

SEE SAW

TYP ÚROVNE
RACE

Toto je úroveň, v ktorej budeš isto nenávidieť ďalšie fazulky. Budeš musieť prejsť sériou mostíkov, ktoré sa nebezpečne hojdajú, keď sa veľa hráčov nahromadí na jednej strane. A je na tebe, aby si prevážil váhu na tú dobrú stranu!

1 START



Tvoja pozícia pri štarte závisí v mnohom od tvojej kvalifikácie. Ak štartuješ v prvej línii, budeš zvýhodnený, lebo budeš mať menej protivráčcov, ktorí naklonia hojdačku. Štart v druhej, tretej alebo štvrtej línii zvyšuje riziko ťažkostí. V tomto prípade skús ísť k hojdačkám, kde je menej fazuliek. V tejto úlohe je veľký dav tvojím nepriateľom.

2 ZOSTAŇ UPROSTRED

Ak je to len trochu možné, zostaň uprostred hojdačky, aby si ju čo najmenej nakláňal. Alebo bež vždy tam, kde je najmenej protivníkov. Tak docieliš, aby sa hojdačka nehojdala príliš rýchlo a vyhneš sa pádu.



3 KEDY SKOČIŤ VPRED

Skočiť, aby si sa dostal na ďalšiu plošinu, môže byť dobrá taktika. Zároveň to môže pomôcť, ak sa hojdačka začína priveľmi nakláňať, získaš tak stabilitu. Snaž sa mieriť do stredu hojdačky alebo na kraj, ktorý je vyššie, aby si hojdačku vyrovnal. Môžeš aj skočiť, aby si sa vyhol kolísaniu a gúľaniu.



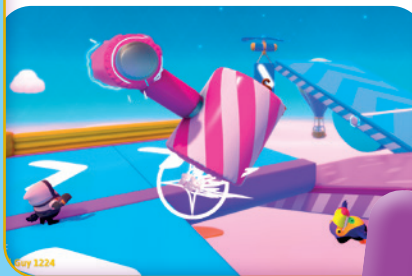
4 PREKÁŽKY

Medzi hojdačkami sú kontrolné body, vďaka ktorým nemusíš preteky opakovať od začiatku. Môžeš skočiť na zábrany, aby si sa dostal na ďalšiu hojdačku. Zábrany sú viac v strede a vyhneš sa tak nehode. Aj tak si daj pozor, aby si nespadol.



5 KLDAPIVO

Niekedy sa stane, že na konci kola sa zjaví kladivo. Radím ti vyhnúť sa jeho použitiu, iba ak by si meškal. V každom prípade, buď vždy v predstihu a skoč v momente, keď kladivo visí smerom dolu, aby ťa v momente zrážky zdvihlo a vyšvihlo ťa čo najvyššie. Následný skok hlavou napred, aby si utlmil pád pri pristávaní, je tiež dobrý nápad.



6 POLOHA HOJDAČIEK



Niekedy sú niektoré hojdačky (najmä ku koncu kola), umiestnené v smere dráhy. Chvíľu počkaj, kým prídu iné fazuľky a nadvihnú plochu, a tak ti pomôžu dostať sa na kontrolný bod bez rizika.

GATE CRASH

TYP ÚROVNE
RACE

Táto úroveň vyžaduje predvídanie. Musíš prejsť radom dverí, ktoré sa zatvárajú zvislo a čas od času uzamykajú prístup ku zvyšku trasy. Daj si pozor, každé dvere sa otvárajú v inom intervale.

1 PREDVÍDANIE



Chod' smerom k dverám, ktoré sa otvárajú. V momente, keď k nim prídeš, budú dostatočne nízko a nebudeš tak strácať čas.

2 SKÁKANIE

Akonáhle zbadáš, že sa dvere začínajú znovu zatvárať, stačí skočiť, aby si sa vyhol kolísaniu alebo tomu, že zostaneš zablokovaný pred dvermi. Ak môžeš prejsť bez skákania, je to rýchlejší spôsob, skákanie spomaľuje. Daj si pri skákaní pozor, aby si nedopadol na inú fazuľu a zbytočne si sa tak nezdržal.



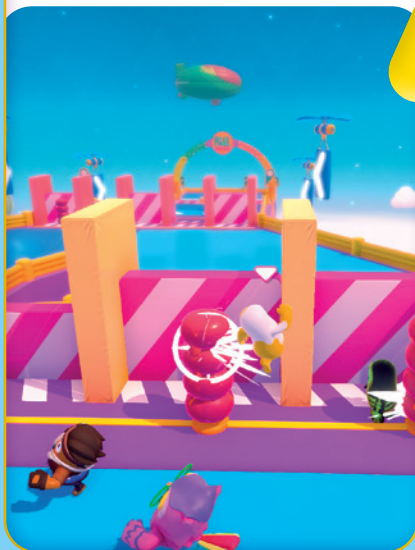
3 SKOK HLAVOU NAPRED

Akonáhle sa dvere zdvíhajú, môžeš skúsiť skočiť hlavou vpred, aby si sa nezasekol. Aj keď sa nohy dotknú dverí, prejdeš na druhú stranu, a to za kotrmelec stojí.



4 ÚZKE DVERE

Na konci pretekov budeš musieť prejsť užšími dvermi. Daj si pozor, tie po krajoch zostávajú otvorené dlhšie ako tie uprostred. Predvídaj pohyby prekážok a dverí zároveň (pokojne tam skoč hlavou napred, ak je to nutné). Ak je tu veľa hráčov, skús zostať uprostred dverí, aby ťa niekto nepostrčil na kraj. Keď sa desiatka fazúl tlačí na malom priestore, nedopadne to dobre pre nikoho z nich.



5 ZÁVEREČNÝ SKOK

Posledná pasáž pred cieľovou páskou je tvorená slizom a priekopou, ktorá oddeľuje finálny skok. Hneď ako začneš zostupovať, zamier k dverám, ktoré sa otvárajú. V takom prípade prídeš k priekope vo chvíli, keď sa cesta otvorí. Podľa výšky dverí stačí jednoduchý skok, aby si prešiel, ale môžeš sa poistiť aj skokom hlavou napred.



HIT PARADE

TYP ÚROVNE
RACE

Táto úroveň je veľmi rôznorodá a kladie dôraz na rad zručností, ktoré budeš musieť preukázať: predvídanie, skok hlavou napred, používanie kamery a rozvaha v poslednej časti pretekov.

1 SPADNI



Lepšie ako pomaličky balansovať na farebných valcoch je rovno spadnúť do spodného poschodia. Postav sa doprostred, ako na obrázku, aby si si bol istý, že neprištanáš na prekážke pod sebou. Skôr ako začneš padať, trochu spomal, nemal by si sa ani guľať po zemi, rýchlosť získaš pri páde aj tak. Spomal trochu aj predtým, ako začneš stúpať nahor, aby si nespadol.

2 TURNIKETY

V závislosti od hry musíš prejsť bránami alebo krútiacimi sa tyčami (ako v úrovni *Jump Showdown*, ale v menšom). Ak si pred bránami, nasleduj ostatné fazule, váha všetkých rozhybe turnikety. Premysli si vopred svoje pohyby, skôr ako dorazíš pred pohyblivú stenu. Často je prefikanejšie ísť po krajoch, ako sa nechať rozkolísat tými, ktorí sa rútia stredom.



3 TYČE

Aby si ľahko prešiel medzi tyčami, postav sa medzi dva kruhy, budeš tak musieť skočiť iba raz a ľahšie prejdeš cez prekážku. Ak si v predchádzajúcej časti nashvál spadol a si teraz v čele, táto časť ti pomôže zvýšiť odstup a možno ti zaistí aj prvé miesto.



4 OBROVSKÉ GULE



Gule sa pohybujú naprieč traťou a zvyšujú tak riziko, že sa rozplestíš na kraji. Občas sa pohybujú v smere tvojho pohybu a ľahšie sa tak dajú prekonať. Použi kameru na dobré odhadnutie vzdialenosti medzi tebou a guľami. Môžeš ísť po okrajoch, ale, pozor, najmenší náraz ti môže spôsobiť pád.

5 DIVOKÝ VÝSTUP

Posledná časť tohto kola je niekedy najhoršia. V jednotlivých úsekoch sa musíš vyhnúť prekážkam, ktoré sa hýbu po stranách, alebo kladivám. Šikmá plocha je natretá slizom, čo spôsobí, že sa ľahko šmykneš a i najmenší náraz do prekážok ťa môže spomaliť, ba aj posunúť späť. Urýchli svoje pohyby. Kladivá a kliny ťa môžu zrýchliť, ak ťa zasiahnu zozadu.



6 OBMENA

Tesne pred záverečným stúpaním sa stáva, že zavesené gule sú nahradené obrovskými rotujúcimi kotúčmi so špicmi. Odhadni ich pohyby tak, aby si prešiel bez toho, že ťa prejdú alebo ešte horšie, že ťa odhodia do strán.

