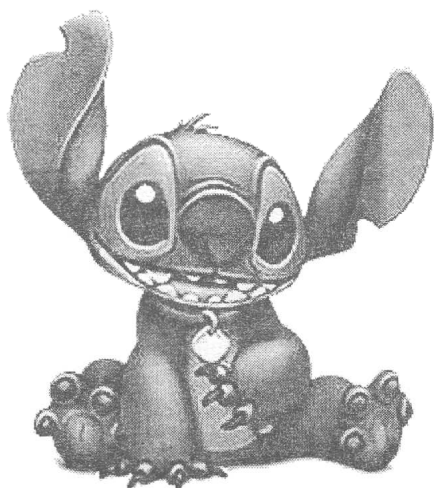




Who  
**Stitch**

# ЛИЛО И СТИЧ

## Меню

Загрузив игру, вы увидите Лило — одного из двух главных героев игры, девочку. Сейчас с ее помощью вам предстоит настроить игру по вашему вкусу. Сделать это можно прямо в комнате Лило, так как здесь располагаются все основные опции. Начнем с тех опций, что находятся справа от загрузки в игру. Нажав один раз кнопку **→**, вы увидите надпись «Галерея». Нажав кнопку **X**, вы попадете в меню просмотра картинок, которые можно делать в игре. Сейчас там ничего нет, но иногда в игре вы будете делать фотографии, и тогда можно будет просматривать их на стене. Но вот если пролистнуть один раз экран **→**, вы сможете посмотреть очень и очень интересный видеоматериал. К чести разработчиков, сделано все очень красиво и весело: к примеру, как вам Ститч в мультфильме «Король Лев» или «Русалочка»? Обязательно посмотрите, веселье обещаю. Еще правее галереи вы увидите надпись «кнопки». Не обольщайтесь, менять кнопки вы не сможете, и любителям настроить джойстик по своему желанию придется с досады плюнуть на пол. Здесь вы всего лишь сможете включить или выключить вибрацию. Так-то.

Слева от загрузки игры есть еще два меню опций. Первое — это «Звук». Нажав кнопку **X** на этой менюшке, вы увидите, как Лило ставит пластинку, и потом сможете настроить уровень звука эффектов и музыкального сопровождения игры. В меню настройки экрана можно только отцентрировать изображение, оперируя кнопками D-pad.

Ну, а нажав кнопку на меню «Загрузка игры», вы сможете начать новую или загрузить старую, уже записанную игрушку. В меню экрана игры вы сможете найти еще некоторые интересные вещи, но так как и у Лило, и у Ститча они разные, подробнее о каждом значке будет сказано ниже. То же самое касается и управления персонажами в игре. Ну а нам самое время отправляться на прохождение игры, дав общие понятия об управлении.

Совершенно новая игра от компании Disney, вышедшая совсем недавно, отправляет вас на чудный курорт — острова Гавайи. Вы станете участником интереснейших приключений двух друзей — девочки по имени Лило и забавного монстрика с чужой планеты по имени Ститч.

Однажды космический корабль Ститча в поисках дружественных цивилизаций приземлился (а точнее, грохнулся) на Земле, и его хозяин решил присмотреться к окружающим повнимательней. Превратившись на время в некоторое подобие прикольного песика, Ститч сразу же стал другом Лило, и вместе они, в то время когда родителей нет дома, а заняться по хозяйству в силу малолетства нечем, отправляются в самые разные и интересные приключения.

## Управление

Кнопка Start — пауза в игре  
Кнопка Select — меню карты  
Кнопки D-pad — передвижение  
Кнопка **X** — прыжок  
Кнопка L1 — просмотр меню экрана.

## Основные предметы

Их не так уж много, но и здесь я дам не все, а только те, которые являются дополнительными и дают вам ощутимое преимущество в игре либо как-то меняют ее.

1. Бочка или каменный истукан дают вам обычные призы — звездочки, кружки и тому подобное. Могут встречаться и те, которые дают жизненную энергию, но это случается редко. Эти бочки коричневого цвета.
2. Зеленые бочки дают вам прибавку к жизненной энергии, если у вас есть в этом необходимость. В том случае, если прибавка не нужна, перо или косточка будут прозрачными и неосозаемыми до тех пор, пока не понадобятся.
3. Синяя бочка дает вам чек-поинт или что там еще в этой чертовой черной доске. Вроде фильм какой-то или действительно чек-поинт...
4. Желто-зеленая бочка дает вам сразу целую жизнь, и это супер.
5. Бочка с крестом — единственная бочка, которая вам абсолютно не нужна, но встречается в огромных количествах, — это мина! И если Лило может взять одну бомбу в запас, то Ститч таким качеством не обладает.
6. Ложка дает вам шанс воспользоваться дополнительным оружием — парнем с мороженым, который упадет на любого врага, смерть которого вам нужна.

## Опасные враги

Здесь я опишу не всех, а наиболее вредных и жестоких врагов, а также способы борьбы с ними.

1. Зеленое растение — самое простое из всех опасных существ игры. Цикл его атаки — всего один удар, после которого можно укокошить эту гадину. Причем действует растение медленно, что дает вам дополнительные шансы на выживание.

2. Сиреневое растение уже опаснее — цикл его атак равен трем ударам за раз, и работает растение намного быстрее. Вам придется дожидаться третьего удара, а потом быстро подбежать самому и убить врага.

3. Деревянная маска — по праву самый опасный враг в игре. Она плюется в вас горящими штуками наподобие тех, что использует «каменный человек», но делает это много быстрее и метче. Чтобы убить его, нужно дожидаться третьего выстрела, и только потом подвалить к врагу.

4. Ящерица не так уж опасна, если не давать ей волю. Просто у нее очень длинный язык (нет, она не болтает лишнего), и им она может лизнуть вас с довольно большого расстояния, поэтому для уничтожения этого врага потребуются фактор внезапности.

5. «Железный дровосек» также на самом деле не очень опасный враг, тем более что и у него есть цикл атак. Он некоторое время прыгает по площадке, а потом замирает на месте — в это время его и можно уделывать, но никак не раньше.

6. Муравей не слишком опасный враг, если его не пропустить мимо глаз. А пропустить его очень сложно, так как он не только сиреневого цвета, но и довольно большой.

7. Стрелок встречается в последней части игры. Это синий уродец с лазерным пистолетом, который так и норовит вас поджарить. Чтобы прикончить его, нужно выждать, когда он повернется спиной, либо счастливо избежать всех его выстрелов (трех), и тогда бить.

8. Привидение также встречается в самом конце. К этому врагу нельзя подходить спереди, то есть сталкиваться лицом к лицу, так как в этом случае сие синее существо начинает крутиться и обязательно вас ударит. Подходите сзади и тогда бейте.

9. О кабанах скажу совсем чуть-чуть. Это свинья. Причем полнейшая и наинаглешая. Завидев вас, этот свин разгоняется и пытается пнуть героя клыками. Чтобы прикончить его, нужно подождать, пока кабан повернется к вам задом, и только потом сделать его.

## Прохождение

### Часть 1: В поисках Фотографий

#### Дом Лило (Lilo's House) — Лило

Здесь нам пока что играть не придется. Вы всего лишь поговорите с Нани (это то ли мать, то ли воспитательница Лило; скорее мать), а после этого отправляйтесь в первое путешествие. Для этого всего лишь идите по дорожке, на которую смотрит девочка, и игра перебросит вас в Koa Wood.

#### Лес Koa (Koa Wood) — Лило

Здесь нам нужно собрать четыре фотографии (которые, соответственно, можно будет потом посмотреть в Галерее. Но сначала подробнее о меню экрана и управлении).



На игровом экране в обычном режиме ничего такого, похожего на меню, нет. Но когда вы берете какой-то приз или теряете кусочек здоровья, сверху выплывает целая куча всяких значков. Итак, слева направо. Первый значок (здесь — звездочки) — это основные (по количеству) призы в игре. За то, что вы собираете их, вас дополнительно награждают всякими разностями, но только в том случае, если вы собрали все призы. К примеру, получите дополнительную жизнь.

Далее идет изображение фотографии (в следующих уровнях будут другие призы), и рядом — сколько нужно собрать их для того, чтобы завершить уровень, а также количество уже собранных (записывается в виде дроби, к примеру  $\frac{1}{4}$  — собрана одна из четырех возможных). Еще правее — ваша энергия, сейчас показанная в виде нескольких перышек. Такие перья можно будет изредка находить и в игре, но особенно не обольщайтесь и старайтесь не терять то, что уже умеете.

И последний значок на экранном меню — количество жизней. Всего их три, причем жизни одни и у Лило, и у Ститча, поэтому если загнется один, другому в игре также делать нечего. После смерти вам дадут возможность продолжить игру.

## Управление (Лило)

Кнопка ○ — удар стеклянным ножиком

Кнопки X + ○ — прыжок и удар сверху (задом, так сказать)

Кнопка □ — взять/положить мину

Кнопка △ — дополнительные возможности (смотри далее в прохождении)

Ну вот, кое-что, надеюсь, вам стало понятно хотя бы о первых нескольких действиях в игре. Отправляемся в свое первое путешествие. Напоминаю, что в этом уровне, управляя Лило, вам нужно найти четыре фотографии.

Бегите вперед — на вашем пути будут выскакивать подсказки, как и что нужно делать в том или ином случае. По пути собирайте звездочки, которые не только лежат на земле, но и находятся во всем, что движется или стоит на пути: жуки, коробки, бочки и тому подобное. Добравшись до жука, который ползает по дорожке, используйте ножик, но только быстро, чтобы жук не успел ничего понять. Если вы будете стоять на месте и ждать, когда он придет к вам, ничего хорошего не получится — нужно самому рваться в бой.

Встретив на пути бочку с крестиком сверху, знайте, что это — мина. Вы либо должны быстренько ее прибрать к рукам (кнопка □), либо обойти. Если бочка начала трястись, знайте, что скоро она взорвется. Тогда быстро отходите как можно дальше, чтобы не повредить свое здоровье. Сразу после первой мины вы увидите и первого серьезного врага — хищный цветок. Чтобы прикончить его, нужно немного постараться. Если вы напророл ломанетесь к нему с ножом наперевес, он скорее всего укусит вас первым. Поэтому лучшая тактика в бою против него — спровоцировать на атаку, а потом, быстро подойдя, ударить ножиком.

Перепрыгнув затем ступеньку (каменные бочки тоже можно разбить), вы найдете две бочки. Правая из них, зеленая, содержит перышко, то есть здоровье. Если у вас полная шкала здоровья, перо взять вы не сможете. Прикончив жука, прыгайте на деревяшку, которая плавает в ручье. Стоя на ней, подпрыгните вверх, чтобы взять первую фотографию в уровне. Перепрыгнув на противоположный берег, идите вперед, по возможности разделяясь с хищными растениями и другими врагами (по пути попадется крыса — ее нужно уничтожать только когда та повернется к вам хвостом, а также дикобраз — его бить нужно, только когда он не выпускает колючки). Не забывайте собирать по пути призы, находящиеся во всяких разных бочках, и тому подобное. Став на вторую ступеньку, подпрыгните вверх — здесь вы найдете дощечку для съемки фильмов (помните, при использовании которой обычно говорят «Дубль 3576-й, сцена в парадной!») — потом сможете в случае гибели начать с этого места.

Возле крыльца зеленого домика найдете еще одну фотографию, а также хищное растение и несколько звезд. Идите вперед, перепрыгивая ямки и собирая звездочки, — по пути также найдете фотоаппарат (скажите «с-ы-ы-ы-р») и еще одну фотографию. Убив жука, разбейте бочки рядом — в одной из них найдете дополнительную жизнь, а в другой — еще одну дощечку для фильмов. Идите вперед, собирая звездочки, но только осторожно — кругом полно ям. Прикончив еще одну крысу, встретившуюся на пути, соберите последние призы и закончите уровень.

### Школа выживания (Hula School) — Лило

Для начала — сохранитесь. Подойдите к синему ящику и нажмите кнопку **X** — вы сможете записать игру в один из четырех файлов. После этого вам придется бороться с первым боссом, но это скорее так, цветочки. Настоящие ягоды нас ждут потом, уже в игре.

Чтобы убить этого босса (потом будут и еще боссы, но такие же, как и этот, только посильнее), нужно всего лишь два умения: вовремя уйти от горящей штуки, которую он бросает, и также вовремя ударить врага ножом. Первое сделать очень просто, а второе нужно делать только тогда, когда босс повернется к вам спиной (в зеленый круг на его спине). Поворачивается босс только после того, как пройдет немного вперед и помашет руками.

### Дорога в Каоне (Kaona Road) — Ститч

На сей раз мы будем управлять зверушкой, прилетевшей с неизвестной планеты. У Ститча несколько иное управление, строка меню также несколько иная, о чем я и расскажу немного ниже. На том месте, где у Лило были звездочки, — у Ститча находится непонятный зеленый предмет в форме кружки. Ихто мы и будем собирать для того, чтобы набрать призовую жизнь. В этом уровне нам также нужно собирать фотографии, и опять четыре штуки, — это еще на два уровня, так как всего в

зоне нужно собрать шестнадцать фоток. Вместо перышек, которые у Лило показывали шкалу энергии, здесь нам предлагается набор из трех зеленых косточек. В нижнем углу экрана есть фигурка Ститча — она показывает, сколько у вас есть энергии для верчения (или еще чего-то такого). А вот и особенности управления Ститчем.

### Управление (Ститч)

Кнопки **X** + **O** — то же, что и у Лило, прыжок и удар сверху при помощи заднего места

Кнопка **O** — зловонное дыхание

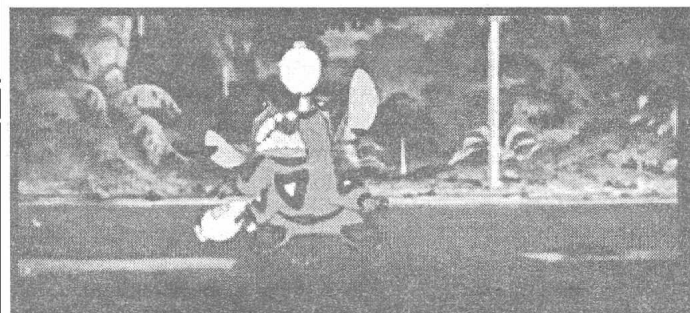
Кнопка **□** — верчение

Итак, беремся за прохождение второго уровня, используя при этом зверушку Ститча. Для начала освоившись с управлением, после этого идите вперед и собирайте призы-кружки. Не забывайте разбивать ящики, в которых также можно взять приз. Встретив на пути дикобраза, разберитесь с ним уже известным способом. Переберитесь через автомобиль (если идти мимо женщины с метлой, она вас ударит) и собирайте призы (заглядывайте в закоулки, где тоже иногда встречаются призы). Кстати, зеленые кружки есть и в мусорных баках. Проходя мимо ямы в асфальте (не свалитесь в нее), не сбивайте ограничители — в них все равно ничего нет. Идите вперед — над одним из мусорных баков найдете первую фотографию. Разобравшись с призами в баках и так, сворачивайте по дорожке влево. Найдя ручеек, сойдите на бревно, которое плавает в нем, и плывите вперед — найдете дополнительную жизнь. Вернувшись назад (если боитесь ящерицы) либо запрыгнув на берег, разделайтесь с пресмыкающимся и соберите призы, в том числе и в каменных тумбах. Добравшись по тропинке до ручья, перепрыгните его при помощи деревяшки и потом двигайтесь при помощи следующего бревна на островок слева — там лежит еще одна фотография. Чтобы взять ее и не свалиться в воду, нужно на каменную тумбу прыгать с ударом и, разбив ее таким образом, освободить себе путь.

Добравшись снова до тропинки по бревнам, идите вперед, собирая призы. Убив дикобраза, в бочке вы найдете дополнительную жизнь. Скоро Ститч доберется до четырех блоков, перегородивших дорогу. Обратите внимание — над правыми блоками находится фотография (третья в уровне). Чтобы взять ее, нужно разбить только один из блоков, а это довольно сложно. Попробуйте сделать это сначала на блоках слева: нажимайте кнопку **□** и, коснувшись первого блока, быстро отскакивайте назад. Взяв фотку, вам придется разделаться с кабаном: это животное действует точно так же, как и крыса против Лило. Дождитесь, пока он повернется к вам задом, и потом бейте при помощи зловонного дыхания. Расправившись еще с одним кабаном, идите вперед, собирая кружки, и разбейте блоки, закрывшие проход по мосту. За ними находится еще один поросенок, придется и с ним поговорить уже известными выражениями. Со всем скоро вы выберетесь на шоссе, с которого начиналось путешествие Ститча. Если вы собираете все кружки, то, перед тем, как разбить бочки, при помощи ограничителей доберитесь до той, что висит сверху. После этого идите по дороге (опасайтесь автомобилей), собирая призы и обходя дорожных злодеев — ящериц, дикобразов и тому подобное. Совсем скоро вы завершите уровень.

### Халеакала (Haleakala) — Ститч

Это опять сражение с боссом, но теперь уже с помощью Ститча. Используйте его возможность крутиться, чтобы убить бос-



са (это все тот же чудик, только немного сильнее). Кстати, не забудьте сохранились у ящика слева.

## Дорога Миа Кану (Mea Kanu Trail) — Лило

Здесь мы снова будем собирать фотографии, а вот вместо звездочек здесь выступают ананасы, разбросанные по всей дороге. Если хотите получить дополнительную жизнь, собирайте их все, а я подскажу, как взять наиболее сложные фрукты.

Идите вперед, собирая ананасы, которые находятся в том числе и в ящиках и бочках. Убив жука, перегородившего вам дорогу, возьмите в запас мину, после чего, разбив бочку, сделайте то же самое и с двумя ящиками. Перед вами окажется еще один враг — дикобраз, самое время потренироваться в установке мин. Как только мина поставлена, сразу же отбегайте от бочки, так как она мгновенно начинает трястись. Далее увидите хищное растение — оно несколько иное, чем было в прежних уровнях, и намного более опасное: слишком уж велика скорость его движений. Пока что с растением лучше не связываться, просто разбейте бочку и перед ним и обойдите стороной по тропинке. Но в том случае, если вам нужен ананас, который Лило может получить за убийство очередного врага, — бейте ножом и растение. Это нужно делать очень быстро, на бегу, иначе хищник первым ударит вас. Расправившись еще с одним жуком, разбейте ящики — за ними найдете первую из четырех фотографий.

Добравшись до дикобраза, соберите призы, которые лежат на земле, а потом запрыгните на железную бочку, чтобы взять очередной чек-поинт. Уничтожив дикобраза, переберитесь через ручей и подрежьте растение, которое стоит прямо на пути. Идите вперед и, дойдя до мины, что стоит рядом с железной бочкой, заберитесь на вторую, чтобы взять приз — ложку. Теперь в левом углу появился значок с ее изображением и указателем кнопки Tr. Нажав ее, вы заставите свалиться прямо перед собой громадного парня (мы встретим таких в уровнях дальше) — с его помощью можно раздавить какого-нибудь врага. Собирайте призы и двигайтесь дальше, уничтожая врагов при помощи собственного оружия или мин, которых по обочинам полно. В том числе можно с помощью мины уничтожать и растения, к которым опасно подходить: они довольно близко подпускают вас, а этого достаточно, чтобы установить взрывчатку. Добравшись до места, где вдоль дороги стоит большое количество мин, убейте дикобраза и затем задействуйте первую в цепочке бочку со взрывчаткой, после чего отойдите — взорвется вся цепь. Обратите внимание — слева на дорогу иногда выкатываются камни, и вам нужно выждать удобный момент, чтобы пройти вперед и не быть раздавленной. А лучше всего, когда оба камня прокатятся, бегите вперед по узкому проходу и на первом широком месте сверните влево — камни прокатятся мимо. Перепрыгнув ручей, задействуйте мину, над которой стоит бочка и площадка, — площадка начнет двигаться по воздуху,

и вы сможете взять еще одну фотографию. При помощи мин или ножа убейте дикобраза и соберите призы. Взяв очередной чек-поинт, идите вперед и возле хищного растения приобретите дополнительную жизнь. Идите вперед, собирая ананасы, — перед вами большая лужа. Дождитесь правой плавающей площадки и на ней доберитесь до левой. Перепрыгнув на нее, доберитесь до берега и здесь возьмите чек-поинт (черная дощечка видеомонтажника). После этого Лило увидит на дороге кабана — расправьтесь с ним уже известным вам способом и получите в подарок сразу несколько ананасов. Добравшись до ручья, возьмите по мере надобности перышко в бочке справа и прыгайте на островок слева. Запрыгнув на ящик, возьмите ананас (если вы все же хотите собрать жизнь) и только потом открывайте коробку. Точно так же поступите и на следующем острове, после чего прыгайте на берег за третьей фотографией. Взяв ее, расправьтесь с растением и возьмите призы. Перепрыгнув ручей, задействуйте правую мину и отойдите влево, чтобы вас не задело, после чего идите вверх по дороге, собирая призы и уничтожая врагов (встретится растение, кабан, а также другие враги). Последнюю фотографию вы сможете взять в тупике рядом с тем местом, где ходил кабан, задействовав мины.

## Серфинг (Surf Shack) — Ститч

Снова сражение с боссом, то бишь тренировка своих возможностей разрушать всяких нехороших каменных людей. Никаких отличий от прежних сражений, все как и прежде: два удара боссу в спину — и он готов, а вы можете продолжать свой путь.

## Пляж Мали (Malie Beach) — Ститч

Идите вперед, собирая призы. Очень скоро вам встретятся и первые враги, — дикобраз и хищное растение. Расправиться с ними при помощи Ститча ничего не стоит, но перед тем как прикончите растение, не забудьте взять две кружки, висящие сверху над батутом. Пройдя мины, идите вперед не спеша — перед вами упадет бревно. Разберитесь со всеми предметами, что стоят на дороге — в них можно найти кружки. Перепрыгнув первый ручеек, доберитесь до блоков, перегородивших дорогу, — быстро их можно уничтожить при помощи мины, стоящей рядом. Прыгайте затем на батут в воде, чтобы взять первую фотографию, и оттуда — на берег. Расправившись с раком и собрав призы, снова замедлите движение — впереди упадут два бревна. Взяв здесь все кружки, идите вперед, собирая призы и разбивая все, что встречается на дороге (найдете, между прочим, и косточку, преспокойно лежащую на холмике). Сфотографировавшись на память, прыгайте на бревно, плавающее по реке, и двигайтесь к следующему, чтобы заодно взять и чек-поинт над ним. Оказавшись на берегу, идите вперед, собирая призы, и, прикончив дикобраза, доберитесь до блоков, перегородивших дорогу. Идите вперед, разбивая все на своем пути (в том числе и врагов), и, взяв на берегу косточку, прыгайте на левое из двух бревен, которое привезет вас прямо к фотографии. Вернувшись потом назад на берег, прыгайте на второе бревно и езжайте на противоположный берег. Добравшись до очередного ручейка, вы сможете взять и еще одну дополнительную жизнь — на дощечке плывите вправо, и найдете ее в темном углу справа. Выбравшись затем на берег, разбейте стену из камней, только осторожно: за камнем слева сидит хищное растение, а справа стоит мина. За средним камнем, кстати, лежит фотография. Перебравшись через ручей, идите вперед и возьмите у входа на террасу несколько кружек — они висят над различными предметами, поэтому сначала нужно допрыгнуть до них, а потом уже разбивать сами предметы. Пройдя по тер-



расе и собрав призы, спуститесь вниз и на дощечке переправьтесь на другой берег ручья. Уничтожив рака, пройдите через мостик и двигайтесь вперед до следующей террасы, уничтожая врагов и собирая призы. Спустившись с террасы, идите медленно — впереди упадет бревно. Убив рака, двигайтесь вперед медленно — должны упасть еще три бревна около последней фотографии. Взяв ее, перейдите по мостику пропасть и завершите уровень. Вас ждет довольно большой мультипликационный ролик.

### Мерти (Mertie) — Лило

На сей раз вместо сражения с боссом вам предстоит побороться за себя против противной рыжей девчонки, считающей себя королевой двора. Но то, что у нее есть крутой велик, еще не дает ей право называться таковой и решать, с кем играть, а с кем нет. Поэтому Лило и решает поспорить с ней, что обгонит ее пешком. А ставкой, как водится, служит велосипед.

Поединок, нужно сказать, непростой, и причинит вам немало неприятностей, если не знать некоторых вещей. Вам придется бежать по дорожке, уставленной минами и просто усыпанной всяческими ямами и канализационными выходами, прыгая через все это и стараясь обогнать рыжую девчонку. На вашей стороне всего лишь один фактор: рыжая довольно тупа и упряма и едет напрямик, а на ее дорожке также стоят мины. Соответственно, она на них постоянно нарывается. Но мин очень мало, и вам нужно спешить. Бегите вперед и будьте постоянно начеку и в готовности прыгать.

Учтите, что у этого уровня есть одна ма-а-аленькая, но подлая особенность: если вы хоть раз проиграете или иным образом потратите жизнь в гонке, в следующий раз пройти уровень вам не удастся, пока вы его не перегрузите. Эта странность обусловлена вот чем: когда уровень начинается заново, но не перегружается (то есть игра не начинается с континууса), все мины на дорожке срабатывают моментально, то есть сразу после того как вы к ним прикоснетесь, поэтому перепрыгнуть несколько мин не удастся, так как они иногда очень часто стоят, а от некоторых вам самим придется отпрыгивать. Но и эту проблему можно решить с пользой для себя: как только вы поняли, что не обгоните рыжую девчонку, перегружайте уровень, выбрав в меню паузы «сброс прохождения» (предпоследняя строка внизу) — тогда все начнется сначала, и вы не только не потеряете жизнь, но и сможете без проблем пройти уровень.

### Халеакала (Haleakala) — Ститч и Лило

Здесь вам делать нечего, просто поговорите с мистером Баблом — он подскажет вам вернуться домой. Но перед тем как это сделать, друзья отправятся на поиски пластинок с записями Элвиса Пресли, чтобы показать Ститчу, на что способен великий и могучий америкосовский народ. Но это уже совсем другая история... точнее, часть.

## Часть 2: В поисках Пластинок

### Трасса Иники (Iniki Track) — Ститч

Здесь вам придется, управляя зверушкой, немного побегать от опасного и довольно быстрого (как и тупого) мастодонта: всю дорогу за вами будет переть на всех парах, постоянно отставая и задыхаясь, здоровенный чудик. Вам же всего лишь

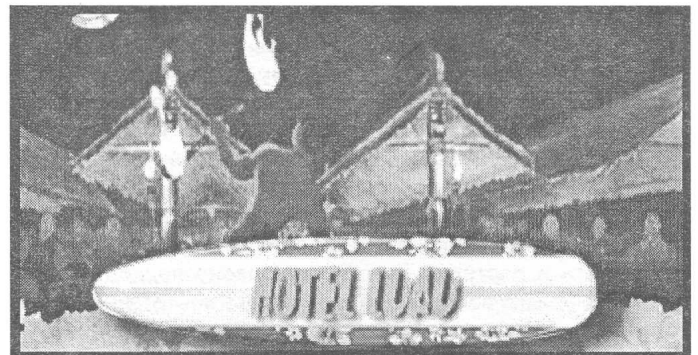
нужно от него убежать, при этом собрав четыре пластинки, расположенные в разных частях уровня. Задача не из простых, но и не то чтобы сложная: нужно просто отключить нервы и не волноваться: если быть все время в движении, враг вас не догонит. А я подскажу кое-какие полезные вещи.

Кстати, если я еще об этом не сказал, то вы уж меня извините: игра в этом уровне, а точнее, ее действие, проходит «задом наперед» — то есть вам нужно будет бежать не вверх по экрану, как это было до сих пор, а вниз, что создает дополнительные опасности, как-то: падения в ямы, наскоки на мины и тому подобную пакость.

Для начала просто бегите вперед — вам на пути то и дело будут встречаться ямки. Хорошо будет, если Ститч двигается по левому краю: там пока что меньше препятствий, да и первую пластинку вы найдете именно там. Не старайтесь собрать все призы — это почти что невозможно, и сделать это могут только игроки со стажем. После того как первая пластинка будет взята, бегите по правому краю — одна из ям намного шире слева, чем справа (здесь же найдете чек-поинт). Как только эта яма будет пройдена, снова сворачивайте на левую сторону и, взяв вторую пластинку, бегите посередине через мостик.

Дальше следуйте посередине (перепрыгивайте заросли травы, чтобы они не тормозили вас) — следующая пластинка будет между тремя минами. Взяв ее, прыгайте через две ямы подряд, и потом — через траву. Бегите дальше по правому краю и, взяв еще одну пластинку, маневрируйте между ямами, расположенными с двух сторон. Перебежав через железную дорогу, вы завершите уровень.

### Отель Луау (Hotel Luau) — Лило



Здесь вас опять встречает старый знакомый — босс «Каменный Человек». Но вместе с тем есть и некоторые отличия в этом подуровне. Во-первых, здесь две дороги, по каждой из которых вы сможете пойти в следующий уровень. Чтобы не терять нить развития сюжета, мы пойдем по правому пути (другой путь будет описан позже, не волнуйтесь). Поднявшись по лесенке (не забудьте перед этим сохраниться), вы встретите желтого великана. На сей раз для того, чтобы убить его, потребуется четыре точных удара, но тактика боя осталась та же. Одно отличие — тропинка, на которой вы деретесь, больше узкая, хотя и ее вполне хватает.

### Пляж Халеакала (Haleakala Beach) — Лило

Итак, мы вновь отправляемся на поиски пластинок. Теперь Лило попадает на пляж, и здесь свои премудрости прохождения. Совершенно новые враги, препятствия и тому подобное — в общем, без некоторых подсказок, а еще лучше прохождения, не обойтись.

Начав двигаться вперед, обратите внимание, что иногда слева, с пляжа на дорожку вылетает пластмассовый диск (такими

часто балуются на пляже). Нужно либо проходить по дорожке в тот момент, когда диск только что улетел, либо перепрыгивать его. Разобравшись со скорпионом и собрав несколько звездочек, идите вперед — перед вами на тропинке окажется тот самый парень, которого вы однажды использовали в качестве давящего материала. Только теперь он не на вашей стороне, и отделаться от него не так-то просто. Но и убить его нельзя, поэтому, когда он отойдет в одну сторону по дорожке, пробегайте с другой стороны.

Пробежавшись немного вперед, вы увидите нового врага, патрулирующего дорогу, — деревянную маску. Как только вы подойдете к ней, она начнет плевать теми же горящими штуками, что бросают в вас боссы. Нужно подобраться к нему как можно быстрее, и пырнуть ножом. Собрав здесь звезды, взорвите мины, — они освободят площадку, на которой вы сможете подняться до первой в этом уровне пластинки. Затем бегите дальше и, взяв с помощью батута пару звезд, приобретите и перышко, лежащее за бревном. Расправьтесь еще с одной деревянной маской, прикончите скорпиона и потом запрыгните на бочку при помощи синей коробки. Взяв чек-поинт, взорвите мины и соберите звезды, после чего идите дальше. Прикончите еще одну маску и потом рака. Запрыгните с деревянной кадушки на бочку справа, чтобы взять вторую пластинку, и только после этого разбейте все, что здесь есть. На дощечке, что плавает по ручью, возьмите дополнительную жизнь, и идите вперед, разбираясь с врагами и собирая призы. Добравшись до батута между двумя минами, возьмите с его помощью звезды и убейте рака. Будьте осторожны — здесь летает диск.

Далее бегите вперед и пройдите мимо еще одного бравого парня с мороженым. Взяв звездочки в деревянной колоде, расправьтесь со скорпионом и при помощи батута прыгайте через мины, чтобы взять еще одну звездочку (следующую возьмете в синей коробке, что стоит между минами). Далее еще один батут, мина и звезда, а потом — снова любитель мороженого на очень узкой дорожке. Обойдите его слева (яму справа перепрыгнуть вы не сможете). Взяв по пути ложку, перепрыгните яму с водой и бегите мимо летающего диска. Взорвав мины (или не взорвав), прыгайте на батут и берите третью пластинку в этом уровне. Бегите затем вперед, собирая звезды и уничтожая всяких мелких врагов, используя батуты для сбора призов и тому подобное. Прикончив маску, сделайте фотографию и затем бегите вперед — перед вами еще одна вражеская личина. Убив ее, перепрыгните ручей и в следующем прыгайте на доску, которая отвезет вас к пластинке. Перебравшись по островам на берег, прикончите оставшихся врагов и завершите уровень.

### Серфинг (Surf Shack) — Ститч

Здесь вам ничего делать не нужно (или почти ничего) — вы просто вернулись на площадку для серфинга. Чтобы продолжить прохождение, вам придется отправиться обратно в отель Луау. Для этого нажимайте кнопку Select — вы попадете в меню карты. Нажав пару раз кнопку →, вы увидите сверху надпись, соответствующую отелю, — нажмите кнопку X и теперь идите по левой дорожке.

### Сады Мокиханы (Mokihana Gardens) — Лило

Игра перемещается в двухмерную плоскость — теперь вы в роли Лило отправляетесь путешествовать по довольно красивым садам, и на сей раз нам снова нужно собрать четыре пластинки, а вместо звездочек или кокосов в их роли выступают монеты.

Идите вперед и, перепрыгнув яму, прикончите дикобраза (не забудьте, что сделать это можно только тогда, когда дикобраз сложил иголки!) и затем, перескочив еще один провал, — ящерицу. Учтите, что у этого врага довольно длинный язык, которым она может достать вас на значительном расстоянии. Двигайтесь вперед осторожно, останавливаясь перед тем, как прыгать через яму — там может оказаться враг или еще что-то такое. Перебравшись через ручей при помощи двигающейся платформы, возьмите мину и с ее помощью уничтожьте хищное растение.

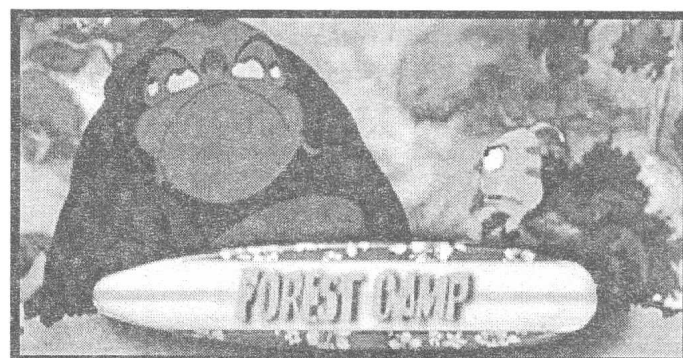
Прыгайте через пропасть на двигающуюся платформу, с нее на каменную (она обваливается) и потом на берег. Здесь можете взять приз — дополнительное оружие (ложку), если подниметесь немного выше на тропинку. Но будьте осторожны — здесь из земли вылезают колючки. Слева находится сетка — поднимитесь по ней и возьмите пластинку (и другие призы). Разобравшись затем с деревянной маской, идите по мостику, собирая призы. Пройдя мимо колючек, уничтожьте растение и запрыгните на летающую платформу. Став на краю, используйте свою ложку для того, чтобы прикончить еще одно растение (или убейте его так). Соберите монеты над платформой (верхнюю можно взять только пройдя вперед и поднявшись вверх) и ползите вверх по сетке. Взяв мину, прыгайте через обваливающийся мостик вперед и идите вперед. Спрыгнув вниз и взяв монеты, убейте ящерицу. Дойдя по верхней площадке до конца, возьмите ложку.

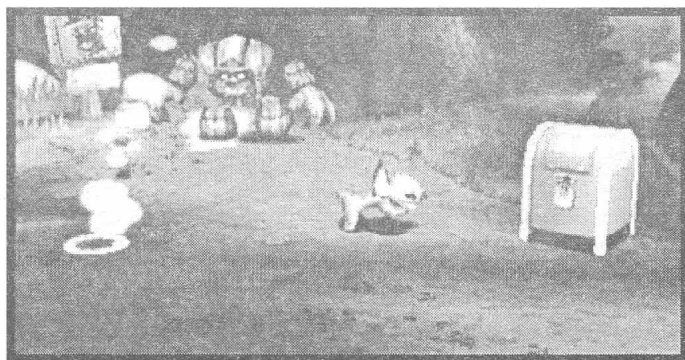
Вернувшись назад, спуститесь на нижнюю дорожку и переберитесь на противоположный берег. Расправившись с врагами, ползите вверх по лестнице — здесь найдете помимо хищного растения еще и первую пластинку. Сверху прыгайте на летающую площадку, с нее — на каменную, которая развалится довольно скоро, если вы не перепрыгнете на следующую площадку. Собрав призы, поднимайтесь по сетке вверх и бейте деревянную маску. Спустившись вниз, собирайте призы и идите дальше до самого нижнего яруса. Прикончив дикобраза, лезьте по левой лестнице вверх, и, когда мина начнет работать, быстро спрыгните вниз. Взяв вторую пластинку, ползите вверх по второй лестнице.

Двигайтесь по тропинке вперед и, взорвав мины, разберитесь с ящерицей. Собрав монетки, ползите по лестнице вверх и прикончите дикобраза. Идите влево и, разбив парочку бочек и прикончив ящерицу, найдите еще одну пластинку. Вернувшись назад, прыгайте на летающую платформу и берите монетки, потом прыгайте вправо на тропинку и идите вперед. Перед вами завершение уровня.

### Лесной привал (Forest Camp) — Ститч

И снова наш старый знакомый — каменный человек. На сей раз мы будем расправляться с ним при помощи Ститча. Но сначала, как обычно, запишитесь, после чего можете уже смело приступать к сражению с боссом. Снова четыре удара в спину врагу, и мы можем начать следующий уровень.





### Река Гуава (Guava River) — Ститч

Довольно сложный уровень даже для Ститча, который умеет много его такого, что не умеет Лило. Здесь множество опасных врагов, и помимо деревянных масок встречаются чудики и поопаснее. Но что делать: такова, как говорится, селява и все такое. Придется рваться напролом, отбиваясь от неприятелей.

Начав движение, переберитесь по коре дерева на противоположную сторону реки и здесь осмотритесь: перед вами на поляне выпендривается прыгающее убожество в виде железного дровосека с одной ногой. Убить его невозможно, пока он прыгает, но проскакать мимо — вполне. Дождитесь, пока паренек попрыгает и заглохнет, и тогда бегите мимо него (если есть желание, можно и прикончить сего врага). Не забудьте взять кружки, если они вам все еще нужны.

После этого перед вами предстанет еще один новый враг: растение, но уже не такое хищное, хотя и действующее все по тому же принципу. Чтобы уничтожить его, придется во время паузы между его атаками ударить врага либо (здесь) взорвать мины, что много проще. Расправившись с растением и собрав призы, доберитесь до склона, с которого скатываются булыжники. Собрав призы, которые останутся после взрыва мины, дождитесь очередного камня и бегите за ним, но только когда увидите, что железный дровосек на противоположной стороне поляны собирает покемарить. Быстро проскочив мимо него, прыгайте на дощечку, плывущую по реке. Спрыгнув с нее на островке, быстро прикончите растение и маску, пока они не сделали то же самое с вами, и, собрав здесь призы (в том числе и одну пластинку), двигайтесь на следующей дощечке на остров, что находится справа по течению. Сфотографировавшись, при помощи все той же доски переберитесь на противоположный берег и идите вниз по тропинке, собирая призы. Внизу уничтожьте здорового муравья, — за него вам положено сразу несколько зеленых кружек.

Став на плавающую доску, прыгайте с нее влево на такую же и берите пластинку. Вернувшись на первую доску, плывите вперед и, выбравшись на тропинку, соберите призы и прыгайте вперед по обваливающимся платформам — на островке вас ждет деревянная маска. Чтобы не нарваться на ее плевки, стойте на последней доске (она не обваливается) и там маневрируйте между выстрелами (их всего три, как обычно), а потом прыгайте на остров и бейте гада. На дощечке доберитесь до обваливающейся платформы, а с нее — на берег, где найдете фотоаппарат и несколько кружек, а также скорпиона. Сняв и то и другое, найдите зеленую бочку на тропинке слева сверху (там же лежат еще несколько кружек) и потом езжайте вперед на дощечке. Взяв несколько призов на берегу, подпрыгните вверх на батуте, разбейте блоки на уступе и, дождавшись доски, езжайте дальше. Выбравшись на берег (желательно на правый), осмотритесь: по левой стороне иногда катятся камни, и вам нужно будет постоянно пры-

гать туда-обратно, чтобы не закончить здесь свои дни. Уничтожив растение, соберите призы на правой стороне и потом прыгайте на левую, когда очередной камень прокатится мимо. С помощью батута заберитесь выше и снова перепрыгните на правую сторону, чтобы переждать очередной камень. Разбив два блока здесь, возьмите пластинку и ждите доски. Вы должны будете перепрыгнуть на нее (можно и справа) и плыть вперед. Добравшись до островка, соберите все призы здесь и плывите на доске дальше, она привезет вас еще к одному «парому». Добравшись до берега, скачите по обваливающимся платформам вперед и на островке, прежде чем разбивать бочки, соберите вверх призы, в том числе и последнюю пластинку в этом уровне.

Теперь прыгайте вперед по островкам, собирая призы, и на повороте двигайтесь вправо. Будьте внимательны: по коричневой дороге кое-где ползают коричневые скорпионы! Их нужно вовремя заметить и обезвредить. Прикончив еще одного муравья и собрав оставшиеся призы, двигайте в конец уровня.

### Джамба (Jumba) — Ститч

На сей раз нам снова предстоит не борьба с боссом, а гоночки с препятствиями, что-то вроде Трассы Иники. Снова используя Ститча, вы должны будете удрать от здорового Джамбы, который при всем том, что и так подлец, еще и лазерный пистолет использует. Но, кстати говоря, уровень даже несколько легче, чем Иники: здесь меньше неожиданных ловушек, не нужно собирать пластинки и тому подобное. Вам просто нужно как можно безболезненнее удрать от Джамбы и его лучевого пистолета и завершить уровень в доме Лило. Чтобы Джамба не попадал по вам из пистолета, нужно прыгать, особенно тогда, когда враг делает выстрел. Ну и вообще почаще прыгайте через препятствия.

## Часть 3: В поисках Жучков

Не пугайтесь названия: вам не придется искать жуков, от которых недавно вы убегали. Это жучки другого плана: космические пираты, гонящиеся за Ститчем, забросили на Гавайи целую кучу электронных жучков, с помощью которых они могут наблюдать за прикольным пришельцем. Сейчас ваша задача — найти их и затем уничтожить. Но сначала найти. Все шестнадцать, то есть по четыре в каждом из уровней зоны.

### Долина Хейау (Heiau Valley) — Лило

Начинаем уровень с обнаружения новых призов: это что-то вроде открытых кокосов. Пройдя немного вперед, вы увидите и первого врага. Это наш старый знакомый, сиреневый хищник растительного происхождения. Только вот действует он совсем как его зеленый собрат: атакует всего лишь однажды и очень медленно. Взяв после его уничтожения мину, прыгайте на плавающую доску и плывите вперед. На берегу, куда вы запрыгнете, сразу же покончите с муравьем (иначе он покончит с вами). Собирая призы, идите в пещеру, но будьте осторожны: из пола вылезает колючка, а почти что прямо за ней бродит кабан.

Разбив на краю обрыва парочку каменных истуканов, прыгайте на кружащуюся над пропастью зеленую платформу. С ее помощью вы доберетесь и до первого жучка, и еще до парочки призов посреди пропасти. Взяв затем на противоположной стороне обрыва фотоаппарат, разберитесь с отмо- роженным растением, а потом возьмите кокосы над истуканами, и только после этого взорвите мину. Перепрыгнув две мины при помощи батута, уничтожьте кабана и пройдите впе-



ред. Чтобы взять второй жучок в этом уровне, нужно задействовать мину, что стоит на зеленой платформе над пропастью, и потом на ней доехать до приза. Взорвав мины на ступеньках, прикончите деревянную маску, что раскатывает по проходу, и соберите призы, висющие над выезжающими время от времени колючками. Перепрыгнув пропасть, осторожно идите по одной из двух тропинок (если свалитесь в пропасть, потеряете сразу жизнь), собирая призы, и снова прыгайте через пропасть. Поднявшись по ступенькам, езжайте через лаву на деревяшке и используйте ложку, которую взяли незадолго перед этим, чтобы расправиться с растением. Дальше прыгайте по обваливающейся платформе и заберитесь на уступ по сетке. С помощью плавающей платформы доберитесь до берега. Перед вами «полоса препятствий»: по островку земли скачут раскаленные камни, которые вам нужно обойти. На первый взгляд, задача не из простых, но посмотрите на землю островка: те места, куда падают камни, отмечены темными пятнами, поэтому все, что вам остается сделать, так это пройти мимо пятен в тот момент, когда камни сверху не летят. Возьмите также чек-поинт на дощечке слева над лавой и затем доберитесь до конца островка. При помощи плавающей платформы доберитесь до противоположного берега и заберитесь вверх по сетке. Собрав призы, прикончите муравья и возьмите третий жучок уровня. Будьте осторожны и не свалитесь в яму. Добравшись до стены, соберите призы и полезайте вверх. Перепрыгнув пропасть, собирайте призы и уничтожайте врагов, которые здесь ошиваются. Идите вперед по тропинке, что вьется слева, собирайте призы, и скоро доберетесь до деревянной маски. Уничтожив ее, плывите на противоположный берег на доске и уничтожьте еще одну, а потом собирайте призы, среди которых будет и последний жучок этого уровня. Прыгая по островкам, доберитесь до конца уровня.

### Обсерватория (Observatory) — Лило

Это опять сражение с «каменным человеком», и снова немного видоизмененное. К примеру, у вас опять два выбора пути: дорога за красным каменным человеком и дорога за зеленым каменным человеком. Обе они дадут вам возможность собрать по четыре жучка, но та, что за зеленым врагом со временем заведет в тупик, из которого нужно будет выходить при помощи карты, как мы однажды уже это делали. Еще одна особенность этого сражения: шесть ударов вам нужно нанести каждому из двух боссов для того, чтобы завалить его. И только после этого вы сможете путешествовать дальше. Предлагаю выбрать зеленый путь, который отправит нас на дорогу Кококе.

### Дорога Кококе (Koko Trail) — Лило

Довольно интересный уровень который сильно напоминает гонки Ститча с боссами в предыдущих двух зонах. На сей раз

удирать вам придется от здорового мистера Баббла, а движение, как и в аналогичных уровнях, о которых я говорил, идет в обратную сторону. Но, кстати, не забудьте собирать и жучков! А я попробую дать вам несколько советов по прохождению этого запутанного пути.

Для начала бегите вперед, собирая арбузы (или не собирая, в уровнях такого типа за призами лучше не гнаться). Пробежав мину (даже и не думайте подходить к ней, мина срабатывает мгновенно!), двигайтесь по левой стороне дорожки, так как справа на экране будут заросли травы, которая мешает быстро бегать. Как только трава с этой стороны кончится, будьте готовы бежать по правой стороне и взять там первый жучок (он будет в очень неудобном месте, и вам придется потерять пару мгновений на то, чтобы взять его).

Бегите вперед, лавируя или прыгая через траву и ямы, и скоро доберетесь до большой ямки, над которой лесенкой сложились платформы. По ним лучше прыгать либо бежать придется очень точно. Взяв фотоаппарат, бегите по правой стороне и, как только увидите здесь ямку, прыгайте влево по траве. Здесь же возьмите второй жучок и прыгайте через препятствия в виде ямок и корней. Старайтесь оббегать либо точно перепрыгивать мины, чтобы не взорваться на них. Взяв чек-поинт, скачите через очередную пропасть по платформам (здесь же будет и перо) и бегите вперед мимо мин, перепрыгивая ямы и корни. Скоро по правой стороне (когда пробежите бочку с жизнью) будет еще один жучок, берите его и доберитесь до новой пропасти. Платформы здесь стоят немного дальше друг от друга, но по ним все равно все еще можно довольно точно прыгать. Главное — не сбейтесь в сторону с пути. Далее старайтесь бежать по правой стороне дороги (по пути встретится яма, прикрытая площадкой, не становитесь на нее — туда провалится Баббл).

### Школа Выживания (Hula School) — Лило

Здесь вам придется всего лишь воспользоваться услугами меню карты. Зайдите в нее и выберите непройденную дорожку Pali Trail, после чего вы отправитесь в новый уровень, который будете проходить вместе со Ститчем.

### Дорога Пали (Pali Trail) — Ститч

Уровень очень похож на аналогичный во второй зоне — Сады Мокиханы. С тем отличием, что здесь вы управляете нашим четвероногим (шестиногим на самом деле) другом. Снова псевдотрехмерное изображение тропинки, по которой бежит герой, снова кучи всяческих лесенок и тому подобного хлама. Но все же уровень довольно интересен и не сложен. Идите вперед, собирая кружки, и, когда встретите «железного дровосека», дождитесь, пока тот заглохнет, и тогда разберитесь с ним. После этого бегите вперед, обходя колючки, и заберитесь по лесенке вверх. Здесь вы конце дорожки вы найдете чек-поинт. Вернувшись обратно, прикончите разгуливающего по тропинке справа молодца в полосатой рубашке и запрыгните на летающую платформу. Прыгая с одной на другую, доберитесь до обваливающейся платформы, и с нее — на берег пропасти.

Перепрыгнув мину, идите по тропинке, которая поворачивает немного назад и вверх, и, забравшись на уступ, соберите призы (кружка и жизненная энергия), после чего продолжайте свое путешествие, вернувшись вниз. На дорожке вам встретится здоровенный уродец с плазменным ружьем — как можно быстрее прикончите его, пока тот не попал в вас. Чтобы сделать это наиболее эффективно, можно переждать три выстрела за углом, и потом напасть на него. Добравшись до лестницы вверх, заберитесь по ней, убейте синее привиде-

ние и возьмите первый жучок в этом уровне. Затем скачите вперед по обваливающимся платформам и на берегу поговорите с полосатым парнем. Лезьте вверх по лестнице, чтобы справа найти жучок, а слева — кружки. Вернувшись назад, прыгайте по платформам до берега и идите между колючками. Прикончив привидение (подходить к нему нужно сзади), вы увидите развилку. Идите по нижнему пути — здесь меньше врагов и два последние жучка находятся здесь же. Добравшись до того места, где дороги снова сходятся, двигайтесь вперед по лестницам, перепрыгивая колючки, — совсем скоро вы доберетесь до конца уровня.

## Вулкан Пали (Pali Peak) — Ститч



И снова сражение с боссом — каменным человеком. Ничего особенного в этом поединке нет, все те же шесть ударов по спине, и он готов. Можете использовать для сражения подсказки, приведенные ниже, чтобы как можно более быстро прикончить и этого врага.

## Пещеры Капу (Kapu Caves) — Ститч

Очень интересный уровень в плане сложности и вообще развития событий. Здесь вам впервые придется вплотную столкнуться с множеством синих уродцев, охотящихся на вас с помощью лазерного пистолета, а также пройти просто кучу самых разнообразных препятствий.

Начав путешествие, соберите кружки на берегу и переправьтесь на противоположный при помощи двух деревяшек, плавающих на воде. Взяв зеленые кружки, прыгайте через пролетающие мимо стрелы и быстро вступайте в сражение со скорпионами, уничтожив которых, пройдите вперед и взорвите мину. Взяв приз на этом берегу, дождитесь, пока синий уродец пойдет вправо, и бегите за ним, чтобы убить его. Разворотив стену из четырех блоков, бегите по тропинке, через которую прокатываются камни (их след отмечен коричневым пятном), и убейте ящерицу. Пересеките еще одну полосу падающих камней, перед этим перепрыгнув стрелы и пройдя по заминированному мостику. Расправившись с очередным синим мастодонтом, идите через полосу препятствий с качающимся бревном и здесь же возьмите первый жучок. Собрав призы, прыгайте через стрелы и разбейте крайнюю справа фишку-ограничитель у провала — в ней есть зеленая косточка. Перепрыгнув еще одну яму, идите вперед по извилистой и крутой тропинке, уничтожая деревянные маски и собирая призы. Здесь же возьмете второй жучок и, уничтожив ящерицу, доберетесь до стены. Прыгайте вверх, собирая призы и прикончив на площадке скорпиона. Соберите призы и затем разделайтесь с синим уродцем (тот, что с пистолетом). После этого вы увидите перед собой сразу двух таких же жлобов (это место, кстати, показано в демо-ролике) — их нужно снимать по одному. Сделав это и собрав призы в комнате, прыгайте через провал, бейте последнего жлоба, берите

последний жучок и завершайте уровень. Отправляемся смотреть ролик, а потом — финальный босс!!!

## Ганту (Gantu) — Ститч

Ну, это, в общем-то, и не босс вовсе, а так, типа того... Вам снова придется бегать от врага, на сей раз от здорового парня, издавая похожее на акулу, который украл Лило. То есть он забрал и Ститча, и девочку на свой корабль, но звереныш успел вовремя смотаться, а вот Лило осталась на корабле. Теперь этот корабль преследует Ститча, а вам в его роли нужно сматывать оттуда ноги.

Задача эта весьма и весьма сложная, но, к несчастью, никаких рекомендаций именно здесь я вам дать и не могу. Дорога, как водится, довольно извилистая, ям с левой очень много, да еще и корабль сзади постреливает. В общем и целом, этот уровень — смесь погони за Ститчем парня с пистолетом (вторая часть) и Баббла за Лило (третья часть). Никаких призов, естественно, в последнем уровне не предполагается, поэтому просто бегите вперед и вовремя прыгайте! Через некоторое время вы прыгнете с уступа вниз — здесь начинается новая фаза вашего сражения с боссом. Теперь нужно идти вперед, да еще и отбиваться от синих уродцев. Вам нужно идти по левой стороне и прыгать по платформам через реку из лавы, расправляясь с врагами и стремясь добраться до противоположного берега.

Добравшись до него, вам остается только еще пару раз прыгнуть влево по еще одной дорожке — и игра закончена! Смотрите мультфильм и наслаждайтесь!!!

## Советы напоследок

1. Первый совет касается поединков с так называемыми «боссами» — каменными людьми. Для того, кто прошел немного дальше первой части, становится ясно, что каждый раз ждать, пока босс соизволит напасть на вас, — довольно напряжно. А для того чтобы не ждать новых и новых атак каменного чудовища, а сразу же заставлять его идти на вас, нужно сделать следующее. Ударив босса в очередной раз, бегите за ним и, став рядом (совсем рядом), когда он повернется к вам лицом снова, пробегитесь у него под носом — он опять пойдет за вами. И там можно делать, пока босс не умрет!!! Особенно полезна эта тактика в последней части игры, когда босса нужно пинать шесть раз.
2. Второй совет — относительно цикличности атак большинства врагов. Я говорю о самых опасных — растениях, железных дровосеках и мастодонтах с бластерами-мастерами. Вы, наверное, и сами заметили во время игры, что в то время, когда вас атакует враг, к нему подобраться нельзя — обязательно ударит вас. Но через некоторое время, сделав одну или три (у всех по-разному) атаки, враг ненадолго замолкает. Вот в это время их и можно уничтожить, быстро добравшись вплотную.
3. Еще один совет касается прыжков с последующим ударом. Запомните: никогда, слышите, НИКОГДА не пользуйтесь этим вариантом удара! И тем более если вы стоите на краю обрыва!!! Ведь после посадки на землю как Лило, так и Ститч немного съезжают в сторону, в результате чего вы можете оказаться в воде или еще где похуже.
4. И последний совет, на мой взгляд, самый полезный. Касается он режима паузы и возможности вашего персонажа не терять жизнь при уничтожении. Если вы поняли, что вам до конца уровня не добраться, или если вас уже убили, быстро нажимайте паузу и делайте «сброс прохождения» — вы начнете заново без потерь, хотя и не сохраните чек-пойнты.