

# Spyro the Dragon FAQ/Walkthrough (Swedish)

by CWall

Updated to v1.1 on Nov 8, 2005

=====

SPYRO THE DRAGON  
till PlayStation

=====

Guide av Christian Wall  
Version 1.1 (8/11 2005)  
cwall\_85 (at) hotmail.com  
<http://home.swipnet.se/cpg>  
Copyright © 2004-2005 Christian Wall

=====

## Innehåll

=====

1. Introduktion
2. Guide
3. Om dokumentet

För att nå en bana i spelet fort, ska du ta fram sökfunktionen i det program du använder (CTRL F eller CTRL B). Sök sedan på banans namn.

=====

## 1. Introduktion

=====

Välkommen till en mycket simpel Spyro the Dragon, guide. Min första PlayStation-guide och förmodligen den tråkigaste jag skrivit. Nej då, jag ska inte vara en låg fanboy - det har säkert inget sammanband. ^\_^ Här hittar du endast en guide till hur du får alla drakar, juveler och ägg. Mer beskrivning får du inte. Detta kan också vara den sämsta och mest oexakta guide jag skrivit, så jag ber om ursäkt på förhand. Den är faktiskt inte ens korrekturläst.

=====

## 2. Guide

=====

Sök bara på banans namn och du når den på en gång. Guiden leder dig inte direkt till alla juveler, men indirekt. Hela tiden skriver jag siffror inom parenteser. Dessa indikerar på hur många juveler du ska ha när du utfört det som står. Har du för lite, leta igenom området igen. Jag leder dig också till alla drakar, drakägg, extraliv och platser, och försöker hålla mig så kortfattad som möjligt. Lycka till!

## ARTISANS - HOME

Så börjar spelet. Den första banan du når är Artisans-världens hem. Härifrån når du världen övriga banor, men det finns även juveler att samla och drakar att befria här. Börjar med att befria Nestor framför dig. Hoppa sedan ned på marken och börja samla juveler här. Plocka upp de tre juvelerna närmast (3) och besegra sedan till de två fienderna på kullen bredvid samt de två fienderna som står vid en banport (14). Från kullen där de två första fienderna stod kan du se en platå med juveler och en skattkista. Spring och gör ett glidhopp från kullens högst punkt till platån och plocka upp prylarna (22).

Fortsätt sedan mot vattenfallet. På en platta finner du fyra juveler och två stycken väldigt nära själva vattenfallet (28). Befria dessutom draken Delbin. Strax bredvid borde du kunna se en fiende som ser ut som en tjuv. Elda eller stänga honom tre gånger och du får sammanlagt fem juveler (33). Lite längre bort kan du se fyra pelare. På dessa finner du sju juveler och lite längre bort, vid den blå porte, ytterligare två (42). Det finns en liten grön labyrint i närheten. Här finner du sex juveler till (48) samt ett extraliv.

Bredvid labyrinten finns en stor port med juveler. Spring genom den för att hitta en herrans massa juveler (64) och dessutom en ballongförare. När du kan, så ska du prata med honom för att ta dig vidare till nästa värld. Gå tillbaka in i huvuddelen av banan och följ väggen till vänster tills du hittar en ficka med ett stort drakhuvud. Här finner du ytterligare tio juveler (74) samt draken Argus. Gå tillbaka in i centralrummet och följ sedan den sista gången, den blå, för att hitta fem juveler (79) och ett område med fyra torn.

Först hittar du sista draken Tomas därefter ska du samla juveler. Följ den högra väggen för att hitta tre juveler (82) och hoppa sedan ned bland tornen för en tjuv som ger dig fem (87). Glöm inte bort de juveler som ligger mellan och bakom tornen (91). Gå sedan in i stora tornet för att bli uppfraktad till en bro med en barnport och tre juveler till (94). Från bron kan du nå de andra tornen om du glidflyger. Glidflyg genom att trycka på X-knappen när du är i luften, tryck på triangel för att bromsa. Således får du de sista sex (100).

## ARTISANS - STONE HILL

Denna banas port finner du i mitten av Home. Väldigt lätt att hitta. I Stone Hill härjar en massa bockar och deras herdar. Stänga de förstnämnda och grilla dem andra. I första området, centralområdet, finner du tre bockar som ger dig tolv juveler. Du finner ytterligare tjugoåtta längst väggarna, både löst och i skattkistor (40). Från centralområdet leder tre gånger åt olika håll. Ta den som är blåaktig först (den vänstra om du tittar mot den mittersta). Då leds du till ett runt rum med massor av skatter (76) samt draken Linder. Stålkistorna måste stängas sönder.

Gå sedan in i centralområdet igen och följ väggen åt vänster till närmaste gång. Här finner du en bock, några skattkistor och juveler (87). Dessutom ett extraliv. Fortsätt till draken Linder och plocka upp skatterna vid honom (92). Energivirveln här leder dig tillbaka till Home, men dit ska du inte än. Hoppa istället över muren och du kommer landa på en strand nedanför. Här har du några juveler om du tittar ordentligt (102). Följ sedan stranden in i en grotta där du finner ett par stålkistor och en nyckel (116). Där du ramlade ned mot stranden finns en blå virvel. Stig in i den för att komma upp igen.

Spring nu tillbaka till centralområdet och du borde hitta en brunn mitt i området. Hoppa ner i den för att hitta en låst kista som nu öppnas med hjälp av nyckeln samt några till juveler (129) och draken Gavin. Hoppa in i virveln för att komma upp igen. Gå nu igenom den sista porten (132) för att nå ett område med massor av bockar och herdar. Besegra alla för en hel del juveler (152).

Dessutom ligger här massor med juveler och skattkistor. Plocka på dig allt och glöm inte stålkistan bakom ett av tornen (169). Kliv sedan in i mittentornet och du kommer upp till toppen av det. Här får du ytterligare några juveler (175) och möjligheten att befria Gildas.

Från Gildas kan du se två röda juveler på en avsats längre bort. Sväva bort till dem (177). Nu befinner du dig på en äng som omgärdar hela banan, fast på en högra nivå. Den formar en åtta kring båda av områdena. Spring runt för att hitta restrerande tjugotre juveler (200). De ligger oftast nära träd eller nära kustkanter. Dessutom finner du elva av dem på slottstaket nära energivirveln som leder dig från banan. Du kommer också hitta en blå nisse med ett ägg. Dessa drakägg måste du också samla. Rusa mot honom tills du kommer i kapp. Genom att hålla dig i innerkurva hela tiden kommer du ikapp på nolldtid. När du tagit allt på banan behöver du bara hoppa mot energivirveln.

#### ARTISANS - DARK HOLLOW

För att nå denna mörka bana ska du gå till gröna labyrinten. Här finner du en hel del fiender med sköld. Håller de upp skölden måste du stänga dem. De stora fienderna måste alltid grillas. I första området hittar du tre fiender med sköldar (5). Hoppa upp på pelarna i mitten för att hitta ytterligare fyra juveler (9) och en låst skattkista. Vänta med den just nu och hoppa istället över till platån med tre sköldbärare och en bjässe. Besegra dem för några juveler och plocka sedan upp resten där du befriar draken Alban (13).

Fortsätt sedan tills du ser tre till sköldbärare och en bjässe. Ge dig INTE på dem än, utan följ gången ner till höger istället. Här hittar du två stycken bjässar med rustningar. Grilla dem bakifrån och ta juvelerna mellan dem (35). Gången leder till ett rum med vatten, juveler, draken Oswin samt en nyckel. Plocka upp allt och glöm inte att ta juvelerna mellan pelarna här inne (49). Klättra sedan tillbaka upp och bege dig mot den låsta kistan nära starten. Öppna den för tio juveler till (59).

Fortsätt sedan till sköldbärarna och bjässen. Besegra alla och plocka upp den lilla röda juvelen i ena hörnet (68). Klättra sedan uppför trappan med juvelerna för att nå tre sköldbärare och en bjässe till (76). Hoppa sedan ned i gropan, besegra denne bjässe också, och ta juvelerna runt omkring honom (85). Gå nu tillbaka en liten bit och du borde kunna se en bergsficka ovanför det stora område du nyss var i. Sväva över dig för sex juveler och ett extraliv (91). På motsatt sida har en grön juvel samt en röd på väg dit (94). Gå nu bort till energivirveln för att hitta de sista juvelerna och Darius (100).

#### ARTISANS - TOWN SQUARE

För att nå denna bana ska du gå till området med de fyra tornen och kliva in i ett av de mittersta. Du hittar de första tre juvelerna finner du precis vid startpunkten, följande fyra lite längre bort (7). Fortsätt uppför trappan för fler juveler (18) och draken Nils. Titta åt vänster för att se en avsats med några tjurar. Glid över dit för att hitta ytterligare en massa juveler (27). Lättaste sättet att besegra tjurarna är genom att grilla dem två gånger. Fortsätt sedan uppför följande trappor och du kommer hitta lite skatter. Kistan med en blå juvel i måste du först attackera och sedan ta juvelen som hoppar ur den (35). Därefter borde du kunna se hur du kan glida vidare mot tre röda juveler och ett extraliv. Ta dessa (38).

Glid sedan över dammen bredvid för att fortsätta mot draken Devlin och en massa skatter (47). Området intill består av en matador, ett antal tjurar och några stålkistor. Besegra och inkassera (60). Klättra därefter uppför trapporna och du kommer hitta ett gäng hönor vid en grön, upphöjd plattform. Plocka först upp de skatter som ligger i närheten (64), men spring INTE bort till

tjurarna längre bort. Hoppa istället upp på nyss nämnda plattform och glidflyg tillbaka in i området du kom ifrån. Styr åt höger för att nå en avsats med en grön och en blå juvel (71).

Nu kommer du se en sådan där blå nisse med ett ägg igen. Jaga ikapp honom och ha ihjäl honom. Han kommer hoppa ned vid ett ställe så att du måste springa igenom stora delar av banan igen, så spring ifatt honom fort. Under färden hittar du massor av juveler, kom ihåg de juveler som ligger gömda precis efter att du kommit igenom tunneln. Du kanske ser några juveler och skattkistor på två avsatser längre bort. Efter att du tagit alla juveler på den närmaste av dem, den utan drake, ska du ha 121 juveler. Hoppa sedan vidare mot avsatsen med drake (Thor) och du kommer hitta en flätkista. Grilla den tre gånger för att sönder den och ta även de andra skatterna här omkring (159). Hoppa sedan ned till avsatsen nedanför och samla in de sista juvelerna samt befria draken Alvar (200). Sedan är det bara att bege sig tillbaka till Home.

#### ARTISANS - TOASTY

Detta är den första bossbanan och den finner du i det stora drakhuvudet i ett av facken i Home. För att drakhuvudet ska öppna sig måste du springa igenom någon av de andra banorna i världen. På denna bana finner du herdar och vargar. Vargarna är lite dryga att besegra. Kommer du för nära eller grillar du dem kommer de genast hoppa mot dig. Spring genast iväg och grilla sedan ännu en gång för att ha ihjäl dem. Där du börjar hittar du först två juveler. Sedan kommer du in i ett område med en hel drös fiender. Besegra alla och samla alla juveler (24). Fortsätt sedan in i en gång för tre stycken juveler till (27) och ännu ett rum med fiender. Besegra alla här också (43).

I detta rum hittar du ett vägskal. Gå inte mot draken, utan följ den lilla passagen till vänster. Besegra alla fiender och samla alla skatter som passagen leder till (54). Gå sedan tillbaka mot draken, vid namn Nevin, där två till juveler väntar (56). Efter Nevin kommer du möta bossen Toasty. Besegra alla vargar du ser och grilla sedan bossen. Gör så här tre gånger och du kommer banans slut samt få de restrerande fyrtiofyra juvelerna (100).

#### ARTISANS - SUNNY FLIGHT

För att nå den första flygbanan måste du först ha klarat någon annan bana i världen. Därefter ska du gå till vattenfallet och hoppa på stenarna där i tur och ordning. Ordningen bör inte spela någon roll, men för säkerhets skull bör du sicksacka. Flygbanor går ut på att förstöra eller flyga igenom olika saker och därefter få juveler. Du får sextio juveler för varje sak du förstör och ytterligare sextio om du tar allt på en gång (sammanlagt 300). Rinner tiden ut eller om du hamnar i vattnet, måste du börja om från början.

När du sätter igång ska du börja med att flyga mot första bästa tåg. Grilla det och följ sedan tågspåret åt vänster. Grilla de tre tåg du möter och du kommer ha förstört alla tunnor. Fortsätt att följa spåret tills du kommer tillbaka till startområdet med de två broarna. Följ nu bergsväggen åt vänster och du kommer snart hitta gröna, skimmrande saker (archers). Flyg igenom sex av dessa och du kommer nå några flygplan. Dessa flyger i en cirkel, så följ bara efter och pricka ner dem en efter en. Fortsätt sedan igenom de två sista gröna sakerna och du kommer tillbaka till de två broarna vid startområdet. Fortsätt framåt och du borde kunna se en grotta med en skimmrande skattkista. Bege dig in hit och förstör alla skattkistor inuti grottan. Då blir du färdig.

#### PEACE KEEPERS - HOME

För att nå den andra världen måste du ha räddat minst tio drakar i den första. Gå sedan till ballongföraren (gången bredvid labyrinten) och han tar dig till

Peace Keepers. Väl här ska du gå rakt fram för att befria draken Titan. Fortsätt höger för den första fienden, som ger dig fem juveler (5). Därefter ska du bege dig till den första kanonen där två fiender bråkar samt en del juveler ligger utspridda (17). Gå därefter till de två nästföljande kanonerna och insamla juveler här också (27). Strax till vänster kan du se en ficka som leder mot en banan. Här hittar du fler juveler (38).

Nu når du ett stort område med en massa tält. Spring runt här och besegra fiender och bränn ner deras tält. I närheten av ballongföraren hittar du en gång som leder ned till en bana. I denna gång finner du också några juveler. Befira också draken Magnus (88). Gå sedan fram till kanonen längst bort och rotera den genom att knuffa på avfyraren. Rikta den mot de båda armerade kistorna och avfyr genom att tända eld på kanonen. Rikta den också mot klippan med en måltavla på för att få bort den. Plocka upp juvelerna efter de armerade kistorna och de juveler som ligger borta vid yttre bergsväggen (120).

Hoppa sedan till plattformen där du sprängde bort en klippa och du hittar flygbanan. Häriskring finner du några till juveler (144). Hoppa nu över den djupa dalgången och bege dig mot den yttre bergsväggen för att hitta en oas med draken Gunnar (mer svenska namn) och en blå bandit. Plocka även upp alla juveler och nyckeln. Spring sedan tillbaka ut mot den vidsträckta sjön för att hitta sex juveler på en ö i mitten (173). Från ön i sjön kan du se en port borta vid bergsväggen. Hoppa över till valvet som går över sjön och hoppa mot porten därifrån. Således når du de sista juvelerna på banan (200).

#### PEACE KEEPERS - DRY CANYON

Denna bana hittar du i ett litet bergsfack nära de första kanonerna. Enkelt. Vid starten står ett väldigt bastant torn. Ta alla juveler runt omkring det och du kommer få hela åttiosex stycken. Dessutom hittar du en blå bandit med drakägg. Jaga honom tills du får det, men tänk på att det kan ta en stund. Det är alltså när du når den första draken som du ska åttiosex juveler. Draken heter förresten Conan (se Conan O'Brien på TV4+, han är extremt rolig). Spring uppför trappan bredvid för att få sex till juveler, gå tillbaka ner och fortsätt fram till nästa trapp för att hitta några gamar och en gamsvingare. Besegra alla (138). Spring uppför trappan och du hittar en fiende som ger dig hela tio juveler (148). Befria Boris på avsatsen bredvid.

Från Boris avsats ska du se dig omkring. Där du kom ifrån finns två avsatser högt upp. Glidflyg mot den vänstra och du når en gång. Gången leder dig till en fiende och några juveler (162). Du kommer således nå en avsats högt upp och härifrån ska du glidflyga åt vänster, men hela tiden hålla dig längst med bergsväggen. Då kommer du nå ett par juveler, draken Maximos och en nyckel (166). Ta dessa och fortsätt sedan glida längst med bergsväggen åt samma håll och du når en gam och två juveler (175). Du kommer se att du är tillbaka vid draken Boris du tidigare glidflög ifrån. Gå tillbaka från där du glidflög och far denna gång åt bergsfickan till höger istället.

Väl där ska du nedför en liten trapp och sedan följa en gång tills du når två gamar och en gamslungare (211). Besegra och inkassera på vänster sida om byggnaden du har framför dig och gå sedan in i den för att befria draken Ivor (236). Gå sedan till den högra sidan av slottet, besegra fienderna här och fortsätt till taket där ett par skattkistor väntar (263). Från taket kan du se en liten ö med ett extraliv, ungefär vid gången du kom ifrån. Glidflyg dit för att ta de ynka juvelerna också (266).

Klättra tillbaka upp till taket och glidflyg nu mot de två fyrverkerilådorna. Tänd eld på dem för juveler och stänga även sönder ställådorna i närheten av den övre (287). Från den övre fyrverkerilådan ska du också flyga ut mot ön långt borta. Här finner du massor av skatter samt en låst skattkista (328).

Ta allt och glid sedan tillbaka till fast land. Bege dig upp till fyrverkeri- och ställådorna igen och ta denna gång och bege dig förbi passet där ställådorna stod. Då når området nära målvirveln. Här hittar du resten av skattterna. Allihopa är lätta att hitta utom en fläktlåda som ligger ute på ett ensamt torn. Du når tornet lätt med en glidflygning (400).

#### PEACE KEEPERS - CLIFF TOWN

Denna bana finner du mittibland alla tält. Här får du för första gången träffa arga grottkvinnor. Dessa står ofta vid kittlar som du alltid får en juvel av om du eldar. När du sätter igång ska du först besegra ninjan och ta skatten (4). Innan du går över bron ska du följa väggen åt vänster och höger för att hitta fyra till juveler (8). Kliv sedan över i nästa område. Nu befinner du dig mellan två broar; gå inte över nästa bro förrän du har fyrtioåtta juveler. Besegra fienderna och grilla de båda kittlarna, kliv upp på det lägsta taket för skattkistor, grilla skattkistan bakom huset längst till vänster och glöm inte juvelerna mellan floden och ett hus (48).

Spring sedan över bron och besegra de båda fienderna som står på den (55). I följande område ska du nu springa runt på MARKNIVÅ. Ta alla juveler du hittar genom att hela tiden följa kanterna (gå in i alla fack) och befria Halvor. Jaga också ikapp banditen med drakägget. Det finns en skattkista på ett hustak du kan nå nu, men strunta i den för tillfället. När du börjar bestiga staden ska du ha hundratre juveler (103). Klättra uppför, besegra alla fiender och grilla alla kittlar tills du når toppen. Ta även de juveler som ligger vid målvirvel, men gå inte ur banan riktigt än (228). Det finns en kista du ännu inte kan öppna på väg upp också. Befria draken Enzo allra högst upp. När du gjort detta kommer virvelströmmar vandra upp hit från marknivå, ifall du skulle råka ramla ner.

Från Enzo ska du nu glidflyga till området på andra sidan floden. Gör det och du når en typ av öken. Här finns massor med gamar och juveler utspridda. Besegra och inkassera genom att följa kanterna (285). Du hittar också draken Marco här uppe. När du befriat honom kommer en virvelström precis under honom att börja fungera. Nu ska du titta bort mot slottet du startade i. Härifrån ska du glidflyga till baksidan av det och det är inte alls särskilt svårt att räkna ut hur. Här hittar du en hel del juveler (318).

Spring därefter tillbaka till draken Marco genom att använda virvelströmmen under honom. Glidflyg då till två av taken som har juveler och skattkistor (325). Spring nu upp till toppen av staden igen, på andra sidan floden. Glidflyg därifrån till hustaket som har en fyrverkipjäs och landa där. Tänk eld på pjäsen och den kommer spränga sönder blocket du tidigare inte kunde spränga. Glidflyg sedan vidare till alla tak med skattkistor här och spräng dem (375). Fortsätt därefter upp till skattkistan du sprängde med fyrverkeri och du har tagit allt (400). Bege dig mot målvirveln.

#### PEACE KEEPERS - ICE CAVERN

Denna bana finner du i närheten av ballongföraren. Gå bara ner i den lilla sprickan bredvid. Bakom banans startpunkt hittar du först sex juveler (6). På en ö i närheten hittar du några fler juveler runt en blå hoppkista (14). Från denna lilla ö kan du glidflyga längst med bergsväggen åt höger för att ta en genväg till målet samt få tre extraliv. Gör INTE detta nu, dock - vi måste ju hämta alla juveler och befria alla drakar. Istället ska du följa den vanliga stigen, besegra fiender och insamla juveler tills du når den första draken Ulric (32).

Fortsätt följa stigen på samma vis tills du når ett stort grottrum med en hel del skattkistor. Samla alla skatter här inne, inklusive de två röda som ligger

på stolpar bredvid draken Todor. Du måste stänga stoparna för att få dem(112). Nu står du inför ett litet vägskäl: fortsätta in i isgrottan eller glidflyga över till fönstret. Bege dig in genom fönstret (se dig omkring med triangelknappen) och du kommer hitta ett par juveler och en låst skattkista (120). Från den låsta skattkistan borde du kunna se en liten ö en bra bit längre ner där en nyckel och några juveler ligger. Glidflyg genast ner dit och plocka upp prylarna (122).

Hoppa sedan mot skattkistorna i närheten och samla juveler tills du når en gång till vänster. Följ nu denna gång till ett runt rum med draken Andor och ett extraliv (160). Spring uppför trappan och du når nu samma snögrotta du tidigare befann dig i. Följ nu denna grotta tills du kommer upp till grottrummet du befriade draken Todor. Ser du stora fiender med rustningar ska du stänga ner dem i stup för att kunna plocka upp deras skatter (196). Väl i grottrummet ska du glidflyga upp till fönstret och bege dig ut till den låsta skattkistan, vilken du nu kan låsa upp för en uppsjö juveler (226).

Glidflyg nu tillbaka ned till ön du tidigare fann nyckeln på och fortsatt följa stigen ända tills du når målvirveln och draken Asher. Du ska ännu inte in i målvirveln utan det finns mer att ta. Räknar vi inte med juvlerna som ligger på murblocken ska du ha tvåhundrafemtioåtta. Ta dem också och du kommer upptäcka en passage i väggen (274). Följ nu du denna gång och du kommer hitta resten av alla juveler, sista draken Ragnar och ledas andra vägen till målet. Observera att det ligger juveler på stolpar och dessa måste stängas ner (400).

#### PEACE KEEPERS - DOCTOR SHEMP

Den andra bossbanan finner du vid den stora ravinen. Väldigt lätt att hitta. På banan finner du två stålkistor nästan på en gång (10). Därefter har du en lång promenad med en hel del fiender och skattkistor. Stänga metallfienderna och grilla de stora grottkvinnorna. Faller metallfienderna ner i stup hamnar deras juveler vid kanten, så spring gärna längst kanter för att se om du missat något. När du når en strömvirvel längst bort ska du ha hundraarton juveler (118). Far inte uppför virveln utan gå istället till baksidan av tornet bredvid för att hitta några till juveler, en dold fiende och en till virvel (140).

Låt denna virvel lyfta dig istället för några fler juveler högst upp på tornet (157). Från toppen av tornet kan du se en ö långt bort med en lila juvel. Flyg över dit och plocka upp den, och fortsatt sedan mot plattformen med en nyckel och två juveler (186). Nu kan du bege dig till den första virveln och uppför den för att hitta en drake: Trondo. Nu är det dags att slåss mot bossen Shemp bredvid. På första plattformen ska du vänta tills han attackerar, hoppa undan och sedan grilla honom i ryggen när han springer tillbaka. Följ honom sedan till nästa plattform, där han byter taktik. Denna gång kommer han snurra ett varv och sedan slå dig var du än befinner dig. Grilla honom i ryggen medan han snurrar. På sista plattformen ska du hoppa över staven när han drar den över plattformen och därefter grilla hans blottade rygg (239).

Fortsätt därefter mot målvirveln och plocka upp alla juveler på vägen (263). Som du ser har du inte alla juveler, så därför ska du hoppa ner till den låsta skattkistan precis nedanför målvirveln. Lås upp och inkassera (288). Hoppa därefter vidare mot stålkistorna du kan se och du får några till. Du kommer här också hitta en sista fiende som ger dig restrerande juveler (300). Nu är det bara att springa hela vägen tillbaka till målvirveln och det är klart.

#### PEACE KEEPERS - NIGHT FLIGHT

För att nå den andra flygbanan måste du skjuta bort klippan med måltavlan i närheten av bossbanan. Använd kanon för att göra detta och du når den lätt.

Börja med att flyga igenom alla ringar och du leds sedan till skattkistorna. Förstör alla dessa i vanlig ordning och du når archers (gröna, skimmrande). Gör likadant här och ta alla dessa på en gång också. Därefter ska du tända alla fyrar med din eldandedräkt. Ta dem i tur och ordning och följ den högra bergsväggen och ta de längst ut mot havet sist.

#### MAGIC CRAFTERS - HOME

För att komma hit måste du först ha samlat ett antal skatter och sedan tala med ballongföraren i Peace Keepers. När du når Magic Crafters kommer du hitta tjugonio skatter i första rummet, draken Cosmos och dessutom en blå nisse med drakägg. Följ efter denna nisse och du kommer hitta tre svåråtkomliga juveler. Fortsätt sedan ut på broarna och du kommer hitta ett par magiker. Rusa mot en magiker och du hinner stänga honom innan han höjer sin plattform. Undantaget magikern direkt till höger. Plocka upp alla skatter och besegra alla fiender på marknivå (90). Följ stigen sedan upp till nästa nivå.

Där finner du ännu en blå bandit, vilken du förstås ska ge dig på. Plocka också upp skatterna. Härifrån kan du nå den där magikern jag tidigare nämnde så besegra honom. Du kommer hitta en ganska rejäl backe med pilar i det här området. Nedanför den kommer du se hur en magiker blockerar vägen för dig. Vi återkommer till honom. Spring uppför backen, befria Zantor och plocka upp skatterna här också (122). Genom att rusa nedför backen kommer du uppnå högre hastighet. Detta gör att du också kan stänga ihjäl riktigt stora fiender. Rusa nedför backen och du kommer nu hinna ge dig på magikern nedanför. Besegra honom och fortsätt tills du når rummet med en flygbana. Befria draken Boldar och kom ihåg juvelerna bakom själva banans port (162).

Därefter kommer du hitta ett stort område där en fiende först står i din väg. Besegra honom för två juveler till (164). Som du ser finns en armerad kista vid en damm här. Strunta i den så länge och besegra fiender och inkassera juveler i hela det här området (259). Nu har du bara två skattkistor kvar. Spring till toppen av området där du hittar ett torn i en damm. Flyg in i tornet för att hitta en nyckel. Spring nu hela vägen tillbaka till den back du fick jätte mycket fart från, vid den andra banporten. Från toppen av denna backe ska du glidflyga längst med bergsväggen och du når ett litet fack med ett extraliv och en låst skattkista. Lås upp (285) och bege dig sedan till toppen av backen igen. Kommer du ihåg den armerade kistan borta vid mellandammen i sista området? Med hjälp av backen ska du nu resa hela vägen till kistan och stänga. Då får du de sista juvelerna (300).

#### MAGIC CRAFTERS - ALPINE RIDGE

Första banan finner du mycket lätt ute på en bro i början. På denna bana behöver du bara veta att du ska grilla det som är stort och stänga det som är litet. I första området ska du besegra och inkassera tills du når en trappa som faller sig då och då (56). Spring snabbt uppför trappan, rädda draken Zane och ta alla juveler, inklusive dem på klipporna (98). Nu kan du egentligen välja mellan två olika vägar. Hoppa upp på klipporna och glidflyg mot slottet på vänstra sidan. Besegra allt och alla tills du når tre plattformar som far ut och in (132).

Tima hoppen väl på de tre plattformarna och du når de tre magiker som årbingade eländet. Dessutom en flätkkista (145). Härifrån kan du se en plattform med en best och skatter på. Glidflyg dit och plocka upp (173). Du kommer därefter se en magiker som faller upp och ner en vägg. Glidflyg mot honom precis innan han faller ner vägen. Följ gången för mer juveler (202). Fortsätt mot plattformen med en springande metallboll (231) och gör dig sedan redo för ännu ett hopp mot en magiker. Glidflyg mot honom precis innan han sänker plattformen och du borde klara det. Befria draken Eldrid därefter. Följ stigen tills du



når ett hål med två bestar i. Samla alla juveler runtikring (313) och fortsätt sedan längst stigen tills du når en grotta. Besegra kreaturen här nere och du hittar en hel del juveler (386) samt ett extraliv.

Fortsätt sedan tills du når målvirveln där draken Zander väntar (441). Hoppa INTE in i målvirveln ännu, utan se dig omkring och du borde observera fyrvererilådor på tre torn långt bort. Glidflyg mot bergsfickan bredvid tornen och ta sedan fyrverkerijuvelerna. Glidflyg till annat torn medan de sprängs (461). Gå sedan in i bergsfickan för att hitta en äggtjuv, draken Kelvin och resten av juvelerna (500). Far sedan mot målvirveln, eller välj bara Exit Level.

#### MAGIC CRAFTERS - HIGH CAVES

Denna banas ingång finner du vid toppen av uppladdningsbacken. Från starten här har du två vägar att välja bland. Strunta i grottan till höger och spring istället uppför berget. Akta dig för virvelvinder och befria sedan draken Cyrus på toppen (50). Från toppen kan du se några juveler på slottets tak. Ta dem (63) och gå sedan tillbaka upp till bergets topp. Glidflyg nu till magikerna på pelarna (73) för att ta dig vidare mot ett annat slottsrum. Plocka på dig alla juveler här inne (89) och du kommer sedan nå ett stort område där du inte kan ramla nedför stupet - féer kommer alltid att rädda dig.

Hoppa ned på plattformen precis nedanför och gå sedan lite åt vänster för att hitta två ensamma juveler (91). Fortsätt åt höger för några fler och du kommer därefter träffa draken Ajax nedanför en backe (101). Därefter ska du mot den vida bron en bit därifrån och dessutom plocka upp tjugo juveler i de två gula hoppkistorna på vägen (121). Spring över bron för att nå ett rum med massa fyrverkerier. Elda och inkassera (165). Gå ut på bron igen och du kommer se två stycken bergsfickor. Glidflyg först till den vänstra och plocka på dig allt där inne (199). Glidflyg sedan direkt till den högra för mer juveler och dessutom en bandit (234). Jaga honom och plocka på dig ägget.

När du tagit allt i de två fickorna ska du hoppa ner i stupet; féerna plockar upp dig och flyger dig till toppen av backen. Om du springer nerför backen och sedan in till vänster, då finner du en stor grotta som leder tillbaka till sparpunkten om du går rakt fram. Det finns fem delrum i grottan och i varje kryper det omkring armerade jätteinsekter. Dessa kan du endast besegra med extra stark eld eller om du rusar efter att ha sprungit från en back. Rusa upp till backens topp och stänga sedan ihjäl de tre du kan komma åt. Ta alla juveler också och spring sedan upp till de två andra delrummen. Här finner du magiker du först måste grillas för att komma vidare. Gör du det når du speciell fe. Hon kommer kyssa dig och göra din eld riktigt het. Nu kan du besegra de två restreterande insketerna. Samla på dig alla skatter i de fem grottrummen och du kommer ha hela trehundra sextio (360). Har du inte det, spring omkring tills du hittar den lilla juvel som saknas.

Backen som du tidigare använt och féerna placerat dig på leder formar liksom en ramp åt dig. Detta gör att du kommer fara upp i luften och därifrån kan du flyga till två bergsfickor eller ett gräsigt område långt till höger. Börja med det gräsiga området för att hitta dels en massa juveler (392) och dels en blå bandit med ägg. För att lå banditen bör du inte jaga den utan glidflyg hela tiden mot den och grilla. Gå sedan tillbaka till uppladdningsbacken och flyg denna gång mot den högra bergsfickan. Plocka upp alla juveler här också (410) och du kan tillslut bege dig mot den vänstra där du hittar resten av juvelerna och dessutom målvirveln (500).

#### MAGIC CRAFTERS - WIZARD PEAK

Denna bana finner du högst upp i samma område som ballongföraren. Precis vid startpunkten kan du se en hylla på utkanten av berget. Hoppa mot denna hylla

och när du når dess slut hoppar du mot nästa hylla. Följ den tills du finner en virvelvind (23), vilken du ska uppför. Fortsätt längst stigen här uppe och du kommer se en massa juveler på taket till höger, men flyg INTE över dit än. Gå istället till bortre änden av plattformen du står på och du borde kunna se en balkong långt ner på samma berg. Flyg ner till denna ficka för att hitta en trollkarl och lite skatter (46).

Hoppa sedan in i själva rummet och börja med att befria draken Jarvis till höger. Nu ska du INTE nedför backen utan istället fortsätta åt andra hållet och besegra alla fiender i din väg. Du kommer då nå startpunkten igen efter en rejäl promenad (154). Bry dig inte om trollkarlen på ena hyllan du ser - vi kommer till honom. Från startpunkten ska du följa hyllan utanpå berget precis som du gjorde för en stund sedan. När du når toppen ska du hoppa över till andra berget och plocka på dig alla juveler här uppe (160). Från ett av hörnen borde du kunna se några skattkistor och juveler på en hylla nedanför. Hoppa ned hit och följ hyllan tills du når en balkong med en trollkarl och skatter (182). Nu befinner dig i rummet där du besegrade en massa fiender nyss. Spring till höger för att nå draken Jarvis du tidigare befriade samt backen.

Springer du nedför denna backe får du extra fart och kan stänga ihjäl stora fiender, bara så du vet. Ge dig på trollkarlarna och flätkistorna nedanför backen först. Ta även extralivet och juvelerna uppför backen mittemot (225). Fortsätt nedför nästa backe också för att nå fyra trollkarlar till. Besegra dem. Du kommer också hitta en armerad kista bara en liten bit härifrån. Rusa nedför en backe och du kan stänga sönder den. Ta även de två gröna juveler som ligger i ett fönster ovanför backen mittemot (286). Från det här fönstret kan du se en ö långt bort med massor av skatter. För att nå den räcker det inte att ta sats från en backe, utan du måste ta sats från två stycken.

Gå tillbaka till draken Jarvis högst upp på backarna och ta sats härifrån. När du springer nedför andra backen kommer det formas röda moln kring Spyros ben. Då vet du att du har nog med fart. Då är det bara att rusa uppför backen framför dig och sedan göra ett hopp för att glida iväg till ön. Ta alla skatter här och komihåg att titta på baksidan av den för att hitta en blå bandit med ett drakägg (341). Glidflyg nu mot gräsområdet du ser en bit bort och ta alla skatter här. Du kommer hitta en drake (Hexor) längst ner och en (Lucas) högst upp. På mittennivån finner du en till bandit. Rusa inte efter honom utan glidflyg mot honom istället (434). Högst upp hittar du målvirveln, men än har du skatter kvar. Hoppa ner till marknivå och du kommer hitta en gång till och därifrån en ramp som leder till en ö. Ta skatterna i gången (444) och ta sedan sats från två backar för att kunna flyga över till ön med skatterna. Ta alla skatter (även baksidan) och fortsätt mot småtornen (500). Nu bör du ha allt och kan bege dig till målvirveln.

#### MAGIC CRAFTERS - BLOWHARD

Denna bossbana finner du nära ballongföraren. Vid starten får du först tre skattkistor (15). Fortsätt sedan längst stigen medan du besegrar och inkasarer. Strax når du bossen Blowhard och då gäller det att undvika hans virvelvindor och sedan hoppa upp mot honom och grilla (131). Följ sedan efter honom in i grottan och du kommer hitta ett par magiker. Komihåg att även stanna till i det runda rummet med draken Altair. När du kommer ut igen ska du först till vänster för att hitta några skattkistor och sedan åt andra hållet för att nå bossen. Grilla honom på samma sätt som förra gången (317). Följ honom sedan till nästa berg och jaga ikapp honom för sista träffen (400) och därefter är det bara att åka tillbaka.

#### MAGIC CRAFTERS - CRYSTAL FLIGHT

Denna flygbana finner du i grottan mellan huvudområdena. Åk först igenom alla

ringar och alla archers som vanligt. Därefter kommer du se både flygplan och skattkistorna. Strunta i skattkistorna nu och följ efter planen. Grilla dem en åt gången och du kommer automatiskt flyga runt hela banan. På så vis kommer du fram till skattkistorna igen och kan enkelt ta alla dem också. Det är viktigt att du inte bränner några skattkistor medan du ger dig på planen eftersom det då blir svårare att bränna ner dem i tid.

#### BEAST MAKERS - HOME

Denna guide är pina att skriva, bara så du vet. För att komma till Beast Makers ska du till ballongföraren i Magic Crafters och dessutom ha samlat ett antal drakäggs. Det är sådana du får av blå banditer och vilka du missat kan du se i Inventory-menyn. När du väl når världens Home ska du börja med att samla på dig juvelerna nära starten. Du kommer se en fiende som elektrifierar en platta. Attackera honom när han inte gör det. Fortsätt tills du når draken Bruno (29). Bakom banporten i närheten av draken finner du också några juveler (41) och fortsätt sedan ut mot bron med fyrverkerilådorna (56).

Därefter når du en ö med ett vildsvin och några juveler (64). Här får du välja mellan två vägar. Ta den högra för att nå fler juveler och dessutom ingången till en bana (74). Fortsätt till draken Cleetus till höger och plocka på dig alla skatter i hyddan och bakom den. Hoppa också ner i hålet för att hitta flygbanan och fler juveler (153). Gå sedan tillbaka till vägskalet och ta den andra vägen för att hitta juveler och ett till vildsvin (161). Fortsätt därefter upp mot det stora trädet och spring runt det för att få en hel del juveler (178). Komihåg den gula juvelen på baksidan.

Det finns en bro i närheten och den ska du förstås över. Här finner du ett par stålkistor, en låst kista och ett extraliv (188). Klättra sedan upp mot elplattorna ovanför. Besegra fiender på dessa tills du når ballongföraren och bossbanans ingång (229). Klättra upp på templet bredvid för att hitta några juveler högst upp (237) och glidflyg sedan vidare mot en ö långt borta med en nyckel på (244). Glid vidare till nästa ö för några juveler till (255) och hoppa sedan upp på elplattformarna igen. Spring nu iväg mot den låsta skattkistan du tidigare fann och du får dem sista juvelerna (300).

#### BEAST MAKERS - TERRACE VILLAGE

Denna bana hittar du nära startpunkten av Home, väldigt enkelt. Början av banan är ganska svår att beskriva. När du når den första draken Claude ska du insamlat hundraarton juveler. Se bara till att besegra alla fiender och hela tiden följa alla kanter för att nå alla fack och du borde enkelt hitta alla (118). Efter draken Claude kommer du till ett område med ett par elplattor. Gå till höger först för att hitta lite juveler och ett extraliv. Avfyra sedan fyrverkeripjäsen och en av två stycken armerade lådor kommer sprängas. Samla ihop dessa och besegra fienderna i närheten (163).

Därefter ska du följa elplattorna och besegra alla fiender tills du når draken Cyprin (187). Klättra sedan uppför trappan och fortsätt längst ett par elplattformer för att hitta två blåa hoppkistor på en nivå under. Hoppa ner till dem och plocka upp juvelerna (214). Hoppa sedan ned på ännu en nivå under och du kommer hitta massor av juveler och fiender innan du kommer tillbaka till draken Cyprin (253). Fortsätt sedan uppför trappan igen och följ nu elplattorna tills du når en virvelvind (266).

På så vis kommer du upp på ett torn. Härifrån ska du flyga till plattformen där du kan se en grön juvel. Spräck även fläkten här och klättra uppför den röda trappan här till två skattkistor (290). Från toppen ska du nu flyga tillbaka en bit längst banan. Du kanske ser att målvirveln befinner sig i rummet framför dig, men du ska inte hit än. Istället ska du flyga till höger om rum-

met och du kommer hitta en plattform med några röda juveler (295). Fortsätt sedan mot stålkistorna och ha sönder dessa också (309). Ovanför dig kan du se två fyrverkeripjäser och ett par kistor. Avfyra fyrverkeripjäserna och du kommer se hur två armerade kistor sprängs. Flyg först mot den som står på ett torn och sedan mot den på marken. För att få de sista juvelerna ska du bege till rummet där målvirveln står (400).

#### BEAST MAKERS - MISTY BOG

Denna bana finner du i mitten av Home, bland öarna. Bakom startpunkten finner du en gnorc på passiv jakt. Besegra honom och ta juvelerna bredvid (15). Fortsätt sedan in i första området och du kommer bli attackerad av elaka plantor. Grilla dem fort och ta alla juveler runt omkring (40). Fortsätt sedan mot det andra området där du dessutom kommer bli attackerad av elaka grodor. Tänk även på att plocka upp juvelerna bakom en av murarna (121). Längst bort finner du draken Rosco och därefter står du inför ett vägskäl.

Flyg först bort till den högra ön och inhämta alla juveler där (148). Fortsätt sedan mot den andra bryggan för att hitta en massa fiender på rad. Stänga dem alla och ta skattkistorna allra längst bort (184), men ta inte de röda juvelerna på stubbarna än utan gå istället tillbaka en liten bit till ön med den passiva hönjägaren. Besegra honom och fortsätt sedan mot stubbarna bredvid för att se tre hotfulla grodor längre bort (192). Flyg mot grodorna, besegra dem och bege dig sedan in i gången därefter. Här hittar du massor av skatter och fiender så var försiktig. Att gå bärsärk är inte smart, smyg fram och grilla/stänga en i taget (257). Strax når du draken Damon och därefter hittar du några skatter på taket (275).

Glid flyg nu hela vägen tillbaka till den enda gräsyta du ser och du kommer vara tillbaka en plats du tidigare sett. Gå nu mot draken Rosco du tidigare besegrade och följ sedan bryggan till de röda juvelerna och hålet jag tidigare nämnde. Hoppa ner för ännu fler skatter och fiender (323). Därefter hittar du draken Zeke och ett stort område med massor av juveler. Det finns en massa svin här. När de attackerar dig så kommer ta kol på allt i sin väg så stå bara lugnt och grilla när de kommer fram till dig. Samla alla juveler i det här området och rädda draken Bubba vid målvirveln (407). Gå inte ut än.

Titta dig nu omkring och du borde se en enorm struktur, den du nyligen gick igenom. Trappsteg formar sig i den, så flyg mot det lägsta och klättra till toppen där du finner några skatter (436). Du kan från taket se några stubbar i vattnet ovanför målvirveln. Glidflyg dit, plocka upp juvelerna och hoppa sedan upp på bryggan ovanför. Här finns massor av fiender som du ska stänga och därefter finner du de sista juvelerna på trädet därefter (500). Glidflyg i mål.

#### BEAST MAKERS - TREE TOPS

Denna bana finner du vid det stora trädet. Den är riktigt komlicerad. Lägg märke till den gröna bandit som flyr i början. Kom ihåg honom, men stressa inte efter honom just nu. Istället ska du lugnt börja besegra fiender här inne och plocka upp juvelerna. Ha ihjäl alla i den här gången (28). Glidflyg inte mot den röda banditen långt borta utan gå istället tillbaka in i rummet och hoppa ut igenom fönstret. Följ gången för att plocka upp en nyckel och juveler och du når strax en plåtå med en massa pelare. Ge dig på fienderna här också och varför inte ta ett extraliv (90).

Flyg sedan över till draken du kan se på en plattform längre bort. Detta är Zyle och han omges av juveler (155) här på plattformen. Okej, nu ska vi köra en svår sak. Du kanske sett en ö långt bort med en drake på härifrån och det är dit vi ska. Det är tyvärr mycket omständligt. Du måste stänga dig nedför ett antal backar och aldrig släppa kvadrat-knappen. Dessutom måste du göra ett

hopp varje gång du lämnar en ramp. Du ska börja med att fara nedför backen framför dig och du kommer till en träplattform med två minirampor. Utan att släppa kvadrat-knappen ska du springa på den vänstra rampen för att direkt hamna på en backe med pilar. När du lämnar denna backe ska du direkt dra åt höger för att hitta en helt annan backe med pilar, vilken du ska springa uppför. Du måste dra rejält åt höger. Fortsätt uppför denne och hoppa på slutet för att nå den allra sista rampen. Var noga med att hoppa i slutet och du kommer sedan släppa kvadrat-knappen för att kunna glidflyga till ön. Var min beskrivning helt oförståelig kan du välja Exit Level och sedan gå igen. Då ska du följa den gröna banditen vilken kommer ta precis samma väg som jag om du är snabb nog.

Hur du än nådde ön finns det massor med skatter och dessutom draken Jed (205). Följ sedan virvelvinden tillbaka till ön du började rushen från. Denna gång ska du nedför backen igen, men denna gång ska du stanna direkt på träplattformen med två minirampor. Besegra och inkassera på denna plats (239). Hoppa sedan över till den branta backen med pilar bredvid. Rusa nedför den och fortsätt rakt fram utan att släppa kvadrat-knappen. Du kommer då landa på en plattform med några fiender, extraliv samt en armerad kista. Stånga rakt in i kistan med farten du fick från backen och du spräcker den (271).

Härifrån kan du nu se målvirveln. Glidflyg dit, men naturligtvis ska du inte in i den. Samla däremot på dig alla skatter här (311). Följ sedan virvelvinden intill och du kommer landa vid botten av en ramp. Spring uppför backen och du når en fiendespäckad gång med ett extraliv och många juveler (355). Högst upp finner du en armerad kista vi snart ska återkomma till. Titta åt vänster för att se en anonym ramp. Glidflyg genast till denna och spring uppför den tills du hittar en virvel på vänster sida. Hoppa upp i den och du kommer tillbaka till startpunkten.

Från startpunkten ska du igenom rummet och sedan glida mot den röda banditen. Du behöver inte stressa efter den just nu. Besegra fienderna här och inkassera skatterna från den låsta kistan. Dessutom ska du befria draken Isaak (405). Spring nedför backen intill och du kommer att se den armerade kistan du nyss stod vid på andra sidan. Skaffa extrafart och du kan stånga sönder den (415). Sväva därefter tillbaka till den anonyma rampen på ena sidan och virvla dig tillbaka till startpunkten. Hoppa sedan tillbaka till området där du nyss såg den röda banditen. Denna gång skall du göra en till sådan där imponerande uberrush. Som vanligt får du inte släppa kvadrat-knappen.

Börja med att rusa nedför backen framför dig, ta sedan till höger för att fortsätta på den där anonyma rampen som tar dig tillbaka till startpunkten i andra fall. Denna gång ska du fortsätta längst rampen och hoppa på slutet. Du kommer se några spetsiga pålar på andra sidan, men bakom dessa döljer sig en ramp och det är denna som leder dig till området precis ovanför målgången. Som sagt, var detta helt otydligt, lämna banan, gå in igen och följ efter den röda banditen. På området ovanför målet finner du resten av skatterna. Kom ihåg fläkten som dölj bakom en hydda (500).

#### BEAST MAKERS - METALHEAD

Bossbanan finner du i närheten av ballongföraren. När du sätter igång kommer du nästan omedelbart få fiender sparkade mot dig. Stånga dem fort. På den här sidan av den slemmiga floden ska du börja med att samla juveler. Tänk på att sväva mot plattformen med hoppkistor, men den med extraliv kan du inte nå just nu. När du tagit allt på den här sidan (54) ska du titta ner mot floden. Längst bort till höger borde du kunna se en plattform och ett ihåligt nät. Sväva in i genom detta nät och du når ett nytt område. Virvelvinden bredvid är din utgång, men först ska vi naturligtvis samla juveler. Spring uppför trappan och ta nyckeln i facket högst upp. Ta resten av juvelerna och extralivet i

området likväl (109).

Därefter ska du bege dig mot nyligen nämnda virvelvind och du kommer sväva till ett tak med några juveler (122). Se dig omkring och du borde kunna se ett tak nära ingången med fler juveler samt ett extraliv. Sväva dit och ta dem (129). Därefter ska du ner på marknivå igen och denna gång springa över bron över floden till nästa område. Besegra och inkassera här (209) och fortsätt sedan uppför trappan för fler fiender och juveler. Besegra alla innan rampen som leder ner till en drake (239). Därefter går du till draken (Sadiki) och bereder dig på en bosstrid.

Bossen Metalhead kommer suga energi ur sina pelare och sedan försöka skjuta dig med den. Dessutom kastar han fiender på dig vilkas juveler automatiskt kommer till dig. Det du ska göra är att stänga alla pelare medan de är gröna. Då kommer bossen fly vidare. Följ honom och klättra uppför trappan strax bakom stället han stod. Ovanför trappan hittar du juveler tillhörande fiender han ännu inte hunnit kasta mot dig (317).

Följ efter bossen in i nästa slemmiga rum och innan du ger dig på honom ska du uppför en trappa direkt till vänster. Då når du några juveler samt en låst kista bakom ett vattenfall (363). Därefter ska du attackera bossen som förra gången, men denna gång är det långt fler pelare som ska fällas. När du stängt dem alla kommer bossen vara besegrad och du får massor av juveler. Följ sedan gång och du når målet samt en virvelvind. Ta juvelerna kring målet och använd sedan virvelvind för att komma upp på en hylla med massor av juveler. Följ stigen för att nå terrassen ovanför där Metalhead stod. Här får du massor av juveler och glöm inte de skattkistor du finner dolda längst bort på plattformen. Nu ska du ha alla juveler (500).

#### BEAST MAKERS - WILD FLIGHT

Den fjärdre flygbanan hittar du i hålet i närheten av den andra draken. Denna flygbana kräver att du tar hand om olika saker samtidigt. Börja med att ge dig på den första båten. Sväng sedan skarpt åt höger för att hitta den andra båten och bege dig in i tunneln där den kom ifrån. Följ tunneln och fler möter dig tills du kommer ut i ett stort område med tre archers. Besegra båtar samtidigt som du flyger igenom dessa archers. När du förstört sex eller sju ska du fortsätta längst floden för att flyga igenom restrederande fem archers och förstöra dem sista båtarna, de möter dig.

När du flygit igenom den sista archern ska du förstöra skattkistan bredvid och sedan bege dig in i en tunnel får två till. Då når du ett annat stort område. Här flyger fyra flygplan runt i den högra tunneln och fyra i den vänstra. De flyger alla i två cirklar. Det finns två skattkistor i den vänstra tunneln och resten ligger utspridda. Flyg åt motsatt håll som planen och elda dem en för en. Gör samma sak med skattkistorna när du flyger förbi dem och du har snart grejat allt.

#### DREAM WEAVERS - HOME

För att nå denna värld ska du gå till ballongföraren i Beast Makers och dessutom ha befriat ett visst antal drakar. När du når världen kommer du upptäcka hur fienderna blir skjutna av kanon och således förvårdade. När det gäller stålfienterna kan du endast ha ihjäl dem när de är små. På första ön ska du naturligtvis samla alla skatter (17) och du kommer sedan stå inför ett vägskäl. Börja med att glidflyga till byggnaden åt vänster. Insamla skatterna här (27) och fortsätt sedan in i gången (39) för att nå en banport.

Från denna port ska du gå lite till höger för att hitta en liten avsats med två blå juveler (49). Dessa är hemskt lätta att missa. Ta sedan resten av juv-

elerna i området och rädda draken Mazi. Attackera den glada killen med klockan och en plattform med juveler kommer sänkas. Tänk på det (63). När du är klar ska du gå fram till den lägsta av de gröna skålarna och sedan låta dig flygas till den första ön igen. Denna gång far du mot ön till höger och du finner ännu en banport. Ta alla juveler på denna ö också (94) och fortsätt sedan mot det stora området här näst.

Du kommer se två stycken metallfiender som vaktar en trappa. Dessa kan du inte besegra just nu, så ignorera dem. Gå heller inte in i gången bredvid. Fortsätt längst framsidan av området och ta alla juveler du kommer åt. Fortsätt runt åt höger därefter för att nå ballongföraren och bossbanan (138). Gå sedan tillbaka till framsidan och du borde kunna se en ö en bit härifrån med tre fiender. Glidflyg dit och samla på dig (166). Hoppa sedan in i virveln och du kommer upp till kanonen som skjutit på alla fiender. Besegra nissen som styr den (191). Nu ska du knuffa på kanonen så att den riktar sig mot de två metallfiender som täcker trappan. Du kommer se dem. Avfyra kanonen (elda) på båda och de kommer bli dödliga.

Från kanonön borde du kunna se en enslig ö med en drake. Flyg hit och befria honom (Zikomo). Därefter ska du bort till fienderna du nyligen förvandla. Besegra dem och klättra uppför trappan (211). Trappan leder till en avsats som leder till ett område med två nissar med klockor. Ta skatterna och extralivet här. Klockfienderna aktiverar varsin plattform om du attackerar dem. Se vilken det är som aktiverar den bortre och hoppa upp på den innan den höjts helt. Då når du en fyrverkerilåda och ön med flygbanan. Ta alla skatter här omkring (267). Hoppa sedan ner till våningen nedanför och du kommer se både draken Lateef och en banport. Här finner du resten av juvelerna (300). Tänk också på de tre röda som ligger längst bort.

#### DREAM WEAVERS - DARK PASSAGE

Banan står nära ingången av Home. Denna bana är ganska linjär, men det är en sak du ska känna till. Det finns fiender med lyktor som tänder och släcker dem regelbundet. När lyktorna är släckta kommer fienderna bli farliga. Järnklumpar blir då omöjliga att besegra. Attackerar du lyktmännen kommer det vara tänt en längre stund. Okej, börja med att ta skattkistorna nära ingången, fortsätt sedan längst stigen fram till nästa virvel (21). Far uppför den och når draken Kasiya. Fortsätt på samma sätt och ta alla juveler längst vägen tills du når nästa drake, Azizi (107). Eftersom det inte händer någonting speciellt är det bara att spring uppför och du kommer snart hitta en oförstörbar armerad kista (148). Fortsätt tills du når målet och draken Bakari (204).

Gå inte i mål än, ty det finns så många juveler kvar. Från målet ska du titta mot den armerade kistan. Under den finns ett fack med juveler så dit ska du sväva omgående. Här finner du en virvel, men den leder dig bara tillbaka. Följ stigen och du kommer till några fiender och juveler (261). Kom ihåg fyrverkerilådan. Härifrån ska du sväva till andra berget över the dark passage. Följ stigen även på andra sidan tills du når ett stort område utomhus igen. Ta alla juveler och besegra alla fiender här (340).

Fortsätt in i nästa gång och du hittar snart draken Apari. Fortsätt uppför trapporna för att hitta sista draken, Obasi (396). Nå står du på en typ av balkong och härifrån ska du sväva över till andra berget längst till höger. Då kommer du in i ett rum med massor av juveler och fiender. Var inte vårdslös när du besegrar dem (458). Därefter ska du uppför virveln och du kommer hitta en fyrverkeripjäs (465). Sätt eld på den och den far rakt mot den armerade kistan du tidigare hittade. Sväva mot den och plocka upp restrerande juveler (500). Nu är du klar med även denna bana.

#### DREAM WEAVERS - LOFTY CASTLE

På baksidan av det största området finner du denna bana. På ön du startar finner du några skatter och fåglar. Använd virveln för att nå de övre delarna av själva ön. Du kommer träffa en gnorc med ballong här. Vänta tills han sjunker och du kan grilla ballongen för en juvel (35). Glid sedan vidare mot några andra flytande plattformar och du kommer hitta inburade féer. Dessa ska alltid släppas ut. Börja med den första fen och samla in alla skatter runt omkring. Följ stigen uppåt och du hittar mer skatter och dessutom den andra fen (73). Den sista fen kan du se inburad på en plattform längre bort. Sväva dit och det är gjort.

Alla tre féer kommer samlas på en platta och bilda virvel. Gå in i denna virvel och du kommer ledas till centrumområdet. Befria draken Mudada först och fortsätt sedan mot fienderna och skatterna (95). Hoppa INTE över till de tre röda juvelerna utan hoppa istället ned till gräsplätten nedanför. Här finner du massor av skatter, ett extraliv och dessutom tre féer (122). Du hittar också en låst kista du ännu inte kan öppna. Befria alla tre féer och de kommer bilda en virvel upp till stället du nyss var på.

Nu ska du mot de tre röda juvelerna och du kan därifrån se ett vägskäl. Du ska mot de fyra fåglar till vänster. Besegra dem och djävulen längst bort. Följ stigen åt vänster, förbi virveln och du hittar några skatter och ett extraliv (151). Gå tillbaka till nyss nämnda virvel och den tar dig till toppen av tornet. Härifrån kan du se en ballongfiende och en inburad fe. Du ska nu sväva mot dessa så att du kan grilla ballongfiende i luften. Fortsätt svävande för att hitta en ballongfiende till och två féer. Missar du någon måste du upp igen. Du finner dessutom fler skatter i det här tornet och dessa är förstas bara att hämta (184).

De tre befriade féerna kommer nu bilda en virvel åt dig. Gå in i den för att hitta draken Useni, en nyckel och lite mer juveler (194). När du tagit dessa ska du över till andra sidan och ut ur tornet således. Här hittar du en backe med pilar. Rusa nedför backen och hoppa på slutet. Du kommer se en rund plattform framför dig. Släpp inte kvadrat-knappen och sikta på den högra ingången av plattformen. Fortsätt högfartsrusandet runt plattformen och hoppa på slutet här också. Du kommer då landa på en plattform längre bort med en hel del juveler. Ta dem alla (235).

När det är gjort ska du hoppa ner till gräsplätten nedanför och du kommer förmodligen landa i närheten av den låsta kistan. Den kan du nu öppna för trevlig utdelning (260). Som du vet finns det en fe-virvel i närheten. Använd den och du är uppe på det vita bro-området igen. På ena sidan befriade en drake, som du vet. Gå till den andra sidan istället och du står inför ett vägskäl du tidigare stod inför. Den vänstra vägen leder till tornet du nyss var. Sväva därför mot den högra (blå ö med juveler).

Plocka upp juvelerna på ön och fortsätt sedan mot draken du säkert kan se. Han heter Baruti. Befria fen också och samla på dig juvelerna här (280). Du kommer också kunna se två stycken virvlar. Börja med den högra och du leds till den andra fen och lite juveler (288). Gå nu till den vänstra virveln för att nå en liten ö högt upp. Sväva därifrån till den sista fen (300). Befria henne också och de kommer alla tre bilda dig en fevirvel. Bege dig till den och du leds till ett ljusrött torn. Följ stigen härinne och besegra fiender. Du kommer ledas ut på andra sidan där två flätkistor står (332).

Från fläktarna ska du sväva mot det sista området. Samla på dig juveler från fåglarna runt dammen (359) och befria första fen. Använd sedan virveln för att komma upp till en plattform med ännu en fe. Sväva härifrån till den sista som befinner sig ovanför dammen. Därefter ska du in i fevirveln som leder dig till målet och de sista skatterna (400).



Från ingången av Home ska du flyga åt vänster och sedan följa gången till denna bana. På den här banan kommer du få lite problem med stora riddare. Dessa kan du endast besegra med extra stark ägg eller med uppladdad rusning. Du finner ett exempel på en sådan direkt vid starten. Från startpunkten ska du gå rakt fram tills du når ett rum med en fe. Hon ger dig stark eld, som dock är tidsbegränsad. Ge dig nu på alla riddare du finner i området. Åk INTE uppför virveln förrän du klarat allt här. Du måste också använd din superstarka eld för att komma igenom metalldörrar. Tänk på att elda riddaren precis vid startpunkten också.

När du väl tagit alla juveler här (109), då ska du tillbaka till fen för uppladdning och sedan bege dig till virveln. Du kommer då hitta fler riddare. Elda de fyra som står innan bron och plocka upp resten av juvelerna också (164). Passera bron och du kommer hitta tre till riddare, en armerad kista och dessutom en ståldörr. Eftersom elden förmodligen försvunnit ska du bara passera dem och springa över en smal bro till ett mycket litet slott. Ta juvelerna på båda sidor om slottet och gå sedan in i det för att bli kysst av fen. Spring snabbt tillbaka till dina tre riddare, armerade kista och ståldörr och grilla dem alla (187).

När du tagit alla juveler här ska du genom dörren du nyligen grillade för att hitta en liten magiker. Besegra honom och bege dig in i virveln bredvid. Du kommer då få gå in i det här stora tornet. Du kommer omedelbart hitta en backe så rusa nedför och igenom de två ståldörrar som blockerar din väg. Du kommer då in i ett rum med fem olika dörrar. Grilla den första dörren till vänster och du hittar en sådan där mysig fe. Besegra fienden som terroriserar henne och få din belöning. Ta bort de båda ståldörrarna till höger, men gå inte igenom någon av dem än. Spräng även de andra dörrarna. Grilla riddaren i andra rummet till vänster och kom ihåg skatterna förstas. Fortsätt in i rummet rakt fram för att befria draken Lutalo.

Gå sedan in igenom andra dörren till höger och du kommer hamna på en gräsplätt utomhus. Besegra fiender och inkassera juveler. Du kommer säkert se en armerad kista, så gå tillbaka till fen för att få kraften att elda sönder den (329). När du tagit allt här också ska du INTE till den första dörren till höger, utan nu ska vi göra lite annat. Spring nu tillbaka till toppen av backen där du fick så mycket fart. Spring med denna superfart tillbaka in bland de fem rummen, fortsätt igenom andra dörren till höger och när du når gräsplätten ska du svänga vänster så att du kommer tillbaka till området med alla riddare. Det är hemskt viktigt att du följer den vänstra väggen och att du har superfart. Du kommer då fara över en lite ramp kan man säga. Hoppa i slutet av rampen och du kommer flyga iväg till ett helt nytt område.

Använd virveln för att komma upp en nivå i det här område och du hittar draken Copano samt en armerad kista. Därefter ska du följa gången och du når ett rum med massor av riddare. Alla riddare ligger ner, men kommer inte fortsätt med det. Spring snabbt uppför trappan medan riddarna ligger ner. Hinner de vakna kommer de blockera dig så var snabb. Gå bara tillbaka ut igen om detta skulle hända. Längst upp i trappan finner du magikern som väcker liv i dem samt ett rejält skattrum med en annorlunda fe. När denna fe kysser dig kommer du för alltid ha den starka elden... nä, bara tills du lämnar banan eller förlorar ett liv. Ta skatterna i rummet och börja sedan grilla alla riddare utanför. Ta även alla skatter nere på golvet.

Spring nu tillbaka till den där armerade kistan bredvid Copano för ännu mer juveler (456). Gå tillbaka in i rummet med riddarna på trappan och du borde kunna hitta ett hål i golvet. Hoppa ner i det och du är tillbaka i rummet med

de fem dörrarna. Nu ska du igenom första dörren till höger och sedan är det bara att följa stigen till målet. Du kommer hamna på en borggård med massor av juveler och riddare. Nu är det ju bara att grilla dem för glatta livet (500).

#### DREAM WEAVERS - JACQUES

Uttalas som ordet Schack, men skjut fram tungan i början av ordet (utan att läspa). Du finner banan på största ön i närheten av ballongföraren. Vid själva startområdet finner du några stålkistor och fiender. Besegra dem först (11). Attackera klocknissan och en plattform far upp till nästa plan. Här uppe finner du också några fiender och två klocknissar (42). Ta inte den högra vägen, det gör vi senare. Strunta också i den högra klocknissan. Ge dig istället på den vänstra och hoppa upp på plattformen som höjs. Du kommer då till ett område med fler fiender och kistor (70). Ser du den cirkulära pelaren som står högt upp? Den står mitt området. Den högra klocknissan sänker denna pelare. Därför ska du tillbaka till honom och attackera, aktivera sedan den vänstra klocknissan också och ställ dig på pelaren som nu sänkts. Vänta tills den höjts igen och sväva då bort till draken du kan se längre bort (Unika).

Ta juvelerna här omkring (81) och du kommer se ett vägskäl. Börja med den vänstra vägen och hoppa in i virveln. Bränn ner alla tre fiender på pelarna medan du flyger och hämta sedan skatterna under pelarna likväl (110). Gå nu tillbaka till vägskälet och var redo på andra vägen. Först måste du attackera klocknissan så att en plattform kommer fram ur vägen. Hoppa på den mot virveln och fortsätt sedan mot en ön med skatter (129). Därifrån ska du sväva mot en ö allra längst bort med tre blå hoppkistor (144). Med hjälp av diverse virvlar ska du nu tillbaka till draken Unika.

Härifrån ska du sväva mot vänster, du kan inte komma rakt fram. Får du problem med detta är det förstås bara att välja Exit Level och sedan gå in i banan igen. Stället jag vill att du ska landa på har två sycken klocknissar som skuttar runt ett massivt runt block. Samla på dig skatter omkring och attackera sedan nissarna och två block höjs ur blocket. Hoppa upp på dessa och du når en ficka med en nyckel och två juveler (183). Aktivera klocknissarna igen och kliv upp på blocken igen. Denna gång ska du över stupet mot ett område du tidigare inte varit i. Besegra fienderna (214) tills du når en låst kista. Lås upp (259). Som du ser finns det en väg som leder nedför en trappa och en som leder tillbaka mot startpunkten, men en väg du tidigare inte gått på. Ta denna och samla på dig alla juveler du kan tills du når startområdet ungefär (318).

Gå sedan tillbaka till trappan och den tidigare låsta skattkistan. Spring nedför trappan, plocka upp juvelerna (325) och befria draken Revilo. Därefter kommer du få möta bossen Jacques. Undvik hans paket och följ efter honom. Grilla honom när han står still. Då blir han snart besegrad - det kan du lite på (425). Därefter är det bara att följa en virvel upp till målet och de sista juvelerna (500).

#### DREAM WEAVERS - ICY FLIGHT

Denna flygbana finner du på den svävande ön ovanför det största området. Spring uppför trappan som blockeras av två järnklumpar. Skjut dem med kanon om de är stora. I början ska du grilla fyrer och skattkistor om vartannat. Ta dem i den ordning de kommer och du lär träffa alla. När du når ett spår längst bort ska du in i den vänstra tunnel. Grilla tåg du ser på vägen och du kommer ut till ett område med tre koptrar. Skjut ner alla dessa och fortsätt sedan in i tunneln på jakt efter tåg. Strax når du ett stort område med restrerande fem koptrar. Grilla dessa och vänta in restrerande tåg. Således blir du färdig.

För att du komma till Gnasy's värld måste du till ballongföraren i Dream Weavers och dessutom ha samlat ett stort antal juveler. På denna bana kan du inte ta alla juveler på en gång, men det är ändå extremt litet. Leta upp alla juveler du kan och du kommer hitta sjuttiofem samt draken Delbin (75). Ja, du har tidigare räddat honom. När du klarat första banan kommer du få femtio till juveler och tillgång till den andra banan (125). När du klarat andra banan får du resten av juvelerna och tillgång till den tredje (200). När du klarat den tredje banan kommer den sista draken Magnus dyka upp på samma ställe som Delbin. Har du tagit precis allting i spelet: drakar, juveler och drakägg; då kommer den fjärde banan öppna sig. Titta i Inventory (tryck på Select-knappen) för att se om du missat något någonstans.

#### GNASTY'S WORLD - GNORC COVE

Denna bana är minst sagt dryg att besegra så jag ber om ursäkt på förhand. Den är förvisso inte särskilt svår dock. Först ska vi gå igenom några grunder. Du kan stänga metalltunnor på andra fiender eller armerade kistor, men inte TNT-tunnor. Dessa kan du däremot grilla så spränger de närvarande föremål och fiender. Bjässar utan metallrustning kan du alltid grilla, de med metallrustning måste däremot bli stängade av metalltunnor eller grillade av TNT-tunnor. Enkelt.

Du kommer först till din första hamnplattform och här finns det en hel fiender som kastar tunnor. Besegra alla här och var noga med att spränga den armerade skattkistan med en TNT-tunna (40). Fortsätt sedan mot landområdet dit bron leder och du kommer hitta ännu fler juveler (58). Detta landområde kommer leda dig vidare mot en ny hamnplattform som är lite större. Besegra fienderna på marknivå först och spring sedan uppför rampen där tunnor rullas, för att grilla killen högst upp. Befria draken Lateef, var noga med ställådnorna bredvid och glöm inte att stänga en metalltunna på den armerad kista (97).

Spring sedan över bron in i ett skepp. Direkt till vänster har du ett extraliv här inne. Gå igenom skeppet och var noga med de två skattkistor du finner vid utgången (120). Fortsätt på landområdet och du hittar en armerad kista på slutet. Vänta med denna just nu och fortsätt till nästa hamnplattform. Här är det bara att följa stigen tills du når toppen där en ståltunna står. Stänga bara tunnan mot den armerade kista du nyligen stod vid (191). Fortsätt sedan in i nästa skepp.

Skeppet är bara att ta sig igenom (213) och du finner några fiender på en bro därefter. Stänga den första tunnan och alla stryker med. Fortsätt att följa stigen för att hitta draken Tomas. Spring längst bryggan för att hitta ännu fler fiender (261). Fortsätt sedan mot det stora området därefter. Spring nedför trappan här och du hittar en metalltunna, två bjässar och en armerad kista. Stänga tunnan på alla tre för ännu fler juveler (299). Därefter har du tre vägar att välja bland. Börja med den mittersta där du finner juveler och en nyckel (312). Ta sedan den vänstra vägen där du får besegra bjässar och dessutom använda nyckeln (352). Sedan har du bara den högra vägen kvar och den leder till målet (400). Stänga metalltunnor på fiender här också förstås.

#### GNASTY'S WORLD - TWILIGHT HARBOUR

På denna bana kommer du möta en hel del galna militärer och dessa skjuter förstas gärna på dig. För att undvika skotten ska du hoppa över dem när du inte står alltför nära. Då sätter vi igång. Besegra alla fiender och ta alla skatter i första rummet. Flyg inte uppför virveln förrän du gjort det (31). Kom ihåg det lilla delrummet till höger. Därefter förstås uppför virveln och då klättra ut på en liten plattform till vänster för ytterligare nio juveler (40). Nedras lätt att missa. Fortsätt sedan bara att följa stigen tills du når den första draken Cosmos (75). Du kommer passera en armerad kista, men bry dig

inte om det just nu.

Fortsätt in i nästa byggnad, där det är lätt att missa juveler. Leta i alla fack inklusive stället där det står en militär med handgranater (133). Fortsätt sedan över hängbron för att hitta en drake och en backe. Befria Cleetus först, den näst sista draken i spelet. Därefter springer du uppför backen och plockar på dig juvelerna vid toppen (143). Springer du nedför backen når du superfart och kan således krossa den där armerade kistan du tidigare sprang förbi. Spring nu till den, via hängbron och du får mer skatter (164).

Spring tillbaka till hängbron igen och blås nu eld på någon av veven. Då höjs bron och bildar därmed ramper. Spring tillbaka uppför backen och rusa mot hängbron i superfart. Då kommer du hamna i ett fack ganska högt upp. Plocka på dig alla juveler (218), men hoppa inte ner än. Gå bort till bortersta föns-tret och du borde kunna se tre gula juveler på en ö längre bort. Du kan också hitta ett extraliv om du roterar kameran lite grann. Flyg bort mot juvelerna (248) och hoppa sedan ned på marken igen. Nu ska du tillbaka till den senaste draken du räddade och därifrån bara följa stigen, samla juveler och besegra fiender tills du når målet (400). Allt är mycket linjärt, men var extra noga med de dolda facken i rummen, ty där döljer sig ofta juveler.

#### GNASTY'S WORLD - GNASTY GNORC

Nu är det alltså dags, uppgörelsen med Gnasty. Du har en puls i 130, visst? Inte det? ^\_^ Du kommer redan i första rummet träffa Gnasty, men ännu icke nå honom. Hämta alla juveler här inne (82) och spring sedan efter banditen med nyckeln in i tunneln. Plocka upp alla juveler i själva tunneln (124) och se sedan till att spring ifatt tjuven. Därefter ska du tillbaka till Gnasty och låsa upp dörren mittemot honom. Då når du en till gång med bandit. Plocka upp alla juveler (179) och boxa tjuven. Nyckeln du får ska du använda på dörren vid Gnasty och bossen kommer att fly.

Följ efter honom för att samla en herrans massa juveler (375). För att kunna träffa honom ska du, när du samlat juvelerna, rusa efter honom så fort du kan och grilla honom när han stannat. Är du tillräckligt nära honom i språngmarschen, då är det svårt att misslyckas. Efter första träffen kommer Gnasty ge dig tjugofem juveler (400) och fortsätt in i en annan gång. Här gäller det bara för dig att vara så snabb som möjligt. Använd kvadrat-knappen så ofta du kan och det borde inte vara så svårt. Grilla Gnasty Gnorc på slutet och du har klarat spelet. Efter sluttexten kommer du tillbaka till Gnorc Gnexus så stäng inte av.

#### GNASTY'S WORLD - GNASTY'S LOOT

Denna bana kan du inte nå förrän du hittat alla drakar, juveler och ägg i spelet, alltså 100%. Tryck på Select-knappen och se vad du har missat. Tro det eller ej, men denna skattkammare är faktiskt en flyg bana. Tryck på X-knappen medan du hoppar och du får flyga fritt. Nja, inte helt fritt. Du kan endast flyga så högt upp som du varit, så för varje trappa du klättrat uppför kan du komma högre upp. Börja med att flyga till gräsplätten längst åt höger och spring uppför den lilla trappan här. Börja nu samla skatter och fortsätt tills du hittar en lila bandit med nyckel längre bort. Ta hans nyckel och var säker på att du tagit alla skatter runt omkring (350).

Följ nu väggen tills du finner en dörr med nyckelhål. Gå in hit och du kommer upp ännu en nivå och finner en nyckeldörr precis bredvid. Nu när du nått en högra nivå kan du bege dig till en gräsplätt på andra sidan banan med en till nyckelbärande bandit. Ta alla skatter kring honom och stjäla hans nyckel (565). Försök skära av hans vägar och grilla honom. Bege dig sedan mot nyckeldörren du nyss var vid och öppna. När du gör det kommer en bandit ut med ett flyg-

plan. Strunta i honom just nu och följ istället gången för att få mer juveler (610). Bege dig nu mot taket som ser ut som en u-båt och avfyra fyrverkeripjäsen här. Den kommer spränga en armerad kista på ett av mittentaken. Flyg hit, ta juvelerna (670) och avfyra pjäsen bredvid. Du kommer se att den spränger den armerade kistan vid en nyckeldörr (745).

Nu ska du jaga den flygande banditen för att få en nyckel. Se bara till att följa efter den men "skär" av kurvorna hela tiden, ta innerkurvor och du kommer fortare ikapp den. Oavsett hur du grillar den får du automatiskt nyckeln. Använd nyckeln på nyckeldörren bredvid. Du kommer då ledas mot en ny låst dörr så lägg den på minnet. Fortsätt till vänster från den för att få fler juveler och få syn på ännu en bandit i flygplan (795). Det enda du ska göra just nu är att följa efter detta flygplan och grilla det när du kommer nära. Det kan ta flera varv, men ser du till att hela tiden flyga så långt "innåt" som möjligt och förstås utan att göra massa onödiga dykningar kommer du klara det snart.

Med din nya nyckel ska du upp till den låsta dörren du nyligen såg. Det enda du får här är en gul juvel (805), men detta gör också att du kan flyga högre. Flyg ut till det stora området igen och bege dig mot slottstaket. Avfyra pjäsen och den träffar kistan på mittentaket, avfyra pjäsen och den träffar kistan på taket längst bort. Plocka upp juvelerna från båda kistor (950). Som du ser kan du nu komma upp till målvirveln. Landa på avsatsen här och fortsätt in i gången. Då når du ett rum med massor av fyrverkerilådor. Tänd eld på en och alla kommer sprängas. Detta gör att du får hela två tusen juveler (2000). Återvänd till målvirveln och se eftertexterna ännu en gång.

- GRATIS! DU HAR KLARAT SPELET FULLSTÄNDIGT -

=====

### 3. Om dokumentet

=====

Detta är sista avdelningen av guiden och här finner du sådant som är strikt associerat med min guide eller med mig.

#### VERSIONSHISTORIA

Version 1.1 - 8/11 2005

La in nya hemsidadressen.

Version 1.0 - 21/11 2004

Initiella versionen. Även om guiden är färdig kommer jag förmodligen erhålla korrigeringar och således uppdatera.

#### KÄLLOR OCH TACK

CJayC/GameFAQs

Fantastisk websida som drivs av en otrolig visionär. Han har antaget allt jag skrivit.

Min bror

För lånet av hans knappt fungerande dator.

#### OM FÖRFATTAREN

Jag är en nittonårig ung man som för tillfället bor i Mora här i Sverige. Jag bor i en liten lägenhet i stans sämsta område med min lillebror, en liten katt och ständiga ekonomiska problem. ^\_^ I våras (2004) tog jag studenten från gymnasiet och nu är jag faktiskt tidningsbud på mornarna. Kvällarna i mitt fall. Detta hade jag tänkt fortsätta med till HT -05 och sedan bär det av mot

juridikstuider i Stockholm. Det var allt just nu.

#### KONTAKTA MIG

Har du någonting på hjärtat är det bara att skicka ett e-mail. Korrigeringar, beröm, konstruktiv kritik. Vad du vill, men jag tar inte emot några alternativa strategier. Likaså kommer jag inte svara på frågor om spelet som redan finns besvarade i denna guide, såvida inte mina svar är överdrivet luddiga. Du får lägga till mig till din MSN Messenger-lista om du vill. Adressen finner du nedan. Jag använder tyvärr inte programmet just nu på grund av föga fungerande dator. Av samma anledning kan det för tillfället ta lång tid innan du får svar på ditt e-mail.

Vill du ha min uppmärksamhet eller till och med ett svar då du kontaktar mig, ber jag dig vänligen att använda någorlunda korrekt svenska, engelska eller spanska. Annars blir ditt e-mail ignorerat och genast raderat. Jag kanske låter som en pretentiös förlorare, men detta beror endast på kvantiteten av denna typ av e-mails som jag tidigare erhållit.

cwall\_85(at)hotmail.com

#### JURIDISK INFORMATION

Detta dokument är skyddat genom den internationella upphovsrättslagen. Du får ladda ner detta dokument för privat bruk, skriva ut det och/eller ladda upp det på din hemsida. Dokumentet får dock inte delas upp, ändras och inga delar får tas bort. Det får inte publiceras i någon tidning och får inte säljas för vinst. Du får inte konvertera detta dokument till HTML, ej heller något annat format. Det får endast visas i ASCII text (.txt). All ära skall ges åt mig, sålunda får du inte byta ut mitt namn. Följer du dessa krav, får du publicera detta dokument på din hemsida och du behöver inte skicka mig e-mail om det. Jag kommer dock inte att skicka uppdateringar till några andra sidor än dem nedanför. Vill du ha den senaste versionen, besök dessa sidor.

<http://home.swipnet.se/cpg>

<http://www.gamefaqs.com>

Copyright © 2004-2005 Christian Wall

#### SLUTORD

Det här var troligen den tråkigaste guide jag någonsin skrivit. Den var tråkig att skriva och troligen är den hemskt tråkig att läsa. Den blev inte heller särskilt bra. När jag var tretton-fjorton år så älskade jag det här spelet. Jag sålde det tyvärr för några år sedan och köpte tillbaka det för liten penning för ett litet tag sedan. Jag spelade igenom det igen, men förstod då inte riktigt vad jag uppskattade så mycket. Spelet var ju faktiskt läskigt varierande och många gånger rätt stelt och fantasilöst. Dessutom har vi förmodligen världens mest tråkiga och monotona plattformsmusik.

Så vad lockade mig så mycket? Jag tror inte att det var själva spelet lika mycket som känslorna jag fick av det. Så är det ju med hemskt mycket. En film kan vara jättedålig, men någonting väcker ens känslor och så är man fast. Jag är intresserad av bilkörning idag och även om jag älskar att köra är det själva känslan av frihet och betydelsefullhet som kanske är det viktigaste. Nu bara svamlar jag... Anledningen till att Spyro the Dragon lockade mitt juvenila hjärta så mycket berodde förmodligen på de fantasifulle, sagolika miljöerna, den svävande, fria kontrollen och kanske den fantasy-influerade drakfascinationen jag länge känt. Det blev en typ av verklighetsflykt då jag tog mig till mina färgsprakande drakvärldar.

Eller också var det all deg man samlade, så mycket att de stod härliga till, så mycket att jag skulle kunna köpa mig en Nissan 350Z, en Prosche Boxster S eller varför inte slå på stort med en Lamborghini Murciélagó. Fast då var jag ju inte bilintresserad i och för sig. De andra barnen experimenterade med alkohol, tobak och andra droger medan jag spelade Spyro. Låter det sorgligt? Nä, jag tror inte det.

Alla varumärken och liknande inom detta dokument  
är upphovsrättsskyddade av dess respektive ägare.  
Copyright © 2004-2005 Christian Wall

- Slut på dokumentet -

This document is copyright CWall and hosted by VGM with permission.