

Komplettlösung zu Croc 2

Kapitel 1: Das Matrosendorf

Nachdem ihr das Intro verfolgt habt und wieder handeln könnt, wendet euch der Kiste mit dem Fragezeichen zu. Um diese öffnen zu können, springt ihr auf die Kiste und von dort aus nochmals nach oben. Betätigt im Sprung die Aktions-Taste, um einen Stampfer auszuführen. Sobald ihr wieder auf der Kiste landet, ist diese zerstört und ihr erhaltet ein Fernglas.

Jetzt könnt ihr den umzäunten Bereich verlassen und findet euch so auf einer Wiese wieder. Schaut euch hier ein wenig um und findet unter anderem verschiedene Holztüren, die in andere Gebiete führen (davor steht jeweils ein kleiner Matrose, der euch die dahinter befindliche Aufgabe erklärt), ein paar Brücken, die ihr überqueren könnt, ein Geschäft (Tiefpreis-Peter, in dem ihr euch für Kristalle verschiedene Gegenstände kaufen könnt), ein Typ, der auf einem Trampolin springt (dieser übergibt euch 100 **Kristalle**, wenn ihr höher springt als er - dies geht mit einem Dreifachsprung. 2x hintereinander kurz die Aktions-Taste drücken, dann die Aktions-Taste gedrückt halten), eine verschlossene goldene Tür.

Besorgt euch also aus dem Laden zunächst einen Gelee-Hüpfer mit Orangengeschmack und einen Aufzieh-Gobbo und macht euch dann auf den Weg zur ersten Aufgabe.

Suche den Schlüssel! Rette den Gobbo!

Im neuen Bereich angelangt, überquert die Brücke und tötet den Piraten mit einem Schwanzhieb. Folgt dann dem weiteren Weg vor den Käfig, in dem sich der gefangene Gobbo befindet. Hört euch dessen Rede an und lauft weiter über den Weg, wobei ihr die **Kristalle** einsammelt.

Bei der nächsten Brücke erwartet euch eine Biene, die ihr ebenfalls mit einem Schwanzhieb besiegen könnt. Überquert dann die Brücke und schiebt die braune Kiste auf der anderen Seite vor bis zum Berg. Von dort aus noch ein wenig nach rechts, bis es nicht mehr weiter geht. Hüpfet dann auf die verschobene Kiste und von dort aus weiter auf die Baumkrone. Von der ersten Krone geht es weiter auf die zweite, wo sich der lila **Kristall** befindet - nehmt diesen an euch.

Springt dann wieder nach unten und umgeht den Berg nach links. Findet dort einen Tunneleingang, den ihr betretet. Im Innern des Berges hüpfet ihr auf die vor euch befindliche Plattform in der Lava. Von dort aus folgen nun weitere Sprünge bis zu der Plattform mit dem grünen **Kristall**. Diese Hüpfen müssen sehr schnell erfolgen, da die Plattformen unter euch einbrechen. Außerdem müßt ihr dabei den schwingenden Gegnern ausweichen.

Habt ihr den grünen **Kristall** schließlich erreicht, greift euch diesen und springt weiter bis zu dem **Herz**, das ihr euch ebenfalls aneignen solltet. Wurde dies alles erledigt, könnt ihr die Höhe wieder verlassen.

Umrundet den Hügel nach rechts und findet den weiterführenden Pfad (den mit den Kristallen). Folgt diesem und überspringt dabei verschiedene Schluchten, die mit Speeren bespickt sind. Schließlich gelangt ihr vor eine Schlucht, über der ein Seil schwingt. Wartet, bis das Seil zu euch schwingt, springt dann daran, laßt euch rüber und springt auf der

anderen Seite wieder auf den Pfad. Folgt diesem bis auf einen Platz, wo euch der nächste Pirat erwartet.

Tötet diesen und lauft dann weiter bis zu einer langen Brücke. Diese müßt ihr überqueren und dabei die Lücken in der Brücke überspringen. Auf der anderen Seite der Brücke angelangt, findet links auf einer Kiste den lila **Kristall**, den ihr euch aneignet. Tötet die auftauchende Biene, folgt dem weiteren Weg links an einem Giftsee vorbei und lauft auf dem Pfad entlang, bis auf der linken Seite der nächste Giftsee auftaucht. Umgeht diesen auf der rechten Seite und geht weiter bis zu der nächsten Brücke. Überquert diese und die nachfolgende Brücke (achtet dabei auf die Bienen) und landet schließlich vor einem Burgraben. In dem Wasser des Grabens entdeckt ihr ein Nilpferdkopf, auf den ihr springen müßt. Gelingt euch der Sprung, schleudert euch der Kopf des Tieres ganz nach oben auf den Berggipfel.

Betretet dort den Holzsteg und folgt diesem um einen Baumstamm bis vor einen Höhleneingang, den ihr betretet. Im Innern der Höhle geht ein Stück vor und entdeckt einen Luftballon, der in der Luft schwebt. Nähert euch diesem und springt an die Schnur des Ballons, um mit dessen Hilfe auf die andere Seite des Lavasees fliegen zu können.

Am anderen Ufer zerplatzt der Ballon und ihr landet auf dem Boden der Tatsachen. Nehmt hier zunächst rechts den **Schlüssel** an euch und nähert euch dann der braunen Bodenplatte, die sich direkt vor der hinteren Felswand befindet. Benutzt hier den vorher gekauften orangen Gelee Hüpfer mit Orangengeschmack, um diesen dort abzusetzen. Werdet dann nach oben auf den Felsvorsprung katapultiert, wo ihr ein **Herz** und einen goldenen **Kristall** findet.

Springt nun von dem Vorsprung wieder runter und nähert euch dem Rand des Lavasees. Springt von dort aus auf die in der Lava stehenden Plattformen, bis ihr auf drei Biester stößt, die nach euch spucken. Nähert euch diesen Kerlen recht schnell und versetzt ihnen einen Schwanzschlag, um sie zu töten. Auf der hier befindlichen Kiste findet ihr einen hellblauen **Kristall**.

Wurde alles erledigt, springt über die Plattformen zurück ans Ufer und entdeckt dort nun plötzlich einen goldenen Gobbo-Transporter, dem ihr euch nähert (diesen findet ihr in jedem Bereich, nachdem ihr alle fünf Farbkristalle eingesammelt habt). Ihr werdet so in ein geheimes Level teleportiert.

Springt hier einfach über die verschiedenen Säulen bis ganz nach oben, wartet hier, bis das Seil in eure Richtung kommt, springt daran und schwingt euch damit auf den Felsvorsprung. Laßt dort ab vom Seil und findet den ersten goldenen Gobbo.

Daraufhin werdet ihr zurück in den Raum mit dem Teleporter gebeamt, den ihr jetzt durch den Ausgang verlassen könnt. Auf einem Vorsprung im Freien befindet sich ein weiteres **Herz**, das ihr aufnehmt. Springt danach runter auf den Boden und lauft nach vorne zum Käfig, aus dem ihr nun automatisch den Gefangenen befreit. Ist dies passiert, kehrt über die hier befindliche Brücke zurück zum Ausgang und durchquert diesen ins Matrosendorf.

Hier angelangt, überquert die Brücke und betretet das Geschäft. Kauft dort diesmal einen Gelee-Hüpfer mit Orangengeschmack und einen Aufzieh-Gobbo. Verläßt den Laden wieder und betretet auf der linken Seite den nächsten Bereich durch das Holztor.

5 verlorene Schatztruhen suchen

Nähert euch der vor euch befindlichen Schiene und folgt dieser (zunächst per Fuß) bis vor einen Durchgang. Wendet euch dort nach links und bemerkt an der Wand verschiedene farbige Plattformen, über die ihr springen müßt, bis ihr ein **Herz** entdeckt. Habt ihr euch

dieses gegriffen, springt nach rechts runter und nähert euch erneut der mittleren Schiene (direkt vor dem Eingang).

Springt nun auf den Minenwagen, woraufhin sich dieser in Bewegung setzt. Sobald ihr an eine Stelle angelangt, an der der Wagen anhält und nach oben gefahren wird (wie ein Aufzug), vollführt ihr einen Dreiersprung, um den blauen **Kristall** in der Luft zu erreichen.

Sobald der Wagen wieder zum Stillstand gekommen ist, springt ihr ab und betretet das vor euch befindliche Förderband (springt darauf). Laßt euch mit diesem Band nach vorne fahren und beachtet die blauen Blitze, über die ihr springen müßt. Am Ende des einen Bandes müßt ihr rüber auf das andere Band springen. Fahrt auch mit diesem wieder weiter bis zum Ende, springt unterwegs über den blauen Blitz und hüpf am Ende rüber auf das andere Band. Habt ihr schließlich das Ende erreicht, springt ein letztes Mal auf den vor euch liegenden Weg (wollt ihr an ein **Herz** gelangen, laßt euch von dem ersten Förderband am Ende fallen und entdeckt auf einem Gang das besagte **Herz**. Greift euch dieses und fliegt mit dem Ballon hier unten wieder zurück nach oben und vor das Förderband).

Vor euch seht ihr auf dem Boden nun eine dunkle Platte. Stellt euch auf eben diese und setzt dort den Aufzieh-Goobo aus. Dieser läuft über ein Gleis und sammelt dabei **Kristalle** ein. Vergeßt nicht, diesen Kerl zu steuern.

Durchquert danach vorsichtig den großen Stampfer und findet dahinter ein **Herz** und in der Kiste ein paar weitere **Kristalle**. Kehrt danach über die Förderbänder und den Minenwagen zurück zum Eingangsbereich dieses Abschnittes.

Hier wendet ihr euch jetzt nach rechts, wo ihr zwei weitere Gleise entdeckt. Auf einem davon steht ein Minenwagen. Springt auf eben diesen Wagen, um ihn in Bewegung zu setzen. Bei dem zweiten Deckenfluter springt ihr nach oben, um so in den Besitz des grünen **Kristalls** zu gelangen. Auf der anderen Seite angelangt, verlaßt den Minenwagen und nähert euch dem Abgrund vor euch. Über diesem Abgrund schweben ein paar Kisten, über die ihr nun das andere Ufer erreichen müßt. Achtet dabei darauf, nicht zu lange auf den Kisten zu verweilen, da diese nach kurzer Zeit explodieren. Springt also von einer Kiste zur anderen (unterwegs könnt ihr auf den Plattformen kurz verweilen), bis ihr die andere Seite erreicht habt.

Nähert euch dort der Truhe, um euch die **Kristalle** einzuverleiben. Hier erwartet euch außerdem der nächste Minenwagen, auf den ihr springt.

Am anderen Ende angelangt betretet den Gang und folgt dann dem Pfad durch die Lava, bis ihr auf der linken Seite eine Fahrstufplattform und eine kleine Insel seht. Springt zunächst auf die Insel und von dort aus dann weiter auf die Plattform, die euch nach oben fährt.

Oben angekommen folgt ein Hüpf nach rechts und auf den dort befindlichen Vorsprung. Wendet euch hier nach rechts und folgt dem Pfad bis vor einen Block, der immer rein und raus fährt. Diesen Block müßt ihr im richtigen Augenblick passieren, um nicht hinunter in die Lava geschoben zu werden. Habt ihr die andere Seite erreicht, nähert euch der Truhe und entnehmt dieser die **Kristalle**.

Hinter der Kiste befindet sich eine zweite Plattform, die auf- und abfährt. Springt auf eben diese, laßt euch runter fahren und hüpf dann weiter auf die kleine Insel links in der Lava. Von dort aus geht es zurück auf den Weg, dem ihr diesmal nach links folgt. Findet euch schließlich in einem weiteren Abschnitt wieder, in dem ihr über einen Holzsteg laufen und springen müßt, der durch Lücken unterbrochen wird. Springt über diese Lücken und landet schließlich vor einem weiteren Minenwagen, auf den ihr springt. Achtet auf den fünften Deckenfluter, bei dem ihr nach oben springen müßt - so erreicht ihr den lila **Kristall**.

Wieder zurück im Anfangsraum folgt ihr nun dem Weg rechts neben der mittleren Schiene (an der Lava entlang), bis ihr auf den letzten Minenwagen stoßt, der ins Innere des Berges

führt. Springt auf eben diesen und fährt durch bis in den nächsten Bereich. Verläßt dort den Wagen und nähert euch dem Abgrund. Springt hier nun über die verschiedenen Plattformen bis rüber auf die andere Seite des Lavasees. Achtet dabei auf die schwingenden Kerle und auf ein schwingendes Seil, über das ihr die gegenüber liegende Plattform erreichen könnt.

Habt ihr die andere Seite erreicht, trifft ihr auf einen Gobbo, der auf einer Wippe steht. Springt einfach auf das andere Ende der Wippe, um den Gobbo auf einen Vorsprung zu schicken. Dieser wirft eine Truhe runter, die ihr dann plündern könnt.

Wurde dies erledigt, springt auf den Minenwagen hier und fährt mit diesem weiter in den nächsten Bereich. Betretet dort die Höhle links und folgt dem Lavapfad, bis ihr auf der linken Seite eine Aufzugsplattform erkennt. Springt auf eben diese, wendet euch nach rechts und wartet auf die andere Plattform, auf die ihr dann springen müßt. Von dort aus geht es dann im Kreis immer weiter auf die nächsten Plattformen, die euch immer ein Stück höher und schließlich auf eine feste Plattform bringen. Von dort aus geht es weiter auf eine kaputte Schiene, wo euch bereits die nächste Schatztruhe erwartet. Plündert diese und greift euch danach den hier fliegenden Ballon, der euch zurück auf den Lavapfad bringt.

Folgt diesem diesmal nach links und betretet einen Gang. Unter dem hier befindlichen Flutlicht erwartet euch der rote **Kristall**, den ihr euch mit einem Dreiersprung aneignen könnt.

Betretet den nächsten Bereich und nähert euch dort dem braunen Fleck auf dem Boden. Legt dort euren Gelee-Hüpfer ab und springt auf den oben befindlichen Vorsprung, um dort den gelben **Kristall** vorzufinden.

Dreht euch dann um und entdeckt den nächsten goldenen Teleporter. Betretet diesen und findet euch in einem geheimen Level wieder. Steigt hier auf das Förderband und fährt bis zu einem Seil, an das ihr springen müßt. Schwingt euch mit diesen auf die andere Seite und laßt dort wieder ab. Ein weiteres Förderband bringt euch vor einen Vorsprung, auf den ihr springen müßt - findet dort den zweiten goldenen Gobbo.

Findet euch danach auf dem Vorsprung in der Höhle wieder, von der ihr runterspringt.

Hüpft dort auf den Minenwagen und fährt mit diesem zurück in die Anfangshöhle. Diese könnt ihr nun verlassen. Wieder im Matrosendorf angelangt, redet mit dem Kerlchen vor dieser Höhle und holt euch euren Dank ab. Folgt hier nun dem Bereich nach links und passiert eine goldene Tür, die sich noch nicht öffnen läßt. Lauft also daran vorbei und nähert euch dem Kerl vor dem Baum. Sprecht diesen an und geht auf sein Spiel ein. Ihr sollt nacheinander springen, eine Schwanzattacke starten und einen Stampfersprung ausführen. Habt ihr alles richtig gemacht, erhaltet ihr dafür einen **Herzkrug**.

Kehrt nun vorerst zurück in den Laden, wo ihr euch diesmal einen Gelee-Hüpfer mit Limonengeschmack und einen Aufzieh-Gobbo besorgt. Ihr verläßt den Laden danach wieder, geht nach links bis zum Ende durch und überquert dann die Brücke auf der rechten Seite. Geht dort weiter bis vor den Sand und wendet euch dann nach rechts. Nähert euch der dort befindlichen Tür, um diese zu durchqueren (der kleine Gobbo begleitet euch).

Hole dir das Sandwich des Gobbos

Im neuen Bereich gelandet, geht vor und nach links zu dem Abgrund. Tötet dort einen Teufel und schaut dann nach oben. Über den Abgrund führt ein Metallgitter, an das ihr springen müßt. Hängt ihr an eben diesem Gitter, hangelt ihr euch daran auf die andere Seite der Schlucht und laßt dort wieder ab.

Findet hier einen zweiten Teufel, den ihr killt. Betretet dann den Holzsteg auf der rechten Seite und überquert diesen nach vorne (nicht nach rechts). Landet im nächsten Bereich und

seht vor euch eine mit Ranken bewachsene Wand - an dieser könnt ihr hochklettern (dazu einfach nur vorgehen). Ihr landet so auf einem Felsvorsprung, mit einer Kiste. Öffnet die Kiste und fliegt dann mit dem hier befindlichen Ballon auf der anderen Seite des Berges runter. Nähert euch dort dem Abgrund und benutzt den kleinen Gobbo, der euch begleitet (nicht den Aufzieh-Gobbo), woraufhin euch dieser den grünen **Kristall** besorgt.

Ihr könnt nun erneut den Berg nach oben auf den Vorsprung klettern und auf der anderen Seite wieder runterspringen. Betretet den Tunnel und folgt dem Holzsteg nun nach links. Im nächsten Bereich geht weiter zu einer Kiste, öffnet diese und lauft und springt dann über die kaputte Brücke. Tötet einen Teufel und klettert die nächste grasbewachsene Wand nach oben.

Vor euch befindet sich eine Brücke, die ihr bis zur Hälfte überquert. Springt dann links oder rechts nach unten auf eine Insel im Säuresee. Stellt euch dort auf die braune Bodenplatte und benutzt dort den Aufzieh-Gobbo, um diesen über einen Holzsteg zu lenken. Sammelt dabei **Kristalle** und ein **Herz** ein. Wurde dies alles erledigt, findet hier den Ballon an den ihr springt und mit dessen Hilfe ihr wieder nach oben fliegt.

Überquert nun erneut die Brücke und betretet die Höhle. Im Innern befindet sich rechts ein Gong, an dem ihr abspeichern könnt. Nähert euch jetzt dem Rand des Lavasees und springt auf die erste darin befindliche Plattform. Von dieser aus hüpfst ihr nach oben, um an dem Metallgitter Halt zu finden. Hangelt euch an diesem auf die andere Seite und findet dort eine kleine Plattform (Gitter), auf die ihr euch hangeln müßt. Nach kurzer Zeit fährt diese nach oben. Ihr dreht euch um und hangelt euch über das nächste Metallgitter bis auf die andere Seite. Auch dort befindet sich wiederum eine kleine Plattform, die euch eine Etage höher bringt.

Es folgt ein letztes Mal das Gehangel auf die andere Seite, wo ihr euch an der kleinen Plattform festhältet, die euch über den Abgrund und auf den nächsten Vorsprung bringt.

Laßt dort ab, dreht euch gleich um und hüpfst mit einem Dreiersprung auf die zurückfahrende Plattform, um so das **Herz** auf dem Metallgitter erreichen zu können. Folgt hier dem oberen Bereich dieses Metallgitters bis zum anderen Ende und entdeckt eine kleinen Plattform mit dem lila **Kristall**. Werft dort euren mit geführten Gobbo hin, um in den Besitz dieses Kristalles zu gelangen. Kehrt danach zurück zu dem Vorsprung (mit Hilfe der fahrenden Plattform) und verläßt diesen Bereich.

Im Freien geht vor, springt auf den Baumstamm, der sich über dem Loch befindet, überquert diesen und tötet am Ende den Teufel. Folgt dem weiteren Weg bis vor die nächste Brücke. Diese braucht ihr nicht zu überqueren. Umgeht sie nach links, trifft dabei auf eine Kiste und betretet am Ende die nächste Höhle.

Springt hier zunächst auf die Kiste und zerstampft diese, um die Plattform über dem Lavasee zu aktivieren. Springt nun schnell hintereinander über die Plattformen und die nachfolgenden Kisten, da diese allesamt nach kurzer Zeit einbrechen. Habt ihr es bis auf die andere Seite des Lavasees geschafft (erfordert ein wenig Übung), findet den nächsten Gang, bei dem ihr abspeichern könnt.

Nähert euch danach dem Bereich hinter der Stampfkiste, wo sich in einer Nische auf einer kleinen Plattform der blaue **Kristall** befindet. Benutzt hier den kleinen Gobbo, um diesen zu werfen und so an den Kristall zu gelangen.

Anschließend geht es den anderen Weg entlang, wo ein Teufel auf einer Plattform in der Lava steht. Springt über die Plattform, killt den Teufel und verläßt diesen Bereich, um erneut im Freien zu landen. Betretet hier die Brücke und bemerkt bei dem Knick in einiger Entfernung eine kleine Brücke mit dem gelben **Kristall**. Werft den kleinen Gobbo in eben diese Richtung, um den **Kristall** zu erhalten. Folgt dann dem weiteren Verlauf der Brücke,

springt über eine bröckelige Plattform schnell auf die andere Seite und betretet die nächste Höhle.

Nähert euch dem Lavasee und springt nach oben, um an einem Metallgitter Halt zu finden. Hangelt euch an diesem zunächst geradeaus, bis auf die andere Seite. Laßt dort ab und findet einen **Schlüssel**, den ihr aufnehmt. Springt nun zurück an das Gitter und hangelt euch an diesem bis zum Abzweig. Diesmal geht es weiter nach rechts. Laßt euch am Ende fallen und öffnet einen Käfig mit Hilfe des eben gefundenen **Schlüssels**. Eine Stampferkiste wird freigesetzt, auf die ihr springen müßt - dadurch werden ein paar Plattformen aktiviert.

Springt also ein letztes Mal an das Gitter und hangelt euch jetzt auf die andere Seite, wo ihr auch schon die Plattformen in der Lava erkennt. Springt auf eben diese und über sie bis auf den Vorsprung, wo ihr die Höhle verlassen könnt.

Im Freien plaziert ihr nun den Gelee-Hüpfer mit Limonengeschmack auf dem grünen Fleck (auf dem Boden), und springt über eben diesen auf den Vorsprung, der sich oberhalb des Eingangs zur Höhle befindet. Ihr entdeckt dort ein **Herz** und eine Kiste mit **Kristallen**.

Hüpft dann wieder runter und klettert die gegenüber liegende Wand nach oben. Dreht euch oben angekommen um und entdeckt die nächste kleine Plattform mit dem roten **Kristall**. Werft dort euren kleinen Gobbo hin und hüpft dann zurück nach unten auf den Boden.

Bemerkt hier nun den goldenen Transporter, den ihr betretet. Im nächsten Geheimbereich dreht ihr euch um und klettert die Wand hoch. Dreht euch oben angekommen nochmals um und seht den **Gold-Gobbo** vor euch. Springt nun mit Anlauf über die Plattformen, um zum Gold-Gobbo zu gelangen, den ihr endlich aufnehmen könnt.

Kehrt zurück in den normalen Bereich, klettert die Wand nach oben und nähert euch diesmal dem Vogel. Tötet diesen, nehmt das auf dem Boden liegende Sandwich an euch und greift euch noch das **Herz** genau hinter dem Gong. Schlagt danach auf den Gong mit dem Bild von Tiefpreis-Pete, um diesen Level zu beenden.

Wieder im Matrosendorf angelangt, nähert euch der gegenüberliegenden Holztür und durchquert diese.

Soveena, der Tintenfisch

Im nächsten Bereich angekommen, öffnet zunächst die Kisten und nähert euch dann dem Abgrund links. Springt an das Metallgitter oben und hangelt euch über dieses bis zum anderen Ende durch. Tötet den Teufel, öffnet die nächste Kiste und hangelt euch danach über das Metallgitter weiter nach rechts, wo ihr diesen Bereich verlaßt.

Auf der anderen Seite folgt eine kurze Sequenz, in der ihr von einem Gobbo eine Art Bombe erhaltet. Nehmt die Bombe dann auf und betretet den Steg. Ihr müßt nun über die verschiedenen im Wasser schwimmenden Fässer und Tonnen bis vor den großen Tintenfisch springen. Das längliche Faß bringt euch ganz nah an den Tintenfisch, wo ihr dann die Bombe werfen müßt. Beachtet dabei, daß auch der Tintenfisch mit Kisten nach euch wirft. Stürzt ihr mit der Bombe ins Wasser, explodiert diese und zieht euch Leben ab. Habt ihr den Tintenfisch einmal getroffen (insgesamt muß dieser Kerl dreimal getroffen werden), kehrt zurück zum Ufer und holt euch dort die nächste Bombe (hinter dem großen Schild befindet sich außerdem ein **Herz**).

Nachdem ihr zweimal zum Tintenfisch gegangen seid, beginnen manche Fässer zu glühen und dürfen nicht mehr betreten werden. Trefft den Feind also dreimal mit einer Bombe, um ihn zu besiegen. Danach findet ihr euch automatisch im Matrosendorf wieder.

Gleich neben dem Eingang, den ihr eben betreten habt, befindet sich ein weiterer Durchgang (rechte Seite), den ihr nun aufsuchen müßt. Bevor ihr dies jedoch tut, solltet ihr euch

zunächst aus dem Laden einen Gelee-Hüpfer mit Orangengeschmack, einen Hüpfer mit Limonengeschmack und einen Aufzieh-Gobbo besorgen.

Den Vogel vor dem Dieb retten

Im neuen Bereich gelandet, geht vor und entdeckt den Banditen, der vor euch wegläuft. Folgt ihm über die Brücke und in eine Höhle hinein. Nähert euch dort dem Abgrund und schwingt euch mit dem Seil auf die andere Seite und das Metallgitter.

Folgt dort zunächst dem Weg nach rechts und sammelt unterwegs unter anderem den roten **Kristall** ein. Am Ende des Gitters könnt ihr euch nach unten fallen lassen, um auf einer kleinen Plattform mit einem **Herz** zu landen. Springt dann über die verschiedenen Plattformen zu dem Ballon, mit dem ihr nach oben fliegt. Springt nun nochmals auf das Gitter, lauft zum anderen Ende durch und schwingt euch mit dem Seil auf die andere Seite, um dort die Höhle wieder zu verlassen.

Im Freien angelangt lauft die Brücke nach unten und springt weiter auf die graue Plattform, der ihr bis zum Ende hin folgt.

Springt dann wieder runter und speichert an dem Gong ab. Hüpft sodann auf den Baumstamm über dem Loch und überquert diesen (achtet dabei auf die schwingenden Feinde). Der weitere Pfad führt euch zu einem Loch, das ihr mit Hilfe des Seils überschwingen müßt. Nach kurzer Zeit gelangt ihr an einen Burggraben, wo ihr auf den Kopf des Nilpferds springt, um so auf den Gipfel eines Berges geschleudert zu werden.

Dort lauft ihr weiter vor, überschwingt zwei Gruben und folgt einer Brücke in das Innere einer Höhle. Hier gilt es lediglich, über die verschiedenen Säulen auf die andere Seite der Höhle zu springen und diese dort wieder zu verlassen.

Schlagt im Freien den Gong, um abzuspeichern und folgt dann dem Dieb über Brücken und Stege bis hin zu einer Lichtung. Sammelt dort links unter dem Baum den blauen **Kristall** auf und springt dann über den Kopf des Nilpferdes im Wasser nach oben auf den Gipfel - betretet dort die nächste Höhle.

Im Innern hüpft über eine zerbrechliche Kiste vor euch weiter auf die Säule. Von dort aus geht es dann weiter über weitere zerbrechliche Kisten auf die Säule links oder rechts. Von dort aus geht es über weitere Kisten zur nächsten Säule. Schaut von dort aus nach unten, um auf dem Lavasee verschiedene Plattformen zu erkennen. Hüpft also nun hinunter auf eben diese Plattformen im unteren Teil und bemerkt dort ein **Herz** und eine orange Bodenplatte.

Benutzt auf der orangen Platte den Gelee-Hüpfer mit Orangengeschmack und springt dann mit dessen Hilfe auf einen Vorsprung, wo sich der lila **Kristall** befindet. Laßt euch dann wieder nach unten fallen und springt über die verschiedenen Plattformen im Lavasee weiter zum lila Ballon, der euch auf eine höher gelegene Säule bringt.

Von hier aus nun müßt ihr über zwei weitere Kisten auf eine Säule und von dort aus weiter in Richtung Ausgang springen. Verlaßt die Höhle und findet euch im Freien wieder. benutzt hier den Gelee-Hüpfer mit Limonengeschmack mit dem grünen Fleck auf dem Boden und springt dann über eben dieses Teil auf den Vorsprung oberhalb des Durchgangs in die Höhle. Betretet dort die braune Bodenplatte und benutzt dort einen Aufzieh-Gobbo um diesen über ein Gitter zu steuern. Sammelt dabei **Kristalle**, den grünen **Kristall**, ein **Herz** und einen **Herzkrug** ein.

Springt danach von dem Vorsprung wieder nach unten und über ein Nilpferdkopf auf den Gipfel des nächsten Berges. Schwingt dort mit Hilfe der Seile über verschiedene Plattformen und eine Schlucht mit Spießen und folgt der anderen Seite über eine Brücke. Springt dort über die Lücken und weicht dabei den schwingenden Kerlchen aus.

Auf der anderen Seite nähert euch endlich dem Banditen und schlägt diesen, um den Vogel zu befreien. Ist euch dies gelungen, findet hinter dem Gong den gelben **Kristall**. Es erscheint daraufhin der gelbe Teleporter, der euch in den geheimen Bereich bringt. Überquert dort die Brücke, springt über die Lücken, weicht den schwingenden Typen aus und überquert am Ende zwei Brücken. Hüpfst über eine Kiste in Richtung **Gold-Gobbo** und sackt euch diesen ein. Zurück im anderen Bereich schlägt ihr nun den Gong mit dem Gesicht von Tiefpreis-Pete, um euch im Matrosendorf wiederzufinden.

Kehrt danach zurück zu der zweiten Brücke und findet dort einen Gobbo, der am Ufer sitzt. Redet mit diesem und erfährt von einem Bootsrennen, das ihr bestreiten sollt. Streicht 100 **Kristalle** ein und springt dann in das Boot im Wasser.

Bootsrennen Croc gegen Dantinis

Findet euch an der Startlinie wieder und gebt Gas (mit der Aktions-Taste). Es folgen nun drei Runden, bei denen ihr als Sieger hervorgehen müßt. Fahrt zunächst eine ganz normale Runde und beachtet links und rechts die Klippen, Ufer und ähnliches, da sich dort nämlich der **lila**, der **blaue**, der **gelbe** und der **grüne Kristall** befinden. Sammelt diese alle ein und macht euch dann an die zweite Runde. Achtet jetzt auf einen Wasserfall, der nach einiger Zeit auf der rechten Seite auftaucht. Durchquert diesen Wasserfall, um die Runde abzukürzen und den roten **Kristall** zu finden. Folgt dem Flußlauf bis zum Abzweig und haltet euch dort rechts. Es folgt dann die dritte und letzte Runde, die ihr wiederum durch den Wasserfall abkürzen solltet. Dadurch geht ihr auf jeden Fall als Gewinner hervor und erhaltet an der Ziellinie den nächsten **Gold-Gobbo**.

Es folgt eine kurze Sequenz und ihr landet automatisch im nächsten Bereich.

Kanonenboot-Keith

Ihr findet euch in einem langen Gang wieder, den es einfach zu durchqueren gilt. Sammelt dabei die **Kristalle** ein, springt über die Lavalöcher und tötet die Skelette. Nach einer ziemlich langen Strecke schließt sich hinter euch eine Tür und ihr tretet dem nächsten Endgegner gegenüber.

Hier gilt nun folgende Strategie:

nähert euch zunächst dem Steg ganz links. Betretet diesen und geht bis zum Ende durch - tötet dabei die Skelette. Ihr findet eine Kanone, die ihr mit einer Schwanzattacke abfeuern könnt. Ist euch dies gelungen, wird dem Piraten ein Lebenspunkt abgezogen.

Kehrt zurück zum Ufer und betretet nun den mittleren Steg. Folgt auch diesem bis zum Ende und betätigt dort die Kanone, um dem Piraten den zweiten Lebenspunkt abzuziehen. Dreht euch danach vorsichtig um und springt über die plötzlich entstandene Lücke im Steg.

Zurück am Ufer geht es nach links und zum letzten Steg. Folgt auch diesem bis zum Ende und feuert dort die Kanone ab, um den Gegner endlich zu besiegen.

Ihr findet euch danach im Anfangsbereich des Matrosendorf wieder, wo ihr einem Gitter entstieg seid. Da ihr euch nun hoffentlich im Besitz aller Gold-Gobos dieses Abschnittes befindet, könnt ihr nun die goldene Tür im Matrosendorf ansteuern und diese durchqueren, um euch in einem Geheimbereich wiederzufinden.

Matrosenstamm - Geheimhöhle

Im Innern dieser Höhle geht es zunächst nach links, am Ufer des Lavasees entlang. Ihr trefft auf einen Minenwagen. Springt auf diesen und fahrt mit dessen Hilfe bis in den nächsten Raum. Springt hier auf die Kiste und zerstampft diese. Sucht dann den schmalen Tunnelgang auf, der auf der rechten Seite ein wenig hinab führt. Sammelt die **Kristalle** auf und findet euch schließlich im nächsten Bereich wieder.

Von hier aus gehen zwei mögliche Wege ab. Der vordere führt zurück in den Anfangsraum, folgt also zunächst dem Tunnelgang nach rechts, wo ihr am Ende über die brüchigen Plattformen hinunter auf eine kleine Insel mit einem Piraten springt. Tötet diesen und nehmt das hier befindliche **Herz** an euch.

Wurde dies erledigt, kehrt über die brüchigen Plattformen zurück in den oberen Gang und folgt diesem zurück nach links. Geht vor bis in den Bereich mit dem Minenwagen und haltet euch hier rechts, um einen zweiten Minenwagen zu finden. Springt auf eben diesen und fahrt mit dessen Hilfe bis zum Ende durch. Tötet den Teufel vor euch und springt über die Plattformen in der Lava zu den verschiedenen Kisten. Verläßt dann diesen Bereich durch den Tunnelgang auf der linken Seite, der ein wenig nach unten führt.

Am Ende dieses Ganges findet ihr in einem kleinen Raum ein **Herz**, einen **Schlüssel** und eine Kiste. Habt ihr all die Dinge an euch genommen, kehrt durch den Gang zurück zu dem Minenwagen, mit dem ihr jetzt zurück fahrt.

Rennt in diesem Bereich nach links zu dem anderen Minenwagen, der euch zurück in den Anfangsraum bringt. Findet dort auf einer Plattform in der Lava einen Käfig, den ihr nun öffnen könnt. So erhaltet ihr das erste **Puzzlezeil** und landet kurz darauf im Matrosendorf.

Sucht hier sogleich den Laden auf und nehmt das Angebot von Pete an, euch in die nächste Welt zu bringen.

Kapitel 2: Kosaken Dorf

Hier solltet ihr zunächst wieder den Laden betreten, um euch mit folgenden Dingen einzudecken: 1 Gelee-Hüpfer mit Erdbeergeschmack und 2 Aufzieh-Gobbos.

Verläßt nun den Laden wieder und findet genau hinter diesem eine Holztür, die ihr als erste durchqueren solltet.

Rette die im Eis gefangenen Gobos!

Vom Eingangsbereich aus führen zwei Brücken weiter. Überquert zunächst die Brücke auf der rechten Seite und findet euch auf einer Plattform wieder. Bemerkt hier genau vor euch einen Eisblock (mit Faß), auf den ihr springt. Von der Oberfläche dieses Blockes vollführt nun einen Doppelsprung, um so den in der Luft befindlichen gelben **Kristall** zu erreichen.

Schiebt nun diesen Eisblock auf die dahinter liegende rote Bodenplatte, um so links eine Brücke zu aktivieren, die auf die nächsten Plattform führt. Bevor ihr diese jedoch überquert, solltet ihr euch zunächst dem roten Fleck widmen, mit dem ihr den Gelee-Hüpfer mit Erdbeergeschmack benutzt. Springt dann über eben diesen Hüpfer auf den Gipfel eines Hügel, wo ihr den roten **Kristall**, ein **Herz** und verschiedene Kisten findet. Eine dieser Kisten aktiviert eine brüchige Eisplattform, über die ihr wieder den unteren Bereich erreichen könnt.

Von dort aus geht es jetzt über die aktivierte Brücke weiter nach rechts. Springt und zieht euch auf die nächste Plattform und widmet euch dort zunächst dem hellblauen Fleck links

auf dem Boden. Vollführt auf diesem einen Stampfsprung. Das Eis bricht und ihr landet so im Innern einer Höhle.

Speichert hier erst einmal an dem Gong ab und springt dann auf die Kiste, um ein paar brüchige Plattformen erscheinen zu lassen. Hüpf über diese auf den Vorsprung, wo ihr wieder auf die Kiste springen müßt (vollführt von dieser aus zunächst einen Dreiersprung, um den darüber befindlichen lila **Kristall** zu erhalten), um weitere brüchige Plattformen erscheinen zu lassen, die weiter nach oben führen. Hüpf über diese weiter auf den Felsvorsprung, wo ihr den ersten gefangenen Gobbo findet. Sprecht mit dem Kerl und er begleitet euch. Springt daraufhin an den Ballon, laßt euch von diesem zum Eingang fliegen und verlaßt diesen, in dem ihr auf den blauen Glibber springt.

Wieder an der Oberfläche stellt sich der Gobbo auf den roten Knopf und aktiviert somit die zweite Hälfte der Brücke. Überquert diese wieder und nähert euch dem Eisblock mit dem Faß, den ihr jetzt über die Brücke auf die andere Seite schiebt. Dort angekommen schiebt den Block weiter in die kleine Schlucht hinein (nach vorne), bis es nicht mehr weiter geht. Wendet euch an dieser Stelle nach links, zerstört eine Stampferkiste und findet dahinter einen hellblauen Fleck auf dem Boden, den ihr eintretet - findet euch so in der nächsten Höhle wieder.

Speichert hier zunächst am Gong ab und widmet euch dann den brüchigen Kisten. Springt über diese ganz nach oben und dort weiter auf den Vorsprung, wo euch der nächste gefangene Gobbo erwartet. Befreit diesen und wendet euch dann dem Abgrund zu (nicht mit dem Luftballon fliegen). Springt auf die linke oberste Kiste und bleibt dort stehen, die Kiste zerbricht und ihr landet auf einer Plattform darunter. Hier befindet sich auch der blaue **Kristall**. Springt dann weiter auf die nächste Plattform, dort auf die Kiste, um ein paar Plattformen zu aktivieren, über die ihr zurück zum Eingang springen könnt. Über den blauen Glibber geht es nun wieder nach oben.

Nähert euch hier dem Eisblock und springt auf diesen hinauf. Der zweite Gobbo fällt für euch einen Baum, der den Übergang zur nächsten Plattform ebnet. Sobald ihr wieder handeln könnt, schiebt den Eisblock über den gefällten Baum und auf die nächste Plattform. Überquert den Baum ebenfalls und betretet dahinter die braune Bodenplatte. Benutzt dort einen Aufzieh-Gobbo und umrundet mit diesen dann den Baum. Überquert die Brücke und findet dahinter ein **Herz** und den grünen **Kristall**.

Hinter euch taucht nun der goldene Transporter auf, der euch in den geheimen Bereich bringt. Schwingt euch hier einfach auf die brüchigen Kisten, von denen aus ihr dann möglichst schnell zum nächsten Seil springen solltet. Schwingt und springt also bis zum anderen Ende der Höhle, wo euch bereits der nächste **Gold-Gobbo** erwartet.

Zurück in der Oberwelt nähert ihr euch jetzt dem Abgrund mit dem sich drehenden Teil. Springt auf eben dieses, laßt euch auf die andere Seite fahren und springt dort wieder auf die Plattform. Wiederum findet ihr hier eine dünne hellblaue Eisdecke (rechte Seite), die ihr zerstampfen könnt - landet so im nächsten Höhlenbereich.

Speichert zunächst am Gong ab und nähert euch dann dem Abgrund. Hier müßt ihr nun über eine brüchige Kiste zum Seil springen und euch mit diesem auf die feste Plattform schwingen (nicht ganz einfach). Von der festen Plattform aus folgt ein weiterer Schwinger auf den Vorsprung mit dem dritten gefangenen Gobbo. Rettet diesen und springt dann auf die Kisten, um ein paar brüchige Plattformen erscheinen zu lassen. Springt über diese zurück zum Eingang und verlaßt diese Höhle mit Hilfe des blauen Glibbers.

An der Oberfläche hält der Gobbo für euch die Brücke an, woraufhin ihr diese überquert und von der anderen Seite her den Eisblock über die festgefahrene Brücke schiebt. Von dort

aus schiebt ihr den Block weiter über die linke Brücke und folgt diesem dann sogleich. Betretet auf der anderen Seite die nächste Höhle.

Bemerkt im hinteren Teil einen gefangenen Gobbo, der mit einem weißen Taschentuch winkt. Springt ihr zunächst auf den hohen Kistenstapel rechts und greift euch ganz oben den Sprengstoff. Nähert euch mit diesem in der Hand dem verschütteten Durchgang (winkendes Taschentuch) und werft die Bombe. Der Gobbo wird befreit, ihr nähert euch diesem und er begleitet euch. Hiernach geht es zu dem roten Knopf am Boden, der sich neben dem Eisblock befindet. Steht ihr nah an diesem roten Knopf, bietet euch der Gobbo an, diesen für euch zu betätigen. Sobald ihr wieder handeln könnt, springt ihr schnell auf die Oberfläche des Eisblocks und fahrt mit diesem nach oben.

Schiebt jetzt den Eisblock durch den nächsten Ausgang und durchquert diesen ebenfalls, um wieder in der Außenwelt zu landen. Hier öffnet der Gobbo nun für euch den Eisblock und legt somit den Sprengstoff frei. Nehmt diesen auf, überquert die Brücke und nähert euch dem verschneiten Ausgang, den ihr nun mit Hilfe der Bombe frei sprengen und durchqueren könnt.

Zurück im Kosakendorf beschafft euch zunächst die folgenden Dinge im Laden: 2 Aufzieh-Gobbos und einen Gelee-Hüpfer mit Orangengeschmack.

Nachdem ihr den Laden wieder verlassen habt, folgt dem Weg nach vorne und haltet euch dabei rechts. Ganz am Ende bemerkt ihr eine Schiene. Durchquert die dort befindliche Tür, um euch im nächsten Abschnitt wiederzufinden.

Den Tsch-Tsch Zug jagen

Achtet in diesem Level darauf, daß ihr auf dem Eis ausrutschen könnt - also immer schön langsam!

Folgt dem wegfahrenden Zug über die Schiene und auf eine Brücke. Dreht euch dort nach rechts und springt runter auf das Eis. Findet hier eine Plattform mit einem orangen Fleck, auf dem ihr nun den Gelee-Hüpfer mit Orangengeschmack platzieren müßt. Springt sodann über diesen Hüpfer auf die hohe Säule, wo sich der rote **Kristall** befindet.

Habt ihr euch diesen einverleibt, springt wieder nach unten und nähert euch dem Tunnelgang, der von dem Teufel bewacht wird. Nähert euch diesem Gang, tötet den Teufel und betretet dann den Gang. Folgt diesem bis in den nächsten Bereich und tötet dabei weitere Teufel.

In einer größeren Höhle wendet ihr euch zunächst nach links. Nähert euch einer kleinen Nische, die von einem Teufel und einem Stampfer bewacht wird. Tötet zunächst den Teufel, durchläuft dann im rechten Augenblick den Stampfer und findet dahinter den grünen **Kristall**. Kehrt hier dann zurück vor die verschiedenen Säulen, die immer höher werden. Springt nun von einer Säule auf die nächste und am Ende über eine brüchige Plattform zum nächsten Vorsprung. Betretet und folgt dort dem nächsten Tunnelgang in den nächsten Bereich.

Springt dort über die Plattformen auf die andere Seite und verläßt die Höhle, um euch im Freien wiederzufinden.

Seht hier den Zug und folgt dem Pfad nach rechts um den Berg herum. Weicht dabei einer Lawine aus (achtet auf die kleinen Steinchen) und springt über mehrere Abgründe. Achtet darauf, nicht vom Pfad in die Tiefe zu rutschen. Am Ende des Pfades befindet sich ein Eingang, der rechts in die Höhle führt.

Betretet die Höhle, springt über die Säulen nach vorne und folgt anschließend einem Pfad, der durch vier Baumstämme führt, die zusammenprallen. Durchquert diese im richtigen Moment und speichert dahinter am Gong ab.

Folgt dem weiteren Weg vor einen Abgrund, über den ihr mit Hilfe der Plattform springt. Auf der anderen Seite befindet sich eine Kiste, die ihr zerstampft. Durch diese Aktion erscheinen über dem Abgrund hinter euch mehrere brüchige Plattformen. Kehrt zurück zu der Plattform über dem Abgrund und springt von diesem aus nun schnell nach rechts über die aufgetauchten brüchigen Plattformen, bis hin zum lila **Kristall**. Nehmt diesen auf und kehrt zurück über die brüchigen Plattformen zu der Plattform über dem Abgrund und springt von diesem aus weiter nach links auf den Vorsprung. Durchquert dort den Ausgang, um den nächsten Bereich zu betreten.

Springt dort über die Säulen auf die höchste (diese ist mit einem Dreifachsprung zu erreichen) und öffnet die Kiste. Hüpfst dann wieder runter und folgt dem Weg vor die nächsten Säulen. Tötet den Teufel und springt dann über die kleine Plattform auf die zwei gestapelten Kisten. Von diesen aus (zerstampft diese Kisten noch nicht!) folgt ein Dreifachsprung auf die hohe Säule mit dem **Herz**.

Habt ihr euch dieses angeeignet, folgt dem weiteren Weg bis vor einen Abgrund. Überspringt diesen mit Hilfe der Plattform und geht weiter vor bis zu einem Pfad mit aufeinander prallenden Baumstämmen. Durchquert diese im rechten Moment, springt über ein Loch im Eis und geht weiter bis auf einen braunen Fleck auf dem Boden. Benutzt hier die Aufzieh-Gobbos und versucht, mit deren Hilfe alle **Kristalle** und links das **Herz** aufzusammeln. Beachtet dabei, daß der Weg sehr rutschig ist.

Wieder in der Rolle von Croc geht es nach vorne, über einen Abgrund und durch den Ausgang zurück ins Freie. Auch hier folgt ihr wiederum dem Steinweg nach rechts und um den Berg herum. Achtet auch hier wieder auf Lawinen und Abgründe. Habt ihr es bis auf die andere Seite geschafft, betretet die Höhle rechts, wo ihr gleich an dem Gong abspeichern solltet.

Hüpfst dann auf die vor euch befindlichen Säulen, um dort die Kisten zu öffnen und geht dann weiter den Eispfad entlang. Ihr bemerkt nun vor euch eine Art Rammbock, der von links nach rechts fährt und euch bei Berührung hinunter stößt - weicht diesen Kerlen also möglichst aus. Springt im ersten Bereich gleich rechts auf eine feste Plattform, auf der sich der blaue **Kristall** befindet. Hüpfst dann zurück auf den Eispfad und folgt diesem nach rechts. Es geht dann über weitere Pfade (auch gewunden) und Rammböcke (beachtet die Stampfkisten links und rechts), bis ihr schließlich in einer Höhle vor einer großen Eissäule landet. Geht an dieser Säule vorbei und bemerkt dahinter zwei weitere Säulen, über die ihr auf die höchste Säule springen und euch das **Herz** aneignen könnt.

Hüpfst dann wieder runter und folgt dem weiteren Weg. Tötet einen Teufel und kommt dann zu einem Käfig, in dem sich der gelbe **Kristall** befindet. Springt auf eben diesen Käfig und vollführt von diesem aus einen Dreifachsprung, um auf der darüber befindlichen Brücke zu landen. Dreht euch dort nach rechts und folgt dem Gang in einen kleinen Raum, in dem ihr einen goldenen **Schlüssel** findet. Nehmt diesen an euch und kehrt zurück auf die Brücke über dem Käfig. Springt dort wieder runter und öffnet den Käfig, um diesem den gelben **Kristall** zu entnehmen. Es erscheint daraufhin der goldene Transporter, der euch in den geheimen Bereich führt.

Dort angelangt, folgt dem Eispfad, überspringt ein paar Abgründe und tötet Teufel, um schließlich vor dem **Gold-Gobbo** zu landen. Nehmt diesen auf und findet euch im anderen Bereich wieder.

Durchquert hier nun den Ausgang und rennt im nächsten Bereich schnell nach vorne rechts in Richtung des großen Hebels mit dem roten Kopf. Betätigt diesen rasch mit Hilfe einer Schwanzattacke, da der Zug sonst auf ein falsches Gleis fährt. Ist euch dies geglückt, hält der Zug an und ihr nähert euch den Gobbos, die aussteigen. Nehmt euren Dank entgegen und findet euch daraufhin im Kosakendorf wieder.

Zunächst geht es hier wiederum in das Geschäft, wo ihr euch diesmal einen Gelee-Hüpfer mit Orangengeschmack und zwei Aufzieh-Gobbos besorgen solltet. Wurde dies erledigt, verläßt den Laden wieder und kehrt im Freien zurück zu der Schiene. Wendet euch dort nach rechts und durchquert die dort befindliche Tür, um den nächsten Bereich zu betreten.

Kabumm! Es ist Roger Rotameise!

Hier angekommen wendet euch zunächst nach links, wo ihr mit der orangen Bodenplatte den Gelee-Hüpfer benutzt. Springt mit dessen Hilfe nach oben auf einen Felsvorsprung, wo ihr zwei Stampfkisten vorfindet.

Habt ihr euch deren Inhalt angeeignet, hüpft wieder hinunter und nähert euch den Säulen in der Lava. Widmet euch zunächst der rechten Seite, wo ihr euch über die verschiedenen Säulen und die brüchige Kiste weiter auf den nächsten Vorsprung begeben. Durchquert dort den Ausgang und landet in der nächsten Höhle.

Nach einer kurzen Sequenz legt euch Roger Rotameise eine Bombe vor die Füße, die ihr aufnehmen müßt. Ihr habt nun 28 Sekunden Zeit, um mit deren Hilfe eine Tür aufzusprengen. Nehmt die Bombe also auf und folgt dem weiter führenden Gang in den nächsten Raum. Hüpft dort über eine brüchige Kiste und rennt schnell weiter zu der großen Steintür, die ihr nun mit Hilfe der Bombe aufsprengen und durchqueren könnt.

Im nächsten Raum springt, nachdem ihr wieder handeln könnt, möglichst schnell über die beiden explosiven Kisten (haltet ihr euch auf diesen zulange auf, explodieren sie) und hüpft von der kleinen Plattform am Ende aus weiter auf den Vorsprung nach rechts. Seht dort einen Gobbo auf einer Kiste. Springt schnell auf eben diese Kiste, befreit den Gobbo und hüpft dann schnell wieder zurück, da die Kiste gleich darauf einbricht. Folgt dann dem weiteren Verlauf dieses Bereiches über ein paar explosive Kisten, bis ihr vor einem Loch im Boden landet. Springt in dieses hinein, um wieder in der Anfangshöhle zu landen.

Von hier aus springt ihr diesmal über die Säulen auf der anderen Seite, um den Ausgang auf dem Vorsprung zu durchqueren. Betretet diesen und findet euch im nächsten Raum wieder. Auch hier trägt euch Roger Rotameise auf, eine Bombe zu einer Tür zu tragen - dafür bleiben euch 28 Sekunden. Nehmt die Kiste also auf und betretet den weiter führenden Gang. Folgt diesem bis in den nächsten Raum, wo ihr möglichst schnell über brüchige Kisten und eine einstürzende Brücke springen müßt. Der darauf folgenden Gang führt euch dann zu der Steintür, die ihr mit Hilfe der Bombe aufsprengen müßt. Durchquert den nun offenen Durchgang, um im nächsten Bereich zu landen.

Hier gilt es nun, vier Zeitschaltuhren zu deaktivieren. Für jede dieser Uhren bleibt euch nur eine gewisse Zeit. Rennt also gleich los und achtet nicht auf das, was Roger erzählt. Springt auf die Brücke und folgt dieser bis zu einem Abzweig (achtet nicht auf den Teufel). Wendet euch dort nach links, wo ihr auf dem Boden eine Platte findet, auf die ihr eine Stampfattacke ausführen müßt. Auf diesem Wege wird die Zeit gestoppt. Leider beginnt sogleich die nächste Zeit zu ticken. Rennt also los und sucht die zweite Zeitschaltuhr.

Wendet euch am Abzweig nach links und rennt los. Kümmert euch nicht um den nächsten Abzweig, sondern rennt einfach vor, um am Ende des Weges die zweite Uhr zu finden und zu deaktivieren.

Es beginnt daraufhin die nächste Uhr zu ticken. Dreht euch nach links und rennt bis zum Ende durch, um auf eine kleine braune Plattform zu springen, die euch eine Etage höher fährt. Dort angekommen hüpfst auf den Weg und folgt diesem. Springt dabei über eine brüchige Stelle und läuft weiter geradeaus (nicht nach rechts abbiegen). Am Ende dieses Weges befindet sich die dritte Zeitschaltuhr.

Wurde auch diese deaktiviert, dreht euch um und folgt dem Weg bis zum Abzweig. Folgt diesem nach links und hüpfst auf die brüchige Plattform. Rennt dort schnell ein wenig nach vorne, bevor diese zu weit absackt und springt weiter auf die kleine braune Plattform, die euch eine Etage höher bringt. Wendet euch oben angekommen nach links und springt über eine brüchige Stelle auf den Weg, der euch links zur vierten und letzten Zeitschaltuhr führt, die ihr deaktiviert. Von nun an könnt ihr euch wieder ein wenig Zeit lassen.

Dreht euch also um und folgt dem weiteren Weg. Biegt am Abzweig nach links und holt dort den Gobbo von der Kiste runter (schnell rauf und wieder runter springen). Es geht nun weiter nach links bis zum Abzweig. Hüpfst dort links auf die dunklere Plattform und bleibt darauf stehen, um eine Etage tiefer zu fahren. Findet hier den grünen **Kristall**, den ihr an euch nehmt. Lauft nun weiter bis zu einer kleinen Plattform, die sich über dem Pfad befindet. Springt auf eben diese mit Hilfe eines Dreifachsprunges und fährt so an die Stelle, an der sich die letzte Zeitschaltuhr befand. Lauft hier nun hinter euch den Weg bis zum Ende durch, dreht euch nach links und springt diesmal über die herab fallende Plattform rüber und auf die andere Seite. Dort befindet sich nämlich ein Loch, das zurück in den Anfangsraum führt.

Geht nun auf dem Hauptweg zwischen der Lava hindurch und bemerkt, dass die Tür am Ende nun offen steht. Durchquert sie, um den nächsten Raum zu betreten. Gleich links befindet sich ein Gong, bei dem ihr abspeichern könnt. Wurde dies erledigt, springt ihr auf den Gong, dreht euch dort nach links und begeben euch mit Hilfe eines Dreiersprungs auf den höher liegenden Vorsprung. Findet dort unter anderem ein **Herz** und den blauen **Kristall**.

Hüpfst danach wieder runter und lauft auf die geschlossene Tür zu. Dreht euch davor stehend nach links und hüpfst über die verschiedenen Plattformen und brüchigen Kisten weiter auf den Felsvorsprung, auf dem ihr die Öffnung in den nächsten Raum durchquert. Es erwartet euch wiederum Roger, der euch eine Bombe vor die Füße packt. Nehmt diese auf und macht auf den Weg, mit deren Hilfe eine Tür aufzusprengen, bevor euch das Teil um die Ohren fliegt.

Folgt also dem weiterführenden Gang, überspringt dabei eine kleine Lavagrube und landet in einem größeren Raum. Hüpfst dort über eine Plattform auf die andere Seite, wo ihr einem großen rollenden Faß ausweichen müßt. Der nächste Gang (wo ihr nochmals eine Lavagrube überspringen müßt) führt euch vor die Steintür, die ihr mit Hilfe der Bombe aufsprengen müßt.

Betretet den nächsten Raum und springt dort über eine Plattform auf die andere Seite. Weicht nun mehreren großen rollenden Fässern aus und landet schließlich vor zwei Säulen, die links und rechts in der Lava stehen. Auf der rechten Säule findet ihr den roten **Kristall** und auf der linken Säule den nächsten Gobbo, den es zu befreien gilt.

Wurde dies erledigt, folgt ihr dem weiterführenden Gang durch ein paar große rollende Fässer und bis vor ein Loch, das euch zurück in den großen Raum führt.

Widmet euch dort nun den Säulen auf der anderen Seite (rechts des Eingangs) und springt über diese und die brüchigen Kisten nach oben auf den Felsvorsprung. Durchquert dort die Öffnung in den nächsten Raum. Nehmt nach einer kurzen Sequenz die Bombe auf und folgt dem weiterführenden Gang. Springt über eine Lavagrube und haltet im nächsten Raum vor dem Lavasee kurz inne. Wartet, bis der Feuerball aus dem Weg geschwungen ist und springt

dann auf die Plattform und von dieser aus gleich weiter auf die nächste Plattform. Ruht euch dort kurz aus, achtet auf den zweiten Feuerball und hüpfst im richtigen Moment über die letzte Plattform ans andere Ufer. Geht dort weiter durch den Gang, überspringt eine Lavagrube und wirft schließlich die Bombe vor die Steintür, um diese zu öffnen.

Betretet den nächsten Bereich und findet euch vor einem Abgrund wieder. Springt hier zunächst auf die feste und von dieser aus weiter auf die sich bewegende Plattform. Sobald ihr auf dieser steht, beginnt diese sich zu bewegen. Durch Betätigen der Richtungstasten könnt ihr diese Plattform nun steuern. Sammelt die **Kristalle** ein und steuert dann auf die andere Seite der Schlucht, um dort auf den Vorsprung zu hüpfen. Entdeckt hier eine Kiste mit einem Gobbo. Springt auf eben diese Kiste (befreit den Gobbo) und schnell weiter auf die andere Seite. Ein weiterer Sprung bringt euch vor ein Loch im Boden - dieses bringt euch zurück in den größeren Raum.

Hier könnt ihr nun die offene, vor euch befindliche Steintür durchqueren. Im nächsten Raum dreht euch gleich nach links und stellt euch auf die braune Bodenplatte. Benutzt dort einen Aufzieh-Gobbo und fährt mit diesem die Steinbrücke entlang. Ganz am Ende dieser Brücke erwartet euch der lila **Kristall**.

Wendet euch sodann den vor euch befindlichen Säulen in der Lava zu und springt über diese auf die hohe Brücke, wo euch bereits der gelbe **Kristall** erwartet.

Nachdem ihr diesen aufgenommen habt, erscheint der goldene Teleporter vor euch. Im geheimen Bereich angelangt springt einfach über die vor euch befindlichen Plattformen und morschen Kisten, bis hin zum **Gold-Gobbo**. Beachtet dabei den schwingenden Feuerball, dem ihr ausweichen müßt.

Zurück im anderen Bereich nähert euch der Stelle, an der ihr diesen Raum betreten habt und wendet euch auf der Brücke nach rechts. Folgt diesem Teil der Brücke bis zum Ende hin und springt dann auf die andere Seite. Verläßt den Raum durch die offene Tür.

Nach einem weiteren Treffen mit Roger legt dieser eine Zündschnur, der ihr folgen müßt. Rennt den Gang entlang, hüpfst dabei über eine Lavagrube und begeben euch in den nächsten Raum. Hier wendet ihr euch nach rechts und rennt den Gang nach oben bis zur Spitze. Wendet euch dort nach rechts und betretet den nächsten Gang. Dort müßt ihr über zwei kleine Säulen springend die nächste Lavapfütze überspringen. Schließlich gelangt ihr vor einen tiefen Abgrund. Springt auf den schmalen Pfad, der über diesen Abgrund führt und folgt diesem bis zum anderen Ende hin. Findet dort den nächsten Gobbo, den ihr befreit und dann schnell weiter auf den nächsten Vorsprung springt. Dort bemerkt ihr ein Loch im Boden, das euch zurück auf die Brücke führt.

Diesmal müßt ihr natürlich der Brücke nach links folgen (den Blick zum Eingang gerichtet). Springt am Ende auf den Vorsprung rüber und durchquert die offene Tür. Nachdem ihr im nächsten Raum wieder handeln könnt. Rennt schnell in den Gang hinein und folgt diesem bis vor einen Abgrund. Springt hier nun möglichst schnell über die Kisten und Plattformen, bevor euch die Zündschnur einholt und alles explodiert. Habt ihr die andere Seite erreicht, seht ihr auch schon den zu befreienden Gobbo. Habt ihr euch den Kerl aufgenommen, geht weiter vor und findet das Loch im Boden, das euch zurück auf die Brücke bringt.

Hier geht es diesmal weiter geradeaus in Richtung des Teufels. Tötet diesen, springt auf den Vorsprung und betretet den letzten Bereich. Folgt hier einfach der Mitte der Plattform und verfolgt am Ende eine Sequenz, während der Roger in die Luft fliegt.

Wieder im Kosakendorf angekommen, kehrt zurück zum Laden (aus dem ihr diesmal nichts benötigt) und sucht von dort aus dem gefrorenen Fluß auf (folgt dazu einer Schräge nach unten). Überquert diesen und springt auf der anderen Seite nach oben. Steigt dort eine

Rampe hoch und folgt schließlich einem schmalen Bergpfad nach links. Die erste Tür, an die ihr kommt, ist eure. Durchquert diese, um den nächsten Bereich zu betreten.

Die absolute Schneeball-Schlacht

Eure Aufgabe in diesem Level ist es, auf dem Rücken des Schneeballs dem schmalen Gebirgspfad zu folgen. Achtet dabei auf den Wind, der euch besonders in den Kurven immer wieder versucht, in die Tiefe zu stürzen. Solltet ihr zu schnell werden, bremst schnell wieder ab (einfach nach hinten lenken), um euch ausrichten zu können.

Habt ihr es schließlich bis zum ersten Plateau geschafft (erfordert ein wenig Übung), findet gleich rechts zwei Holzschienen, bei denen es weitergeht (vorher solltet ihr euch noch im unteren Bereich dieses Plateaus den roten **Kristall** aufsammeln). Steuert diese Schienen an und werdet automatisch auf das nächste Plateau befördert.

Folgt dort angekommen dem Pfad um den Berg herum bis zu einer Kiste, die ihr nur überrollen braucht. Auf der anderen Seite dieser Kiste befindet sich auf einem kleinen Vorsprung der grüne **Kristall**. Rolllt nun weiter auf dem Pfad entlang bis zur nächsten Kiste. Dort erwartet euch außerdem ein Teufel, den ihr ebenfalls einfach überrollen könnt. Der Pfad führt weiter immer am Berg entlang. Folgt diesem (wie gesagt immer am Berg entlang) tötet weitere Teufel und gelangt schließlich ans Ende, wo ihr im unteren Teil an einen Gong springen müßt, um abspeichern zu können.

Wurde dies erledigt, geht es weiter nach rechts. Rolllt dort den schmalen Pfad entlang bis zu einem Abzweig. Diesem folgt ihr zunächst nach links. Beachtet, daß ihr nun nach oben rollen müßt, deshalb eure Fahrt ein wenig beschleunigen solltet. Achtet trotzdem darauf, nicht vom Wind abgetrieben zu werden und runter zu fallen.

Oben angekommen rollt nach links oder rechts und am anderen Ende weiter auf den kleinen Pfad in der Mitte, auf dem sich ein **Herz** und der rote **Kristall** befinden. Habt ihr euch beides eingesackt, kehrt zurück zu dem Pfad, der nach unten führt und kehrt zurück zum Abzweig. Folgt hier diesmal dem Weg nach rechts. Ihr gelangt schließlich an eine weitere Kreuzung, wo ihr dem Weg nach oben folgen müßt. Hier geht es nun immer weiter geradeaus, bis ihr an eine Kreuzung gelangt, von der aus vier mögliche Wege abführen. Bis ihr dort allerdings angelangt, rollen von oben und unten verschiedene Bälle und Wesen auf euch zu, die versuchen, euch hinunter zustoßen. Weicht diesen Teilen also aus und gelangt schließlich an besagte Viererkreuzung. Dort folgt ihr jetzt dem Pfad nach oben, bis ihr ein **Herz** findet. Der Weg rechts des **Herzens** führt zum blauen **Kristall**.

Habt ihr alles aufgenommen, kehrt zurück zu der Viererkreuzung, wo ihr diesmal dem weiterführenden Weg nach links folgt. Tötet den Teufel auf dem nächsten Plateau und rollt dann weiter nach links. Auf dem nächsten Plateau erwartet euch endlich der zweite Gong, an dem ihr springend abspeichern könnt. Der weitere Weg führt nach unten und euch zum nächsten Plateau. Tötet dort ein paar Teufel, findet **Kristalle** und eine Stampfkiste. Im unteren Bereich führt eine Schiene automatisch auf das nächste Plateau.

Dort geht es ein Stück nach rechts, dann runter. Auf einem kleinen Pfad liegt der gelbe **Kristall**. Habt ihr diesen aufgenommen, erhaltet ihr am Ende des Levels automatisch den **Gold-Gobbo**. Nun haltet ihr euch immer rechts, tötet ein paar Teufel und gelangt schließlich vor einen Pfad, der über einen Abgrund führt. Rolllt auf eben diesen Pfad und folgt diesem bis zum Ende durch. Weicht dabei den Wesen und Schneebällen aus und trifft am Ende auf den lang gesuchten Scheemann. Diesem wird der Kopf aufgesetzt und ihr landet danach erneut im Kosakendorf.

Da ihr auch für das nächste Kapitel nichts aus dem Laden benötigt, könnt ihr gleich ein Stück nach vorne gehen und euch der nächsten Tür auf der rechten Seite zuwenden.

Drachenflieger-Dorf

Euer Ziel hier ist es, an einem Drachen hängend sieben Gobbos einzufangen. Dazu gilt es, den Drachen lediglich in die entsprechende Richtung zu steuern. Beachtet dabei, daß ihr nicht zu nah an Felswände oder ähnliches geratet. Von den einzufangenden Gobbos seht ihr lediglich die Köpfe, die an Seilen hängen.

Zunächst geht es einfach nach vorne. Der zweite Gobbo erwartet euch etwas weiter rechts vor einer Wand. Der dritte Gobbo hängt an einem blauen Ballon in der Mitte. Steuert danach rechts an der fliegenden Insel vorbei, um den roten **Kristall** aufzunehmen und haltet euch hinter der Insel gleich wieder links, um den vierten Gobbo vor einer Felswand hängen zu sehen.

Haltet euch danach ein wenig rechts und fliegt ein wenig tiefer, um den grünen **Kristall** aufnehmen zu können. Es geht dahinter einfach weiter nach vorne. Kurze Zeit später findet ihr unter einer fliegenden Insel hängend den fünften Gobbo. Haltet euch danach links, um in der Ecke vor der Brücke den lila **Kristall** zu sehen. Danach geht es gleich rüber auf die rechte Seite, wo sich der blaue **Kristall** in der Nähe einer Felswand befindet. Die letzten beiden Gobbos seht ihr schon vor euch. Beide hängen an blauen Ballons und schweben ein wenig weiter links.

Nachdem ihr schließlich alle sieben Gobbos eingefangen habt, dreht zu guter letzt noch nach rechts ab und findet dort den gelben **Kristall**. Es geht nun weiter vor und nach unten, wo ihr schon inmitten der Zielscheibe am Boden den **Gold-Gobbo** findet. Landet genau in der Mitte der Zielscheibe, um diesen **Gold-Gobbo** aufzunehmen und dieses Level erfolgreich zu verlassen.

Zurück im Kosakendorf kehrt zurück zum Laden, wo ihr auf der rechten Seite den kleinen Kerl aufsucht, der vor einem Schneemann steht. Ihr erhaltet den Auftrag, eine Nase, einen Hut und Arme zu besorgen. Diese Teile befinden sich allesamt in der näheren Umgebung. Schaut euch zunächst hinter dem Laden ein wenig genauer um und findet auf der rechten Seite vor der Felswand den Hut, der über dem Boden schwebt. Nähert euch diesem und nehmt ihn automatisch auf.

Die Nase (Karotte) findet ihr auf dem Bahnhof. Nähert euch dazu den Schienen im hinteren Teil dieses Areals und besteigt die kleine Haltestation. In der linken hinteren Ecke (neben einem Mülleimer) schwebt besagte Mohrrübe.

Die beiden Arme (Zweige) findet ihr auf der anderen Seite des gefrorenen Flusses. Steigt dort die Schräge nach oben und wendet euch oben angekommen zunächst nach rechts. Hinter dem großen Baumhaus erwartet euch der erste Arm. Folgt nun hier dem Weg in die andere Richtung. Bei einem zweiten Baum befindet sich auch der zweite Arm.

Habt ihr alle Teile gefunden und aufgesammelt, kehrt zurück zu dem Gobbo mit dem Schneemann, von dem ihr nun eure Belohnung abholen könnt.

Es geht nun weiter zu dem Heißluftballon, der in einem Loch im Boden schwebt. Unterhaltet euch mit dem davor befindlichen Gobbo und erfahrt von einem Monster namens Flavio, das es zu besiegen gilt. Springt in die Gondel des Ballons, um den Kampf anzutreten.

Flavio, der Thermal-Fisch

Nehmt euch in erster Linie vor dem Wasser in Acht, mit dem der Fisch nach euch spuckt. Weicht diesem aus. Es gilt nun, den Eisblock mit Hilfe des Ballons vom Boden aufzunehmen. Beachtet dabei, daß dieser immer an einer anderen Stelle wieder auftaucht. Ihr könnt dem Ballon mit Hilfe der Aktions-Taste zur Landung verhelfen. Ihr solltet dabei nicht auf dem Boden aufkommen, da ihr sonst Leben verliert.

Befindet sich der Eisblock also in eurem Besitz, fliegt genau über den Fisch und werft dem Vieh das Eis auf den Kopf. Der Fisch taucht daraufhin für kurze Zeit unter. In dieser kurzen Zeit, in der sich Flavio unter Wasser befindet, müßt ihr euch schnell einen weiteren Eisblock vom Boden aufnehmen und diesen auf das Wasser werfen (der Fisch muß sich noch unter Wasser befinden), um dieses zu vereisen. Ist euch dies rechtzeitig geglückt, wird Flavio ein Lebenspunkt abgezogen.

Wiederholt diese Prozedur insgesamt dreimal, um das Biest zu besiegen und automatisch im nächsten Kapitel zu landen.

Lava-Lampen-Larry

Eure Aufgabe hier ist es, die vier Lavalöcher mit Eisblöcken zu stopfen. Schiebt dazu den großen Eisblock (dieser taucht jedesmal, wenn einer verschwunden ist, wieder neu auf) in eines dieser vier Lavalöcher. Um ein Loch zu verschließen, reicht ein großer Eisblock. Manchmal jedoch schrumpft der große Block und es bleibt ein kleiner übrig. Nehmt diesen kleinen Block dann auf, tragt ihn zu dem ausgewählten Lavaloch und werft ihn dort hinein. Auch auf diesem Wege lassen sich die Löcher verschließen - jedoch benötigt ihr für ein Loch zwei kleine Blöcke. Werft also zwei kleine Blöcke in ein Loch und es wird ebenfalls verschlossen.

Nehmt euch bei all euren Bemühungen vor dem Feuermonster in Acht, das mit Feuerbällen nach euch wirft. Am besten verschanzt ihr euch hinter einem Eisblock, um nicht getroffen zu werden oder haltet euch ständig in Bewegung. Das Feuermonster taucht von Zeit zu Zeit aus einem der Lavalöcher auf und bombadiert euch.

Habt ihr schließlich alle vier Löcher mit Eisblöcken gestopft, wäre auch dieses Level überstanden und ihr findet euch im Kosakendorf wieder. Bevor ihr euch nun auf den Weg ins nächste Dorf begeben, solltet ihr zunächst noch die goldene Tür durchschreiten, da ihr euch hoffentlich im Besitz aller goldenen Gobbos befindet. Der Eingang zu dem geheimen Level befindet sich rechts hinter dem Geschäft.

Kosaken-Stamm-Geheimer-Eisberg

Zu Beginn dieses Levels gilt es lediglich, verschiedene Brücken zu überqueren und dabei rollenden, explodierenden Fässern auszuweichen. Ihr müßt desöfteren auch mal über diese Teile springen, da ihr gar keine Zeit habt, diesen auszuweichen. Zerstampft auf dem Weg alle Kisten und nehmt die **Kristalle** auf.

Schließlich landet ihr vor einem Pfad, der durch einen Berg führt. Nähert euch diesem langsam, da hier Steine von oben herunterfallen. Ist die Luft rein, durchquert den Bergpfad und achtet am Ausgang ebenfalls wieder auf herunter fallende Steine. Auf dem nachfolgenden Plateau springt ihr auf die dunklere der beiden Stampfkisten, auf das ein paar Eisplattformen erscheinen, über die ihr auf das nächste Plateau springen könnt. Beachtet hierbei, daß diese Plattformen nach kurzer Zeit zerbröseln, springt also schnell von einer zur anderen Plattform, bis ihr schließlich auf dem nächsten Plateau landet. Auch dort befindet

sich wiederum eine dunkle Stampfkiste, deren Aktivierung ein paar Eisplattformen erscheinen läßt. Diesen Vorgang wiederholt ihr nun solange, bis ihr euch ganz oben und vor einer Brücke wiederfindet (ihr müßt also immer weiter nach oben springen, nie runter). Überquert nun nacheinander ein paar Brücken, sammelt unterwegs die **Kristalle** ein und durchquert am Ende eine offene Tür.

Landet auf einem Plateau, auf das von allen Seiten her Fässer zu rollen. Nähert euch zunächst der linken Brücke und überquert diese. Lauft danach weiter nach rechts über die nächste Brücke und auf das höher gelegene Plateau. Seht vor euch auf einer Säule einen **Schlüssel**, an den ihr jedoch nicht herankommt, da die Säule zu weit entfernt ist. Überquert also die rechte Brücke und wendet euch auf dem nächsten Plateau nach links, um den verschlossenen Käfig zu entdecken. Es geht nun weiter über die Brücke, die sich rechts neben der Brücke befindet, die zu dem Käfig führt. Erledigt den Teufel auf dem nächsten Plateau und wendet euch dann nach links.

Hüpft hier möglichst schnell über die beiden brüchigen Eisplattformen auf die Säule. Zerstampft dort die Kiste und springt über die beiden brüchigen Plattformen zurück auf das Plateau, von dem ihr hergekommen seid. Wendet euch dort nach rechts und überquert jetzt die nächsten beiden Brücken, die weiter vor führen.

Ihr findet euch sodann auf einer Plattform mit einem Teufel wieder. Erledigt diesen und dreht euch dann nach rechts. Bemerkt nun, daß zu der Säule mit dem **Schlüssel** hin zwei brüchige Plattformen erschienen sind. Springt nun schnell über diese und holt euch den **Schlüssel**. Hüpft danach zurück auf das Plateau und überquert zwei Brücken nach links (links und auf dem nächsten Plateau nochmals links). Nähert euch dem Käfig, der sich nun öffnet und entnehmt diesem das 2. **Puzzlezeil**.

Landet danach wieder im Kosakendorf, wo ihr nun das Geschäft betretet. Dort werdet ihr von Pete nun in die nächste Welt geschickt.

Kapitel 4: Höhlenwesen-Dorf

Hier angekommen deckt euch zunächst einmal mit den folgenden Dingen ein: 2 Gelee-Hüpfer mit Orangengeschmack und 2 Aufzieh-Gobbos.

Nachdem ihr das Geschäft verlassen habt, steigt sogleich die vor euch befindliche Schräge nach oben und landet auf einer Plattform mit zwei Türen. Durchquert zunächst die linke Tür, um im nächsten Bereich zu landen.

Suche die Reifen im Dschungel!

Geht vom Startpunkt aus nach vorne, tötet den Feind, springt über die Plattform auf die andere Seite des Lavasees und klettert dort am hinteren Teil (in der Mitte) die schmale Rankenwand hinauf.

Im oberen Bereich wendet ihr euch nach links und geht bis zu einer Brücke, die ihr überquert. Auf der anderen Seite der Schlucht befindet sich ein Durchgang, den es nun zu betreten gilt. So findet ihr euch im Innern einer Höhle wieder. Geht hier nach vorn und überspringt dabei eine kleine Lavaschlucht. Lauft weiter bis vor einen tiefen Abgrund, wo ihr zunächst rechts auf das tiefer gelegene Gitter springen müßt. Lauft auf diesem Gitter nun soweit, bis ihr unter dem oberen Gitter zum Stehen kommt. Springt dann nach oben (Dreiersprung) und haltet euch am unteren Teil des oberen Gitters fest. Hangelt euch hier nun nach links und bis zu dem goldenen **Schlüssel**, den ihr jetzt aufnehmen könnt.

Habt ihr euch dieses Teil angeeignet, hangelt euch wieder über das untere Gitter, laßt euch nach unten fallen und geht weiter bis zum Ende durch. Springt von dort aus auf die Säule und wartet dort auf das schwingende Seil, mit dessen Hilfe ihr auf die andere Seite gelangt. Betretet dort den Gang auf der linken Seite und folgt diesem bis in einen anderen Raum hinein (überspringt dabei zwei kleinere und eine längere Lavagrube). Nehmt euch im nächsten Bereich den roten **Kristall** von der Bodenplatte und benutzt dort sogleich einen Aufzieh-Gobbo. Sammelt mit diesem ein paar **Kristalle** und ein **Herz** ein.

Ihr verlaßt nun diesen Höhlenbereich auf dem gleichen Weg wieder, auf dem ihr ihn auch betreten habt. Im Freien überquert erneut die Brücke und entdeckt auf der anderen Seite eine Tür, die sich nun mit Hilfe des goldenen Schlüssels öffnen und durchqueren läßt.

Im nächsten Bereich überquert ihr die lange Brücke und findet auf der anderen Seite das erste Rad, das es aufzunehmen gilt (dieses befindet sich auf einem Podest). Wurde dies erledigt, betretet die Höhle vor euch. Im Innern springt auf die Kiste, um ein paar Plattformen zu aktivieren, die über die Lava führen. Hüpfet nun also über eben diese Plattformen auf die andere Seite des Lavasees und begeben euch dort wieder an Land.

Kümmert euch hier zunächst um die linke Seite, wo ihr euch auf die orange Bodenplatte stellt. Benutzt dort einen Gelee-Hüpfer mit Orangengeschmack und hüpfet mit dessen Hilfe auf den oben befindlichen Vorsprung. Findet dort ein **Herz** und eine Stampfkiste und laßt euch danach auf der Seite wieder fallen, von der ihr gekommen seid.

Lauft hier nun bis zum Ende durch und wendet euch nach links. Ihr seht vor euch einen Abgrund, über den ein Seil schwingt. Laßt euch also mit Hilfe dieses Seils auf die nächste Säule bringen und laßt dort ab. Springt von dort aus nun mit Hilfe eines Dreifachsprunges an das über euch befindliche Gitter und hangelt euch an diesem zunächst vor und rechts zu der Säule mit dem grünen **Kristall**. Nehmt diesen an euch, hüpfet erneut an das Gitter über euch und hangelt euch diesmal vor und weiter nach rechts. Laßt am Ende ab und schwingt euch mit dem nächsten Seil rüber auf die andere Seite. Tötet dort einen Feind und betretet den Gang auf der rechten Seite.

Durchquert diesen und überspringt dabei kleinere Lavagruben. Im nächsten größeren Höhlenabschnitt nähert euch dem höher liegenden Gitter, auf das ihr euch mit einem Dreiersprung begeben. Sammelt so auf der Oberseite alle **Kristalle** ein, lauft auf die andere Seite und laßt euch dort wieder fallen. Findet hier auf der linken Seite einen Ausgang, der euch ins Freie führt. Dort angekommen, wendet euch zunächst nach links, um bei einem Gong abzuspeichern.

Lauft nun weiter bis vor die Lavaschlucht, die ihr auf der linken Seite überspringt. Auf der anderen Seite gelandet, haltet euch links und findet den nächsten orangen Fleck, mit dem ihr den Gelee-Hüpfer benutzt. Dieser bringt euch auf einen Vorsprung mit Kiste und dem lila **Kristall**. Nehmt beide Teile an euch und springt dann wieder nach unten. Rennt dort jetzt nach links weiter und bis vor den nächsten Lavasee. Hier kommen links aus der Wand von Zeit zu Zeit Saurierhäse gefahren, über die ihr im richtigen Moment (wenn die Häse am weitesten ausgefahren sind - beachtet außerdem, daß sich die Häse nach links und rechts bewegen) auf die andere Seite und die kleine Plattform springen müßt.

Dort angekommen hüpfet ihr auf die Kiste, um ein paar Plattformen zu aktivieren, die zurück ans andere Ufer führen. Zunächst geht es aber weiter an das vor euch liegende Ufer, wo euch bereits drei Saurier erwarten. Tötet diese, indem ihr einmal mit dem Schwanz zuschlägt und, sobald der Gegner Sterne sieht, ein weiteres Mal zulangt.

Habt ihr die Gegner schließlich besiegt, folgt dem Weg einfach bis zu dem Kreis aus Steinsäulen. Genau hinter diesem Steinkreis schwebt ein goldener **Schlüssel**, den ihr nun aufnehmen solltet. Schaut euch nun die Steinsäulen genauer an und bemerkt, daß einige

davon ein wenig kleiner als andere sind. Auf eben diese Steine könnt ihr springen und von diesen aus dann weiter (mit Hilfe eines Dreiersprunges) auf die höher gelegenen Steine. Ihr findet hier unter anderem **Kristalle** und den blauen **Kristall**.

Nachdem hier alles erledigt wäre, könnt ihr diesen Bereich wieder verlassen. Hüpfst dazu über den Lavasee und den Abgrund und durchquert den Ausgang. Im vorherigen Bereich nun geht einfach ein Stück nach vorne und findet auf der linken Seite die nächste Tür, deren Schloß sich nun mit Hilfe des eben gefundenen Schlüssels öffnen läßt. Durchquert diese und findet euch im nächsten Abschnitt wieder.

Überquert auch hier wieder die lange Brücke und entdeckt auf der anderen Seite auf einem Podest das zweite Rad, das es einzusammeln gilt. Auf dem Podest stehend wendet euch nach links und hüpfst von dort aus mit Hilfe eines Dreiersprunges auf die hohe Steinsäule, um dort den gelben **Kristall** zu finden. Wurde dies erledigt, geht es wieder nach unten auf die Erde. Entdeckt den goldenen Teleporter nahe der Brücke und betretet diesen. Im geheimen Bereich hüpfst ihr einfach auf das vor euch befindliche Gitter und überquert dieses - weicht dabei den Feuerbällen aus. Springt auf der anderen Seite in Richtung Vorsprung, wo sich auch der Gold-Gobo befindet.

Zurück in der normalen Welt geht es nun durch den hier befindlichen Ausgang weiter in den nächsten Abschnitt.

Ihr bemerkt, das es sich hierbei um den Ausgangspunkt dieses Levels handelt. Laßt euch hier einfach nach unten fallen, springt mit Hilfe der Plattform über den kleinen Lavasee und verlaßt diesen Gebiet durch den Ausgang.

Zurück im Kosakendorf durchquert zunächst die vor euch liegende Tür und stattet dem Laden ein kurzen Besuch ab. Deckt euch dort mit einem Gelee-Hüpfer mit Limonengeschmack und 2 Aufzieh-Gobbos ein und kehrt zurück auf die Plattform mit den beiden Türen. Diesmal durchquert ihr die rechte Tür, um das nächste Level zu betreten.

Suche die Reifen in der Höhle!

Zunächst einmal hüpfst ihr auf den vor euch befindlichen Minenwagen und fahrt mit diesem los. Beachtet, daß die Fahrt ziemlich rasant wird. Nachdem ihr das erste Mal nach unten befördert wurdet, lehnt euch nach rechts, um dorthin abzubiegen. Es folgt dann ein Linksschwenk, um der kaputten Schiene auszuweichen. Lehnt euch sodann nach rechts (längere Zeit) um nicht zu entgleisen. Kurz darauf folgt ein Loch in der Schiene, über das ihr springen müßt. Habt ihr alles geschafft (erfordert wahrscheinlich etwas Übung), gelangt ihr schließlich ans Ende, wo ihr vom Wagen runterspringt und dieser auseinander fällt.

Hier befindet sich auf dem Boden ein brauner Fleck, auf dem ihr einen Aufzieh-Gobbo benutzt. Fahrt mit diesem das Gitter ab (zunächst immer nach vorne) und sammelt so **Kristalle**, ein **Herz** und am Schluß den roten **Kristall** ein. Habt ihr euch alles angeeignet, verlaßt diesen Bereich durch den Ausgang vor euch.

Im nächsten Abschnitt speichert gleich links am Gong ab. Nähert euch danach dem Glaskasten mit dem Rad und schiebt diesen ganz langsam und vorsichtig an den Abgrund heran. Sobald dieser Kasten zu rutschen beginnt, springt schnell wieder zurück, um nicht in den Abgrund zu stürzen. Ist euch das Kunststück geglückt, springt ebenfalls hinunter auf das Laufband, wo ihr euch rechts zunächst das **Herz** besorgen solltet. Hüpfst dann schnell rüber auf das Gitter, wo ihr Bomben herumliegen seht. Nehmt eine dieser Bomben auf und rennt dem Glaskasten mit dem Rad hinterher. Werft die Bombe auf eben diesen Glaskasten und hofft darauf, daß ihr trifft. Ist euch dies gelungen rennt dem Glaskasten auf dem Gitter hinterher und nehmt euch eine zweite Bombe auf. Werft auch diese auf den Glaskasten und

trefft noch einmal. Ist euch dies ebenfalls geglückt, explodiert der Glaskasten und gibt somit das Rad frei, das ihr nun aufnehmen könnt. Habt ihr es nicht geschafft, den Kasten aufzusprengen, bevor dieser am Ende der drei Förderbänder in die Tiefe stürzt, springt einfach über die verschiedenen Gitter zurück zum Anfang und seht, wie der Glaskasten erneut über das Förderband rollt. Wie dem auch sei. Früher oder später solltet ihr das dritte Rad euer eigen nennen können und über die verschiedenen Förderbänder bis hin zum Ende fahren, von wo aus ihr links auf den Vorsprung hüpfet.

Findet hier einen grünen Fleck auf dem Boden, mit dem ihr den Gelee-Hüpfer benutzt. Dieser manövriert euch nach oben auf einen Vorsprung, wo ihr den grünen **Kristall** und Kisten findet. Wurde alles eingesammelt, springt wieder nach unten auf den Boden der Tatsachen, wendet euch nach rechts und nähert euch dem hier befindlichen Ausgang, durch den ihr den nächsten Bereich betreten könnt.

Dort geht es auf das vor euch liegende Förderband, über das ihr nach oben laufen müßt. Dabei gilt es, über verschiedene explodierende Fässer zu springen oder unter diesen durchzutauchen und diesen so auszuweichen. Springt auf die kleine Plattform, dreht euch dort nach links und macht euch daran, das nächste Förderband zu besteigen. Ganz oben angelangt, springt auf den Minenwagen, um die nächste holprige Fahrt anzutreten.

Auf eurer Fahrt gilt es, zweimal hintereinander einen Rechtsschwenk zu vollführen, um die kaputten Stellen zu umfahren. Sobald euer Wagen gestoppt hat, verläßt diesen, kümmert euch um die beiden Stampfkisten und nähert euch dann dem Fließband, das über den Abgrund führt. Springt auf eben dieses und macht euch auf den Weg zum Ende dieses Bandes, wo ein **Herz** auf euch wartet. Nehmt dieses an euch und springt dann weiter nach rechts auf die dort befindlichen Gleise. Achtet auf den Wagen, der hier umherfährt und findet den Hebel, der sich auf einer kleinen Plattform inmitten des Rundkurses befindet. Nähert euch diesem im richtigen Moment (wenn euch der Wagen nicht stört) und legt den Hebel mit Hilfe eines Schwanzschlages um (dieser ist danach grün).

Der umherfahrende Wagen ist nun verschwunden und ihr habt ein wenig Ruhe. Kehrt zurück auf den Rundkurs und folgt diesem zunächst nach rechts. Auf halber Strecke entdeckt ihr an einem Träger (etwas weiter oben) den lila **Kristall**, den ihr euch durch einen Sprung aneignet. Folgt dann dem Rundkurs wieder zurück zum Anfang und lauft diesmal geradeaus weiter durch den Ausgang in den nächsten Bereich.

Nähert euch dort dem Gleis, auf das ihr mit Anlauf springt. Kümmert euch hier nun um die beiden Förderbänder auf der linken Seite. Springt zunächst auf das näher liegende Band, dann von diesem aus weiter auf das linke Band. Achtet dabei auf die Richtung, in die das Band bewegt wird. Am Ende des zweiten Bandes befindet sich eine kleine Plattform mit dem nächsten Hebel, den ihr durch einen Schwanzschlag umlegt - er verfärbt sich daraufhin grün (dadurch wurde der Glaskasten mit dem nächsten Rad nach oben gefahren).

Ist dies passiert, springt über die beiden Förderbänder zurück auf das Gleis, dem ihr diesmal nach links zu dem Rundkurs folgt, wo der verrückte Kerl mit dem Minenwagen rumfährt. Folgt diesem Rundkurs nun zum hinteren Teil (springt dabei immer über den herannahenden Wagen, um nicht verletzt zu werden), wo ihr auf der linken Seite ein Seil schwingen seht (bemerkt auf dem Weg dorthin den gelben **Kristall** unter einem der Träger). Hüpfet an dieses Teil heran und laßt euch mit dessen Hilfe auf die andere Seite und die kleine Plattform mit dem Hebel schwingen. Laßt dort ab und betätigt den Hebel, um auf dem Rundkurs eine Weiche zu stellen und so den Minenwagen in Richtung Glaskasten umzuleiten.

Schwingt euch nun mit Hilfe des Seiles zurück auf den Rundkurs und folgt diesem, bis eine Schiene weiterführt. Geht dort entlang und findet so das freigelegte vierte Rad, das ihr euch nun einverleiben könnt.

Folgt dieser Schiene nun weiter bis zum Ende und springt dann hinunter auf eine Plattform. Hier hat sich nun ein Durchgang geöffnet, den ihr betreten könnt. Im nächsten Bereich bemerkt ihr über dem Abgrund eine gelbe Plattform, die sich lenken läßt. Wartet, bis sich euch diese Plattform genähert hat und hüpfet dann darauf. Lenkt diese Plattform nun auf die andere Seite des Abgrundes (weicht dabei den Feuerbällen aus und springt bei Bedarf zu den Stampfkisten), wobei ihr den blauen **Kristall** nicht übersehen solltet, der sich zwischen zwei Kisten befindet - diesen Stein erreicht ihr springend.

Habt ihr die andere Seite erreicht, springt auf den dort befindlichen Vorsprung und betretet zunächst den goldenen Teleporter. Im nächsten Bereich hüpfet auf die Kiste, um ein paar brüchige Plattformen zu aktivieren. Springt nun über diese hinauf zum nächsten Vorsprung, wo euch die nächste Kiste erwartet. Hüpfet auch auf diese, dreht euch um und springt über die nächsten aktivierten brüchigen Plattformen weiter nach oben. Auf dem nächsten Vorsprung erwartet euch ein letztes Mal diese Prozedur, bevor ihr endlich beim **Gold-Gobbo** landet und diesen aufnehmen könnt.

Zurück im vorigen Bereich betretet den nächsten Bereich, wo ihr gleich links am Gong abspeichern solltet. Es folgt nun die letzte Fahrt mit einem Minenwagen. Springt auf eben diesen und legt los. Es geht dabei immer nur geradeaus. Lenkt dabei folgendermaßen:

links, rechts, rechts, springen, springen, links.

Glücklich am anderen Ende gelandet, schlägt den Gong mit dem Bild von Pete und landet im Dorf.

Da ihr nun alle vier Räder euer eigen nennen könnt, sucht nun den hinteren Teil des Dorfes auf und findet den Mechaniker neben dem reparierten Auto. Ihr könnt jetzt die Tür hinter dem Mechaniker durchqueren, um das nächste Kapitel zu bestreiten.

Renntag am Goldfelsen

Eure Aufgabe hier ist es, als erster von insgesamt vier Fahrzeugen das Ziel zu erreichen - dafür stehen euch drei Runden zur Verfügung. Solltet ihr das Rennen verlieren, könnt ihr es beliebig oft wiederholen (solange, bis ihr als Erster durchs Ziel geht).

Startet ihr das erste Mal, solltet ihr euch zunächst mit der Strecke vertraut machen. Ihr habt wahrscheinlich noch keine Chance, das Rennen zu gewinnen - sollt ihr euch nicht. Beschleunigt also mit der Aktions-Taste und fahrt dann los. Unterwegs entdeckt ihr die fünf farbigen **Kristalle**, die allesamt links und rechts auf der Straße schweben (der rote **Kristall** befindet sich inmitten eines großen Skelettes auf der linken Seite). Habt ihr alle Kristalle eingesammelt und das Ziel überquert, erwartet euch dort auch der nächste **Gold-Gobbo**.

Nachdem ihr euch nun also ein wenig eingefahren habt geht es daran, das Rennen zu gewinnen. Ihr dürft euch hierfür keinen Fehler erlauben. Also möglichst kein anderes Fahrzeug oder eine Wand rammen. Ferner solltet ihr die Kurven immer möglichst innen nehmen und zu häufige Lenkbewegungen vermeiden.

Mit Abstand der schwierigste Gegner ist der vorderste. Um diesen überholen zu können (dies klappt meist erst am Ende der letzten Runde), müßt ihr wirklich alles geben. Doch nach einigen Übungsrennen (wir benötigten um die 20!) besteht auch ihr diese Aufgabe und landet erneut im Dorf.

Um euch für den nächsten Abschnitt bereit zu machen, benötigt ihr aus dem Laden noch einen Gelee-Hüpfer mit Limonengeschmack und 2 Aufzieh-Gobbos.

Steigt dann gleich neben dem Laden die Rampe wieder nach oben und wendet euch auf dem Plateau nach rechts. Überquert den hier befindlichen Lavastrom, indem ihr über die

Plattformen springt und umgeht auf der anderen Seite die Steininformation. Findet auf der Rückseite eine Tür, die euch in den nächsten Abschnitt bringt.

Den Teufels-Turm hochklettern

Sobald ihr wieder handeln könnt, rennt vor und über die Brücke um sehen zu können, wie das Mammut wegrennt. Es tauchen dann ein paar kleine Monster auf (von denen ihr übrigens noch auf weitere treffen werdet), denen ihr am besten ausweichen solltet.

Rennt also durch den Ausgang in den nächsten Bereich, wo ihr wiederum den kleinen Biester ausweicht, um danach über die kaputte Brücke zu springen. Auf der anderen Seite geht um das Skelett herum und findet dahinter ein Wandstück (etwas dunkler), an dem ihr nach oben klettern könnt. Wendet euch auf dem höher gelegenen Teil nach links und findet ein zweites Wandstück, über das ihr weiter nach oben klettern könnt. Seht hier vor euch den Eingang in eine Höhle, die ihr nun betreten solltet.

Lauft nach vorne und haltet euch dann links, um mit Hilfe der beweglichen Plattform den gegenüber liegenden Vorsprung zu erreichen. Dort findet ihr unter anderem den grünen **Kristall**. Hüpfst nun erneut auf die sich bewegende Plattform und begebst euch von dieser aus nun weiter auf den linken Vorsprung, der zum nächsten Ausgang führt. Durchquert diesen, um euch erneut im Freien wiederzufinden.

Tötet hier einen Angreifer und wendet euch der linken Felswand zu, an der sich ein Teil befindet, an dem ihr hochklettern könnt. Folgt oben angekommen dem einzig möglichen Weg bis zum Ende hin - durchquert dort den Eingang auf der rechten Seite und landet in einer kleinen Höhle.

Verläßt diese sogleich wieder auf der anderen Seite und gelangt an die frische Luft. Links hinter einem Skelett erwartet euch der nächste Höhleneingang, der durchquert werden muß. Im Innern springt nacheinander über die drei Plattformen, wobei ihr den kleinen Biestern ausweichen solltet. Auf der letzten Plattform und vor dem Ausgang findet ihr einen Gong, bei dem ihr abspeichern könnt. Betretet nun den weiterführenden Gang und überspringt dabei eine kleine Lavagrube. Am anderen Ende findet rechts eine Stampfkiste, die ihr zerstört. Kehrt dann durch den Gang zurück zu der Stelle, an der ihr eben abgespeichert habt und dreht euch dort nach rechts. Bemerkt hier nun, daß sich zwei Plattformen gebildet haben, über die ihr nun die kleine Insel mit dem roten **Kristall** erreichen könnt. Greift euch dieses Teil, springt zurück und durchquert erneut den Gang nach links.

Im nächsten Bereich geht nun weiter nach links und auf die braune Bodenplatte. Benutzt hier nun einen Aufzieh-Gobbo und überquert mit diesem die Brücken, um an **Kristalle**, ein **Herz** und den blauen **Kristall** ganz am Ende zu gelangen. Habt ihr alles eingesackt, könnt ihr wieder als Croc den Ausgang vor euch benutzen, um im Freien zu landen.

Wendet euch nach links, tötet einen Feind und begebst euch hinter das Skelett. Dort befindet sich nämlich ein grüner Fleck auf der Erde, mit dem ihr den Limonenhüpfer benutzt. Auf dem höher gelegenen Vorsprung gelandet findet ihr ein **Herz** und Kisten. Habt ihr alles ausgeräubert, springt wieder nach unten und haltet euch dort links. An der linken Felswand findet ihr das nächste Stück, an dem ihr eine Etage höher klettern könnt - tut dies sogleich.

Oben angekommen betretet die vor euch liegende Höhle, da die Lücke in der Brücke hier zu breit ist. Im Innern des Berges nähert euch dem Gitter, auf das ihr springt. Folgt diesem bis zum anderen Ende (überspringt dabei eine brüchige Plattform) und dreht euch dort nach links. Bemerkt eine Plattform, die sich senkt. Springt auf eben diese und fährt mit dieser hinunter zur Lava. Hüpfst dann weiter auf eine kleine Plattform mit dem **Herz** und nehmt dieses an euch. Von dort aus geht es dann weiter auf die große Plattform und schließlich

über ein paar kleine (einige davon sind brüchig) bis hin zur letzten, auf der ihr den lila **Kristall** vorfindet.

Habt ihr euch diesen angeeignet, springt über die Plattformen zurück zu dem Aufzug, der euch nach oben bringt. Hüpf von diesem aus weiter auf das Gitter, dreht euch dort nach links und begeben euch über die brüchige Plattform, vor euch weiter auf den vor euch befindlichen Vorsprung. Verläßt diesen durch den Ausgang und überquert im Freien die Brücke. Vom nächsten Plateau aus geht es weiter über die Brücke zur Rechten. Wieder auf festem Boden bemerkt rechts einen Gong, bei dem ihr abspeichern könnt.

Es geht nun durch das Portal weiter in die nächste Höhle. Tötet dort den Feind und springt links über die brüchigen Plattformen bis zum Ende durch, wo ihr den gelben **Kristall** findet. Nehmt diesen an euch, hüpf zurück auf den Vorsprung und betretet dort den goldenen Teleporter.

Im geheimen Bereich nähert euch dem Abgrund und hüpf dort hinunter auf die tiefer liegende brüchige Plattform. Von dort aus geht es weiter auf die andere Seite. Verläßt diesen Raum durch den Gang und springt dort über zwei längere Lavagraben. Schließlich gelangt ihr in den letzten Raum, wo sich auf einer Plattform der **Gold-Gobbo** befindet.

Habt ihr diesen aufgenommen, landet ihr automatisch wieder im vorherigen Höhlenbereich, den ihr durch den zweiten Ausgang verläßt. Im Freien überquert die vor euch liegende Brücke und eine zweite, die vor eine Kletterwand führt. Bevor ihr an dieser jedoch nach oben klettert, solltet ihr sie zunächst nach links und rechts umrunden, um so eine Kiste und ein **Herz** zu finden. Zurück vor der Kletterwand, könnt ihr diese schließlich erklimmen. Auf der nächsten Stufe landet ihr vor einer Knochenleiter, die ihr ebenfalls erklimmen könnt (genau hinter dieser Leiter befindet sich außerdem eine kleine Höhle mit zwei Kisten).

Auf der Spitze des Turmes angelangt betretet die vor euch liegende Höhle, umgeht die Feuerstelle und folgt dem langen Gang zurück ins Freie. Nähert euch hier ebenfalls der Feuerstelle und trifft dort auf das Mammut, das ihr berührt, um dieses Level zu beenden.

Wieder im Dorf kehrt ihr zurück zu dem Geschäft, vor dem der König steht (bei dem Lavafluß). Sprecht mit diesem und erfahrt, daß ihr die Zutaten für eine Limonade besorgen sollt, die im gesamten Dorf verstreut sind.

Die Limonadenzutaten

1. Zutat: Geht zu der Werkstatt des Mechanikers (wo ihr das Autorennen bestritten habt) und findet die Schachtel in einer Ecke links neben der Werkstatt.

2. Zutat: Überquert springend den oberen Teil des Lavaflusses, folgt auf der anderen Seite dem Weg und begeben euch schließlich über die Rampe rechts in den unteren Teil, wo die zweite Schachtel zu finden ist.

3. Zutat: Lauft die Rampe wieder nach oben und betretet dort den vor euch liegenden Gang, der zu einer Wasserstelle und dem Kessel führt. Dort schwebt rechts unter dem Aussichtsturm die benötigte Zutat - ein Holzflugzeug.

4. Zutat: Im Wasser hinter dem Kessel befindet sich der Eimer.

Habt ihr alle Zutaten eingesammelt, begeben euch zu dem Kessel und springt über diesen hinweg. Sobald die Flüssigkeit im Innern des Kessels zu brodeln beginnt und Funken sprüht, ist die Limonade fertig gestellt und ihr könnt zurück zum König kehren, um eure Belohnung abzuholen und diese Aufgabe abzuschließen.

Für das nächste Level benötigt ihr aus dem Laden einen Gelee-Hüpfer mit Orangengeschmack und 2 Aufzieh-Gobbos. Macht euch sodann auf den Weg in das Tal, in

dem ihr vorher die Zutaten in den Kessel gepackt habt. Nähert euch der dort befindlichen Tür auf der rechten Seite und durchquert diese.

Rette 50 gefangene Gobbos!

In diesem Level gilt es also, 50 Gobbos zu befreien. Diese befinden sich allesamt hinter einer Flammenwand, die mit Wasser gelöscht werden kann. Schaut dazu in euer Gepäck und findet dort einen Wassertropfen, der mit einer 4 gekennzeichnet ist. Dies bedeutet, daß euch zu diesem Zeitpunkt 4 Spritzer zur Verfügung stehen. Dieses Wasser läßt sich an verschiedenen Stellen in diesem Level, nämlich an Wasserbecken, wieder auffüllen.

Macht euch also zunächst auf nach links und tötet dort den Gegner. Folgt sodann dem Weg hinter dem getöteten Gegner und gelangt schließlich an eine Flammenwand, die sich mit dem besagten Spritzer löschen läßt. Wählt dazu den Spritzer im Inventar an und löscht damit das Feuer. Findet hinter dem erloschenen Feuer die ersten 2 Gobbos.

Geht dann weiter bis zu der nächsten Lichtung, auf der ihr die drei Feuerstellen löscht. Springt dann rechts in das Wasserbecken, um euren Spritzer wieder zu füllen. Wendet euch dann dem hohen Stein auf der Lichtung zu, dessen Spitze ihr mit einem Dreiersprung erreichen könnt. Dort oben befindet sich nämlich der gelbe **Kristall**. Wendet euch dann dem großen Baum auf der rechten Seite zu und bespringt diesen ebenfalls mit Hilfe eines Dreiersprunges. Auf der Baumkrone angekommen hüpfst einen Baum weiter, um dort den dritten Gobbo zu finden.

Ihr verlaßt die Lichtung nun durch den Ausgang und stoßt kurz danach auf einen Feuerkreis, den ihr löscht und dem ihr zwei Gobbos entreißt. Tötet einen Teufel, findet in einer Ecke die nächste Feuerstelle, die ihr löscht - 1 Gobbo. Springt danach in das Wasserbecken hinter euch und folgt dann dem weiterführenden Pfad bis zu einer Kreuzung. Löscht dort das Feuer vor euch und findet dahinter einen orangen Fleck auf dem Boden. Plaziert dort den Gelee-Hüpfer und springt mit dessen Hilfe hinauf auf den Felsvorsprung. Findet dort ein **Herz** und den grünen **Kristall**. Begeht euch danach wieder nach unten und sammelt die beiden Gobbos auf der rechten Seite auf.

Lauft ein Stück weiter und biegt dann nach links ab. Folgt dem Pfad bis auf eine Lichtung, wo ihr das Feuer um den Baum löscht. Springt dann auf die Baumkrone und von dieser aus auf eine zweite, wo ihr den nächsten Gobbo aufsammelt. Auf dieser Lichtung befindet sich ebenfalls ein Wasserbecken.

Kehrt dann über den Pfad zurück zu der Stelle, an der ihr den Gelee-Hüpfer plazierte habt und haltet euch danach rechts. Ihr landet nach ein paar Metern auf einer weiteren Lichtung, wo ihr zunächst den Feind tötet. Widmet euch dann dem hohen Stein auf der linken Seite, dessen Spitze ihr mit Hilfe eines Dreiersprunges erreichen könnt. Sucht nun die andere Seite der Lichtung auf (hier befindet sich außerdem noch ein Wasserbecken) und besteigt dort die Kletterwand. Löscht im oberen Teil das vor euch befindliche Feuer und befreit so 3 Gobbos. Dreht euch dann um in Richtung Abgrund und bemerkt links auf einem großen Stein den nächsten Gobbo, den ihr springend erreichen könnt.

von diesem aus hüpfst ihr zurück auf den Vorsprung, dem ihr bis zum Abzweig nach rechts folgt. Auf der linken Seite steht ein großer Stein, dessen Spitze ihr mit Hilfe eines Dreiersprunges erreichen könnt. So gelangt ihr in den Besitz des blauen **Kristalls**.

Der weiterführende Weg führt euch durch ein Schlammloch, in dem sich 3 Gobbos befinden, die ihr auf dem Weg zur anderen Seite aufsammeln könnt. Habt ihr wieder festen Boden unter den Füßen, lauft vor bis zu einem Felsen, der von Feuer umgeben ist. Löscht dieses und springt auf den Felsen, um den nächsten Gobbo zu befreien. Ein Stück weiter

vorne wird eine Wasserstelle von einem Feuer umringt. Löscht das Feuer und springt dann auf die Plattform inmitten des Wassers, um den 19. Gobbo zu befreien. Benutzt hier nun noch einen Aufzieh-Gobbo mit der dunklen Bodenplatte, um so an den roten **Kristall** und ein **Herz** zu gelangen. Nehmt danach ein wenig Wasser auf und löscht das Feuer auf der rechten Seite. Dahinter befinden sich nämlich in einer kleinen Nische die nächsten beiden Gobbos. Hier wäre nun alles erledigt und ihr könnt den Durchgang auf der rechten Seite benutzen, um den nächsten Bereich zu betreten.

Gleich links befindet sich hier ein Gong zum Abspeichern. Überquert sodann die Brücke, um euch vor einem Ballon wiederzufinden. Ergreift diesen, um hinabzuschweben und tötet unten einen Teufel. Wendet euch dann dem Lavasee zu, wo ihr vom Ufer aus das Feuer löscht. Springt dann über die Plattformen auf die andere Seite und findet dabei 4 weitere Gobbos. Nachdem ihr das zweite Feuer auf einer der Plattformen gelöscht und das andere Ufer erreicht habt, stoßt ihr auf vier weitere Feuerstellen, hinter denen sich jeweils ein Gobbo aufhält. Solltet ihr nicht mehr genügend Wasser bei euch führen, kehrt zurück zu der Stelle mit dem Gong (über eine Kletterwand) und durchquert das Tor, um bei der Wasserstelle zu landen.

Habt ihr also auch hier alle Gobbos befreit, lauft weiter vor und durch das Portal in den nächsten Bereich. Haltet euch dort rechts und findet kurz darauf auf der linken Seite ein Wasserbecken. Folgt dann dem Weg mit dem Teufel, tötet diesen und löscht dahinter ein Feuer, um so zwei Gobbos zu befreien.

Geht dann weiter nach vorne und bis zu einem Lavasee. Über diesem schwebt ein Gitter, an das ihr ranspringt. Hängt euch nun an dem Gitter hängend bis ans andere Ufer und nehmt auf eurer Reise vier Gobbos mit. Laßt auf der anderen Seite ab, dreht euch um und beugt euch mit einem Dreiersprung auf die obere Seite des Gitters. Lauft dieses sodann ab und findet den lila **Kristall**, ein **Herz** und einen **Schlüssel**. Habt ihr alle diese Dinge aufgenommen, kehrt zurück zu der Seite, auf der ihr euch eben abgelassen habt und findet dort nun auf der linken Seite den goldenen Teleporter.

Betretet diesen, um im geheimen Bereich zu landen. Geht hier nach vorne auf die Brücke und springt über deren Lücke. Tötet den Teufel und betretet den nächsten Brückenabsatz. Hier schwingt ein Seil hin und her, mit dessen Hilfe ihr euch auf die andere Seite bringen lassen müßt. Ist euch dies geglückt, lauft zur nächsten Brücke, wo ihr euch ein weiteres Mal mit Hilfe eines Seiles auf die andere Seite schwingen lassen müßt. Habt ihr auch dies überstanden, könnt ihr euch den **Gold-Gobbo** krallen und zurück in das normale Gebiet kehren.

Löscht hier das Feuer um den Stein und springt dann auf eben diesen (Dreier), um den darauf befindlichen Gobbo zu erreichen. Der weitere Weg führt euch zu vier weiteren Gobbos, die direkt auf dem Pfad stehen. Bevor ihr hier nun weitergeht, solltet ihr zunächst noch einmal zurück zu dem Gitter kehren, das über dem Lavasee schwebt. Springt auf dieses hinauf und überquert es. Laßt euch auf der anderen Seite hinunter fallen und folgt dem Weg ein kleines Stück nach vorne. Auf der linken Seite seht ihr kurz darauf eine Klettermöglichkeit, die euch auf einen Vorsprung bringt - seht dort sogleich den nächsten Gobbo.

Dreht euch jetzt um und überquert die Brücke. Bemerkt auf der anderen Seite einen Baum, der von einem Feuer eingeschlossen ist. Löscht die Flammen und springt dann auf die Baumkrone, um den dort befindlichen Gobbo zu erhaschen.

Begebt euch dann wieder auf den Boden der Tatsachen und sucht den Abgrund, über dem ein Ballon schwebt. Benutzt diesen Ballon, um nach unten zu schweben und nähert euch dort dem Käfig, der sich nun mit dem Schlüssel öffnen läßt. Springt auf die freigelegte

Kiste, die ein paar Plattformen über dem Lavasee erscheinen läßt. Über eben diese Teile geht es nun weiter auf eine kleine Insel mit vier Gobbos.

Habt ihr auch diese befreit, kehrt über die Plattformen zurück ans Ufer, klettert dort die Wand nach oben und betretet die Brücke am anderen Ende. Laßt euch von dieser nach unten auf den Weg fallen (linke Seite) und folgt diesem bis zum Gitter über der Lava. Überquert das Gitter, laßt euch auf der anderen Seite fallen und folgt dem weiterführenden Weg bis vor den nächsten Lavasee. Springt dort auf die Kiste, um ein paar Plattformen zu aktivieren, die über die Lava hinweg führen. Springt über diese bis zur anderen Seite und durchquert dort das Portal in den nächsten Bereich.

Findet hier auf der linken Seite ein Wasserbecken. Löscht nun die Feuer um die beiden großen Steine und springt dann auf eben diese, um von der Spitze insgesamt zwei Gobbos zu befreien.

Folgt nun dem Weg, der weiterführt, löscht dabei ein paar Feuer und findet die letzten beiden Gobbos. Überquert die Lichtung und verläßt dieses Level durch das Portal vor euch.

Zurück im Dorf könnt ihr euch gleich daran machen, das nächste Level zu betreten, da ihr hierfür keinerlei Utensilien benötigt. Verläßt das Tal und sucht den gegenüberliegenden tiefer gelegenen Bereich auf. Betretet dort den offenen Durchgang vor euch, um mit dem Spiel fortzufahren.

Fleischfresser Von-Trappe

Nähert euch zu Beginn der linken Seite des Lavabeckens, wo ihr euch mit Hilfe des Seiles durch das Maul der fleischfressenden Pflanze auf die dahinter befindliche Plattform schwingt. Hüpf von dort aus weiter und schwingt euch nochmals mit einem Seil durch die nächste Pflanze und zum anderen Ufer. Betretet dort die Höhle und folgt dem einzig möglichen Weg (trefft dabei auf ein paar Skelette), bis ihr durch ein Portal wiederum ins Freie treten könnt.

Überquert dort die Brücke und ergreift auf der anderen den lila Ballon, der euch auf die andere Seite des Lavasees bringt. Dort betretet ihr sogleich die nächste Höhle (wenn ihr wollt, könnt ihr euch noch mit Hilfe eines Seiles über den Lavasee zu der Kiste schwingen). Im Innern folgt ihr wiederum dem einzig möglichen Weg bis zum nächsten Ausgang (tötet dabei ein paar Skelette und findet mehrere Kisten).

Wieder im Freien nähert euch dem Rand des Lavasees und wartet, bis die Pflanzen ihr Maul öffnen. Hüpf dann schnell an den Ballon und laßt euch mit dessen Hilfe auf die andere Seite bringen. Laßt dort ab und durchquert das Portal, um dem nächsten Endgegner gegenüberzutreten.

Dieser entpuppt sich als große Pflanze, die mit ihren Fangarmen nach euch schlägt. Eure Aufgabe hier wird es sein, insgesamt drei der hellen Steine einzusammeln, die auf dem Boden in der Nähe der Pflanze liegen aufzunehmen und mit diesen zurück auf den braunen Boden zu kehren. Dort stellt ihr euch an den oberen Teil der linken Rampe, um den Stein über die Rampe nach unten und in das Maul der großen Pflanze rollen zu lassen.

Steht ihr nicht korrekt an der Rampe, zerschellt der Stein. Versucht also, den korrekten Standort herauszufinden (wie gesagt befindet sich dieser am oberen Teil der Rampe). Auf dem braunen Boden müßt ihr ferner auf den wandernden Schatten achten, der sich als Wurzel entpuppt, die euch ebenfalls Schaden zufügen kann.

Rollt also nun einen weißen Stein in das Maul des Gegners, woraufhin dieser einen kleinen Gobo ausspuckt. Nehmt diesen auf, um dem Feind so einen Lebenspunkt abzuziehen. Wiederholt dies mit einem zweiten Stein. Landet schließlich auch der dritte Stein im Rachen

des Monsters, wäre der Fleischfresser besiegt und ihr findet euch automatisch im nächsten Level wieder.

Der Dorf-Stampfer

Wendet euch hier nach rechts und folgt dem Weg vor das nächste Lavabecken. Hier müßt ihr nun über die Plattformen auf die andere Seite springen und darauf achten, im richtigen Moment durch die sich öffnenden Mäuler zu gelangen.

Auf der anderen Seite angelangt, klettert die vor euch befindliche Wand nach oben und betretet die Höhle.

Folgt auch hier wiederum dem einzig möglichen Weg und tötet dabei ein paar Skelette. Findet mehrere Kisten und springt über einige Lavagruben, bis ihr schließlich das Portal in den nächsten Bereich erreicht und durchquert.

Im Freien überquert ihr die Brücke und betretet das Portal, um euch vor dem nächsten Endgegner wiederzufinden.

Dieser ist eigentlich ganz leicht zu besiegen, wenn ihr wißt, wie. Nehmt euch zunächst den Eimer von dem mittleren Platz auf, den euch der kleine Gobbo zugeworfen habt und springt mit diesem in der Hand in das Wasserbecken auf der linken Seite (natürlich müßt ihr dabei immer darauf achten, nicht von dem Feueratem des Drachen getroffen zu werden!). Der Eimer wird daraufhin mit Wasser gefüllt und am Ufer abgestellt. Ihr nehmt den gefüllten Eimer wieder an euch und nähert euch von der Seite her dem großen Ungeheuer (von vorne werdet ihr geröstet). Wartet nun, bis der Saurier sein Maul öffnet und werft dann den Eimer in dessen Rachen. Auf diesem Wege zieht ihr dem Kerl Lebenspunkte ab. Wiederholt diesen Vorgang insgesamt dreimal und der Feind wäre besiegt.

Zurück im Dorf geht es nun daran, die goldene Tür zu durchqueren (befindet sich ebenfalls in diesem Bereich), vorausgesetzt, ihr habt alle **Gold-Gobbos** eingesammelt, um das geheime Level zu absolvieren.

Höhlenwesen-Stamm-Geheimhöhle

Dieses Level besteht aus einem einzigen Schienenlabyrinth und muß einfach nur korrekt durchquert werden. Da es hier ziemlich verwirrend ist und ihr nicht unbedingt alle **Kristalle** benötigt, geben wir nur den Weg an, auf dem ihr das Ende erreicht.

Springt also auf den Minenwagen und fahrt los:

beachtet auf euer Fahrt die fehlenden Gleisstücke links und rechts, denen ihr natürlich ausweicht, in dem ihr euch auf die entsprechende Seite lehnt. Lehnt euch nun an den folgenden Weichen in diese Richtungen:

1. Weiche links
2. Weiche schnell nach rechts
3. Weiche ebenfalls nach rechts.

Habt ihr die dritte Weiche passiert, beachtet, daß nach ein paar Metern (am Ende einer Steigung) ein Abgrund auftaucht, über den ihr springen müßt.

Habt ihr dann endlich das Ende der Schienen erreicht, verlaßt den Minenwagen und folgt dem Weg nach vorne. Betätigt nicht den Pete-Gong auf der rechten Seite, sondern betretet den weiterführenden Tunnelgang. Am Ende dieses kleinen Ganges nämlich erwartet euch das dritte **Puzzlezeil**.

Habt ihr euch dieses angeeignet, landet ihr automatisch wieder im Dorf. Sucht dort den Laden auf und werdet von Pete in das nächste Kapitel geschickt.

Kapitel 5: Inka-Dorf

Für euren ersten Auftrag benötigt ihr aus dem Geschäft zwei Aufzieh-Gobbos.

Verläßt den Laden und seht euch hier ein wenig um. Folgt der Schräge nach rechts oben und findet auf der Ebene rechts einen einzelnen Gobbo vor einem Kessel mit Limonade. Sprecht diesen an und er erklärt euch, daß ihr mit ihm einen Rülpswettbewerb veranstalten sollt. Hier gilt es lediglich, ganz schnell hintereinander die Aktions-Taste zu betätigen, um den Gegner zu schlagen. Ist euch dies gelungen, erhaltet ihr zur Belohnung ein paar **Kristalle**. Geht dann zurück vor den Berg und durch die Tür hinter der Mutter mit Kind.

Rette 30 Gobbo-Babys

Eure Aufgabe hier wird es sein, insgesamt 30 Babys zu finden und diese in den Laufstall zu bringen. Da sich einige der Gesuchten auch in Vasen befinden, müßt ihr all diese durch Berührung zerschlagen.

Kümmert euch also zunächst um den rechten Teil des großen Raumes. Dort findet ihr den Laufstall, in den ihr die Babys verfrachten müßt. Bemerkt außerdem zwei Bösewichter, die sich ein Baby zuwerfen. Tötet beide Feinde, nehmt das Baby auf und werft es in den Laufstall.

Nähert euch dann dem Brunnen in der Mitte des Platzes und findet dort eine Vase, der ihr das nächste Baby entnehmt. Nehmt es auf und werft es in den Laufstall.

Nähert euch nun der linken Seite dieses Platzes und entdeckt dort einen Bösewicht, der ein Baby bei sich herumträgt. versetzt diesem Kerl einen Schlag und nehmt das Baby an euch - bringt es in den Laufstall.

Kehrt nun zurück auf die linken Seite und betretet den ersten Gang (dort, wo sich ein Steingesicht befindet). Auf der linken Seite dieses Ganges führt ein Portal in das Innere eines Hauses. Betretet das Gebäude und zerschlagt im Innern alle Vasen, um so zwei weitere Babys zu finden.

Sucht nochmals die linke Seite auf und geht diesmal den zweiten Gang entlang (einen Gang rechts neben dem, in dem ihr eben das Gebäude betreten habt). Folgt dem Weg um ein Gebäude und findet in einer Ecke schwebend einen **Schlüssel**, den ihr an euch nehmt. Ferner spielen hier auch wieder zwei böse Kerle mit einem Baby. Tötet die Typen und nehmt das Baby an euch, um es zurück in den Laufstall zu bringen.

Mit Hilfe des **Schlüssel** geht es nun nochmals nach links, wo ihr ganz links die Sackgasse aufsuchen müßt, in der ein Käfig steht. Öffnet diese mit dem **Schlüssel** und entnehmt diesem das 7. Baby.

In der linken hinteren Ecke dieses Platzes befinden sich nochmals zwei Typen, die mit einem Baby spielen. Nehmt auch dieses an euch und bringt es in den Laufstall.

In der hinteren rechten Ecke des Platzes befindet sich ein zweiter Käfig mit einem Baby, zu dem ihr jedoch noch keinen **Schlüssel** besitzt. Wendet euch stattdessen der Treppe an der linken Hauswand zu, hüpft diese nach oben und findet so den blauen **Kristall**.

- Eventuell müßt ihr auf den hier befindlichen Käfig springen und von diesem aus mit einem Dreiersprung weiter auf den Vorsprung, manchmal befindet sich hier ein Baby. In unserem Spiel war dies nicht der Fall -

Durchquert nun das Tor links neben der eben bestiegenen Treppe und findet im nächsten Bereich einen Kerl, der mit einem Baby im Arm herum rennt. Schlagt den Typen und nehmt das Baby an euch, das ihr im Laufstall absetzt.

Kehrt zurück durch das Tor in den eben betretenen Bereich und findet etwas weiter vorne rechts (bei dem Steingesicht. Direkt hinter dem Steingesicht befindet sich übrigens der grüne **Kristall**) zwei spielende Bösewichter. Schlagt diese und entnehmt ihnen das Baby, um es im Laufstall unterbringen zu können (Nummer 10).

Es geht wiederum durch das Tor zurück in den anderen Bereich, wo ihr diesmal nach links abbiegt. Folgt dem Weg, schlägt einen Angreifer und steigt die Treppe nach oben. In der nächsten Ebene geht weiter nach links und trifft auf zwei spielende Kerle, denen ihr das Baby abnehmt. Kehrt nun nicht zum ersten Laufstall zurück, sondern sucht und findet hier einen zweiten. Wendet euch dazu nach rechts, geh ein Stück vor und hinter dem nächsten Gebäude wieder rechts, um den Stall zu sehen, in den ihr nun das 11. Baby werft.

Sucht und findet in diesem Marktgebiet nun noch 5 Vasen, von denen zwei Babys enthalten. Nehmt diese auf und werft sie in den Stall. Ferner läuft hier noch ein Kerl hin und her, der das nächste Baby in den Armen trägt. Entnehmt ihm dieses und verfrachtet es ebenfalls in den Stall (Nummer 14).

Direkt rechts neben dem Laufstall (etwas weiter hinten) befindet sich ein Mauervorsprung, den ihr mit einem Dreiersprung bewältigen könnt - so entdeckt ihr nämlich ein weiteres Baby.

Genau hinter dem Laufstall befindet sich der Eingang in ein weiteres Gebäude. Betretet dieses, schlägt im Innern alle Vasen kaputt und wendet euch dann der Leiter an der rechten Wand zu. Klettert dort nach oben und findet so ein **Herz** und einen **Schlüssel**. Steigt wieder nach unten und bemerkt einen braunen Fleck auf dem Boden, auf dem ihr einen Aufzieh-Gobbo benutzt. Sammelt mit diesem unter anderem ein **Herz** und ganz am Ende den lila **Kristall** ein.

Mit dem Schlüssel im Gepäck kehrt ihr zunächst zurück in den ersten Bereich (großer Platz), wo ja vor dem Tor noch ein verschlossener Käfig steht. Dieser lässt sich nun mit Hilfe des Schlüssels öffnen. Entnehmt das 16. Baby und packt es in den Laufstall, bevor ihr wieder zurück auf die obere Ebene kehrt (Marktbereich).

Beim zweiten Laufstall angekommen, findet auf der gegenüber liegenden Seite zwei mögliche Gänge, die weiterführen. Kümmert euch zunächst um den rechten der beiden Gänge und folgt diese vor einen kleinen Durchgang. Geht dort hindurch und steigt die dahinter liegende Treppe nach oben.

Ihr findet euch im nächsten Bereich wieder, einem großen Platz. Schlagt hier gleich einen Bösewicht und nehmt ihm das Baby ab. Rennt damit auf den Platz und seht gleich links den dritten Laufstall, in den ihr das Baby packt. Folgt nun der rechten Seite des Platzes und entdeckt auf einem Beet den gelben **Kristall**, den ihr euch greift.

Folgt nun der Wand weiter einmal um den Platz herum und findet einen Weg, der zum nächsten Gegner mit Baby führt. Schlagt den Feind, nehmt das Baby auf und bringt es zum Laufstall (Nummer 18).

Sucht jetzt die hintere rechte Ecke dieses Platzes auf und findet dort eine Säule, die von zwei Vorsprüngen umgeben wird. Springt jetzt also auf den linken der beiden Vorsprünge (der niedrigere), dreht euch darauf stehend nach links und vollführt einen Dreiersprung, um den vor euch liegenden Holzsteg zu erreichen. Auf eben diesem Holzsteg gilt es nun, insgesamt vier Babys einzusammeln. Folgt dazu dem gesamten Steg, springt über die Lücken darin, sammelt ein Baby ein, werft es in den Laufstall und kehrt dann über den Vorsprung zurück auf den Holzsteg. Habt ihr hier oben alle vier Babys eingesammelt (22 Stück solltet ihr jetzt haben), geht es weiter.

Folgt nun dem Weg, der sich rechts neben dem Laufstall befindet. Dieser führt um die Ecke und deine Treppe hinunter. Im unteren Bereich angelangt, geht ein Stück vor und dann nach

rechts um die Ecke. Seht vor euch eine ansteigende Wiese, der ihr bis auf den Hügel folgt. Dort entdeckt ihr den nächsten Käfig mit Baby. Außerdem befindet sich hier eine Leiter, die ihr nach oben steigt, um den roten **Kristall** zu finden.

Steigt wieder hinab und findet den goldenen Transporter, den ihr betretet. geht im geheimen Bereich vor und nehmt den **Schlüssel** auf. Wendet euch dann nach rechts und betretet einen größeren Bereich mit einem Käfig in der Mitte. Öffnet diesen mit Hilfe des Schlüssels und entnehmt den **Gold-Gobbo**.

Zurück im normalen Bereich entdeckt hier den nächsten Laufstall und eine Schaukel mit zwei Babys. Tötet zunächst die beiden Wächter, woraufhin die Babys von der Schaukel springen und aufgesammelt werden könnt. Bringt beide in den Laufstall (24).

Findet nun in diesem Bereich zwei nebeneinander liegende Wege, von denen ihr zunächst den linken benutzt. Findet in einer Sackgasse ein Karussell, mit vier Babys. Schlagt den Wächter, woraufhin die vier Babys auf den Boden fallen, die ihr sodann alle nacheinander in den Laufstall bringen könnt (28).

Widmet euch nun dem Weg auf der rechten Seite und tretet vor eben diesen. An der rechten Hauswand seht ihr einen braunen Vorsprung (direkt vor der Brücke), auf den ihr springen könnt (Dreiersprung). Steht ihr auf eben diesem Vorsprung, könnt ihr von hier aus einmal nach links auf die Brücke springen, um dort ein Baby zu finden (dieses ist im Laufstall abzuliefern) und einmal nach rechts auf einen höher gelegenen Vorsprung, um dort einen **Schlüssel** aufzunehmen. Mit diesem Schlüssel könnt ihr in diesem Gebiet den Käfig auf dem grasbewachsenen Hügel öffnen, um diesem das letzte Baby zu entnehmen.

Habt ihr also alle Babys befreit und in den Laufstall verfrachtet, betretet erneut den Weg auf der rechten Seite und folgt diesem über eine Treppe zurück in das Anfangsgebiet. Verläßt dieses durch das Portal auf der rechten Seite und landet im Dorf.

Für die nächste Aufgabe benötigt ihr aus dem Laden einen Gelee-Hüpfer mit Orangengeschmack und einen Aufzieh-Gobbo.

Habt ihr euch diese Teile angeeignet, kehrt zurück auf den großen Platz und überquert diesen nach rechts. Auf der anderen Seite durchquert ihr die Tür, um im nächsten Level zu landen.

Den Wasserfall hoch

Lauft hier zu dem Abgrund und überspringt diesen mit Hilfe der brüchigen Plattformen. Auf der anderen Seite gelandet, Wendet euch rechts dem orangen Fleck auf dem Boden zu, mit dem ihr den Gelee-Hüpfer benutzt. Hüpf so auf den oben gelegenen Vorsprung, dem ihr den gelben **Kristall** entnehmt.

Hüpf dann wieder hinunter und wendet euch den beiden Säulen im Wasser zu. Hüpf auf die kleine, dann auf die höhere und von dieser aus mit Hilfe eines Dreiersprunges weiter auf den Vorsprung.

Folgt diesem zum anderen Ende, schlägt einen Gegner und klettert dann links die Felswand hinauf. Oben angekommen wendet ihr euch nach rechts und geht weiter bis vor den Wasserfall. Entdeckt die kleinen Plattformen, die auf die andere Seite des Wassers führen und springt über eben diese.

Folgt dem Weg auf der anderen Seite des Wassers bis zum Ende hin, schlägt einen Gegner und klettert dann links die Felswand hinauf auf die nächste Ebene.

Überquert dort die lange Brücke auf der linken Seite und landet dort vor einem kleinen See. Springt in diesen hinein und schwimmt im Wasser nach rechts, wo ihr nach kurzer Zeit wieder das Land betretet und durch das Portal in das Innere einer Höhle schreitet.

Geht dort gleich ein Stück nach vorne, um bei dem Gong abzuspeichern. Wendet euch dann dem Wasser zu und hüpfet auf die Säule. Schwingt euch von dieser aus mit Hilfe des Schlangenschwanzes auf die zweite Säule, der ihr den grünen **Kristall** entnehmt.

Springt danach ins Wasser und folgt diesem schwimmend bis zum anderen Ende - weicht dabei den giftspuckenden Wesen aus und springt hoch, um die **Kristalle** einzusammeln. Springt am anderen Ende aus dem Wasser ans Land und tötet das Biest auf der Kiste.

Nähert euch dann dem Abgrund und springt über die beiden brüchigen Plattformen auf die andere Seite. Dieser Weg führt euch zu zwei weiteren brüchigen Plattformen, über die ihr ebenfalls hüpfen müßt. Tötet danach den Gegner und springt auf das kleine Floß im Wasser. Fahrt mit diesem in den nächsten Bereich, schwimmt dort ans Land und tötet dort das Wesen, bevor ihr links das Portal durchquert, das zurück ins Freie führt (wenn ihr wollt, könnt ihr euch zuvor noch ein **Herz** und den roten **Kristall** besorgen. Wendet euch dazu nach rechts und nähert euch der Kiste. Hüpfet auf eben diese Kiste rauf - zerstampft sie noch nicht - und führt von dieser aus ein Dreiersprung in Richtung Abgrund. Landet so auf einer schwebenden Plattform, von der aus ihr weiter zu den nachfolgenden hüpfet, um das **Herz** zu erhalten. Auf der nächsten Plattform befindet sich der rote **Kristall**. Springt danach wieder runter auf den Boden).

Im Freien angelangt wendet ihr euch nach rechts, wo ihr über eine brüchige Kiste weiter auf eine Plattform hüpfen müßt. Von dieser aus geht es weiter auf eine zweite Plattform und schließlich runter auf einen Vorsprung hinter dem Wasser (dazu einfach nach vorne und in die Tiefe springen). Dort steht eine hohe Felsssäule, die ihr mit Hilfe eines Dreiersprunges bewältigen könnt. Von der Oberseite dieser Säule aus geht es dann weiter nach oben auf den Vorsprung (Dreiersprung), dem ihr bis vor einen weiteren Felsblock folgt. Springt auch auf diesen Block, dreht euch um und findet einen Baumwipfel, auf den ihr mit Hilfe eines Dreiersprunges hüpfen müßt. Begeht euch von dort aus auf den zweiten Baumwipfel und schließlich auf den nächsten Vorsprung, wo ihr bereits von einem Feind erwartet werdet.

Räumt diesen aus dem Weg und nähert euch dann dem Wasser unterhalb des Wasserfalls. Springt nun in dieses hinein und versucht, die andere Seite zu erreichen. Dabei solltet ihr immer mal wieder nach links springen, um nicht von der Strömung herunter gerissen zu werden. Habt ihr schließlich die andere Seite erreicht, durchquert das Portal und findet euch im Innern einer Höhle wieder, wo ihr zunächst mal links am Gong abspeichern solltet.

Nun folgt eine etwas schwierige Sprungkombination. Ihr müßt euch über drei verschiedene Schlangenschwänze auf die dahinter liegende Plattform schwingen. Nach der ersten Plattform folgt eine brüchige, über die ihr weiter nach rechts zur Kiste springen müßt. Der dritte Schwanz schwingt ein wenig schräg und muß genau angepeilt werden. Danach laßt ihr euch auf einer brüchigen Kiste ab, von wo aus ihr schnell auf die andere Seite springen müßt. Tötet den Feind und durchquert das Portal ins Freie.

Hier geht es weiter über die Brücke und auf die andere Seite. Folgt dem Weg bis zum Ende hin und seht links einen Felsblock, auf den ihr springen müßt. Von der Oberseite dieses Steines aus folgt ein Dreiersprung auf den nächst höheren Vorsprung.

Findet dort rechts einen braunen Fleck auf dem Boden, auf dem ihr einen Aufzieh-Gobbo benutzen müßt. Fahrt mit diesem die Brücken ab und findet unter anderem ein **Herz** und den blauen **Kristall** am Ende.

Im normalen Bereich springt ihr nun über die brüchige Plattform auf die andere Seite der Schlucht, wo euch mehrere Feinde erwarten. Räumt diese aus dem Weg und kümmert euch dann um den Baum, der in der Mitte steht. Begeht euch mit einem Dreiersprung auf dessen Krone und von dort aus weiter auf den zweiten Gipfel, um so in den Besitz des roten

Kristalls zu gelangen. Laßt euch nun wieder auf den Boden fallen und findet den goldenen Teleporter, den ihr sogleich betretet.

Im geheimen Bereich wird nun einiges von euch abverlangt. Ihr müßt euch über viele Schlangenschwänze von Plattform zu Plattform schwingen, um schließlich den **Gold-Gobbo** auf einem rechten Vorsprung zu finden - kein leichtes Unterfangen.

Zurück im normalen Bereich durchquert das Portal hinter dem Baum, um im nächsten Abschnitt zu landen. Wendet euch hier nach links und findet an der linken Felswand eine Stelle, an der ihr den Berg erklimmen könnt. Auf dem höher gelegenen Plateau nähert euch dem Wasser, springt dort hinein und schwimmt bis auf die andere Seite. Betretet dort erneut Land und bemerkt einen Felsen, auf den ihr hüpfen könnt. Von diesem aus folgt ein Dreiersprung, um den nächst höher liegenden Vorsprung erreichen zu können.

Vor euch seht ihr sogleich die nächste Kletterwand, über die es eine Etage höher geht. Dreht euch dort nach rechts und nähert euch dem Wasserfall. Auch hier müßt ihr die Wasserstelle wieder springend und schwimmend überqueren, ohne dabei herunter gespült zu werden. Auf der anderen Seite geht es rechts des Wasserrades an Land. Springt auf das Gerät und das dort befindliche Laufband nach oben. Ihr entdeckt hier einen roten Bodenschalter, auf den ihr springen müßt, um eine Sequenz einzuläuten.

Dantes Finale

Es erwartet euch nun der nächste Endgegner in Form eines Bergsteigers. Ihr hingegen sitzt in einem kleinen Flugzeug. Dieses Flugzeug läßt hoch und runter und links und rechts steuern. Beschleunigen oder wenden könnt ihr nicht. Gewendet wird automatisch am Ende des Bereiches. Auf eurem Flug zum Gipfel hin müßt ihr den Bomben ausweichen, die an Fallschirmen hängend vom Himmel herunterfallen.

Nach einer längeren Zeit erscheint vor euch der Gipfel eines Berges, auf dem Dante herum klettert. Diesen Kerl gilt es nun, mit Hilfe des Bordmaschinengewehres (mit der Aktions-Taste feuern) an seiner Gürtelschnalle zu treffen - dies ist die einzige verwundbare Stelle. Lenkt also so, daß ihr die Schnalle trifft und weicht dabei den großen Feuerbällen aus, die der Feind nach euch wirft. Kein leichtes Unterfangen, doch durch geschicktes Ausweichen und ein wenig Übung sollte es schon klappen.

Habt ihr den Riesen auf diese Weise einmal getroffen, fliegt einfach bis zum Ende des Bereiches weiter (weicht dabei wiederum den Bomben aus) und wendet dort automatisch. Startet daraufhin einen weiteren Angriff auf die Gürtelschnalle des Feindes. Habt ihr diese dreimal erfolgreich getroffen, folgt eine kurze Sequenz und ihr findet euch gleich im nächsten Level wieder.

Braut des Dungeon des Schreckens

In diesem Level gilt es insgesamt fünf Aufgaben zu lösen. Für jede der Aufgaben erhaltet ihr höchstens 20 **Kristalle**. Dazu müßt ihr die jeweilige Aufgabe aber in einer bestimmten Zeit schaffen. Ist dies nicht der Fall, reduzieren sich die **Kristalle**, bis ihr schließlich keinen mehr erhaltet. Dafür habt ihr aber beliebige Zeit, um die Aufgabe zu meistern.

Im ersten Raum bemerkt ihr 4 blaue Blasebalgs, auf die ihr springen könnt. Mit jedem Sprung auf den jeweiligen Blasebalg wird gleich nebenan ein Säule hochgefahren. Um eine Säule auf den höchsten Punkt zu bringen, müßt ihr sechsmal hintereinander auf den dazugehörigen Blasebalg springen. Eure Aufgabe wird es nun sein, alle Blasebalgs schnell hintereinander sechsmal hintereinander zu betätigen (dazu reicht ein einfacher Sprung), um

alle vier Säulen ganz ausfahren zu lassen und dann über eben diese auf den höher gelegenen Vorsprung zu hüpfen.

Zunächst einmal beginnt ihr mit dem ersten Blasebalg, der sich gleich neben der Tür befindet (steht ihr also auf dem Blasebalg, muß die Tür rechts neben euch liegen). Hüpfet also schnell hintereinander sechsmal auf den ersten Blasebalg, um die daneben befindliche Säule ganz nach oben fahren zu lassen. Springt danach auf den nächsten Blasebalg und betätigt auch diese sechsmal. Wiederholt diese Prozedur mit den nächsten beiden Blasebalgs, auf daß links daneben alle Säulen ausgefahren wurden. Da sich die ersten Säulen schon wieder zu senken beginnen, müßt ihr nun schnellstens zur ersten Säule sprinten und auf eben diese springen. Hüpfet von dieser aus dann schnell weiter auf die nachfolgenden Säulen, die eine Art Treppe ergeben. Von der vierten und letzten Säule aus muß ein Dreiersprung von der Kante aus erfolgen - anders erreicht ihr den Vorsprung auf der anderen Seite nicht. Haltet euch an der Kante fest und zieht euch nach oben, um dort einen **Schlüssel** zu finden. Diese Aktion wird euch wohl einige Nerven kosten. Wir benötigten hierfür etwas 20 Minuten. Doch damit nicht genug.

Habt ihr den Schlüssel an euch genommen, springt wieder hinunter zu den Blasebalgs und macht euch nun daran, diese in der anderen Reihenfolge zu betätigen. Ihr wiederholt also die Prozedur von eben mit dem einzigen Unterschied, daß ihr nun die Blasebalgs von der anderen Seite aus aufpumpt, um die Säulen in umgekehrter Reihenfolge hochfahren zu lassen. Ist euch dies gelungen, springt wiederum von Säule zu Säule und mit einem Dreiersprung von der letzten Säule aus diesmal auf den zweiten Vorsprung. Findet hier einen Käfig, den ihr nun mit Hilfe des Schlüssels öffnen könnt. Befreit den Gobbo und habt die erste Aufgabe gelöst. Es öffnet sich eine Tür vor euch, die ihr durchquert.

Im nächsten Raum findet ihr euch vor einer Bombe wieder, die ihr auf irgendeine Art und Weise zu dem Käfig mit dem gefangenen Gobbo transportieren müßt. Findet vor der Bombe eine Bodenplatte, auf der ein Pfeil eingezeichnet ist. Es gilt nun, diesen Pfeil durch eine Stampfattacke so zu drehen, daß dieser zum nächsten Pfeil zeigt. Ist dies der Fall, begeben sich euch auf die nächste Bodenplatte mit dem Pfeil darauf und stampft wiederum so oft darauf, bis dieser zu der nächsten Pfeilplatte zeigt. Diese Prozedur muß nun mit allen 13 Pfeilplatten wiederholt werden, bis der letzte Pfeil schließlich auf den Käfig zeigt. Habt ihr alles richtig gemacht, ist euch die Bombe gefolgt und rast nun auf den Käfig los, der zerstört wird. Somit wird der Gobbo befreit und ihr habt auch diese Aufgabe erfüllt. Es öffnet sich die Tür in den nächsten Raum, den ihr sogleich betreten solltet.

Findet hier einen Käfig an der Decke, eine Kiste und ein Schloß an der Wand. Nähert ihr euch nun der Kiste, fliegt diese vor euch weg. Eure Aufgabe hier ist es nun, diese Kiste zu fangen. Da diese sehr schnell ist, solltet ihr dieser möglichst den Weg abschneiden. Versucht also, die Kiste einzuholen und einmal auf diese aufzuspringen. Ist euch diesmal nämlich gelungen, bleibt das Teil stehen und ihr könnt diese zerstampfen, um dieser den **Schlüssel** zu entnehmen. Mit dem **Schlüssel** nähert ihr euch dann dem Schloß an der Wand, woraufhin der Käfig heruntergelassen wird. Nähert euch dem befreiten Gobbo und die Aufgabe wäre erfüllt - ihr könnt nun durch die sich öffnende Tür den nächsten Raum betreten.

Hier wird es eure Aufgabe sein, Bomben aufzufangen, die von der Decke fallen, um damit dann den Käfig aufzusprengen.

Nähert euch zunächst dem Gefangenen, um Näheres zu erfahren. Richtet euch dann auf den Raum aus und beobachtet, an welcher Stelle ein Faß nach unten fällt. Rennt dort schnell hin und stellt euch genau unter das Faß (achtet dabei auf den Schatten am Boden), um dieses aufzufangen (erfordert ein wenig Übung). Habt ihr ein Faß ergattert, geht damit zum Käfig und werft es an die Glasscheibe. Wiederholt diesen Vorgang insgesamt dreimal, um den

Käfig zu sprengen und den Gobbo zu befreien. nehmt diesen dann auf und durchquert die sich öffnende Tür.

Im nächste Raum nähert ihr euch dem Abgrund und hüpft über die schwebende Plattform auf die lenkbare, gelbe Plattform weiter. Eure Aufgabe wird es nun sein, zunächst auf den blauen Blasebalg zu springen, den ihr vor euch sehen könnt. Habt ihr dies erledigt, verschwindet der Blasebalg und taucht auf einer der anderen Säulen auf. Ihr müßt nun ganz schnell mit der lenkbaren Plattform hinterher und wiederum auf den Plattform springen, bevor dieser wieder verschwindet - beeilt euch also ein wenig.

Nachdem ihr also zum zweiten Mal auf den Blasebalg gehüpft seid, taucht dieser wiederum auf einer anderen Säule auf. Macht euch mit der lenkbaren Plattform an die Verfolgung und erreicht den Blasebalg möglichst schnell. Wiederholt diese Prozedur insgesamt sechsmal (auf Blasebalg springen und diesem schnell zur anderen Säule folgen, bevor er wieder verschwindet), um auf der rechten Seite dieses Gebietes eine Säule ganz nach oben fahren zu lassen. Nähert euch dann dieser Säule mit Hilfe der lenkbaren Plattform und springt auf eben diese. Von dieser Säule aus könnt ihr nun nämlich den anderen Vorsprung erreichen, wo ihr auch schon von dem dort befindlichen Gobbo angesprochen werdet. Hier wäre alles erledigt und ihr könnt das Portal durchqueren, um euch in einem neuen Level wiederzufinden.

Papp-Ping-Manns-Turm

Gleich zu Beginn dieses Levels müßt ihr schnell nach rechts rennen (dabei nicht anecken) und auf die Stahlplatte achten, die von Zeit zu Zeit nach oben klappt. Rennt schnell zum Ende des Pfades und auf das dort befindliche Floß, bevor euch der grüne Schleim ertränkt.

Mit diesem Floß werdet ihr nach oben gefahren. seht kurz darauf rechts den nächsten Pfad, auf den ihr springen solltet. Folgt diesem rasch nach rechts, um das nächste Floß zu erreichen, bevor der grüne Schleim...

Erreicht auf dem Floß den nächsten Pfad, auf den ihr nach rechts springen müßt. Hüpft dort die verschiedenen Stufen nach oben und achtet dabei auf eine weitere Metallklappe, die hoch und runter fährt. Am Ende dieser Passage erwartet euch das nächste Floß.

Dieses bringt euch zur letzten Passage rechts. Springt auch dort wieder rauf und folgt den Stufen und der Metallklappe bis vor ein Portal, das ihr durchquert.

Ihr landet in einer Höhle, wo ihr einfach dem einzig möglichen Weg bis vor einen Gong folgt (nehmt dazu in dem Raum mit dem grünen Lichtstrahl den rechten Tunnel), bei dem ihr abspeichern könnt. Nehmt euch hier vor den Schleimmonstern in Acht.

Kehrt nun zurück in den Raum mit dem Lichtstrahl und betretet den gegenüber liegenden Tunnel (genau hinter dem Strahl). Folgt diesem bis zum Ende hin und durchquert das Portal, um wiederum im Innern des Turmes zu landen. Auch hier macht euch wieder auf den Weg nach rechts, wobei ihr auf die Plattformen springt, über die Metallklappen hüpfen müßt und am Ende vor einem einstürzenden Weg (brauner Untergrund - einfach immer weiter rennen) davon rennen solltet. Stoßt am Ende erneut auf ein Floß, mit dem ihr eine Etage höher fahrt. Auch hier folgt ihr wieder der Passage nach rechts, wobei euch diesmal nichts auf dem Weg zum nächsten Floß hindert.

Die nächste rechte Passage führt euch nach ein paar Sprüngen vor ein Portal, durch das ihr eine Höhle betretet.

Im ersten Raum folgt ihr dem rechten Tunnel und im zweiten Raum ebenfalls. Hier erwartet euch nämlich der nächste Gong zum Abspeichern.

kehrt nun zurück in den vorigen Raum und durchquert jetzt das Portal auf der gegenüber liegenden Seite (hinter dem Lichtstrahl).

Wiederum landet ihr im Tunnel, wo ihr der Passage nach rechts folgt. Achtet dabei auf die brüchigen Strecken und Plattformen, die ihr an der braunen Farbe erkennt. Haltet euch also immer in Bewegung und fahrt mit dem nächsten Floß nach oben.

Beachtet, daß sich die Passage diesmal auf der linken Seite befindet, ihr also nach links springen müßt. Es erwartet euch nur eine kurze Strecke bis zum nächsten Floß - immer rennen.

Die nächste Passage führt euch wieder nach rechts. Diesmal erwartet euch eine ziemlich lange Strecke mit allen Schikanen: Metallplatten, brüchiger Boden usw. Rennt also möglichst schnell ganz nach rechts durch, um das dort befindliche Floß zu betreten.

Die letzte Passage führt ein kleines Stück nach rechts und vor ein weiteres Portal, das ins Innere einer Höhle führt. Wendet euch dort nach links und folgt dem Gang in den nächsten Raum. Hier dreht ihr euch nach links und betretet den Raum am Ende, um bei dem dort befindlichen Gong abspeichern zu können.

Kehrt zurück in den vorigen Raum, wo ihr diesmal dem Tunnel nach links folgt. Der nächste Raum besitzt auf der linken Seite ein Portal, das zurück in den Turm führt.

Folgt hier zum wiederholten Male der langen Passage nach rechts und beachtet die Metallklappen. Am Ende durchquert das nächste Portal.

In der nächsten Höhle gelandet, folgt einfach dem Tunnelgang bis vor ein Portal, das ihr durchquert. Nun findet ihr euch in einem runden Raum wieder, in dessen Mitte ein großes grünes Wesen steht und sich dreht. Da dieses euch nicht angreift, braucht ihr auch keine Angst davor haben. Achtet nur auf die kleinen Schleimwesen, die das Tier verspritzt. Umrundet nun diesen Raum, weicht dabei den Schleimern aus und findet auf der Rückseite ein Ventil, zum ihr hochspringt. Aktiviert dieses mit Hilfe einer Schwanzattacke und das Papp-Papp Monster wäre besiegt. Nach einer kurzen Sequenz findet ihr euch im nächsten Level wieder.

Dantes letzter Kampf

Folgt hier dem Pfad bis auf die Bergspitze, wo ihr auf den Professor trifft. Hört euch an, was dieser zu sagen hat und folgt ihm dann auf die Bergspitze. Trifft hier auf den Endgegner. Dieser fiese Typ setzt Schattenwesen ab, die den Professor an seiner Arbeit hindern wollen. Wendet euch stets dem Gegner zu, um zu sehen, was dieser beabsichtigt. Setzt er also ein Schattenwesen ab, müßt ihr diesen schlagen, bevor es den Professor bedrängen kann. Beachtet dabei, daß der Endgegner von Zeit zu Zeit einen Feuerball nach euch wirft, dem ihr ausweichen müßt.

Der Professor macht sich also daran, nacheinander 5 **Kristalle** auf einen bestimmten Platz zu schleppen. Wurde einer der **Kristalle** abgesetzt, folgt eine kurze Sequenz und der Endgegner bläst nach euch. Stemmt euch diesem Wind solange entgegen, bis er nachläßt. Danach geht es wieder daran, den Professor vor den Schattenwesen zu schützen. Wie gesagt solltet ihr euch dabei stets dem großen Kerl zuwenden.

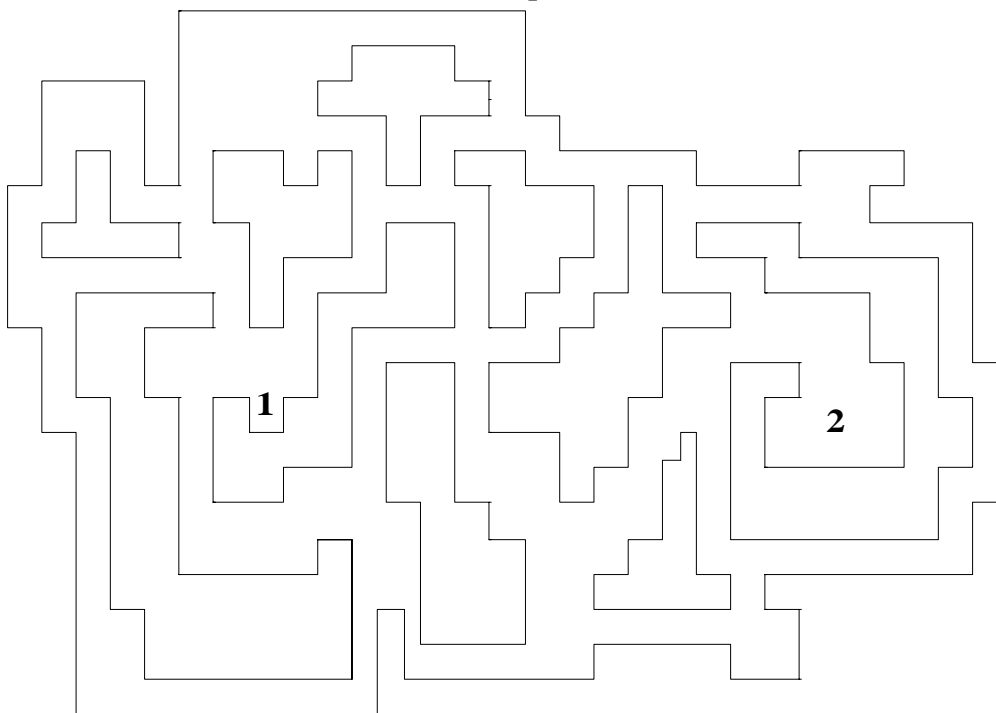
Hat der Professor alle 5 **Kristalle** platziert, folgt der Abspann.

Geheimnisse

Habt ihr schon drei **Puzzlezeile** aus den geheimen Orten der vorigen Orte eingesammelt, könnt ihr euch nun daran machen, das Geheimlabyrinth des Inka-Dorfes aufzusuchen. Kehrt dazu über die Schräge nach oben auf den Platz, haltet euch dort ein wenig rechts und steigt die lila farbene Rampe hoch. Oben angekommen durchquert nicht das offene Portal, sondern wendet euch nach links. Folgt dem Vorsprung um die Ecke und geht vor bis zur Felswand. Wendet euch dann nach links und springt hinab auf einen weiteren Vorsprung, auf dem sich der Eingang in besagtes Labyrinth befindet.

Inka-Stamm-Geheimlabyrinth

Schaut auf unsere Karte und folgt einfach dem eingezeichneten Weg zum vierten und letzten Puzzlezeil (1 - Eingang, 2 - **Puzzleteil**). Habt ihr dieses aufgenommen, werdet ihr automatisch wieder ins Inka-Dorf teleportiert.



Sucht hier nun das Geschäft auf und betretet dieses. Ihr werdet von dort aus in den nächsten Ort gebracht und erhaltet weitere Anweisungen.

Da wir euch auch noch ein paar Rätsel alleine lösen lassen wollen, könnt ihr hier loslegen.

Die nächste Aufgabe besteht darin, drei Eier aus drei

verschiedenen geheimen Dörfern zu besorgen. Diese Eier sind in Käfigen versperrt (diese stehen auf Plätzen inmitten der Dörfer), die mit Hilfe von fünf Kristallen geöffnet werden müssen. Findet in jedem geheimen Dorf fünf offene Portale, die jeweils in eine geheime Höhle führen. In jeder dieser Höhlen findet ihr einen der benötigten Kristalle (diese Bereiche sind meist recht klein und übersichtlich und führen nur in eine mögliche Richtung). Habt ihr in einem Dorf alle fünf Kristalle gefunden, befreit das Ei aus dem Käfig und werdet in das nächste Dorf teleportiert. Ist es euch schließlich gelungen, alle drei Eier zu befreien, habt ihr das Spiel mit allen dazugehörigen Geheimnissen gelöst.