

La Tour du Leptys :

Vous voilà enfin presque arrivé à destination. Mais gare à vous, l'affreux Leptys vous attend de pieds ferme ! Alors courage dans la dernière ligne droite.

Niveau 1 :

(Certains combos très simples n'ont pas été précisés mais ils le seront dans une prochaine mise à jour)

1) Monter les 2 échelles en laissant les tirelires et diamants. Affaiblir le magicien (lui donner 3 coups), se retourner afin de voir une grosse colonne avec du bois autour et enfin un pilonne derrière. A côté de la sortie de l'échelle, se mettre sur le rebord du pilonne (cela surélèvera Rayman), rester sur le rebord, le contourner (au-dessus de Rayman, on voit la plate-forme atteignable seulement en s'accrochant sur le grillage. Pourtant il est possible d'y aller!) et, à partir du rebord, sauter vers la plate-forme et s'accrocher. Continuer le couloir en évitant tous les diamants jaunes. Prendre le pouvoir bleu qui est sur une colonne, monter les colonnes en évitant les diamants jusqu'au grillage, sauter sur le 1er grillage, prendre les 2 diamants, prendre les diamants sur les plate-forme en bois, se laisser sur la colonne en dessous, redescendre les colonnes en prenant tous les diamants, descendre, reprendre le pouvoir bleu, emprunter le couloir en prenant les diamants jaunes laissés auparavant tout en chargeant le poing, redescendre, donner un coup de côté sur la droite afin de tuer le hoodlums devant, tuer le 2eme sans faire la grimace, revenir sur le 1er, faire la grimace, prendre l'escalier en le montant tout en prenant les diamants, tuer le magicien (c'est le plus difficile!), tuer le hoodlums qui était protégé puis continuer le combo

en tuant tous les ennemis (c'est très difficile!) (20000+)

2) Avancer, arrivé à la lave, il y a un diamant sur chaque caisse, n'en prendre aucun. Continuer votre chemin. Arrivé aux ennemis, les tuer (en laisser un), faire la grimace, tuer le dernier, faire la grimace le plus tard possible afin de l'enchaîner avec l'ennemi qui arrive en ballon. Ensuite, prendre en combo ce que l'on peut.

3) Arrivé dans la salle du diamant vert (à l'endroit où il y a une cage), prendre le pouvoir jaune, se diriger en volant vers la cage, libérer le ptizetre (ça évite de tuer un ennemi), reprendre le pouvoir bleu, s'accrocher aux anneaux, tuer le 1er ennemis qui est en l'air, revenir, se laisser tomber sur la caisse, prendre les diamants et ceux aux alentours, casser les 2 tirelires, tuer l'ennemi qui est devant, faire la grimace, prendre le diamant vert (donc en combo 9000), continuer en tuant les autres hallebafiers, tuer en dernier celui qui est le plus proche des tirelires situées en dessous,

courir vers les tirelires d'en dessous, les casser et prendre les diamants.

4) (ATTENTION! IL EST IMPOSSIBLE DE FAIRE TOUT LE COMBO AVEC LE POUVOIR, IL FAUT DONC ETRE LE PLUS RAPIDE POSSIBLE) Revenir dans la salle où il y avait le diamant vert, prendre le pouvoir jaune, s'envoler pour s'accrocher au filet, prendre le pouvoir bleu, s'accrocher aux anneaux, tuer les 2 ennemis faire la grimace, s'accrocher aux anneaux, sauter le plus loin possible tout en tombant (il ne faut donc pas atteindre l'autre rebord) afin d'atterrir près de la 1ere caisse que l'on rencontre quand on fait le niveau à l'endroit, prendre les diamants sur chaque caisse, casser la cage prendre tous les diamants, continuer le combo en prenant le plus possible de

diamants en sautant de caisses en caisses (C'est très difficile de ne pas le louper un peu).

5) Revenir dans la salle où il y avait le diamant vert, prendre le pouvoir jaune, s'envoler pour s'accrocher au filet, prendre le pouvoir bleu, s'accrocher aux anneaux, continuer, s'accrocher aux anneaux suivants, avancer, à partir de cet endroit la cage du ptizetre est visible mais il ne faut pas la casser. Descendre en sautant et en évitant les diamants en dessus, descendre par le toboggan tout en sautant afin d'éviter de prendre le diamant qui est le plus bas. Affaiblir le hoodlums volant de façon à ne lui donner qu'un seul coup par la suite. Remonter là où vous étiez juste auparavant, casser la cage du ptizetre, prendre les diamants en dessous, descendre par le toboggan tout en appuyant sur le bouton servant à locker un ennemi, prendre le diamant en bas du toboggan, tuer le hoodlums volant, prendre le pouvoir jaune, avancer le plus loin possible (ne pas s'envoler dès le début en direction du passage aux diamants sinon l'épicoptère ne durerait pas assez longtemps pour casser la tirelire avec celui-ci), s'envoler au dernier moment de manière à casser la tirelire puis

courir prendre les diamants dans le passage dans le même combo (50000+).

6) Puis terminez le niveau.

Niveau 2 :

1) Battre le lavomatrix en prenant les 4 diamants et en cassant la tirelire à droite dès le début (540 points de combo).

2) Battre l'autre lavomatrix en prenant le diamant sous la statue (250 points de combo).

3) Prendre le pouvoir et casser les 2 tirelires plus loin (570 points de combo je crois).

4) Eviter le hoodlums sur l'escalier, casser les trois tirelires à gauche, prendre les diamants, tuer le hoodlums (celui qui a le pouvoir) et faire la grimace (1780 points de combo).

5) Prendre le pouvoir orange, libérer le ptizetre, prendre le pouvoir rouge, casser la porte où il y a le levier, actionner le levier, casser la tirelire prendre les diamants, casser l'autre tirelire, casser la porte en rechargeant, casser les autres tirelires et prendre les diamants (3420 points de combo).

6) Tuer le hoodlums dans les escaliers avec le roquetpunch et prendre le diamant vert (3000 points de combo).

7) Prendre les diamants en haut (400 points de combo) à côté des aéroniflards.

8) Prendre le pouvoir bleu, (si il est là, si il n'est pas là recommencez) battre les aéroniflards le plus rapidement possible un par un (1200 points de combo).

9) Continuez jusqu'à l'officier, l'affaiblir, prendre un diamant, tuer-le, faire la grimace et prendre les derniers diamants (600 points de combo).

10) Prendre les 3 diamants sur le chemin (40 points de combo).

11) Prendre l'épicoptère, monter, éviter les diamants, dès que vous êtes en haut descendez en prenant tous les diamants (je ne connais pas le nombre de points).

12) Affaiblir l'aéroniflard sur les planches, éviter les diamants rouges à côté, prendre le pouvoir bleu et les diamants (90 points de combo).

13) Prendre les diamants rouges laissés et tuer l'aéroniflard (380 points de combo).

- 14) Casser les tirelires à commencer par les diamants jaunes (3780 points de combo).
- 15) Casser la tirelire.
- 16) Tuer le hoodlums en chargeant avec le pouvoir.
- 17) Casser les tirelires et prendre les diamants (je ne connais pas le nombre de points).
- 18) Monter en battant les hoodlums en chargeant, monter sans casser la cage, prendre le pouvoir rouge en haut, redescendre, casser la cage et prendre les diamants (400 points de combo).
- 19) Casser la tirelire restante (60 points de combo).

Niveau 3 :

Globox vous rejoint avec un vaisseau. Pour accélérer appuyer sur la touche de tir. Eviter de cogner les murs, ça fait perdre la vie. Ensuite vous arrivez dans une salle où vous devez tuez tous les ennemis en FPS version Far Cry. Faites pareil dans l'autre salle. Pour plus d'efficacité, laissez la touche enfoncée. Finissez le niveau.

Niveau 4 :

- 1) Prendre le Matuvu à gauche de l'escalier.
- 2) Prendre les 4 diamants verts dans le passage secret du Zowar.
- 3) Aux tirelires, prendre en combos les diamants de la 1^{ère} tirelire et la 3^{ème} puis casser la 2^{ème} et la dernière et prendre leurs diamants.

Le boss final :

Niveau 1 :

- 1) Prendre simplement le matuvu et monter les escaliers.
- 2) Si vous avez bien suivi les conseils de la soluce, une porte devrait s'ouvrir entre deux knarrens : c'est la fameuse cachette du Xowar.
- 3) Montez le cordage et prenez les 4 diamants verts(et oui, 4 diamants verts !!!) .
- 4) Continuez à monter les escaliers et cassez les tirelires dans le même combo.
- 5) Maintenant le combat peut commencer : prenez rapidement le grapinocroc et strafez son bouclier pour lui envoyer des décharges. Petit a petit son bouclier se décharge. Courez vers le pulvéropoing le plus proche en évitant les éclairs et frappez-le. Répétez cette opération jusqu'à ce qu'il meurt.

Niveau 2 :

1) Oh ! Leptys est devenu beaucoup plus grand. Mais les muscles ne font pas tout. En effet il ne possède que deux attaques : une horizontale, placez vous dans un trou pour l'éviter, et une où il frappe le sol. Dans ce cas, faites l'hélico pour éviter ses coups.

2) Courez le long de l'arène et prenez le grapinocroc. Évitez les mines qu'il vous envoie vers la fin et prenez le pulvéropoing. Montez sur son bras pour toucher son spectre et répétez l'opération mais attention, frappez le pour qu'il ne lui reste plus qu'un seul coup a recevoir pour le tuer et refaites un tour puis frappez le la dernière fois.

Niveau 3 :

1) Après la cinématique, foncez vers le trou en dessous de la corniche mais faites attention de ne pas tombez sur l'épicoptère et allez vers votre gauche pour prendre le diamant vert toujours muni du pulvéropoing, bien sûr.

2) Montez avec l'épicoptère de plate-forme en plate-forme et arrivez en haut et prendre le rochet punch (ne vous en faites pas, il est automatique) mais même si notre bon Rayman et tout joyeux, le Leptys n'est toujours pas mort.

Niveau 4 :

Globox vous a rejoint a bord du vaisseau du niveau antérieur. Mais attention car les tirs ne sont plus automatiques !!!

1) Tirez dans le bouclier du Leptys en interceptant les petites boules qu'il vous envoie. Le bouclier se reforme. Recommencer.

2) Leptys vous fonce dessus alors tirez dans son spectre avant qu'il ne vous touche.

3) Là, Leptys se pose et largue des hoodlums. Alors envoyez des bombes de façon à faire le plus de dégâts et le plus de combos possibles.

4) Il ne vous reste plus qu'a répétez l'opération jusqu'à se que Leptys meurt.

Et voilà, ce jeu si compliqué en techniques de combats et de combo se termine par une simple pression de votre pouce sur la touche « grimace » pour enfin venir a bout de ce fameux André.