

## Le Quartier Général Hoodlum:

Vous pénétrez dans le quartier général de vos ennemis et vous entendez une voix enchantée !  
Faîtes confiance à votre instinct et suivez le guide !

Les scores à atteindre sont: 20000/64500/86340/101080

### Niveau 1:

- 1) Allez au roquetpunch sans prendre aucun diamant (c'est difficile). Casser la cage avec le roquetpunch, et la cage qui est derrière la grande roue (il y a 1 diamant vert dedans). Prendre le pulvéropoing, prendre le diamant en face puis celui à gauche, sauter pour prendre celui en face puis prendre le 1er diamant en face, revenir dans le trou (en prenant 1 diamant jaune avant le rouge) puis prendre les 2 diamants qui restent (680).
- 2) (avec la combinaison rouge) Ouvrir la porte et tirez sur l'interrupteur (700).
- 3) (avec la combinaison rouge) Donner 1 coup non chargé au paragon. Recharger le pulvéropoing, passer le pont, tuer le hoodlums et le paragon, prendre les deux lums noir en même temps et courir prendre le diamant vert (tous avec la combinaison) (11080).
- 4) (avec la combinaison rouge) prendre la matuvu puis le diamant sur la caisse (11620).
- 5) (avec la combinaison rouge) prendre les 2 diamants à droite puis les 2 diamants rouges (derrière la caisse ou vous avez pris les diamants jaunes) et finir par le diamant rouge à l'opposé (12040).
- 6) Prendre les 4 diamants rouges (12250).
- 7) Aller dans le passage et prendre 5 diamants jaunes puis le reste des diamants (13360).
- 8) Ouvrir le passage grâce à Globox et éviter le hoodlums. Taper le gars qui tourne, le magicien apparaît donc vous devait prendre l'échelle et hop vous tomber a l'endroit où le hoodlums vient de se faire tuer, prendre le lums (13370).
- 9) Affaiblir tous les hoodlums, tuer le commandant, prendre cyclotorgnole, faire la grimace et tuer tous les autres de la même façon puis prendre la matuvu.
- 10) (avec le cyclotorgnole) aller vers la tribelle, prendre les 3 diamants puis la tribelle.
- 11) (avec le cyclotorgnole) Casser la cage et prendre les diamants jaunes.
- 12) (avec le cyclotorgnole) prendre le groupe de 8 diamants jaunes à gauche de l'écran.
- 13) (avec le cyclotorgnole) prendre le groupe de 3 diamants jaunes au côté droit.
- 14) Monter et actionner les interrupteurs grâce aux melons puis arriver en haut, tuer le gars qui lance des bombes en 1 coup, prendre le pulvéropoing, faire la grimace et casser la porte.
- 15) Tirez sur l'interrupteur pour abaisser la plateforme. Rechargez le pulvéropoing et sautez vers le bas. Maintenant, ce qui suit doit être fait vraiment rapidement, et est vraiment dur. Tuer le hoodlums

que vous aviez évité tout à l'heure, prendre le lums, tirer sur le gars qui tourne, tuer le magicien d'un coup, prendre le lums (la combinaison se termine) et tuer le gars qui tourne et finalement prendre le lums.

16) Dans la prochaine salle, montez, vous êtes obligé de prendre 2 diamants pour monter jusqu'au cyclotorgnole.

17) prendre le cyclotorgnole, tuer le hoodlums, prendre le pulvéropoing, casser la porte et faire la grimace.

18) Prendre le cyclotorgnole, prendre le diamant rouge, tomber sur le diamant jaune et prendre l'autre diamant qui est à proximité.

19) Prendre le cyclotorgnole et prendre le dernier diamant jaune. Finir le niveau.

## Niveau 2 :

1) Donner un coup chargé à l'officier hoodmonger (sans le tuer). Se déplacer derrière une boîte avec un diamant jaune dessus, l'officier hoodmonger ira se tenir près de vous. Maintenant, lui donner un coup semi-chargé quand il a fait ça, maintenant prendre les diamants qui étaient à votre droite quand vous êtes entré dans la salle, maintenant revenir en arrière, prendre les 3 diamants jaunes dans le petit passage. Tuer l'officier hoodmonger, prendre le pouvoir rouge, transformer le lums noir, prendre les diamants jaunes sur la caisse de droite. Maintenant courir le plus vite possible vers le diamant rouge à gauche et le prendre, prendre les 2 autres diamants rouges. Tuer le soldat hoodmonger, transformer le lums noir, reprendre le pouvoir rouge, tuer le hoodboom, transformer le lums noir, tuer le hoodblaster et transformer le lums noir. Reprendre le pouvoir rouge et tuer le hoodstormer avec 60 points de bonus. Transformer le lums noir et faire la même chose avec l'autre hoodstormer (26110 points).

2) Commencer par baisser la vie de l'ennemi de façon à pouvoir le tuer en 1 seul coup après. Prendre le pouvoir rouge et tirer sur le bouclier. Prendre les diamants jaunes sur la gauche (ils devraient être encore là), tuer l'ennemi, transformer le lums rouge et vite prendre le matuvu (28170 points).

3) Prendre le cyclotorgnole, tirer sur l'interrupteur. Tuer le hoodblaster (vous n'obtiendrez pas de points pour lui) et tirer encore sur l'interrupteur (28230 points).

4) Casser la cage et monter en utilisant la plate-forme. (Maintenant ça va être intéressant) donner à l'officier hoodmonger 4 coups de poing non chargés. Pour faire cela laisser le hoodlums protéger le soldat hoodmonger. Maintenant donner 2 coups de poing au magicien. (Ce qui suit est peut-être le plus difficile à faire dans le niveau entier) rester sur la caisse près des 3 diamants jaunes, s'assurer que vous avez locké le soldat hoodmonger, quand il est prêt à être shooté, shootez-le! Maintenant se dépêcher de prendre les 3 diamants jaunes et de tuer le l'officier hoodmonger. Prendre le pouvoir rouge, ouvrir la porte et transformer le lums noir (attention au bouclier du magicien!). Si celui-ci vous blesse, recommencer le niveau. Maintenant courir vers le diamant rouge qui est assez loin (pas celui près de la caisse), le prendre en combo, ensuite prendre le diamant rouge près de la caisse en combo, prendre le diamant jaune sur la caisse, aller plus loin pour prendre l'autre diamant jaune. Tuer le magicien, transformer son lums noir, tuer le soldat hoodmonger et transformer son lums noir. Maintenant courir vers le diamant vert et le prendre en combo (44380 points).

5) Prendre le pouvoir rouge et aller près de la tribelle. Quand vous êtes près d'elle, commencer à straffer. Straffer and prendre 5 diamants jaunes. Maintenant prendre la tribelle (46060 points).

6) Sauter dans le couloir et se laisser glisser vers le bas. Courir près de l'officier hoodmonger sans rien faire. Ouvrir la cage et prendre le cyclotorgnole. Revenir en arrière près de l'officier hoodmonger et le rétrécir avec un shoot. Rester près du champignon, donc l'officier hoodmonger ne peut pas vous frapper depuis qu'il est petit. Prendre le matuvu, shooter le champignon et marcher sur l'officier hoodmonger en prenant un diamant rouge. Transformer le lums noir et vite aller dans le passage secret avec plusieurs diamants dont un vert (60540 points).

7) Prendre la boule, et l'amener jusqu'à l'interrupteur en évitant les projectiles du hoodblaster. Quand le hoodblaster se suicide, appuyer sur le bouton sauter pour laisser la boule au sol. Prendre le cyclotorgnole et vite transformer le lums noir (60560).

8) Aller dans la salle avec les diamants jaunes et les hoodblasters. Prendre les diamants jaunes, charger le poing et le relâcher sur un hoodblaster (avec le poing lifté). Garder de la distance par rapport au hoodblaster que vous shootez car le shoot ne sera pas lifté et le cyclotorgnole sera donné au prochain hoodblaster. (Quand vous le tuez, vous ne gagnerez pas 60 points de bonus pour lui). Transformer le lums noir. Tuer l'autre ennemi et transformer le lums noir. Faire de même avec le dernier hoodblaster (64500 points).

### Niveau 3:

1) Aller vers le pouvoir bleu en évitant les 3 diamants jaunes. Revenir en arrière et monter les escaliers jusqu'au hoodboom. Le frapper plusieurs fois, casser les tirelires, y prendre les diamants et tuer le hoodboom. Transformer le lums noir, sauter sur le pouvoir bleu et prendre les diamants en combo (66980 points).

2) Reprendre le pouvoir bleu et monter les mêmes escaliers. Aller sur les plates-formes mouvantes, sur la droite. Quand vous voyez les escaliers, grimpez-les et elles descendront doucement. Prendre les 4 diamants sur votre droite (67120).

3) Revenir en arrière, se laisser tomber et prendre les 3 diamants jaunes que vous aviez laissé au début (67180 points).

4) Maintenant vous pouvez utiliser les anneaux pour accéder aux escaliers qui descendent doucement. Prendre la combinaison bleue et y aller. Après avoir grimpé les escaliers, aller à gauche. Prendre le diamant jaune et battre le hoodblaster. Aller sur la plate-forme et transformer le lums noir. Prendre les diamants jaunes qui suivent et battre l'officier hoodmonger. Aller sur la plate-forme. Maintenant, donner à l'officier hoodmonger un poing chargé. Transformer le lums noir, prendre les diamants jaunes et battre l'officier hoodmonger. Transformer le lums noir, prendre les diamants rouges et vite zoomer le matuvu (il est vraiment nécessaire de le zoomer) (72060 points).

5) Sur la plate-forme suivante, prendre le diamant jaune (72080 points).

6) Donner à l'officier hoodmonger un poing chargé et 2 poings normaux. Prendre le pouvoir bleu, revenir en arrière vers l'officier hoodmonger, prendre les 3 diamants jaunes sur votre droite, tuer le hoodmonger et vite shooter l'interrupteur (continuer de shooter pendant qu'il bouge). Quand il bouge, vite transformer le lums noir. Descendre vers le groupe de diamants. Prendre les 4 diamants jaunes en premiers (74120 points).

7) Prendre le pouvoir bleu et s'accrocher sur l'anneau de droite. S'accrocher sur le second. Aller immédiatement à droite. Utiliser l'hélicoptère et aller sur la plate-forme qui va de haut en bas. Monter tout en haut et prendre les 5 diamants jaunes à votre droite sur les sortes de piliers (74300).

8) Prendre le diamant rouge qui est seul (74360 points).

9) Continuer et ouvrir la cage (elle est vers la gauche de la paroi). Prendre le diamant vert avec le pouvoir bleu (77360 points).

10) Prendre le pouvoir bleu, aller au bar (le passage secret) et prendre les diamants jaunes puis les rouges (79640 points).

11) Prendre le pouvoir bleu, et revenir encore aux plates-formes. Aller tout en haut le plus vite possible. Sur une plate-forme à droite, y sauter et utiliser l'hélicoptère jusqu'au groupe de 5 diamants jaunes. Marcher, quand Rayman est près de la tribelle, commencer à straffer. Quand les 500 points sont à vous, relâcher immédiatement le bouton de straffe. Prendre le diamant jaune et continuer le combo avec la tirelire et ses diamants. Ensuite, traverser le pont, tomber sur le groupe de diamants. Prendre 4 diamants jaunes en premiers, ensuite prendre les autres diamants (84620 points).

12) Prendre le pouvoir bleu. Aller sur les plates-formes. Continuer jusqu'à trouver une cage. La casser en prenant ses diamants (85260 points).

13) Prendre le pouvoir bleu pour la dernière fois. Reprendre la même route qu'auparavant, arrivé au magicien, le tuer et transformer son lums noir (85800 points).

14) Tuer l'heckler et transformer les lums noir. ATTENTION !! Il peut arriver que les points de l'heckler ne comptent pas lorsque l'on a le pouvoir rouge). Finir le niveau (86340 points).

#### Niveau 4 :

1) Sautez de planches en planches et tuez le deuxième hallbafier (celui plus vers le fond donc) et prenez son lums, tout en restant sur la planche qui descend, tuez le premier hallbafier et prenez également son lums et laissez vous tomber sur le canal glissant, puis casser toutes les tirelises et prendre leurs diamants, en veillant à ce que le vert soit pris en dernier.

(pour l'ordre de prise des diamants, faites le niveau une première fois pour localiser les tirelises contenant les diamants jaunes puis rouges et enfin vert pour les prendre dans le bon ordre dans le combo : jaune en premier, puis rouge et enfin vert comme l'explique la Théorie des combos) (97290 points) (10950 points pour ce combos).

Petite remarque : je ne sais pas pourquoi ce combo ne respecte pas la théorie car le diamant vert est pris en 33<sup>ème</sup> place, ce qui devrait produire un bug...

3) Remontez les planches, prenez le couloir, cassez les 2 tirelises en 1 combo (97320 points).

Vous arrivez devant l'horrible machine. Evitez les tirs tout en tirant sur le bouton pour faire monter la température. Dès que la température est au max, des hoodlums apparaissent.

4) Ici le seul moyen de faire des combos consiste à affaiblir les 2 ennemis qui apparaissent. Puis les tuer et prendre leurs 2 lums dans le même combo. (Cependant lorsqu'il s'agit de 2 fantasnips, il est possible de les tuer d'un coup et gagner 30 points supplémentaires grâce à un poing chargé).

Répétez l'opération jusqu'à la fin (101080 points).

#### Niveau 5 :

André, vraiment décidé à vous éliminer, perce la cuve de lave. Ce niveau est basé sur la rapidité et la dextérité des joueurs. Tout ce qu'il faut faire c'est monter en haut en évitant de toucher la lave en fusion. Mais faites attention à vos points !!!