

La Lande aux Esprits Frappés :

Après un marais où il était assez difficile de faire un très gros score, vous arrivez dans un monde vert et luxuriant : la Lande. Dans ce niveau il est relativement aisé de faire un score final de plus de 100000 points !!!

Voici ma contribution pour ce niveau, qui est au final assez facile pour avoir un bon score.

Niveau 1 :

Libérer le ptizètre sans prendre aucun diamant.

1) Avec le costume vert : prendre en combo tous les diamants avant le menhir penché (en commençant par un jaune) puis prendre les diamants sur celui-ci, faire l'hélico pour prendre ceux en l'air, prendre ceux à l'arrivée et aller jusqu'à la grotte en continuant dans sa direction (ne laisser que le rouge à droite) tout en chargeant son poing, tuer les boules piquantes, faire tomber le champivis, casser les tirelires à gauche et prendre les diamants (le pouvoir se termine) et terminer

le combo avec les diamants qui mènent vers la cascade. (6740 points pour ce combo).

2) Avec le costume vert : prendre le diamant jaune entre les 2 menhirs, prendre le rouge et l'autre sur la pierre à coté puis remonter le chemin jusqu'au début du niveau.

3) Avec le costume vert : prendre le matuvu et la rangée dans la foulée.

4) Avec le costume vert : prendre le rouge laissé auparavant à droite de l'entrée de la grotte.

Utiliser le roquet punch et casser les 2 cages sans prendre aucun diamant pour l'atteindre.

5) Avec le costume jaune : prendre les diamants en combo sous le prunier et approcher la prune vers le pieu pour faire apparaître les 2 hallebafiers.

6) Avec le costume vert : prendre en combo les 2 diamants jaunes sur le champivis, celui entre les 2 menhirs, enchaîner avec un diamant jaune à droite, prendre le rouge et revenir vers les

hallebafiers en prenant les diamants et les tuer.

7) Combo : prendre le diamant rouge au dessus de la prune, prendre le costume rouge et continuer vers les ennemis, les tuer, casser la tirelire, et terminer le combo avec tous les diamants dans le passage.

8) Arrivé à la fontaine, prendre un diamant jaune et tuer les 3 hoodlums qui arrivent en combos.

9) Préparer le hoodlum volant qui vient d'arriver (4 coups non chargés). Prendre les 5 diamants jaunes et le tuer, prendre le costume vert, faire tomber le champivis, prendre ses diamants puis ceux de la corniche tout en chargeant le poing, tuer 1 hoodlum, casser les tirelires, prendre les diamants et tuer le deuxième hoodlum.

10) Avec le costume vert : prendre le diamants jaune laissé.

11) Avec le costume vert : aller dans le passage secret et prendre le premier diamant jaune.

12) Avec le costume vert : dans le passage secret, prendre le diamant vert en 11^{ème} position ou +.

13) Avec le costume vert : prendre en combos le maximum de diamants jaunes dans le passage secret.

14) Battre la chaussure en essayant de faire des combos (comme indiqué dans la théorie des combos).

15) Avec le costume rouge : casser la porte.

Niveau 2 :

1) Prendre un diamant, tuer le hoodlum au sol puis celui sous le drapeau (en 1 coup chacun bien sur) et le hoodlum volant dans le même combo.

2) D'autres hoodlums arrivent. Affaiblir le hoodlum volant. Combo : prendre les 5 diamants restant tout en chargeant son poing et tuer le hoodlum portant un \$ sur sa tête, tuer le hoodlum volant et terminer ce combo en tuant le hoodlum sous le drapeau.

3) Avec le costume bleu : tuer le hoodlum volant.

4) Avec le costume bleu : prendre tous les diamants jaunes en combo sur les ballons (y compris le seul entre les 2 plates-formes).

Casser la cage.

5) Avec le costume vert : prendre les 4 diamants jaunes en combo là où il y avait la cage.

6) Avec le costume bleu : prendre les 3 diamants jaunes en l'air.

- 7) Avec le costume vert : faire tomber le champivis, prendre les 3 diamants jaunes, prendre le diamant rouge dans l'eau puis le reste des diamants dans la lignée.
- 8) Alerter les 2 hoodlums. Affaiblir le hoodlum de gauche avec le costume bleu. Avec le costume bleu : casser la tirelire et vite tuer le hoodlum affaibli, tuer le second en un coup et prendre les 3 diamants.
- 9) Avec le costume bleu : prendre la Tribelle.
- 10) Avec le costume bleu : prendre le matuvu, casser les tirelires, prendre leurs diamants et celui derrière la pierre et vite aller chercher les diamants qui remontent vers les ballons et essayer de prendre un max de diamants dans ce combo.
- 11) Tuer le paragon.
- 12) Libérer le ptizète et casser la tirelire avec le costume rouge.
- 13) Aller dans le passage secret et prendre le diamant jaune seul à l'entrée avec le costume rouge.
- 14) Dans le passage secret, prendre le diamant vert en 2^{ème} position au moins.
- 15) Faire le + de combos possibles dans ce passage avec les diamants jaunes.
- 16) Avec le costume rouge : casser la porte.
- 17) Affaiblir le magicien (3 coups). Avec le costume rouge : tuer le magicien et un hoodlum en 1 coup avec le pouvoir, et tuer le dernier (sans le pouvoir).
- 18) Avec le costume rouge : tuer les 2 hoodlums en 1 coup (le pouvoir se termine) et tuer le dernier hoodlum avec le \$ sur sa tête.
- 19) Tuer le hoodlum sur le ballon (pas de points pour lui cependant).
- 20) Tuer le hoodlum avec le rocket punch qui est apparu avec le \$ sur sa tête.
- 21) Avec le costume jaune : prendre les diamants coté gauche.
- 22) Prendre les diamants coté droit, vite retomber sur la tirelire en la cassant, prendre ses diamants et casser la dernière tirelire.

Niveau 3 :

1) Monter sur la plate forme. Prendre les 2 diamants tout en chargeant son poing, tuer le hoodlum au sol, prendre le costume rouge, casser la 1^{ère} tirelire, casser la porte et casser la 2^{ème} tirelire (ne pas prendre les 5 diamants sur le rocher).

2) Continuer jusqu'au hoodlum volant sans prendre aucun diamant ni tuer le hoodlum dans le couloir. Affaiblir le hoodlum volant (4 coups) et aller dans la tour de verre. Monter sans prendre aucun diamant.

Pour cela 2 possibilités : soit tu contournes chaque diamant sur les piliers, soit tu te place sur le pilier qui monte le plus haut et tu actionnes l'interrupteur puis tu montes en même temps que lui (accroché sur le côté). A partir de là il est possible de rejoindre l'escalier de verre et libérer le ptizète (attention il faut le faire plusieurs fois car il y a un bug). Avec le costume bleu : monter l'escalier en prenant les diamants.

3) Avec le costume bleu : prendre en combo les diamants laissés sur les piliers.

4) Avec le costume bleu : prendre les diamants du deuxième escalier en combo en prenant un diamant jaune en premier.

5) Avec le costume bleu : prendre les diamants du troisième escalier en combo.

6) Avec le costume bleu : prendre les diamants du dernier escalier en combo en prenant un diamant jaune en premier. Libérer l'autre ptizète.

7) Redescendre. Avec le costume bleu : prendre tous les diamants à droite, vite tomber et prendre les diamants (mais pas les 3 derniers le long du mur), les prendre tout doucement car le hoodlum volant affaiblis descends, le locker en reculant et dès que le dernier diamant est pris le tuer. Un autre hoodlum volant arrive, vite le tuer puis tu zoomer le matuvu et prendre les 3 diamants près du mur.

8) Avec le costume bleu : Retourner vers le couloir où on a laissé les diamants et le hoodlum. Prendre les diamants en sens inverse, tuer le hoodlum et vite prendre les diamants dans les tirelires à côté des lampions du côté de la tour en verre.

9) Avec le costume bleu : Prendre le diamant seul derrière la statue, casser les tirelires puis retomber sur les 2 plates formes en dessous.

10) Avec le costume bleu : Prendre le matuvu.

11) Avec le costume vert : Aller prêt des 2 champivis. Les casser en prenant leurs diamants dans un même combo.

12) Placer la prune sur le pieu. Avec le costume bleu : casser la cage et vite remonter dans la porte. Prendre le diamant rouge au milieu puis tuer un des 2 hoodlum devant (gauche ou droite), prendre les 2 diamants jaunes derrière les piliers, tuer l'autre hoodlum et terminer en tuant le dernier

hoodlum grâce au pouvoir rouge.

13) Continuer sans prendre les diamants dans le couloir. Arrivé dans la salle, affaiblir le magicien (3 coups) et avant de le tuer, prendre un diamant jaune, le tuer et prendre le reste des diamants dans cette salle et tuer le hoodlum, prendre la canette orange et vite retourner dans le couloir précédent

en prenant tout ses diamants (le pouvoir orange se termine avant).

14) Avec le costume orange : Ouvrir les portes grâce à l'interrupteur dans le mur. Prendre tous les diamants dans le passage ouvert.

15) Tuer le hoodlum en un coup sans prendre aucun diamant.

16) Monter et affaiblir le magicien. Avec le costume bleu : prendre les 8 diamants et tuer le magiciens, tuer le hoodlum, prendre le costume rouge, casser la porte puis retomber prendre les diamants laissés en bas (bien penser à amortir la chute grave à l'hélico !!).

17) Prendre en combo les diamants dans le tunnel avec la chaussure.

18) Battre la chaussure en essayant de faire des combos (comme indiqué dans la théorie des combos).

19) Retourner au tout début du niveau et affaiblir le Sulfator pour qu'il ne reste plus qu'un coup à donner. Une fois ceci fait, prendre le costume rouge puis prendre les diamants sur la pierre et tuer le Sulfator dans le même combo.

20) Tirer sur le levier.

21) Avec le costume rouge : Prendre les 4 diamants jaunes puis les 4 diamants rouges une fois le portail ouvert.

Niveau 4 :

1) Une fois la charmante réplique d'André clamée, descendre au niveau des tirelires et les prendre toutes en combo.

2) Aller dans l'eau et faire un maximum de combos pour arriver au boss.

3) Battre l'araignée géante mais juste avant le dernier missile qui le tuera, prendre un diamant jaune pour que les 1500 points comptent dans le combo et prendre quelques diamants jaunes qui traînent pas loin pour continuer ce combo.

4) Faire un maximum de combo avec les diamants jaunes qui restent.

5) Sortir de l'eau. Prendre en combo les diamants de la première plate forme.

6) Prendre en combo les diamants de la seconde plate forme.

7) Prendre en combo les derniers diamants jusqu'au bout.

Niveau 5 :

Actionner les 2 interrupteurs dans le plafond avec les missiles, le passage secret s'ouvre).

1) Tuer tous les hoodlums avec le costume orange (le grillage s'ouvre), prendre le diamant jaune à droite, puis celui de gauche, prendre 3 diamants rouge avant les 2 verts (avant que le costume se termine !) et terminer ce combos avec les autres diamants rouges qui restent.

2) Avec le costume orange : Prendre le diamants rouge seul à droite.

Niveau 6 :

Comme d'habitude, essayer de faire un maximum de combo. Ici, il est possible de faire un énorme combo dès que vous arrivez là où on a l'impression d'être dans l'espace avec des étoiles et des bandes au loin. Ce combo se termine dès que Rayman arrive dans une sorte de tube noir (+ de 10000 de combo !!!).

Rechargez le niveau si vous avez loupé des diamants ou si vous êtes tombés car des combos comme ça on n'en trouve pas tous les jours !!

Et voilà normalement si vous avez suivis tous ces conseils la Lande aux Esprits Frappés vous rapporte + de 100000 points !!!