

KOMPLETTLÖSUNGEN ZU DEN BESTEN SPIELN!



Nintendo 64
GAME BOY COLOR

A-Z

NINTENDO
LÖSUNGEN

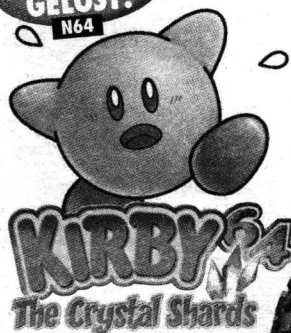
big N

Für alle

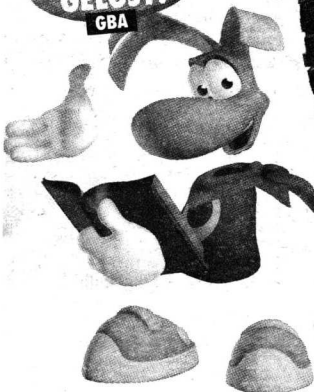
tendo-Besitzer

Nummer 4

KOMPLETT
GELOST!
N64



KOMPLETT
GELOST!
GBA



KOMPLETT
GELOST!
N64



TIPPS &
KARTE!
GBA



ALLE
STRECKEN!
GBA



Rayman
Advance

Castlevania

F-Zero
Maximum Velocity

GBA-START: DIE ERSTEN SPIELE GELOST!

A-Z der Cheats

Die besten Cheats und Komplettlösungen
zu den heißesten Spielen!



BriStein bv
Kottendijk 72
7522 BT Enschede
Niederlande

Redaktionsanschrift:

BriStein Verlag GmbH
Redaktion big.N
Oststraße 29
44866 Bochum
Tel.: (0031) 53 - 43 08 564
Fax: (0031) 53 - 43 09 157

Die in diesem Lösungsheft abgedruckten Cheats, Lösungen, Spielhilfen und Codes wurden mit größtmöglicher Sorgfalt ausgewählt und in die richtige Form gebracht. Wir übernehmen jedoch keine Garantie für unerwartet auftretende Probleme oder Fehlfunktionen mit den Spielen. Falls nicht anders angegeben, beziehen sich Codes und Cheats auf die jeweiligen PAL-Versionen, Inkompatibilitäten mit einzelnen Versionsreihen können jedoch nicht ausgeschlossen werden.

Dieses Magazin ist urheberrechtlich geschützt, ebenso die mit ©, ® und TM geschützten Spiele oder Charaktere der jeweiligen Hersteller oder Lizenzhalter der Produkte. Nachdruck, auch auszugsweise, bedarf der schriftlichen Genehmigung des Herausgebers.

© BriStein bv

Redaktion: Martin Wilmer

Layout: Arjan Bos

Druck: drukkerij moderna bv, Paal-Beringen, Belgien

Verlag: BriStein bv, Enschede, Niederlande

Danke an: Martin Mirbach, Florian Seidel, Ulrike Eimer, Ben Kegel, Riccardo Cafagna, Björn Seum, Inci Wagner, Stefan Schröder, Michel Kieselstein, Lourens Huizinga, Henk Tukker, Elisabeth Goossen und an alle unsere Leser.

Beilage der big.N, Ausgabe 04/2001

Cover: Excitebike 64

© Nintendo 2001. All rights reserved.

EXCITEBIKE

Die Strecken

Bronze Round **Kyoto, Japan (3 Runden)**

Diese Strecke besteht grundsätzlich aus einem Viereck. Die Überholmöglichkeiten sind ziemlich rar, da sich auf der Strecke sehr viele Gegner mit ihren Maschinen befinden. Besonders in der ersten Kurve solltest du darauf achten, in dem Gedränge nicht die Kontrolle über deine Maschine zu verlieren und zu stürzen.

Mountain Quarry (2 Runden)

Der erste Kurs unter freiem Himmel. Hier gibt es viele 135-Grad-Kurven und jede Menge Sprünge. Dabei sind die "Woops", die kleinen Sprünge, am schwierigsten zu bewältigen, denn es ist wirklich nicht leicht zu landen, ohne dabei an Geschwindigkeit zu verlieren. Die Kurven dagegen sind einfacher Natur und leicht zu durchfahren.

Houston, Texas (3 Runden)

Eine relativ leichte Strecke, die über einige weitläufige 180-Grad-Kurven verfügt. Dabei ist nur bei der letzten dieser Kurven etwas mehr fahrerisches Können gefragt. Wenn du diese Kurve nimmst, benutze die R-Taste zusammen mit der B-Taste, um deine Maschine sicher zu manövrieren.

Lefty's Mill (2 Runden)

Diese Strecke bietet fast jeden nur denkbaren Untergrund wie unbefestigte Abschnitte, Asphalt oder Holzplanken. Überraschenderweise gibt es auf der Strecke kaum Kurven, dafür sind die Sprünge aber enorm schwer und auch einige Streckenabschnitte haben es in sich. Besonders die Stelle mit den Holzplanken musst du perfekt fahren, um keine wertvolle Zeit zu verlieren. Halte deine Geschwindigkeit bei 50 mph, um diesen Abschnitt ohne Probleme hinter dir zu lassen.

Orlando, Florida (3 Runden)

Auf dieser Strecke gibt es einen Hufeisenabschnitt, der mit einer Linkskurve beginnt und dann nach links einen Hügel hinaufführt. Danach hältst du dich rechts und fährst links wieder nach unten. Dieser Streckenabschnitt und einige Kurven, die nicht einzusehen sind, machen die Strecke zu einem Erlebnis.

Silver Round **Nashville, Tennessee (3 Runden)**

Die Strecke erinnert an die Strecke in Orlando, nur mit zusätzlichen Sprüngen. Besonders der Start erfordert deine volle Konzentration, damit du nicht in der Seitenbefestigung landest.

Canyon Chasm (2 Runden)

Der Untergrund dieser Strecke ist Sand und daher wirklich nicht leicht zu befahren. An der Stelle, an der sich die zwei Abzweigungen befinden, solltest du dich für die rechte entscheiden, da sie um einiges leichter zu befahren ist. Nachdem du dann den Tunnel erreicht hast, fahre mindestens 70 mph im geraden Teil und bleibe dabei in der Mitte der Strecke. Den Canyon lässt du hinter dir, wenn du auf 65-70 mph beschleunigst, den Kontrollstick nach hinten drückst und dann einfach drüberspringst.

Long Island, New York (3 Runden)

Bei dieser Strecke stellt besonders der Start eine große Herausforderung dar, denn hier verfügst du noch nicht über genügend Geschwindigkeit, um die Anzahl kleinerer Sprünge zu meistern, ohne dabei merklich langsamer zu werden. Finde einen Weg, deine Geschwindigkeit beizubehalten, dann ist der Rest der Strecke ein Kinderspiel.

Congo Course (2 Runden)

Eine sehr interessante Strecke, die viel zu bieten hat. Gegen Ende des Kurses, wenn du den Dschungelabschnitt erreicht hast, solltest du deine Konzentration erhöhen, denn hier kann es für dich schnell zu Problemen kommen. Nimm die letzte Kurve möglichst auf der rechten Seite und verringere etwas deine Geschwindigkeit, um nicht über den Absatz hinausgeschleudert zu werden. Gerade dort solltest du deine Vorteile nutzen und einige deiner Gegner überholen.

Las Vegas, Nevada (3 Runden)

Diese Strecke verzeiht dir keinerlei Fehler und erfordert all dein Können, wenn du hier siegreich sein willst. Achte darauf, die Sprünge korrekt anzufahren, und nimm dich vor den Reifenunterführungen in Acht, die dich leicht außer Gefecht setzen können.

Gold Round

Phoenix, Arizona (3 Runden)

Wenn du auf dieser Strecke die Sprünge richtig nimmst, sind deine Chancen auf einen Sieg recht groß, zumal es keine größeren Herausforderungen gibt. Nur der Sprung über eine Wasserfläche muss gekonnt durchgeführt werden, schalte dabei deinen Turbo Boost ein.

Rainforest Run (2 Runden)

Der Start ist eigentlich sehr unproblematisch, betätige einfach deinen Turbo und bleibe in der Mitte der Strecke. Halte dich zunächst rechts und überquere die Wasserfläche. Benutze erst in der zweiten Runde die Brücke. Achte darauf, dass du während der gesamten Rennzeit deine Konzentration beibehältst, was bei der Streckenlänge einiges von dir abverlangt.

Madrid, Spanien (3 Runden)

Auf dieser Strecke kannst du etwas Zeit einsparen, wenn du dich an der ersten Abzweigung rechts hältst, was nicht ganz so einfach ist, da sich diese Abzweigung direkt hinter einer scharfen 90-Grad-Kurve befindet.

The Gravel Pit (2 Runden)

Auf der Karte erscheint diese Strecke recht harmlos, aber in Wahrheit hat sie es in sich. Beim Befahren des gewundenen Canyonabschnittes fällt es einem schwer, sich auf der Strecke zu halten, sei dir darüber stets im Klaren! Außerdem solltest du besonders bei den Sprüngen dein gesamtes Können einsetzen und sie nicht vermässeln, denn sie dienen als wirklich nützliche Abkürzungen.

Detroit, Michigan (3 Runden)

Diese Strecke erfordert dein ganzes fahrerisches Können. Sobald du den roten Bereich befährst, solltest du dir ins Gedächtnis rufen, dass nun ein Streckenabschnitt folgt, der erst sehr eng wird und sich dann wieder für eine 180-Grad-Kurve öffnet.

Platinum Round

Goldmine Rush (2 Runden)

Diese Strecke wirkt überhaupt nicht anspruchsvoll, doch lasse dich nicht täuschen. Umfahre den Baumstamm, der sich in der Geisterstadt auf der Strecke befindet, und versuche, dabei nicht zu viel Zeit zu verlieren. Es gibt hier Passagen, an denen es keine Seitenmarkierung gibt, was bedeutet, dass du hier leicht von der Strecke abkommen kannst. Außerdem sind die Sprünge über tiefe Abgründe eine wahre Herausforderung.

Los Angeles, Kalifornien (3 Runden)

Auf dieser Strecke findest du alles, was dein Herz begehrt. Sei clever und übernehme schon in der ersten Kurve die Führung, dann kann dein Sieg kaum noch verhindert werden. Befahre die Strecke erst einmal, bevor du dich der Herausforderung eines richtigen Rennens stellst.

Construction Yard (2 Runden)

Hier fällt besonders die erste Kurve ins Gewicht, denn du musst dich rechts halten, ohne dabei von der Strecke abzukommen. Dabei verlierst du enorm an Geschwindigkeit. An manchen Stellen hast du die Möglichkeit, verschiedene Abzweigungen zu nehmen, von denen dich eine in einen Tunnel führt, in dem sich viel Wasser befindet. Wasser hat die Angewohnheit, dich aufzuhalten, benutze daher möglichst alle Sprungchancen, um so mit dem Wasser erst gar nicht in Berührung zu kommen.

Seattle, Washington (3 Runden)

Diese Strecke ist wirklich lang und erfordert einiges von dir. Nach der ersten Kurve musst du einen großen Sprung meistern, bei dem du eventuell noch in der Luft deine Position korrigieren musst, um sicher zu landen. Auf der Strecke gibt es außerdem weitere Kurven und Sprünge und der letzte Teilabschnitt führt dich am Parkplatz vorbei.

Blizzard Blitz (2 Runden)

Eine sehr interessante Strecke, die durch eine eisige und stellenweise verschneite Landschaft führt. Der Untergrund ist natürlich sehr rutschig und die Sprünge, die du machen musst, sind wirklich nicht einfach. Betätige deinen Turbo, wenn du den Brückenabschnitt verlässt, um das vereiste Hindernis zu überqueren. Du

wirst in den schneebedeckten Streckenbereichen unweigerlich an Geschwindigkeit verlieren, doch lasse dich nicht aus der Ruhe bringen.

Die Spezial-Strecken

Desert (Lösche 10 Lagerfeuer)

Dieser Kurs ist wirklich genial. Er ist eigentlich unendlich lang und die Streckenführung ist dem Zufall überlassen, so dass du jedes Mal, wenn du die Strecke wählst, das Gefühl hast, eine andere Strecke vor dir zu haben. Deine Aufgabe ist es, zehn Lagerfeuer zu löschen, indem du hindurchfährst. Sobald du über eines der Lagerfeuer gefahren bist, zeigt dir ein gelber Pfeil die Richtung zum nächsten Lagerfeuer an.

Stunt Course (Erziele so viele Punkte wie möglich)

Du hast zwei Minuten Zeit, um einige deiner besten Stunts durchzuführen, indem du über Sprungschancen oder ähnliche Gelegenheiten springst. Die erreichten Punkte schwanken zwischen 500 und 3000. Fährst du einen Stunt zu oft durch, wird sich deine Punktzahl automatisch verringern, daher solltest du unbedingt tief in deine Trickkiste greifen und deine Sprünge variieren. Wenn du hoch genug springst, kannst du es außerdem schaffen, mehrere Stunts hintereinander zu machen, um so eine Mega-Punktzahl zu bekommen.

Original Excitebike (Beende die Strecken in der schnellstmöglichen Zeit)

Diesen Event schaltest du frei, wenn du das Tutorial beendest. Du wirst auf eine Zeitreise zurück ins Jahr 1985 geschickt, als das NES noch groß geschrieben wurde. Du befindest dich im Originalspiel Excitebike und musst dein ganzes fahrerisches Können aufbringen, um auch hier siegreich zu sein. Schau dir alles genau an, dann erklärt es sich von selbst.

Soccer (Besiege das andere Team)

Du schaltest diesen Multiplayer-Bereich frei, wenn du das Spiel im Novice-Modus durchgespielt hast. Nun hast du die Möglichkeit, zusammen mit vier weiteren Spielern auf einem riesigen Fußballfeld zu spielen. Die Mannschaft, die in den 6 Minuten Spielzeit die meisten Tore schießt, hat natürlich gewonnen.

Hill Climb (Fahre den Hügel so schnell wie möglich nach oben)

Dieser Kurs wird freigeschaltet, wenn du die Strecken im Intermediate-Modus befahren hast. Dein Ziel ist es, so schnell wie möglich den Hügel hinaufzufahren. Die Strecke gliedert sich in drei Abschnitte. Solltest du die Kontrolle über deine Maschine verlieren, musst du den jeweiligen Abschnitt von vorne beginnen. Du hast zu Beginn 2 Minuten Zeit, wobei du jeweils eine Minute zusätzlich erhältst, wenn du einen neuen Abschnitt erreichst.

Excite 3-D

Du musst die Challenge Round im Pro-Modus durchlaufen, um diesen Kurs freizuschalten. Genieße diese wirklich tolle Strecke, achte dabei nur darauf, nicht mit den Öllachen in Berührung zu kommen. Wheelies sind genau das richtige Mittel, um deinen Siegeszug mit einem letzten Erfolgserlebnis zu krönen.

Kirby 64

Pop Star Level 1 (3 Kristallscherben) Kristallscherbe Nr. 1

Nachdem du über eine weiß gemusterte Kiste gegangen bist, befindet sich die Kristallscherbe über deinem Kopf. Du kannst die Scherbe leicht erreichen, indem du dich darunter stellst und dann nach oben springst.

Mini-Boss

Der erste Mini-Boss-Gegner ist recht einfach zu besiegen. Sobald die kleine Bombe von der Decke fällt, inhalierst du sie und spuckst/schießt sie dann auf den Gegner. Diesen Vorgang wiederholst du, bis der Gegner besiegt ist. Natürlich kannst du jederzeit deine Spezialfähigkeiten einsetzen, falls du schon über sie verfügst, um den Kampf schneller zu deinen Gunsten zu beenden.

Kristallscherbe Nr. 2

Um an die zweite Scherbe zu gelangen, musst du es mit einem Gegner aufnehmen, der mit Bomben auf dich zielt. Inhaliere den gesamten Gegner und kopiere seine speziellen Fähigkeiten. Nachdem du dann das Wasser erreicht hast, wirfst du eine Bombe in Richtung des schwarzen Gegenstandes, der aus dem Wasser herauschaut, denn die Kristallscherbe befindet sich unter diesem Gegenstand.

Kristallscherbe Nr. 3

Dieser Gegner versucht alles, um dich umzuhausen. Bleibe in sicherer Entfernung und lasse ihn einfach gegen die Wand rennen, dadurch setzt er sich selbst für kurze Zeit außer Gefecht und sieht Sterne. Nachdem du ihn besiegt hast, erhältst du die dritte Kristallscherbe.

Level 2 (3 Kristallscherben) Kristallscherbe Nr. 1

Wenn du den Skilift erreicht hast, fährst du damit nach unten und sammelst unterwegs alle Sterne ein. Sobald du die Sterne siehst, die unter den Lift führen, fliegst du hinunter, sammelst sie ein und findest ganz unten die erste Kristallscherbe. Danach fliegst du zurück zum Lift.

Bemerkung: Wenn du zu dem Raum kommst, in dem der Bösewicht von der Decke baumelt und versucht, Sachen auf deinen Kopf fallen zu lassen, falle nicht direkt hinunter, denn sonst wirst du sofort dem nächsten Mini-Boss gegenüberstehen. Lasse dich lieber zur Seite fallen und schnappe dir ein Extra-Leben und etwas zu Essen. Laufe über die weiß gemusterte Kiste, dann befindet sich die Kristallscherbe über deinem Kopf und du kannst sie genauso leicht erreichen wie beim ersten Mal.

Kristallscherbe Nr. 2 (Mini-Boss)

Dieser Gegner ähnelt dem Gegner aus dem vorherigen Level. Inhaliere die kleinen Feinde, die er ausspuckt, und wirf sie zurück zu ihrem Absender. Wenn der Boss erledigt ist, bekommst du die Scherbe.

Kristallscherbe Nr. 3

Adeline wurde von den Dark Matter eingenommen. Die Bilder, die Adeline zeichnet, werden lebendig und du musst gegen sie antreten. Nachdem du die kleineren Gegner besiegt hast, die sie gezeichnet hat, beginnt sie, einen größeren Feind zu zeichnen, der Eiskwürfel spuckt. Inhaliere diese Eiskwürfel und gib sie postwendend zurück, dann ist dein eisiger Gegner schnell beseitigt. Der letzte Gegner, den Adeline für dich zeichnet, sieht aus wie ein großer schwarzer Ball mit einem Auge in der Mitte.

Inhaliere hier auch wieder die kleineren Feinde, die er in deine Richtung spuckt, und schieße sie zurück. Achte auf seinen Sturmangriff und springe in die Luft, wenn er in deine Richtung rennt. Er läuft dann direkt unter dir hindurch, ohne dir geschadet zu haben. Nachdem nun alle gezeichneten Gegner erledigt sind, erhältst du die zweite Kristallscherbe.

Level 3 (3 Kristallscherben)

Kristallscherbe Nr. 1

Wenn du die ersten drei Räume durchquert hast, findest du die Kristallscherbe unten in dem Loch. Doch du benötigst die Spezialfähigkeit Double Boomerang, um den Block zu zerbrechen und so an die Scherbe zu gelangen.

Kristallscherbe Nr. 2

Sobald du in den runden Raum kommst, fliegst du nach oben und holst dir die Kristallscherbe über der Tür.

Kristallscherbe Nr. 3 (Mini-Boss)

Inhaliere die Sterne, die dieser Gegner nach dir wirft, und sende sie sofort zurück. Er wird versuchen, dich einzusaugen und dann mit dem Hammer zu schlagen, daher solltest du dich vor diesem Angriff in Acht nehmen. Schaffst du es nicht, diesen Gegner schnell zu beseitigen, beginnt er zu fliegen und erhält so seine gesamte Lebensenergie zurück. Die kleinen schwarzen Bälle, die er in deine Richtung feuert, kannst du zusätzlich für deine Zwecke nutzen. Ist der Gegner besiegt, gehört die Kristallscherbe dir.

Level 4 (1 Kristallscherbe)

Kristallscherbe Nr. 1 (Boss)

Dir stellt sich der Baum-Boss in den Weg. Um ihn zu beseitigen, musst du die Äpfel inhalieren, die dein Gegner von seinem Baum schüttelt. Nachdem das erledigt ist, beginnt der Baum-Boss, seine Baumwurzeln als Waffen gegen dich einzusetzen. Du kannst gegen die Wurzeln die inhalierten Äpfel als Geschosse einsetzen, weiterhin kannst du auch versuchen, die Äpfel gegen den Boss selbst zu benutzen. Sobald der Baum-Boss erledigt ist, bekommst du die Kristallscherbe.

Rock Star

Level 1 (3 Kristallscherben)

Kristallscherbe Nr. 1

Nachdem du die Burg betreten hast, fliegst du an den zwei Feinden vorbei, die dir zuerst begegnen. Die Kristallscherbe befindet sich über den Gegnern.

Kristallscherbe Nr. 2 (Mini-Boss)

Inhaliere einen der kleineren Gegner und kopiere seine Fähigkeiten. Als Nächstes gehst du auf den großen Gegner zu und greifst ihn mit dieser speziellen Fähigkeit an, bis er besiegt ist.

Kristallscherbe Nr. 3

Eigne dir die Rock/Electricity-Fähigkeit an und breche durch die Wand, nachdem du aus dem Sandraum entkommen bist.

Level 2 (3 Kristallscherben)

Kristallscherbe Nr. 1

Du erhältst die erste Kristallscherbe in dem hohen Gebäude. Klettere dorthin und begib dich in das dritte Stockwerk. Klettere über die kurze Säule und lasse dich zum zweiten Stockwerk hinunterfallen. Bleibe in der Mitte stehen. Du befindest dich direkt über der Kristallscherbe. Der Boden bricht zusammen und du kannst die Kristallscherbe an dich nehmen.

Kristallscherbe Nr. 2

Die zweite Kristallscherbe befindet sich in dem Raum, in dem sich die mit Feuer werfenden Gegner aufhalten. Gehe bis zur Mitte des Raumes, lasse dich fallen und nimm dir die Kristallscherbe. Achte darauf, dass du dich nicht den ganzen Weg bis auf den Boden fallen lässt, denn das wäre dein Ende.

Kristallscherbe Nr. 3

Die letzte Kristallscherbe findest du im Labyrinth-Raum. Klettere dort die erste Leiter hinauf und gehe in den ersten Abschnitt auf der linken Seite. Danach steigst du die Leiter in das nächste Stockwerk auf der linken Seite hoch und kletterst anschließend die Leiter auf dieser Ebene weiter nach oben. Achte auf deinem Weg nach oben auf die Feuer speienden Gegner. Wenn du oben angekommen bist, findest du die Kristallscherbe auf der linken Seite.

Level 3 (3 Kristallscherben)

Kristallscherbe Nr. 1

Mit deiner Spezialfähigkeit Rock brichst du durch die Knochen und kannst dir die Kristallscherbe nehmen.

Kristallscherbe Nr. 2 (Boss)

In dem runden Raum lässt du dich durch das zweite Loch fallen, um zu dem Boss-Gegner zu gelangen.

Inhaliere dann die kleineren Fische, die dein Gegner ausspuckt, und sende sie zurück an ihn. Nachdem du diesen Boss besiegt hast, lässt du dich in das Loch fallen und erhältst die Kristallscherbe.

Kristallscherbe Nr. 3

Lasse dich in dem runden Raum in das Loch auf der rechten Seite fallen, dann läufst du nach rechts und lässt dich erneut in ein Loch fallen. Laufe anschließend nach rechts, springe in das Wasser und schwimme bis zum Ende. Dann lässt du dich in die kleine Wasserfläche fallen und schwimmst durch das Loch ganz nach oben. Achte dabei auf die herunterfallenden Knochen, die dir Schaden zufügen können. Bewege dich noch einmal nach rechts und dann gehört die Kristallscherbe dir.

Level 4 (4 Kristallscherben)

Kristallscherbe Nr. 1

In dem Raum direkt hinter den Kanonen musst du dir einen Weg auf die Plattformen bahnen, sobald sie sich öffnen. Lasse dich dann nach unten fallen, die Kristallscherbe befindet sich in der Mitte.

Kristallscherbe Nr. 2

Diese Kristallscherbe zu bekommen, ist nicht ganz einfach. Zu Beginn des Levels musst du die Spezialfähigkeit Bomb kopieren. Nachdem du die erste Kristallscherbe eingesammelt hast, gehst du in dem Raum nach oben und wirfst eine Bombe auf einen der Kerle, die wie Diamanten geformt sind. Dabei kannst du dir entweder den auf der linken oder den auf der rechten Seite aussuchen. Anschließend inhalierst du ihre Spezialfähigkeiten.

Mini-Boss

Entweder du benutzt deine Spezialfähigkeiten oder du spuckst die Handlanger des Mini-Bosses in seine Richtung, um an dem bösen Auge vorbeizukommen.

Kristallscherbe Nr. 3

Kurz vor dem Raum mit den Blöcken schaust du nach oben an die Wand und merkst dir die verschiedenen Muster. Im Raum mit den Blöcken musst du dann diese Muster wiedererkennen, um die Kristallscherbe zu erhalten.

Kristallscherbe Nr. 4

Weiche den farbigen Stacheln aus, bis du oben angelangt bist. Dort inhalierst du die farbigen Atome undfeuerst sie in Richtung der Stacheln. Sind alle Stacheln beseitigt, bekommst du die vierte Kristallscherbe.

Aqua Star Level 1 (3 Kristallscherben)

Kristallscherbe Nr. 1

Wenn du den Raum mit den grünen Klecksen erreicht hast, springst du in sie hinein und lässt dich von ihnen nach oben schleudern, damit du auf den Vorsprung über dir gelangst. Wenn du die Kristallscherbe erblickst, fliegst du hinüber und sammelst sie ein.

Kristallscherbe Nr. 2 (Mini-Boss)

Im Kampf gegen diesen Gegner sind deine Sprung- und Ausweichfähigkeiten besonders gefragt. Sobald der Kampf begonnen hat, springst du nach unten auf den Boden und inhalierst einen der kleinen Feinde. Dann musst du zurück nach oben springen, um diese kleinen Feinde in Richtung des Boss-Gegners zu spucken. Die Kristallscherbe gehört dir, wenn du siegreich warst.

Kristallscherbe Nr. 3

Zerbreche die gemusterte Kiste unten an der Brücke entweder mit einer Bombe oder mit Hilfe deiner Sozialfähigkeit Ice und starte nach oben.

Level 2 (3 Kristallscherben)

Kristallscherbe Nr. 1 (Mini-Boss)

Um diese Krabbe zu besiegen, musst du nur die kleinen Krabben zurück in ihre Richtung spucken. Nach dem Sieg kannst du die Kristallscherbe einsammeln, doch dazu benötigst du die Spezialfähigkeiten Fire und Rock. Damit bist du in der Lage, die Volcano Power einzusetzen und so den Stein zu zerbrechen.

Kristallscherbe Nr. 2

Nimm das Boot und springe damit über den zweiten Wasserfall. Die Kristallscherbe gehört dir.

Kristallscherbe Nr. 3

Die letzte Kristallscherbe befindet sich auf dem Grund eines weiteren Wasserfalls, du kannst sie erst erkennen, wenn du von diesem Wasserfall gesprungen bist.

Level 3 (3 Kristallscherben)

Kristallscherbe Nr. 1

Um in den Besitz dieser Kristallscherbe zu gelangen, brauchst du die Spezialfähigkeit Cutter/Bomb. Die Fähigkeit Bomb erhältst du von dem grünen Fisch im tiefen Wasser. Anschließend lässt du dich in das erste Loch oben auf dem Berg fallen und zerstörst den Fels mit deinen Fähigkeiten.

Kristallscherbe Nr. 2 (Mini-Boss)

Benutze die altbekannte Strategie gegen diesen Boss, inhaliere die kleineren Feinde, mit denen dein Gegner auf dich schießt, und spucke sie zurück in seine Richtung. Nach dem Sieg bekommst du die Kristallscherbe.

Kristallscherbe Nr. 3

Durchspiele diesen Level erneut, aber diesmal eignest du dir die Fähigkeit Cutter/Rock an. Damit kannst du die Wand durchbrechen und dir ein Extra-Leben holen. Mache anschließend weiter damit, dich in verschiedene Tiere zu verwandeln, bis du zu einem Hamster wirst. Wenn du dich in der Nähe der Wand befindest, drückst du wiederholt auf die A-Taste, um hinaufzuklettern. Dazu musst du nach einem bestimmten Muster vorgehen, sonst schaffst du es nicht die Wand hinauf. Oben wartet die Kristallscherbe auf dich.

Level 4 (3 Kristallscherben)

Kristallscherbe Nr. 1

Im Raum mit der starken Strömung musst du dich dicht an der linken Wand entlangbewegen, bis du oben ankommst, dabei solltest du dich vor den Fischen in Acht nehmen. Die Kristallscherbe befindet sich oben, du musst nur zu ihr schwimmen und sie gehört dir.

Kristallscherbe Nr. 2

Gehe nach unten in den Tunnel, dann hängst du dich an die Stange. Danach begibst du dich ganz nach unten und läufst zu der Kristallscherbe. Springe nach oben, um sie zu erreichen.

Boss

Inhaliere die Quallen, die auf dich zukommen, und spucke sie zurück in Richtung Boss. Auf diese Weise dürfte der Gegner schnell erledigt sein.

Kristallscherbe Nr. 3

In dem Raum hinter dem Kugelfisch bleibst du dicht am Boden und weichst den Felsen aus, die von hinten auf dich zukommen. Die Kristallscherbe befindet sich hier in einer der Nischen.

Level 5 (1 Kristallscherbe)

Kristallscherbe Nr. 1 (Boss)

Der Boss, dem du nun begegnest, ist der Herrscher über diesen Planeten. Der Hai spuckt mit Fischen, Skeletten und Stacheln nach dir. Inhaliere die Fische und Skelette in altbewährter Weise und schicke sie zurück zu ihrem Absender. Nach jedem Angriff schwimmt der Hai entweder hin und her oder macht einen Salto. Falls er einen Salto durchführt, stellst du dich unten auf dem Boden einfach in die Mitte, und falls er hin- und herschwimmen sollte, stellst du dich ebenfalls unten auf den Boden, weichst aber seinen Nasenhaken aus.

Wenn er den Boden berührt, kannst du die Felsen inhalieren und auch diese in seine Richtung spucken. Nachdem der Boss besiegt ist, musst du weiterschwimmen oder du fällst hinunter. Bahne dir einen Weg nach oben und du bemerkst, dass der Hai-Boss von den Toten auferstanden ist, um sich noch einmal mit dir zu messen. Inhaliere die Kerle auf der Seite und spucke sie in seine Richtung. Nimm dich während des Kampfes vor den Raketen in Acht, mit denen der Hai auf dich feuert. Nach dem letzten Atemzug des Hai-Bosses schwimmst du weiter nach oben und holst dir die Kristallscherbe.

Neo Star Level 1 (3 Kristallscherben)

Kristallscherbe Nr. 1

Nach dem Gebiet, das mit Wasser gefüllt ist, löst du die Falle zwischen dem zweiten und dritten Baumstumpf aus und erhältst so die erste Kristallscherbe.

Kristallscherbe Nr. 2

Wenn du die Klippe, die steil nach oben führt, erreicht hast, begibst du dich nach unten, anstatt nach oben, um die Kristallscherbe zu erhalten.

Mini-Boss

Du musst in diesem Kampf nur die Speere inhalieren und sie zurück in Richtung deines großen Gegners mit dem Feueratem spucken, aber nur dann, wenn er gerade nicht angreift.

Kristallscherbe Nr. 3

Wenn du von Baumstumpf zu Baumstumpf springst, kommst du zu runden Baumstämmen, die nachgeben, sobald du darauf gelandet bist. Die Kristallscherbe befindet sich über dem ersten dieser Baumstümpfe.

Level 2 (3 Kristallscherben)

Kristallscherbe Nr. 1

Lasse dich fallen und versuche, nach links zu gelangen, um dort die Kristallscherbe einzusammeln. Verfehlst du die Kristallscherbe, kannst du während des Falls anfangen zu fliegen und so wieder zur Scherbe kommen.

Kristallscherbe Nr. 2

Wenn du dich auf den Schienen befindest, musst du auf den höher gelegenen Schienenstrang springen, sobald du ihn erreichst. Die Kristallscherbe befindet sich dann über deinem Kopf und mit einem kleinen Sprung hast du sie in der Tasche.

Kristallscherbe Nr. 3

Um die dritte Kristallscherbe zu bekommen, musst du zuerst zurück zu einem vorherigen Level gehen, um dir dort die Spezialfähigkeit Rock/Bomb anzueignen. Der Planet Rock Star und sein zweiter Level eignet sich dazu am besten. Bahne dir anschließend deinen Weg durch den neuen Level, bis du zu einer Klippe kommst. Nun musst du die Felswand mit Hilfe deiner Spezialfähigkeiten in die Luft jagen. Dahinter befinden sich blaue Kleckse, die du alle zerstören musst, um wieder hinauszugelangen.

Level 3 (3 Kristallscherben)

Kristallscherbe Nr. 1

Zerbreche die orangefarbene Plattform mit Hilfe der Spezialfähigkeit Needle, dann erhältst du die Kristallscherbe.

Kristallscherbe Nr. 2

Du erblickst ein Bild auf der Leinwand und musst dieses Bild nun im nächsten Raum nachzeichnen, indem du die Sternblöcke inhalierst und dann versuchst, das Bild entstehen zu lassen.

Kristallscherbe Nr. 3

Nachdem du an der Konstruktion mit den drei Löcher in der Seite hinaufgeklettert bist, lässt du dich auf der anderen Seite hinunterfallen, um so zu der Kristallscherbe zu gelangen.

Level 4 (3 Kristallscherben)

Um diesen Level bestehen zu können, musst du zurück zu Level 3 und dir dort die Spezialfähigkeit Double Ice aneignen. Dazu solltest du die Wassertropfen inhalieren.

Kristallscherbe Nr. 1

Die erste Kristallscherbe befindet sich in dem Gebiet mit den unzähligen Wänden. Du findest sie auf der ersten großen Wand, die in der Lavafläche treibt.

Kristallscherbe Nr. 2

Diese Kristallscherbe bekommst du nur, wenn du deine Spezialfähigkeit Ice benutzt. In dem Raum mit dem kleinen Hügel in der Mitte musst du den Hügel mit Hilfe deiner Ice Combo-Fähigkeit aufblasen. Dann musst du nach unten fliegen, um ihn zu erreichen. Sei vorsichtig und achte darauf, dass du nicht mit der Lava in Berührung kommst.

Kristallscherbe Nr. 3

In dem Raum, in dem die Lava nach oben strömt, begibst du dich nach oben links, um dort die Kristallscherbe einzusammeln.

Level 5 (1 Kristallscherbe)

Kristallscherbe Nr. 1 (Boss)

Du begegnest nun dem Gebieter über diesen Planeten. Um den Boss zu besiegen, reicht es aus, alle seine Tentakeln zu zerstören, daher solltest du darauf achten, wo sich die Tentakeln befinden. Der Boss-Gegner benutzt seine Tentakeln dazu, Steine hochzuheben. Du musst auf einen Stein springen, den er schon hochgehoben hat. Im Laufe des Kampfes wird dein Gegner auch mit Vögeln auf dich schießen – inhaliere sie und schicke sie zurück. Dabei wäre es am besten, wenn die Vögel den Kopf des Bosses treffen. Nimm dich außerdem vor dem Feuer in Acht, das dein Gegner speit. Wenn du dich zu diesem Zeitpunkt aber in seiner unmittelbaren Nähe befindest, kann dir nicht viel passieren.

Nach deinem Sieg beginnen die Felsbrocken von oben herabzufallen. Weiche ihnen aus, so gut es geht. Weiterhin solltest du dich nach dem Kampf nicht allzu lange in der Nähe des Boss-Gegners aufhalten, da er langsam vor sich hinschmilzt. Fliege einfach über ihn hinweg.

Shiver Star Level 1 (3 Kristallscherben)

Kristallscherbe Nr. 1

Begib dich auf die Bobbahn; du findest die Kristallscherbe auf dem zweiten Iglu.

Kristallscherbe Nr. 2 (Mini-Boss)

Inhaliere die Vögel, die dieser Gegner in deine Richtung spuckt, und schlucke sie hinunter. Dann benutzt du die Spezialfähigkeit, um den Mini-Boss zu besiegen. Nach dem Kampf brauchst du die Fire Combo-Fähigkeit, um oben durch das Eis zu brechen und die Kristallscherbe an dich zu nehmen.

Kristallscherbe Nr. 3

Wenn du draußen auf dem Eis herumwanderst, lasse dich in das dritte Loch fallen. Anschließend begibst du dich nach rechts und gehst durch das Loch in der Wand. Die Kristallscherbe findest du ganz hinten am Ende in einer kleinen Bucht.

Level 2 (3 Kristallscherben)

Kristallscherbe Nr. 1

Nach den farbigen Plattformen springst du auf die nächste Wolke. Hinter der folgenden Wolke befindet sich ein Loch in der Mitte, durch das du dich fallen lässt. Auf der linken Seite erhältst du die Kristallscherbe.

Kristallscherbe Nr. 2

In dem grünen Klecks spuckst oder bläst du dich nach oben links, um dort die Kristallscherbe einzusammeln.

Kristallscherbe Nr. 3 (Boss)

Nach dem Sieg über diesen Gegner brauchst du den Cutter/Spark-Combo, um die Kristallscherbe zu erreichen. Dieser Combo kann dir außerdem dabei helfen, den Boss zu erledigen. Zerbreche schließlich damit die Kiste und hole dir die Scherbe.

Level 3 (3 Kristallscherben)

Kristallscherbe Nr. 1

Nachdem du in der Burg oben den ersten Raum erreicht hast, fliegst du nach links und nimmst dir dort die Kristallscherbe.

Kristallscherbe Nr. 2 (Boss)

Spucke in diesem Kampf die kleinen schwarzen Kleckse zurück zu dem Spinnen-Boss. Dieser Gegner bleibt leider nicht in der Mitte stehen, daher musst du ihm wahrscheinlich mehrmals ausweichen. Aber wenn du dich ungefähr in der Mitte aufhältst, kann er dir keinen größeren Schaden zufügen.

Kristallscherbe Nr. 3

Du triffst erneut auf deine alte Freundin Adeline. Sie malt Bilder von drei verschiedenen Früchten und du musst die Farben der Früchte bestimmen. Dann gehst du in den nächsten Raum und ordnest die Farben noch einmal zu. Danach gehört die Kristallscherbe dir.

Level 4 (3 Kristallscherben)

Kristallscherbe Nr. 1

Du benötigst den Rock/Needle-Combo, um durch die Kisten, die mit einem "X" markiert sind, hindurchzubrechen und die Kristallscherbe an dich zu nehmen.

Kristallscherbe Nr. 2 (Boss)

Dieser Boss ist ein großer Feuervogel, den du am besten mit dem Cutter/Spark-Combo besiegst. Du kannst natürlich auch die schwarzen Kleckse, die aus der Lava emporsteigen, inhalieren und in Richtung des Feuervogels schicken.

Kristallscherbe Nr. 3

Die dritte Kristallscherbe befindet sich in dem Raum, in dem dir die Wände folgen. Du findest die Kristallscherbe am Ende einer dieser Wände.

Level 5 (1 Kristallscherbe)**Kristallscherbe Nr. 1 (Boss)**

Wenn du den Kampf gewinnst, erhältst du die Kristallscherbe. Um zu vermeiden, dass du verletzt wirst, solltest du über ihn hinwegfliegen und darauf achten, nicht von ihm zerquetscht zu werden. Dieser Gegner besitzt einen Laser in seinem Kopf, mit dem er auf dich zielt. Weiche diesen Laserstrahlen aus und feuere auf den Arm des Gegners. Nach jedem Treffer von dir, gehst du wieder in Deckung, bevor du ihn erneut ins Visier nimmst. Nachdem du den Boss das erste Mal besiegt hast, kommt er wieder und erscheint auf der Plattform, auf der du zuletzt gestanden hast.

Bahne dir deinen Weg auf die linke Seite, so dass er dich nicht festhalten kann. Um den Boss endgültig zu besiegen, musst du nur die Spitzen der Raketen inhalieren und sie deinem Gegner mitten ins Gesicht spucken. Nach seinem Untergang gehört die Kristallscherbe dir.

**Ripple Star
Level 1 (3 Kristallscherben)****Kristallscherbe Nr. 1**

Die erste Kristallscherbe befindet sich auf dem Feld vor dem Wasser.

Kristallscherbe Nr. 2 (Boss)

Um diesen Boss zu besiegen, musst du dich entweder auf die linke oder auf die rechte Seite stellen. Dann inhalierst du die fliegenden Kerle und spuckst sie zu ihm zurück. Nach dem Kampf erhältst du die Kristallscherbe.

Kristallscherbe Nr. 3

Um an diese Kristallscherbe zu gelangen, musst du mit Hilfe des Bomb/Needle-Combos den Stein im Wasser zerbrechen.

Level 2 (3 Kristallscherben)

Kristallscherbe Nr. 1

Benutze deine Spezialfähigkeit Spark an dem gelben Block unten im Loch.

Kristallscherbe Nr. 2

Wenn du in das Wasser mit den Sternenkreisen fällst, schwimmst du nach links, um dort die Kristallscherbe einzusammeln.

Kristallscherbe Nr. 3

Um diese Kristallscherbe zu erhalten, die sich hinter der grünen Wand befindet, benötigst du die Spezialfähigkeit Cutter.

Level 3 (3 Kristallscherben)

Kristallscherbe Nr. 1 (Mini-Boss)

Zerstöre alle Feinde, um die erste Kristallscherbe zu bekommen.

Kristallscherbe Nr. 2 (Mini-Boss)

Um die zweite Kristallscherbe zu erhalten, musst du drei weitere Räume von Feinden befreien.

Kristallscherbe Nr. 3 (FINALER BOSS)

Dieser letzte Gegner im Spiel benutzt die gleichen Fähigkeiten, die du dir im Laufe des Spieles aneignen konntest. Weiche seinen Angriffen aus und inhaliere die Gegenstände, die er hinterlässt, um sie dann als Geschosse zu verwenden. Wenn er in seiner Originalform erscheint, kannst du ihm keinerlei Schaden zufügen, und wenn du dich in der linken Ecke aufhältst, kann er dich mit seinen Angriffen nicht erreichen.

Sobald er sich in einen Stein verwandelt, musst du aufpassen, denn er wird dann bald auf dich zurollen, um dich zu zerquetschen. Um Dark Matter zu besiegen, musst du ihn mit jeder deiner Spezialfähigkeiten dreimal treffen.

Gratulation, du hast den Kristall wieder zusammengesetzt! Doch im letzten Gebiet des Spieles, nämlich auf Dark Star, erscheint dir noch ein allerletzter Gegner, bevor der ultimative Sieg dir gehört.

Castlevania

Circle of the Moon

Aktionskarten

Mercury

Monster: Bone Head (Hängt an der Decke und schießt Feuerbälle.)

Area: Catacomb

Venus

Monster: Slime (Klebt an der Decke und fällt herunter, wenn du darunter stehst, um dich zu vergiften.)

Area: Catacomb, Abyss Corridor (Geheimraum), Audience Room

Jupiter

Monster: Fire Witch (Eine rote, fliegende Frau, die Feuerbälle schießt und schreit, wenn sie stirbt.)

Area: Machine Tower

Mars

Monster: Flying Swords (Rotierende Schwerter, die plötzlich auf dich zukommen.)

Area: Chapel Tower

Diana

Monster: Man Eater (Eine riesige Pflanze, die mit Sporen spuckt, teilweise auch sehr schnell.)

Area: Underground Gallery (Dort, wo auch die Mantis zu finden ist.)

Apollo

Monster: Arc Demon (Grüner, unbeweglicher Dämon, der nach oben und unten schießt.)

Area: Underground Storage (In der Nähe des Eingangs zu dieser Area, im langen Raum auf der rechten Seite.)

Neptune

Monster: Ice Armour (Ein Ritter, der mit zwei langen Eisspitzen schießt.)

Area: Underground Waterway

Saturn

Monster: Fallen Angel (Weiblicher Dämon mit Flügeln. Nicht zu verwechseln mit dem Wesen im Geheimgang in der Outer Wall Area.)

Area: In der Nähe des Eingangs zur Battle Arena

Uranus

Monster: Scary Candle (Das Viech, das aus einer Kerze herauskommt.)

Area: Golem Boss Room (Nicht der lange Flur mit den Skeletten. Die Scary Candle taucht erst später im Spiel auf.)

Pluto

Monster: Trick Candle (Noch ein Viech, das aus einer Kerze springt.)

Area: Cerebus Boss Room (Die untere, mittlere Kerze im Raum des ersten Bosskampfes. Erscheint auch erst später.)

Attributkarten Salamander

Monster: Bomb Skeleton (Ein Bomben werfendes Skelett.)

Area: Catacomb

Serpent

Monster: Earth Demon (Ein fliegender Dämon, der mit Erdbeben angreift.)

Area: Catacomb, in der Nähe der Running Shoes

Mandragoras

Monster: Axe Armour (Ein Ritter, der mit Äxten wirft.)

Area: Abyss Corridor (geheimer Raum), Audience Room

Golem

Monster: Lightning Skeleton (Ein Skelett, das Blitze schleudert.)

Area: Audience Room

Cockatrice

Monster: Stone Armour (Ein Ritter, der pro Angriff drei Steine wirft.)

Area: Machine Tower (in einem Raum mit einem Power-Up)

Manticore

Monster: Thunder Demon (Ein fliegender Dämon, der mit drei Blitzen angreift.)

Area: Machine Tower (Hierfür musst du durch eine kleine Öffnung hindurchschlüpfen.)

Griffon

Monster: Skeleton Athletes (Sehr schnelles Skelett, das versucht, dich umzurennen.)

Area: Audience Room (Die Outer Wall Area ganz hindurch nach rechts gehen. Dort befindet sich ein ziemlich langer Raum.)

Thunderbird

Monster: War Panther (Kommt auf dich zu, schlägt dich und weicht wieder zurück.)

Area: Chapel Tower (nördlicher Teil)

Unicorn

Monster: Holy Armour (Ein Ritter, der weiße Laser in verschiedene Richtungen schießt.)

Area: Battle Arena (Es gibt zwei verschieden starke Exemplare des Holy Armor. Der stärkere von beiden hat die Karte.)

Black Dog

Monster: Dark Armour (Ein Ritter, der drei dunkle Scheiben in verschiedene Richtungen schießt.)

Area: Battle Arena

Kombinationen von Karten (CSS)

Einige Paarungen müssen durch eine einzugebende Tastenkombination aktiviert werden, die aber in allen Fällen gleich bleibt (Uranus, Apollo, Pluto). Hierzu hältst du die L-Taste gedrückt, beschreibst auf dem Steuerkreuz einen Halbkreis von unten nach oben (links- oder rechtsherum) und drückst anschließend B.

Tipp: Eingefrorene Monster richten beim Berühren keinen Schaden an und können gefahrlos benutzt werden, um höher gelegene Bereiche zu erreichen.

Aktionskarten

Mercury	Whip Enhancer
Venus	Stats Modifier
Jupiter	Protective Shields
Mars	Weapon Changer
Diana	Whip Projectiles
Apollo	Explosives
Neptune	Recovery
Saturn	Familiars
Uranus	Summoning
Pluto	Special Effects

Attributkarten

Salamander	Fire
Serpent	Ice/Water
Mandragoras	Plant
Golem	Earth
Cockatrice	Stone
Manticore	Poison
Griffon	Wind
Thunderbird	Lightning
Unicorn	Holy
Black Dog	Dark

Effekte

Mercury
Mercury + Salamander (6 MP)

Fire Whip

Mercury + Serpent (2 MP)

Ice Whip (friert Gegner ein)

Mercury + Mandragoras (6 MP)

Plant Whip

Mercury + Golem (8 MP)

Longer Whip (große Reichweite, aber langsam)

Mercury + Cockatrice (6 MP)

Stone Whip (versteint Gegner)

Mercury + Manticore (6 MP)

Poison Whip (Ein schräger Schlag, der drei kleine Giftwölkchen erzeugt. Gegner, die diese berühren, nehmen kontinuierlich Schaden.)

Mercury + Griffon (10 MP)

Wind Whip (Dieser Schlag wird wiederholt ausgeführt, wenn du den Knopf gedrückt hältst. Allerdings kannst du dich dabei nicht fortbewegen.)

Mercury + Thunderbird (10 MP)

Lightning Whip (Dieser Angriff kann "festgehalten" werden, wobei die Wirkung aber mit der Zeit nachlässt.)

Mercury + Unicorn (20 MP)

Holy Whip (Jeder Angriff gibt dir ein paar heilende HP.)

Mercury + Black Dog (40 MP)

Dark Whip (Erzeugt eine dunkle Wolke. Gegner innerhalb dieser Wolke verlieren HP, welche dir hinzugefügt werden.)

Venus

Venus + Salamander (4 MP)

STR wird um 1,25 erhöht.

Venus + Serpent (4 MP)

DEF wird um 1,25 erhöht.

Venus + Mandragoras (4 MP)

LCK wird um 1,25 erhöht.

Venus + Golem (16 MP)

DEF wird erhöht, je mehr Bereiche des Schlosses entdeckt werden.

Venus + Cockatrice (2 MP)

EXP wird während des Gehens (gehen, nicht rennen!) erhöht.

Venus + Manticore (2 MP)

Kerzen hinterlassen doppelte Herzzahl.

Venus + Griffon (4 MP)

INT wird um 1,25 erhöht.

Venus + Thunderbird (16 MP)

STR wird erhöht, je mehr Bereiche des Schlosses entdeckt werden.

Venus + Unicorn (8 MP)

DEF x 2, STR x 0,5.

Venus + Black Dog (8 MP)

STR x 2, DEF x 0,5.

Jupiter

Jupiter + Salamander (4 MP)

Zwei kleine Feuerbälle umkreisen dich.

Jupiter + Serpent (4 MP)

Vier kleine Eisbälle umkreisen dich. Schwache Wirkung.

Jupiter + Mandragoras (16 MP)

Selbstheilung. Bleibe ruhig stehen, und du erhältst mit jeder Sekunde 1% deiner MAX HP (mind. 1 HP pro Sekunde).

Jupiter + Golem (4 MP)

Die Zeit, während der du nach einem Gegentreffer unverwundbar bist, wird vervierfacht.

Jupiter + Cockatrice (8 MP)

Schützt gegen Versteinigung, macht dich aber langsamer.

Jupiter + Manticore (4 MP)

Erzeugt eine Schutzwolke aus giftigem Gas.

Jupiter + Griffon (4 MP)

Beim Rennen (rennen, nicht gehen!) baut sich ein Schild vor dir auf, welches Gegnern Schaden zufügt, dich aber nicht beschützt.

Jupiter + Thunderbird (4 MP)

Alle erlittenen Schäden werden halbiert.

Jupiter + Unicorn (8 MP)

Eine weiße Kugel schützt dich vor gegnerischen Angriffen, jedoch nicht vor Kollisionen.

Jupiter + Black Dog (8 MP)

Wie vorher, die schwarze Kugel ist aber stärker. Allerdings wirst du vergiftet und verlierst kontinuierlich HP.

Mars

Mars + Salamander (8 MP)

Fire Sword

Mars + Serpent (4 MP)

Ice Sword (Schneller als Fire Sword, aber schwächere Wirkung. Friert Gegner ein.)

Mars + Mandragoras (10 MP)

Plant Sword

Mars + Golem (4 MP)

Slow Warhammer (Verursacht ein Erdbeben.)

Mars + Cockatrice (12 MP)

Tonfas (Versteinert schwache Gegner.)

Mars + Manticore (8 MP)

Poison Claws

Mars + Griffon (16 MP)

Charge Slash (Halte den Angriffs-Knopf gedrückt, um Stärke und Reichweite zu erhöhen.)

Mars + Thunderbird (16 MP)

Drücke den Angriffs-Button mehrmals schnell hintereinander, um eine 3-fach-Schlagkombination und einen Kick auszuführen.

Mars + Unicorn (32 MP)

Holy Sword (Große Reichweite und starke Wirkung.)

Mars + Black Dog (32 MP)

Slow Laser Gun (Sehr starke Durchschlagskraft, aber eben auch langsam.)

Diana**Diana + Salamander (32 MP)**

Schießt 1 Feuerball.

Diana + Serpent (64 MP)

Schießt 3 große Eisbälle.

Diana + Mandragoras (96 MP)

Schießt 3 Pflanzenbälle.

Diana + Golem (16 MP)

Verursacht Erdbeben.

Diana + Cockatrice (16 MP)

Schießt 3 Steine. Schwache Gegner werden versteinert.

Diana + Manticore (16 MP)

Schießt einen Giftball.

Diana + Griffon (128 MP)

Schießt einen Pfeil, der starke Schäden verursacht.

Diana + Thunderbird (16 MP)

Aufladbarer Blitz.

Diana + Unicorn (48 MP)

Schießt einen weißen Ball, der den nächsten Gegner fünfmal angreift.

Diana + Black Dog (32 MP)

Schießt 8 dunkle Energiebälle. Doppelter Schaden eines Dark Whip.

Apollo**Apollo + Salamander (20 MP)**

Explodierendes Feuer.

Apollo + Serpent (20 MP)

Explodierendes Eis. Bei der Explosion fliegen acht kleinere Teile in verschiedene Richtungen. Gegner werden eingefroren.

Apollo + Mandragoras (40 MP)

Explodierende Pflanze.

Apollo + Golem (30 MP)

5 große Spinnen kriechen aus dem Boden.

Apollo + Cockatrice (60 MP)

3 Meteore fallen vom Himmel. Schwache Gegner werden versteinert.

Apollo + Manticore (10 MP)

Explodierender Giftstaub. Gegner innerhalb der Staubwolke nehmen kontinuierlich Schaden.

Apollo + Griffon (60 MP)

Erzeugt einen Wirbelwind, der Pfeile nach links und rechts verschießt.

Apollo + Thunderbird (80 MP)

Wirft einen großen Kugelblitz. Getroffene Gegner nehmen schweren Schaden.

Apollo + Unicorn (80 MP)

Heiliger Regen.

Apollo + Black Dog (120 MP)

Wirft einen gigantischen, dunklen Energieball, welcher den am nächsten stehenden Gegner angreift.

Neptun

Generell schützt Neptune vor gegnerischen Attacken, die dem Element der zweiten Karte entsprechen. Neptune + Salamander beispielsweise macht dich immun gegen Feuerattacken. Außerdem werden dir 1/8 des üblichen Schadens zu deinen HP hinzugefügt. Beispiel: Du wirst mit einem Feuerball angegriffen, der normalerweise 80 HP abziehen würd. Mit Neptune + Salamander erhältst du stattdessen 10 HP dazu!

Für alle Paarungen gilt: 3 MP

Saturn

Saturn + Salamander (4 MP)

Eine Fledermaus verschießt kleine Feuerbälle.

Saturn + Serpent (4 MP)

Ein Skelett aus Eis greift die Gegner an. Schwache Gegner werden vereist.

Saturn + Mandragoras (4 MP)

Ein Vogel schießt mit Projektilen.

Saturn + Golem (4 MP)

Ein Falke stürzt sich auf die Gegner.

Saturn + Cockatrice (6 MP)

Ein Medusenhaupt verschießt Steine. Schwache Gegner werden versteinert.

Saturn + Manticore (8 MP)

Aggressiver Nebel.

Saturn + Griffon (8 MP)

Eine Fee schießt mit Energiekugeln.

Saturn + Thunderbird (16 MP)

Ein Vogel greift mit Blitzen an.

Saturn + Unicorn (32 MP)

Ein kleiner Engel wirft mit Messern.

Saturn + Black Dog (4 MP)

Ein kleiner Teufel schießt mit Feuerkugeln (aufladbar).

Uranus

Uranus + Salamander (160 MP)

Ruft einen riesigen Salamander herbei, der von oben rechts nach unten links über den Bildschirm fegt und einen Meteoritenregen auslöst.

Uranus + Serpent (120 MP)

Eine riesige Schlange bewegt sich von unten links nach oben rechts und greift mit zirkulierenden Eisbällen an. Gegner werden eingefroren.

Uranus + Mandragoras (100 MP)

Ein gewaltiger Baum mit Augen erscheint in der Bildschirmmitte und greift Gegner mit Ringen an.

Uranus + Golem (100 MP)

Ein Riese steigt aus dem Boden hervor und schleudert Felsbrocken und Steine umher.

Uranus + Cockatrice (100 MP)

Ruft einen Vogel herbei, der von rechts nach links über den Bildschirm fliegt und Steine und Felsen mit sich bringt. Schwache Gegner werden versteinert.

Uranus + Manticore (80 MP)

Ein riesiger Manticore (sieht aus, wie ein Löwe) erscheint in der Mitte des Bildschirms und erzeugt giftigen Regen.

Uranus + Griffon (100 MP)

Ein riesiger Griffon fliegt von unten rechts nach oben links über den Bildschirm, während ihn sichelförmige Klingen umkreisen.

Uranus + Thunderbird (200 MP)

Ruft einen großen Thunderbird, der von unten nach oben fliegt und einen Regen aus Blitzen erzeugt.

Uranus + Unicorn (100 MP)

Ruft ein Einhorn, das dir HP gibt.

Uranus + Black Dog (100 MP)

Ruft einen großen, schwarzen Hund, der HP von den Gegnern abzieht und zu deinen hinzufügt.

Pluto

Pluto + Salamander (4 MP)

Item Crash Attack. Wird mit der o.a. Tastenkombination aktiviert und ist ein Superangriff mit einer Sekundärwaffe:

Dagger – Feuert Messer wie aus einem Maschinengewehr.

Axe – Wirft Äxte, die sich kreisförmig über den Bildschirm bewegen.

Holy Water – Es regnet Weihwasser.

Cross – Große Kruzifixe bewegen sich von unten nach oben.

Stop Watch – Es erscheinen vier Uhren, statt nur einer.

Pluto + Serpent (4 MP)

Verschießt zwei Sekundärwaffen auf einmal, wobei der Herzverbrauch gleich bleibt.
(Außer Cross und Stop Watch)

Pluto + Mandragoras (4 MP)

Erfahrungspunkte werden um 20% erhöht.

Pluto + Golem (8 MP)

Erzeugt einen Schatten von dir, der dir alles nachahmt. Greifst du an, greift auch er an. Benutzt du eine Sekundärwaffe, tut er dasselbe, wodurch du aber keine zusätzlichen Herzen verlierst.

Pluto + Cockatrice (6 MP)

Erhöht DEF mit wachsender Spielzeit. Je länger du spielst, desto höher wird dein DEF-Wert.

Pluto + Manticore (5 MP)

Sekundärwaffen verbrauchen Magiepunkte statt Herzen.

Pluto + Griffon (4 MP)

Doppelte Laufgeschwindigkeit. Sehr schnell.

Pluto + Thunderbird (4 MP)

Erhöht DEF mit wachsender Spielzeit. Je länger du spielst, desto höher wird dein DEF-Wert.

Pluto + Unicorn (20 MP)

Völlige Unverwundbarkeit, allerdings kannst du auch nicht angreifen.

Pluto + Black Dog (5 MP)

Verwandelt Nathan in ein Skelett. Jeder Schaden, den du erleidest, zieht dir bis zu 9999 HP ab (oder weniger, wenn DEF höher ist). Wirft mit Knochen, die meistens wenig Schaden anrichten. Manchmal jedoch wirft Nathan einen großen Knochen, der den Gegnern 9999 HP Schaden zufügt.

Cheats**Als Spielernamen eingeben**

FIREBALL

CROSSBOW

GRADIUS

mehr.

Erscheint auf dem Bildschirm

Magician

Shooter

Fighter

Wirkung

Alle Karten in der DSS-Option vorhanden

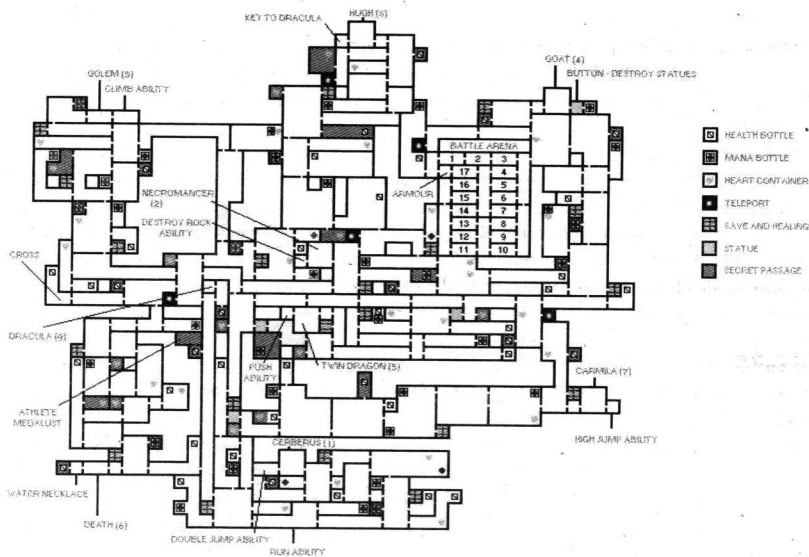
Mehr Herzen, stärkere

Sekundärwaffen, Homing Dagger

Nathan wird stärker und

widerstandsfähiger. Keine Karten

Karte



F-Zero Maximum Velocity

1. Die Fahrtechniken

Folgende Fahrtechniken solltest du beherrschen, um auch die Strecken mit hohem Schwierigkeitsgrad zu meistern. Bei den Angaben sind wir davon ausgegangen, dass die Controller-Einstellung Typ 1 benutzt wird.

Der schnelle Start

Um einen möglichst schnellen Start zu erwischen, reicht es nicht aus, nur die A-Taste zu drücken. Du musst dazu deinen Motor auf eine mittlere Drehzahl bringen, was du am Motorgeräusch erkennen kannst (unmittelbar vor dem sehr hohen Motorengeräusch, wenn du ununterbrochen die A-Taste gedrückt hältst). Läuft dein Motor nun auf einer mittleren Drehzahl, musst du wiederholt die A-Taste drücken und dann wieder loslassen, um deine Maschine in diesem Drehzahlbereich zu halten. Sobald das Rennen beginnt, wirst du dann schnell an den Anfang des Feldes befördert.

Eine einfachere Methode, um einen schnellen Start zu erwischen, ist es, die Beschleunigungstaste gedrückt zu halten, sobald das Wort "Ready" zum dritten Mal aufleuchtet.

Cornering

In diesem Spiel ist es sehr wichtig, dein Fahrzeug schnell durch die engen Kurven zu manövrieren. Dazu musst du während des Lenkvorgangs die A-Taste wiederholt drücken und anschließend loslassen. Außerdem helfen dir die L- und R-Tasten dabei, richtig zu lenken.

Sprünge

Nachdem du die Sprungtaste gedrückt hast, ist es möglich, länger als normal in der Luft zu bleiben, wenn du die Richtungstaste nach unten gleichzeitig mit der A-Taste gedrückt hältst.

2. Die Fahrzeuge Hot Violet

Pilot: Megan

Höchstgeschwindigkeit: 422 km/h

Boost-Geschwindigkeit: 579 km/h

Boost-Dauer: 6 Sekunden

Stabilität: 69/100

Kurvenverhalten: B

Abstimmung: C

Kommentar: Dieses Fahrzeug eignet sich besonders für Anfänger, da es sehr schnell und ziemlich leicht zu steuern ist.

Fireball

Pilot: Mickey Marcus

Höchstgeschwindigkeit: 440 km/h

Boost-Geschwindigkeit: 565 km/h

Boost-Dauer: 6,5 Sekunden

Stabilität: 82/100

Kurvenverhalten: C

Abstimmung: B

Kommentar: Eindeutig die beste Wahl, wenn es um Stabilität geht.

J.B. Crystal

Pilot: Jane B. Christie

Höchstgeschwindigkeit: 418 km/h

Boost-Geschwindigkeit: 560 km/h

Boost-Dauer: 9,5 Sekunden

Stabilität: 63/100

Kurvenverhalten: C

Abstimmung: A

Kommentar: Die Boost-Dauer ist hier eindeutig am längsten, außerdem lässt sich dieses Fahrzeug sehr gut steuern, ist aber mit Abstand das langsamste im ganzen Feld.

Crazy Horse

Pilot: Nichi "The Sweep Man"

Höchstgeschwindigkeit: 428 km/h

Boost-Geschwindigkeit: 585 km/h

Boost-Dauer: 5,3 Sekunden

Stabilität: 50/100

Kurvenverhalten: A

Abstimmung: D

Kommentar: Das Fahrzeug ist sehr schwer unter Kontrolle zu halten, obwohl es eine beachtliche Boost-Geschwindigkeit vorzuweisen hat.

Dirty Joker

Pilot: Lord Cyber

Höchstgeschwindigkeit: 436 km/h

Boost-Geschwindigkeit: 591 km/h

Boost-Dauer: 3 Sekunden

Stabilität: 75/100

Kurvenverhalten: C

Abstimmung: A

Kommentar: Dieses Fahrzeug musst du erst freischalten, bevor du es benutzen kannst. Dazu musst du alle Strecken gefahren haben. Dirty Joker verfügt über die höchste Boost-Geschwindigkeit.

The Stingray

Pilot: Alexander O'Neill

Höchstgeschwindigkeit: 460 km/h

Boost-Geschwindigkeit: 525 km/h

Boost-Dauer: 12 Sekunden

Stabilität: 85/100

Kurvenverhalten: C

Abstimmung: C

Kommentar: Dieses Fahrzeug schaltest du erst dann frei, wenn du alle Strecken bei höchster Schwierigkeitsstufe bewältigt hast.

Falcon MkII

Pilot: Kent Akechi

Höchstgeschwindigkeit: 448 km/h

Boost-Geschwindigkeit: 573 km/h

Boost-Dauer: 7,2 Sekunden

Stabilität: 66/100

Kurvenverhalten: C

Abstimmung: B

Kommentar: Schaltest du frei, wenn du im Master Level entweder Pawn, Knight, Bishop oder Queen bewältigt hast.

Fighting Comet

Pilot: Kumiko "The Bullet"

Höchstgeschwindigkeit: 412 km/h

Boost-Geschwindigkeit: 593 km/h

Boost-Dauer: 9 Sekunden

Stabilität: 56/100

Kurvenverhalten: D

Abstimmung: B

Kommentar: Das Fahrzeug wird freigeschaltet, wenn du im Master Level Pawn, Knight, Bishop und Queen bewältigt hast.

Silver Thunder

Pilot: Blitz Wagner

Höchstgeschwindigkeit: 464 km/h

Boost-Geschwindigkeit: 602 km/h

Boost-Dauer: 3,7 Sekunden

Stabilität: 90/100

Kurvenverhalten: D

Abstimmung: B

Kommentar: Bewältige die Queen-Klasse im höchsten Schwierigkeitsgrad, um dieses Fahrzeug freizuschalten.

Jet Vermillion

Pilot: Onkel Tom

Höchstgeschwindigkeit: 456 km/h

Boost-Geschwindigkeit: 589 km/h

Boost-Dauer: 4,2 Sekunden

Stabilität: 100/100

Kurvenverhalten: E

Abstimmung: B

Kommentar: Beende die Klassen Pawn, Knight, Bishop und Queen im Master Level mit allen 9 Fahrzeugen, oder durchlaufe wiederholt den Championship-Kurs, ohne dabei aufzugeben, dann wird Jet Vermillion freigeschaltet.

3. Die Strecken

Pawn

Pawn 1 – Bianca City

Die Strecke führt dich sehr gut in das Spielgeschehen ein und bietet eine ausgewogene Mischung aus Freude am Fahren und dem Kennenlernen der Steuerung. Du fährst über breite Strecken, die gute Möglichkeiten zum Überholen bieten, wobei außerdem keine der Kurven zu eng oder zu scharf ist. Es gibt eine Sprungchance auf der Strecke und drei Speed-Up-Markierungen. Die Kurve, die dir zu Anfang am meisten abverlangt wird, ist die leichte 180-Grad-Kurve vor der Start- und Zielgeraden.

Pawn 2 – Stark Farm

Die zweite Strecke hat es in sich und verlangt dem Anfänger einiges ab. Sie besteht aus vielen engen und verwinkelten Streckenabschnitten. Es gibt zudem einige Stellen, an denen der Untergrund beschädigt ist und die dein Fahrzeug behindern und abbremsen. Außerdem erwarten dich hohe Anforderungen beim Bewältigen der 90-Grad-Kurven und der einzigen engen 180-Grad-Kurve.

Pawn 3 – Laputan Colony

Auf dieser Strecke hast du viel Platz zum Manövrieren und kannst dein Fahrzeug voll ausfahren. Die einzige 180-Grad-Kurve ist leicht zu befahren, wenn du dich mit der Steuerung schon gut auskennst. Es gibt einen schwierigen Streckenabschnitt, den du perfekt meistern musst, um keine wertvolle Zeit zu verlieren, nämlich an der Stelle, an der sich die Strecke aufteilt und du entscheiden musst, ob du dem linken oder dem rechten Weg folgen willst. Speed-Up-Markierungen findest du auf beiden Seiten, du musst nur darauf achten, sie zu überfahren, ohne dabei mit der Seitenabsperrrung in Kontakt zu kommen.

Pawn 4 – Stark Farm

Hier eine weitere recht einfache Strecke, auf der es allerdings einige Bodenschäden zu beklagen gibt, die deine Geschwindigkeit verringern, solltest du darüberfahren.

Pawn Final – Clouds Carpet

Diese Strecke fordert dein gesamtes Können heraus. Die drei 180-Grad-Kurven müssen auf der Ideallinie

genommen werden, denn nur so kannst du deine Geschwindigkeit beibehalten. Außerdem fehlt am Ende einer Runde ein großes Stück der Strecke, so dass du über einen Abgrund springen musst. Diesen Sprung schaffst du nur, wenn du einen deiner Boost-Lader benutzt oder über eine der beiden Speed-Up-Markierungen fährst, die sich zu beiden Seiten der Strecke befinden.

Knight

Knight 1 – East Ten Side

Diese weitläufige Strecke bietet eine 180-Grad-Kurve, einige 90-Grad-Biegungen und eine Schikane, bei der du erst eine Linkskurve und gleich darauf eine Rechtskurve zu bewältigen hast. Manche Abschnitte eignen sich herrlich für ausgedehnte Überholmanöver. East Ten Side führt dich behutsam an die Strecken der Knight-Klasse heran.

Knight 2 – Beacon Port

Die Strecke hat die Form einer großen Acht und lässt dich ganz schön ins Schwitzen kommen. Es gibt mehrere scharfe 90-Grad-Kurven und einige 180-Grad-Drehungen. Ob du nun an der Schnittstelle der Strecke mit anderen Fahrzeugen kollidierst oder nicht, ist dem reinen Zufall überlassen. Mit etwas Glück und Fingerspitzengefühl wirst du dich am Ende des Rennens an der Spitze wiederfinden.

Knight 3 – Synobazz

Auf dieser Strecke sind gefährliche Minen versteckt, die dein Fahrzeug verlangsamen, falls du darüberfährst. Glücklicherweise kann jede der Minen nur einmal ausgelöst werden. Allerdings solltest du auch den Kratern, die durch die Explosionen entstehen, so gut es geht ausweichen. Die Strecke verfügt über eine enge 180-Grad-Kurve, eine haarige S-Kurve und eine 270-Grad-Drehung, in der sich die Minen befinden. Außerdem gibt es eine Rampe, die du benutzen solltest, um beschädigte Streckenabschnitte mit einem Sprung hinter dir zu lassen.

Knight 4 – Ancient Mare

Ancient Mare ist die wohl anspruchsvollste Strecke des Spiels und fällt durch die Abzweigung und den folgenden Streckenverlauf in Form eines umgedrehten Dreiecks auf. Der hintere Teil dieses Dreiecks ist enorm schlecht zu befahren und ein optimales Kurvenfahren fast auszuschließen, da die Strecke mit Eis überzogen ist. Versuche, diesen Teil zu umgehen, indem du die Speed-Rampe am Anfang des Dreiecks benutzt. Dadurch beförderst du dein Fahrzeug nach rechts und musst nun nur noch leicht gegensteuern, um eine Kollision mit der Seitenmarkierung der enger werdenden Strecke zu vermeiden. Am Ende der Strecke fehlt ein Stück der Fahrbahn, versuche unbedingt, die Sprungschanze gut zu erwischen, um diesen Teil unbeschadet zu überqueren.

Kinght Final – Stark Farm

Ein einfacher Kurs erwartet dich, der über eine Abzweigung verfügt, die dich in zwei unterschiedliche Bereiche führt, abhängig davon, welche Richtung du einschlägst. Hältst du dich links, kannst du deine Geschwindigkeit größtenteils beibehalten, auch wenn die Strecke etwas enger wird. Rechts dagegen musst du über eine Rampe springen, um einen fehlenden Teil der Strecke zu überwinden. Außerdem verlangsamen

einige Unebenheiten auf der Strecke deine Geschwindigkeit, dennoch ist der Weg nach rechts um einiges kürzer als der linke.

Bishop

Bishop 1 – Bianca City

Die Strecke ist recht übersichtlich und trotz einiger 90-Grad-Kurven keine wirkliche Herausforderung für dich.

Bishop 2 – Ancient Mare

Diese Strecke wird auch die Donut-Strecke genannt, da sie die fast runde Form eines Donuts aufweist, inklusive Loch in der Mitte. Hier hast du an einer Abzweigung die Möglichkeit, entweder nach rechts oder nach links zu fahren. Die Fahrbahnoberfläche besteht aus Eis und ist daher sehr rutschig, was besonders die beiden 180-Grad-Drehungen schwierig macht. Merke dir außerdem, ob du an der Abzweigung nach rechts oder nach links gefahren bist, um anschließend den richtigen Ausgang nicht zu verfehlen.

Bishop 3 – Crater Land

Eine einmalige Strecke wartet auf dich. Hier gibt es drei Abzweigungen, wobei dich die erste entweder zu einer Speed-Up-Markierung oder einem Power Recharge führt. Die zweite Abzweigung bietet dir Speed-Up-Markierungen in beiden Richtungen, während du bei der dritten Abzweigung wählen kannst zwischen Speed-Up-Markierungen rechts und Power Recharge-Feldern links. Zwischen der zweiten und dritten Abzweigung befinden sich Energiefelder auf der Piste, die dein Fahrzeug nach rechts oder nach links ziehen. Auf weiten Teilen der Strecke ist das kein großes Problem für dich, erfordert aber besonders an den engen Stellen fahrerisches Können.

Bishop 4 – Clouds Carpet

Die enge und verwinkelte Strecke ist sehr schwer zu befahren. Es gibt hier zwei Sprungschancen. Die zweite Schanze fährst du direkt nach dem rutschigen Streckenabschnitt an und gelangst so über einen Teilabschnitt, der mit einer haarigen 180-Grad-Kurve aufwartet. Die beste Methode, die Schanze gut zu erwischen, ist es, deinen Boost zu benutzen, während du dich noch auf dem rutschigen Untergrund befindest. Drücke dann die Richtungstaste nach unten, sobald du auf die Schanze fährst, um einen optimalen Sprung hinzulegen.

Bishop Final – Bianca City

Diese Strecke ist sehr eng und verwinkelt und verfügt über drei weitläufige 180-Grad-Kurven und mehrere Schikanen. Dennoch stellt sie keine wirkliche Herausforderung dar.

Queen

Queen 1 – Crater Land

Die Einführung in die Strecken der Queen-Klasse fällt recht sanft aus, denn der erste Kurs ist eigentlich ein Oval, ohne schwierige Kurven oder Schikanen. Achte nur auf die unebenen Stellen und benutze die Sprungschancen, die es dir ermöglichen, diese Abschnitte zu überspringen.

Queen 2 – East Ten Side

Diese Strecke verfügt über fünf Abschnitte, an denen die Streckenführung unterbrochen ist. Sprungschanzen helfen dir, diese Abschnitte zu überwinden. Allerdings musst du deine Fahrtrichtung noch in der Luft korrigieren, um sauber zu landen. Drücke während deiner Sprünge die Richtungstaste nach unten, um etwas weiter springen zu können, was an einigen Stellen unverzichtbar ist.

Queen 3 – Laputan Colony

Die Strecke wäre wirklich leicht zu befahren, wenn diese lästigen Spin-Markierungen nicht wären. Fährst du über eine solche, dreht sich dein Fahrzeug um 180 Grad und du stehst in entgegengesetzter Richtung. Diese Markierungen erscheinen direkt nach den Speed-Up-Markierungen, was die ganze Sache nicht unbedingt erleichtert.

Queen 4 – Fire Field

Auf dieser Strecke wimmelt es nur so vor Minen, die explodieren und dabei deinem Fahrzeug erheblichen Schaden zufügen können. Die brennenden Krater, die durch die explodierenden Minen entstehen, verlangsamen dein Tempo und beschädigen dein Fahrzeug, wenn du darüberfährst. Besonders in der Haarnadelkurve benötigst du volle Konzentration, um diesen Minen auszuweichen.

Queen Final – Fire Field

Auch auf dieser Strecke musst du etliche Minen umfahren, die hier aber in einer Linie aufgereiht sind, was es dir ein wenig leichter macht. Halte dich nach Möglichkeit rechts, dann schaffst du es, diese Strecke fast unbeschadet zu absolvieren.

Championship Course – Synobazz

Diese Strecke beinhaltet alles, was dein Herz begehrt. Speed-Up-Markierungen sind über den gesamten Kurs verteilt. Die erste Kurve führt dich direkt zu einigen Minen und beschädigten Streckenabschnitten, die du besser umfahren solltest. Danach kommst du zu einem unebenen Bereich, der die Strecke enger werden lässt und außerdem deine Geschwindigkeit verringert, falls du über diese Stellen fährst. Nach weiteren Minen erreichst du einige Sprungschanzen, die dich zu einem vereisten Streckenabschnitt führen. Hier ist es sehr rutschig, achte darauf, nicht gegen die Seitenmarkierung zu prallen. Umfahre alle Sachen, die dir schaden könnten, und versuche, alle Speed-Up-Markierungen mitzunehmen, um einen neuen Rekord aufzustellen.

Rayman Advance

Dream Forest Pink Plant Woods Jungle Level 1

Direkt nach der roten Blume kletterst du die Ranken hoch und findest links ein Extraleben. Wenn du ins Wasser fällst, verlierst du ein Leben

Jungle Level 2

Hier triffst du zum ersten Mal auf Magier, Fotografen, Antitoons, seltsame Geier-Viecher und fliegende Fische. Für den Bonuslevel musst du 10 blaue Kugeln einsammeln und sie dem Magier geben. Die Bonuslevels sind wichtig, da du durch sie weitere Extraleben erhältst. Die Käfige zu Beginn des Levels kannst du zu diesem Zeitpunkt des Spiels noch nicht erreichen. Insgesamt gibt es in diesem Level drei davon.

Jungle Level 3

Die Fee Betilla gibt dir Energie. Nun kannst du mit deiner Faust werfen. Gehe ganz nach rechts, hole dir die Beere und springe darauf, um von dort aus die Plattform zum Ausgang zu erreichen.

Jungle Level 4

Gleich zu Beginn befreist du die Toons aus dem Käfig. Hole die erste Beere herunter und lasse sie nach links hinunterhüpfen. Springe auf sie und danach auf die Hand links. Von dort aus kannst du eine Plattform mit einem Extraleben erreichen. Mit Beeren kannst du viele Bereiche betreten, die ansonsten schwierig zu erreichen sind. Wenn du auf einer Beere stehst, schleuderst du deine Faust und duckst dich, wenn sie zurückkommt. Dadurch wird die Beere getroffen und angestoßen, so dass du dich zum Beispiel auf dem Wasser bewegen kannst. Die kleinen Geier sind nervig, da sie deinen Angriffen meistens ausweichen. Halte den Knopf gedrückt, so dass die Faust weiter fliegt. Wenn sie zurückkommt, duckst du dich. Dadurch wird die Faust nach unten abgelenkt und trifft deinen Gegner. In der Mitte des Levels siehst du eine Beere am oberen Bildschirmrand hängen. Schnapp sie dir und reite auf ihr nach rechts ins Wasser, um ein Extraleben und ein Power-Up zu finden. In diesem Level triffst du erstmals auf einen Jäger. Jäger sind wirklich fies, da sie nicht nur auf dich schießen, sondern mit ihren Gewehren deine Angriffe abwehren können. Am besten besiegst du sie im Sprung. In diesem Level gibt es drei Toon-Käfige.

Oberwelt

Nachdem du den Level geschafft hast, gelangst du auf die Übersichtskarte der Welt von Rayman. Du erhältst eine Medaille sowie die Möglichkeit zu speichern. Die rosa Punkte zeigen an, wie viele Toons du bereits im jeweiligen Level aus den Käfigen befreit hast. Im nächsten Level (Anguish Lagoon) ist also logischerweise noch nichts angezeigt.

Anguish Lagoon Jungle Level 5

In diesem Level gibt es fünf Toon-Käfige. Zwei davon kannst du zum jetzigen Zeitpunkt noch nicht erreichen

und musst später wiederkommen. Nach der zweiten schwebenden Plattform siehst du ein paar blaue Kugeln. Springe von der Plattform und schnapp sie dir, sie führen dich zu einem Toon-Käfig. Hier musst du dich schnell ducken, weil ein Jäger auf dich wartet.

Jungle Level 6

Hier triffst du auf den ersten Obermott: Moskito. Halte dich in der Mitte des Bildschirms auf, um zu sehen, in welche Richtung er fliegt. Wenn er in der Luft ist, versuchst du, ihn im Sprung zu treffen. Wenn er in Bodennähe ist, springst du über ihn hinweg oder duckst dich.

Jungle Level 7

Nachdem du Moskito besiegt hast, zeigt er sich von seiner freundlichen Seite und fliegt mit dir durch dichtes Gestrüpp. Halte dich immer möglichst in der Mitte des Bildschirms auf.

Jungle Level 8

Bettla verleiht dir die Kraft, dich an geeignete Objekte zu hängen.

The Swamps of Forgetfulness Jungle Level 9

In diesem Level hängt Tarayzans Wäsche an den Pflanzen. Wenn du sie herunterholst, gibt er dir ein magisches Samenkorn. Aus diesem wachsen Pflanzen, an denen du hinaufklettern und die Höhle verlassen kannst. Kurz vor dem Ausgang findest du links ein Extraleben. Achte auf das Wasser! In diesem Level gibt es zwei Toon-Käfige.

Jungle Level 10

Die Beeren kannst du auf die Geier fallen lassen und anschließend darauf springen. Auf der zweiten Insel findest du eine Gruppe Antitoons. Wenn du mit der Beere wirfst, wirst du den Käfig nicht mehr erreichen können. Stattdessen solltest du dich mit einer weiteren Beere der Insel von links nähern (im Wasser). Die Antitoons erledigst du mit deiner Faust. Danach holst du die Beere über der Insel herunter und beförderst sie nach rechts ins Wasser. Wenn du dich der nächsten Insel näherst, fällt ein Toon-Käfig (von denen es zwei in diesem Level gibt) herunter.

Jungle Level 11

Klettere die Ranke hinauf und hole dir die Beere. Gehe weiter nach oben und lasse dich hinunterfallen, um einen Käfig zu finden. Hole die Beere herunter, springe darauf und reite mit ihr den Abhang hinunter. Kurz bevor du unten bist, springst du ab auf eine Plattform. Springe weiter nach rechts, um einen Magier zu treffen. Rechts von ihm siehst du eine blaue Kugel. Springe dort hinüber, so dass weitere Plattformen erscheinen, die dich zum zweiten Käfig führen.

Moskito's Nest Jungle Level 12

Klettere nach oben und hole dir die Kugel über dem großen Pilz. Dadurch erscheint ein Käfig am Boden. Wenn du dich auf einer Beere befindest und ein Fotograf erscheint, springe nicht ab! Bleibe auf der Beere, sie

führt dich zu einem Käfig. Dem Tentakel-Wesen musst du ins Maul schlagen (klingt brutal, ist aber so...). In diesem Level gibt es drei Toon-Käfige.

Jungle Level 13

Klettere den Baum hoch und hole die Kugeln, um einen Käfig erscheinen zu lassen. Kurz vor dem Ausgang pflückst du die Beere und schiebst sie nach links ins Wasser. Springe darauf und bewege dich nach rechts zu einem weiteren Käfig. In diesem Level gibt es drei Toon-Käfige.

Jungle Level 14

In diesem Level musst du schnell sein, um nicht von der stacheligen Frucht erwischt zu werden. Versteckte Geheimnisse gibt es hier nicht zu entdecken.

Jungle Level 15

Hier gibt es keine Toon-Käfige, aber ein Extraleben, das du kurz vor dem Ausgang mit dem Super Punch erhalten kannst.

Jungle Level 16

Ein weiterer Kampf gegen Moskito. Erneut bleibst du möglichst in der Mitte des Bildschirms und greifst ihn im Sprung an. Über seine tiefen Angriffe springst du hinweg, den Stachelbeeren weichst du durch Ducken aus.

Jungle Level 17

Betilla verleiht dir neue Kräfte. Jetzt kannst du dich über Abgründe hinwegschwingen.

Zurück im Dream Forest

Sobald du gelernt hast, wie du auch im Hängen zuschlägst, kannst du in früheren Levels weitere Käfige erreichen. Im Jungle Level 5 springst du auf eine herunterfallende Plattform am oberen Bildschirmrand. Während du fällst, schießt du links eine Beere ab. Du landest auf einer Plattform mit einer Beere. Springe auf die Beere und schwinde dich nach links hinüber, bis du einen Käfig siehst. Springe hinunter zum Pilz und finde einen weiteren Käfig. Im Jungle Level 12 kletterst du das Gestrüpp hinter dem Fotografen hoch und erledigst die Kerle dort. Du findest einen Magier und ein Stückchen weiter ein paar schwebende Haken, die dich zu einem Käfig führen.

Band Land

Bongo Hills Music Level 1

Wenn du in die Öffnung links neben dem "Exit"-Schild springst, erhältst du ein Extraleben. Es gibt einen Toon-Käfig in diesem Level, aber du kannst ihn erst erreichen, wenn du gelernt hast, wie man rennt.

Music Level 2

Hier musst du aufpassen, da sich die Wolken schnell unter deinen Füßen auflösen können. Sei immer bereit,

schnell auf eine andere Wolke oder einen Bongo zu springen. Gehe bis ans Ende des Bongos und danach wieder zurück, um über die Wolke zu springen und ein Extraleben zu erhalten. Springe über das "Exit"-Schild am Ende des Levels. Wenn du auf der linken Seite landest, erscheint rechts eine Wolke. Springe darauf und es erscheint ein Käfig. In diesem Level gibt es nur einen Toon-Käfig.

Music Level 3

Springe nicht auf die zweiten fliegenden Maracas (Rasseln), die du nach dem Fotografen findest. Springe stattdessen daneben und lass dich fallen. Wiederhole das Ganze, bis du unten einen Käfig findest. Auch hier gibt es nur einen Toon-Käfig.

Music Level 4

Hinter dem einsamen Power-Up, das über dem Abgrund hängt, findest du einen Bereich mit mehreren Power-Ups, Kugeln und einer goldenen Faust. Es gibt nur einen Toon-Käfig hier, aber du kannst ihn erst erreichen, nachdem Betilla dir beigebracht hat, wie du den Hubschrauber benutzt.

Music Level 5

Wenn du den Fotografen erreichst, gehst du nicht weiter, sondern springst zurück auf die braunen Maracas und über die linke Plattform. Die Elfe lässt dich schrumpfen, danach folgst du den blauen Kugeln. Lass dich auf die braunen Maracas fallen und steige weiter hinab, bis du die Noten siehst. Nun springst du nach links und auf die zweite Wolke, die vorbeischiebt. Durch sie findest du einen Käfig. Nahe dem Ausgang springst du auf die andere Seite des Schildes und fällst nach unten. Gehe nach links, dort befindet sich ein weiterer Käfig. Gehe zurück, bis du ganz rechts eine Wolke findest, die dich zum Ausgang bringt.

Music Level 6

Lass dich nicht von den verrückten roten Trommlern erwischen, sondern weiche ihnen auf einer Wolke aus. In diesem Level gibt es keine Toon-Käfige.

Allegro Presto **Music Level 7**

Bei der zweiten Ansammlung von Kugeln gehst du nicht hinunter, sondern springst nach oben links und von dort aus nach rechts, um einen Käfig zu finden. Drei Toon-Käfige gibt es zu entdecken, von denen du einen aber nur erwischst, wenn du gelernt hast zu rennen.

Music Level 8

Hier brauchst du das richtige Timing, da die Trompeten dich hin und her blasen. Hinter dem Fotografen kletterst du nicht hinab, sondern die Plattformen hinauf, um ein Extraleben zu finden. Wenn du am Fotografen vorbei bist und weiter nach links gehst, siehst du noch eine Trompete. Krieche unter der Trompete hindurch und springe auf den vereisten Vorsprung über dir, wo schon eingesperrte Toons auf dich warten.

Music Level 9

Gehe nach rechts, springe auf den ersten Bongo und gehe wieder zurück. Es erscheint ein Käfig. Nach dem Fotografen springst du auf die beiden kleinen Plattformen und gehst wieder zurück. Eine braune Maraca

erscheint, welche dich zu einem Käfig führt. Nachdem du die laufende Trommel erreicht hast, springst du auf eine der Plattformen. Du hörst ein Geräusch, also muss irgendetwas passiert sein. Springe zurück nach links, um den Bonuslevel zu betreten. Am Ende des Levels ist kein Schild zu sehen. Springe auf die Plattform, und eine Wolke erscheint. Springe auf die Wolke, und das "Exit"-Schild ist zu sehen. In diesem Level gibt es zwei Toon-Käfige.

Music Level 10

Hier gibt es keine Toon-Käfige. Stattdessen gibt es den zweiten Ober-Bösewicht: Mr. Sax. Wenn er falsche Noten spielt, schlägst du sie in sein Musikinstrument zurück.

Music Level 11

Dank Betilla kann Rayman jetzt seine Haare als Helikopter einsetzen.

Gong Heights Music Level 12

Hier laufen ein paar tibetanische Mönche umher. Springe auf die Wolken über dem ersten Mönch, und es wird ein Käfig nahe dem Eingang erscheinen. Wenn du auf vier Wolken unter einem Kugelhaufen triffst, lasse dich neben die Wolken fallen, um einen weiteren Käfig zu finden. In diesem Level gibt es vier Toon-Käfige. Einen davon wirst du noch nicht erreichen können, da du noch nicht rennen kannst.

Music Level 13

Hier findest du zwei Toon-Käfige.

Mr Sax's Hulabaloo Music Level 14

Hier gibt es sechs Toon-Käfige zu finden. Ganz rechts im Level siehst du einen Käfig, den du momentan noch nicht erreichen kannst. Steige die Stufen zu einem anderen Käfig hinauf. Nachdem der Fotograf ein Bild geschossen hat, folgt ein langer Rutsch nach unten. Versuche, so viel Geschwindigkeit wie möglich zu bekommen (aber pass auf die Noten auf) und renne in die Wand, die sich ganz rechts befindet. Wenn du schnell genug bist, erscheint eine braune Maraca, die dich zu einem weiteren Käfig trägt. Auf den Becken kannst du dich hin- und herbewegen, aber wenn sie anfangen zu vibrieren, halte dich lieber in der Mitte auf. Wenn du dich an den Ringen nahe dem Ausgang hinaufangelst, erhältst du ein Extraleben.

Music Level 15

Schlage alle falschen Noten zu Mr. Sax zurück. Wenn du vor ihm fliehst, räumst du auch alle Noten aus deinem Weg. Sie werden zurück zu Mr. Sax fliegen und ihn verlangsamen.

Music Level 16

Wenn Mr. Sax eine dicke Granate wirft, springst du in die Luft. Dort richtet sie keinen Schaden an.

Zurück ins Band Land

Am Ende von Allegro Presto erhältst du die Helikopter-Fähigkeit. Damit gehst du zurück in die Bongo Hills. Im vierten Level kannst du mit deinem Propeller einen schwebenden Haken greifen, der dich zu einem Käfig bringt.

Blue Mountains

Twilight Gulch Mountain Level 1

Bevor du dich an den ersten schwebenden Haken hängst, gehe noch ein Stückchen weiter und schnapp dir die Faust für den Super Punch. Springe links neben das "Exit"-Schild am Anfang des Levels und lasse dich runterfallen. Krieche nach rechts am Steinmonster vorbei, bis du einen Käfig findest. Etwas weiter oben gibt es noch einen. Eine blaue Kugel schwebt über einem Abgrund. Springe hinein, und du entdeckst dort einen Käfig und weitere Kugeln. Es gibt sechs Toon-Käfige in diesem Level. Solange du aber noch nicht rennen kannst, bleibt dir einer davon verwehrt.

Mountain Level 2

Über die großen Felsen kannst du springen oder sie kaputtschlagen. In einigen sind Überraschungen versteckt. Wenn du dich in einer engen Höhle mit hüpfenden Lavabrocken und Mr. Stone über dir befindest, zerschlage die Felsen und gehe weiter nach rechts. Eine Wolke erscheint über dir. Gehe durch die Höhle zurück und klettere auf der linken Seite nach oben. Dort springst du auf die Wolke. Am Ende wartet ein Jäger auf dich. Anstatt genau vor seiner Flinte zu landen, solltest du lieber von der letzten Wolke zu dem Vorsprung springen. Sobald seine Kugel an dir vorbeigeflogen ist, kletterst du hoch und haust ihn um. In diesem Level sind keine Toons eingesperrt.

The Hard Rocks Mountain Level 3

Hier gibt es nur einen Toon-Käfig zu entdecken. Zu Beginn des Levels kriechst du in die Höhle links, weichst dem Steinmonster aus und fliegst mit einer Wolke zu einem Power-Up. Danach bist du wieder am Anfang. Dann springst du runter und gehst nach rechts in eine Höhle, wo sich der einzige Toon-Käfig befindet. Allerdings wird er von einem Jäger bewacht. Dieser Level hat zwei Ausgänge. Der erste kommt, nachdem du mit einer Wolke an blauen Stacheln vorbeigeflogen bist. Verlasse den Level aber noch nicht, sondern gehe weiter den Hügel hinunter und nach links, wo dich eine Wolke zum anderen Ausgang befördert. Dort gibt es auch ein Extraleben. Sobald du es einsammelst, erscheinen mehrere Gegner.

Mountain Level 4

Nachdem du die drei schwebenden blauen Stacheln passiert hast, springst du runter in die Höhle und erhältst ein Mini-Power-Up. Eine Wolke erscheint neben dem letzten blauen Stachel und bringt dich zu einem Toon-Käfig.

Mountain Level 5

Die Höhlen in diesem Level sind sehr verwirrend. Vor dem Fotografen befindet sich ein Käfig, hinter ihm zwei. Diese zwei können nur auf bestimmten Wegen gefunden werden. Daher ist es wichtig, alle Höhlen zu erforschen und allen Wolken zu folgen. Um den herabstürzenden Felsen auszuweichen, hängst du dich an Plattformen und lässt sie über dich purzeln. Am Ende des Levels (unten rechts) springst du in eine Öffnung und folgst den blauen Kugeln. Du landest irgendwann bei zwei Steinmonstern, die du mit "leichten Schlägen auf den Hinterkopf" ausschaltest. Nun kannst du das Power-Up nehmen und mit der Wolke wieder nach oben fliegen. In diesem Level warten drei Toons in ihren Käfigen auf Rettung.

Mr. Stone's Peak Mountain Level 6

Zerschlage den Felsen, um die Gitarre des Musikers zu "befreien". Zum Dank gibt er dir ein Vehikel, mit dem du durch Stachelhöhlen fliegen kannst. Zwei Käfige gibt es hier zu finden. Der erste befindet sich in einer kleinen Höhle unter dem ersten blauen Stachel. Der zweite ist in einer anderen Höhle unter der nächsten Reihe von Stacheln.

Mountain Level 7

Mit deinem Helikopter schneidest du die ausgefranste Stelle des Seils durch, um nicht von dem großen Felsen ins Wasser gedrängt zu werden. Am besten bewegst du dich dabei auf und ab. Wenn du die Rasenfläche erreichst, fliegst du nach oben in eine Öffnung, wo sich der einzige Käfig des Levels befindet.

Mountain Level 8

In diesem Level verlierst du deine Hubschrauber-Funktion. Nachdem du das Wasser überquert hast und den riesigen Bonsai siehst, gehst du weiter nach links und folgst einigen Wolken zum einzigen Käfig dieses Levels.

Mountain Level 9

Kurz vor dem Gras lässt du dich fallen und findest den Zauberer. Springe in die nächste Höhle und finde ein paar blaue Kugeln. Nach dem Fotografen springst du nach unten links in eine weitere Höhle. Hier befindet sich ein Käfig. Wenn du eine Reihe von blauen Bällen siehst, springst du in die zweite oder dritte Höhle, wo sich ein weiterer Käfig befindet.

Mountain Level 10

Hier stehst du Mr. Stone gegenüber. Um ihn zu besiegen, musst du springen und den Kopf dieses albernern Totempfahls treffen. Das geht aber nur, indem du auf die Steine springst, die Mr. Stone nach dir wirft. Nach jeder solchen Aktion läufst du schnell auf die andere Seite des Bildschirms, um seinen Angriffen auszuweichen. Die etwas schnelleren Felsen sind ungeeignet, ducke vor ihnen. Vielleicht erscheint ab und zu eine Wolke, die dir das Leben erleichtert.

Mountain Level 11

Betilla lehrt dich, wie du rennen kannst. Das wird dir im Band Land und in den Blue Mountains helfen. Zunächst kehrst du in die Bongo Hills zurück. Im Music Level 1 fällst du auf eine laufende Trommel und gehst dann nach links und nach unten, bis du eine kleine Öffnung neben einer Trommel findest. Krieche hindurch, bis du an einen Abgrund gerätest. Da du jetzt rennen kannst, nimmst du Anlauf und springst so weit, wie du kannst. Wenn du weit genug springst, fängt dich eine Wolke auf. Klettere nach oben und springe auf eine bewegliche Wolke. Sie trägt dich nach rechts zu ein paar blauen Kugeln. Sobald du diese aufgesammelt hast, erscheint ein Käfig. Weiter geht's im Music Level 4 (Bongo Hills). Nachdem du die Blitze werfenden Trommeln hinter dir gelassen hast, siehst du ein paar "Stufen", die nach unten führen. Über diesen schwebt ein Haken. Mit Anlauf erreichst du den Haken mühelos (mit Glück geht es auch ohne), schwingst dich weiter nach rechts und fliegst mit deinem Helikopter zu einem Käfig. Mit deiner neuen Fähigkeit kannst du den Käfig im Music Level 7 (Allegro Presto) erreichen. In der Mitte des Levels sind ein paar blaue Kugeln pfeilförmig angeordnet, sie weisen nach oben. Nimm Anlauf und lande auf einem

vereisten Vorsprung auf der rechten Seite. Dort befindet sich der Käfig. In den Gong Heights kannst du die Toons im Music Level 12 befreien. Springe an den drei Pfeifen vorbei auf die Bongos, die der Mönch hält. Danach rennst und springst du nach links zu ein paar blauen Kugeln auf die dritte Flöte. Von dort kannst du den Käfig erreichen. In der Twilight Gulch siehst du hinter dem zweiten Steinmonster einen Gang nach unten. Renne zur ersten "Stufe", springe nach rechts, fliege ein Stück mit deinem Helikopter und hänge dich an einen Haken. Dieser führt dich zu einem etwas höher gelegenen Käfig.

Picture City

Eraser Plains Image Level 1

Bevor du auf die Bleistifte springst, zerschlägst du das Yin-Yang und springst darauf. Danach hüpfst du auf die nächste Plattform und gehst nach rechts, um weitere blaue Kugeln und einen Käfig zu finden. Anschließend geht es wieder zurück. Wenn du auf dem ersten Bleistift nach dem Fotografen stehst, springst du zwischen die beiden Stifte über dir, so dass ein Power-Up erscheint. Wenn du es nimmst, taucht eine Plattform auf, die dich zu einem Käfig führt. Am Ende des Levels siehst du acht Yin-Yangs. Klettere nach links und hole dir die goldene Faust. Eine Plattform erscheint. Springe darauf und weiter nach links, wo sich eine blaue Kugel befindet. Ein Käfig erscheint auf der anderen Seite des Radierers. Kehre zurück, bis du eine Plattform erreichst, die dich zum Käfig bringt.

Image Level 2

Nach der ersten Reihe von Stiften siehst du einen Käfig, kannst ihn aber nicht erreichen. Wenn du die Kugeln über der nächsten Stiftgruppe einsammelst, wird eine Elfe dich auf Miniaturgröße bringen. So kannst du zwischen den Radierern hindurchkriechen und den Käfig öffnen.

Image Level 3

Wenn du die erste Elfe siehst, lass dich nicht von ihr einschrumpfen. Hinter den Antitoons hüpfst ein Radiergummi herum. Springe auf den Radierer und weiter auf eine Plattform. Von dort aus geht es nach oben, links plättest du ein Yin-Yang. Kehre zurück zum hüpfenden Radiergummi, springe auf das Yin-Yang und öffne den Käfig. Die zweite Hälfte des Levels muss zweimal durchlaufen werden. Einmal in großer Gestalt, um den Käfig zu erreichen, und einmal als Winzling, um den Level verlassen zu können. Wenn du das Ende erreichst, bist du ein großer Rayman. Greife den Haken und lasse dich von der Fee klein zaubern. Bevor du das Labyrinth erreichst, das du nur in kleiner Gestalt durchqueren kannst, kletterst du hinter dem Öllecks nach oben. Dort findest du ein paar blaue Kugeln, die beim Einsammeln einen Käfig zum Vorschein bringen. Danach gehst du zurück zum Ausgang und lässt dich wieder verkleinern, um den Level zu verlassen.

Image Level 4

Hier kämpfst du gegen Space Mama, zunächst musst du dich jedoch mit ihren beiden Piraten herumschlagen. Um den ersten Piraten zu überwinden, gehst du ganz nach rechts und triffst ihn in der Ecke. Dann springst du hoch und schlägst den zweiten Piraten vom Schiff. Bleibe auf der linken Seite des Bildschirms, so dass du seinen Bomben leichter ausweichen kannst. Er braucht drei Treffer, bis er aufgibt.

Space Mama kann nur besiegt werden, indem du auf die Messer springst, die im Boden stecken, und sie in der Luft triffst. Den fliegenden Messern weichst du mit deiner Renn-Fähigkeit aus. Vor den rotierenden Messern musst du dich ducken.

Pencil Penthalon Image Level 5

Zu Beginn des Levels springst du nach links auf ein Tintenfass. Von dort aus gelangst du über den beweglichen Stahlträger zum Käfig. Wenn dir das zu schwierig ist, geht es vielleicht folgendermaßen einfacher: Springe von einem Radiergummi zum anderen, beim letzten nutzt du deine Rennkünste. Danach hüpfst du über die Stifte und erreichst weitere Radierer. Folge den blauen Kugeln bis zum Käfig. In diesem Level gibt es zwei Toon-Käfige.

Image Level 6

Hier erhältst du wieder deinen Super-Helikopter. Der erste Käfig ist oberhalb und links von den ersten Buntstiften. Um die nach unten zeigenden Stachel passieren zu können, ist es hilfreich, deinen Helikopter einzusetzen, um das hektische Gehüpfe etwas abzubremesen. Springe über das "Exit"-Schild, ohne es zu berühren. Es erscheint der zweite und letzte Käfig.

Image Level 7

Die blauen Kugeln führen dich zu einem Käfig unterhalb der springenden Radiergummis. Nach dem Fotografieren lässt du dich den rutschigen Hügel hinunterfallen. Nachdem du dich an den Bleistiften vorbeikatapultiert hast, schnappst du dir das Power-Up und lässt die Stahlträger erscheinen. Lasse dich in das letzte Loch fallen, wo dich weitere Stahlträger zum Käfig führen. Wenn du auf dem Ölfilm hinabrutschst, nimmst du Anlauf und springst mit einem gewaltigen Satz ganz nach oben, wo neben ein paar Radierern auch ein Extraleben auf dich wartet. In diesem Level gibt es zwei Toon-Käfige.

Space Mama's Crater Image Level 8

Nach dem Start gehst du nicht sofort nach rechts am Vogel vorbei, sondern nach oben und dann nach links. Dort findest du ein Extraleben. Nach dem ersten von zwei Käfigen lässt du dich nach unten fallen und gehst ganz nach links, bis du ein paar Haken entdeckst. Sie führen dich zum zweiten Käfig und zum Ausgang.

Image Level 9

Hier wählst du den Weg, der nach unten führt (über zwei Wolken) und triffst auf ein Alien, welches den Zauberer bewacht. Bevor du die hüpfenden Radiergummis erreichst, gibt es einen engen Gang nach unten, der zu einem Toon-Käfig führt. Am Ende des Levels siehst du einen V-förmigen Hügel mit einem schmalen Gang voller Kugeln darunter. Springe noch nicht hinunter, sondern gehe auf die rechte Seite des Hügels, renne nach unten, dann auf der anderen Seite (links) wieder hoch und springe ab. Warst du schnell genug, landest du auf einer Plattform, die dich zum zweiten Toon-Käfig führt. Mehr Käfige gibt es nicht zu finden.

Image Level 10

Okay, nun wird es ernst. Dieser Level ist sehr gradlinig, aber sauschwer, und du musst sehr schnell sein.

Nachdem du die beiden Fotografen hinter dir hast und auf einer hölzernen Plattform stehst, hast du den leichten Teil des Levels geschafft. Jetzt wird es hart. Stelle dich an den rechten Rand der Plattform und springe auf den Stahlträger (der sich zu allem Übel nach rechts bewegt). Unterwegs springst du über die Stacheln und landest wieder auf dem Träger. Sobald du ein Geräusch hörst, springst du sofort nach links über die Stacheln und zurück auf die Plattform, auf der du schon warst. Dort solltest du jetzt einen Ring sehen. Hänge dich dran und arbeite dich sprungweise nach oben. Springe über den Stachel und lande auf einer Wolke, danach springst du auf einen Stahlträger. Ein paar Wolken führen dich zu blauen Kugeln. Es erscheint ein Käfig auf der anderen Seite der Wand. Gehe zurück. Der Stahlträger bringt dich zu einer verschwindenden Wolke, mit der du zum Käfig gelangst. (Links gibt es ein Extraleben, das du mit dem plötzlich erscheinenden Träger erreichen kannst.) Wieder zurück auf dem Stahlträger, bewegst du dich ganz nach rechts. Spare dir deinen Anlauf und den Helikopter für den letzten Sprung auf. Sollte dir der Sprung gelingen, erreichst du den Ausgang. Berühre das Schild jedoch nicht, sondern springe darüber hinweg auf einen rosa Radiergummi. Es ertönt wieder ein Geräusch und du "darfst" wieder auf den Stahlträger zurück. Nach einem kurzen Stück erscheint ein neuer Träger, auf den du amteigst. Er bringt dich zu ein paar weiteren Haken, über die du den letzten Käfig erreichst.

Image Level 11

Erneut geht es gegen Space Mama. Wieder ist der Kopf ihr Schwachpunkt, allerdings kann sie deine Angriffe auch abwehren. Den Lasern weichst du durch Ducken aus, gegen die anderen Dinge, die sie nach dir schmeißt, ist deine Renn-Funktion hilfreich.

Cave of Skops

Crystal Palace Cave Level 1

Springe über das "Exit"-Schild, so dass ein roter Felsen erscheint. Dieser führt dich zu einem Power-Up. Gehe am unteren Rand des Levels entlang, bis du die Kugeln in Form eines Fragezeichens findest. Gehe zurück bis zu einem blauen Stachel aus Metall. Schlage dagegen, und du wirst kurz darauf den ersten Toon-Käfig erblicken. Nachdem der Clown ein Bild von dir geschossen hat, erscheint der zweite Käfig. Fliege mit dem Haken, bis du einen schwebenden blauen Stachel siehst. Du hörst das bekannte Geräusch, schwingst dich über einen oder zwei Haken zurück und findest den letzten von drei Käfigen.

Cave Level 2

Du springst über eine Reihe hinabfallender Plattformen. Die vorletzte führt zum ersten Käfig dieses Levels. Weiche den Stacheln, die der Käfer nach dir schmeißt, durch Ducken aus, kurz bevor sie dich treffen. Nach dem Fotografen und zwei beweglichen blauen Stacheln siehst du ein Power-Up über einem Abgrund. Mit einem weiten Sprung dorthin landest du auf einer Art Treppe, die zu einem Käfig führt. Sobald du die Toons befreit hast, erscheint eine Wolke. Mit ihr fliegst du nach rechts, springst aber nicht ab, sondern schwebst wieder zurück. Mittlerweile ist eine weitere Wolke erschienen. Diese führt dich zu einer engen Höhle (Kopf einziehen!), in der sich der letzte Toon-Käfig befindet. Wenn du den fliegenden Haken ganz nach oben links folgst, erhältst du ein Extraleben. Vorsicht bei der fallenden Plattform am Ende des Levels! Sie fällt ins Wasser, also springe kurz vorher ab. Entweder nach links zum Magier oder nach rechts zum Ausgang. Das Schild ist im Felsen verborgen.

Cave Level 3

Springe auf den Plattformen umher und weiche den Klauen aus, bis alle Platten heruntergefallen sind. Mit dem letzten Sprung hängst du dich an den Vorsprung, auf dem Skops sitzt. Er zieht sich zurück und du kletterst hinauf. Jetzt wird er ein paar Male vorstoßen und mit seinen Klauen werfen. Wenn er das tut, hängst du dich wieder nach unten, so dass er wieder zurückweicht. Nach einiger Zeit gibt er es ganz auf und verschwindet. Pass auf, dass du nicht in die Lava fällst!

Eat at Joe's Cave Level 4

Joe gibt dir einen Leuchtkäfer, der für Licht sorgt. Käfige gibt es hier keine.

Cave Level 5

Benutze deine Faust, um dich "voranzutasten". Nachdem du an den ersten Toons vorbei bist und auf festem Untergrund stehst, taucht hinter dir eine Wolke auf. Sie führt dich zu einem Käfig, dem einzigen in diesem Level.

Cave Level 6

Mit deinem Helikopter fliegst du eine Schräge hinunter und siehst unten einen roten Felsen. Springe auf ihn und springe erneut nach oben. Es erscheinen Wolken, die dich zu einem Extraleben bringen. Nachdem du dich hast fotografieren lassen, siehst du den ersten Käfig. Springe nach oben und folge den fliegenden Haken zum zweiten Käfig und einem Extraleben. Der letzte Käfig ist ganz unten im Level. Sobald du ihn zerstörst, erscheint der Ausgang.

Cave Level 7

Zwar gibt es hier keine Toon-Käfige, aber allein das Durchkommen ist schwer genug. Den Käfern und ihren Angriffen rennst du davon. Unter dem hüpfenden roten Felsen kannst du dich ducken. Ein Raumschiff bringt dich zum Ausgang.

Cave Level 8

Während du mit dem Raumschiff durch den Level fliegst, musst du unterwegs alle Hebel umlegen, sonst schaffst du es nicht. An einer Stelle fliegen zwei Raumschiffe untereinander her. Springe in das untere und lasse dich zu einem Extraleben fliegen. Wenn du wieder zurück bist, nimmst du das andere Schiff, das nach oben zum Ausgang fliegt. Links siehst du ein paar blaue Kugeln. Wenn du sie einsammelst, erscheint der (einzige) Käfig.

Cave Level 9

In der Mitte des Levels findest du auf einer Insel ein Power-Up. Sammle es ein und der Käfig erscheint. Es ist der einzige. Springe nach der Insel auf die erste Boje und warte auf den Hai. Wenn er sich entfernt, springst du auf die nächste Boje. Die Haie werden auf deinen Kopf zuspringen, also duck dich. Duckst du dich jedoch zu früh, springen die Haie nicht ganz so hoch und stoßen dich ins Wasser. Mahlzeit! Wenn du dich auf dem blauen hüpfenden Ball befindet, kannst du im richtigen Rhythmus so hoch springen, dass dich die Haie gar nicht bemerken.

Skops Stalactites

Wenn Skops aufwacht, schlägt er auf den Boden. Durch die Erschütterung fällt eine der fünf Plattformen in die Lava. Dann wirft er mit seiner Klaue und das Spielchen geht von vorne los. Bleibe zunächst auf der Plattform ganz links, denn diese fällt als eine der letzten herunter. Wenn er seine Klaue wirft, springst du hoch. Warte eine Sekunde und springe dann noch mal, so dass die Klaue unter dir hinwegfliegt. Wiederhole dies, bis noch zwei Plattformen übrig sind. Wenn Skops auf den Boden schlägt, springst du zu ihm hinüber, so dass er zurückweicht. Über die folgenden Angriffe springst du nach gewohntem Muster hinweg. Wenn er wieder auf den Boden schlägt, hängst du dich an den Abgrund. Skops wird zurückweichen und erneut zuschlagen. Das Ganze wiederholst du noch zweimal. Danach schlägt Skops zweimal auf den Boden. Folge ihm und springe auf die Plattform ganz links. Skops schießt die ersten beiden ab und verbrennt die dritte. Springe auf ihn zu und renne ihm hinterher. Am Ende schwingst du dich an den Ringen zum Ausgang.

Candy Chateau

Mr. Dark's Chateau Cake Level 1

Dieser Level ist sehr gradlinig. Es gib keine Gegner und keine Käfige. Sorge nur dafür, dass du genug Speed draufhast, um über die Hügel zu kommen.

Cake Level 2

Mr. Dark erschafft ein böses Rayman-Abbild, von dem du dich fern halten solltest. Wenn es zu nahe kommt, sprinst du darüber hinweg, um Zeit zu gewinnen. In der Mitte des Levels fällst du in eine Kluft. Wenn du die Wand ganz links berührst, erscheint eine Wolke, die dir die Flucht erleichtert. Wenn du die Wand ganz am Ende des Levels berührst, erscheint der Ausgang.

Cake Level 3

Du stehst wieder Mr. Dark gegenüber. Bleibe zwischen den beiden Feuerbällen, auch wenn sie dich einengen.

Cake Level 4

Dies ist der letzte Level, und du musst drei Endgegner besiegen. Der erste ist Skops. Mit einer Kombination aus ausweichenden Sprüngen und Schlägen auf den Kopf lässt du ihn hinter dir. Es folgen zwei Space Mamas. Versuche, in der Mitte zu bleiben, und duck dich, wenn eine von den beiden schießt, so dass sie die andere trifft. Der letzte Gegner ist Moskito. Halte dich in der Nähe seiner Füße auf. Wenn er in die Luft springt, renne in Sicherheit, damit er dich nicht zermalmt. Kurz bevor er auftritt, springst du hoch und schlägst ihm auf den Kopf. Nach ein paar Treffern ist er besiegt und du bist am Ziel!