



Sheep, Dog and Wolf

Poziom 1

Idziemy po dynamit - w lewo, skaczemy po wysepkach i dochodzimy do skrzynki pocztowej. Idziemy do rumowiska blokującego dojdzie do "punktu docelowego" i wykorzystujemy tu dynamit. Przechodzimy przez most (pamiętajcie, że przez most bezpiecznie może przechodzić tylko jedna osoba). Po drugiej stronie rozmawiamy z Porky'm-ogrodnikiem i zbieramy pierwszą owcę (skradamy się i zabieramy owieczkę z za pleców Sama). Uciekamy korzystając z opcji skradania. Podchodzimy do Porky'ego i zbieramy zieleninę. Udajemy się na drugą stronę mostu (bez owcy!) i zaczynamy rozkładać warzywa tak, aby pierwsze i ostatnie znajdowało się poza mostem (nie za daleko od siebie - przyglądajcie się ikonkom w lewym dolnym rogu). Przechodzimy na stronę z owcą i przenosimy ją w pobliże warzyw. Teraz mamy dwie opcje: albo szybko przebiegamy na drugą stronę mostu, albo cierpliwie czekamy, aż owca przejdzie pierwsza. Ważne, żeby dwie postaci nie znalazły się na moście jednocześnie. Po przejściu na drugą stronę zanosimy owcę do punktu docelowego.

Poziom2.

Uderzamy w skrzynkę, przepychamy kamień i zabieramy wentylator. Możemy porozmawiać z Duffy'm. idziemy na polanę. Z lewej strony znajdziemy krzaczek - robimy z niego użytek (lekcja Duffy'ego) i skradamy się na drugą stronę polany (można też tam przebiec, ale to jest trudniejsze). Idziemy na górę, zabieramy zieleninę i uderzamy w skrzynkę - dostaniemy esencję owczego zapachu. Zabieramy go i wracamy na skraj polany. Stawiamy flakonik i dmuchamy w niego wentylatorem, celując jednocześnie w owcę, która przybiegnie zwabiona zapachem. Zabieramy ją i stawiamy w pobliżu windy. Udajemy się na górę i rzucamy zieleninę w miejscu wysiadki z widny. Wracamy na dół, stawiamy owcę na platformie, wciskamy przycisk i czekamy, aż owca wysiadzie. Na górze stawiamy ją na skraju "pochylni". Idziemy na górę i spychamy na drugi koniec deski głaz - dzięki temu owca dostanie się (drogą powietrzną) do punktu docelowego.

Poziom3

Uderzamy skrzynkę pocztową - niestety, nasze paczki trafiły w złe miejsce. Duffy nauczy nas ukrywania się za skałami. Cofamy się i wchodzimy na pagórek, przechodzimy przez pochylnię i zmierzamy do głazu. Popychamy go i zeskakujemy na dół, zabierając po drodze zamówione rzeczy. Na drugą stronę przedostajemy się dzięki odrzutowemu plecakowi. Zbieramy warzywa i udajemy się na polanę - skradamy się tam, chowając się za skałami. Gdy

dojdziemy do ostatniej, wyciągamy zieleninę - trzymamy ją w dłoni!
Zainteresuje się nami owca - wracamy, korzystając z tej samej drogi (tj. chowamy się za skałami), a owca podąża za nami. Jedno warzywo stawiamy w okolicy przycisku uruchamiającego windę (to ten po lewej). Stawiamy w pobliżu owcę, sami zaś wskakujemy na platformę. Uderzamy w skrzynkę, skaczemy na pochylnię i w locie zbieramy elastyczną linę. Idziemy z owcą na skraj kanionu, stawiamy ją pomiędzy drzewami. Do drzew przyczepiamy linę, tworząc coś na kształt katapulty. Ustawiamy owcę przed liną, sami zaś stajemy z tyłu, naciągamy ją. Owca wyleci w powietrze. To samo powtarzamy z wilkiem. Zanosimy owcę do punktu docelowego.

Poziom4

Duffy nauczy nas wykorzystywać hipnotyzujący flet. Instrument ten zdobędziemy aktywując jedyną po tej stronie akwenu skrzynkę. Aby nie obudzić byka, skradamy się (podczas uderzania skrzynki i podnoszenia przedmiotu nie puszczamy przycisku), nie wolno też wejść w szeleszczące liście. Z fletem w kieszeni przedostajemy się wpław na drugą stronę wody, uważając na rekiny. Gdy już znajdziemy się na brzegu, biegiem zmierzamy przed siebie (zacznie nas gonić pies, ale jeśli dobiegniemy dostatecznie daleko, to przestanie). Na polance są owieczki, ale nas interesuje wentylator. Aby go zdobyć, trzeba się dostać do stojącej na górze skrzynki pocztowej. Wchodzimy więc po naturalnych występach, wykonujemy kilka karkołomnych skoków i uderzamy w nią. Wentylator nieszczęśliwie spadnie w zasięgu wzroku Sama. Jedyna rada - trzeba zakraść się do środkowej skały i z niej przejść do tej najbliższej wentylatorowi. Potem możemy uciekać - tylko nie do wody, a w drugą stronę. Teraz do akcji wkroczy nasz flet - wyciągamy go i zaczynamy skradać się wzdłuż lewej ściany. Będąc naprawdę blisko Sama (tylko niech nie patrzy on w naszą stronę!!!), uaktywniamy flet. Po krótkiej chwili pies powinien wyciągnąć przed siebie swoje przednie łapy - to znak, że jest już w naszej mocy! Wciąż grając na flecie, wiemy go do umieszczonego pod głazem przycisku. Sam musi na niego wejść - wtedy wielki kamień nabije mu guza, a my będziemy mieć chwilę na porwanie owcy. Pamiętajmy jednak, że grać na flecie musimy aż do momentu, gdy Sam zostanie uderzony - w przeciwnym wypadku to on uderzy nas. Gdy pies będzie leżał poobijany, my szybko chowamy flet i bierzemy owcę stojącą najbliżej wody. Nie ma co jednak z nią uciekać - wystarczy, że postawimy ją na tym niewielkim wzniesieniu, a sami damy nura do wody - tam Sam nie będzie nas ścigać. Po uspokojeniu sytuacji wracamy do owcy i wraz z nią wskakujemy na tratwę. Uaktywniamy wentylator, który posłuży nam za napęd odrzutowy i dopływamy do brzegu. Bierzemy na barki owcę i znów, bardzo ostrożnie, skradamy się obok byka, do punktu docelowego.

Poziom5

Uderzamy w skrzynkę. Dostajemy przesyłkę z fletem. Idziemy do Sama - trzeba

dojść do punktu docelowego i stamtąd przeskoczyć nad przepaścią. Zbliżyliśmy się do psa, zaczynamy grać, ale okazuje się, że flet stracił moc. Uderzeni przez Sama, lądujemy w punkcie wyjścia. Znowu przeskakujemy na drugą stronę, uważając, żeby nie wpaść na którąś z min. Chowamy się za skałą i czekamy, aż Sam zbliży się do nas. Kiedy przyjdzie i zacznie zawracać, wychodzimy z ukrycia i cichutko, skradając się, podążamy za nim. Gdy dojdzie on prawie do końca ślepego zaułka, chowamy się za skałą. Czekamy cierpliwie, aż pies znajdzie się w bezpiecznej odległości i podkradamy owieczkę - Sam jest daleko, więc możemy wybrać którąkolwiek. Droga, którą przyszliśmy, jest teraz dla nas nieodpowiednia, bowiem dźwigając na ramionach owcę nie przeskoczymy nad przepaścią. Idziemy więc drugą - na początek trzeba będzie przeskoczyć nad minami, które są całkowicie niegroźne, gdy nie otaczają ich niebieskie okręgi. Na małej polance spotkamy... zamrożonego Duffy'ego. Trzeba go odmrozić. Przechodzimy na kolejną polankę, korzystając z niezaminowanego przesmyku po lewej stronie. Po naturalnych schodach skaczemy na górę, zbieramy zieleninę i uderzamy skrzynkę - dostaniemy suszarkę. Wracamy do Duffego, odmrażamy go i słuchamy porad dotyczących rozbrajania min. Na początku pokazywana jest sekwencja rozbrajająca daną minę - podświetlane są symbole, przypisane wybranym przez nas klawiszom (spójrzcie do ustawień klawiatury). Potem następuje chwila pauzy i zaczyna się rozbrajanie - trzeba po prostu wciskać klawisze w takiej kolejności, jak to było pokazane, uważając przy tym, aby klawisz wciskać zawsze w momencie, gdy dolny wskaźnik osiągnie trzy kropki - nigdy wcześniej, nigdy później! Rozbrajamy te dwie miny i przenosimy owcę na kolejną polankę. Tu czeka nas dalszy ciąg zabawy w sapera - trzeba rozbroić dwie miny stojące na schodkach do huśtawki, na której następnie stawiamy owcę. Potem udajemy się na górę i obok pochylni, po lewej stronie, tuż przed przepaścią stawiamy zieleninę. Następnie spychamy głaz - wystarczy lekko go popchnąć, dalej potoczy się sam. Następnie czekamy chwilę, aż owca wyczuje zieleninę i przejdzie na środek pochylni - wtedy jest już w miarę bezpieczna, a my możemy ją podnieść. Zbiegamy w dół lodową zjeżdżalnią. Ostatni element tej planszy to katapulta. Korzystając z naturalnej rampy po prawej stronie, wnosimy na nią owcę. Sami zaś schodzimy na dół i ustawiamy za pomocą pokrętła siłę wyrzutu - w tym przypadku powinno to być minimalnie mniej niż połowa skali. Wchodzimy na przycisk i obserwujemy - jeśli owca wyląduje, to dobrze, jeśli nie - poprawiamy ustawienia katapulty i próbujemy jeszcze raz. Po pomyślnym wystrzeleniu owcy musimy wystrzelić sami siebie - ustawienie siły powinno być takie samo. Wchodzimy na katapultę, a na przycisk rzucamy kamień. W idealnej sytuacji powinniśmy wylądować w punkcie docelowym i zakończyć poziom, aczkolwiek często potrzebne będzie jednak przemieszczenie siebie i owcy.

Poziom6

Uderzamy skrzynkę pocztową. Paczka z wykrywaczem metalu nieszczęśliwie

spadnie do podziemnej, lodowej jaskini - musimy skoczyć za nią. Przechodzimy przez pierwsze pomieszczenie i rozbrajamy minę znajdującą się w korytarzu. Stawiamy ją na końcu korytarza obok przezroczystej ściany lodowej i pchamy blok do końca - po chwili usłyszymy bum, a droga będzie odblokowana. Przepychamy blok do góry, następnie w prawo i znowu trafiamy na ścianę. Potrzebna będzie jeszcze jedna mina - jeśli jej nie mamy, możemy udać się w dół i w prawo lub cofnąć się do korytarza (pojawi się tam nowa). Znowu stawiamy ją przy cienkiej, lodowej ścianie i popychamy blok. BUM. Pchamy blok dalej - wjedzie on na przycisk podnoszący kratę. Jednak aby dostać się do samej kraty musimy zniszczyć jeszcze jedną lodową ścianę - pchamy blok w lewo, następnie w dół i jeszcze raz w lewo. Znowu potrzebna będzie mina - stawiamy ją przy ścianie i wpychamy na nią nasz lodowy blok. Po eksplozji musimy znowu wepchnąć blok na przycisk - pchamy go więc kolejno: W DÓŁ, W PRAWO, DO GÓRY, W PRAWO, W DÓŁ, W PRAWO, W DÓŁ, W LEWO, DO GÓRY - gotowe. Idziemy do wyjścia, skacząc po trzech platformach (trzeba używać podwójnego skoku). Na zewnątrz obieramy kurs na śnieżną kulę. Pchamy ją do przodu, wskakujemy i uderzamy skrzynkę. Przebranie owcy spadnie w niedostępne miejsce, znowu trzeba więc wspomóc się "śnieżynką" - pchamy ją w prawo i skaczemy po paczkę z wełnianym przebraniem. Następnie udajemy się w lewo, na pole minowe. Przed wejściem na nie uaktywniamy wykrywacz metalu i kierując się jego wskazaniem (jeśli wskaźnik zrobi się kolorowy trzeba szukać innej drogi) przechodzimy na drugą stronę. Czytamy napis na tabliczce (Sam pilnuje teraz, żeby owce się nie przemieszczały) i wciągamy na siebie białe wdzianko owcy. Zbliżyliśmy się beztrudnie do stada - jeśli Sam nas zauważy, to po prostu przeniesie nas do innych owiec. Gdy znajdziemy się już w stadku, trzeba będzie zacząć gadać po owczemu. Owczy jest prosty - jedno "beee" oznacza "chodź ze mną", drugie - "stój" (przyjmująca nasze polecenia owcza zabeczy w odpowiedzi). Teraz trzeba ostrożnie dojść do skraju pola minowego - chodzi o to, by w momencie, kiedy patrzy na nas Sam, żadna z owiec (ani my, ani prawdziwa) nie poruszała się - inaczej trafimy znowu do stadka. Przejście pola minowego jest dość proste - wystarczy nie zdejmując przebrania owcy podążać po zostawionych przez wilka śladach. Po drugiej stronie pola minowego zdejmujemy przebranie i wnosimy owcę do jaskini, stawiając ją na bloku lodowym. Popychamy go, a sami biegniemy na drugi koniec jaskini - tam jest jeszcze jeden blok lodu - robimy z nim to samo co z pierwszym. Następnie udajemy się na środek groty i ostrożnie przechodząc wąskim przesmykiem zabieramy owcę i wchodzimy z nią do mniejszej groty po prawej. Tu czeka na nas kratka - z lewej strony jest przejście, jednak przejść może przez nie tylko wilk (jak zwykle chodzi o wysokość skoku). Stawiamy więc owcę tuż przy kracie, przechodzimy na drugą stronę, przebieramy się za owcę i becymy, a następnie wchodzimy na przycisk (jeśli chcemy, by nasza owca nie została zgnieciona przez spadającą kratę trzeba chwilę na nim pozostać). Dalej znowu mamy kraty - blok lodu przepychamy na otwierający pierwszą z nich

przycisk po lewej, zaś owcę stawiamy na tym po prawej. Idziemy do samego końca - przy punkcie docelowym znajdziemy jeszcze jeden blok lodu.

Popychamy go tak, aby znalazł się w pomieszczeniu z owcą. Wracamy tam i stawiamy ją na dopiero co wepchniętym bloku. Następnie popychamy blok i szybko wskakujemy na otwierający drugą kratę przycisk. Gotowe - owca jest w pomieszczeniu, w którym znajduje się punkt docelowy. Wchodzimy tam, wskakując przez przejście po lewej stronie i umieszczamy owcę w odpowiednim miejscu.

Poziom7

Zakręcona plansza. Na początek trzeba przedostać się na drugi brzeg - dokonujemy tego, wskakując do znajdującego się najbliżej wody wiru. Następnie skręcamy w prawo i wskakujemy do góry, wspomagani gejzerem. Kamieniem zatykamy środkowy wir i przechodzimy dalej - z prawej strony znajdziemy skrzynkę pocztową (parasolka) oraz zieleninę (jak zwykle trzeba ją pozbiierać). Cofamy się i skręcamy w lewo - trzeba będzie dostać się na teren Sama. Wykorzystamy do tego gejzery i parasolkę (nie zapomnijmy jej uaktywnić). Będąc relatywnie wysoko wciskamy klawisz skoku - zyskamy kilka ważnych centymetrów. Gdy już szczęśliwie wylądujemy, powtarzamy tą sztuczkę w celu przedostania się na drugi koniec terenu. Tam, po prawej, znajdziemy skrzynkę pocztową - niestety, paczka wpadnie do wiru. Skaczemy za nią. Omijamy tryskający ze ściany gejzer i wir, a kamieniem korkujemy ten ostatni. Pojawi się nowy wir - wskakujemy do niego i tym sposobem lądujemy znów w pobliżu skrzynki pocztowej, ale już mając suszarkę. Cofamy się do Sama i wskakujemy w lewy, skrajny wir (uwaga - czasami trzeba poczekać na jego uaktywnienie). Wylądujemy w arkadii... pełnej owiec! Bierzemy najdorodniejszą sztukę ;), wskakujemy w wir z prawej - pojawimy się na terenie Sama, w zasięgu jego wzroku - i nie czekając na interwencję psa jak najszybciej wskakujemy do wody (cały czas trzymając owcę). Zamieniamy się w blok lodu, po chwili wylawia nas Duffy-operator dźwigu. Energicznie naciskając klawisz akcji uwalniamy się i przygotowujemy suszarkę - za chwilę przybędzie bowiem zamrożona owca, którą trzeba będzie odlodzić. Bierzemy owcę i udajemy się do "alei wirów i gejzerów", zakończonej punktem docelowym. Ostrożnie skacząc (trzeba uważać, by strumień wody nie wepchnął nas do lawy) wzdłuż lewej ściany, udajemy się na koniec alei. Będąc na końcu, zaczynamy rozkładać zieleninę pomiędzy kolejnymi gejzerami, tak aby owca zawsze zatrzymywała się na konsumpcję pomiędzy nimi. Przed pierwszym gejzerem także kładziemy warzywo, upewniając się wcześniej, że nie jest ono w zasięgu owcy. Następnie bierzemy owcę i ustawiamy ją w pewnej odległości od warzywa, tak aby je zauważyła. Sami udajemy się na prawą stronę alei i zaczynamy operować głazem. Sprawa jest prosta - gdy zatkamy wir, to gejzer też zostanie dezaktywowany. Trzeba więc tak operować kamieniem, aby owca bezpiecznie

przeszła na drugą stronę. Potem pozostaje już tylko zanieść ją do punktu docelowego.

Poziom8

Po pnączach wydostajemy się na powierzchnię. Robimy użytek ze skrzynki pocztowej i zabieramy nasionko oraz zegarek umożliwiający podróże w czasie. Używamy zegarka (czyli cofamy się w czasie o jakieś kilka milionów lat) i zasiewamy drzewko w wyznaczonym punkcie, tak aby dostać się do rosnącej na półce skalnej zieleniny. W terażniejszości wspinamy się po drzewie i ją zbieramy. Cofamy się w czasie i przenosimy ziarenko do drugiego oznaczonego miejsca. W terażniejszości wspinamy się na nie i skaczemy na huśtawkę - jesteśmy na drugim brzegu, na terenie Sama. Jeszcze raz używamy zegarka i przesuwamy kamienie, tak aby można było się za nimi ukryć przed Samem. Przeszkadzać nam w tym będzie smok - aby się go pozbyć, trzeba go zwabić do naszego "teleportu" - w terażniejszości Sam da mu wycisk, a my będziemy mogli wrócić do przeszłości i poustawiać kamienie jak trzeba (tj. przepchnąć je do końca). W terażniejszości skradamy się za głazami, będąc przy ostatnim wyciągamy zieleninę - jedna z owiec przybiegnie do nas. Nie zwalniając przycisku skradania się oddalamy się na bezpieczną odległość. Znowu wykorzystujemy zegarek i w przeszłości przepychamy kamień do oporu - teraz w terażniejszości będziemy mogli wnieść owcę na huśtawkę. To jednak za mało, bo nie możemy dostać się do półki z kamieniem, dzięki któremu moglibyśmy wysłać owcę na drugi brzeg. Skaczemy więc do wody (bez owcy!) i przepływamy na brzeg po lewej stronie (ten z drzewem). Używamy zegarka. Czerwonego potwora załatwiamy podobnie jak smoka - zwabiamy go do teleportu, a następnie kierujemy na byczka. Ten to dopiero zadziała, widząc czerwoną sierść potwora... Cofamy się w czasie i zabieramy ziarenko. W terażniejszości przepływamy do huśtawki z owcą i znowu odbywamy podróż w czasie, zasiewając ziarenko. Teraz możemy już w terażniejszości wspiąć się do góry i rzucić kamień na huśtawkę (upewniając się wcześniej, że owca stoi na jednym z jej krańców), dzięki czemu owieczka wyląduje niedaleko punktu docelowego. Dopływamy tam i kończymy dzieło.

Poziom9

Zaczynamy od przejścia przez szereg min. Oprócz znanych już nam min rozbrajalnych, pojawiają się nowe - czasowe. Nie wybuchają od razu, lecz są cały czas aktywne. Na ostatniej wysepce znajdziemy skrzynkę, dzięki której staniemy się posiadaczami elastycznej liny. Wdrapujemy się na górę i przyczepiamy linę do najbliższego drzewa. Zeskakujemy na dół w taki sposób, aby móc przyczepić się (klawisz "użyj") do roślinności porastającej ziemię. Gdy nam się to uda, jak najszybciej (uwaga na krokodyla!) idziemy się do skrzynki i w nią uderzamy. Paczka spadnie na małą wysepkę naszpikowaną minami. Wracamy na górę i zmierzamy do drugiego drzewka. Na początek rozbajamy

minę, następnie mocujemy linę do drzewa i zeskakujemy na dół (ostrożnie - miny), dzięki czemu staniemy się posiadaczami pilota do robota. Idziemy w lewo, na położoną niżej polanę. Możemy pogadać z Duffy'm, ale przede wszystkim musimy odwrócić tabliczkę określającą sezon polowań, tak aby wskazywała ona, że dziś polujemy na kaczki. Na wąskim przesmyku prowadzącym do tabliczki ustawiamy minę. Następnie używamy pilota i kierujemy robota na poletko zieleniny, rozkazując mu wziąć jedno warzywko. Ta sztuka się nie uda - Sam opracował zmyślny system alarmowy... w rezultacie nasz robot zostanie kopnięty - ale o to nam chodziło! Wskakujemy nim na platformę windy i dezaktywujemy go. Jako wilk Ralph wchodzimy na jedyny w okolicy przycisk i przejmujemy kontrolę nad robotem - walimy nim w skrzynkę i sprowadzamy na dół, znów w okolice poletko zieleniny (ale zostawiamy ją w spokoju). Jako Ralph zabieramy przebranie królika i zakładamy je. Teraz ważny moment - Duffy pójdzie przestawić tabliczkę, tak aby wyglądało, że trwa sezon na króliki. Powinien wpaść na naszą minę - jeśli jednak tak się nie stanie, to trzeba będzie zaczynać zabawę z miną od początku (po prostu musi na nią wejść!). W przebraniu królika kicamy na koniec polany i wyzwalamy się z niego. Wspinamy się po pnączach, w połowie drogi wykonując niebezpieczne ewolucje (trzeba przeskoczyć z jednego pnącza na drugie). Na górze przyczepiamy do drzewa elastyczną linę i zeskakujemy. Bujając się wyciągamy pilota i karzemy robotowi znów podkraść zieleninę. Gdy włączy się alarm, jak najszybciej dezaktywujemy robota i chwytamy się ziemi. Szybko, lecz ostrożnie podążamy wyznaczonym przez rośliny szlakiem, aby złapać owcę. Bierzymy ją na ręce, wracamy na górę, odczepiamy linę i zanosimy do punktu docelowego.

Poziom10

Walimy w skrzynkę - dostaniemy słoik miodu. Lecz zanim go weźmiemy, zwróćmy uwagę na armatę jeżdżącą nieopodal - lepiej, żeby ona nas nie zauważyła (można przed nią się ukryć w cieniu). Bierzymy miodek i skręcamy w lewo - tam znajdziemy armatę, z której można strzelać. Strzelamy na wprost, w słabo widoczny ul. Następnie udajemy się w prawo i przesuwamy zakreconą rurę trochę w prawo, tak aby była naprzeciwko tej górnej. Wracamy na stanowisko ogniowe i strzelamy w rurę z lewej - kula powinna dwa razy zakreślić i zestrzelić kolejny ul. Biegniemy do niego i wskakujemy na umieszczoną nieopodal huśtawkę - na prawym jej końcu umieszczamy słoiczek z miodem, zaś sami zeskakujemy z platformy na drugi - słoik powinien rozbić się tuż koło Sama. Cofamy się i przepychamy nie ruszając jeszcze rurę do góry (uwaga na działo!), tak aby zablokowała ona przycisk, co otworzy bramę po lewej - przechodzimy przez nią i przepychamy kolejną rurę maksymalnie w prawo (uwaga na dwie armaty). Blokującą przycisk rurę przepychamy w dół, tak aby można było w nią strzelić z naszej armaty, co wykonujemy jako następną czynność. Jeśli wszystko pójdzie dobrze, kula trafi w ul i rozłóści pszczoły, które zaatakują Sama - wtedy bierzemy którąś z pozbawionych opieki owiec i

idziemy do zamku. Stawiamy owcę na jednym przycisku, sami wchodzimy na drugi - wrota otwarte. Wnosimy owcę na mostek i tam ją zostawiamy, sami zaś biegniemy do końca komnaty, przeskakujemy przez przepaść i czytamy tabliczkę... och nie, nasz stary znajomy wrócił! Potwór, którego skazaliśmy na walkę z bykiem jest tutaj, i choć ma ogromny plaster na tyle, wciąż chce walczyć. Ma tylko jedną słabość - panicznie boi się światła.. i to nasza szansa! Trzy ogromne koła to w rzeczywistości generatory, które uruchomione sprawią, że stanie się jasność! Jednak obecnie są one bardzo nagrzane, a dojścia do nich strzeże fosa z lawą. Cóż więc robić? Musimy zakrećić potworowi w głowie, postawić owieczkę na przycisk a samemu skakać po kolejnych łopatkach generatora. Potwora przyprawić o mdłości jest dość łatwo - wystarczy przeskakiwać przed nad puszczanymi przez niego "falami" i podejść na taką odległość, aby zaczął on nas gonić. Wtedy musimy zacząć biegać (z wykorzystaniem super-prędkości) wokół niego (uwaga - potwór musi zatrzymać się w miejscu) - po kilku okrążeniach padnie, dzięki czemu będziemy mieli kilkadziesiąt sekund na uruchomienie generatora. Po ostatecznym powaleniu czerwono-futerkowego przechodzimy (choć na końcu przyda się skok) przez niego do punktu docelowego.

Poziom11

Cofamy się i za pomocą armaty pokonujemy krokodyla. Walimy w skrzynkę i zabieramy to, co spadnie po naszej stronie, następnie zaś przeskakujemy po martwym zwierzu na drugą stronę i zabieramy drugą paczkę. Możemy pogadać z Duffy'm na temat wędek. Wracamy w okolice armaty i przenosimy kulę armatnią w pobliże platformy z przyciskiem. Cofamy się i wskakujemy na mur. Idziemy naokoło aż do przycisku - wtedy łączymy wędkę z magnesem (mapa > combine) i za jej pomocą wciągamy kulę na górę. UWAGA: podczas korzystania z wędki mogą wystąpić różnorakie problemy - rozwiązaniem zawsze jest przeniesienie wciąganego obiektu lub po prostu zmiana punktu, z którego dokonujemy połowu. Kulę przyciskamy przycisk i przechodzimy przez otwarte wrota. Idziemy prosto, na górę. Jeszcze raz robimy użytek z wędki i neutralizujemy minę blokującą dostęp do zieleniny. Zeskakujemy i zabieramy ją a następnie wracamy na górę. Idziemy po murze aż do przycisku - ktoś musi go wcisnąć. Wyreżymy się tutaj owcą - założymy na wędkę zieleninę i zwabimy zwierzątko w pobliże przycisku. Otworzą się drzwi na dole i na górze. My jednak idziemy dalej po murze i przy pomocy wędki zwabiamy w pobliże dolnych drzwi kolejną owieczkę. Wchodzimy przez górne drzwi, zbieramy zieleninę, schodzimy na dół i przenosimy owcę do kamiennego mostku. Mostek ów wytrzyma ciężar jedynie jednej osoby - przechodzimy więc na drugą stronę i stamtąd wabimy owcę zieleniną. Następnie stawiamy ją na platformę, wskakujemy na górę i używając bieźni uruchamiamy platformę. Uderzamy w skrzynkę, owcę stawiamy na drugiej bieźni. Po lewej stronie, przed bieźnią, kładziemy zieleninę i szybko wskakujemy na platformę - jesteśmy na górze.

Bierzemy pilota i zeskakujemy robotem, a także Ralphem, na dół. Zabieramy zieleninę i razem z owcą udajemy się na platformę. Robocik wskakuje na bieżnię i wwozi nas na ok. 8/10 wysokości - stamtąd wskakujemy wyżej i uaktywniamy wędkę z magnesem, za pomocą której wciągamy robota na platformę, z której wskakuje on na górę. Przechodzimy do kolejnego pomieszczenia i dajemy robotowi zieleninę. Razem z owcą ustawiamy go na platformie i korzystając z bieżni przeprawiamy na drugą stronę. Następnie sami wskakujemy na platformę i każemy robocikowi biec po bieżni. Zabieramy mu zieleninę i przechodzimy do drugiego pomieszczenia. Razem z owcą wchodzimy na platformę, robota stawiamy na bieżni. Tu cała sztuka polega na ustawieniu poszczególnych platform na równym poziomie, co nie jest trudne i nikomu nie powinno sprawić kłopotu (polecamy korzystanie z widoku "z oczu"). Gdy znajdziemy się na kolejnym poziomie razem z owcą wchodzimy na windę i przejmujemy kontrolę nad robotem. Cofamy go do poprzedniego pomieszczenia i przesuwamy platformę mniej więcej na połowę dystansu pomiędzy przyciskiem a krawędzią. Teraz dwa precyzyjne skoki i robocik jest na przycisku, my zaś na poziomie z punktem docelowym. Wchodzimy na niego razem z owcą.

Poziom12

Walimy w skrzynkę. Zabieramy zasysacz duchów i od razu uaktywniamy go. Zasysacz jest jednak aktywny dopiero wtedy, gdy włożymy do niego pięć baterii - po takiej operacji działa przez mniej więcej sekundę (uaktywnia się dopiero, gdy w jego zasięgu znajdzie się duch). Załatwiamy pierwszego ducha - tu nie powinno być problemu. Idziemy do góry, załatwiamy kolejnego i skręcamy w prawo - tam musimy zassać jeszcze jednego, aby dostać się do nadmuchiwanej gumowej owcy. Cofamy się, idziemy w dół, następnie w lewo. Potem w górę i zabieramy kostium ducha. Wracamy do skrzynki, zabieramy komplet baterii i ruszamy w lewo, eliminując kolejne duchy. Po załatwieniu trzech straszyciel prześcieradłowych dojdziemy do końca labiryntu i tabliczki informującej o odbywającym się przyjęciu na cześć świętej owcy. Wstęp tylko dla duchów - wkładamy więc nasz kostium i... zaczyna się etap "Tańczący z duchami". Sprawa jest prosta - podobnie jak przy rozbrajaniu min musimy w odpowiedniej chwili naciskać odpowiedni przycisk. Po czterech tańcach duchy dadzą nam spokój. Rada: graficzne przedstawienie rytmu jest niedokładne i może wprowadzić błąd: lepiej po prostu wsłuchać się w wybijany na bębnie rytm. Skręcamy w prawo i znajdujemy się na obszarze, nad którym góruje wieża strażnicza. Ściągamy przebranie ducha i walimy w skrzynkę po lewej. Zabieramy pilota i uaktywniamy robota - wskakujemy nim na naturalne schody po lewej i zeskakujemy na lewy koniec huśtawki. Następnie jako wilk skaczymy na prawy koniec tejże huśtawki i wysyłamy robocika na teren Sama. Tam, jako robocik, zabieramy znajdujące się w lewym górnym rogu warzywko i wabimy którąś z owiec na platformę po prawej (uwaga na Sama i światło reflektora!).

Następnie już jako wilk Ralph wchodzimy na przycisk obok tej platformy, ale po drugiej stronie ogrodzenia. Robocikiem (i owcą jednocześnie) wjeżdżamy na stały grunt i podprowadzamy zwierzątko do przycisku. Robick zeskakuje i jedzie do przycisku kierującego drugą platformą, zaś na samą platformę wchodzi Ralph i oczywiście wjeżdża na górę. Zbieramy zieleninę i jedną kładziemy w niewielkiej odległości od poniesionej kraty sterowanej przyciskiem, na którym stoi owca. Wchodzimy na przycisk i wyciągamy zieleninę - owca przybiegnie do nas. Chowamy zieleninę i upewniamy się, że owca stoi na przycisku. Wchodzimy na drugi przycisk i obserwujemy owcę - tak szybko jak wyjdzie ona poza zasięg drugiej kraty schodzimy z przycisku. Zeskakujemy na dół i współpracując z robotem wjeżdżamy na górę i zabieramy stamtąd owcę. Teraz trzeba przetransportować owcę i siebie do punktu docelowego, co nie będzie łatwe. Mówiąc krótko - nie ważne co byśmy robili i tak owca trafi na ołtarz duchów a my do więzienia. Jednak to nie problem - z więzienia można uciec, a owcę odbić. Wzywamy robocika i naciskamy nim przycisk na samym dole, który opuści klatkę z wilkiem. Pochylnią po lewej przechodzimy na prawą stronę i wciskamy kolejny przycisk. Potem znów idziemy w lewo i naciskamy na kolejny przycisk, po czym szybciotko wskakujemy na windę. Dojedziemy na samą górę, gdzie znajdziemy klucz do klatki - bierzemy go, po czym zeskakujemy na dół i znanym już przyciskiem przywołujemy klatkę, a kluczem uwalniamy Ralpa. Teraz trzeba odbić owcę. Duchy odprawiają swoje modły i nie widzą zbyt wiele poza owcą. W obszarze cienia możemy poruszać się swobodnie - tam nas nie dostrzegą. Krótki osłonięty odcinek trzeba przejść skradając się i ukrywając za kamieniami (poruszamy się wtedy, gdy duchy mają głowy przy ziemi). Z tyłu ołtarza nadmuchujemy gumową owcę i gdy duchy mają twarze przy ziemi naciskamy przycisk, odwracając owcę. Zabieramy prawdziwą i cieniem idziemy do platformy po prawej stronie obszaru. To co nas czeka można określić jednym słowem - bułka z masłem. Wzywamy robota, wjeżdżamy na górę i zostawiamy tam jedną zieleninę. Zeskakujemy na dół i wwozimy owcę (trzeba poczekać aż zejdzie z platformy) po czym prosimy robota ;) aby on wwiózł nas. Bierzemy owcę i kilkoma podskokami dostajemy się do punktu docelowego.

Poziom13

Walimy w każdą z trzech skrzynek. Idziemy w lewo. Za pomocą katapulty (pamiętajmy o regulacji siły) i kamienia pokonamy krokodyla. Skaczemy na niego i dostajemy się na platformę z wentylatorem. Cofamy się i idziemy do zatoczki w prawo. Skaczemy po dużych skrzyniach, aż wreszcie wskoczymy na naszą paczkę. Wtedy uruchamiamy wentylator i dopływamy do brzegu, celując w znajdującą się pod wodą windę. Wskakujemy na brzeg i zabieramy z okolic katapulty kamień, którym blokujemy przycisk. Wyciągamy paczkę i ładujemy nią katapultę. BUM - paczka otwarta a my mamy wykrywacz metalu. Bierzemy na plecy kamień i idziemy w drugą stronę. Dochodzimy aż do ogrodzenia i

tabliczki, ostrzegającej przed minami. Teraz jeden z najtrudniejszych etapów tego poziomu - musimy przez pole minowe przenieść kamień i zabrać gumową owcę. Oto taktyka, jaką należy zastosować: idziemy z wykrywaczem metalu i w razie natrafienia na minę cofamy się i przenosimy trochę kamień (tak aby nie wpaść na minę). Idziemy alternatywną drogą i w razie natrafienia na minę powtarzamy ten scenariusz. Kamień musi znaleźć się na przycisku, zaś my wyposażeni w dmuchaną owcę musimy przejść przez bramę i zebrać rosnącą tam zieleninę. Czytamy to, co napisano na tabliczce - Sam co jakiś czas zmienia miejsce wypasania owiec, bardzo skrupulatnie kontroluje też ich ilość. My jednak i tak go przechytrzymy. Kiedy Sam z owcami jest na drugim pastwisku, my mniej więcej na środku tego pierwszego stawiamy gumową owcę i robimy z zieleniny sznureczek prowadzący prawie do samej bramy. Następnie czekamy - powinno stać się tak, że jedna z owiec przyjdzie do nas (druga może wejść na przycisk, ale to nie problem - Sam ją zabierze), zaś Sam po jakimś czasie przejdzie na drugie pastwisko biorąc ze sobą owcę gumową. Bierzemy świeżą zieleninę i naciskamy na przycisk. Następnie szybko wskakujemy na platformę po lewej i kładziemy na niej dwa warzywka + jedno na górze. Bierzemy owcę, stawiamy ją w pobliżu platformy i szybko przyciskamy przycisk - owieczka powinna wejść na platformę, my zaś na nią powinniśmy wskoczyć. Zeskakujemy (z owcą) na tratwę i używamy wentylatora jako silnika odrzutowego domowej roboty. Płyniemy do nabrzeża, do którego zacumował piracki statek. Podróż jest o tyle niebezpieczna, że atakują nas piranie a także zagrażają nam wystrzelwane z okrętu kula armatnie. Zeskakujemy z owcą na brzeg i wyciągamy wykrywacz metalu - teraz szukamy złotych monet a nie min. Po znalezieniu 8 przenosimy owcę na przycisk po prawej. Sami wskakujemy na podwyższenie po lewej stronie i przez okno dostajemy się do więzienia. W pewnej odległości od kraty kładziemy złotą monetę. Przepychamy kamień i wskakując z niego na okno wydostajemy się na zewnątrz. Ze złotych monet budujemy "sznureczek" prowadzący ze statku do więzienia. Pierwszą monetę kładziemy możliwie najbliżej Pirata Sama (nie mylić z psem strzegącym owiec). Tutaj niestety mogą pojawić się pewne problemy, bowiem czasami mimo poprawnego wykonania wszystkiego coś nie chce zaskoczyć i Sam nie rusza śladem monet - w takim przypadku trzeba próbować przestawiać monetę znajdującą się najbliżej niego, to musi działać. Gdy Sam już ruszy my szybko udajemy się na nie obsadzony przycisk, co spowoduje podniesienie kraty więziennej. Sam tam wejdzie a my... hyc z przycisku i pirat zamknięty ;). Następnie bierzemy owcę na plecy i wchodzimy z nią na statek. Stawiamy ją na wystającej z armaty deseczce i... strzelamy. Tym oto sposobem mamy pierwszą owcę w kosmosie.

Poziom14

Naciskamy przycisk przy semaforze i łapiemy najbliższy pociąg. Wsiadamy na trzecim ekranie i walimy w skrzynkę. Jeszcze jedna zmiana semafora i znów

czekamy... Kiedy pociąg nadjedzie, przeskakujemy po nim na drugą stronę i zabieramy kostium owcy. Zatrzymujemy pociąg jeszcze raz i jedziemy na przystanek z owcą i Samem (z pierwszej stacji można tam się też dostać korzystając z katapulty lub szosy). Wskakujemy w zagłębienie obok owcy i Sama i zakładamy kostium owcy. Skokami podchodzimy do owcy, robimy "Beee" i już nie skokami, ale normalnie, uciekamy na przełaj przez tory do punktu docelowego - owca powinna biec za nami, Sam także.

Poziom "kosmiczny"

Tutaj łapiemy kosmiczne ptaki... Używamy do tego tzw. kompresora sterowanego pilotem. Aby kompresor zadziałał, musi zostać zamontowany w specjalnym uchwycie i aktywowany pilotem w momencie, gdy blisko niego znajdzie się obiekt (ptaki trzeba po prostu gonić tak, aby na niego wpadały) przeznaczony do wessania - uwaga: nas też może wessać, jeśli będziemy nieostrożni! Z pierwszym ptakiem, będącym tuż obok nas nie powinno być problemu. Stajemy z Marvinem twarzą w twarz i ruszamy w prawo. Skręcamy w pierwszą odnogę i idziemy w prawo. Wchodzimy w strefę niskiej grawitacji - każdy skok może zakończyć się odleceniem w czarną otchłań kosmosu, więc lepiej nie skakać - jeśli jednak już skoczymy to jak najszybciej (z użyciem przyspieszenia) trzeba lecieć w kierunku strefy normalnej grawitacji. Pierwszy Marsjanin znajdujący się w okolicy nie powinien sprawić problemu. Trochę trudniej jest drugim, bo aby się do niego dostać trzeba odpowiednio przesunąć kamienie (pamiętajmy - żadnych skoków!). Po drugiej stronie tego obszaru też znajdziemy Marsjanina - jego złapać też nie jest trudno, trzeba tylko uważać na strefy odwróconej grawitacji, wyrzucające nas do góry (nie działają na Marsjanina). Najtrudniejsze jest tutaj dorwanie ptaka stojącego po drugiej stronie otchłani. Ruszamy z okolic tabliczki ostrzegającej o czarnych dziurach (zza linii) i korzystając z przyspieszenia lecimy jak najszybciej. Aby zejść na podłoże wykorzystujemy czarne dziury, które tworzą coś w rodzaju schodków. UWAGA - nie wolno się do nich zbyt zbliżać, bo zostaniemy wessani! Następnie kierujemy się w pobliże platformy z ptakiem, skaczemy i wykorzystując czarną dziurę lądujemy na platformie. Trudność ze złapaniem tego ptaka polega na tym, że cały czas oddziałuje na nas czarna dziura - zachowajmy więc ostrożność. Powrót jest już łatwiejszy - lecimy jak najszybciej do strefy normalnej grawitacji uważając tylko, żeby nie wpaść w czarną dziurę. Kolejne dwa odgałęzienia głównej drogi to zabawa z pomniejszaczami, wymagająca kombinowania a także refleksu. Uwaga - będąc w postaci małego wilka nie wolno nam używać żadnych przedmiotów (zgniotą nas), trzeba też wystrzegać się ptaków (zrobią to samo). Wchodzimy do pomieszczenia, lądujemy się do pomniejszacza i ruszamy przed siebie. Powiększamy się, skręcamy w prawo i zaganiamy ptaka do pomniejszacza, po czym sami do niego wchodzimy i przechodzimy pod laserami. Tam wskakujemy do powiększacza i zajmujemy się małym ptaszkiem (możemy go oczywiście zwabić do powiększacza) i jego

większym pobratyńcem zza ściany. Wchodzimy na murek i z niego przeskakujemy nad laserem. Kolejny laser pokonujemy wciskając przycisk. Idziemy do kolejnego odgałęzienia, wchodzimy do budynku i skręcamy w lewo. Następnie skręcamy w prawo i wciskamy przycisk z prawej. Idziemy korytarzem w górę. Wciskamy przycisk, wchodzimy do pomniejszacza i wracamy, wciskając wciśnięty uprzednio przycisk. W dużym pomieszczeniu wciskamy przycisk usytuowany najwyżej, następnie wciskamy ten z prawej i biegniemy do powiększacza w lewym dolnym rogu. Idziemy w prawo i naciskamy przycisk po prawej. Montujemy kompresor i pomniejszamy się. Biegniemy w lewo, naciskamy przycisk po lewej. Biegniemy w prawo do góry i uwalniamy ptaka naciskając przycisk. Wracamy do dużego pomieszczenia, naciskamy górny przycisk i zwabiamy ptaka w okolice kompresora (odgradzonego jeszcze laserem). Szybko wciskamy górny przycisk tak, aby ptak pozostał przy kompresorze. Naciskamy prawy przycisk, następnie lewy i gnamy w lewo do powiększacza. Naciskamy przycisk z lewej i zasysamy ptaka. Cofamy się do przedsionka i idziemy w lewo tj. w korytarz naprzeciwko wejścia do budynku. Naciskamy przycisk, montujemy kompresor, wyciągamy pilota i zaczynamy biec do góry, wyłączając przyciskami kolejne lasery. Gdy dobiegniemy do ptaka staramy się biec tuż obok niego. W odpowiednim momencie uaktywniamy kompresor i wciskamy przycisk. Cofamy się do przedsionka i skręcamy w prawo (prawy korytarz z perspektywy drzwi wejściowych). Montujemy kompresor i wchodzimy do pomniejszacza. Idziemy korytarzem w dół i skręcamy w lewo - naciskamy przycisk. Skręcamy w lewo, naciskamy przycisk i wabimy ptaka do kompresora zręcznie operując przyciskami. Przy kompresorze powiększamy się i zasysamy ptaka. Uśmiechamy się i oglądamy dość zaskakujące zakończenie...

Solucja autorstwa gracza o wdzięcznym pseudo Pożeraczmużguw