

# Joypad

N° 129 avril 2003

RAYMAN 3 HOODLUM HAVOC

Tous les niveaux détaillés • Les 60 cages libérées !

PS2, GC, Xbox

Pas de pitié pour les lums noirs !

**SKYROCK**  
PREMIER SUR LE RAP  
[www.skyrock.com](http://www.skyrock.com)

**mcm**

Supplément gratuit à Joypad 129. Ne peut être vendu séparément.

# Resident Evil 0

La solution complète !  
Et tous les cheat codes !

SUR LE...

**3615**  **CHEAT**

Astuces & Solutions

POUR VOS JEUX VIDÉO, DES CENTAINES DE TITRES  
ANCIENS ET RÉCENTS ARCHIVÉS

## RAYMAN 3

(PLAYSTATION 2)

U

n lum noir qui transforme tous les lums rouges à son image, voilà un drame qui nous rappelle un peu la malédiction des Schtroumpfs noirs dans l'histoire du même nom... Bref, dans un univers hautement « cartoonesque », Rayman va devoir une nouvelle fois retrousser ses manches (si, si), et pour la bonne cause, il devra en passer par toutes les couleurs. Si cela risquait d'être aussi votre cas en jouant à Rayman 3, je ne saurais trop vous conseiller de trouver le remède à vos soucis dans ce booklet. Au passage, bravo à tous les créateurs de Rayman 3 pour avoir fait un jeu aussi marrant ! Mais attention, on ne rigole pas tout le temps quand même...

## Sommaire

## SOLUCE RAYMAN 3

Quelques explications	p.4	LE DÉSERT DES KNAARENS	p.17
LE CONCILE DES FÉES	p.6	Boss : REFLUX	p.20
LA FORÊT DE CLAIRE-FEUILLE	p.8	LE GRAND RACCOURCI	p.20
Boss : MASTER KAAG	p.10	LE SOMMET D'OUTRE-NUÉES	p.23
LES MARAIS CRAPOTEUX	p.11	LE QUARTIER GÉNÉRAL	
Boss : BÉGONIAX	p.11	HOODLUMS	p.24
Boss : RAZOFF	p.13	LA TOUR DU LEPTYS	p.27
LA LANDE AUX ESPRITS FRAPPÉS	p.14	Boss : LEPTYS	p.29
Boss : SULFATOR	p.16		
Boss : ROBOT SOUS-MARIN	p.17		



# QUELQUES EXPLICATIONS

## LES 6 POUVOIRS

En plus de ses capacités de base que vous apprendrez en début de jeu, Rayman trouvera au cours de l'aventure un total de 6 pouvoirs, aussi divers que variés, et présents dans des boîtes de conserve (1). Toutes ces boîtes apparaîtront sous deux conditions précises : tuer un ensemble d'ennemis ou bien sauver un Ptizète. Chaque pouvoir ainsi obtenu est utilisable pour un temps donné ; le temps d'activité est propre à chaque boîte.

- Le **Cyclotorgnole** (boîte verte) : avec cette « main verte », Rayman pourra tout rapetisser, les piliers de plate-forme comme les ennemis !
- Le **Pulvéropoing** (boîte rouge) : ce poing de force permet principalement de casser des portes en bois et aussi de frapper les ennemis avec grande puissance !
- Le **Grappinocroc** (boîte bleue) : utilisé pour accrocher des anneaux en hauteur, ce genre de pince croco permet également d'électrocuter l'ennemi s'il est tiré très vite.
- Le **Rocketpunch** (boîte orange) : il permet de lancer une roquette, orientable à loisir, sur des ennemis ou des éléments du décor (2).
- L'**Epicoptère** (boîte jaune) : cet hélicoptère amélioré permet de s'élever pendant un court instant dans les airs.



- La **Grimace** : pouvoir permanent donné à Rayman au cours du niveau « Le Désert des Knaarens », elle permet de transformer les lums noirs qui renaissent des cendres des ennemis en lums rouges, vous rapportant ainsi des points et de l'énergie ! (touche © dans la version PS2)

## SANTÉ !

Les lums rouges, ou bonus de vie, constituent le seul moyen de regagner de la santé dans le jeu (3). Présents par endroits dans les niveaux, ils pourront réapparaître passé un temps, et si votre santé venait à faiblir grandement (plus de la moitié de jauge en moins, ou bien des dommages répétés subis). Si ces bonus de santé ne réapparaissent pas spontanément, il sera parfois nécessaire de revenir en arrière à l'intérieur d'un même niveau pour en trouver d'autres, en cas de santé « faiblissante ». À noter que votre jauge de vie grandira de façon significative à chaque grande étape du jeu.

## LES PTIZÈTRES !

60 cages disséminées dans l'ensemble du jeu doivent être libérées. Elles contiennent des Ptizètes, ces petits personnages au long nez. Généralement, vous les repérez grâce à leur appel « au secours ! », mais certains seront totalement silencieux et vous devrez alors vous fier à votre intuition ou votre curiosité pour trouver leur cage ! (4) Ils peuvent être parfois bien cachés.



Ainsi, n'hésitez pas à utiliser vos jumelles et à zoomer, pour inspecter le moindre recoin du jeu. Chaque prisonnier libéré fera apparaître une boîte à pouvoir ou bien des diamants (5). N'oubliez donc aucun Ptizète ! Tous les emplacements des cages sont précisés dans notre soluce.

## DES POINGS !

- Vos poings constituent donc votre arme de lancer privilégiée. Toutes les actions possibles, tous les ennemis à viser vous sont signalés par ce cercle de visée rouge, qui apparaît lorsque vous en approchez ; la touche Tir peut dès lors être utilisée (6).
- Votre poing a trois niveaux de force, correspondant à trois niveaux de charge : un tir direct est peu efficace ; un tir chargé moyen est





relativement efficace et peut ouvrir les tonneaux tirelires. Un tir chargé au maximum élimine radicalement la plupart des ennemis. Tirer ainsi au moment où l'étincelle de charge jaillit de votre poing permet de délivrer la puissance de frappe la plus importante (7).

- Une technique imparable au cours d'un affrontement consiste à activer la visée et à « straffer » (se déplacer latéralement à droite, à gauche, tout en lockant l'ennemi) pendant que vous chargez votre poing, cela afin d'éviter les tirs adverses. En général, ne vous approchez jamais trop près d'un ennemi ; il utilisera sûrement une riposte typique à votre contact, qui peut vous infliger des dommages parfois importants.

### DES POINTS !

- Dans Rayman 3, il existe un challenge parallèle de « collecte de points », qui vous permettra d'obtenir un score final. Il existe quatre moyens de se procurer des points : récupérer des diamants, bien entendu, mais aussi éliminer des ennemis, tirer dans des objets précis (bonhomme de neige, tirelire, etc.), et enfin utiliser le pouvoir Grimage sur les lums noirs une fois l'ennemi anéanti ! En effet, tout ennemi tué redevient un lum noir pour l'éternité : lui tirer la langue rapporte encore des points ! (8)



- Le principe de « combo », expliqué en début de jeu, s'active temporairement dès que vous récupérez un diamant, tuez un ennemi, etc. Il permet de faire monter votre score en doublant le nombre de points remportés par la suite, au cours d'un laps de temps assez court. Ainsi, il est utile d'optimiser votre parcours en collecte de diamants : récupérez le plus possible les diamants par « lots », au cours d'un même passage (9). Vous avez tout intérêt à passer d'abord sur les diamants jaunes pour activer le mode combo ; ainsi, les diamants suivants, rouges ou verts, les plus intéressants, vous rapporteront encore plus de points. Concernant les ennemis, frapper avec un poing totalement concentré (cf. photo 6) permet en général de les éliminer d'un coup et de récolter le maximum de points.

- Dans certains cas, vous pourrez esquiver l'ennemi plutôt que de le tuer, mais n'oubliez pas que vous ne gagnerez pas de points ainsi. Même le plus insignifiant des ennemis pourra faire monter votre score ! (10) À noter que subir des dommages vous fait perdre des points.
- Il existe trois sortes de diamants : les jaunes rapportent 10 points, les rouges 30 points et les verts 1 500 points ! (11)

- Notre soluce vous permet de trouver théoriquement tous les passages cachés ou camouflés qui contiennent des diamants. En général, tâchez d'inspecter chaque recoin du jeu pour en récolter un maximum. À noter que nous n'avons pas indiqué de ramasser les diamants lorsqu'ils apparaissent à vue, mais il est évident qu'il faut le faire. De l'aveu même des développeurs du jeu, les pourcentages donnés à chaque fin de niveau ne reposent pas sur de la « science exacte » : ça n'empêche pas que vous devez prétendre au meilleur score possible, en multipliant les combos et en récoltant le maximum d'items.

- Pour finir, ce total de points servira bien sûr à participer à la fameuse « Course aux lums » (un code secret vous est délivré à la fin du jeu), mais aussi à débloquer progressivement des bonus en cours de partie : jeux d'Arcade, Cinématiques et Extras (9 par catégorie).

### INFOS EN VRAC

- Dans notre soluce, les changements de « niveau », lorsque la sauvegarde automatique s'opère, sont signalés par des traits rouges entre les différents paragraphes.
- Petit conseil pratique : au cours d'un vol plané, si vous ne voyez pas bien où Rayman va se poser, surveillez son ombre !

Enfin, si vous voulez en savoir plus sur tous les ennemis du jeu, les amis et les pouvoirs de Rayman, rendez-vous sur l'excellent site consacré au titre d'Ubi Soft :

[www.rayman3.com/fr](http://www.rayman3.com/fr).



## LA SOLUCE

Tout commence alors qu'André, un affreux Lum Noir, décide d'installer le boxon dans la paisible Croisée des Rêves, en transformant tous les lums rouges à son image. La redoutable armée Hoodlums est née. Notre héros Rayman n'a donc d'autre choix que d'interrompre sa sieste et de se lancer dans l'aventure pour sauver sa contrée et son pote Globox !

## LE CONCILE DES FÉES

Nombre de cages : 0

Non content d'être naturellement dépourvu de membres intermédiaires, Rayman a en plus la veine de commencer l'histoire privé de ses deux mains ! Globox les lui a piquées, pour disparaître mystérieusement ensuite... Lorsque le jeu commence, vous êtes suspendu à Murfy, la mouche verte, et devez ramasser les divers lums rouges, ces bonus de vie disposés sur votre parcours aérien. Vous suivrez plusieurs fois le même chemin pour en récupérer la totalité (1). Les Hoodlums ne tarderont pas à tenter de vous tirer dessus avec leur fusil. Récupérez encore quelques lums rouges pour remplir facilement votre jauge d'énergie au maximum.



*NOTE : Cette soluce a été effectuée à partir de la version PS2 du jeu, mais reste complètement valable pour les versions GameCube et Xbox.*



La seconde étape de cette entrée en matière consiste à comprendre le principe de cumul de points, en tir comme en collecte d'items. Ainsi, récupérez encore des lums, mais aussi des diamants jaunes, et exercez-vous à frapper les lutins, les uns à la suite des autres, pour glaner un maximum de points (2) ; il faudra procéder ainsi pour tous les diamants que vous récolterez dans le jeu. Inspectez attentivement chaque recoin de la zone, puis suivez votre ami Murfy qui vous guide à travers le niveau. Vous apprenez bientôt la fonction hélico, plus officiellement appelée « voler avec ses cheveux », en maintenant la touche de Saut appuyée après avoir sauté. Mise en pratique, elle vous permet de traverser un pont (3). Parcourez ensuite les branchages jusqu'à la nouvelle zone. Là, un interrupteur magique s'activera. Passez dessus, puis suivez le tonneau de jus de prune, dans lequel Globox a en fait trouvé refuge... Devant le portail, frappez dessus plusieurs fois (4) : il éclatera, permettant de dévoiler

Globox qui vous remettra vos mains... Vous avez désormais une « arme » de lancer. Faites-en un usage utile dès maintenant. Passez de l'autre côté de la vallée et placez-vous devant l'interrupteur-main (5). Tirez dans sa direction pour ouvrir la porte du domaine.

À l'intérieur, récupérez les diamants et montez sur la plate-forme. Tirez sans interruption sur l'interrupteur-main, de façon à atteindre l'étage suivant (6). Récupérez de nouveaux diamants sur la corniche, puis passez dans la salle annexe. Tâchez de casser l'ensemble des « tonneaux





tirelire » présents dans les recoins et sur les plates-formes, en chargeant votre poing (comme indiqué, maintenez la touche de Tir). Une porte se débloquent de cette façon. Récupérez de nouveaux diamants, puis placez-vous face au vitrail et suivez les instructions : tout en armant votre visée (R1 pour la version PS2), déplacez-vous alternativement sur la gauche et la droite en suivant les flèches, de façon à tirer sur le mécanisme qui permet de faire monter progressivement votre plate-forme (7). À l'étage, un Hoodlum protégé par un vitrail a pris votre pote Murfy en otage. Envoyez donc quelques poings dans sa direction selon la même technique que précédemment. Une sorte de boîte de conserve va ainsi apparaître : elle contient le premier grand pouvoir du jeu, le Cyclotorgnole (8). Une fois équipé, tirez sur les piliers pour descendre les plates-formes à votre portée et régler son compte à l'ennemi.

Dans la salle suivante, faites apparaître une nouvelle boîte verte en éliminant l'ennemi planqué derrière la pancarte Globox. Tirez ainsi sur les piliers des plates-formes pour progresser dans les hauteurs (9). Agrippez ensuite les feuillages en hauteur pour atteindre un passa-

ge (10). Une fois devant, visitez d'abord le recoin à gauche : de nouveaux diamants s'y trouvent. Reprenez ensuite votre chemin, à travers plates-formes et escalades diverses. Une fée fera bientôt son apparition, pour être rapidement mise à mal par André le Lum Noir ! (11) Réactivez une boîte verte, et faites encore usage de vos poings pour progresser. Il s'agit alors de libérer les fées nichées dans les recoins en hauteur, en passant à leur portée ; aidez-vous pour cela des feuillages au mur et des diverses plates-formes (12). Une fois toutes découvertes, une nouvelle issue s'ouvrira. Passez

et escaladez la paroi verticale comme indiqué, en enchaînant les sauts (13). Devant les escaliers montants, passez d'abord dessous pour récupérer un rubis rouge (attention, chutes de pierres !) et gravissez-les rapidement car ils vont craquer sous vos pieds. Éliminez les deux ennemis en haut avec vos poings « concentrés », puis récupérez les divers diamants et la boîte verte. Escaladez la paroi et suivez la voie jusqu'à trouver un nouveau feuillage à escalader. Vous atteindrez ainsi l'issue suivante, accompagné de votre ami Globox, malheureux gobeur de Lum Noir, pour rencontrer les dénomés « Ptizères » ! (14)



Après la séquence, empruntez la plate-forme « téléporteuse »... Vous voilà sur un parcours aux accents psychédélics, où il s'agit de passer de rail en rail, en récupérant un maximum de diamants au passage (15). Rayman se charge





lui-même de sauter en bout de piste, mais vous pouvez le faire vous-même à tout moment avec la touche Saut. Tomber dans le vide n'est pas grave ; on vous replacera à des endroits-clés du parcours. Profitez-en donc pour récupérer la totalité des items. N'hésitez pas en revanche à sauter de vous-même pour gagner en précision, à un stade avancé du parcours.

## LA FORÊT DE CLAIRE-FEUILLE

Nombre de cages : 10

Dans la zone d'arrivée, commencez par éliminer les Hoodlums avec des lancers de poings concentrés. Entrez dans le bâtiment et activez une plate-forme en tirant sur l'interrupteur-main. Agrippez ainsi le grillage en hauteur (1), et avancez jusqu'à trouver un second interrupteur permettant de désactiver des rayons. Vous atteignez ainsi une sorte de ballon où sont emprisonnés vos amis Ptizètes. Tirez dessus pour libérer votre 1<sup>er</sup> cage du jeu (2). Ils feront alors apparaître une boîte verte : récupérez son pouvoir, puis revenez sur vos pas grâce au passage qui vient de s'ouvrir. Au niveau de l'entrée, passez à gauche pour



trouver un pilier de plate-forme à casser (3). Montez et passez sur le pont suivant, de façon à forcer l'ennemi à sortir de sa cachette. Éliminez-le, puis chargez-vous de libérer une 2<sup>e</sup> cage au prisonnier à cet endroit. Abattez l'ennemi restant, toujours en chargeant votre poing pour être efficace : cela fera apparaître une nouvelle boîte de conserve, rouge cette fois, qui vous confère le pouvoir Pulvéropoing, permettant de casser des portes en bois (4). Allez aussitôt le mettre en pratique sur la porte placée derrière Globox : des tirelires contenant des diamants s'y trouvent. Repassez ensuite sur le pont et détruisez la seconde porte en bois (5), puis descendez dans les profondeurs... Vous ressurgissez au cœur de la forêt. Après avoir pris connaissance des lieux, éliminez ses vils occupants, toujours en esquivant leurs

tirs de fusil et en chargeant votre poing (6). Escaladez ensuite les caisses empilées, puis approchez du tonneau de jus de prune, le pêche mignon de Globox, pour que ce poltron daigne bien vous aider...

Il s'agit maintenant de remonter la cascade à dos de Globox. Matraquez la touche de votre choix (Saut ou Tir), tout en évitant les hordes de mollusques lancés à vos trousses en vous décalant sur le côté (7).

Éclatez de nouvelles tirelires et éliminez les ennemis armés au sol (8). Une boîte verte apparaîtra après leur disparition. Son pouvoir vous permet de casser un pilier de plate-forme, puis d'atteindre les hauteurs pour poursuivre les ennemis qui s'y trouvent. Passez sur la toile d'araignée, puis éliminez-les. Vous ferez apparaître une boîte





rouge devant une porte en bois. Avant de la détruire, revenez sur vos pas pour en remarquer une autre au niveau du pont de bois. Récupérez le Pulvéropoing et hâtez-vous d'aller jusqu'à elle pour la détruire ; vous avez tout juste le temps. À l'intérieur, une 3<sup>e</sup> cage à libérer (9). Une troisième porte en bois se trouve également au niveau inférieur : derrière, vous trouverez de multiples diamants. Remontez enfin vers la porte en bois principale en hauteur pour emprunter le passage.

Dans ce site, reconnaissable à sa cascade, récupérez les divers diamants, puis escaladez l'échelle, jusqu'à vous positionner sur la corniche avec une ardoise fléchée (10). Sautez alors et planez vers la zone au loin en contrebas. Libérez ici même une 4<sup>e</sup> cage (11). Le Ptizère fera apparaître une nouvelle boîte à pouvoir, bleue, qui contient le Grappinocroc, une sorte de pince « croco » permettant de

vous accrocher à divers éléments ou d'électrocuter vos ennemis. Mettez-la en pratique aussitôt pour agripper l'anneau en hauteur et atteindre la corniche suivante (12). Éliminez le nouvel ennemi, puis utilisez les deux anneaux suivants à la suite ; attendez toujours que le cercle de visée apparaisse sur le second anneau avant de l'agripper, pour éviter les chutes. Progressez jusqu'à la nouvelle zone, où vous attendent de nombreux ennemis armés. Repérez une porte fendue sur le côté droit : en tirant à travers, vous attirerez à vous les ennemis qui se trouvent derrière. Débarrassez-vous-en, puis libérez une 5<sup>e</sup> cage à cet endroit (13). Une boîte rouge apparaîtra : équipez le Pulvéropoing et allez casser la porte en bois dans la partie centrale. Dans la zone suivante, repérez ce pic avec une affichette, ainsi que cette prune suspendue à un arbre, sur laquelle vous pouvez tirer. Faites-la tomber ainsi, puis placez-vous à côté pour que Rayman la récupère automatiquement. Avancez ensuite près du pic et lancez-la pour qu'elle se plante dessus lorsque le cercle de visée est visible (14). Vous venez de créer un promontoire providentiel qui vous permet de vous hisser sur le talus.

À l'intérieur du complexe, éliminez immédiatement le nouvel ennemi. Cela fait apparaître une nouvelle boîte à pouvoir, orange cette fois, qui contient le Rocketpunch, une sorte de lance-roquettes (15). Pour l'utiliser, passez en vue subjective avec la touche Tir, puis actionnez Tir à nouveau pour la lancer une fois bien orientée ; ajustez ensuite sa direction avec le stick analogique pendant son avancée. Le but ici est de viser des affichettes présentes à l'intérieur de trois conduits ; les images placées devant l'entrée de chaque conduit vous permettent de les identifier. Ainsi, tirez dans leur direction et déplacez votre roquette entre les obstacles jusqu'à atteindre la cible du fond. Répétez la même opération pour chaque conduit (16). Il y a également une quatrième ouverture surélevée dans cette pièce, dans laquelle vous pouvez lancer un





missile pour atteindre un levier : il libérera une cachette recelant des diamants. Pour le nouvel ennemi qui se présentera ensuite, ne prenez pas de risques : tirez une roquette autoguidée jusqu'à lui, et faites de même pour l'ennemi suivant. Cassez les nouvelles tirelires puis suivez le chemin.

Dans la nouvelle zone forestière, éliminez les divers ennemis, de façon à faire apparaître une boîte verte, et accéder ainsi à une boîte bleue. À noter également une porte en bois. Retournez donc dans le souterrain et récupérez la boîte rouge, puis hâtez-vous de revenir à la porte pour la casser (17) : vous y trouverez une tirelire à diamants ; notez que pour gagner du temps, vous pouvez charger votre poing tout en vous déplaçant. Montez ensuite récupérer la boîte bleue, et utilisez l'anneau pour franchir la palissade. Vous atteignez ainsi un levier sur un pont de bois, qui vous permet d'ouvrir la porte du complexe (18). À l'intérieur, débarrassez-vous des divers ennemis armés, et récupérez les diamants. Un ennemi en rouge, le Boomboleros, ne va pas tarder à arriver pour vous narguer de sa hauteur. Repérez un autre ennemi dans un recoin : l'éliminer permet de matérialiser une boîte orange



(19). Les roquettes autoguidées vous permettront d'achever le Boomboleros facilement, faisant ainsi venir votre ami Globox. Succombant encore au jus de prune, il vous aidera alors avec une « bulle » sauteuse de sa conception... Avant de l'utiliser, reprenez une roquette et localisez un Ptizètre emprisonné, en hauteur sur la droite. Lancez un missile jusqu'à lui pour libérer votre 6<sup>e</sup> cage du niveau. Utilisez ensuite la bulle pour atteindre l'entrée du bâtiment (20). À l'intérieur, achevez tous vos assaillants, puis escaladez le tas de caisses jusqu'en haut et montez l'échelle. Utilisez le grillage pour vous suspendre et atteignez un levier (21) : celui-ci ouvre une trappe au sol. Éliminez les ennemis, puis descendez-y : vous y trouvez une 7<sup>e</sup> cage. Libérez-la comme à l'accoutumée, puis récupérez l'équipement Pulvéropoing. Justement, il y

a trois portes en bois à casser dans le secteur : une à proximité de ladite trappe, une en haut d'un petit tas de caisses dans la même salle, et enfin une autre en haut du grand tas de caisses de la salle précédente. Commençons par celle-là (22) : une 8<sup>e</sup> cage se trouve derrière, à libérer pour activer une nouvelle boîte rouge. Récupérez le pouvoir, puis remontez rapidement vers la salle annexe grâce à l'échelle et cassez la porte la plus proche. Derrière, une 9<sup>e</sup> cage à libérer, permettant à une ènième boîte rouge d'apparaître. Elle vous permet enfin d'ouvrir la troisième porte en bois au fond, en haut d'un tas de caisses (23).

Vous débarquez à nouveau dans un jardin. Éliminez l'ennemi qui garde la 10<sup>e</sup> et dernière cage à libérer, puis sautez dans une fosse jusqu'à atteindre la zone sableuse où vous attend un ennemi d'envergure.



#### Boss : MASTER KAAG

Pour commencer, repérez les interrupteurs qui vont s'activer en bleu. Passer sur trois d'entre eux permet de faire apparaître une boîte orange sur la plate-forme centrale. Il s'agit de la récupérer avant que Kaag ne la fasse disparaître. Ainsi,



tâchez d'attirer l'ennemi à l'écart avant d'activer le troisième interrupteur et de foncer récupérer la boîte dans la foulée (24). Équipez rapidement votre roquette autoguidée et visez précisément notre homme sur ses deux échasses géantes ! (25) Refaites la manip une nouvelle fois. Notez que des ennemis peuvent apparaître spontanément sur les interrupteurs : tirez sans discontinuer dans leur direction pour les activer à temps. Au bout de trois lancers de roquettes réussis sur Master Kaag, la machine sera à vous. La phase suivante consiste alors à écrabouiller des ennemis, en utilisant la touche Tir pour sauter dessus au besoin (26). Pour virer facilement, faites littéralement « tourner » le



stick analogique. N'oubliez pas que vous pouvez gagner plus de points si vous écrasez plusieurs ennemis à la suite, en réalisant des combos. Une fois le secteur nettoyé, prenez le passage dans la falaise.

Réduisez tous les ennemis du secteur à l'état de lums noirs, cela afin d'ouvrir un globe « téléporteur » qui vous permet d'achever cette phase de jeu. Une nouvelle phase de surf sur fond psyché vous attend. Cette fois, les étapes sont nettement plus longues : concentration maximale exigée ! Tâchez quand même de récupérer un maximum de points à l'occasion, quitte à tomber volontairement dans le vide pour récolter tous les diamants (27).



## LES MARAIS CRAPOTEUX

Nombre de cages : 9

Le hasard a voulu que Rayman se fasse téléporter dans les lieux d'aisance d'une vieille sorcière, Bégoniàx, outrée de voir notre héros bafouer ainsi son intimité... (1) Ça



commence bien. Attention, dans ce niveau, une station prolongée dans la boue est synonyme de blessure grave. Passez donc de plate-forme en plate-forme pour atteindre une 1<sup>re</sup> cage à libérer. Une nouvelle boîte jaune à pouvoir apparaîtra, contenant le pouvoir Epicoptère, qui vous permet de voler un court instant (2). Vous pourrez ainsi récupérer les quelques diamants en hauteur. Le vol ne dure pas longtemps, mais vous pouvez continuer à planer en maintenant la touche Saut. Laissez-vous guider vers les plates-formes au loin, puis suivez le parcours. Lorsque vous aurez deux directions possibles, au niveau d'un gros rocher, allez d'abord vers la droite et montez sur le pont de bois, puis sur le cabanon. Vous atteindrez ainsi une 2<sup>e</sup> cage à libérer (3). Revenez ensuite sur vos pas et prenez le second chemin. Vous voilà dans l'ancre de la sorcière...

### Boss : BÉGONIAX

Vous allez pouvoir rejouer « Rayman et le chaudron magique ». Tout d'abord, tâchez d'éviter la moindre de ses gouttes de soupe pour ne

# S.O.S. JEUX VIDÉO

## 0 892 705 222

les meilleures  
ASTUCES & SOLUTIONS pour JEUX VIDÉO



## Débloquez-vous sur un simple coup de fil



pas subir de métamorphose... Justement, il faudrait plutôt songer à lui faire goûter sa propre préparation. Pour cela, envoyez vos poings dans sa direction lorsqu'elle se trouve sur la bordure de la marmite (4). Sautez le plus tôt possible et tâchez de lui lancer une bonne giclée verdâtre à la figure, après quoi elle rapetissera. Vous pourrez donc lui courir après, autour du chaudron, et la frapper plusieurs fois sans relâche ! (5) N'oubliez pas que concentrer votre poing permet de frapper plus fort, et donc de réduire le temps de l'affrontement. Bégoniax ne tardera pas à reprendre sa taille normale. Il est alors possible qu'une envie de vous enfourcher la prenne ; pour l'éviter, contentez-vous de sauter par-dessus jusqu'à ce qu'elle se calme et que le cours des événements reprenne. De même, si vous

vous transformiez en crapaud provisoirement, il suffirait d'éviter ses coups de fourche en lui tournant autour, le temps de retrouver votre apparence. Une fois le combat gagné, elle partira sans demander son reste. Descendez donc dans sa bibliothèque et passez à travers le miroir (6).

À nouveau à l'air libre, suivez les plates-formes et éliminez les ennemis sur l'îlot central. Grâce au pouvoir Cyclotorgnole (boîte verte), faites dans un premier temps tourbillonner les échasses de l'ennemi pour les faire céder (7). Détruisez ensuite les piliers des plates-formes pour atteindre une 3<sup>e</sup> cage, et récupérer ainsi le pouvoir bleu. Retournez vers l'îlot et passez sur les ponts de bois. Éliminez l'ennemi qui gêne votre passage par électrocution, en frappant plusieurs fois avec votre Grappinocroc. Utilisez ensuite l'anneau pour atteindre le talus (8). Là, n'oubliez pas de sauter dans le tronc d'arbre à côté de la porte pour trouver une 4<sup>e</sup> cage à libérer ! Remontez enfin et passez l'issue.



Dans la partie suivante du marais, éliminez les divers ennemis sortis de trous à taupes. Récupérez ainsi le pouvoir bleu, puis sautez de plate-forme en plate-forme jusqu'à l'anneau pour atteindre un passage. Jetez un coup d'œil juste à gauche : un garde dort dans un recoin, à côté d'une 5<sup>e</sup> cage à libérer (9). Avisez ensuite les tentacules : tirer dessus permet de les faire reculer provisoirement. Revenu à l'air libre, passez sur la gauche, éliminez les nouvelles menaces, puis dirigez-vous vers l'arbre immergé où se trouve une boîte verte. Revenez rapidement sur vos pas et visez successivement trois piliers de plates-formes pour les faire descendre (10). Visez un nouveau garde endormi sur sa barque pour récupérer une boîte verte. Ainsi équipée, réglez leur compte aux ennemis suivants, jusqu'à ce qu'une boîte bleue apparaisse. Au besoin, n'hésitez pas à revenir en arrière pour récupérer des bonus d'énergie. Ensuite, passez sur les barques. N'accrochez pas tout de suite l'anneau en hauteur, mais faites plutôt le tour du talus par la droite pour trouver une autre barque. Celle-ci va vous conduire automatiquement vers un îlot où se trouvent de nombreux



diamants à récupérer ! (11) Revenu devant le talus, utilisez cette fois le Grappinocroc avec l'anneau pour monter dessus. Après votre inspection, sautez finalement dans le tronc d'arbre...

Dans la grotte, éliminez tous les types d'ennemis sur leur plate-forme (12). Vous ne tardez pas à récupérer le pouvoir vert, à proximité d'une 6<sup>e</sup> cage au prisonnier en hauteur, à libérer d'un saut. Revenez légèrement en arrière pour trouver un pilier à casser. Montez dessus pour atteindre une zone extérieure. Deux nouveaux ennemis y gardent une cage. Pour atteindre l'un d'eux, planquez dans un tronc d'arbre, alternez tirs à droite et à gauche tout en armant la visée. Allez ainsi libérer votre 7<sup>e</sup> cage du niveau, et récupérez le pouvoir bleu (13). Revenez



dans la partie souterraine et avancez jusqu'à l'anneau bleu, à agripper pour atteindre une nouvelle sortie. À l'extérieur, soyez rapide : passez sur l'îlot à gauche et éliminez toutes les « taupes » sorties de leur trou pour faire apparaître une boîte verte. Utilisez-la pour éliminer les deux ennemis sur leurs échasses. Montez ensuite vers la bâtisse. Éliminez les deux derniers ennemis, et le tour est joué...

### Boss : RAZOFF

Une fois à l'intérieur de la demeure de Razoff (14), ne montez pas les escaliers immédiatement. Passez dans la pièce à gauche pour trouver des petits êtres bleus qui peuvent vous redonner de l'énergie si vous les frappez. Une fois à l'étage supérieur, le combat s'engage. Vous allez poursuivre Razoff à travers les différentes pièces de sa demeure. Si vous êtes face à lui, évitez ses charges de fusil tout en actionnant la visée automatique, et tirez votre poing, chargé pour plus d'efficacité (15). Dès qu'il reprend la fuite, poursuivez-le sans relâche, tout en chargeant votre poing pour lui infliger d'importants dommages dès que possible. Dans les couloirs, de



nouveaux petits êtres bleus pourront vous redonner de l'énergie (16). Arrivé dans une pièce précise, vous allez de toute évidence être pris pour cible ! Ne reste plus qu'à vous mettre à l'abri, derrière les divers éléments du décor (de façon à ce qu'on ne vous voie plus à l'écran)... et attendre que Razoff se calme (17). Reprenez ensuite de plus belle à travers les différentes pièces de la demeure. La suite du combat sera du même acabit. Une fois notre ennemi vaincu, partez à la recherche d'une 8<sup>e</sup> cage au prisonnier : elle se trouve dans la grande salle aux vitraux, derrière l'horloge géante (18). Revenez ensuite dans le hall et passez la porte à côté des escaliers. Une seconde phase de combat s'engage alors. Pas besoin d'écrire une thèse : il faudra une fois encore pilonner Razoff avec vos poings. À noter que lorsque vous êtes suspendu à une bordure, il ne peut pas vous toucher. Profitez-en donc pour





vous mettre à l'abri, et sautez pour tirer lorsqu'il passe à proximité (19) ; vous vous rattraperez en principe à la bordure et resterez à l'abri. De plus, il n'y a aucun risque à tomber dans le vide, on vous remettra à la surface. Vous pouvez ainsi rester suspendu à une bordure durant la majeure partie de l'affrontement, en récupérant les diverses boîtes rouges qui apparaîtront pour plus d'efficacité : si vous arrivez ainsi à le faire tomber dans le vide, il perdra un maximum de points de vie... Au passage, n'oubliez surtout pas de libérer la 9<sup>e</sup> et dernière cage du niveau, sur la droite de la zone derrière la barrière ! (20) À la fin de l'affrontement, Bégoniax sera tout à fait sous le charme de ce looser. Razoff, lui, aura manifestement besoin d'un soupçon de philtre d'amour...



## LA LANDE AUX ESPRITS FRAPPÉS

Nombre de cages : 9

Une multitude de pierres précieuses vous attendent ici. Suivez le parcours idéal pour engranger un maximum de points, et libérez au passage une 1<sup>re</sup> cage en hauteur à



côté du dolmen (1). Le Ptizèze fera apparaître une boîte verte : équipez-la et passez dans la caverne, éliminant les ennemis à épines. Dans le jardin suivant, une 2<sup>e</sup> cage est placée au-dessus de la cascade. Détruisez le pilier de la plate-forme avec votre « main verte », puis montez jusqu'à la boîte orange : utilisez une roquette auto-guidée pour libérer ce deuxième Ptizèze (2). Une boîte jaune apparaîtra à son tour : le pouvoir Epicoptère vous permet de monter jusqu'au recoin en hauteur derrière la cascade. Là-haut, récupérez la prune et descendez-la. Dirigez-vous vers le pic et éliminez les deux ennemis à côté, puis récupérez la prune et plantez-la dessus (3). Lorsque vous vous hisserez vers le passage suivant, un « au secours ! » se fera à nouveau entendre. Remontez donc sur l'emplacement de la boîte orange, puis lancez une roquette autoguidée vers cette minuscule ouverture en hauteur

dans la roche, entre la cascade et le passage du pic à prune (4) : à l'intérieur, vous trouverez une 3<sup>e</sup> cage à libérer ! Le Ptizèze sauvé fait alors apparaître une boîte rouge. Montez à son niveau et éliminez les ennemis suivants avec votre Pulvéroping. Dans la grotte suivante, Globox va encore succomber à la boisson et vous « concevoir » une bulle providentielle qui vous permet de monter. Dans le jardin, éliminez tous les ennemis, au sol comme dans les airs (5). Grâce à la boîte verte qui apparaîtra alors, tirez sur le pilier de la plate-forme et montez sur le talus. Débarrassez-vous des ennemis suivants pour libérer tranquillement une 4<sup>e</sup> cage à Ptizèze. Ce dernier fera alors apparaître un item chaussure à proximité de la fontaine. Approchez-en pour lancer le mini-jeu de la « chaussure tamponneuse » ! Il s'agit de heurter plusieurs fois la chaussure en fuite, en donnant au besoin quelques coups d'accélérateur (6). Une fois



Rattrape ta chaussure folle et rentre-la dedans pour l'assommer. Presse la touche « ou R » pour mettre le turbo.



votre pompe récupérée, une boîte rouge apparaîtra. Équipez le Pulvéropoing et remontez rapidement sur le talus pour atteindre la porte en bois à casser ; n'oubliez pas de charger votre poing tout en vous déplaçant pour tirer le plus tôt possible.

Arrivé sur les bords du lac, maltraitez tous les ennemis de la zone, de façon à faire apparaître une boîte bleue. Un engagé se trouve alors sur la gauche. Repérez l'anneau sur la droite et utilisez votre Grappinocroc pour sauter de ballon en ballon au-dessus du lac, en planant après chaque saut pour passer facilement des uns aux autres (7). Vous arriverez ainsi sur la plate-forme où se trouve la 5<sup>e</sup> cage à libérer (8). Le Ptizète sauvé matérialisera une boîte verte, qui vous permet de détruire un pilier de plate-forme dans l'eau. Montez et abattez les deux ennemis, puis entrez dans la grotte. Ramassez les diamants puis suivez



le chemin jusqu'à rencontrer un Hoodlum protégé par un bouclier... Pour battre ce vilain, il s'agit de lancer vos poings alternativement à droite et à gauche, tout en actionnant la visée automatique, etc. (9) Votre sobre et courageux ami Globox viendra alors vous rejoindre pour créer de nouvelles bulles. Ok, seule une partie de la phrase est vraie. Sautez vers la partie haute pour vous trouver à la portée d'une 6<sup>e</sup> cage et la libérer. Empruntez en premier le passage tout à droite pour atteindre une salle remplie de diamants jaunes (10). Récupérez ensuite le Pulvéropoing et montez l'échelle pour détruire la porte en bois. Un nouvel affrontement original vous attend. Reprenez si besoin des bonus d'énergie, et tâchez de viser le sbire placé sur la pierre centrale, le dénommé « Bracadabreur ». Ce magicien de l'ombre est en fait une sorte de protecteur de l'ennemi, qui apparaît seulement lorsque vous visez ce dernier. Il convient donc de l'éliminer en priorité pour pouvoir vous attaquer ensuite à l'ennemi

principal (11). Lorsque la place sera nette, une boîte orange apparaîtra. Récupérez une roquette et tâchez de viser le Hoodlum à bord de sa barque volante (12). Une fois celui-ci « débarqué », occupez-vous du dernier ennemi placé dans un recoin pour faire apparaître une boîte jaune. Elle vous permet d'attraper quelques menus diamants en hauteur, et surtout de trouver le passage vers la fin du niveau...

Dans la plaine pluvieuse, abattez le premier ennemi à votre portée pour matérialiser une boîte rouge. Allez utiliser son pouvoir sur la porte en bois non loin pour récolter de nouveaux diamants (13). Passez le





pont et sautez en contrebas sur la droite pour trouver encore des items. Vous pouvez récupérer une prune sur son arbre. Seulement, elle craint l'eau, et il n'existe aucun moyen pour l'instant de l'amener vers son pic de destination. Remontez donc et entrez dans la zone circulaire. Activez l'interrupteur-main, et sautez rapidement de cube en cube jusqu'à vous trouver à la portée de la 7<sup>e</sup> cage (14). Libérez-la, puis sautez vers la boîte bleue. Montez les marches et utilisez les anneaux en lançant successivement vos Grappinocros, jusqu'à atteindre de nouveaux escaliers dans les airs (15). Bien entendu, si vous retombez, vous devrez réactiver les cubes au sol. Franchissez les étapes successives, conçues selon le même principe. Le jeu en vaut la chandelle : tout en haut, se trouve la 8<sup>e</sup> cage à libérer (16). Redescendez ensuite, à la demande du Ptizètre : il matérialisera la tant attendue boîte verte. Récupérez son pouvoir,



puis redescendez sous le pont, au niveau de l'arbre à prune. Cette fois, vous pouvez casser les piliers sur l'eau, plaçant les plates-formes à bonne hauteur. Récupérez la prune, et lancez-la en direction de la première plate-forme lorsque le cercle de visée s'y affiche, puis faites de même pour la seconde (17). Amenez ainsi le fruit vers son pic de destination pour l'y planter. Sautez de cette façon à la portée de la 9<sup>e</sup> et dernière cage à libérer. Un portail magique s'activera alors. Passez-le et préparez-vous à livrer quelques combats successifs. Montez ensuite à l'étage, fort du pouvoir rouge, pour détruire la porte en bois. Pour l'affrontement suivant, comme d'hab', éliminez en priorité le Bracadabreur, qui protège l'ennemi, puis réglez son compte à celui-ci. Une fois la place nette, une boîte orange apparaîtra. Lancez donc une roquette autoguidée dans l'ouverture murale, entre les deux portes (18), jusqu'à atteindre un interrupteur-main ; quelques diamants vous attendent dans le conduit alors ouvert. Prenez ensuite le passage qui s'y trouve et éliminez l'ennemi. La boîte jaune vous permet de monter jusqu'au ballon en hauteur, puis de récupérer une boîte bleue. Accrochez ensuite les anneaux successifs, jusqu'à atteindre la



corniche (19). Une fois tout en haut, éliminez les nouveaux ennemis. La boîte rouge vous permettra finalement de casser la porte en bois et de libérer trois nouveaux Ptizêtres... Finalement, un item chaussure y apparaîtra. Encore une partie de soulier tamponneur qui s'annonce. Bref, refaites chemin inverse à bord de votre bolide, et suivez l'autre chaussure jusqu'à la pièce circulaire où se trouve la boîte orange. Là, redonnez quelques coups dans la chaussure adverse grâce à la fonction boost (20). Une fois cette épreuve remplie, vous n'êtes pas au bout de vos peines. Revenez au tout début du niveau pour rencontrer un nouvel ennemi de taille...

### Boss : SULFATOR

C'est simple : vous avez à votre disposition une boîte rouge (21). Équipez-la et mettez l'ennemi en joue, tout en esquivant ses tirs. Chargez votre Pulvéropoing et





lancez-le sur Sulfator. Ainsi touché, sa carapace s'envolera, le rendant vulnérable un court instant : tirez alors rapidement dans son bide découvert pour lui infliger des dommages (22). Procédez ainsi de suite jusqu'à la fin, ce sera facile... Cool, une boîte orange apparaîtra sur la plate-forme en bois au terme du combat. Montez et utilisez une roquette autoguidée pour la lancer en direction du levier (23). Vous avez enfin ouvert la porte qui vous permet d'achever cette étape.

Faites un petit plongeon dans l'eau et récupérez les diamants, jusqu'à atteindre un bassin où un dernier combat d'envergure vous attend.

### Boss : ROBOT SOUS-MARIN

Vous devez vous contenter d'esquiver les missiles ennemis, en attendant que notre ennemi en reçoive un et subisse des dommages (24). Les



fonctions Saut ou Tir vous permettent de réaliser des pirouettes et diverses esquives bien utiles, notamment lorsque vous aurez affaire au rayon laser. Procédez ainsi jusqu'à la fin, en alternant longueurs dans le bassin et esquives à répétition. Au terme du combat, récupérez les diamants et revenez à la rencontre de votre ami Globox. Entrez alors dans le nouveau passage.

Doté du pouvoir orange, vous allez pouvoir lancer des roquettes par l'ouverture circulaire, et ainsi éliminer les ennemis dans la salle annexe (25). N'en oubliez aucun, certains sont en position fixe. Le passage se libérera alors. Sautez à sa portée et dirigez-vous vers le globe céleste. Après la séquence, une nouvelle étape en surf vous attend. Le saut automatique en fin de ligne est conseillé pour les premiers tronçons du parcours, après quoi les sauts manuels se révéleront vite indispensables.



## LE DÉSERT DES KNAARENS

Nombre de cages : 12

Attention, sable chaud ! Utilisez votre hélico à outrance pour cette première partie du niveau. Passez sur les ossements et éliminez les ennemis, avant d'entrer dans la caverne. Globox vous laisse comme toujours en plan. Passez donc sur les plates-formes émergeant de l'eau en alternance, jusqu'à atteindre une boîte jaune (1). De là, volez en direction d'une seconde boîte au-dessus d'un pic, puis d'une troisiè-



me sur un haut pilier, toujours en gardant Saut appuyé pour planer, etc. (2) Vous pourrez ainsi atteindre un pont en hauteur. Abattez l'ennemi s'y trouvant et repérez une boîte bleue sur une corniche, à récolter grâce aux plus hautes boîtes jaunes. Équipé du Grappinocroc, volez d'anneau en anneau, cette fois en sautant pour les attraper à chaque fois (3). Le dernier vous permet de vous poser sur une haute corniche. Dans le recoin, vous trouvez une boîte orange : tirez une roquette en direction de l'ouverture en hauteur, de façon à atteindre une 1<sup>re</sup> cage à libérer (4). Ressortez et allez





rejoindre un recoin identique de l'autre côté de la paroi : les Ptizêtres libérés y ont déposé une boîte rouge. Utilisez les ossements fossilisés pour vous agripper au mur, et retrouver Globox en présence d'un ennemi. Éliminez ce dernier, puis utilisez un Pulvéropoing pour casser la porte en bois (5). Le surpoids pondéral de Globox va bientôt faire s'effondrer le sol... et vous laisser dans l'ancre de nouveaux ennemis, les Knaarens. Merci Globox.

Évitez le premier ennemi Knaaren, contre lequel vous ne pouvez pas faire grand-chose, en contournant le rocher, et allez retrouver la sortie. Vous êtes encore piégé et débarquez dans une salle circulaire avec une fosse contenant une boîte orange. Un « au secours ! » se fait entendre : tirez tout d'abord une roquette sur la 2<sup>e</sup> cage du niveau, en hauteur dans la salle. Deux Knaarens sont présents dans le secteur, et vos missiles sont totalement inutiles contre eux. Il existe une astuce : utiliser une roquette pour faire sonner le fameux gong de tout à l'heure, derrière des barreaux, de façon à attirer le Knaaren de la galerie dans cette direction (6). Une fois



fait, appuyez-vous alors sur la rampe et de saisir la boîte bleue, puis prenez la montée pour atteindre un anneau en hauteur. Agrippez-le pour passer dans la galerie, de l'autre côté, tout cela avant que le Knaaren ne revienne pour vous en boucher l'accès ; vous avez tout juste le temps. Sautez enfin dans la fosse placée au bout. En contrebas, vous trouvez un distributeur de fruits. Ramassez-en un, et amenez-le vers l'interrupteur, en prenant soin de le déposer de temps en temps à terre (touche Saut) pour éliminer les spectres qui tentent de s'interposer, puis de le reprendre (7). Une fois posé à l'endroit voulu, vous trouverez une boîte orange dans le recoin qui vient de s'ouvrir. Lancez une roquette dans le passage juste à côté, de façon à atteindre un nouveau gong qui viendra détourner l'attention d'un Knaaren. Passez rapidement à votre tour dans le passage et sautez rapidement sur la droite. Vous trouvez un nouveau fruit, que vous devez encore amener sur un interrupteur, tout en déjouant la menace des spectres (8). Cela signera la fin de cette étape...

Montez la rampe et utilisez la plateforme mouvante jusqu'aux diamants. Utilisez ensuite la plateforme de gauche pour atteindre une 3<sup>e</sup> cage à libérer (9). Une boîte verte apparaîtra alors ; elle peut casser un pilier situé au niveau inférieur, vous donnant ainsi accès à de multiples diamants. Remontez à présent et passez sur la droite. Utilisez les plates-formes ainsi que les Grappinocrocs pour progresser. Prenez toujours soin de vous remettre dans l'axe par rapport à chaque anneau, pour être prêt à l'agripper dès que le cercle de visée apparaît (10). Vous finissez par atteindre une corniche avec des diamants, tout proche d'une 4<sup>e</sup> cage à libérer. C'est une boîte jaune qui vous attend ensuite. Utilisez-la pour atteindre un passage surélevé et compléter cette étape.

Une meute de Knaarens vous attend dans le couloir. Passez tout de suite dans le recoin où se trouve le bonus d'énergie. Faites appel à vos souvenirs : vous pouvez faire de l'escalade entre les parois de la cavité, en enchaînant les sauts (11). Utilisez ensuite les corniches ainsi que les ossements fossilisés aux murs pour





progresser (12). Redescendez au niveau de l'onde verte pour trouver un passage.

Vous voilà à la merci de nouveaux Knaarens. Ne perdez pas le nord et récupérez d'abord un maximum de diamants. Sautez en contrebas pour trouver une boîte jaune, qui vous permet de monter jusqu'à une boîte bleue protégée par un ennemi. Mais le plus intéressant reste une boîte orange située dans une excavation au même niveau, à proximité d'un gong (13). Une fois n'est pas coutume, attirez l'ennemi en tirant une roquette sur le gong, et récupérez rapidement la boîte bleue dans son dos. Remontez la rampe jusqu'à l'anneau à Grappinocroc et passez de l'autre côté. Évitez le nouveau Knaaren et suivez le passage.



Dans la nouvelle zone, sautez vers la gauche pour trouver une **5<sup>e</sup> cage** à libérer dans un recoin (14). Un nouvel appel au secours se fait entendre. Utilisez la boîte jaune à proximité et montez le plus haut possible, jusqu'à une corniche où se trouve une **6<sup>e</sup> cage** au prisonnier. Une fois sauvé, dirigez-vous vers le fond et prenez l'étroit passage dans la roche au niveau d'un pont.

Dans la zone suivante, de nombreux Knaarens et trois cages flottant dans les hauteurs. La première étape consiste à atteindre la boîte orange derrière le tas de pierres, sans éveiller l'attention des ennemis à proximité (ils restent en position fixe s'ils ne vous ont pas vu) (15). Tirez ainsi une roquette sur une **7<sup>e</sup> cage** à faible hauteur, non loin. Ensuite, tirez en direction du gong à proximité pour attirer l'attention des deux ennemis proches. Passez ainsi dans leur dos et montez. Pour les deux ennemis suivants, utilisez la cavité dans la roche pour les éviter, et procédez de même pour les suivants. À la prochaine boîte orange, profitez-en pour tirer une roquette sur une **8<sup>e</sup> cage** aux prison-

niers, tout proche. Une fois encore, sonnez le gong pour que les ennemis s'éloignent (16). Une **9<sup>e</sup> cage** vous attend un peu plus haut : libérez-la avec vos poings de base, en sautant de haut à sa portée. Suivez le chemin pour achever cette étape.

Des Knaarens arrivent alors de tous les côtés : pas d'autre choix que de plonger dans le vide. En bas, sautez vers le passage étroit pour arriver au niveau d'un distributeur de fruits. Il s'agit d'en apporter un vers l'interrupteur près de la porte, mais attention, sol fragile. Commencez donc par avancer tout droit, puis passez sur la gauche et à côté de la fosse remplie de piquants, puis allez directement vers l'interrupteur (17). Une fois votre fruit déposé, suivez les couloirs successifs, en évitant les ennemis. Vous atterrissez dans une zone aqueuse avec des plates-formes. Suivez-les et passez sur la gauche pour repérer des ossements fossilisés : montez et vous atteindrez un passage caché rempli de diamants divers ! Votre récolte faite, reprenez le chemin des plates-



BESOIN DE SE  
DÉBLOQUER ?

0 892 705 222

les meilleures  
ASTUCES & SOLUTIONS pour JEUX VIDÉO



0,34 €/min



formes sur l'eau, jusqu'à atteindre la 10<sup>e</sup> cage (18). Sautez ensuite vers le passage le plus proche. Le sol ne va pas tarder à s'effondrer, vous faisant véritable prisonnier de l'ordre des Knaarens...

#### Boss : REFLUX

Pour lutter efficacement contre ce Knaaren doté d'un bâton magique redoutable, repérez cette boîte rouge sur la partie verticale de la plate-forme de combat (19). Récupérez-la en évitant les charges électriques qui parcourent la grille, au mieux en sautant. Le Pulvéropoing pourra mettre à mal efficacement l'arme de notre ennemi. Après avoir évité ses pouvoirs destructeurs, en usant d'esquives diverses, sauts et roulades, matraquez la touche de tir pour viser son bâton plusieurs fois avec votre poing rouge (20). Procédez ainsi de suite. À environ la moitié du



combat, il fera également tomber des boules de feu sur le plateau ; les pouvoirs utilisés contre vous seront aussi plus redoutables (21). Ainsi, je vous conseille de refaire régulièrement le plein de vie en récupérant les bonus d'énergie de toute la périphérie. Vous serez ainsi paré au combat à chaque fois. Ne reste plus qu'à achever notre homme...

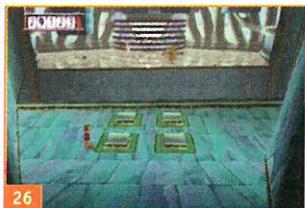


À peine remis de votre combat, vous aurez l'agréable surprise de découvrir le pouvoir « bleubeubleu ! », plus officiellement appelé Grimace, de loin le plus fendard du jeu ! (22) Désormais, tirer la langue à tous les lums noirs qui renaîtront des cendres des ennemis vaincus les changera instantanément en lums rouges, vous donnant des points et de l'énergie ! N'oubliez pas de l'utiliser à chaque fois. Éliminez à présent les ennemis pour faire apparaître une boîte verte. Tirez sur le pilier et

suivez le chemin. Traversez le sable chaud serti d'ossements, en réglant leur compte aux ennemis, jusqu'à atteindre une structure verticale à côté de laquelle se trouve la 11<sup>e</sup> cage. Attendez que votre ami Globox éructe quelques bulles de jus de prune et sautez dessus pour la libérer. Une boîte rouge apparaîtra, vous permettant d'aller ouvrir la porte en bois du fond (23).

Dans la caverne, libérez une 12<sup>e</sup> et dernière cage, puis récupérez une boîte verte, cela afin de régler rapidement leur compte aux ennemis à échasses, puis aux Hoodlums volants (24). Une fois la boîte





bleue apparue, allez utiliser votre grappin sur l'anneau et passez derrière les caisses. Éliminez en premier le « spectre » Bracadabreur, puis occupez-vous du cuirassé. Pour passer cet ennemi, il s'agit de lui tirer dessus sans relâche, à bonne distance pour qu'il ne tourne pas avec ses bras. Poussez-le ainsi le plus au fond possible et passez rapidement (25). Derrière lui, n'hésitez pas à sauter par-dessus le feu dans le recoin : vous débarquerez dans une zone cachée riche en diamants divers. Passez ensuite le pont vers la zone suivante.

Les interrupteurs placés devant vous permettent d'écraser les ennemis au loin. Esquivez leurs tirs tout en actionnant les dalles tour à tour, un peu au hasard pour aller plus vite, ça n'a aucune importance (26). Une fois tous les ennemis à plat, utilisez la plate-forme pour rejoindre le globe magique...

## LE GRAND RACCOURCI

Nombre de cages : 0

Dans ce niveau à ne pas prendre « à bras raccourcis », si vous voyez c'que j'veux dire, il s'agit de ramasser toutes les couronnes qui

permettront de libérer un portail à chaque fois. Une première couronne se trouve dans la salle où vous débutez. Prenez ensuite le « téléporteur » pour lancer une nouvelle fois le jeu de la chaussure tamponneuse ! Une fois encore, frappez votre adversaire autant de fois que nécessaire (1), sans oublier de récupérer des diamants rouges dans un passage caché. Une boîte bleue se matérialisera ensuite, près d'un interrupteur-pied à activer, vous permettant d'utiliser les anneaux successifs. Soyez rapide, une grille va rester ouverte un court instant à mi-hauteur, à partir du moment où vous aurez actionné l'interrupteur : c'est là que vous devez aller (2). S'y trouvent trois nouvelles couronnes. Redescendez pour reprendre le pouvoir bleu, puis remontez et passez une seconde ouverture un peu plus haute que la première, où trônent trois couronnes. Escaladez ensuite l'armature au mur (3) et récoltez encore des couronnes. De

nouveaux anneaux sont placés en hauteur devant vous. Si vous n'avez déjà plus le Grappinocroc, retournez le chercher et remontez très rapidement, de façon à utiliser les anneaux jusqu'au passage d'en face. Récoltez encore trois couronnes puis empruntez la plaque « téléporteuse » pour revenir à votre ami Globox. En possession de toutes vos couronnes, placez-vous sur l'interrupteur pour ouvrir le passage (4). Allez ainsi actionner l'interrupteur mettant en marche les moulins. Un autre passage s'ouvrira au centre, à descendre pour achever cette étape.

Pour cette seconde étape du Grand Raccourci, vous devez encore une fois récolter toutes les couronnes de la zone. Une première se trouve près de Globox, sur l'interrupteur final. Empruntez le passage suivant pour atterrir dans une salle avec des plates-formes. Dans le premier recoin en face, trois couronnes vous attendent. Élevez-vous ensuite davantage, toujours après avoir actionné l'interrupteur-pied pour ouvrir les grilles, et montez. Procédez ainsi de suite pour tous les coins où se trouvent des couronnes (5). Une fois fait, utilisez le « téléporteur » pour atterrir dans une salle carrée avec quatre





nouvelles couronnes. Une plateforme invisible fait des allées et venues devant le piédestal, repérable par les mouvements de son reflet au sol ! Montez dessus pour récupérer les couronnes, puis pour atteindre un nouveau « téléporteur » (6). Dans la salle suivante, même principe : les plateformes sont invisibles, mais elles se reflètent dans la glace (7). Utilisez-les pour récolter les couronnes, puis pour emprunter le passage avec le « téléporteur ». Dans la salle d'après, ce sont encore des jeux de reflets qui vous attendent, avec des plateformes invisibles de différentes hauteurs. Notez que le prochain passage à emprunter est lui aussi invisible : il se reflète également sur le sol, et se trouve en hauteur au fond à gauche de la pièce ! (8) Sautez donc, à partir de la plateforme invisible la plus



haute, en direction de l'emplacement présumé de cette sortie, à l'aveugle, pour « passer » littéralement à travers le mur et la matérialiser du même coup. Ne reste qu'à rejoindre Globox et ouvrir la voie, puis monter les escaliers pour finir cette étape.

Une troisième épreuve de récolte de couronnes vous attend. Une première couronne se trouve, comme de coutume, sur l'interrupteur de départ. La seconde vous ouvre sur une salle avec de multiples plateformes. L'interrupteur-pied permet d'ouvrir la grille au loin : passez rapidement les plateformes pour atteindre les couronnes qui se trouvent derrière (9). Ensuite, mettez-vous à la portée des socles avec des interrupteurs-mains pour lancer vos poings dessus et vous élever successivement (10), jusqu'à déclencher l'apparition d'une armature dans la salle principale. Celle-ci vous permet de récupérer des couronnes disposées à la verticale en vous y cramponnant. Passez sur les plateformes suivantes et ramassez toutes les couronnes en vue dans les hauteurs. Déclenchez l'interrupteur au niveau des plateformes



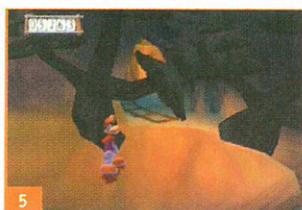
murales (11), puis montez-les rapidement, jusqu'à être à la portée du recoin ouvert provisoirement, qui recèle quatre couronnes. Revenez ensuite au niveau du pont et approchez d'une sorte de baquet transparent : il s'agit de tirer sur l'interrupteur-main placé derrière, en alternant droite et gauche, selon un principe déjà éprouvé, pour le faire avancer jusqu'au fond (12). La grille ne reste pas ouverte longtemps : la rapidité et la précision au tir sont indispensables pour réussir. Tirez prestement, à gauche puis à droite, sans charger vos poings ; pour gagner un peu de temps, il est possible de sauter vers la zone d'arrêt au fond avant de l'accoster à proprement parler. Il s'agit des dernières couronnes du secteur. Revenez ensuite vers votre ami Globox pour libérer le passage. Suivez-le jusqu'à atteindre un galion amarré et embarquez avec vos amis Ptizètes (13).



## LE SOMMET D'OUTRE-NUÉES

Nombre de cages : 3

Ce niveau débute par un affrontement en mer. Commencez par ramasser les divers diamants du bateau. Repérez ensuite les canons installés de part et d'autre du galion ; un radar à gauche vous indique leur localisation, ainsi que la vôtre. Les ennemis – des poissons qui vous lanceront des boulets... – y apparaîtront bientôt sous forme de points rouges approchant de votre navire. Pilonnez-les dès qu'ils sont à la portée d'un canon (1), en vous occupant des plus proches à chaque fois. Utilisez bien entendu la boîte jaune pour avoir accès au canon de la proue. Soyez rapide, ils approcheront de plus en plus nombreux au fur et à mesure... Nul besoin d'attendre qu'ils disparaissent totalement du radar avant de vous occuper des autres : un tir dans la bonne direction est toujours réussi, même si le point rouge reste affiché encore une petite seconde sur le radar. Pour gagner du temps, vous pouvez tirer vos poings à distance sur certains canons. Vous débarquerez bientôt sur un territoire enneigé (2).



Face au premier ennemi, comme à l'accoutumée, tirez sans relâche pour le pousser en arrière et atteindre la boîte rouge en hauteur (3) : un Pulvéropoing lancé dans sa direction le renverra bientôt à l'état de lum noir. Vos poings rouges peuvent également détruire les boules de neige qui dévalent la pente. Suivez le chemin, puis repoussez un nouvel ennemi jusqu'à le faire griller sur le feu (vous aimez le Hoodlum à la broche ?). Montez grâce à la boîte jaune ainsi apparue et libérez votre 1<sup>re</sup> cage du niveau. Utilisez ensuite le pouvoir bleu sur l'anneau, puis éliminez l'ennemi et suivez les ballons. Vous débarquez sur une aire où des ennemis vous visent sans relâche, suivis par des ennemis volants (4). Pilonnez-les avec acharnement, jusqu'à faire apparaître une boîte jaune. Élevez-vous ainsi facilement sur les plates-formes en bois, puis passez sur les ballons. À ce propos, au bout de deux ballons, sautez vers la corniche avec des sapins : vous aurez la surprise d'y découvrir un passage caché (5), menant à une « rivière » de diamants... Remontez ensuite par la voie classique, jusqu'à atteindre deux bonshommes de neige : les détruire vous rapporte de nouveaux diamants. Dans le souterrain suivant, agrippez la grille en hauteur pour récupérer la boîte rouge et ainsi casser la porte

en bois. Il y a ensuite une boîte orange : visez rapidement l'ennemi perché grâce à une roquette. Utilisez les ballons successifs pour vous élever, puis récupérez le pouvoir bleu au passage pour utiliser l'anneau (6). Passez dans le souterrain et utilisez l'échelle. Montez le plus haut possible, tout au bout, de façon à sauter automatiquement et pouvoir atteindre la boîte verte sur le ballon puis remonter à l'extérieur.

Là, tirez en particulier sur les Hoodlums à échasses, et en général sur tous les ennemis. Descendez l'échelle suivante, ou bien prenez le temps de récupérer les diamants disposés sur la corniche d'en face, en sautant avec de l'élan. Au sol, une boîte rouge permet de libérer la porte d'un souterrain. Dans la zone où il mène, éliminez les ennemis au sol avec force esquives, jusqu'à faire apparaître une boîte jaune. Elle vous permet de monter à la hauteur d'une tour de guet où vous attendent des ennemis armés (7). Livrez bataille et





élevez-vous ainsi grâce aux boîtes jaunes. En cas de santé faiblissante, il est impératif de faire un petit tour en arrière et de récupérer des bonus d'énergie déjà localisés sur votre chemin jusqu'ici, car les ennemis sont assez coriaces. Lorsque le ménage aura été fait, hissez-vous sur la plus haute tourelle pour trouver la **2<sup>e</sup> cage** à libérer (8). Le Ptizète vous récompensera par une boîte bleue. Équipez-la et revenez rapidement sur vos pas, dans la zone en pente. Montez sur les caisses pour atteindre les ballons, qui vous mèneront à des anneaux successifs, puis à un passage sur une corniche, qui vous permet d'achever cette étape.

À votre arrivée dans la zone, réglez son compte à l'ennemi et à son protecteur. Lorsque vous tenterez de sauver le prisonnier qui s'y trouve, un nouveau Bracadabreur apparaîtra encore pour vous en empêcher. Éliminez ainsi ce dernier avant de libérer votre **3<sup>e</sup> et dernière cage**. Après cette épreuve, un peu de détente vous attend. Vous vous lancez dans une course en snow-board avec votre ami Globox (9). Le but est d'arriver premier en bas de la piste. La touche Saut vous permet de pivoter, lorsque vous êtes dans les airs ou bien lorsque vous êtes à l'envers. Recommencez l'épreuve



aussi souvent que voulu, pour récupérer tout de même un maximum de diamants. Lorsque gagner la course deviendra vraiment votre but, évitez les obstacles en tout genre pour ne pas être ralenti. Pour la dernière étape, qui ressemble à une piste de bobsleigh, virez régulièrement pour ne pas perdre de la vitesse. Un challenge facile... qui conclut ce court niveau dans les hauteurs enneigées.

## LE QUARTIER GÉNÉRAL HOODLUMS

Nombre de cages : 7

À votre arrivée, repérez une cage cachée dans un conduit, ainsi qu'un bouton rouge derrière une porte en bois. Suivez le passage des caisses sur la gauche, en récoltant des diamants jaunes, jusqu'à atteindre une boîte orange. Tirez directement dans l'ouverture indiquée par une flèche et guidez votre missile vers la **1<sup>er</sup> cage** du niveau pour la libérer. Restez à cet endroit et, d'ici, tirez un second missile, de façon à libérer une **2<sup>e</sup> cage** cachée derrière la roue dentée (1). Revenez ensuite sur vos pas pour récupérer la boîte rouge fraîchement apparue. Cassez ainsi la porte en bois et tirez sur l'interrupteur (2). Un pont



va descendre à votre portée, vous menant à de nouveaux ennemis. Pour le Paragon, protégé par un bouclier, alternez comme d'hab' les directions droite et gauche en tirant pour l'atteindre efficacement. Explorez ensuite le côté gauche et sautez vers les caisses à côté de la roue dentée. Montez pour atteindre un passage secret qui regorge de diamants (3). Revenez sur vos pas et actionnez l'interrupteur au sol sous la tenture, en chœur avec Globox, pour libérer un passage. Le garde qui protège l'accès un peu plus loin est pour l'instant intouchable (foutu Bracadabreur...). Choisissez donc le passage à gauche... pour tomber bientôt en contrebas.

Tuez le premier ennemi venu ; la boîte verte vous permettra de récupérer de menus diamants après une plate-forme. Dans la salle principale, de nouveaux gardes vous visent, perchés sur des caisses. Tâchez d'éviter au maximum leurs tirs au cours de votre escalade, et éliminez-les au fur et à mesure. Une fois tous réduits à l'état de lums, filez libérer une **3<sup>e</sup> cage** sur un tas de caisses à droite (4), puis récoltez tous les bonus de vie. Passez ensuite tout à gauche. Montez sur le pont de bois et récupérez le boulet. À présent, il s'agit de le remonter vers un interrupteur, sans vous faire



## RAYMAN 3



## La Soluce



Bref, de votre côté, utilisez les filets pour progresser dans les hauteurs, jusqu'à récupérer la boîte verte qui vous permet de défaire l'ennemi sur ses échasses. Une boîte rouge apparaîtra alors : cassez la porte en bois pour achever cette étape.



piéger par les bombes. Facile, elles rebondissent toujours au même endroit, et en plus, une légère marque au sol est visible à ces endroits-là (5). Posez votre pierre sur l'interrupteur, puis montez à l'étage au-dessus. Reprenez une pierre, et suivez le même principe pour la poser sur un second interrupteur. Vous accéderez ainsi à une porte en bois, à casser grâce au Pulvéropoing récupéré d'un ennemi. Plus loin, un bouton permet de faire descendre une plate-forme, en l'occurrence celle où apparaissait le Bracadabreur ! Maintenant à sa portée, réglez-lui son compte (6), puis occupez-vous du garde dépro-tégé en le balançant dans la lave. La scène qui suit en fera rire plus d'un, sauf Globox bien sûr. Ses faiblesses le prouvent un jour... (7)

Vous débarquez dans la salle des machines. Commencez par éliminer toutes les forces hostiles qui s'y trouvent, voyantes comme cachées (derrière les caisses par exemple...). Approchez ensuite de la grille pour voir un nouveau Sulfator arriver. Le principe du combat sera à l'identique du niveau « Lande aux esprits frappés ». Il s'agit encore de lancer un Pulvéropoing chargé sur notre ennemi après avoir évité ses tirs, pour faire valser sa protection et tirer immédiatement des poings qui lui infligeront des dommages (8). Après le combat, prenez le passage qui vient de s'ouvrir.



Dans la nouvelle zone, une cage à côté de l'entrée contient... la 4<sup>e</sup> cage. Pour la libérer, récoltez une roquette autoguidée grâce à la boîte orange et tirez, en prenant soin de passer par l'ouverture située sous la cage pour sauver notre ami Ptizète. Restez sur la boîte orange et avisez l'ouverture juste à côté : tirez à l'intérieur du bâtiment et guidez votre missile jusqu'à atteindre un levier. Cela aura la particularité de faire sortir l'ennemi de sa planque. Ainsi, tirez

une nouvelle roquette jusqu'à atteindre celui-ci, puis lancez une roquette sur le levier une seconde fois (9). Montez ensuite sur le toit du bâtiment grâce aux caisses, pour attirer deux nouveaux ennemis. Simple, redescendez chercher une roquette pour les éliminer d'en bas en toute sécurité ! Remontez ensuite et cassez la porte en bois grâce au Pulvéropoing.

Dans le souterrain, réveillez le garde pour l'éliminer aussitôt. Récupérez un rocher à distribuer et passez sur le pont de bois en évitant les tirs de fusil (10). Ah, un ennemi viendra vous faire une brillante démonstration de son talent d'expert en armes... mais plus de peur que de mal, en tout cas pour vous. Déposez ensuite votre rocher sur l'interrupteur, de façon à ouvrir la grille, puis libérez aussitôt une 5<sup>e</sup> cage. La boîte verte qui apparaît vous permet, si vous revenez en arrière, de casser un pilier de plate-forme menant à des diamants. Revenez ensuite vers la salle de tir, et éliminez les trois Hoodlums qui s'y trouvent. À présent enfermé, vous pouvez tirer sur les pancartes, à partir du stand



Toutes les nouveautés...  
Et même + !

SUR LE...

3615 CHEAT

Astuces & Solutions



de tir, jusqu'à vider complètement la jauge jaune (11). Tâchez de viser uniquement les pancartes Rayman et Globox, et d'épargner les représentants des forces ennemies ! Une fois l'épreuve remplie, un passage s'ouvrira, signant la fin de cette étape.

Dans la nouvelle salle remplie de lave, empruntez les plates-formes flottantes pour atteindre une échelle. Vous pouvez aussi récupérer quelques menus diamants grâce au Grappinocroc en suivant le parcours des anneaux (12). Montez ensuite l'échelle. Repérez le parcours et sautez sur les plates-formes. Progressez vers la droite en sautant par-dessus les tubes rougeoyants (13), jusqu'à atteindre



une échelle au vol (notez des diamants de part et d'autre du tapis à plates-formes). Cette échelle va d'ailleurs s'escamoter jusqu'en bas, vous facilitant la tâche en cas de chute. Montez et apprêtez-vous à abattre l'ennemi qui va surgir. En fait, ce sera le cas à chaque fois que vous passerez sur une des grilles. Si l'énergie venait à manquer, n'hésitez pas une fois encore à retourner en chercher en bas, quitte à remonter ensuite. Une fois tous les ennemis mis à mal, allez actionner le levier pour activer d'autres plates-formes (14). Passez sur le tapis roulant et progressez en évitant les souffles de fumée, jusqu'à atteindre les plates-formes. Montez rapidement en alternant sauts à gauche et à droite. À mi-hauteur, au niveau des diamants jaunes, sautez sur la longue corniche circulaire cernant l'énorme container : au bout sur la gauche, vous aurez le plaisir de trouver une **6<sup>e</sup> cage** aux prisonniers ! (15) Revenez vers les plates-formes, puis montez, montez encore, jusqu'au second tapis roulant. Progressez ainsi de suite, récupérez de la vie si besoin, jusqu'à atteindre ces plates-formes hexagonales. Passez des unes aux autres, en remontant le parcours



(16), pour arriver sur une plate-forme fixe au-dessus de laquelle se trouve la **7<sup>e</sup> et dernière cage** à libérer. Sautez enfin sur la toute dernière plate-forme grillagée. Ce n'est pas fini : un énième Sulfator se pointe ! Cette fois, commencez par vous planquer derrière les caisses pour éviter ses tirs, le Pulvéropoing n'étant pas encore disponible... En fait, ce Sulfator est sous la protection d'un nouveau spectre Bracadabreur ; vous vous en rendez compte à chaque fois que vous lui tirez dessus. Ainsi, comme d'hab', éliminez ce protecteur pour ensuite affronter notre ennemi à la loyale ! La boîte rouge apparaîtra pour vous faciliter la tâche (17). Un combat en deux temps donc, qui vient conclure cette partie du niveau.

Descendez l'échelle pour commencer et trouver plein de tirelires remplies de diamants. Sautez ensuite de plate-forme en plate-forme, sans planer si possible pour gagner en précision, sinon ce sera la grande descente à chaque fois... (18) Des ennemis vont apparaître sur le côté. Éliminez-les rapidement, puis avancez jusqu'aux bonus d'énergie.



doivent être éliminés prestement car ils gênent le passage. Pour les parties verticales, montez en enchaînant les sauts sur les parois, selon un principe déjà éprouvé (20). Sautez au maximum tout en avançant, notamment lorsque la lave est sous vos pieds ! Faites attention également, lorsque vous passez de plate-forme en plate-forme, à ne pas vous faire bloquer dessous. Récupérez un maximum de bonus d'énergie, notamment sur les grillages, et suivez le même rythme jusqu'à la fin !

### LA TOUR DU LEPTYS

Nombre de cages : 10

Pour commencer, allez apprendre à vivre à tous les ennemis qui vous attendent dans la grande salle. Une boîte rouge apparaîtra après ce laborieux combat, permettant de casser la porte en bois. Dans le conduit, cramponnez-vous aux filets contre le mur pour éviter la lave, en sautant d'un mur à l'autre (1). Passez ensui-



te de caisse en caisse sur la gauche, pour trouver une 1<sup>re</sup> cage à libérer, avec un Ptizètre à l'accent antillais ! (« au secooooou ! ») Dans la salle suivante, d'autres ennemis en nombre. Concentrez-vous sur les plus petits, en étant mobile au maximum, jusqu'à faire apparaître une boîte rouge. Reprenez de l'énergie dans les tirelires sur les caisses si besoin, ou bien revisitez les salles précédentes, puis occupez-vous du Sulfator. Comme d'hab', chargez votre Pulvéropoing au maximum et lancez-le sur l'ennemi pour faire valser sa cuirasse et le pilonner. Vous pouvez par exemple vous planquer derrière un pilier pour éviter ses tirs (2). Une fois achevé, les choses se corsent : trois Sulfators débarquent d'un coup. Débarrassez-vous-en avec méthode, en attirant l'un d'eux à part par exemple, etc. Une fois tous achevés, vous n'êtes pas au bout de vos peines. Un autre ennemi arrive, protégé par deux spectres Bracadabreurs cette fois. Éliminez ces deux-là avant de massacrer notre homme. Cette étape passée, une nouvelle épreuve de chaussure tamponneuse s'annonce. Si vous n'avez pas été soudainement frappé d'amnésie, vous devez vous souvenir du principe... en principe. Après votre victoire, récupérez la boîte jaune et montez jusqu'au filet placé au-dessus. Cramponnez-vous jusqu'à la boîte bleue, puis sautez vers les anneaux pour les utiliser

Vous vous retrouvez bientôt sur une plate-forme immergée. Un combat s'annonce. Il s'agit pour commencer de viser la cible en hauteur, tout en évitant les boulets vous arrivant dessus. Une bonne technique consiste à tirer en sautant, de façon à éviter les boulets visant le sol, puis ceux tirés vers le haut lorsque vous retombez (19). Une fois les ailes de la machine activées, deux Hoodlums vous prennent en joue : choisissez toujours la technique de l'esquive, en circulant d'un côté à l'autre de la plate-forme, tout en les canardant. Cette technique s'imposera aussi pour les ennemis volants : contre eux, tirez à outrance, sans charger votre poing pour les atteindre car ils esquivent. Visez de nouveau la cible, et ainsi de suite jusqu'à la fin. Empruntez ensuite le pont jusqu'à la nouvelle zone.

Courez à toutes jambes dès votre arrivée : il s'agit enchaîner tous les éléments à la suite, car la lave est à vos basques. Tous les ennemis

LE COUP DE FIL  
QUI SAUVE !

0 892 705 222

les meilleures  
ASTUCES & SOLUTIONS pour JEUX VIDÉO



0,34 €/min



tour à tour (3). Une nouvelle cage se trouve en hauteur : pour la détruire, vous devez en fait redescendre au sol. Éliminez rapidement les nouveaux ennemis qui y sont apparus, puis récupérez la boîte jaune et sautez rapidement vers la cage : dès que le cercle de visée rouge apparaît, tirez pour libérer votre 2<sup>e</sup> cage du niveau (ou utilisez la boîte orange). Après cela, reprenez le chemin dans les hauteurs pour atteindre le passage surélevé. Suivez la voie et utilisez les anneaux, jusqu'à atteindre un coin où vous attend une 3<sup>e</sup> cage (4). Vous n'allez pas tarder à redescendre au niveau de la première salle du niveau. Montez sur la plate-forme grâce à la boîte jaune, puis cramponnez-vous au filet et faites quelques tractions vers l'autre côté, en évitant les souffles de fumée.

Dans la salle suivante, récupérez le pouvoir bleu et sautez de pilier en pilier, puis utilisez les anneaux pour vous faire porter jusqu'aux grillages muraux (5), et ainsi de suite jusqu'à



l'ouverture. Suivez le passage étroit sur la droite pour trouver une 4<sup>e</sup> cage à libérer. Le Ptzitère vous gratifie d'une boîte rouge, indispensable pour détruire la porte placée non loin. Sautez sur la caisse, puis la planche, pour agripper le grillage par en dessous et franchir l'obstacle. La fin de cette étape est proche.

Dans la nouvelle salle, commencez par abattre les ennemis volants en concentrant votre poing, de façon à gagner une boîte bleue. Allez ensuite régler leur compte aux ennemis en hauteur par l'escalier de la tourelle ; une cage s'y trouve justement derrière des barreaux. Utilisez les anneaux et rendez-vous sur la première corniche sur la gauche, où vous attendent une boîte orange et un interrupteur (6). Récupérez le pouvoir, puis placez-vous rapidement sur l'interrupteur et lancez aussitôt votre missile en direction de la cage de la tour pour libérer une 5<sup>e</sup> cage (7). Le Ptzitère fera alors apparaître une boîte rouge, à proximité de la porte en bois en bas. Derrière, récupérez les divers diamants. Une autre porte en bois peut être cassée : derrière, un levier vous permet d'actionner une statue qui présente alors un diamant vert. Pour l'atteindre, revenez au niveau de la première corniche en hauteur. Ensuite, suivez



le chemin dans les hauteurs, à travers anneaux, boîte jaune, ballons, etc. Vous allez arriver au niveau de la tourelle, mais à un étage supérieur. Sautez vers elle, une 6<sup>e</sup> cage au prisonnier vous y attend. Le Ptzitère libérera une boîte bleue, indispensable pour la suite des événements. Continuez donc à prendre de la hauteur grâce aux anneaux, aux ballons, au pouvoir bleu et à votre hélico de base, et ainsi de suite (8), de façon à aborder le troisième tiers de la tourelle. Montez au plus haut, puis sautez vers les tronçons supérieurs du pilier rotatif. Vous passerez bientôt à la portée d'une boîte jaune, qui vous permet de gagner le plus haut plateau de ce dernier. Des ennemis volants vous y attendent. Éliminez-les tous, de façon à récupérer une boîte bleue qui vous permet d'atteindre la sortie de la salle.

Ensuite, montez les différentes échelles et structures de bois, puis passez dans la salle annexe. Montez sur la paroi de la cavité, jusqu'à atteindre la boîte bleue, et passez les plates-formes en bois. Arrivé à une boîte jaune, volez vers le mur opposé jusqu'à la nouvelle cavité (9). Progressez ainsi, de pouvoirs divers en échelles, jusqu'aux boîtes jaunes à foison, qui vous permettent de récupérer des diamants et surtout d'atteindre le passage situé tout en haut.



corniche (12). Continuez à monter à votre rythme, jusqu'à l'ouverture finale où vous attend votre 10<sup>e</sup> et dernière cage du niveau.

Globox vient vous chercher avec une navette (13). Suivez les instructions pour vous déplacer sans trop de heurt (le capital vie en prendrait un coup), et préparez-vous à éliminer les vaisseaux ennemis, en maintenant la touche de Tir pour les mitrailler proprement (14). Poursuivez alors votre route à travers les tunnels, en évitant encore les accrocs ; notez que vous n'avez pas besoin d'aller vite, appuyez sur la touche d'accélération par impulsions. Ce schéma en deux temps se répétera jusqu'à la fin. Lorsqu'il s'agira de passer entre les engrenages à pics, ne tardez surtout pas, danger ! La fin du niveau n'est plus très loin.

### Boss : LEPTYS

Après avoir fait le plein de bonus d'énergie et de diamants, vous débarquez sur une arène pour un combat majeur. Notez que cette partie s'annonce comme l'un des plus longs combats contre un boss dans un jeu vidéo, et pour cause, il s'agit du boss final...

### • 1<sup>re</sup> étape :

Pour commencer, notre géant lanceur d'éclairs mitraille le terrain : les cercles concentriques signalent un éclair imminent à cet endroit-là. Slalomez entre chaque cercle, et récupérez le pouvoir bleu pour commencer. Approchez suffisamment de notre homme, et en visée automatique, tout en évitant ses boules de feu (en vous décalant dans un seul sens par exemple), tirez plusieurs fois vers ses cercles de protection pour les électrocuter, jusqu'à les faire disparaître un par un (15). Lorsqu'il ne sera plus protégé, récupérez prestement une boîte rouge tout en évitant les éclairs, puis allez suffisamment près de lui et lancez vos Pulvéropoings pour lui infliger rapidement des dommages (16). Tirez le plus possible à chaque fois, sans prendre le temps de charger vos poings (c'est inutile), tout en slalomant entre les éclairs, avant que ne reviennent ses cercles de protection. Astuce : si vous devez reprendre des bonus d'énergie, tâchez de le faire équipé du pouvoir bleu ; ainsi, l'ennemi ne lancera que des boules de feu,



L'étape suivante consiste à atteindre une boîte bleue en hauteur grâce au ballon placé dessous, tout en évitant les tirs de l'ennemi et en passant de plate-forme en plate-forme (10). Vous pourrez alors utiliser l'anneau situé plus loin et atteindre une 7<sup>e</sup> cage à libérer. Faites le plein de nouveaux diamants, puis récupérez le nouveau pouvoir bleu et passez facilement de ballon en ballon, jusqu'à accrocher l'anneau suivant et atteindre la hauteur. En contrebas, vous trouverez une 8<sup>e</sup> cage à libérer (11).

Vous aimez les challenges ? Eh bien celui-là devrait vous plaire : vous devez maintenant vous élever en rebondissant sur les multiples ballons, en échappant à la menace des différents ennemis qui se trouvent dans cette tour et de la lave (pas très rapide) qui va commencer à gagner le fond... Montez en sautant un ou deux ballons à la fois, pour gagner du temps. Vous pourrez ainsi libérer une 9<sup>e</sup> cage sur une



faciles à éviter (17). Procédez ainsi de suite jusqu'à la fin, et soyez vigilant, le déchaînement d'éclairs sera de plus en plus rapide à chaque fois.

#### • 2<sup>e</sup> étape :

Comme pour tout boss de Rayman 3 qui se respecte, ce ne sera que la fin de la première partie du combat ! Pour cette seconde confrontation, repérez le type d'attaques de Leptys : des coups de poing frappant le sol qui vous éjectent en hauteur, suivis d'un « balayage » latéral de sa main griffue. Il lance aussi des bombes, qui exploseront en chaîne lorsqu'il frappera à nouveau le sol. N'approchez pas de la zone centrale, danger de mort, et si vous échouez, vous devrez tout recommencer depuis le premier combat... Tâchez de suivre la périphérie, en restant dans les fosses lorsqu'il fait son balayage de la main, et récupérez la boîte bleue, cela afin d'utiliser le Grappinocroc sur les anneaux situés plus loin et atteindre une boîte rouge (18). S'il frappe le sol et vous élève en hauteur, planez avec votre hélico pour éviter son balayage de la main ; vous pouvez également éviter de vous envoler, en faisant un petit saut juste avant qu'il ne frappe le sol. Son point faible, vous l'aurez remarqué, se trouve dans son



dos. Pour l'atteindre, il existe une solution : passer sur son bras. Seulement, Leptys se met en position uniquement après avoir largué ses bombes et les avoir fait exploser. Et il largue ses bombes uniquement après votre passage sur la boîte bleue ! Il faut donc impérativement récupérer ce pouvoir bleu, puis aller récupérer la boîte rouge. Lorsqu'il reste en position (cf. photo 18), montez sur son bras jusqu'à atteindre son dos et son point faible. Tirez donc vos Pulvéropoings sans discontinuer un maximum de fois (19) ; il vous renverra ensuite sur la périphérie de l'arène. Notez que la technique du saut avant son coup de poing, pour éviter de vous envoler, sera particulièrement utile à un stade avancé de l'affrontement ; en effet, ses balayages de la main seront alors doubles lorsque vous serez en hauteur, et planer ne suffira pas pour les éviter... Une fois tous ces principes saisis, il ne reste plus qu'à reproduire le même schéma jusqu'à la fin. Vous pouvez y parvenir en trois ou quatre fois.

#### • 3<sup>e</sup> étape :

La tâche ne s'arrête pas là... décidément. Escaladez maintenant les parties rocheuses, puis récupérez chaque pouvoir jaune pour vous élever petit à petit. Le problème (outre certains angles de caméra...),



c'est que Leptys n'est pas encore totalement amorphe. Il vous envoie des cercles concentriques, et pire encore, certains rochers vont disparaître purement et simplement ! Ainsi, concentrez-vous sur les boîtes jaunes et définissez le parcours idéal pour ne pas en manquer et évoluer d'une traite (20). Si vous tombez dans le vide, une fois encore, c'est retour au tout début, quelle joie... Il faudra passer alternativement sur la gauche, puis revenir vers la droite, etc., pour être sûr de récupérer toutes les boîtes en temps voulu. Par exemple, pour commencer, après les deux boîtes à la verticale, tâchez de passer sur la gauche plusieurs fois pour vous élever au maximum, puis repassez sur la droite lorsqu'une nouvelle boîte est en vue. Et ainsi de suite. Le tout est de monter le plus possible, jusqu'à atteindre une plateforme sur laquelle se trouve une boîte orange, et tirer un missile



vers Leptys (21). À partir de là, vous pouvez souffler, ou lui tirer une bien grosse langue (pour rester poli). Une sauvegarde viendra enfin récompenser vos efforts... avant d'aborder la suite !

• 4<sup>e</sup> étape :

La dernière partie de l'affrontement est une phase de shoot. Tirez dans les missiles rouges que Leptys va vous envoyer pour les détruire (22). En même temps, pilonnez son dos pour détruire un à un ses cercles protecteurs, de façon à pouvoir atteindre son point faible. Un premier tir réussi aura le mérite de l'ébranler, mais ses cercles réapparaîtront. Répétez alors l'opération. Au second essai réussi, il se mettra à foncer vers vous et c'est là que vous pourrez réellement toucher le point sensible dans son dos, de



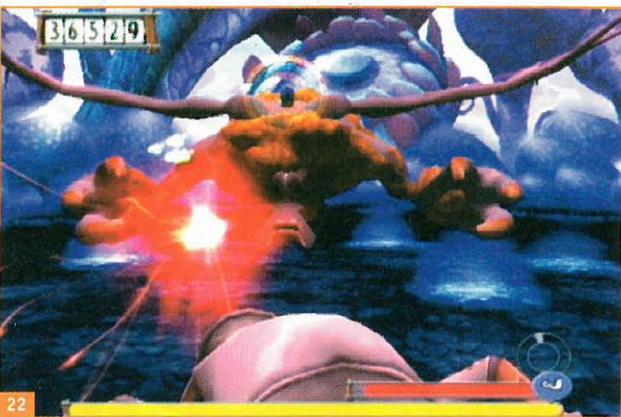
façon à le faire tomber (23). Se lance alors l'affrontement à terre : slalomez entre les tirs rouges, et tâchez de vider complètement le sol de ses ennemis en lançant des bombes dessus (24). En effet, les Hoodlums se rapprochent du géant, lui redonnant de l'énergie au fur et à mesure. Tirez donc en priorité sur les ennemis les plus proches de Leptys, et pour cela, tournez autour de lui (sans vous en approcher de trop afin de ne pas être repoussé en

périphérie). Plus vous serez rapide et précis à éliminer les ennemis, moins le géant pourra reprendre de l'énergie. Après un premier succès, l'étape de vol reprend. Procédez selon la technique déjà énoncée, et de même pour l'étape au sol. Lorsque vous aurez ainsi réduit complètement sa jauge de vie, vous signerez l'arrêt de mort de Leptys. Oui, cette fois il sera vraiment super décédé, vous y croyez, vous ? Ah, une dernière chose, le Lum Noir de la fin est encore sur le terrain. Il suffit juste de lui en mettre plein la vue pour remporter une victoire totale. Non, lui taper dessus ne servirait à rien. Utilisez plutôt votre plus ultime pouvoir. Comment ça, vous ne voyez pas ?... (25)

Voilà, après ce délicieux et périlleux périple, Rayman peut enfin reprendre sa sieste comme si de rien n'était. Un repos bien mérité quand même. En ce qui concerne ses mains, c'est une autre histoire... qu'on nous racontera peut-être dans une nouvelle aventure ! Qui a dit Rayman 4 ?

## FIN

Après avoir fini l'aventure, vous avez la possibilité de revisiter tous les niveaux du jeu pour tenter de gagner encore plus de points. Vous pourrez ainsi rentrer le code de votre score final dans le « Hall of Fame » du site [www.raymanzone.com](http://www.raymanzone.com), et peut-être faire partie des meilleurs joueurs de Rayman 3 de tous les temps ! Bonne chance...



Tu cherches  
la solution  
de ton jeu ?

3615 CHEAT

Astuces & Solutions

