### // FUNÇÃO

## INICIADOR

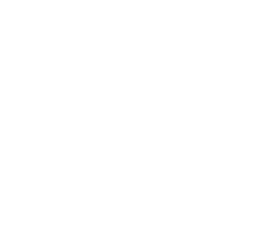
## 

### // BIOGRAFIA

Gekko, de Los Angeles, lidera um grupo muito unido de criaturas caóticas. Seus amigos atropelam tudo, tirando os inimigos do caminho. Depois, Gekko corre atrás deles para reagrupá-los e reiniciar o processo.

###### DESAFIE SEUSLIMITES

## HABILIDADES ESPECIAIS

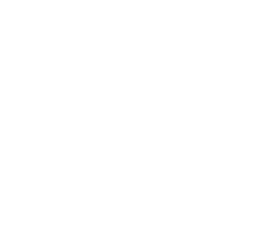
* 
* 
* 
* 

### Q – WINGMAN

EQUIPE Wingman. DISPARE para enviá-lo para encontrar inimigos. Wingman lança uma forte explosão na direção do primeiro inimigo que vê. Use o DISPARO ALTERNATIVO na direção de um ponto ou Spike plantada para que Wingman plante ou desarme a Spike. Para plantar, Gekko deve estar com a Spike no inventário. Quando Wingman expira, ele se transforma em um glóbulo inativo. INTERAJA para recuperar o glóbulo e ganhar outra carga de Wingman após um curto período.

###### DESAFIE SEUSLIMITES

## HABILIDADES ESPECIAIS

* 
* 
* 
* 

### E - DIZZY

EQUIPE Dizzy. DISPARE para enviá-la voando pelo ar. Dizzy avança e solta explosões de plasma nos inimigos em sua linha de visão. Os inimigos atingidos pelo plasma ficam cegos. Ao expirar, Dizzy se transforma em um glóbulo inativo. INTERAJA para recuperar o glóbulo e ganhar outra carga de Dizzy após um curto período.

### C - MOSH PIT

EQUIPE Mosh. DISPARE para lançá-lo como uma granada. Use o DISPARO ALTERNATIVO para lançar por baixo. Ao atingir uma superfície, Mosh se duplica em uma grande área e, depois de uns instantes, explode.

### X - THRASH

EQUIPE Thrash. DISPARE para se conectar à mente dela e guiá-la pelo território inimigo. ATIVE para avançar e explodir, detendo qualquer inimigo em um pequeno raio. Ao expirar, Thrash se transforma em um glóbulo inativo. INTERAJA para recuperar o glóbulo e ganhar outra carga de Thrash após um curto período. Thrash pode ser recuperada uma vez.