

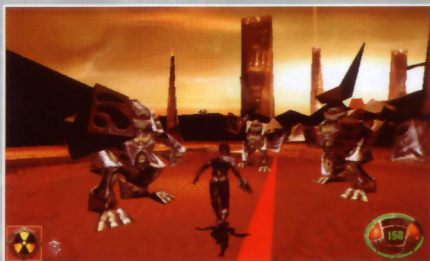


СОВЕТЫ ПО ПРОХОЖДЕНИЮ ИГРЫ

Мир первый

>>> Арена 1

Приземлившись, оглянитесь и поймите бегающее «Самое трусливое здоровье» для увеличения жизненной силы. Бегите по коридору к арене. Убейте приземлившихся друидов (Стрелять можно и пока они еще в воздухе, зеленая стрелка – здоровье друида). Слева на арену спустится «Самая ма-



ленькая в мире Атомная бомба». Возьмите ее и бросьте в дверь со значком «плутониум» с достаточного расстояния. Сбейте летающего друида, и путь свободен. Бегите в коридор. Яблоко прибавляет силы только если здоровья меньше 100%, а у вас – 150%, так что его можно не есть.

>>> Арена 2

Оказавшись на арене, войдите в снайпер-Mode («Select») и поймите в прицел друида на башне впереди. Увеличьте изображение («Треугольник», «Круг») дождитесь, пока друид не закроет голову мишенью, и стреляйте в яблочко. Таким же образом уничтожьте еще двоих появившихся друидов, затем подстрелите приземлившуюся урну с черепом, и башня взорвется.

Выйдите из снайпер-Mode. Подберите опустившуюся на парашюте

Ненавязчивые советы:

1. Если у Вас закончились гранаты, мортар или ядрена бомба – не паникуйте. В том случае, если это необходимо для дальнейшего прохождения игры – Вам их сбросят.
2. Когда Вы летите с орбиты на Землю, избегайте луча радара и наводящихся ракет. По пути вниз можно собирать посылаемые вдогонку доктором боеприпасы.
3. Вам стоит знать, что в версии для PlayStation каждый уровень содержит дополнительный bonus—boom, чего нет на PC.



«Крест»



«Квадрат»



«Круг»



«Треугольник»



гранату, киньте ее («Круг») в красное непробиваемое стекло с достаточного расстояния, и оно разобьется. Планируйте с верхней ступеньки вниз («Крест») на ко-



лонну, где стоит Мортар. Взяв Мортар, войдите опять в снайпер-Mode и прицельтесь в черное окно на башне. Целиться надо чуть выше. Выстрелите пару Мортаров в дырку, и красная стеклянная стена внизу взорвется. Бегите в башню и уничтожьте



Генератор друидов в центре комнаты. Возьмите снайпер-гранаты, уничтожьте трех друидов «контрольными в голову» (Целесообразно не тратить снайпер-гранаты и переключить оружие в снайпер-Mode на обычные пули «L2»), затем подберите «Пустышку» за стеклянными колоннами. Прыгайте по колоннам, как по ступенькам вверх (чувствуя приятное ощущение легкости).

>>> Арена 3

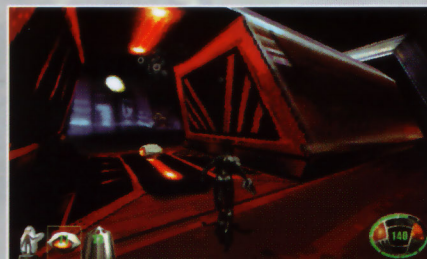
Оказавшись на арене, остановитесь и поймите на мушку в снайпер-Mode дальнее здание. Подстрелите любую из трех урн с черепами над дверью – здание взорвется



и дверь будет открыта. Возьмите справа от вас «собачью голову». В снайпер-Mode на открытых пространствах можно вызывать Бонса-пилота и наносить бомбово-косточные удары. Бегите через все поле к двери, выкинув по пути «Пустышку» («L2» – выбор предмета, «Круг» – использование), чтобы отвлечь друидов и танк. В здании уничтожьте Генератор друидов, отстреливаясь от стражей. Когда он взорвется, прыгайте в образовавшуюся дыру.

>>> Арена 4

Возьмите суперпулемет. Осторожно: в коридоре на вас нападут три разъяренных друида с бочками. На станции уничтожьте Генератор друидов на платформе слева,



затем перепрыгните на правую сторону и расстреляйте второй генератор в арке. Возьмите гранаты и бегите через поезд к большой двери. Когда появится танк, закидайте его гранатами. Бегите в комнату, откуда выехал танк и найдите выход.

>>> Арена 5

Убейте друида у входа на арену и стреляйте в пульт рядом с ним пару раз.



Появится корабль-бомбардировщик и приземлится недалеко от вас. Прыгайте в Корабль, и вы в бомбинг-Mode. Перед тем, как высадить вас на том же месте, корабль облетит всю арену. Используйте эту возможность для того, чтобы очистить арену от друидов. Перемещая прицел, цельтесь во все враждебное и мирное, особенно прилежно отнеситесь к трем Генераторам друидов рядом со зданиями. Запас бомб неог-



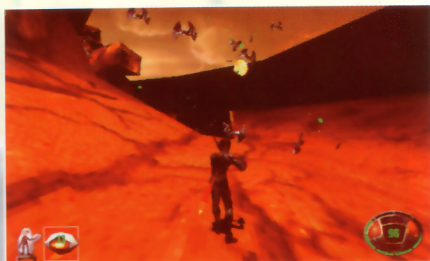
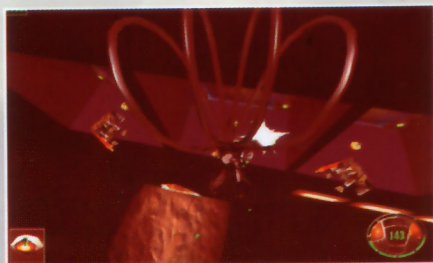
раничен правда, возможны небольшие задержки при перезарядке. По возможности бомбите крыши зданий, чтобы открыть двери в них (крышу здания можно попробовать взорвать и в снайпер-Mode, когда над ним висит корабль с урной). После приземления бегите в среднее дальнее здание, по пути забежав в два ближних и пополнив запасы здоровья. Имейте в виду, что второй раз бомбардировщик не прилетит, а все остальные корабли – друидские. Одновременно с приземлившимся танком над крышей среднего здания зависнет вра-



жеский корабль с подвешенной под ним урной с черепом. Подстрелите урну в снайпер-Mode, и вход в здание будет открыт. Внутри забейте Генератор друидов и появится ядрена бомба. Возьмите ее. Никогда не пробовали индюшатины? Поправимо – с хрустом надкусите индюшку и наблюдайте увеличение здоровья на 50%. Обегите здание вокруг, и увидите дверь с атомным замком в задней стенке арены. Ну а что открывает такие замки, вы знаете.

>>> Арена 6

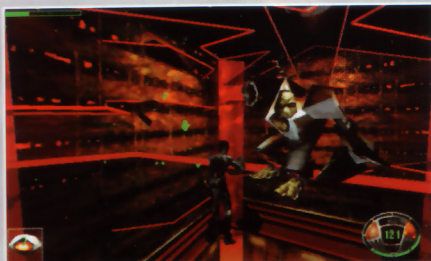
Подстрелив 5 летающих друидов, бегите по каньону направо. Спрячьтесь от пушки за последним выступом справа. Презри-



тельно выкиньте влево «Пустышку» и расстреляйте выколачивающего пух из «Пустышки» врага. Гранаты облегчат вашу задачу. По завершении запрыгните на выступ и войдите в снайпер-Mode. Закиньте по Мортару в каждую из четырех труб над клетками с издевающимися Друидами, и они поймут, как ошибались насчет своей безопасности. Если у вас закончатся Мортары, то поищите вокруг. Вместе с последней клеткой взорвется и все здание. Расстреляйте пару танков на другом краю пропасти, спрятав тело в утесах и вышагивая направо-налево. Затем заберитесь на самую высокую точку вашего края обрыва и планируйте на другой конец («Крест»). Догоните и добавьте «Самому трусливому здоровью». Прыгайте в пропасть и летите вниз к выходу.

>>> Арена 7

Прыгайте вниз со стеклянной платформы и планируйте, избегая пиков. Взорвите гранатами сооружение с мишенью в цент-



ре, и заработает ветродуй, гонящий вверх воздушный поток. Поднимайтесь по воздуху на платформу. Поднимайтесь по другим платформам наверх. Наверху прыгните и подтянитесь на самую верхнюю платформу, и вы у выхода. У вас также будет шанс поправить здоровье.

>>> Арена 8

Бегите налево, постреляйте аккуратно по Стражу Порядка и залезьте в него. Теперь идите обратно к двери, за которой просматриваются могучие роботы-прессы. Спокойно пройдите мимо них к концу комнаты – вражины вас не признают. Обойдите последнего робота, и вы окажетесь в ма-



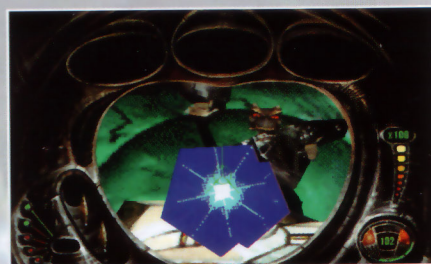
ленькой комнатке. Возьмите и киньте в роботов «Самую интересенькую бомбочку в мире» («Круг»). Добейте особо цепляющихся за жизнь и выходите. Приземлится ядрена бомба. Откройте Сезам, и вы поймели выход.

>>> Арена 9

Оседлав воздушный поток и поднявшись на следующую арену, встаньте на воз-



вышении арены и прицельтесь в дальнюю башню над стеклянными стенами. Сделайте увеличение на оператора башни. Стре-



ляйте в голову или в треугольник на правой руке, в который можно стрелять, даже когда друид прячется за приборами. Используйте снайпер-гранаты, и, возможно, он ляжет с первого выстрела. Если нет – ожидайте визитеров с воздуха.

>>> Bonus—room

Первый портал очень легко найти. Уничтожьте всех врагов в первой тренировочной комнате и взорвите дверь. Затем вернитесь к началу уровня, вновь расправьтесь со всеми врагами, чтобы получить «Tornado» Power Up.

Мир второй

>>> Арена 1

Подождите, пока спустятся снайпер-гранаты, возьмите их и осторожно спускай-



тесь в следующую комнату. Как только вы увидите парящего над полом друида, возьмите его на мушку в снайпер-Mode. Подстрелите его парой снайпер-гранат. Затем бегите вниз и убейте Стража Порядка. Ядрена бомба

не заставит себя ждать. Осталось разобратся с магическим плутониумом.

>>> Арена 2

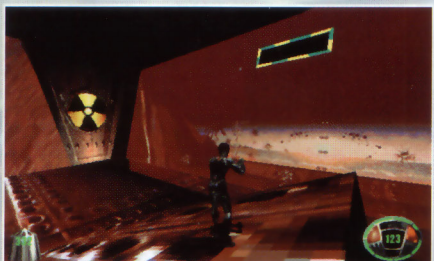
Скользите вниз. Вам предлагается пробежать под шквальным огнем из бронированных орудий. Ну потеряете процентов 20 здоровья, ну и что? Если свалитесь вниз, там лежит индюшка, а забраться наверх



можно по выступам. Можно действовать по другому – встать лицом к огню и аккуратно передвигаться боком. Можно прятаться за мишенями, но при этом можно и провалиться в щель, из которой они выскакивают. В этом случае надо из нее выпрыгнуть.

>>> Арена 3

Встаньте на выступ в центре и ожидайте приземления Мортара. Повернитесь к стеклянной стене и забросьте Мортар в



дырку наверху. Из пролома в полу вылетит ядерный фугас и приземлится рядом с вами.

>>> Арена 4

Используйте Мортары на центрального друида (как пишут в солверах для квестов), и он падет, сломленный их мощью. Затем похороните демонстрацию друидов, таска-



ющих огромные боеголовки, и прыгайте в образовавшийся пролом в полу.

>>> Арена 5

Вы по ту сторону гаубиц в тире. Разложите на ядра двух друидов (можно в снайпер-Mode «контрольными в голову»).

Забирайтесь на среднюю пушку с индюшкой. Теперь непрерывно



стреляйте вперед, и ствол вместе с вами от отдачи сорвется со станины и пробьет дыру в стене за пушками.

>>> Арена 6

Сориентируйтесь и летите как можно дальше вперед – туда, откуда стреляют три пушки. Прыгайте по стеклянным платформам, чем ближе к пушкам, тем ближе к выходу. Если сорветесь – подберите внизу удручающее «самое трусливое» и исполь-



зуйте один из восходящих воздушных потоков, чтобы подняться на платформы.

>>> Арена 7

Планируйте на ближайшую платформу, где стоит друид-попрыгун. Стреляйте в него пока летите, чтобы он упрыгал куда-нибудь еще. На этой платформе в отличие от остальных вы недостижимы для огромного стенобитного робота. Убейте его «контрольным в голову» в снайпер-Mode.



Потребуется несколько попаданий. Когда он допрыгает свое, в конце арены появится платформа, только оказавшись на которой можно дойти до выхода. Прыгайте по платформам к выходу. Если свалитесь – внизу вас поджидают валуны-костоломы, а забраться наверх можно будет по воздушному потоку или разбежавшись и оттолкнувшись от стены.



>>> Арена 8

Уничтожайте всех вражин, вовремя подбирая подкрепления в виде вооружения и здоровья. После некоторого случайного количества убитых на один из стеклянных кубов упадет ядерный заряд (на кубы можно забраться по кубу-призме в центре арены). Возьмите заряд и бегите к



дальней стенке арены, за белую башню. Там вы увидите атомный замок. Швырните заряд в дверь и добивайте парящего друида и Стражей Порядка.

>>> Арена 9

Идите к платформе, перевозящей друидов. Когда друиды приземлятся, садитесь на их летающую платформу. Если не получится с первого раза, подождите следующей. Стоя на платформе, расстреляйте друидов. Платформа тронется. Она отве-



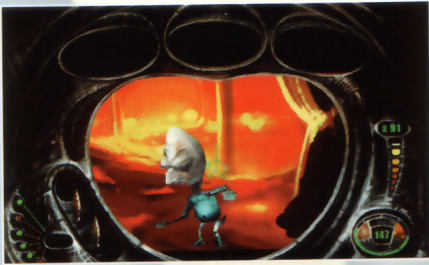
зет вас в тренажерный зал друидов, где они проходят подготовку перед отправкой на Центральную Башню. Если нужно получить здоровье, подождите в том месте, где приземляется платформа, затем забежите за левый угол сзади, когда платформы не будет. Если вы сделаете все как надо, то телепортируетесь на одну из боевых арен. Подождите, и с одной из летающих платформ вам сбросят «самое трусливое на свете».



Берите и бегите в центр арены. Это телепортирует вас обратно на место посадки платформы.

>>> Арена 10

Коридор приведет вас на арену. Заберитесь на площадку справа. Прицельтесь в снайпер-Mode в маленького гуманоида за



стеклом на другом конце комнаты. Выстрел сломает стекло. «Зумьте» дальше и стреляйте в Оператора, пока он не захлопнет окно. Старайтесь стрелять в нос и в глаза. Теперь Оператор появится в своем стеклянном корабле. Добейте корабль. Оператор упадет и будет бегать по арене, выпуская друидов из трех дверей. Стреляйте в него до смерти. Крепость друидов самоуничтожится, а вы телепортируетесь на свою орбиту.

>>> Bonus—room

На этом уровне «bonus» находится за последней пушкой в оружейном зале. Остается лишь прыгнуть в портал и вы, возможно, доберетесь до конца. Подсказка: сначала прыгните в правый портал, затем в левый, снова правый и вновь в правый. Последний приведет вас к выходу.

Мир третий

>>> Арена 1

С возвышения «зумьте» и уничтожьте две пушечки в дальней части арены. Планируйте вниз, отстреливаясь от летающих друидов. Уберите первую пачку друидов и с центра арены «зумьте» на две защелки на двери вдалеке. Когда вы отстрелите защелки, дверь упадет на стражников. Оставаясь



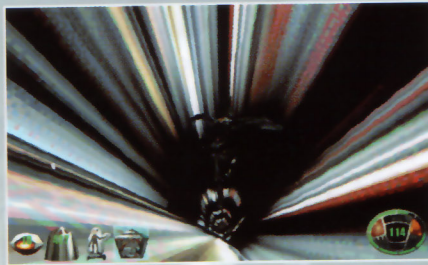
в снайпер-Mode, подстрелите «контрольными в голову» двух друидов-камикадзе, мчащихся на вас. Забегите в проход справа и вверх по рампе. Прыжок – и вы на верхней платформе. Убейте друида-попрыгуна, который имеет неосторожность там стоять, и взберитесь по наклонной стене слева наверх. Перепрыгните через проход на другую платформу с суперпулеметом.



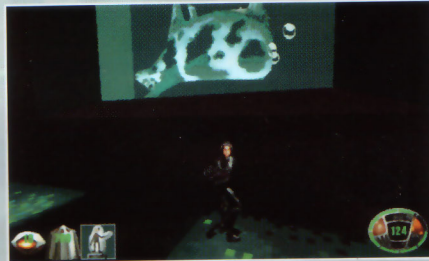
«Зумь-те» через центральный проход на Стража Порядка и уничтожьте его. Планируйте туда и берите собачью голову. Прыгайте вниз и бегите на выход через открытую дверь, отстреливаясь от оставшихся роботов.

>>> Арена 2

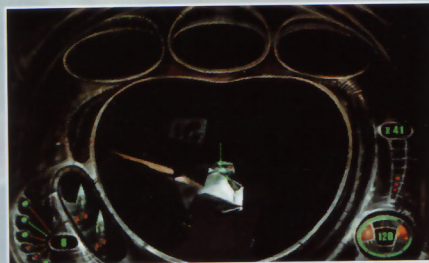
Попав на арену, используйте снайпер-Mode, чтобы взорвать обе пушки. Убейте стражников слева и справа. Там же возьмите самонаводящиеся пули и «Пустышку». Прыгайте в пустой бассейн в центре и возьмите суперпулемет. Вылезайте обратно и расстреляйте всех друидов в округе. Бегите за бассейн, в комнату. Попросите всех ос-



вободить помещение. Надкусите яблоко. Подождите, пока через окно влетят два летающих друида и страж на летающей платформе. Расстреляйте двух летунов и брось-



те куда-нибудь «Пустышку», чтобы отвлечь третьего на платформе. «Зумьте» на его голову и – «контрольным в голову». Его средство перемещения упадет на пол. Прыгайте на нее, чтобы взять «Самую интересенькую в мире бомбу» под потолком



комнаты. Прыгайте в шахту. Ах, это, наверное, самый красивый переход в игре!

>>> Арена 3

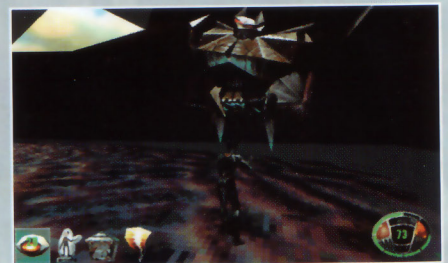
«Зумьте» на две пушки в коридоре. Так, их уже нет, «Это не я, не я, никто не видел, вы ничего не докажете». Бегите в стеклянный тоннель. Уложите в снайпер-Mode одной наводящейся «контрольным в голову» Стража в конце тоннеля, чтобы сломать перегородку. Планируйте вниз, в комнату и бегите в ее дальний конец, расстреляв пару пушек по пути. Расстреляйте все контей-



неры с заспиртованными друидами. Не забудьте взять «Смерч». Когда последний контейнер взорвется, бегите обратно в центр комнаты и прыгайте на то, что раньше напоминало ветродуй. Берегитесь саблезубых собак.

>>> Арена 4

Соберите все, что можно в этом декорированном лесу, и стреляйте по стенам. Комната развалится, и вы окажетесь



на внешней арене. Используйте гранаты, чтобы взорвать семь Генераторов друидов, по ходу расходуя уродившихся. И наконец расстреляйте стража у выхода на следующую арену.

>>> Арена 5

Аккуратно встаньте на краю и «зумьте» на две пушки по углам комнаты. Прыгайте на синюю треугольную платформу



справа и «зумьте» на синий коридор выхода в верхнем правом углу арены, под потолком. Подждайте дичь и используйте снайпер-гранаты. Прыгайте на пол и поймите ее величество «трусость». Остерегайтесь друидов-попрыгунов. Залезьте в

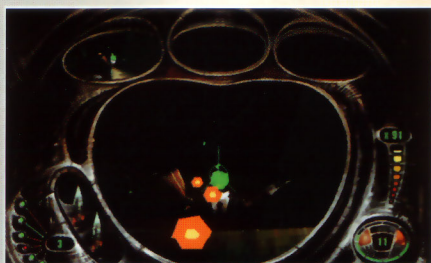


синюю пещеру в левой части комнаты и постреливайте в них оттуда. Затем запрыгните в красную

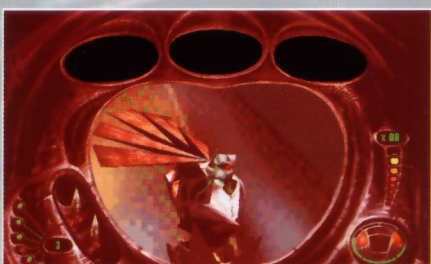
пещеру и бегите по проходу наверх на зеленую платформу. Изрешетите друид-генератор и Стража Порядка. Прыгайте по направлению, указанному желтой стрелкой, на желтую платформу в центре. Подстрелите двух друидов и прыгайте к синему выходу. Остерегайтесь парящего друида, если его еще не отпели раньше.

>>> Арена 6

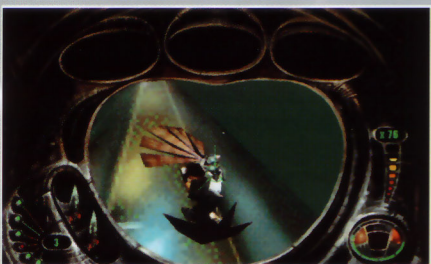
«Зумьте» в дальний конец арены. Уничтожьте двух охранников. Выстрелите раз по вращающейся зенитке, чтобы привлечь ее внимание. Далее цельтесь в стрелка через отверстие в амбразуре – и «контрольным» его. Бегите по проходу вперед, к



восходящему воздушному потоку. Поднимитесь наверх и расстреляйте всех присутствующих и опоздавших. «Зумьте» на парящего друида в дальнем конце арены, наверх, и на двоих охранников. Здесь больше подойдет снайпер-граната «контрольным в голову». Уворачивайтесь, шагая влево-вправо в снайпер-Mode. Бегите туда. По пути на вас нападут четыре летающих дру-



ида и два друида на летающих платформах. Подстрелите группу первых и «контрольными в голову» уложите вторых, когда они на мгновение остановятся в районе воздушного потока. Платформа останется



в воздухе. Прыгайте на нее – она отвезет вас к «Молоту» и 100% эликсиру здоровья, подвешенными в воздухе. Спрыгивайте с платформы, когда она остановится, и бегите к выходу слева.

>>> Арена 7

Поднявшись по воздушному потоку, расстреляйте стекло и бросьте



Кувалду («Спокойно, я знаю, что я делаю») вниз на арену. Это покалечит некоторых друидов на арене. Подождите и прыгайте вниз. Можно разобраться с ними и без «Молота». Прыгайте на выступ в центре и затем пробирайтесь по выступам к черному пролому в стене. Внутри комнаты стреляйте по винту, пока он не повернется. Большие ворота на арене теперь открыты. Идите, но остерегайтесь друида-камикадзе. В конце коридора будет большая комната с двумя охранниками и странной кучей камней. Убейте стражей и стреляйте по левой и правой сторонам кучи или киньте гранаты. Откроется пролом, и вы вышли. Не забудьте отведать индюшатины справа.

>>> Арена 8

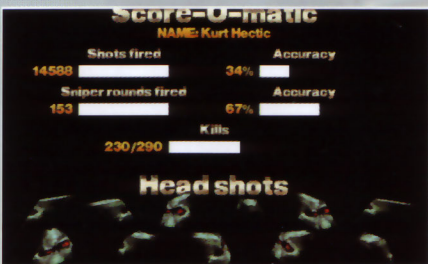
Бегите по проходу и уничтожьте Стража Порядка. В комнату влетит охранник на летающей платформе – расстреляйте его



из пулемета и забирайтесь на его платформу. Она сделает пару кругов над ареной под обстрелом летающих друидов и, пробив стену, опустится в последней комнате.

>>> Арена 9

Справа в комнате подберите хрустящую индюшку. В центре комнаты увидите большое колесо. Ваша задача – выбить четыре лампочки на колесе, пока оно стоит.



Но под ногами будут мешаться саблезубые собаки. Лампочки выбиваются в снайпер-Mode в несколько заходов или чем-нибудь убойным. Когда все лампочки будут выбиты, комендант друидграда вывалится, и город самоликвидируется.

>>> Bonus—room

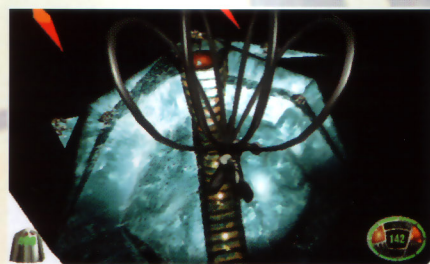
Секрет скрыт за изображением коровы. Оказавшись в комнате, соберите все

портреты червячка Джима. Сделайте это, а коровы, упавшие с небес, уничтожат всех врагов. В других комнатах действуйте аналогично.

Мир четвертый

>>> Арена 1

Прыгайте вниз, но остерегайтесь горных пиков. Повернитесь на 180 градусов (уже хотел написать %) и проломите своим телом лед. Вам надо сделать так, чтобы большой друид перед вами заржавел. Этому поможет суперпулемет справа от вас на выступе, защищаемый охранником. Добейте остальных и запрыгните на сноуборд,



там, где стоял главный друид. Он тронется, и вы, пробив стекло, покатитесь.

>>> Арена 2

Двигайтесь влево-вправо, прыгайте как обычно, тормозите или пригибайтесь, избегайте больших каменюков и, конечно, постреливайте по сторонам (что-либо кидать, например, гранаты, бесполезно).



>>> Арена 3

Приземляясь на арену, не забудьте досчитать до пяти и дернуть за кольцо парашюта. Подстрелите охранника у пульта и пару раз выстрелите по пульту, чтобы вызвать корабль. Немного отойдите и, когда приземлится корабль, расстреляйте двух друидов. Запрыгивайте в корабль, и вы в бомбинг-Mode. С особой прилежностью бомбите зенитки и куриные вышки (цельтесь надо в зенитку на вышке, а не в саму вышку). Приземлившись, разгромите сарай справа и возьмите «Пустышку». Теперь бегите через арену к ее дальней стороне.





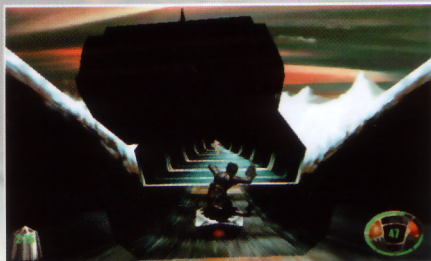
Роботы будут приземляться постоянно, и сбить их всех нет никакой возможности. Сконцентрируйтесь на недобитых зенитках («зумыте» на стрелка через амбразуру). Под шквалом огня у дальней стены выбросьте «Пустышку» и уничтожьте друидов «контрольными в голову». Ящики и сараи — ключ к вашему здоровью, гранатам и даже одной собачьей голове. Будет время — попробуйте. Идите в зияющую черноту пещеры.

>>> Арена 4

Встаньте на сноуборд. Пешком? Нет, там стекло. Адреналин в кровь и Джеймс Бонд в уши. По пути вам надо собрать 10 косточек. Тогда в конце тоннеля прилетит волшебник в голубом... и подарит вам Смерч, если вы вовремя подпрыгнете. Так что можно либо мчаться сломя голову и ничего не собирать, либо ехать осторожно



и внимательно смотреть на дорогу. «Кого хочешь, выбирай». Посреди трассы вам будут встречаться зенитки, причем подстрелить или перепрыгнуть их очень сложно (в снайпер-Mode вход заказан), поэтому ре-



комендуется собирать Джимов-Земляных-Червей-Нет-Ничего-Крутей (появится надпись «Groovy!»). Тогда на головы зениток будут валиться коровы-бомбы. Для этого в



определенный момент надо запрыгнуть на верхний ярус тоннеля. Автор выражает свою уверенность в том, что вы не раз еще захотите посноубордить.

>>> Арена 5

Планируйте вниз и подстрелите пять летающих друидов. «Зумыте» на ящики рядом с подводной лодкой — за ними прячутся реактивные друиды. Подстрелив их, залезайте на подводную лодку. Возьмите



снайпер-гранаты. На арену опустится танк. Закидайте его гранатами и расстреляйте экипаж. Опустится ядрен-фугас. В хвосте у подводной лодки атомный замок. Дальше не пишу.

>>> Арена 6

Подстрелите охранника, и увидите Босса в стеклянной кабинке. Под кабинкой есть воздушный поток — туда надо кидать гранаты, расстреливая по ходу огромные шары, которыми Босс будет стрелять. Гранаты будут подниматься и в конце концов взорвут кабинку. Бегите к воздушному потоку и поднимайтесь вверх.

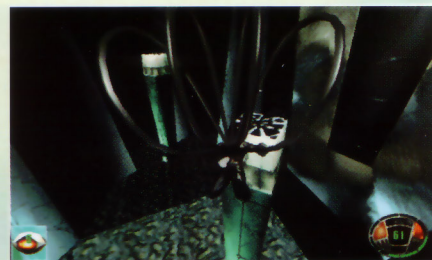


>>> Арена 7

Расстреляйте все друид-генераторы (их много, и они сильные), взорвите пушечку (либо пулеметом, либо гранатами в воздушный поток). В ящиках спрятаны связки гранат. Поднимитесь по воздуху и бегите к выходу. Встаньте на сноуборд, припаркованный рядом.

>>> Арена 8

На этом уровне также предлагается собрать 10 костей и получить в конце Смерч



от спонсоров. Но в остальном он гораздо более сложен. Здесь у вас запросто могут отнять последние 30-40% здоровья. И каменюков и зениток здесь больше. Собирайте Groovy! В развилке поверните вправо, чтобы подобрать суперпулемет.

>>> Арена 9

Бегите к ближайшему воздушному потоку и возьмите суперпулемет, зависший в воздухе. Пока вы в воздухе, стреляйте по кораблю друидов. Когда он развалится,



прыгайте на землю и собирайте урожай. Бегите в следующую часть арены и расстреляйте Генератор друидов. Когда он будет повергнут, на его месте вы опять лицом к лицу столкнетесь со своей 150% «трус-



сты». Бегите в последнюю часть арены, где увидите еще одного Босса в стеклянном аппарате, стреляющем шарами. Уворачиваясь от бомб, кидайте гранаты в воздушный поток, чтобы взорвать кабинку. В ящике слева спрятана «Пустышка», в остальных ящиках — гранаты. Когда все взорвется, вы вернетесь на орбиту.

>>> Bonus—room

«Bonus» четвертого мира найти не менее легко. После того, как вы уничтожили первого висящего «грунта», просто повернитесь назад. В этом мире придется немного полетать, чему будут старательно мешать враги (конечно, стрелять в полете непросто, но необходимо).

Мир пятый

>>> Арена 1

«Зумыте» на огромную летающую станцию. По ее бор-



там прикреплены шарообразные капсулы с пушками. Когда она остановится, отстрелите все капсулы, и станция рухнет. Выйдите из снайпер-моды и – бегом на арену. Бегите вверх по наклонной рампе справа. Попав в комнату с амбразурой, возьмите пуштышку. «Зумьте» через амбразуру на Стража Порядка в дальнем конце прохода у двери с атомным замком. Убейте его. Бегите обратно на арену, расстреливая всех подряд. Прилетит корабль с подвешенной под ним ядерной бомбой. Его можно сбить, а можно взять ее в прыжке. Бегите к выходу. Если Страж Порядка поднял тревогу, то появится парящий друид. Все равно кидайте бомбу в дверь. Он будет изрядно ошипан. Добейте его и бегите на выход, к жареной индюшке.

>>> Арена 2

Убейте обоих стражников у входа и Стража Порядка справа. Бегите дальше – справа будет яблоко. Забирайтесь по наклонной платформе рядом и перепрыгивайте на следующую. Прыгните и ухватитесь за утес. Вы наверху, и перед вами коридор. В другом конце коридора стоит урна с черепом. «Зумьте» и взорвите ее, чтобы уничтожить парящего друида и Стража Порядка за углом тоннеля. Бегите в тон-



нель, на другом конце возьмите снайпер-гранаты. «Зумьте» на еще одного друида на другой стороне арены и взорвите его. Бегите к платформе слева от вас, на которой виднеется суперпулемет. Используйте его, чтобы расстрелять корабль в центре

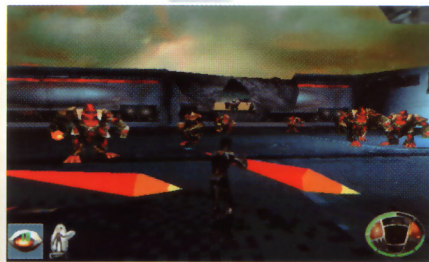


арены. Когда он взорвется, появится автопогрузчик и постарается задавить вас. Отстрелите его стеклянную башню и выстрелами передвиньте

его на желтый квадрат на полу. Силовое поле деактивируется, и вы найдете выход.

>>> Арена 3

Поднимитесь по воздуху и спрыгните на арену. Убейте двух стражников и Стража Порядка и заберитесь на платформу с яблоком. «Зумьте» на центральное стеклянное окно в дальнем конце комнаты,



разбейте стекло и стреляйте в техника до тех пор, пока он не заденет кнопку на стене за его спиной. Выйдите из снайпер-моды и отстрелите все шарообразные пушки у появившегося корабля. Теперь бегите к носовой части корабля и «зумьте» на пилота. Подстрелите его, и корабль упадет, разбившись о правую стену арены. Расстреляйте всех друидов на арене и подберите индюшку. «Зумьте» на парящего друида и «контрольным в голову». Теперь залезайте в пролом в стене и берите «Пуштышку» справа. Бегите по коридору.

>>> Арена 4

Расстреляйте весь техперсонал вокруг и возьмите Мортар на другом конце платформы. Стреляйте в глобус в центре комнаты, пока он не упадет и не пробьет нижний уровень. Планируйте до конца вниз. Убейте двух любых техников, склонившихся над приборами. Последний побежит к центру комнаты и прыгнет в секретный лаз. Прыгайте за ним.

>>> Арена 5

Замрите у входа на арену и уничтожьте Стража Порядка в снайпер-моды. Затем



убейте двух охранников «контрольными в голову». Теперь бегите к проходу справа и выбросьте «Пуштышку». Пока парящий друид развлекается, ощупайте его. Убейте двух охранников в комнате, возьмите ядерен фугас и гранаты. Теперь бегите в противоположный проход. «Зумьте» и перебейте Стража Порядка и всех спящих охранников в этой комнате. По наклонной стене заберитесь наверх и повернитесь на 180 градусов. Вы на крыше. Убейте Стража Порядка и забросайте гранатами 3 Генера-



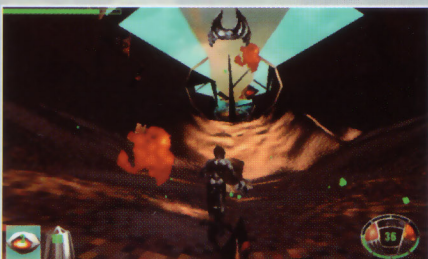
тора друидов. Теперь «зумьте» на Стража Порядка на другой стороне арены. Когда он будет уничтожен, перепрыгните туда через маленький выступ над входом на арену. Возьмите «Кувалду» и Мортар и подойдите к дыре, очерченной зеленой линией. Если была поднята тревога, появятся два парящих друида. Забросайте их гранатами. Теперь кидайте в дыру Мортары, чтобы



убить парящего друида внизу. Прыгайте вниз и бегите по «конфетному» коридору наверх. Наверху подстрелите еще одного парящего друида и бегите на мостик. Киньте бомбу в дверь с трилистником и отойдите. Подождите, пока дверь не упадет, и парите вниз к выходу.

>>> Арена 6

Возьмите суперпулемет, спрятанный за первым выступом на этой арене, затем бе-



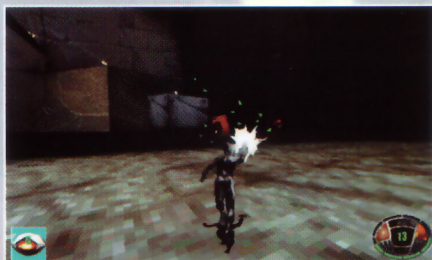
гите по каньону. Расстреливайте Генераторы друидов, чтобы получить гранаты и здоровье. В конце каньона съешьте индюшку и подберите ядерену бомбу. Кидайте бомбу в парящего друида и затем добивайте его. Выход открыт.

>>> Арена 7

Бегите к выступам слева, заберитесь на один из них, чтобы взять «Пуштышку». Киньте «Пуштышку» туда, где побольше народу, и расправьтесь с ними гранатами или «контрольными в голову». Бегите к выступам в дальней части комнаты и возьмите суперпулемет. Избавьтесь от нахлынувшей второй волны друидов. Убейте 4 Стражей Порядка и подстрелите автопогрузчики. Теперь переместите выстрелами один из автопогрузчиков к выступу с яблоком, слева от входа на арену. Залезайте на выступ,



а затем на тонкий мостик. По мостику перейдите на другой конец комнаты и запрыгните на наклонный выступ. Стоя на нем, подстрелите еще один автопогрузчик на уровне выше. Лучше рассчитать так, чтобы он остановился как можно ближе к узкой платформе с яблоком. Теперь залезайте наверх и подгоните его к ней выстрела-



ми. Заберитесь по автопогрузчику на платформу с яблоком и перепрыгните на другую платформу в центре комнаты. Повернитесь налево и планируйте к выходу.

>>> Арена 8

«Зумьте» на дальнюю зенитку на колонне. Достаньте стрелка «контрольным» в голову» через амбразуру. Расстреляйте зенитку, и заработает воздушный поток. Бегите вниз и расстреляйте там всех друидов, уворачиваясь от огня из двух других зениток. Расстреляйте вторую зенитку на низкой колонне из пулемета. Бегите за колонну с только что уничтоженной зениткой и в снайпер-море, шагая влево-вправо, уничтожьте последнюю зенитку на самой высокой колонне. Теперь бегите обратно к входу на арену, на самый верх. Планируйте на воздушный поток правой, самой низкой, колонны. Поднявшись наверх по воздуху, планируйте на вторую, среднюю, колонну. Затем поднимайтесь на последнюю колонну и с самого верха планируйте через всю арену в противоположную сторону, к выходу.

>>> Арена 9

Стоя на краю обрыва, «зумьте» на главаря Гюнтера. Выстрелите в него пару раз, и он закроет окно своей комнаты. Прыгайте в центр арены. Э, нет! Пытаться отвязать собаку бесполезно. Стоя на островке в центре комнаты и прячась за выступом, отстреливайте шарообразные пушки от летающего вокруг корабля (Стрелять лучше Мортарами, так как в движущийся корабль трудно прицелься). Периодически сверху будет спускаться один друид, которого нужно будет немедленно подстрелить. Когда здоровье будет подходить к концу, вам будут сбрасывать индюшку в ров вокруг ост-



ровка. Аналогично с Мортарами и супер-пулеметом. Для того, чтобы сразу себя обезопасить, спрыгните в ров и расстреляйте огромный круглый булжик-переросток. По тропинке заберитесь обратно наверх. Когда корабль взорвется, арена заполнится друидами – перебейте их. Тогда из своей берлоги вылезет Гюнтер Глат, схватит Макса, и вы будете лететь за ним в энергетическом луче. Не касайтесь стенок луча, и все будет в порядке.

>>> Bonus—room

Этот уровень станет доступен, когда вы взорвете (самой маленькой в мире бомбой) гигантские ворота. Здесь предстоит хорошая проверка вашим стрелковым навыкам. Осторожно продвигайтесь вперед, периодически отстреливая прячущихся друидов (используйте «sniper—mode»).

Мир шестой

>>> Арена 1

Подождите, пока вам не сбросят «Пустышку». Бросьте ее на середину арены. В



этот момент стеклянная стенка арены разобьется, и на нее кубарем влетит друид.



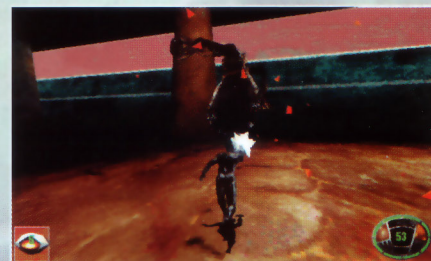
Бегите по образовавшемуся проходу наверх. Оказавшись в комнате наверху, схва-



тите самонаводящийся Мортар, расстреляйте из пулемета Генератор друидов. Когда он взорвется, появится дырка - прыгайте в нее.

>>> Арена 2

Приземлившись, оглядитесь. По арене разгуливает Гюнтер, погоняя стаю саблезу-рых собак. В снайпер-море прицельтесь в



стаю и выпустите по ним самонаводящиеся Мортары. Остальных добейте из автомата. Теперь заставьте Гюнтера побегать, постреливая в него. Через некоторое время он выбежит на середину арены и проломит под собой огромную дыру в полу. Прыгайте туда.

>>> Арена 3

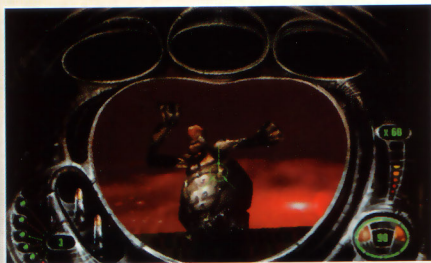
Убейте Стража Порядка слева. Бегите, отстреливаясь, через всю комнату и прыгайте на самую низкую платформу. Забирайтесь по платформам наверх и берите суперпулемет. Повернитесь налево и спланируйте вдоль стены на платформу с самонаводящимся мортаром. Бегите по узкой



тропинке вдоль стены до конца. Повернитесь к центру комнаты и планируйте на ближайшую платформу. По другим платформам допрыгайте до последней, напротив каменной башни. Взорвите зенитку на башне и планируйте в жерло башни.

>>> Арена 4

Постоянно бегите по арене и собирайте все, что падает. Когда у вас будут заканчиваться здоровье или боеприпасы, их вам подбросят. Периодически кидайте в толпу друидов «Пустышки» и «Смерчи», собирайте Groovy! и наблюдайте, как на головы врагов падают коровы, а в снайпер-море стреляйте Мортарами по Гюнтеру, который стоит на краю центральной скалы. Целиться надо с учетом баллистической траектории Мортара. Через некоторое количество попаданий Гюнтер упадет со скалы, залезет обратно и удерет, а огромная каменная глыба свалится, и по ней можно будет забраться наверх. После этого вам больше ни-



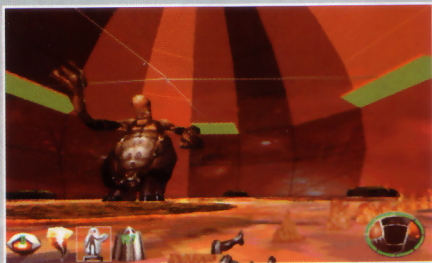
чего не сбросят, поэтому лучше рассчитать так, чтобы к этому моменту у вас был суперпулемет и 100% здоровья для следующей, последней арены.

>>> Арена 5

Планируйте вниз к аппарату с закуской для Гюнтера. Прыгните на кнопку рядом с аппаратом, и из него появится тюлень. Возьмите тюленя и ждите, пока сверху не



спустится ядрена бомба как раз на то место, где стоит Гюнтер. Тогда прыгайте вниз, расстреляйте турбо-друида и кидайте тюленя в центральный круг на арене. Гюнтер победит за тюленем и проглотит его, а вам надо очень быстро сбежать к центру, взять



бомбу и отбежать подальше в сторону, чтобы огромная туша Гюнтера вас не раздавила (целесообразно прыгать). После этого бегите к воздушному потоку, поднимайтесь на платформу, кидайте бомбу под дверь с атомным замком и планируйте к аппарату с закуской. К этому времени появится новый турбо-друид. С каждой новой



взорванной дверью на арене будет включаться новый воздушный по-

ток и будет спускаться следующая бомба. Когда будет взорвано три двери, Макс освободится и залезет в аппарат. Из него получится гибрид большого тюленя и собаки. Скормите это голодному Гюнтеру – он подавится и лопнет. Теперь можно откинуться в кресле и наблюдать конец игры, после чего вам еще покажут целый музыкальный клип.



>>> Bonus—room

Последний секрет находится в комнате, где вам, чтобы пройти, необходимо прыгать с платформы на платформу. Доберитесь до вершины и убейте грунта—охранника. Теперь посмотрите вниз — увидите портал.

