

# Jack Attack

## The Attack begins

Level: 1  
Time: 2000  
Platform Bonus: –

Tja, nun steh ich hier, ich armer Jack. Ganz allein im Kampf gegen acht Monster, die so hässlich grinsen wie der „Joker“ in „Batman“. Aber mit ein paar gut gezielten Sprüngen wird ihnen das Grinsen schon noch vergehen ...

Als ebenfalls sehr effektiv hat sich die „Sarg“-Methode erwiesen: Man schnappt sich die linke Kiste und zieht sie ein Feld nach links, so dass eine Lücke von einem Feld entsteht. Sobald nun ein Monster da hineinhüpft, schieben wir sanft und – zack – schnappt die Falle zu. Das erfordert zwar etwas Timing, wird aber in höheren Levels unentbehrlich werden, wenn die Monster schneller sind und höher springen.



## Touch Tone

Level: 2  
Time: 2000  
Platform Bonus: 1000

Aha, jetzt weiß ich also, was es mit dem geheimnisvollen Plattformbonus auf sich hat: Sobald ich auf die untere Plattform springe, verändert diese ihre Farbe. Also ziehe und schiebe ich mir die Kisten so zurecht, dass ich die höhere Plattform auch erreichen kann. Wieder verändert sie ihre Farbe, es ertönt ein Sound (den ich im weiteren Verlauf des Spiels lieben lerne) und umgehend werden mir 1.000 Öcken gutgeschrieben. Na, wenn's weiter nichts ist ...

Vor lauter Begeisterung habe ich vergessen, nebenher noch meine grinsenden Freunde platt zu machen. Daran erinnert mich ein schriller Piepsound, der mich schnell wieder in die Realität zurückholt. Und als ob das nicht schon Strafe genug wäre, beginnen die Plattformen auf einmal „abzuschmelzen“. Irgendwie habe ich das Gefühl, dass dieser Aspekt später noch wichtig werden wird ...



## Hydrophobia

Level: 3  
Time: 1000  
Platform Bonus: 1000

„Beware: Monsters float but you don't“ – was soll das denn bedeuten? Spätestens als ich zum ersten Mal im Wasser liege, weiß ich, dass der gute Jack Nichtschwimmer ist. Und dabei hätte er bei der ganzen Anstrengung ein Bad bitter nötig ...

Der Plattformbonus ist hier recht leicht zu erreichen: Man zieht die untere Kiste auf der unteren Plattform ganz nach rechts, dann kann man auch die obere Plattform problemlos erreichen. Ich merke schnell, dass ich mich hierbei beeilen sollte, denn der nervige Piepsound geht, wie immer, ab einer Zeit von 700 Was-auch-immer-für-eine-Zeiteinheit los.



## Upstairs Downstairs

Level: 4  
Time: 2000  
Platform Bonus: 1000

Eigentlich alles ganz einfach, wenn man es mal kapiert hat. Ich benutze gleich mal die „Sarg“-Methode, wodurch sich die Anzahl der Grinser reduziert. Dann widme ich mich dem Plattformbonus, der kein größeres Problem darstellt. Langsam macht das Spiel Spaß ...



## Big Block

Level: 5  
Time: 2000  
Platform Bonus: –

... dachte ich, bis gleich zu Beginn die drei Grinser direkt über mir auf mich herab stoßen. Da bleibt nur die Flucht und ein beherzter Sprung nach links in die Tiefe. Wenigstens verträgt der gute Jack auch die höchsten Sprünge. Das rettet mich erst einmal. Nun kann ich genüsslich die verschiedenen Tötungsformen ausprobieren: Begraben, Zerquetschen, An-die-Wand-drücken und natürlich den Sprung auf die Grinser selbst. Herrliches Gefühl, als ich den letzten von ihnen dadurch terminiere, dass ich, selbst ganz links ste-

hend, eine komplette Reihe Kisten nach rechts schiebe und damit den Grinser ganz rechts an die Wand drücke. Das nenn' ich volle Kontrolle!



## Water Bridge Down

Level: 6  
Time: 2000  
Platform Bonus: 2000

Ich beginne gleich mal in einer sehr schlechten Ausgangslage, da man „bergauf“ einen schweren Stand gegen die Grinser hat. Also ziehe ich eine Kiste nach rechts, so dass ich auf die Plattform kann. Ab da wird alles wesentlich einfacher, da man aus dieser gesicherten Position mit ein paar Sprüngen einige Grinser platt machen kann. Dann ist auch der Plattformbonus kein Problem mehr.



## Platform Puzzle I

Level: 7  
Time: 2000  
Platform Bonus: 2000

Hilfe! Die drei Grinser über mir kommen auf mich zu! Neustart ... Wieder mal eine sehr besch...eidene Ausgangslage. Nach dem anfänglichen Stress mache ich mich an den Plattformbonus, der am Besten in folgender Reihenfolge zu bewältigen ist: linke Plattform von den Kisten befreien, dann die rechte Plattform besuchen. Zum Schluss noch die zwei Kisten links auf der mittleren Plattform nach links schieben und über einander stapeln, wodurch man die mittlere Plattform von den Kisten befreien kann.



## Goalpost

Level: 8  
Time: 2000  
Platform Bonus: 2000

Schweine! Ihr fühlt euch auch nur in der Gruppe stark! Langsam nerven mich diese Grinser, die sich sofort auf mich stürzen. Hat man die erste Phase überstanden, sollte dieser Level kein Problem darstellen. Für den Plattformbonus braucht man etwas Geduld, wobei es sich empfiehlt, das Gelände etwas einzuebnen, da man sonst eventuell Gefahr läuft, sich just in dem Moment auf die äußeren Plattformen zu begeben, in dem der äußere Grinser von der Decke herunter schwebt und man somit in der Falle sitzt.



## Sidebars

Level: 9  
Time: 1000  
Platform Bonus: 2000

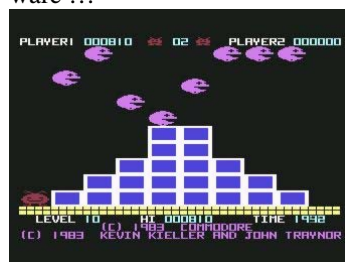
Beeilen, beeilen, beeilen! Das ist das Motto dieses Levels, um überhaupt eine Chance auf den Plattformbonus zu haben. Ich stutze also die beiden Kistenstapel so weit, dass ich mich in luftige Höhen begeben kann. Drei Kisten sind übrigens das Maximum, das der gute Jack schafft. Die mangelnde Sprungkraft muss wohl an den kurzen Beinen liegen ...



## Pyramid I

Level: 10  
Time: 2000  
Platform Bonus: –

Wiederum eine schlechte Position, in der ich bin. Ich ebne also das Gelände möglichst schnell ein, um eine bessere Chance zu haben, wobei ich natürlich versuche, beim Schieben gleich ein paar der Jungs auf der anderen Seite zu erwischen. Bemerkenswert ist übrigens, dass ab diesem Level nach dem Verlust eines Lebens alle acht Grinser wieder erscheinen. Als ob das Spiel sonst zu einfach wäre ...



## Manifestation

Level: 11  
Time: 2000  
Platform Bonus: 2000

Mein Punktestand nähert sich langsam der 20.000, und schwupdiwupp erscheint ein Leben mehr auf meinem Konto. Beim Plattformbonus sollte man zuerst die mittlere Plattform von der Kiste befreien und danach die linke Plattform besuchen. Danach kann man den Stapel mit den zwei Kisten benutzen, um das Wasser aufzufüllen und sich auf den Weg nach rechts begeben, um den Bonus zu kassieren.



## Hard Climb

Level: 12  
Time: 2000  
Platform Bonus: 3000

Der Plattformbonus reizt mich natürlich im ersten Moment sehr. Allerdings hat es dieser in sich und erfordert eine Menge „Zieharbeit“ des guten Jack. Man muss es in der Zeit schaffen, so viele Kisten wegzuziehen, dass auf der unteren Plattform nur noch drei Kisten übereinander stehen, da Jack sonst in der Falle sitzt. Und dabei darf man natürlich unsere acht Freunde nicht vergessen. Kleines Detail am Rande: Jedes Mal, wenn Jack eine Kiste bewegt, also zieht oder schiebt, bekommt er zwei Punkte gutgeschrieben. Kleinvieh macht auch Mist, sagt man da wohl.



## Hidden Horsie

Level: 13  
Time: 2000  
Platform Bonus: 1000

Wichtig bei diesem Level ist vor allem, dass man zuerst die zweite Plattform von links von den Kisten befreit, ehe man die Kisten links verschiebt, da es mit dem Plattformbonus sonst sehr schwer wird. Die Grinser werden langsam richtig aggressiv und legen sonderbare Verhaltensweisen an den Tag: Sie wechseln entgegen jeder Logik mitten im Sprung ihre Richtung. Da hilft nur zurück Grinsen und ebenfalls grob aggressives Verhalten an den Tag legen.



## Crypt of Death

Level: 14  
Time: 1000  
Platform Bonus: –

Der Schock über die prekäre Ausgangslage sollte nicht zu lange anhalten, da man sich schnell für eine Seite entscheiden und anfangen sollte, sich auszubuddeln. Lebt man noch, wenn die Zeit abgelaufen ist, ist das schon die halbe Miete für diesen Level.



## Splash Down

Level: 15  
Time: 1000  
Platform Bonus: 5000

Huch, was soll das denn? Viel zu viel Wasser für einen Nichtschwimmer wie mich! Sehr wichtig in diesem Level: Man sollte gleich daran denken, wie das Gelände nach Ablauf der Zeit aussehen wird. Da gilt es dann schon mal vorzusorgen, wobei die maximale Anzahl von Kisten, die man nebeneinander zur Verfügung haben wird, drei beträgt. Das ist nicht viel, so dass man einen harten Kampf auszutragen hat. Für den Plattformbonus gilt (wie so oft): Beeilen!



## Platform Puzzle II

Level: 16  
Time: 3000  
Platform Bonus: 4000

Den Plattformbonus will ich mir natürlich holen, was aber gar nicht so einfach ist. Dafür hat man aber eine Menge Zeit zur Verfügung. Die Plattformen sollte man in folgender Reihenfolge besuchen: unten rechts, halb links, Mitte links, links oben, rechts oben,

links unten. Um die Kisten hierfür richtig zu verschieben, ist eine Menge taktischer Planung notwendig. Viel Spaß beim Knobeln!



### Slide Rule

Level: 17  
Time: 2000  
Platform Bonus: –

Nach den vorherigen Levels ist dieser Level eine richtige Erholung, da er relativ schnell und einfach zu bewältigen ist. Nur noch 47 Levels vor mir ...



### Platform Puzzle III

Level: 18  
Time: 2000  
Platform Bonus: 5000

Dachte ich es mir doch: die nächste Knobelarbeit! Da hilft wiederum nur eine gute Strategie, da ein Fehler bereits den ganzen Bonus kosten kann. Hier wieder die Reihenfolge der Plattformen: links oben, links unten, rechts unten, rechts oben. Und nebenbei immer diese lästigen Biester! Wie viele von euch gibt es eigentlich noch? Warum seht ihr alle gleich aus?



### Tower of Babel

Level: 19  
Time: 2000  
Platform Bonus: –

Das Geheimnis liegt darin, das Gelände auf der linken Seite möglichst schnell einzuebnen, ohne dabei von den Grinsern überrollt zu werden. Danach ist der Level kein Problem mehr.



### Isolation Island

Level: 20  
Time: 1000  
Platform Bonus: 5000

Hier gilt es ebenfalls, schon an die Zeit nach Ende der Plattformen zu denken und alle drei Kisten nebeneinander zu positionieren, da man mit nur einer oder zwei Kisten verdammt viel Dusel braucht. Die Reihenfolge, in der man die Plattformen besucht, ist fast egal, dies sollte man von der Verteilung unserer Freunde auf dem Bildschirm abhängig machen.



### Let me out

Level: 21  
Time: 1000  
Platform Bonus: 4000

Ich schaue mir den Level an und denke „null problema“. Aber ich glaube, der Name des Levels bezieht sich darauf, dass das größte Problem des Levels die Grinser sind, die unentwegt in die Öffnung einströmen, die ich in mühevoller Zieh- und Schiebearbeit freigelegt habe. Zur Not kann man auch mit einer Kiste das Wasser ganz rechts trockenlegen, um so in einer sicheren Position das Abflauen der Zeit abzuwarten.



### Thumb getting tired?

Level: 22  
Time: 1000  
Platform Bonus: 1000

Drei ist die magische Zahl. Drei Kisten schafft der gute Jack beim Sprung, und daran gilt es zu denken, wenn man den Plattformbonus dieses sonst recht einfachen Levels erreichen will.





## Hop Scotch

Level: 23  
Time: 1000  
Platform Bonus: –

Sehr kreativer Level, da man, egal, wie man es dreht und wendet, keine der Kisten bewegen kann. Also ist es eine Mischung aus Glück und gutem Timing, die mich diesen Level meistern lassen.



## Socrates

Level: 24  
Time: 2000  
Platform Bonus: 5000

Nach einigen Fehlversuchen, den Plattformbonus zu erreichen, muss ich mich wohl doch einer gründlicheren taktischen Planung widmen. Der entscheidende Punkt ist dabei, als Erstes eine Kiste ganz an den rechten Rand der Plattform zu stellen, auf der ich mich zu Beginn befinde. Dann kann man die Plattform rechts oben erreichen und die Kiste nach rechts ins Wasser schieben. Man darf aber noch nicht hinterher springen, sondern muss zuerst über die mittlere, obere Plattform nach links, um die Plattformen links oben und Mitte links zu besuchen. Dann erst kann man ganz nach rechts gehen, um unten die beiden Plattformen zu erreichen. War das jetzt verständlich? Egal, ihr werdet es schon herausfinden.



## Think fast

Level: 25  
Time: 2000  
Platform Bonus: 2000

Wie aggressiv die Grinser inzwischen geworden sind, muss ich euch zu diesem Zeitpunkt wohl nicht mehr erzählen. Wenn ihr bis zu diesem Level gekommen seid, wisst ihr garantiert, wie man mit

den Biestern am besten fertig wird. Für den Plattformbonus springe ich zuerst auf die obere Plattform, dann schiebe ich die drei Kisten nach rechts, damit ich den Stapel aus vier Kisten bewegen kann. So habe ich Kisten, um die linke Plattform zu besuchen und gleichzeitig schon mal eine Insel für die „Zeit danach“ zu bauen, sofern nicht alle Grinser bereits vorher erledigt sind.



## Cavern of Death

Level: 26  
Time: 2000  
Platform Bonus: 5000

Dieser Level ist wie ein guter Western: ein echtes Duell Mann gegen Mann. Für den Plattformbonus zieht sich der gute Jack hier echt mal einen ab. Aber 5.000 Öcken sind eben auch nicht zu verachten!



## You and I

Level: 27  
Time: 2000  
Platform Bonus: 2000

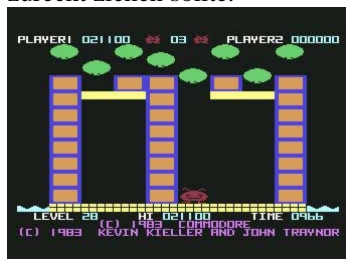
Immer schön daran denken: Drei Kisten hoch kann Jack springen. Am Besten zuerst den rechten Kistenstapel bearbeiten, um die Plattformen rechts und in der Mitte erreichen zu können. Danach schiebt man sich die Kisten links so zurecht, dass man die Plattform links erreichen kann.



## Designer Dilemma

Level: 28  
Time: 1000  
Platform Bonus: 2000

Das größte Problem dieses Levels ist die verdammt knapp berechnete Zeit, da man mit dem Platten der Biester kaum hinterher kommt und sich gleichzeitig die Kisten für den Weg nach oben zurecht ziehen sollte.



## Short Pier

Level: 29  
Time: 2000  
Platform Bonus: 3000

Nach dem Besuch der beiden Plattformen links und dem Herausziehen einer Kiste kann man leicht einen Fehler machen. Die zwei oberen, verschiebbaren Kisten NICHT nach rechts ins Wasser, sondern nach links auf die untere Plattform schieben. So hat man vier Kisten zur Verfügung, mit denen sich mit etwas Geschick eine Brücke nach rechts bauen lässt.



## High and Dry

Level: 30  
Time: 2000  
Platform Bonus: 3000

Eigentlich kein größeres Problem, wenn nur die Monster nicht wären: Plattform links unten besuchen und eine Kiste herausziehen. Dann kann man sich auf den Weg nach rechts machen, um „oben herum“ den Bonus einzusacken.



## Covered Bridge

Level: 31  
Time: 3000  
Platform Bonus: 2000

Viele Wege führen in diesem Level zum Ziel bzw. zum Plattformbonus. Das größte Problem ist wie so oft die Ausgangslage, da ich nicht viel Platz habe, um die von links heran stürmenden Grinser

zu eliminieren. Wenigstens hat man in diesem Level genug Zeit ...



## Crock Pot

Level: 32  
Time: 2000  
Platform Bonus: 2000

Schön. Jetzt sind wir also bei der Hälfte der Levels angekommen. Langsam wird der Levelablauf schon zur Routine. Dieser Level hier ist nicht besonders schwierig, weshalb auch nur 2.000 Punkte als Plattformbonus winken. Zuerst besuche ich die linke Plattform, um anschließend die Kisten für den Brückenschlag zu verwenden. Easy Living.



## Inchworm

Level: 33  
Time: 2000  
Platform Bonus: 3000

Ausnahmsweise wieder ein sehr kreativer Level, da man den Plattformbonus nur mit sehr viel Mühe erreicht. Man muss nämlich unbedingt die zwei Kisten übereinander lassen, um auf die untere Plattform zu gelangen. Das geht folgendermaßen: Man zieht die obere Kiste ein Feld nach links auf die linke Kiste. Dann schiebt man vorsichtig die beiden unteren Kisten ein Feld nach links. Anschließend wieder die obere ein Feld nach links usw. Schließlich erreicht man die untere Plattform, kann auf die rechte Plattform springen und schiebt die Kiste nach links, um so auf die linke Plattform zu gelangen.



## Budy Challenge

Level: 34  
Time: 2000  
Platform Bonus: 2000

Bei der Bonuserreichung gilt es eigentlich nur eine Sache zu beachten: Bevor man die untere Kiste nach rechts ins Wasser schiebt, muss man die mittlere Plattform besuchen. Yep!



## Reducto ad Absurdum

Level: 35  
Time: 1000  
Platform Bonus: –

Hier kann ich mich so richtig austoben. Herrlich!



## Platform Puzzle IV

Level: 36  
Time: 2000  
Platform Bonus: 4000

Eigentlich ist der Bonus nicht sooo schwer zu erreichen. Mit ein wenig Knotelei findet man schnell heraus, dass man sich von links nach rechts arbeiten muss. Aber es ist so verdammt wenig Platz! Kill 'em all!



## Rush Hour

Level: 37  
Time: 1000  
Platform Bonus: 3000

Worauf habe ich mich hier nur wieder eingelassen? Einmal schnell die Plattformen rechts und links besucht, dann kann man sich

mühsam zur Mitte vorarbeiten. Und das alles so schnell wie möglich ...



## High Shelves

Level: 38  
Time: 4000  
Platform Bonus: 4000

Das Problem in diesem Level sind nicht die mittleren Plattformen, sondern die beiden äußeren, bei denen man die in Level 33 angewandte „Inchworm“-Methode verwenden muss. Nach dem Besuch der mittleren Plattformen und dem Hinunterwerfen der oberen Kiste schiebt man zwei Kisten von der mittleren Plattform nach links. So kann man die linke, äußere Plattform erreichen. Diese drei Kisten schiebt man nach rechts, um mithilfe der auf der mittleren Plattform verbliebenen vierten Kiste auch die rechte, äußere Plattform zu erreichen.



## Dali Bridge

Level: 39  
Time: 2000  
Platform Bonus: 4000

Nach dem Besuch aller leicht erreichbaren Plattformen gilt es, einen Weg zur Plattform links unten zu finden. Nichts leichter als das, denke ich. Ich schiebe die zwei rechten Kisten nach links ins Wasser. Von links schiebe ich drei Kisten übereinander. Ich springe, lebensmüde wie ich bin, hinterher. Zum Glück reichen die Kisten gerade, um mich wieder nach rechts ans sichere Land zu kämpfen, wo ich mir die sechste und letzte Kiste schnappe, um nach links unten zu gelangen.



## Scotch on the Rocks

Level: 40  
Time: 1000  
Platform Bonus: 2000

Im Gegensatz zu Level 23 („Hop Scotch“) kann ich hier wenigstens die Kisten bewegen. Das Prinzip ist aber das gleiche: Gutes Timing ist unerlässlich, denn ein Sprung zwischen die Kisten im falschen Moment kostet ziemlich schnell ein Leben.



## Grand Canyon

Level: 41  
Time: 2000  
Platform Bonus: 2000

Man kann sich hier ziemlich schnell das Leben schwer machen, indem man sich die Kisten so zurecht schiebt, dass gar nichts mehr geht. Am Besten, natürlich nach Besuch der linken Plattform, zwei Kisten nach links in die Lücke schieben, dann hat man einige Kisten mehr zur Verfügung, um den Canyon zu überwinden.



## Smush Mush

Level: 42  
Time: 1000  
Platform Bonus: 3000

Das Ziel ist klar, der Weg dorthin nur leider sehr beschwerlich ...



## Half Mast

Level: 43  
Time: 3000  
Platform Bonus: 3000

Nach dem Besuch der mittleren, unteren Plattform gilt unser Interesse den beiden rechten Plattformen. Anschließend schieben wir uns die Kisten so zurecht, dass wir die kleine mittlere Plattform von der Kiste befreien können. Somit können wir alle verfügbaren Kisten dazu verwenden, uns einen Weg zur linken Plattform zu bauen. Nennt mich „Jack the Brain“ ...



## Reducto ad Absurdum

Level: 44  
Time: 3000  
Platform Bonus: 4000

Eigentlich ist klar, wie wir uns den Bonus krallen wollen. Aber dafür schieben und ziehen wir uns fast tot. Aber ich sagte ja schon, dass jede Kistenbewegung zwei Punkte bringt ...



## Hat Box

Level: 45  
Time: 2000  
Platform Bonus: 3000

Dieser Level ist nicht so einfach, wie es im ersten Augenblick scheint. Das Geheimnis finde ich im Hut selbst: Zieht man sich eine der Kisten heraus, muss man die obere der beiden anderen Kisten in dieselbe Richtung bewegen. Danach sollte es kein Problem sein, die beiden äußeren Plattformen zu erreichen.



## Watch your Step

Level: 46  
Time: 2000  
Platform Bonus: 2000

Schon während ich versuche, die rechte Plattform durch „Zurechtstutzen“ des rechten Kistenstapels zu erreichen, werde ich von den



Biestern dermaßen bedrängt, dass ich mich gleich einmal schreiend auf sie stürzen muss. Immer diese brutalen und gewalttätigen Spiele ... Danach ist der weitere Weg klar: Ich besuche die rechte Plattform, um anschließend die Kisten zum Brückenschlag nach links zu benutzen.



### Wineglass

Level: 47  
Time: 3000  
Platform Bonus: 3000

Da man in diesem Level relativ viel Zeit zur Verfügung hat, nutzen wir die anfängliche Kampfarena für Gladiatorenspiele der besonderen Art, nämlich das Duell „Wer grinst am breitesten?“ Die beiden Plattformen links und rechts in der Mitte sollte man besuchen, indem man die Kiste kurz wegzieht und anschließend wieder zurückschiebt. Danach springen wir auf die beiden oberen Plattformen. Als Nächstes befreien wir die Plattform rechts oben komplett von Kisten, indem wir diese nach links ziehen. Sollte dabei die eine oder andere Kiste nach links ins Wasser fallen: egal, die gehen schon nicht kaputt. Ist die rechte obere Plattform befreit, können wir kurz die rechte, untere Plattform besuchen. Anschließend gehen wir wieder nach oben, um uns links in die Tiefe zu stürzen und die mittlere, untere Plattform betreten.



### Top Drawer

Level: 48  
Time: 3000  
Platform Bonus: 3000

Hat man erst einmal die beiden äußeren Plattformen besucht und lebt noch, ist das schon die halbe Miete für diesen Level. Man entscheidet sich anschließend für eine der Seiten und schiebt sich die Kisten so zurecht, dass man die mittlere, obere Plattform von den Kisten befreien kann. So können wir uns mit einem Tarzan-schrei auf einer der beiden Seiten außen in die Tiefe stürzen und die untere, mittlere Plattform erreichen. Bungeeeee!



### Pyramid II

Level: 49  
Time: 3000  
Platform Bonus: 4000

Die Ausgangslage ist genauso schlecht wie bei der ersten Pyramide im zehnten Level. Leider darf man hier nicht nach Herzenslust hin und her schieben, da man ja noch den Bonus will. Für diesen wendet man die „Inchworm“-Methode im großen Still an, da man aufpassen muss, die Höhe der Pyramide nicht zu reduzieren.



### Inside Job

Level: 50  
Time: 3000  
Platform Bonus: 4000

Ich habe eine ganze Weile gebraucht, um die Lösung für den Plattformbonus in diesem Level zu finden. Nach dem Besuch der Plattform links oben ziehe ich die Kiste von der linken, mittleren Plattform. Anschließend schiebe ich zwei Kisten nach links, um den Rückweg zu sichern. Die übrigen zwei Kisten schiebe ich nach rechts ins Wasser. So gewappnet begeben sich nach unten, um vom hohen Stapel eine Kiste nach rechts zu schieben und so das Wasser trockenzulegen. Dann kann ich zurück nach oben, um die linke, untere Plattform freizumachen. So kann ich endlich den beiden übrigen Plattformen auch einen Besuch abstatten.



### Window Washer

Level: 51  
Time: 1000  
Platform Bonus: 2000

Extremwassersport für Nichtschwimmer ...



### Jack in the Box

Level: 52  
Time: 3000  
Platform Bonus: 3000

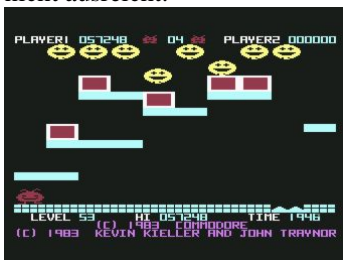
Mann, das war vielleicht eine Anstrengung, herauszufinden, wie man den Plattformbonus erhält. Und so geht's (natürlich funktioniert das Ganze auch spiegelverkehrt): vier Kisten nach rechts schieben, oben auf die mittlere Plattform und die Kiste nach links schieben. Sofort hinterher springen und die drei Kisten alle nach rechts schieben. Eine Kiste bleibt übrig, die man nun nach links ins Wasser schiebt. Nun zieht man vom linken Stapel drei Kisten nach rechts, um auf die Plattform zu gelangen. Ab nach links, mit einer Kiste im Gepäck unter der Plattform durch. Mit ihrer Hilfe kann man wiederum über die untere mittlere Plattform nach rechts, um die Kisten von dort nach links zu ziehen. Sind alle Kisten nach links geschoben, bleiben noch die zwei Kisten auf der Plattform übrig. Diese nach links und ab auf die Plattform, da die Zeit verdammt knapp sein dürfte.



### Tight Squeeze

Level: 53  
Time: 2000  
Platform Bonus: 4000

Dort oben geht es in der Tat ganz schön eng zu. Aber wir warten geduldig, um den Kerlen mal so richtig aufs Dach zu steigen. Beim Plattformbonus ist zu beachten, dass man, bevor man die zwei Kisten auf der rechten, oberen Plattform nach rechts schiebt, die Kiste auf der linken, mittleren Plattform nach rechts ins Wasser schiebt, da sonst die Höhe der Kisten für die Plattform ganz rechts nicht ausreicht.



### Deja Vu

Level: 54  
Time: 3000  
Platform Bonus: 3000

Um den Plattformbonus zu erlangen, muss ich hier eine ganze Weile in der rechten oberen Ecke „rumwursteln“ und per „Inchworm“-Methode die Lücke füllen, was angesichts der grinsenden Gefahr zu einem erheblichen Nervenkrieg werden kann.



### High Dive

Level: 55  
Time: 3000  
Platform Bonus: 2000

Wenn ihr euch (natürlich nach der Kiste) nach links unten in die Tiefe stürzt, erwarte ich einen ordentlichen Tarzanschrei zur Untermalung!



### Jump Down Spin Round

Level: 56  
Time: 3000  
Platform Bonus: 3000

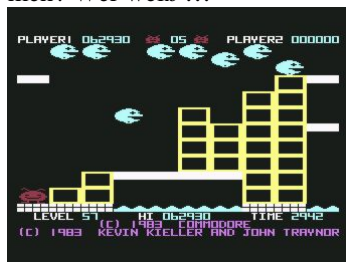
Der Gang nach links sieht zwar im ersten Moment wie die leichtere Alternative aus, entpuppt sich aber als die schlechtere Variante, da dort gar nix geht. Besser nach rechts kämpfen, mit gutem Timing und etwas Glück klappt das schon. Von dort kann man endlich auch mal was bewegen und eventuell den Bonus ergattern.



### Philly

Level: 57  
Time: 3000  
Platform Bonus: 4000

Wieder mal ziehen wir uns einen ab, um auch nur annähernd in Richtung des Plattformbonus' zu gelangen. Denken Programmierer eigentlich jemals an den Joystickverschleiß bei ihren Spielen? Oder arbeiten sie sogar bewusst mit der Joystickindustrie zusammen? Wer weiß ...



## Open House

Level: 58  
Time: 3000  
Platform Bonus: 4000

Der Gang nach oben gleicht dem nach Canossa, weshalb wir erst mal im Haus auf unseren Besuch warten, um ihn gebührend zu empfangen. Danach dürfte die Methode klar sein: erst mal beide Türme um eine Kiste reduzieren, dann kann man eventuell von außen einzelne Kiste in die Mitte schieben und diese so verschieben, dass man die mittlere Plattform befreien kann.



## Dog and Bone

Level: 59  
Time: 3000  
Platform Bonus: 4000

Mal wieder eine ordentliche Plackerei für den Plattformbonus, der folgendermaßen funktioniert: Rechte, mittlere Plattform besuchen, danach rechte untere Plattform freilegen. Kisten nach rechts ziehen, um die rechte, obere Plattform erreichen zu können und gleichzeitig mittlere Plattform freilegen. Schließlich, und wiederum mit viel Zieharbeit verbunden, können wir auch die linke Plattform erreichen. Wuff!



## Steps

Level: 60  
Time: 3000  
Platform Bonus: 3000

Nach dem Besuch aller Plattformen geht wieder mal nichts ohne den berühmten „Inchworm“. Tja, Jack hat ein schweres Leben ...



## Arrow

Level: 61  
Time: 3000  
Platform Bonus: 3000

So, jetzt haben wir es ja bald geschafft ... Verdammt eng da oben, also am besten gleich mal die Anzahl der Grinser deutlich reduzieren. Das beste, was einem hier passieren kann, ist, dass gerade noch ein Grinser übrig ist und unterhalb der Plattformen herum-schwirrt. So kann man in Ruhe oben schalten und walten und wartet nur auf den Ablauf der Zeit, da unser Freund unter uns bereits in der Falle sitzt.



## Mountain Climber

Level: 62  
Time: 3000  
Platform Bonus: 4000

Achtung, nicht zu weit nach reeee ... blubb! Na gut, jetzt weiß ich auch, dass ich die ganze Sache besser von oben und schiebender, nicht ziehender Weise anpacke. Dieser Level sollte eigentlich kein Problem sein.



## Look before you Leap

Level: 63

Time: 3000

Platform Bonus: 3000

Surprise, surprise. Zu diesem Level möchte ich gar nicht viel sagen, den müsst ihr schon selbst erleben. Nur so viel: Ein wenig Mut zum Risiko gehört dazu!



## Fair Fight

Level: 64

Time: 3000

Platform Bonus: –

Ein gebührender Abschluss für dieses Spiel: ein Level ganz ohne Hindernisse, Kisten und Wasser. Ein echter Showdown. Ein Höhepunkt. Maximale Spannung. Adrenalin pur. Dann der Schlussbildschirm. Yep!



Ich hoffe, euch hat das Spiel genauso viel Spaß gemacht wie mir!

Autor: Markus Lippoth – (12/2003)