге в район доков и там спрыгивайте в воду. Плывите к столбу, торчащему из воды, и запрыгивайте на спину убитого громилы. С громилы прыгайте на сам столб и забирайте лапку. Теперь плывите дальше вдоль борта корабля и таким же образом возьмите еще одну лапку. После этого доплывите до трубы, из которой течет непонятная жидкость, запрыгните в нее и возьмите монету **5**. Вернувшись на пирс, прихватите муху и прыгайте на висящие ящики. Над ящиком, движущимся вверх и вниз, можно взять последнюю лапку. Взяв ее, доберитесь по ящикам до палубы корабля. Съешьте муху и сбейте замок на клетке с Казом **6**. После этого берите пульт.





Пульт за 100 мушек

Особое внимание обратите на мушку, висющую в воздухе. Ее можно сбить выстрелом, съев красную муху. Также придется поплавать под водой, поскольку необходимо выбить по одной мушке из каждой рыбы и разбить сейфы. На пирсе есть еще сейф, стоящий между двух колонн из ящиков. Достать его просто. Встаньте рядом с ящиками и, используя двойной прыжок, как бы обогните их.

Бонус-уровень 10 [150]

(необходимо: 31 золотая монета)



Для того чтобы сюда добраться, необходимо с крыши, где находится вторая примерочная в городе, проползти по стене красного дома до упора вправо, а затем спрыгнуть вниз. На самом уровне надо, управляя крокодилом, съесть 10 резиновых уток (по-моему, это уже было!). За победу вы, как обычно, получаете жизнь и код.

Superhero Show — SuperZeroes

(необходимо: 26 пультов)



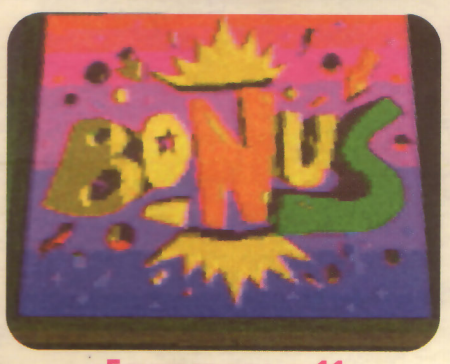
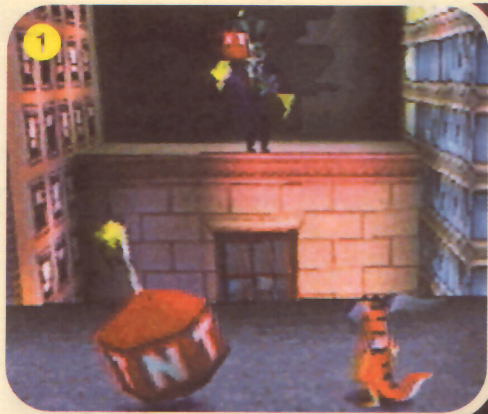
Попасть сюда можно, лишь получив возможность летать (переодевшись во второй примерочной) и перелетев на соседнюю крышу.

Задание 1: Победить Сумасшедшего Бомбометателя.

Выходите из зала и идите по карнизу направо и перепрыгивайте на платформу с котенком. Взяв «кислотную» муху, постреляйте по целям на лифтах в доме напротив 1, чтобы они начали ездить. Теперь вернитесь на карниз и идите по нему до конца. Поднявшись по стене дома наверх, получите супер силу и разбейте опоры водонапорной башни. После этого подзарядитесь еще раз, запрыгивайте на упавшую башню и с нее на карниз. Бегите по карнизу до конца и на следующей крыше разбейте сейф для получения лапки. Заберитесь на соседнюю крышу с котенком и с нее прыгайте на балконы. Добравшись по балконам до крыши с примерочной, зарядитесь и разбейте колонну в стене с края здания. Теперь прыгайте по лифтам на другую сторону, по пути разбивая колонны. Спрыгните вниз со следующей крыши и убейте желтого громила. На воздушном потоке поднимитесь обратно и вернитесь к примерочной. Снова подзарядившись, бегите к месту, где был громила, и запрыгивайте на стеклянную стену. По ней ползите до каменного медведя и быстро разбивайте его. После этого доползайте до конца и, спрыгнув на крышу, активируйте чекпойнт. Перепрыгивайте на карниз соседнего дома и по нему бегите до упора. Желтые участки окон позволяют вам передвигаться по ним. Таким образом переползите на следующий карниз. По нему до конца и на окна. По более высокому карнизу опять пробегите до конца. Запрыгнув на окна, вы обнаружите развилку. Вам надо наверх, а не направо. После очередного карниза доберитесь по окнам до крыши с вентилятором. На воздушном потоке поднимитесь наверх и убейте



громила. Теперь снова по окнам наверх, а затем направо (будьте внимательны, поскольку путь направо лежит на другой стене дома 2). По карнизу добежите до следующей серии окон, которая приведет вас к карнизу с чекпойнтом. Активируйте его и прыгайте на крышу, по которой бродит громила. Убив его, вы получите доступ к секретной примерочной. Эта примерочная даст вам неограниченную по времени возможность полета. Воспользовавшись этой примерочной, перелетайте на соседнюю крышу и берите лапку. После этого летите дальше до крыши с чекпойнтом. Активировав чекпойнт, перелетайте еще ниже на крышу с примерочной. Подзарядившись силой, спрыгивайте на соседнюю крышу и разбивайте сейф 3. Взяв лапку, дождитесь окончания зарядки и на воздушном потоке поднимитесь наверх. Теперь снова спуститесь к примерочной и подзарядитесь. Прыгайте на крышу по соседству, а с нее на крышу с сейфом. Бейте сейф, забирайте лапку и поднимайтесь по стене. Наверху разбейте опоры водонапорной башни, но пока на нее не прыгайте. Сначала упадите в небольшой проем у стены. Внизу на вентиляторе лежит лапка. Заберите ее и по стене поднимитесь обратно. Теперь с остатков водонапорной башни прыгайте на крышу чуть выше. Ну вот и Бомбометатель. Он будет бро-



сать на вашу крышу бомбы **1**, а вам необходимо бить по ним, чтобы они летели обратно. Попад в этого психа три раза, вы его убьете. После его смерти в проеме недалеко от вас включится вентилятор. На воздушном потоке от него поднимитесь на высокую крышу, а с нее перелетите туда, где был Бомбометатель. Оказавшись там, залезайте на окна и ползите по ним до монеты. Взяв ее, вернитесь обратно и летите к дому из сиреневого кирпича. На стене этого дома висит еще одна монета **2**. Забрав эту монету, ползите на ближайшую крышу и с нее летите к воздушному потоку рядом с ближайшей примерочной. Поднимитесь на потоке и заберите пульт.

Задание 2: Найти трех потерявшихся котят.

Метод нахождения уже был описан выше (вы наверняка встречали всех троих по пути). Поэтому найдите их, убейте их и вернитесь к началу уровня, где вас будет ждать пульт.

Задание 3: Найти пятерых сбежавших зеков.

Повторите путь из первого задания, включая убийство босса, но только не перелетайте на его крышу. Когда поднимитесь на большом

ти к началу уровня, на крышу, где есть водонапорная башня (целая) и стоящая неподалеку примерочная. Подзарядитесь в примерочной и выбивайте опоры из-под башни. Быстро забирайтесь наверх и убивайте второго зека. Также быстро прыгивайте на соседнюю крышу и разбивайте стоящий чуть повыше сейф. Теперь обходите рядом стоящее здание справа и, используя балкон, переберитесь на следующую крышу. Там убейте зека и подзарядитесь. Забирайтесь с мусорного ящика в небольшой закуток и там бейте сейф. Выходите из закутка и залезайте на стену. Для начала ползите как можно ниже. Переползите на стену из красного кирпича и по ней доберитесь до лапки **4**. Вернитесь к примерочной и подзарядитесь. Теперь ползите по коричневой стене как можно выше (там, где ползает паук). Оказавшись на соседней крыше, выбейте подпорки и запрыгните наверх. Там вы обнаружите еще один сейф. После его уничтожения и получения лапки перелетайте на крышу с зеком и отправляйте его в мир иной. Затем подзарядитесь в примерочной и ползите по стеклянной стене до конца. В конце прыгивайте на карниз и по нему бегите до крыши с последним зеком и последним сейфом. Уничтожив зека, перелетите к телевизору и возьмите пульт.

Пульт за 100 мушек

Здесь могу сказать только одно: обыскивайте все стены, все карнизы, все крыши; убивайте всех врагов и, практически, выполняйте все три задания одновременно. Удачи.

Бонус-уровень 11

(необходимо: 35 золотых монет)

В здании, где находится **Gangster TV**, сбейте из стационарного пулемета висящий ящик и по нему перейдите к этому уровню. Похоже, именно на бонус-уровни у авторов игры не хватило фантазии. Здесь нам предлагается снова позвонить в десять колоколов. Советов давать не буду. По окончании жизнь и код.

Секретный уровень 4



Этот уровень находится во дворе того дома, в котором вы стреляли из стационарного пулемета. Как обычно, необходимо собрать **50** мушек. Времени на это дается **4** минуты. В принципе нет ничего сложного. Просто помните, что: во-первых, Гекс не может прыгать на масляных пятнах; во-вторых, две мушки спрятаны за деревянными колоннами в самом начале и, в-третьих, рядом с местом, где растут пальмы, есть небольшой огород с тремя мушками (запрыгивать с пальмы). Собрав все **50** мушек, вернитесь к началу уровня и на красном стуле спасателя возьмите ключ от сейфа в форме знака «Радиация». Теперь в **Mission Control** открылся сейф, и, войдя в



воздушном потоке на самую высокую крышу, летите на соседнюю крышу, где лежит золотая монета **3**, а затем к месту, где стоит зек в полосатой одежде. Прикончив зека, летите поч-

него, вы можете вводить коды, добытые в бонус-уровнях.

Теперь идите к Шаттлу и заходите в финальный уровень.

Spacestation Rez — Rez-Raker

[161] (необходимо: 30 пультов)



Ну вот и добрались! Гексу предстоит сражение с Резом. Но до этого придется еще дойти. Для начала прыгайте по спутникам, пока ни доберетесь до антенны. Оказавшись на антенне, дойдите до генератора, зайдите внутрь и нажмите на рубильник. Теперь перебирайтесь на другую сторону антенны и на лифте поднимайтесь вверх. Поднявшись, идите направо до мигающих зеленых



огоньков. В этом месте спрыгивайте вниз на вторую антенну. Доберитесь до второго генератора и отключите его. Снова поднимайтесь вверх и идите направо до красных огоньков. Снова прыгайте вниз и отключайте третий генератор. Поднявшись вверх, пройдите еще вправо до шлюза и заходите в него. Наконец-то встретились с заклятым врагом. Методика действий следующая: берем муху и стреляем в Реза ①, затем бежим вперед через мост на внутреннее кольцо; избегаем ударов металлической рукой и электрических волн; бежим к следующему мостику, когда он появится, переходим его, берем муху... Повторить необходимо 5 раз, причем количество ударов рукой и электрических волн будет увеличиваться.

Когда вы попадете в Реза в пятый раз, он откинется, предоставляя вам возможность посмотреть финальную заставку. Игра окончена!!!

ОПМ

Коды для сейфа:

Квадрат, Звезда, Треугольник, Квадрат, Треугольник, Ромб — **неуязвимость**.
Треугольник, Круг, Звезда, Квадрат, Квадрат, Крест — **дополнительная жизнь**.
Квадрат, Крест, Круг, Круг, Треугольник, Квадрат — **10 жизней**.
Квадрат, Крест, Треугольник, Квадрат, Звезда, Звезда — **играть за Альфреда**.
Квадрат, Ромб, Квадрат, Квадрат, Треугольник, Ромб — **играть за Каза**.
Квадрат, Звезда, Звезда, Квадрат, Треугольник, Треугольник — **играть за Рекса**.
Круг, Треугольник, Квадрат, Звезда, Ромб, Звезда — **Movie 1**.
Ромб, Звезда, Квадрат, Крест, Треугольник, Круг — **Movie 2**.
Крест, Ромб, Звезда, Треугольник, Треугольник, Круг — **Movie 3**.
Квадрат, Ромб, Треугольник, Треугольник, Звезда, Ромб — **дополнительная единица к жизни**.
Звезда, Крест, Крест, Круг, Квадрат, Треугольник — **???**

