

1. Rivet Town.

Славный робот-подросток Родни Копперботтом (в переводе на русский - Медный Зад) всегда мечтал попасть в город, чтобы продемонстрировать великому Бигвилду свои изобретения. Отец, работающий скромной посудомоечной машиной в местном кафе, всячески поощрял его тягу к конструированию. Вот и сейчас он приготовил для него подарок. Собирайте болты и шестеренки (пригодятся потом, чтобы швыряться во врагов), пока они не приведут в тупичок в стороне от главной улицы, где поджидает папаша. По дороге вы подберете одну синюю схему (blueprints - всего нужно найти 16, чтобы собрать своего помощника Wonderbot'a, напоминающего летающую солонку с пропеллером). Отец попросит попрактиковаться в прыжковой технике и собрать все схемы вокруг. Используйте двойной прыжок, чтобы вскарабкаться на большой ящик, и скольжение для перемещения под решеткой. Когда найдете 7 схем, возвращайтесь на улицу и поговорите с папой-роботом на углу. Теперь задачка усложняется. Садитесь на лифт и соберите все схемы, расположенные наверху, на козырьках магазинов. Чтобы перебраться на другую сторону нужно, уцепившись руками за провод, съехать на противоположную платформу. В итоге вы наберете все 16 синих схем, поговорите с отцом.

Отныне вашим спутником станет Wonderbot, а еще родитель подарит целый ящик новых запчастей. Как известно, роботы взрослеют не сами по себе, а постоянно прикручивают к себе новые детали. Возмужав и став выше ростом, отправляйтесь в закусочную Diner. Поговорите с отцом, выберите в инвентаре Scrap Launcher и расстреляйте болтами сначала аккуратные стопки тарелок, а потом мишень над вентилятором в режиме точного прицеливания (вид из глаз). Затем идите на задний двор и превратите в металлолом двух злобных собачек, здесь же есть и зеленый крест-аптечка. Выходите на улицу и встретьтесь с папашей возле Town Hall'a.

Town Hall.

Внутри обнаружите Vending Machine - она позволяет сохранить игру, а также купить здоровье, новые болты, усовершенствования для Wonderbot'a, открыть бонусные материалы в специальном разделе. Главная задача - собрать десять золотых болтов и пружинок, их как раз хватит на покупку билета на поезд. Почти все золотые запчасти находятся на втором ярусе, а попасть туда непросто. Одну можно достать, если запрыгнуть на пружину слева и еще раз прыгнуть на нее особым способ. Чтобы забраться в правую секцию, нужно аналогичным прыжком нажать красную кнопку и потом потянуть за рычаг. Запустятся два вентилятора в полу, и поток воздуха поможет взлететь наверх. Вентилятор рядом с рычагом поднимет к другим вентиляторам, которые следует отключить - покрутите гаечным ключом блок в углу. Второй вентилятор на полу, рядом с кнопкой, поднимет на платформу, с которой можно прыгать на соседние слева и обойти таким образом половину комнаты до большой пружины. Еще одна золотая деталь находится в ящике на первом этаже, рядом с красной кнопкой, который нужно разбить гаечным ключом. И, наконец, последняя - под потолком: поднимитесь на лифте, а потом скользите по металлическому тросу. Собрав все 10 золотых деталей, выходите из Town Hall на улицу. В последний раз поговорите с отцом у входа на вокзал, потом с роботом в черной форме у дверей, покупайте билет и отправляетесь на экспрессе в Робот Сити.

2. City Journey.

Поговорите с пузатым роботом, напоминающим самовар. Он стоит слева от Vending Machine. Бывалый изобретатель так и не добился встречи с Бигвилдом, но готов помочь. Если вы найдете 16 синих схем, то он сделает пульт дистанционного управления для Wonderbot'a. Ступайте в ближайшую дверь. Коридор выведет в помещение с множеством больших шестеренок на шестах. Нажмите рычаг в полу, а потом прыгайте по шестеренкам до второго рычага. Он поднимет центральную шестеренку обратно наверх, и вы сможете перебраться на другую сторону. Заберите схему (1) с платформы слева и идите в дверь. Еще одна схема дожидается на шестеренке слева (2), открывайте дверь и выходите из здания. Новых роботов победить станет сложнее, они научились прикрываться щитами. Прыгайте и скользите по канату (3), потом заберите еще одну схему на круглой платформе (4). Справа и слева от этой платформы находятся две двери. Можно идти в любую, мы отправимся в правую.

В большом помещении возьмите схему в центре (5), потом прыгайте на пружину, с нее на следующую, пока не окажетесь на самом верху. Отсюда открывается неплохой вид на две другие схемы. Одна находится на противоположной стороне (6), а другая - недалеко, рядом с дверью и роботом-охранником (7). Потом спуститесь на самый низ и идите в дверь напротив входа - она откроется лишь чуть-чуть, придется под ней скользить. В новой комнате (Area B) слева находится Vending Machine, в центре комнаты - механизм, вокруг которого крутятся платформы, а внизу булькает зеленая жижа. В жижу, как понимаете, лучше не падать. Прыгайте по платформам, забирайте схему (8), выходите обратно, проскользнув под заклинившей дверью. Поднимайтесь, используя три пружины, на самый верх и прыгайте до двери, рядом с которой была схема.

Новая комната: в центре вращается шест с шестеренками, а под ним расположены вентиляторы. Трудности здесь будут доставлять роботы, напоминающие бульдозеры. Дождитесь, пока заработает вентилятор под схемой, прыгайте в поток воздуха, и хватайте чертеж (9). Потом в следующую дверь. Красные лазеры отключить нельзя, не пытайтесь. Нажмите красную кнопку на полу - движущиеся ленты поднимутся наверх. Теперь прыгайте на пружину, убейте собачек, заберите схему (10), и по лентам, стараясь избежать лучей лазера, к новой двери (11). А все-таки здорово смотрится Робот Сити с такой высоты. Далее прыгайте по опускающимся/поднимающимся платформам (слева - схема за номером 12) на следующий уровень. Сохраните игру у Vending Machine, заберите еще одну схему (13) за ребром здания с иллюминаторами, после чего крутите гаечным ключом блок. Платформа переедет на новое место, а вы сможете добраться до очередной двери. Прыгайте на стеклянные сферы в полу, стекло треснет, и Родни свалится вниз.

Еще одна схема (14) находится на платформе под потолком. Забрать ее просто, а вот выбраться из этой комнаты уже сложнее. Нужно покрутить гаечным ключом три блока, тогда шестеренки рядом с одним из них встанут таким образом, что через них можно будет пройти. До двух блоков вы доберетесь без проблем, а к третьему только по потоку воздуха от включенного вентилятора. Чтобы он заработал, нажмите рычаг на платформе у стены. Выходите в дверь, которая располагается за дырками в трех больших шестеренках. Увидите зеленого робота рядом с остановкой такси. Он согласится покатать на такси за пять золотых деталей. Соглашайтесь, такси домчит почти к началу уровня, где первый раз вы вышли в город, и был выбор, пойти в правую и левую дверь. Спускайтесь по канату и теперь идите налево.

За дверью окажется еще одно помещение с зеленой жижей, платформами, по которым можно забраться как по ступенькам, и две схемы у стены слева. Когда заберете одну (15), нажмите кнопку в полу, чтобы переместить "ступеньки". С них прыгайте на движущуюся ленту, с нее на платформу и берите вторую схему (16). Вот и полный комплект чертежей - возвращайтесь к такси, а потом проделайте весь путь обратно к роботу на станции. Который обещал выдать пульт дистанционного управления.

Получив пульт, вставайте на зеленую панель рядом с роботом (если увидите такую в дальнейшем, значит, нужно воспользоваться помощью своего маленького друга), и управление перейдет к Wonderbot'у. Нужно пролететь в кольцо на другой стороне, чтобы появился мост. Опять управляя Родни, пробегите по мосту и садитесь в лифт. Впереди вас дожидается следующая глава.

3. The City.

В большом зале City Train Station поговорите с оранжевым роботом в белом переднике, которого зовут Джек Хаммер. Он попросит найти 16 схем для его устройства Magnabeam. Джек будет дожидаться в своей мастерской. Чтобы до нее добраться, необходимо арендовать местное средство передвижения (transport pod) за 10 золотых деталей. Поговорите с круглым роботом рядом с часами - он расскажет историю этих часов. Мол, их подарил городу сам мистер Бигвилд. Часы сломаются, теперь вам необходимо найти и принести толстяку пять разлетевшихся частей часового механизма. За это он презентует пять золотых шестеренок. Остальные пять вы без труда обнаружите в зале и на крышах ближайших строений. Поговорите с продавцом билетов в лавочке между кабинетом дантиста и закусочной Diner 66, купите билет за 10 золотых деталей. Потом заходите в дверь, вокруг которой загорелись зеленые лампочки, и готовьтесь к... поездке на шаре. Вы управляете местным средством передвижения, которое катится по транспортным желобам, а всего-то и требуется, что доехать до района Midtown. Остальные двери, увы, закрыты.

Midtown.

Итак, снова нужно искать 16 синих схем, в этот раз для конструирования Magnabeam дядюшки Хаммера. Девять из них (1-9M) находятся в пределах ближней видимости, большинство вообще на уровне улицы, а вот за остальными нужно попрыгать. Еще две (10M, 11M) находятся рядом с тросами, перетянутыми над улицей. Забирайтесь по платформам и лифтам наверх, и скользите по ним. Когда наберете 11 штук, поговорите с почтальоном в синей униформе. Он попросит собрать выпавшие из его сумки пять посылок, причем за ограниченное время. Соберите - и еще одна схема (12M) ваша. Теперь пообщайтесь с круглым роботом, который на вокзале просил найти детали для часов. Теперь этот недотепа перепутал документы, и вам нужно уничтожить 10 машин по продаже газет. Они зеленого цвета, поэтому не спутаете. Времени на этот вандализм отводится всего три минуты, поторопитесь. От робота в награду получите очередную схему (13M). Поговорите с желтым роботом-девочкой с косичками - согласитесь принять участие в гонках и выиграйте их. Вот вам и (14M) схема. Осталось найти еще две. Зайдите во второе здание справа от магазина Джека. Заберите одну схему над ящиком (15M) и поговорите с зеленым роботом. Он потерял пять ящиков с грузом. Согласитесь ему помочь и опять участвуйте в гонках на шаре. В этот раз обгонять никого не нужно, просто соберите пять потерянных ящиков за отведенное время. Зеленый робот отдаст последнюю схему (16M). Отправляйтесь в магазин Джека Хаммера и поговорите с местным "самоделкиным". Выходите из его заведения, впереди вас ждет фабрика главного изобретателя в Robot City.

4. Bigweld's Bactory.

Tim's Toolkit.

Попасть на фабрику можно только в том случае, если вы найдете 16 частей Tim's Toolkit и вернете их маленькому привратнику у входа. Из дворика перед входом на фабрику можно выбраться в соседние локации через восточную или западную дверь. Направимся сначала в восточную, заберите первую деталь (1T) и нажмите рычаг, чтобы отключить два вентилятора. Вторая деталь (2T) находится рядом с третьим вентилятором, но он сейчас включен, поэтому взять ее нельзя. Обойдите стену, нажмите кнопку с изображением ладони и снова дерните рычаг. Теперь подойдите к вентиляторам с другой стороны и заберите деталь. Еще одна находится в углу (3T). Потом заходите в дверь с изображением радостной физиономии Бигвилда. Впрочем, у него других и не бывает. Выходите к зеленой платформе, которая позволяет управлять Wonderbot'ом. Маленькая летающая "солонка" должна залететь в круг вдалеке, рядом с тросом. Платформа переместится на новое место, как раз туда, где заканчивается спуск с троса.

Падайте вниз и возьмите деталь (4T). Рядом с новой дверью увидите робота в халате и с зеленой полосой на голове. Запомните его местонахождение, впоследствии пригодится. Рядом с роботом прыгайте на пружину (5Т), стреляйте в мишень слева - отключится вентилятор, можно будет пройти дальше (6Т). Спускайтесь по тросу, стреляйте в новую мишень и прыгайте на подъехавшую платформу. Теперь в инвентаре установите Magnabeam и при помощи этого луча передвиньте ящик с изображением магнита сначала к платформе с деталью (7Т), а потом и к тросу, по которому скользите (8Т) к выходу с локации.

Вернитесь к началу главы, где плещется масляный водопад, и идите в западную дверь. Заберите деталь с платформы слева (9Т), потом обойдите стену, запрыгните на платформу (10Т), с нее на соседнюю и подождите, пока она не доедет до следующей детали (11Т). В дверь с мордой Бигвилда, падайте в канал и отыщите там еще одну (12Т). Потом скользите по тросу (13Т), вставайте на зеленую платформу (14Т) управления Wonderbot'ом. Летающий помощник должен влететь в центр круга напротив, тогда платформа в центре канала начнет движение. С ее помощью вы попадете в соседнюю секцию, только нужно сначала скользить по тросу. Вставайте на вторую платформу для Wonderbot'a и, управляя "солонкой", летите в следующий круг. Он находится за стеной слева. Стена опустится, Родни сможет пройти (15Т). Рядом находится Vending Machine. Опять встаньте на панель управления Wonderbot. Летите в самое первое кольцо, чтобы платформа в канале переместилась на свое первоначальное место. Прыгайте на другую сторону (16Т) и стреляйте в мишень. Откроется дверь, за которой находится чип модернизации для вашего летающего спутника. Возвращайтесь к Тиму. Оказывается, этот обманщик и не думал впускать внутрь.

Robo-Glide.

Что ж, есть и другой путь. Помните робота в переднике с зеленой полосой на лице? Идите к нему, он откроет дверь, за которой находится лифт. Заодно попросит собрать 16 схем для конструирования Robo-Glide. Первая (1RG) находится рядом с Vending Machine. Еще пять вы найдете (2-6RG), прыгая по платформам у башни. В конце прыгайте на пружину, чтобы оказаться на верхнем уровне (7GR). Нажмите красную кнопку, начнет перемещаться платформа между первым и третьим ярусом. Спускайтесь вниз, прыгайте на нее и поднимайтесь наверх (8-9RG). С третьего яруса падайте на второй и продолжайте прыгать по платформам у башни, собирая синие чертежи (10-16RG). Под конец нужно нажать один рычаг и покрутить гаечным ключом блок, чтобы заработали платформы. В конце пути вас дожидается робот-изобретатель, который и выдал задание. Теперь вы умеете летать, вернее - планировать, уцепившись руками за Wonderbot, с высокого места на более низкое. Попробуйте эту способность прямо сейчас ), чтобы попасть на платформу с Vending Machine. Рядом с ней находится лифт, он поднимет в офис. Перебейте 8 круглых роботов, появляющихся из дырок в полу, и глава закончится.

5. Outmode Zone.

Ратчет, захвативший власть в Робот Сити, вышвырнул Родни на самое дно города, зато там он повстречал группу сопротивления. Старых и разваливающихся роботов, у которых с недавних пор возникли проблемы с запчастями. Далеко не все роботы хотят стать похожими друг на друга, поэтому группа "Ржавых" борется против унификации и за право сохранять собственное лицо. Поговорите с зеленым роботом, он попросит найти голову Фендера, укатившуюся в неизвестном направлении. Присмотритесь повнимательнее, вы отыщете ее взглядом за соседним забором. Но подобраться к ней получится только в самом конце главы. Идите в дверь на западе, минуйте туннель и выходите в новую область. Крутите гаечным ключом блок, откроется туннель наверху. Он небольшой, но вполне достаточный, чтобы через него пролетел Wonderbot. Вставайте на панель управления своим маленьким летуном. Летите через только что открытый туннель и в круг. Заработает механизм: несколько платформ начнут двигаться вверх/вниз. Поговорите с еще одним изобретателем на платформе, он попросит найти 16 чертежей для Electro Shot. Прыгайте вниз, воздушные струи не дадут упасть, и летите на противоположную сторону. Далее по туннелю (1ES), потом по платформам, которые недавно активировали (2ES), и через туннель.

Сохранитесь у Vending Machine, после чего прыгайте по колоннам до надписи Welcome to the City (3ES). Планируйте с уступа на колонну в центре, с нее прыгайте на другую колонну и нажимайте красную кнопку. Запустится вентилятор, прыгайте на него, поток воздуха вынесет к новой двери. Окажетесь в большом помещении с зеленой жидкостью и перемещающимися платформами. Прыгайте по ним, чтобы собрать синие чертежи с (4ES) по (9ES). Когда попадете на платформу в центре комнаты - увидите площадку для управления Wonderbot'ом. Добирайтесь до нее, летите в кольцо. Запустится вентилятор, что поможет забраться на уступ с Vending Machine. Отсюда можно скользить по трубе на другую платформу, а потом и на платформу в центре. Когда наберется 9 чертежей, выходите из комнаты через дверь рядом с Vending Machine.

Пройдите туннель, вставайте на панель управления Wonderbot'ом, летите в небольшой туннель со стрелочками и надписью Danger. Сразу после него летите в кольцо. Заработает платформа. Когда управление перейдет к Родни, прыгайте на нее и используйте магнитный луч, чтобы перетащить ящик с изображением магнита и забраться на платформу повыше. Отсюда планируйте до синего чертежа (10ES) и дальше в трубу. Прыгайте на соседнюю платформу, где покрутите гаечным ключом блок. Заработает вентилятор, идите к нему и на струе воздуха взмывайте к следующей двери (11ES). Пробегитесь по очередному туннелю, потом прыгайте на пружину, забирайте синий чертеж (12ES) и на перемещающуюся круглую платформу. В результате придете в помещение с двумя дверями (13ES).

Идем в северную, прыгайте по крутящимся шестеренкам (14SE), потом по туннелю - выйдете к надписи Junction 178 на стене и (15SE) фрагменту, который вы видели раньше, но не могли взять. Вернитесь к комнате с двумя дверями и теперь идите в западную. Здесь есть Vending Machine (16SE) и дыра в полу, под которой располагается пружина. Если что, всегда можно запрыгнуть с ее помощью обратно. Скоро окажетесь в огромной комнате с платформами-шестеренками, светящейся желтой колбой под потолком и дверью на другом конце. Поговорите с изобретателем, если вы уже собрали 16 синих схем, получите новую способность - Electro Shot. Стреляйте, выбрав Electro Shot в инвентаре, в колбу. Появятся новые шестеренки, по которым вы сможете прыгать до двери у противоположной стены. Идите в эту дверь (вы вернулись к самому началу главы), заберите голову Fender'a и используйте гаечный ключ возле двери - она откроется. Только просто так в нее пройти нельзя, нужно скользить под дверью. Отдайте голову зеленому роботу и смотрите видео.

6. City Raceways.

Начинается эта глава в магазине Джека Хаммера. Хозяин попросит найти 16 (как обычно, любимая цифра) схем для изготовления Magnogrip. Выходите из магазина, сразу же стартуют гонки на знакомом шаре по транспортному желобу. Ваша задача состоит в том, чтобы собрать все 16 синих чертежей, причем на поиски каждого дается только 20 секунд. После гонки Джек расскажет о новой способности, а приключение продолжится в самой глухой и глубокой части города роботов.

7. The Old Sewer.

Пожалуй, это самая оригинальная и сложная глава. Не в плане головоломок, а именно управления. Вы, как и во время гонок, управляете транспортным шаром, а собрать на этот раз нужно целых 50 деталей, запчастей для починки и ремонта роботов. В этом режиме врагов нужно давить, используя ускорение, а разные механизмы переключать, наезжая шаром на кнопки в полу. А еще шар может подпрыгивать, это весьма пригодится, если нужно, к примеру, перебраться на другую платформу. Когда наберете все 50 деталей, возвращайтесь в комнату с тремя кнопками, которые перемещают мост в виде желоба, и тремя дверями. Выход находится за средней дверью.

8. Sewer Showdown.

Опять все начинается в магазине старого Джека. В этот раз он захочет, чтобы вы разобрались с огромным роботом, буйствующим в канализации. Покиньте магазинчик и готовьтесь сражаться. Перед вами находятся пять пушек, если бить по ним гаечным ключом, то они стреляют липкими зелеными шариками. Ваш противник также использует аналогичные пушки. В общем, стреляйте и уворачивайтесь от чужих снарядов, пока полоска здоровья злого бота не достигнет нуля. После битвы Джек посоветует направиться в особняк Бигвилда, чтобы на месте у хозяина разузнать, почему фабрика перестала производить запчасти для разных типов роботов.

9. Bigweld's Mansion.

После зачистки помещения от роботов изучите кодовый замок. Он состоит из четырех панелей с изображением ладони, каждую из которых можно переключить в 4 позиции: красную, желтую, зеленую и синюю. Теоретически этот код можно подобрать, но это отнимет массу времени, поэтому мы пойдем другим путем. Идите в комнату за дверью на востоке. По транспортеру вдоль стены едут бочки с изображением магнита. Нажмите красную кнопку, одна из бочек упадет вниз. Потом нажмите кнопку с изображением ладони, опустится лифт в центре комнаты. Перетащите магнитом упавшую бочку на этот лифт и снова жмите кнопку с ладонью. Поднимайтесь наверх и перетащите эту бочку на транспортную ленту, чтобы она переместилась в комнату на западе. С этой комнатой все, выходите обратно к замку из четырех кнопок и в дверь на западе.

Толкайте бочку при помощи магнитного луча в юго-западный угол (где находится зеленый крест, восполняющий здоровье), чтобы можно было с нее запрыгнуть на уступ. Осмотритесь, в разных частях комнаты расположены пять блоков, которые можно крутить гаечным ключом. Как только вы покрутите любой из них, запустится таймер. Чтобы активировать все оставшиеся, останется ровно минута. В результате рядом с креслом в главной комнате загорится нужная цветовая комбинация. У меня было так: синий, желтый, синий, зеленый. Установите ее, нажимая кнопки с изображением ладони, и прыгайте по поднявшимся платформам к двери выхода. Нажмите рядом с ней последнюю кнопку: Бигвилд найден, стало быть, глава окончена.

10. Bigweld Chase.

Родни устроился верхом на Бигвилде, и они несутся сломя голову вниз по желобу. Вы можете пригибаться и подпрыгивать, чтобы уклоняться от препятствий. Стрелки подскажут, когда нужно совершить то или иное действие. После "американских горок" попадете в более спокойный транспортный желоб, управляйте Бигвилдом уже как обычным транспортным шаром. Правда, ехать придется против движения всех прочих шаров. Это еще без учета более серьезных препятствий. Короче говоря, поездка предстоит долгая и непростая.

11. The Chopshop.

Спускайтесь вниз и выходите в дверь на юге. В комнате с лавой магнитным лучом подтащите к себе блок, подвешенный на цепи. Потом подпрыгните двойным прыжком и планируйте, уцепившись за Wonderbot'a, на этот блок. Используйте Magnogrip, чтобы Родни подпрыгнул и примагнитился к решетке над головой. Скользите по ней до конца, прыгайте вниз, потом на маленькую платформу и дальше по рампе против часовой стрелки. В конце нажмите кнопку, лифт начнет движение. Прыгайте на этот лифт, затем кидайте "бомбочки" (в инвентаре нужно выбрать оружие - Scrambler) искрящиеся шары в стене. Прыгайте на транспортер, платформу и направляйтесь к другому лифту. Магнитным лучом подтяните к себе блок, чтобы образовался мост, потом используйте Magnogrip и скользите до заветной двери.

В новом помещении используйте Magnigrip, прыгайте на вращающуюся платформу в форме заводного ключа. Стреляйте Electro Shot'ом в желтую колбочку с проводами - мосты в лаве начнут вращаться. Спускайтесь к этим мостам, прыгайте по ним и ищите панель управления Winderbot'ом. Нужно, как обычно, влететь в кольцо, в результате заработает лифт. Поднимайтесь на этом лифте, прыгайте и цепляйтесь рукой (magnogrip) за решетку над головой. Далее нужно попасть на платформу в самом верху, с нее скользите по металлической балке через все помещение - вот вы и у двери.

В центре вращается большая ось с лопастями, как у пропеллера. Прыгайте на лопасть, с нее - на вентилятор (на нем стоит робот, сначала расстреляйте его) и парите на потоке воздуха на второй уровень. Со следующей лопасти прыгайте на новый вентилятор и дальше, пока не окажетесь на самом верху этой странной конструкции. Поговорите с роботом возле двери, за проход он запросит 10 золотых деталей и ни шестеренкой меньше. Спускайтесь обратно и ступайте в зеленую дверь внизу, в западном направлении.

Окажетесь в комнате с лавой, в которой крутятся три моста. В главной комнате можно найти половину золотых болтов и гаек, часть оставшихся соберите в боковых комнатках. Потом забирайтесь наверх, к двигающимся квадратным блокам, нажмите рычаг, чтобы переместить платформу рядом с ними в горизонтальное положение. Прокатитесь по металлическому тросу, и в дверь. Используйте Wonderbot'a, чтобы отодвинуть шестерки, загораживающие проход, пройдите по трубе со смертельными струями пара. Вы снова выйдете к оси с лопастями, а в ваших карманах должны позвякивать 10 золотых деталек. Поднимитесь по лопастям и воздушным струям от вентиляторов на самый верх, где отдайте накопленное добро роботу-охраннику. Получив свои 10 золотых деталей, он пропустит.

12. Ratchet Showdown.

Игра сразу же переключится на вид от первого лица, а в руках будет единственное оружие - Scrap Launcher. Зато с бесконечным боезапасом. Перемещаться нельзя, поэтому стрелять приходится, не сходя с места. Прямо перед вами пять больших машин, из которых то и дело выплескиваются волны враждебных роботов. Стреляйте по ним и наблюдайте за лампочками на машинах, они располагаются вверху. Как только защитные створки у синей лампочки откроются, стреляйте по ней, она сменит цвет на красный. Необходимо изменить цвет лампочек на красный у всех пяти машин.

На сцене появится Ратчет собственной персоной. Он будет прыгать по машинам и кидаться бомбами. Сбивайте бомбы в полете и старайтесь попасть в главного злодея. Пяти попаданий будет вполне достаточно, чтобы история приключений храброго робота Родни Копперботтома, спасшего всех роботов в Робот Сити от тотального обезличивания, подошла к своему логическому концу. Смотрите заключительный ролик и титры.