

Les Marais Crapoteux :

Vous vous étonnez vous même: après un concile des fées particulièrement éprouvant, voilà que vous atteignez un score très haut à la forêt Claire-feuille. Bravo! Seulement vous allez maintenant attaquer un monde très difficile (bien que facile en apparence). Seulement, la chance vous sourit, vous surprenez la sorcière Bégoniex dans les toilettes et celle-ci s'enfuit en vous laissant un parchemin: miracle! c'est la solution complète du monde que vous commencez à l'instant!

Voici une solution pour les marais crapoteux. Elle reflète uniquement le parcours que j'ai fait (donc avec des points de vie en moins), avec des erreurs (que je signale) et peut-être de meilleurs combos (ça je ne le sais pas encore).

En tout cas, elle permet d'avoir 63000+ avec les scores suivants:

Les scores à atteindre sont: 2780/10390/28992/48499/59274/63856

Remarque: les points intermédiaires que je donne ne sont peut-être pas toujours corrects, puisque je les utilisais comme points de repère sans forcément les remettre à jour (les points finaux des sous niveaux sont corrects).

Niveau 1:

- 1) Prendre un diamant rouge dans les toilettes (30 points)
- 2) Libérer le ptizêtre
- 3) Combo: se placer sur l'épicoptère, zoomer le matuvu (non visible mais le cercle rouge apparaît), prendre les 3 diamants jaunes que l'on vient de passer. (630 points)
- 4) Avec épicoptère passer aux îlots suivants et prendre les diamants jaunes en combo.
- 5) Libérer le ptizetre et prendre en combo les diamants jaunes et rouges (960 points).
- 6) Tuer la sorcière (tirer dans la marmite pour la transformer en crapaud et pouvoir lui tirer dessus; quand elle tourne autour de la marmite, sauter avec hélico pour l'éviter). (2460 points)
- 7) Combo: de l'escalier, sauter sur la bibliothèque entre les 2 premiers diamants jaunes, sauter par terre en frôlant le 3ème diamant jaune, courir prendre le diamant rouge à côté de la bibliothèque, se retourner et prendre le diamant jaune et finalement prendre le diamant rouge sur la caisse.
- 8) Combo: de l'escalier, sauter sur les tonneaux pour prendre le diamant jaune, sauter par terre pour prendre les diamants jaunes jusque sous l'escalier.

9) Prendre le diamant rouge isolé restant (2780 points).

Niveau 2:

1) Passer les 3 îlots sans prendre les diamants jaunes et en évitant les poissons sauteurs pour arriver sur l'île centrale.

2) Préparer les hoodlums (2 coups) (!!! il n'est pas nécessaire de préparer le hoodlums de gauche, celui que l'on tue après -> peut-être 30 x 8 points en plus si on le tue avec le poing chargé dans le combo).

3) Combo: charger le poing et casser le tirelire, prendre les 6 diamants jaunes de la tirelire tout en chargeant le poing, tuer le hoodlums avec \$, prendre le pouvoir vert, prendre les diamants jaunes en tournant autour de l'île dans le sens inverse des aiguilles d'une montre, tuer le deuxième hoodlums (voir 2), tuer les échasses, repasser par le pouvoir vert, courir vers les champignons tournants, enchaîner champignon, diamant rouge, champignon et diamant rouge, tout en restant sur le dernier champignon tuer les 2 hoodlums finaux, se retourner et zoomer le matuvu sur la branche

de l'arbre de l'île (9710 points).

4) Libérer le ptizetre et prendre le pouvoir bleu.

5) Prendre les 6 diamants jaunes des îlots du début. Je n'ai fait en combo que 2 puis 4 (peut-être les 6 sont possibles) (9910 points).

6) Reprendre le pouvoir bleu.

7) Combo : tuer le trougnard (hoodlums tournant !!) essayer en poing chargé pour éventuellement 30 x 2 points supplémentaires), attraper le crochet, sauter et ouvrir la tirelire, sauter dans le tronc

d'arbre (hélico en fin de chute) (10390 points).

Niveau 3:

Pour le début, 3 possibilités :

- Le hoodlums se fait tuer -> recharger le niveau
- Le hoodlums ne se fait pas toucher, ne pas oublier de le préparer (2 coups) quand on est sur l'îlot pour prendre le pouvoir bleu (peut-être pas nécessaire en poing chargé pour 30 x 8 points supplémentaires)
- Le hoodlums se fait toucher -> OK

1) Sauter dans l'eau pour rejoindre l'îlot central sans prendre les 2 premiers diamants jaunes.

2) Prendre le pouvoir bleu et éventuellement préparer le hoodlums (!!! voir remarque ci-dessus).

3) Prendre en combo les 2 premiers diamants jaunes.

4) Revenir sur le deuxième champignon flottant (le plus près de l'îlot et sur lequel on vient de prendre un diamant jaune).

5) Combo: sauter (en s'accrochant au bord) sur le plus grand champignon, prendre le diamant jaune, sauter sur le champignon inférieur et prendre le diamant jaunes, sauter vers l'îlot avec les catapultes, en tuer une, tuer les autres en prenant leur diamant jaune, prendre le diamant rouge libéré quand on a tué les 3 catapultes, revenir vers le hoodlums en sautant sur le champignon restant avec un diamant jaune, sauter vers le hoodlums et le tuer, zoomer le matuvu (13850 points).

6) Avancer dans le niveau sans rien prendre ni tuer, à la sortie du tunnel, prendre à gauche, passer sur le tronc d'arbre au dessus de l'eau et se présenter devant le hoodlums pour qu'il lâche sa caisse. Ensuite revenir au début du niveau, réveiller le hoodlums près du ptizetre (en passant près de lui sans le tuer ni l'attaquer) et libérer le ptizetre qui donne un diamant rouge (ne pas le prendre maintenant). Revenir au pouvoir bleu.

7) Combo: avec le pouvoir bleu, après le crochet, tourner autour du hoodlums en chargeant le poing, prendre le diamant rouge et tuer le hoodlums, avancer dans le tunnel en tuant 2 catapultes, à la sortie du tunnel tuer les 2 catapultes sur la droite, revenir vers le tronc d'arbre au dessus de l'eau, en passant sur le tronc, commencer à charger son poing tout en évitant les poissons sauteurs, tuer le hoodlums, prendre les 2 tirelires à côté, prendre le tronc d'arbre suivant en chargeant son poing et en évitant les poissons, au bout du tronc tuer le hoodlums et prendre les 2 diamants rouges (16684 points).

8) Combo: avec le pouvoir vert, enchaîner les 3 champignons tournants.

9) Allez reprendre le pouvoir bleu au début.

10) Combo : avec le pouvoir bleu, tuer le hoodlums avec \$ sur sa barque (ne pas prendre le pouvoir vert) et tuer 2 hoodlums près du bateau.

11) Combo: retourner près du dernier pouvoir vert, attendre que 2 nouveau hoodlums arrivent, tuer les échasses, tuer 2 hoodlums (avec poing chargé et en commençant par celui avec \$), prendre le pouvoir bleu, sauter dans le bateau, tuer le hoodlums, ouvrir la tirelire et prendre les diamants jaunes et rouges au dessus du tronc (sans tomber dedans) (j'ai un peu raté ce combo -> possibilité de points supplémentaires).

12) Prendre la barque sur la droite du bateau vers le diamant vert (prendre les 5 jaunes, le vert et puis le reste) (28992 points)

Niveau 4:

A l'entrée du niveau, il y a 2 hoodlums, celui de droite que je repère par H1 et celui de gauche, H2.

1) En salle 1, préparer les 2 hoodlums (2 coups, peut-être pas nécessaire avec le poing chargé mais beaucoup plus délicat pour le combo).

2) en salle 2, repérer la tirelire mais ne pas l'ouvrir.

- 3) En fin de salle 2, il y a 4 diamants jaunes qui mène vers un champignon tournant, parmi ces diamants, il y a un hoodlums H3. Ne rien prendre, seulement préparer H3 (2 coups).
- 4) En salle 3, il y 4 champignons flottants, 2 libres, un avec un trougnard et le dernier avec un hoodlums (je connais pas le nom, disons H4).
- 5) Sauter sur le premier champignon libre, sauter dans l'eau vers le deuxième champignon libre et, un fois dessus, tuer H4 et prendre le pouvoir vert (ne pas toucher au trougnard).
- 6) Sauter dans l'eau pour revenir vers le premier champignon libre et revenir vers H3, libérer le ptizetre et ne surtout pas prendre le diamant vert.
- 7) Combo: aller vers le champignon tournant en prenant 2 diamants jaunes (les plus proches du champignon tournant).
- 8) Combo: une fois à l'extérieur, libérer le ptizetre, prendre le pouvoir bleu et tuer les 2 hoodlums en commençant par celui caché derrière le tronc d'arbre et en finissant par celui dans la barque (combo plus élevé).
- 9) Combo: avec le pouvoir bleu, retourner en salle 1, sauter sur le champignon avec le diamant rouge, sauter et tuer H1 et zoomer le matuvu (combo 700). Après avoir tuer H1, H2 se déplacer vers la salle 2.
- 10) Combo assez difficile: reprendre le pouvoir bleu, revenir à la tirelire de la salle 2 et repérer H2 en hauteur, ouvrir la tirelire, sauter vers H2, le tuer et retomber sur le plancher de départ (important pour garder le combo), prendre les 6 diamants jaunes de la tirelire, sauter vers H3 le long du mur, tomber dans l'eau à l'angle du tournant, sauter et tuer H3 et retomber sur le plancher, prendre 2 diamants jaunes tout en commençant à charger le poing, sauter vers le diamant vert et lâcher le poing sur le trougnard (pas facile mais ça rapporte 10480 au compteur combo, je n'ai pas vu les 30 points du poing chargé -> à vérifier) (45362 points).
- 11) Combo: reprendre le pouvoir bleu, quitter la salle 3 par le crochet, tuer 2 hoodlums à la sortie du tunnel, sauter sur l'île à gauche, tuer 5 catapultes, prendre le pouvoir vert, tuer les 2 échasses, prendre l'escalier en chargeant le poing et tuer les 2 hoodlums finaux (2000 au compteur combo) (48499 points).

Niveau 5:

Important: ne jamais combattre Razoff dans une salle, sauf pour le combat final.

Pour cela, 2 possibilités:

- Au début du niveau, aller à gauche vers la salle au diamant vert (avec l'horloge). Si en traversant celle salle, Razoff provoque un combat, recharger le niveau et
- au début du niveau, aller dans la première pièce à droite, entrer et sortir directement, repasser dans le hall d'entrée (Razoff devrait alors vous tirer dessus) et continuer vers la salle au diamant vert.

1) Le principe est de poursuivre Razoff et de lui tirer dans le dos (100 points à chaque coups) et bien sur d'enchaîner les coups en combo (bon pas de gros combo, on arrive à le toucher 1, 2 voire 3 fois de suite). Il faut le toucher une trentaine de fois avant le combat final (donc, en comptant des combos de 2, on avoisine les $((100 + 100) + 100) \times 15 = 4500$). Prenons des repères, en entrant dans la salle au diamant vert comme décrit ci-dessus (entrée E1), il y a une porte juste en face E2. En prenant cette porte E2, on arrive à un escalier (première position d'attente de Razoff A1). En montant cet escalier, en haut à gauche, on arrive sur un balcon qui longe la salle au diamant vert (deuxième position d'attente de Razoff A2). Si en haut de cet escalier, au lieu de prendre à gauche, on continue tout droit, on tombe dans un couloir C1 qui mène vers une trappe.

Cycle :

- Sortir par E2
- Si Razoff est en A1, lui tirer dessus
- Vérifier si Razoff est en A2
- Si non aller en C1 et attendre un peu et revenir en A2
- Si oui, le poursuivre pour lui tirer dessus
- Sauter dans la salle au diamant vert et recommencer le cycle

Après une trentaine de tirs sur Razoff (on peut compter une première fois pour voir le niveau de sa barre d'énergie), il n'apparaît plus aux positions d'attente. Libérer le ptizetre derrière l'horloge de la salle au diamant vert. (52807 points).

2) Entrer et sortir de la salle au diamant vert par E1 et E2 alternativement pour provoquer 3 tirs au viseur.

3) On continue jusqu'au combat final dans la salle au diamant vert.

4) Combo: charger le poing et tirer sur Razoff, enchaîner immédiatement par un coup normal pour le tuer, prendre le diamant vert (points gagné: $30 + 1500 + 1500$ combo: $1500 + 1500 = 6030$) (58834 points).

5) Récolter les diamants jaunes et le matuvu dans le manoir (59274 points)

Niveau 6:

1) Libérer le ptizetre.

2) Tirer sur Razoff jusqu'à ce qu'un pouvoir rouge apparaisse.

3) Avec le pouvoir rouge, tirer sur Razoff en évitant qu'il ne vienne écraser la boîte rouge (63856 points).

Bonne chance à tous !!