



LA CLÉ

Dans la dimension du miroir

- Toutes les Molamibes se déplacent à la même vitesse.
- Toutes les Molamibes se déplacent dans la même direction.
- Toutes les Molamibes suivent un trajet prédéterminé.

La clé du succès sur cette image-écran est d'apprendre où se trouvent les points de saut et de les utiliser à votre avantage. Il vous est conseillé de vous exercer au niveau de difficulté 1, où il n'y a pas de lézards contre lesquels lutter dans les deux premières images-écrans.

Lorsqu'une Molamibe talonne de près une autre Molamibe, utilisez le levier de commande pour inverser le sens de déplacement juste avant ou après un saut, pour essayer de combiner deux Molamibes en une seule.

Un lézard ne peut mordre une Molamibe que dans les escaliers. Les rampes et les surfaces planes sont des lieux sûrs. Lorsqu'un lézard roule vers une Molamibe, un changement rapide de direction ou un saut bien calculé peut vous sauver.

Les seaux d'eau ne restent pas longtemps à l'écran! Si les Molamibes sont trop éloignées d'un seau pour pouvoir l'atteindre par le chemin normal, un ou deux sauts rapides peuvent vous placer dans une position qui vous permet de renverser le seau avant qu'il ne disparaisse.

Dans le labyrinthe cubique

La clé du succès sur cette image-écran consiste à apprendre comment garder les Molamibes séparées!

Les points de séparation se trouvent au coin des cubes. Pressez le bouton latéral gauche lorsque la Molamibe s'approche d'un coin inférieur pour faire monter l'une des Molamibes séparées. Pressez le bouton latéral droit lorsque la Molamibe s'approche d'un coin supérieur pour faire descendre l'une des Molamibes séparées.

Lorsque vous pressez le bouton latéral gauche à un point de séparation, l'une des Molamibes séparées monte, alors que les autres poursuivent leur chemin prédéterminé.

Lorsque vous pressez le bouton latéral droit à un point de division, l'une des Molamibes séparées descend, alors que les autres poursuivent leur chemin prédéterminé.

Un lézard ne peut mordre une Molamibe que lorsqu'ils se rencontrent dans le coin d'un cube. Étant donné que les Molamibes ne peuvent sauter sur cette image-écran, utilisez le levier de commande pour garder les Molamibes éloignées des coins lorsqu'elles s'approchent d'un lézard.

Même s'il n'y a pas de seaux d'eau à la disposition des Molamibes dans le labyrinthe cubique, un lézard peut spontanément se changer en poisson, durant un court moment. Puis, il se métamorphose en oiseau!

ALD AI

ALD AI

In the Mirror Dimension...

- All Gleebs travel at the same speed.
- All Gleebs travel in the same direction.
- All Gleebs travel on a predetermined path.

The key to success on this screen is to learn where the jump points are, then use them to your advantage. It's a good idea to practice at Skill Level 1, where there are no lizards to contend with during the first two screens.

When one Gleeb is hot on the heels of another, use the Control Stick to reverse direction just before or after a jump, to try to combine two Gleebs into one.

A lizard can only bite a Gleeb on stairways. Ramps and smooth surfaces are safe places. When a lizard is rolling toward a Gleeb, a quick change of direction or a well-timed jump can save the day.

Those beakers of water don't stay on the screen for long! If it's too far away from the Gleebs to reach by travelling the conventional path, one or two quick jumps can put you in position to tip over the beaker before it disappears.

In the Cubic Maze...

The key to success on this screen is to learn how to keep the Gleebs separated!

The separation points are at the corners of the cubes. Press the Left Side Button when the Gleeb is approaching a lower corner to make one of the separated Gleebs go up. Press the Right Side Button when the Gleeb is approaching an upper corner to make one of the separated Gleebs go down.

Pressing the Left Side Button at a separation point makes one of the separated Gleebs go up, while the other continues on the predetermined path.

Pressing the Right Side Button at a separation point makes one of the separated Gleebs go down, while the other continues on the predetermined path.

A lizard can only bite a Gleeb when they meet at a corner of the cube. Since the Gleebs can't jump on this screen, use the Control Stick to stay away from corners when approaching a lizard.

Although there are no beakers of water at the Gleebs disposal in the Cubic maze, a lizard may spontaneously turn into a fish — for a short time. Then it metamorphoses into a bird!



THE KEY