

RAYMAN 3

HOODLUM HAVOC

ANDRÉ QUIERE CONQUISTAR EL MUNDO! ESTE HOODLUM OSCURO Y PEQUEÑATO, PERO CON MUY MALA UVA, SE HA EMPEÑADO EN TRANSFORMAR A TODOS LOS PACÍFICOS LUMS ROTOS A SU IMAGEN Y SEMEJANZA. MENOS MAL QUE TODO UN HÉROE VA A EVITARLO... RAYMAN VUELVE A LA ACCIÓN!



ASÍ ES RAYMAN 3



Rayman ha vuelto en una divertida aventura de plataformas. Además de saltar y utilizar sus poderes, el carismático personaje librará cientos

de combates y recorrerá hasta el último recoveco de nueve grandes mundos en busca de Gemas para lograr así la mejor puntuación

posible. El desarrollo del juego es lineal, y en esta guía vamos a revelarte cómo acabar todos y cada uno de los niveles, así como la

localización de las sesenta jaulas de Tensies que oculta el juego. Rayman ya está listo... ¿y tú?

LOS OBJETOS DEL JUEGO

♦ Lums Rojos

Estas esferas de luz abundan por todos los escenarios. Al coger una, tú barra de vida subirá ligeramente. En la segunda mitad del juego podrás transformar a los Hoodlums derrotados en Lums Rojos.

♦ Gemas

Piedras preciosas que aumentan tu marcador de puntos. Las hay de distintos tamaños y colores. Cuanto más gordas, más puntos dan.

♦ Huchas-Cerdito

Puedes destruirlas a puñetazos. Contienen Gemas, Lums Rojos y, en alguna ocasión puntual, Latas de Detergente Láser.

♦ Jaulas

Los Hoodlums han encerrado a los Tensies, y uno de tus objetivos durante todo el juego será el de encontrar todas las Jaulas y lograr liberarlos. Ellos, a cambio, te darán Gemas o Latas de Detergente Láser. Además, tu barra de vida irá aumentando poco a poco por cada seis Jaulas que consigas reunir.

♦ Puertas-Hoodlum

Puertas que puedes derribar fácilmente con el Puño de Hierro que otorga la Lata Roja.

♦ Plataformas-Espiral

Estas plataformas se apoyan en un pilar espiral que podemos hacer



LUMS ROJOS

descender si utilizamos sobre ellas los tornados de la Lata Verde.

♦ Flores Rojas y Arañas

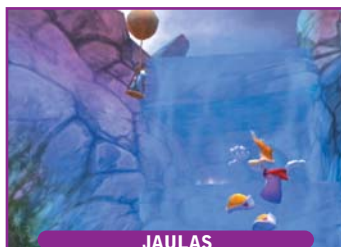
Repartidos por todo el juego, estos seres nos otorgan puntos. A las arañas tienes que observarlas un instante en perspectiva subjetiva, mientras que a las Flores tienes que acercarte muy despacio para no despertaras en ningún momento.



GEMAS



HUCHAS-CERDITO



JAULAS



PUERTAS-HOODLUM



PLATAFORMAS ESPIRAL



FLORES ROJAS Y ARÁÑAS

LOS PODERES DE RAYMAN

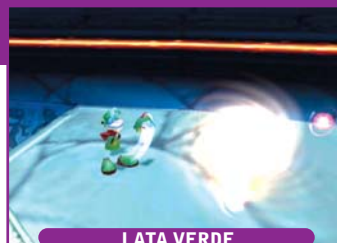
Las Latas de Detergente Láser dotan a Rayman de poderes fundamentales para avanzar. Sus efectos sólo duran unos segundos, pero podemos volver a las latas para reactivarlos.

Lata Verde: Lanzas torbellinos con los que descenden las Plataformas-Espiral, y para golpear enemigos.

Lata Roja: Dota a Rayman del Puño de Hierro, unos poderosos guantes destroza las Puertas Hoodlum y multiplica el daño a los enemigos.

Lata Azul: Contiene las Garras de Hierro de Rayman, unos poderosos guantes con los que nuestro héroe puede colgarse de los ganchos y balancearse para llegar a lugares de otro modo inaccesibles. También pueden engancharse a los enemigos y destruirlos con descargas eléctricas.

Lata Amarilla: En ella está el Cascóptero, un gorro que despliega una hélice con la que ascendemos por el aire durante unos segundos.



LATA VERDE

Lata Naranja: Equipa a Rayman con el Cohete de Choque, un poderoso misil cuyo vuelo puede dirigirse con total libertad para acabar con enemigos, destruir jaulas de Tensies o activar interruptores.



LATA ROJA

El poder del Leptys: Cuando llegues a la mitad del juego, conseguirás para nuestro amigo Rayman el increíble poder del Leptys: con él podrás hacer reír a los Hoodlums y transformarlos en Lums Rojos.



LATA AZUL



LATA AMARILLA



LATA NARANJA



PODER DE LEPTYS

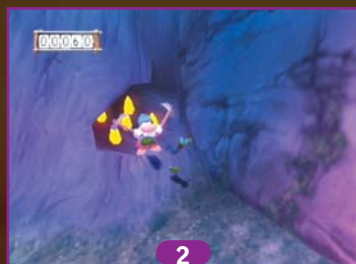
COMBOS Y EXTRAS

Los puntos que Rayman irá acumulando durante toda la aventura servirán para desbloquear los minijuegos de la opción Arcade y los vídeos de las escuela Hoodlum. Para obtener buenas puntuaciones es fundamental lograr distintos

combos de acciones. Esto se consigue enlazando cualquiera de las acciones puntuables del juego: eliminar a un enemigo, romper huchas-cerdito, recoger Gemas... Realizarlas seguidas multiplica nuestra puntuación.



EL CONCILIO DE LAS HADAS



♦ Fase 1-1:

Murphy nos lleva volando, y sólo podemos **desplazarnos a izquierda o derecha para recoger los Lums Rojos** y conseguir rellenar nuestra barra de energía (1).

♦ Fase 1-2:

Rayman ha perdido sus manos, así que de momento **sólo puede pegar patadas y saltar**. En esta zona conseguirás tus **primeros puntos, rompiendo las estatuas de duendecillos (2)**. El camino continúa por el tronco que hay al fondo a la izquierda. Cuando salgas al exterior, sigue el **camino de plataformas elevadas** (puentes, troncos y lonas elásticas), hasta un **altillo con un túnel a la derecha (3)**. Alcanzarás un claro de suelo reflectante. Continúa saltando por las plataformas de la derecha, y observarás cómo un **barril**

saltarín huye de ti. **Pisa el interruptor** que hay en tu camino para cerrar de golpe una puerta que bloqueará el paso del barril (4). **Tienes unos segundos para romperlo** a patadas, antes de que se abra la puerta. **Dentro estaba oculto Globox**, que te devuelve tus manos. La puerta al final de esta zona se abrirá cuando **golpees con tu puño el interruptor** cercano. Ante la repentina llegada de una pandilla de Hoodlums, tendrás que huir.

♦ Fase 1-3:

Haz subir el ascensor golpeando el interruptor repetidamente con tu puño (5). Alcanzarás una zona de **plataformas colocadas en espiral ascendente. Rompe las cinco Huchas-Cerdito** en tu camino para que se abra la puerta superior. Tras ella hay **otro ascensor**, pero esta vez

el interruptor está protegido por una mampara. **Utiliza tu lanzamiento curvado de puño** para golpearlo alternativamente por izquierda y derecha (6), hasta alcanzar las plataformas superiores. Aquí **te espera André** protegido tras una mampara, así que vuelve a emplear tu lanzamiento curvo, esta vez a plena potencia. André huirá, pero dejará tras él una **Lata Verde**. **Usa los tornados** para hacer descender las Plataformas-Espiras (7). Tras ellas está el final de la fase.

♦ Fase 1-4:

Déjate caer hasta el suelo y acaba con el Hoodlum que se oculta tras el dibujo de Globox usando el lanzamiento curvado (8). **Usa la Lata Verde** para hacer descender otras Plataformas-Espiral que te llevarán hasta una **enredadera**

brillante pegada al techo. Cuélgate de ella (9) y avanza hasta otra enredadera que asciende por una pared. Tras ella hay una zona que debes atravesar saltando sobre las **plataformas elásticas azules**, ya que si caes al suelo una capa de hielo te hará retroceder. Nada más entrar en la siguiente zona, **André se ocultará en uno de los sellos de luz de la sala**. Acaba con el Hoodlum que te dispara y **recoge la Lata Verde**, con la que de nuevo podrás hacer descender algunas Plataformas-Espiral. **Tienes que activar** (sólo con acercarte), **los sellos luminosos de la zona** hasta encontrar el que oculta a André (10). Para ello hay que **seguir los caminos de plataformas y trepar por las enredaderas**. Cuando encuentres al malvado, persíguelo **subiendo por las grietas de las paredes (11)** y atravesando





8

una escalera que se desmoronará a tu paso (haz el helicóptero para lograr no caer al vacío).
Tras hacer descender otra Plataforma-Espiral más y avanzar colgado de una nueva enredadera, contemplarás en una secuencia de vídeo un hecho fatal: **André será engullido accidentalmente por Globox.**



9

◆ Fase 1-5:

Un concilio de Teensies ha decretado que **la única manera de salvar a Globox es que un médico del Bosque de Hojarasca le extirpe a André.** Sigue a Globox sin perderle de vista ni un segundo cuando los Tensies le introduzcan en un teleportador (12).

◆ Fase 1-6:

Estás en la **primera de las tres zonas** de plataformas psicodélicas que tendrás que superar durante el juego. Te deslizas por **líneas de luz** en una pequeña tabla, y debes saltar de unas a otras para no caer la vacío, al mismo tiempo que **recoges todas las Gemas** que puedas (13).



10

Aprovecha que **al final de cada línea el salto es automático.** La clave está en prever nuestros movimientos en función de las nuevas líneas que aparecen en el horizonte.
Si caes al vacío perderás un punto, pero tranquilo, que nuestro amigo Globox te recogerá y te colocará en las líneas de nuevo.



11



12



13

EL BOSQUE HOTA CLARA

◆ Fase 2-1:

Elimina a los Hoodlums que te saldrán al paso hasta llegar a la casa del fondo y entra por la puerta de la derecha. Este pasillo tienes que atravesarlo **pulsando los interruptores para activar las plataformas** que suben y bajan, y colgándote desde ellas en las enredaderas del techo (1). Al final encontrarás la **primera JAULA.**

Los Teensies liberados dejarán una **Lata Verde.** Sal de la casa, sube hasta la puerta elevada (2), y **haz descender la Plataforma-Espiral** con un tornado. Salta sobre ella y sigue hasta alcanzar un puente (3), en el que te sorprenderán dos Hoodlums. Tras eliminarlos, coge tu **primera Lata Roja.** Además, en esta misma estancia se ha abierto una puerta que ocultaba **otra JAULA.**

Destruye la Puerta-Hoodlum que hay al final del puente con tu Puño de Hierro y **déjate caer hasta una zona con molinos de viento.** Avanza por el puentecillo y elimina a cuatro Hoodlums. Asciende por las cajas a las plataformas superiores hasta llegar a un **baril de zumo de Ciruela.** André obligará a Globox a beber su contenido y éste se lanzará a la catarata. Pulsa sin parar X o ■

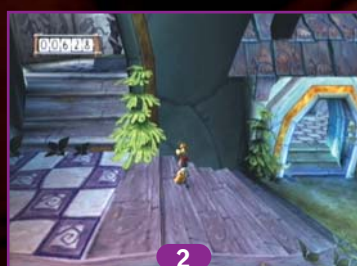
para que Globox venza la corriente y llegue a la parte superior de la catarata. **Esquiva las filas de peces** que saltan moviendote hacia la izquierda o a la derecha (4).

◆ Fase 2-2:

Avanza hasta el poblado y elimina a los Hoodlums. **Recoge la Lata Verde,** desenrosca la Plataforma-Espiral en la zona izquierda y sube »



1



2



3



4



» por ella (5). Cuando acabes con dos Hoodlums en la zona superior, soltarán una **Lata Roja**. Explora bien esta zona, pues hay muchas **Gemas y Cerditos-Hucha**. Y no te olvides de destruir la **JAULA** que hay tras la Puerta-Hoodlum situada encima de la plataforma que enroscaste antes (6). Al lado de la Lata Roja hay otra Puerta-Hoodlum que te lleva hasta un estrecho cañón por el pasa un río. Avanza por las plataformas superiores hasta llegar a un **atillo en que hay otra JAULA**. La **Lata Azul** que dejan los Teensies te dota de las **Garras de Hierro**. Con ellas puedes atravesar el río balanceándote de gancho en gancho (7) hasta alcanzar un camino que llega a otro poblado. Acaba con los Hoodlums de la zona y pasa entre los dos troncos para llegar a una puerta por cuyo agujero verás a dos Hoodlums jugando al póker. Elimínalos y destruye la **JAULA** que flota sobre esta zona saltando desde los barriles y

disparando en el aire (8). Con la **Lata Roja** puedes abrir la Puerta-Hoodlum de la zona central. En esta pequeña zona tienes que **coger la ciruela** que hay en el árbol y **clavarla en la estaca cercana**. Saltando sobre ella llegarás a la salida de la fase.

♦ Fase 2-3:

Acaba con el Hoodlum que tienes delante y recoge la **Lata Naranja**. Dirige los Cohetes de Choque a través de las tres aberturas de la sala evitando los obstáculos hasta que impacten con la **dianas con la cara de Globox o Rayman (9)**. Así abrirás el acceso a un nuevo pasillo. Hay una **cuarta abertura** más arriba. Conduce el Cohete por ella para activar un **interruptor** y acceder a unas cuantas **Gemas** escondidas. Con los Cohetes también puedes acabar con los Hoodlum del pasillo. Avanza hasta la sala llena de **Cerditos-Hucha**, que abrirás con más rapidez

usando el Puño de Hierro. Desde esta estancia sale un camino que conduce hasta la **muralla de madera** de un fortín. Los Hoodlums que te salen al paso dejarán una **Lata Verde** con la que puedes hacer descender la Plataforma-Espiral (10). Salta desde ella hasta una **Lata Azul** y con las **Garras de Hierro** cuélgate del gancho y salta hasta el otro lado de la muralla. La escalera de la izquierda lleva hasta un **interruptor** que la abre, permitiendo pasar a Globox. Acaba con los Hoodlums del interior de la fortaleza. Al lado de la muralla recién abierta hay una **Lata Naranja**. Con el Cohete de Choque puedes derribar al Hoodlum de las plataformas superiores. Globox entrará en la fortaleza y beberá el **barril de zumo de ciruela**. La pompa rosa que eructa puedes utilizarla como plataforma. Pero antes usa el Cohete de Choque para destruir la **JAULA** que hay en la parte superior derecha de la

fortaleza (11). Ahora salta en la pompa para ascender a las pasarelas superiores. El camino que sale debajo de donde estaba la Jaula te lleva a una estancia en la que hay una **pila de cajas**. Sube por ellas eliminando a los Hoodlums que te salgan al paso, incluido el que custodia una Puerta-Hoodlum en la parte alta de las cajas. La escalerilla en lo más alto de la pila lleva a una nueva estancia en la que debes **avanzar colgado de la enredadera** del techo hasta una plataforma con un **interruptor (12)**. Al activarlo abrirás un **agujero** que conduce hasta otra **JAULA**. Su ocupante dejará una **Lata Roja**. Trepa de nuevo por la pila de cajas y destruye la Puerta-Hoodlum que antes estaba custodiada, detrás de la cual hay otra **JAULA**. Sube por la escalerilla y destruye la Puerta-Hoodlum de la izquierda (13), que contiene una **tercera JAULA**. Saltando por las cajas a la derecha está la última Puerta-Hoodlum (14).





15

♦ Fase 2-4:

Justo a tu derecha está la **última JAULA del nivel (15)**. Déjate caer por uno de los agujeros y llegarás a una arena en la que un Hoodlum subido en unos zancos gigantes intentará eliminarte. **Pisa tres de los brillos azules que surgen en el suelo (16)**, y en el centro de la arena aparecerá una **Lata Naranja**. Intenta que el Hoodlum esté lo más lejos posible de la Lata cuando ésta aparezca, porque si la

alcanza antes que tú la destrozará y tendrás que volver a pisar las tres luces. Una vez tengas el Cohete, dispara al Hoodlum (17). Repite el proceso tres veces para acabar con él, pero ten en cuenta que **después del segundo impacto a veces aparecerán Hoodlums cuando te acerques a los puntos de luz**. Derríbalos con un puñetazo.

Cuando el Hoodlum haya caído, Rayman se pondrá sus zancos. La



16

arena de batalla se llenará de Hoodlums que resultan inofensivos. **Limítate a aplastarlos con los zancos (18)**. Se trata una muy buena oportunidad para ir sumando puntos en el marcador de combos, así que aplástalos a toda velocidad para que tu puntuación suba lo más rápido posible, ¿vale?.

Una vez que te hayas deshecho de todos ellos, bájate de los zancos y sal de la arena.



17

♦ Fase 2-5:

Acaba con la oposición Hoodlum y **entra en la esfera luminosa (19)**. El médico del bosque está al otro lado.

♦ Fase 2-6:

El doctor no tiene la cura, y te toca buscar a otro matasanos. De momento tienes que superar otra **zona de plataformas luminosas (20)**, ahora un poco más difíciles ya que abundan las líneas de luz cortas, y también hay algunas móviles.



18



19



20

LA CIÉNAGA

♦ Fase 3-1:

Tras un vergonzoso incidente en el servicio de mujeres, **te encuentras en una ciénaga** cuyas aguas están pobladas por peligrosas pirañas. Sigue el camino de plataformas hasta llegar a una **JAULA**. Su ocupante

dejará una **Lata Amarilla**. Con el **Cascóptero** puesto alcanzarás las plataformas que rodean el árbol más cercano (1). Sigue el camino que lleva hasta la **seta gigante**, y rodéala por la derecha hasta alcanzar una **nueva JAULA**. Vuelve sobre tus

pasos y rodea las seta por la izquierda, hasta llegar a **la casa de una vieja bruja**. Tu anfitriona Intentará salpicarte con el contenido del caldero para convertirte en rana. Si te da, huye a saltos hasta que se pase el efecto. Contraataca saltando y

lanzado tu puño contra el líquido para salpicarla a ella (2). Cuando se convierta en rana, rodea el caldero para toparse de frente con ella y golpéala con tu puño (3). En algunas ocasiones, la bruja se enfurecerá y rodeará corriendo el caldero. **Salta y »**



1



2



3



4



5



6



7



8



9



10



11

» **mantente en el aire** con tu flequillo para esquivarla. Cuando emprenda la huida, **síguela hasta el espejo** y salta dentro de él.

♦ Fase 3-2:

En esta nueva zona de la ciénaga te das de bruces con un Hoodlum subido en unos zancos, que te lanza bombas. Avanza por el camino de plataformas hasta un **islote** en que hay dos Hoodlums jugando al póker. Cuando los elimines dejarán una **Lata Verde**, y utilizando los tornados derribarás al Hoodlum de los zancos (4). El camino de plataformas se bifurca. Por la izquierda un corpulento Hoodlum te cierra el paso. Golpéale con tus puños para derribarle de la plataforma (5). Enfrente tuyo hay un gancho, pero de momento tienes que volver sobre tus pasos y tomar la **bifurcación de la izquierda**, donde debes volver a **utilizar los tornados** para hacer descender unas Plataformas-Espiral. Al final de este camino hay una

JAULA que deja una **Lata Azul**. Vuelve hasta el gancho y **utiliza las Garras de Hierro** para acceder a la plataforma de enfrente (6). Antes de entrar por la puerta, déjate caer por el **tronco hueco** y encontrarás una **nueva JAULA**. Para salir del tronco, utiliza el Cascóptero.

♦ Fase 3-3:

Un Hoodlum pelea con dos criaturas lanzapiedras. Salta hasta ese islote, donde tendrás que vértelas con los **lanzapiedras** si el Hoodlum no ha acabado con ellos (7). Toca la **Lata Azul** y sigue por el camino de plataformas hasta llegar a una nueva zona elevada. Justo a la izquierda tienes otra **JAULA**. **Entra en la caverna** (cuidado con los tentáculos vegetales, a los que reducirás de un solo puñetazo) y avanza hasta una nueva zona abierta. Sigue el camino de la izquierda que llega al tronco del árbol. Acaba con el Hoodlum que lo custodia, recoge una **Lata Verde** (8),

y **haz descender las Plataformas-Espiral** cercanas. Continúa tu camino y elimina a todos los Hoodlums que encuentres, incluidos los que llegan en bote (9). Si subes a la **barca** que ha quedado más a la derecha, te llevará hacia un **pequeño islote lleno de Gemas**. Pero el camino principal sigue por la zona superior, así que **usa la Lata Azul** para llegar hasta él (10). Tras eliminar a unos cuantos Hoodlums más, tírate por el tronco hueco (11).

♦ Fase 3-4:

Acaba con todos los Hoodlums de esta zona de setas y hojas. Sigue avanzando hasta que veas un camino con una Plataforma-Espiral que sale a tu derecha, pero de momento sigue adelante. En esta nueva zona de setas hay una **JAULA flotando** que puedes destruir antes de saltar a la primera plataforma en el agua (12). Después, derriba al Hoodlum corpulento a base de puñetazos

rápidos. Su compañero dejará una **Lata Verde**. Haz descender la Plataforma-Espiral que ignoraste antes, para alcanzar una zona en la que te esperan un par de Hoodlums, uno de ellos protegido tras un tronco (13). Utiliza el puñetazo curvo con él. Cuando acabes con ellos, **toca la Lata Azul** y vuelve hasta la zona anterior. El gancho te servirá para alcanzar la plataforma en la que está la salida. Llegarás a otra zona llena de Hoodlums y lanzapiedras. Acaba con todos y entra en la casa.

♦ Fase 3-5:

Estás en la **mansión de Razoff**, un peligroso cazador que quiere tu cabeza. Síguelo golpeándole con tus puños cuando se pare para dispararte (14). En esta persecución visitarás todas las estancias de la mansión, así que **aprovecha para liberar a las pequeñas criaturas encadenadas**, que a cambio te darán **Lums Rojos**. En algunas salas, Razoff te apuntará



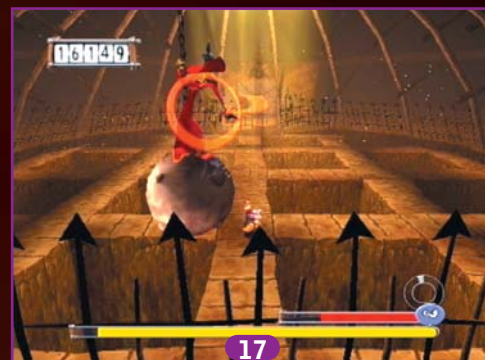
12



13



14



con la mira de su rifle. **Ocúltate tras las estatuas y muebles hasta que cesen los disparos (15).** Cuando venzas a Razoff, éste huirá por la puerta que da a los sótanos. Antes de seguirle, **libera al Tensy atrapado en una JAULA detrás del gran reloj de madera** de una de la salas. Para conseguirlo, sitúate tras el reloj,

salta y a continuación haz rebotar tu puño en la madera (16).

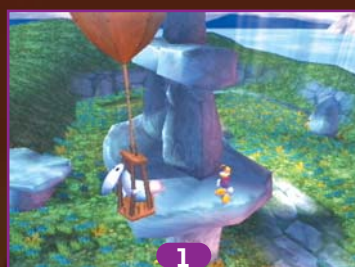
◆ Fase 3-6:

Razoff se ha hecho fuerte en el sótano y, subido en una **bola gigante** y efectuando **movimientos pendulares**, va a tratar de machacarte. Su puntería es buena, así

que tienes que **moverte sin parar** para que la bola te impacte, y aprovechar su retorno para lanzarle tus puños (17). A la izquierda de la zona de batalla está la **última jaula** de este nivel, así que no olvides destruirla. Si caes por los agujeros del suelo, una **mano gigante** volverá a elevarte. Esta misma mano deja de

vez en cuando **Latas Rojas** en las pasarelas. Cuando golpees a Razoff con el Puño de Hierro, éste caerá por los agujeros. Volverá a subirse a la bola y derribará la pasarela donde esté la Lata Roja. Tú sigue machacándole hasta que su barra de vida se reduzca a cero, y luego comprobarás su cruel destino...

LA TIERRA DE LOS MUERTOS



◆ Fase 4-1:

Alcanza la **JAULA** desde el dolmen (1). El Tensy dejará una **Lata Verde**. En la siguiente zona usa el tornado con la Plataforma-Espiral. Desde ella podrás alcanzar la **Lata Naranja (2)**. Con el Cohete, destruye **dos JAULAS**: la que flota delante de la catarata y la que hay en una cavidad situada en la zona superior de la pared, al lado de la

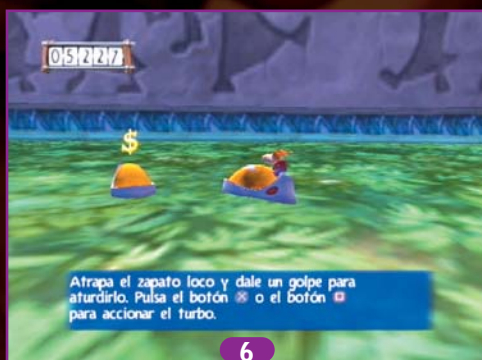
catarata (3). Usa el Cascóptero que deja la **Lata Amarilla** para alcanzar un altílo en el que hay un árbol con una ciruela. Baja con la **ciruela** y clávala en la estaca (4). En la siguiente zona, elimina a varios Hoodlums y sigue por el pasillo de piedra hasta un **barril de zumo** que Globox se beberá. La burbuja que eructa te permite llegar a otra zona con una gran fuente central. Acaba

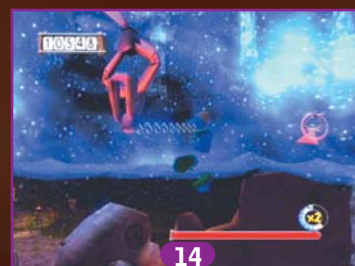
con todos los Hoodlums. El que utiliza una hélice para volar (5) dejará una **Lata Verde** al caer. Desenrosca la Plataforma-Espiral cercana y alcanza la zona superior. Acaba con otro Hoodlum y destruye la **JAULA** cercana. El Teensy liberado dejará al lado de la fuente un **zapato**. Cuando lo cojas, tocará una **frenética persecución**: subido en uno de los zapatos, deberás **perseguir y**

golpear al otro usando impulsos turbo hasta que pare (6). Ya con la **Lata Roja** en tu poder, rompe la puerta Hoodlum de la zona superior.

◆ Fase 4-2:

Acaba con todos los Hoodlums de la zona, incluidos los que te disparan desde las plataformas elevadas. Recoge la **Lata Azul** que deja el último en caer, y **agárrate al gancho** »





» situado en la zona derecha de la orilla. **Salta de globo en globo (7)** hasta alcanzar una nueva **JAULA**, cuyo ocupante dejará una **Lata Verde**. Lánzate al agua (no temas, en esta zona no hay pirañas) y **haz descender la Plataforma-Espiral** desde la que llegarás a la zona superior (8). Tras entrar en la **caverna**, te topará con un Hoodlum que te lanza bombas a ras del suelo, y que se protege con un escudo (9). Es vulnerable en el momento en el que retira el escudo para soltar una bomba. Tras acabar con él, **Globox beberá de otro barril de zumo**. Emplea la pompa para ascender hasta una **JAULA**. El **Tenny** dejará una **Lata Roja** para que atravieses la Puerta-Hoodlum cercana. Tras ellas hay un **círculo de dólmenes**, desde el cual te disparan dos Hoodlums. Pero cuando intentes impactarles con tus puños, un Mago Hoodlum aparecerá en el centro del círculo y les protegerá con un campo de fuerza

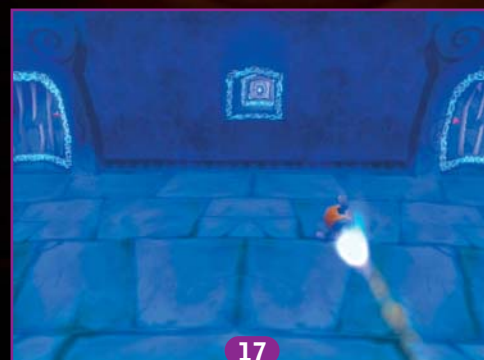
(10). Hazle aparecer lanzado tus puños contra los Hoodlums y golpéale antes de que desaparezca. Cuando caiga, acaba con todos los Hoodlums hasta que uno deje caer una **Lata Naranja**. Con el **Cohete** puedes derribar al que te dispara desde un dirigible (11). Un último Hoodlum dejará la **Lata Amarilla**. Con el **Cascóptero** llegarás al final del nivel.

♦ Fase 4-3:

Derriba a los Hoodlums hasta que uno suelte una **Lata Roja**. De momento, no puedes alcanzar a los que te disparan desde los puestos elevados. **Rompe la Puerta-Hoodlum** cercana y avanza hasta una hermosa **torre de luz (12)**. Ya en su interior, a la derecha hay un **interruptor** que eleva una serie de plataformas colocadas en espiral. Salta deprisa por ellas (13), ya que cuando las toques comenzarán a descender. Una vez alcances la escalera transparente, destruye la **JAULA** cercana. Usa la

Lata Azul para balancearte por el camino de ganchos (14) hasta la parte superior de la torre, en la que hay una **nueva JAULA**. El **prisionero liberado** te esperará en el suelo de la torre, donde te **encomendará buscar la última jaula** del nivel y dejará una **Lata Verde**. Tras activarla, sal de la torre, ve a la derecha y **tírate al foso**. Desenrosca las dos **Plataformas-Espiral (15)** y avanza hasta el **árbol** del que cuelga una **ciruela**. Si caes con ella al agua desaparecerá, así que lánzala de plataforma en plataforma (16), **clávala en la estaca** y salta sobre ella para alcanzar la **última JAULA**. Los **Teensies** liberados abrirán un **portal mágico** en la puerta de la torre. Sal del foso **saltando sobre las burbujas** que dejará Globox y entra por el portal. **Sube al piso más alto de la torre**, eliminando a los Hoodlums a tu paso y utilizando las latas que dejen (incluida una **Naranja**, ya que debes

usar el **Cohete para activar un interruptor (17)**, el **Cascóptero** y las **Garras de Hierro**. Cuando llegues arriba, acaba con los Hoodlums y recoge la **Lata Roja** para derribar otra Puerta-Hoodlum. Tras ella hay un grupo de **Teensies** que volarán a la zona del fortín (el principio de la fase) y derribarán a los Hoodlums de las posiciones elevadas. Tú tendrás que participar en **otra competición** de "zapato de choque". Montado en tu peculiar vehículo, **persigue al otro zapato hasta la planta baja** y deténle a golpes (18). Vuelve al fortín. Allí te espera un Hoodlum protegido por una armadura. Recoge la **Lata Roja**, carga al máximo tu **Puño de Hierro**, y golpéale para que pierda su armadura unos segundos (19), en los que debes golpearle todo lo que puedas. Repite el proceso hasta que caiga, y **usa el Cohete de la Lata Naranja** para activar el **interruptor** de la zona elevada que abre las puertas del fortín.





♦ Fase 4-4:

Salta al agua y avanza sumergido por la columna hueca (20). Bucea hasta una zona en la que te toparás con una **gigantesca araña mecánica** Hoodlum. Tienes que **devolverle los misiles rojos** que lanza atrapándolos con tus giros acuáticos (21). Durante



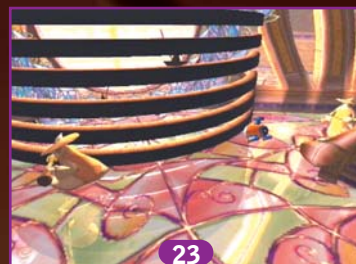
♦ Fase 4-5

Un nuevo pasillo te conducirá en esta ocasión hasta una nueva **esfera de luz**, pero para poder alcanzarla lo que tienes que hacer es **acabar con todos los Hoodlums** que veas por la zona utilizando para ello el **Cohete de la Lata Naranja** (23).



♦ Fase 4-6:

Última zona de plataformas luminosas. La mecánica es la de siempre, aunque ahora abundan las líneas de luz cortas y que se esfuman al poco de tocarlas (24). Afina tus reflejos y **no te preocupes cuando caigas**, que sólo perderás un punto.



DESIERTO DE LOS KNAAREN

♦ Fase 5-1:

El segundo doctor tampoco ha sido capaz de extirpar a André, que ahora se ha alojado en el cerebro del pobre Globox. Así que **te toca ir a buscar a otro matasanos**. En esta zona desértica la arena abrasa, así que **salta sobre los restos de esqueleto gigante** hasta llegar a la cueva con forma de cráneo. El líquido verdoso de este lago también es dañino. Avanza por las plataformas

teniendo cuidado con las que se sumergen durante unos segundos, hasta llegar a una **Lata Amarilla**. Tienes que **ir de lata en lata** para ganar unos cuantos segundos más en el aire (1) hasta alcanzar el puente y acabar con un Hoodlum. De nuevo recurriendo a las Latas Amarillas, **ve a la plataforma en la que hay una Lata Azul** (2). El camino de ganchos te llevará hasta otra plataforma elevada con un **pequeño túnel** en el

que hay una **Lata Naranja**. Usa el Cohete por el orificio cercano para destruir una **JAULA**. Salta hasta la plataforma que sobresale sobre el puente (3), y después a la que hay a la izquierda. Los dos Teensies liberados dejarán una **Lata Roja**. Desciende agarrado a la pared, acaba con el Hoodlum que hay en esta plataforma, y **abre la Puerta-Hoodlum**. Cuando Globox nos alcance, caeremos a al interior del

templo Knaaren. Estas criaturas son invulnerables, y si nos acercamos a ellas nos dañan sus escudos de energía, así que **sólo podemos esquivarlos**. Da esquinazo al que sale por el agujero de la pared y avanza hasta una zona circular vigilada por varios Knaaren. Salta hasta la **Lata Naranja** (4) y usa un Cohete para destruir la **JAULA** que hay en lo alto de la zona. Otro debes dirigirlo por el arco anaranjado (5) y »





» **golpear el gong**, lo que hará que los Kanareen acudan a esta llamada. Sal del pozo, alcanza la **Lata Azul** y asciende hasta un **gancho** para alcanzar una **puerta elevada (6)**, antes de que un Knaaren acuda para bloquearla. Tras dejarte caer por un agujero, te topará con un **huevo** en el suelo. Tienes que **colocarlo sobre el interruptor cercano**, pero antes para a mitad de camino, deja el huevo en el suelo y acaba con unos cuantos espectros (7). Se abrirá una reja que ocultaba una **Lata Naranja**. Usa el **Cohete** por el agujero del suelo hasta llegar al **Gong**. Lánzate por este mismo agujero y corre por el túnel. A la izquierda hay una zona sin salida pero llena de **Gemas**, y a la derecha,

tras el charco verde, sigue el camino (8). De nuevo tienes que **trasladar un huevo hasta un interruptor**, aunque ahora debes parar un par de veces para eliminar espectros.

♦ Fase 5-2:

El centro del templo Knaaren está custodiado por vario de ellos. Atrae a uno bajo la **estatua del águila** para que pise el **interruptor (9)**, lo que hará que las plataformas superiores comiencen a moverse. Por la pasarela ascendente, alcanza estas plataformas y avanza hasta llegar a una estática (10). Sigue por la izquierda hasta toparse con una **JAULA**. El Teensie dejará una **Lata Verde** con la que puedes **hacer descender la Plataforma-Espiral** que hay en el suelo, y coger valiosas **Gemas**. Vuelve hasta la plataforma estática y continúa hacia la derecha.

Colgado de los ganchos gracias a la **Lata Azul** de la última plataforma (11), llegarás a la parte superior de la estatua, en la que hay una

JAULA. Usa el **Cascóptero** para alcanzar la salida del nivel.

♦ Fase 5-3:

Trepa por la grieta a tu derecha. Continúa por la parte superior del túnel agarrado a los salientes de las paredes (te tocará saltar de unos a otros) (12). Cuando llegues a una **zona de líquido verde** continúa por la derecha. Una puerta se cerrará tras de ti. Avanza un poco hacia la derecha hasta el borde de la plataforma y déjate caer al camino de abajo (13). Desciende hasta el final y usa el salto helicóptero para alcanza la **Lata Naranja**. **Golpea el Gong con el Cohete** y, cuando el Kanareen acuda al sonido, sube hasta alcanzar una **Lata Azul**. Agárrate a los salientes de la pared y **asciende hasta un gancho**. Balanceándote en él, salta hasta la plataforma con una columna central cuando el Kanareen que patrulla te de la espalda (14). Tras despistarlo, avanza hasta una nueva zona. En una plataforma verás una **Lata Amarilla (15)** con la que puedes ascender al techo del "templete" cercano, sobre el que hay una **JAULA**. Salta hasta el camino azul de debajo (16). En uno de sus extremos hay **otra JAULA**, y el otro lleva hasta una nueva torre que sube en espiral. Utiliza tu salto-helicóptero





15



16



17

para vadear el saliente al principio del camino. En tu ascensión, encontrarás **dos Latas Naranjas**. Usa los **Cohetes** para destruir dos **JAULAS** cercanas y golpear Gongs para apartar a los Kanareen que bloquean el camino. Emplea las oquedades en la pared para eludir a tus enemigos (17). Sube por una grieta para alcanzar lo más alto de la torre (a la altura del final de la grieta hay una **JAULA**, así que tendrás que saltar para golpearla y volver a subir).

♦ Fase 5-4:

Los Kanareen te acosan, y tú única salida es **dejarte caer al abismo**. Tras derrotar a algunos espectros llegarás a una zona de pasarelas de piedra. Tienes que **trasladar un huevo hasta el interruptor** cercano (18). El peso del huevo hará que algunas pasarelas cedan y tengas que reemprender el camino desde el principio. Continúa tu camino hasta alcanzar un **lago verde**. Avanza con

cuidado por una zona de plataformas que se sumergen durante unos instantes. Cuando llegues a la primera plataforma estática, verás a tu derecha unos **salientes que te permiten trepar por la pared**. Úsalos hasta llegar a una zona con muchas **Gemas**. Repite una pequeña parte de lo andado hasta volver al lago verde y completa el camino de plataformas (19) hasta **otra JAULA**. Pronto, un grupo de Kanareen aparecerán para cerrarte el paso.

♦ Fase 5-5:

Te las ves con Reflux, el campeón Kanareen. La arena es un **círculo rodeado de lava**, pero también de un enrejado por el que puedes trepar para recoger **Lums** y **Latas Rojas**. Reflux **sólo es vulnerable cuando te lanza bolas de energía amarilla**. Fija su cetro con R1 y golpeale (20). Si usas el Puño de Hierro el daño infligido será mucho mayor. Reflux también lanzará ataques de energía

que debes esquivar saltando, y girará sobre sí mismo persigiéndote. Mientras él gira es el momento oportuno para agarrarse de la reja y recoger todos los lums y Latas Rojas, esquivando los rayos que pasan cerca de las rejillas con saltos (21). Cuando hayas reducido su barra de vida hasta la mitad, más o menos, **lloverán piedras incandescentes** que dejarán rastros de fuego que no debes pisar. Sigue machacando su cetro hasta que caiga. Tras derrotarle, el rey de los Kanareen **te otorgará el poder del Lepty**: podrás transformar a los **Hoodlums oscuros derrotados en Lums Rojos** que aumentarán tu barra vida. Usa este poder en la siguiente sala cuando te ataque una horda de Hoodlums. Dejarán una **Lata Verde** con la que puedes hacer descender una Plataforma-Espiral.

♦ Fase 5-6:

De nuevo en el desierto, acaba con todos los Hoodlums (magos y

voladores incluidos). **Globox beberá otro barril de zumo** y tú podrás subir por las burbujas y alcanzar una **JAULA** (22). El Teensie liberado dejará una **Lata Roja**. **Rompe la Puerta-Hoddlum** tras la que hay una zona llena de Hoodlums con zancos. Corre a la derecha y destruye otra **JAULA** para coger una **Lata Verde**. Cuando acabes con toda oposición en la zona, **utiliza la Lata Azul** para **colgarte del gancho** cercano a donde estaba la última jaula (23), y pasar al otro lado de las cajas. Detrás te espera un Hoodlum. Tras acabar con el mago que le protege, **empújale a puñetazos al fuego**.

♦ Fase 5-7:

Usa los **interruptores** del suelo para hacer bajar los bloques de piedra del techo y aplastar a tus Hoodlums (24). **Entra en la esfera de luz** y, por fin, Globox será curado por los médicos Teensies. Pero André escapará y forjará con Reflux una terrible alianza.



18



19



20



21



22



23



24

EL ATAJO INTERMINABLE



1

♦ Fase 6-1:

El atajo está formado por una serie de zonas plataformeras en las que no encontrarás jaulas ni enemigos. Hay que hacerse con todas las coronas para abrir la salida de cada una. En la primera tienes que iniciar otra persecución con tu zapato (1). Cuando lo detengas, dejará una Lata Azul. Pisando el interruptor del suelo, se abrirán las rejas de las puertas superiores durante unos segundos. Sube hasta cada puerta agarrado a los ganchos (2), coge las coronas, dejate caer y repite el proceso para llegar a la puerta siguiente. En la última está el teleportador que te devuelve a la zona de Globox. Ahora se abrirá la puerta hasta la siguiente zona.

♦ Fase 6-2:

Tras meterte en el teleportador, aparecerás en una zona en la que también debes alcanzar las puertas elevadas para recoger coronas. Pero esta vez el medio para subir son unas plataformas flotantes (3). Cada vez que

alcances una puerta tendrás que recoger las coronas, dejarte caer y comenzar de nuevo la ascensión. En la puerta más alta está el teleportador que te lleva a una nueva zona. En ella, tienes que alcanzar la corona en el aire utilizando una plataforma invisible. Afortunadamente, la verás reflejada en el suelo, así que guíate por el espejo (4), recoge la corona y métete en otro teleportador. De nuevo te tendrás que valer del reflejo (en este caso en el espejo de la pared) para recorrer una fila de plataformas invisibles (5), recoger las coronas y llegar a la salida. Aún queda una última zona de las plataformas invisibles, que en este caso se reflejan en el suelo (6). También tendrás que localizar en el espejo la puerta de salida, situada en una de las paredes. Recoge todas las coronas y telepórtate.

♦ Fase 6-3:

Te toca ahora registrar una amplia zona de plataformas dividida en diversas áreas. Pulsa el

interruptor del principio para activar las plataformas móviles y avanza hasta el fondo de la sala para alcanzar las primeras cuatro coronas. Caerás a una zona de la que debes salir utilizado ascensores que se activan golpeando el interruptor repetidamente con tus puños. Arriba hay un puente. Te quedan tres áreas por explorar, y puedes hacerlo en el orden que desees. El puente acaba en la zona más difícil: tras pisar el interruptor del suelo, súbete en la pasarela y hazla avanzar golpeando el interruptor que hay detrás de la mampara con tus puñetazos curvados, impactando alternativamente a la izquierda y a la derecha (7). Tienes el tiempo

justo para acercarte a la puerta donde se encuentran las coronas que te faltan antes de que se cierre. Si no llegas a tiempo, tendrás que volver a intentarlo desde el principio. A los lados del puente se encuentran las otras dos zonas. Una está compuesta por plataformas móviles que llevan hasta otro grupo de coronas. Al otro lado hay unas plataformas rebotantes con las que alcanzarás la más baja de un grupo de ascendente de plataformas que salen de las paredes. Pulsa el interruptor y ve subiendo de una plataforma a otra (8) hasta la puerta elevada en la que están las coronas. Cuando hayas recogido todas las coronas de la zona, telepórtate hasta Globox.



2



3



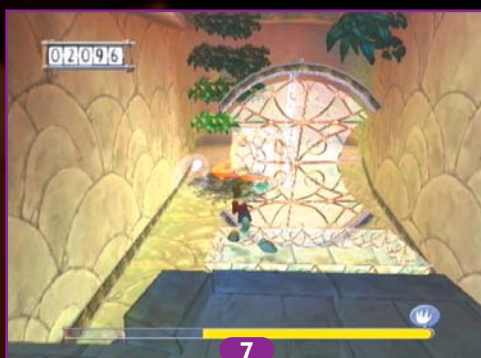
4



5



6

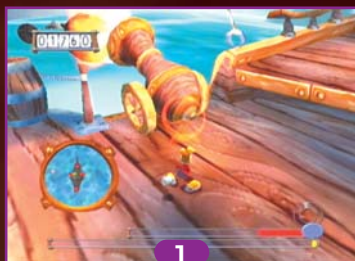


7



8

LO MÁS ALTO DE LAS NUBES



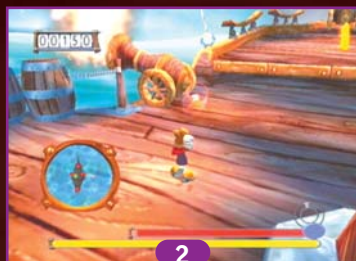
1

♦ Fase 7-1:

Tú barco que se va a ver atacado por máquinas marinas Hoodlum desde proa, popa, babor y estribor. Dispones de un **cañón** para cubrir cada uno de estos puntos. Para dispararlos tienes que golpearlos con tus puños (1). Resiste contra las máquinas Hoodlum hasta el final del trayecto. El mayor problema será cubrir la popa, ya que para llegar hasta el cañón tienes que usar el **Cascóptero** (2). Pero si no paras de moverte y cubres con agilidad los cuatro flancos, el triunfo está asegurado, ya lo verás.

♦ Fase 7-2:

Haz retroceder a puñetazos al Hoodlum (3) hasta que alcances la **Lata Roja** y puedas despacharle con el Puño de Hierro. Esquiva las bolas de nieve (o destrúyelas mientras te dure el Puño). Te topará con otro



2

Hoodlum al que tienes que empujar hasta una hoguera. Continúa tu ascensión hasta una **JAULA** que dejará una **Lata Azul**, y utiliza el **gancho** para acceder hasta el saliente desde el que te ataca un Hoodlum. Después te espera un **camino de globos** (4) que te llevará hasta una zona elevada. Cuando acabes con los Hoodlums de a pie, aparecerán otros dos montados en máquinas voladoras bastante duros. Para acabar con ellos usa el método tradicional: fíjalos con R1, y golpéalos a la vez que esquivas sus disparos (5). Una **Lata Amarilla** te permitirá ascender hasta las plataformas superiores. Éstas enlazan con un nuevo camino de globos, que a su vez acaba cerca de la entrada a un pasillo de madera. Una vez te libres de la **Puerta-Hoodlum** usando el Puño de Hierro, accederás a una nueva zona. El **Cerdito-Hucha** a tu derecha



3

encierra una **Lata Naranja**. Utiliza el **Cohete con el Hoodlum que te lanza bombas** (6). Ascende por los caminos de globos, las plataformas y algún que otro gancho (encontrarás la **Lata Azul** flotando sobre un globo), hasta llegar a una zona de plataformas nevadas ascendentes que acaba en una **escalera** (7). Una vez arriba, sube usando un par de globos y recoge una **Lata Verde** para eliminar al Hoodlum sobre los zancos. Llegarás a un profundo desfiladero (8). Desciende hasta la parte helada y, tras eliminar a un Hoodlum, abre la **Puerta-Hoodlum** usando el **Puño de Hierro**. En esta nueva zona hay una **estructura de madera ascendente** por la que debes subir usando Cascópteros (9) y eliminando a los numerosos Hoodlums que te atacarán por el camino. En lo alto de la construcción hay una nueva **JAULA**. El Hoodlum liberado dejará



4

una **Lata Azul**. Vuelve deprisa al desfiladero para ascender por el **camino de globos y ganchos** hasta llegar al final del nivel.

♦ Fase 3:

Tras acabar con un mago y el correspondiente Hoodlum, tienes que destruir la **JAULA** cercana. Pero también está protegida por un mago, así que acaba primero con él (10). Después te espera una espectacular **carrera de snowboarding**: tú, subido en una tabla, tienes que acabar el descenso antes que Globox, que se desliza congelado en un cubito de hielo. El camino está lleno de tuberías incandescentes y listones de madera que debes evitar si no quieres ser frenado. En el tramo final hay una estrecha pista de nieve (11). Para evitar atascarte, deslízate por la pared contraria a la dirección que tomen las curvas.



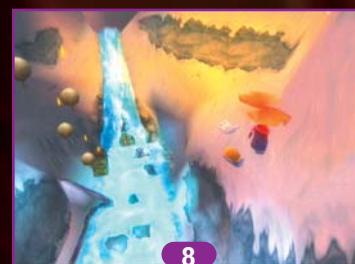
5



6



7



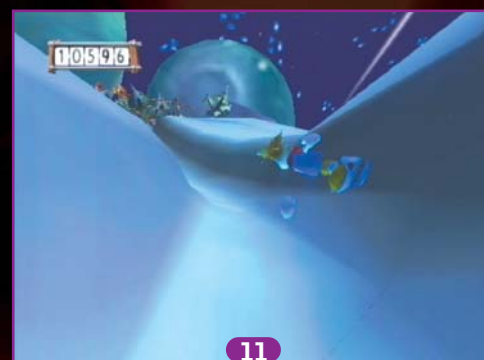
8



9

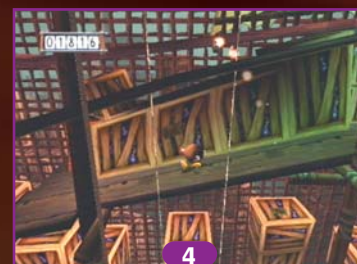


10



11

CUARTEL GENERAL HOODLUM



♦ Fase 8-1:

Avanza por las cajas de la izquierda hasta llegar a una **Lata Naranja**. Usa el **Cohete** por el orificio de al lado y destruye una **JAULA**. También debes destruir la que flota más lejos (1), detrás de la rueda que gira sobre la lava. Con la **Lata Roja** que ha dejado el primer Teensy, destruye la **puerta Hoodlum** y pulsa el **interruptor**, que activará una pasarela para acceder al otro lado de la lava. Tras eliminar a dos Hoodlums, pisa otro **interruptor** y abre la verja de al lado. Te conduce hasta una sala en la que hay un Hoodlum corpulento protegido por un mago al que no puedes alcanzar, así que déjate caer por el agujero de la izquierda. Varios Hoodlums te disparan desde cajas suspendidas en el aire (2). Sube por ellas y elimina a los Hoodlums. En una caja hay una **Lata Verde** que puedes utilizar para acceder a algunas

joyas ocultas en esta misma sala. En la parte derecha de la pila de cajas del fondo hay otra **JAULA** (3). Y por la parte izquierda alcanzarás una pasarela al principio de la cual hay una piedra. Llévela hasta el **interruptor** del final de la pasarela, esquivando las bombas que caen (4). Fíjate en el arco que hacen y en que siempre rebotan en los mismos sitios. Tras realizar la misma operación en otra pasarela, llegarás hasta el Hoodlum que lanza las bombas. Con la **Lata Roja** que deja, puedes romper la **Puerta-Hoodlum** cercana y acceder a la sala del Mago que no pudiste eliminar antes. Pulsa el **interruptor** y le harás descender al nivel del suelo, de manera que podrás dar buena cuenta de él (5) y del otro Hoodlum, y pasar a una nueva zona. **Avanza colgado de las rejas** y asciende por las cajas hasta llegar a una **Lata Verde** te permitirá eliminar

a un Hoodlum sobre zancos. Con la **Lata Roja** que deje podrás abrir la **Puerta-Hoodlum**.

♦ Fase 8-2:

Tras acabar con todos tus enemigos, pasa por la verja de la que ha salido el último Hoodlum con armadura. Usa el **Cohete de Choque** para atravesar una zona de tuberías, eliminar un Hoodlum y activar un **interruptor** (6) que hará descender una cajas. También tendrás que usar otro cohete para destruir la **JAULA** cercana. Está protegida por una rejas, así que introduce el cohete por debajo. Sube por las cajas y ábrete camino eliminando enemigos y una **Puerta-Hoodlum** hasta una nueva zona. A tu izquierda hay una **Plataforma-Espiral** que debes ignorar. Coge la **piedra** cercana y llévela por la pasarela de madera evitando los disparos de los

Hoodlums (7). Deja la piedra sobre el **interruptor** y destruye la **JAULA** cercana. Con la **Lata Verde** puedes hacer descender la **Plataforma-Espiral** de antes si quieres unas cuantas **Gemas**. La sala que abriste con el último **interruptor** es la habitación en la que están los Hoodlums que probaban su puntería. Tras acabar con ellos, destruye unos cuantos señuelos de tiro para que se abran las puertas de las sala. Dispara sólo a los que tienen la cara de Rayman y Globob (8).

♦ Fase 8-3:

Estás en una zona de lava repleta de cajas que se sumergen unos instantes, así que ten mucho cuidado al saltar. Sigue este camino hasta llegar a una escalera (las cajas continúan hasta una zona de ganchos que puedes recorrer para conseguir **Gemas**). Tras ascender por





la escalera, queda ante ti una **cinta móvil** de plataformas que debes recorrer en sentido contrario, evitando los hierros incandescentes (9). Sube unas escaleras que llegan hasta una zona de plataformas. A la vez que saltas de una a otra, tienes que encargarte de los Hoodlums que se interponen en tu camino (10). Al final, **activa un interruptor**. El camino sigue por una cinta que de nuevo tienes que superar en sentido contrario, **evitando las emisiones de vapor** de las tuberías (11). Pronto alcanzaras dos cintas verticales de plataformas descendentes (12). Si saltas desde ellas hasta la repisa de la gran tubería del fondo, y avanzas a la izquierda, encontrarás otra **JAULA**. Ascendiendo por las

plataformas de las cintas verticales, alcanzarás otra cinta horizontal. Después nos esperan más saltos en plataformas giratorias (13), y por fin llegaremos a un pequeño recinto donde tendremos que dar cuenta de otro Mago y un Hoodlum con armadura. Para vencer a este último tienes una **Lata Roja**. Las cajas te protegerán de sus disparos.

♦ Fase 8-4:

Salta por los tabloncillos de madera en sentido contrario a su movimiento (14). Cuidado con los Hoodlums que salen por las plataformas laterales. Coge una salida a la izquierda y llegarás ante una **gigantesca máquina Hoodlum**. Esquiva sus disparos a la vez que **golpeas su**



punto central para hacer subir el medidor superior al máximo (15). Tus puñetazos tienen que estar al menos ligeramente cargados para hacer el suficiente daño. Cada vez que el medidor llegue arriba del todo, un par de Hoodlums te lanzarán bombas desde la máquina. Acaba con ellos para seguir golpeando el punto central hasta que consigas destruir el dichoso armatoste.



♦ Fase 8-5:

La destrucción de la Máquina ha provocado que el nivel de la lava suba muy deprisa anegándolo todo. **Tienes que escapar a toda velocidad** ascendiendo por plataformas, globos y trepando por enrejados (16). Librate de todos los Hoodlums que encuentres en el camino. Cuando tengas que trepar por rejas, sube a saltos y ganarás valiosos segundos.

LA TORRE DE LEPTYS

♦ Fase 9-1:

André y Reflux van a invocar el poder del Leptys, y sólo tú puedes impedirlo. Empieza eliminando al aluvión de Hoodlums de todos los tipos que te salen al paso. Dejarán una **Lata Roja**, así que destruye la puerta Hoodlum y atraviesa una zona agarrado a las redes de la pared.

Cuando llegues al lago verde, el camino de plataformas lleva a una nueva **JAULA** por la izquierda, y a un agujero por el que debes dejarte caer a la derecha (1). Avanza hasta una **sala de columnas** en la que tendrás que eliminar a un buen montón de Hoodlums. Cuando sólo quede el que lleva armadura, usa la **Lata Roja**

para acabar con él. Inmediatamente te atacarán a la vez otros tres Hoodlums con armadura. Usa de nuevo el Puño de Hierro, concentrándote cada vez en uno e intentado apartarlo de los demás. Después te sorprenderá un Hoodlum protegido por un mago, al que a su vez protege otro mago. Empieza a

eliminarlos por este último (2). **Recoge el zapato** que dejan para librar otra competición de "zapatos de choque". Antes de usar la **Lata Amarilla** que queda tras los choques, acaba con todos los Hoodlums que salen del suelo. Dejarán una **Lata Naranja**, y con el Cohete destruirás la **JAULA** protegida por barrotes, »





» golpeándola desde abajo. Usa el **Cascóptero** para ascender hasta una reja. La **Lata Azul** te servirá para atravesar dos caminos de ganchos (3) hasta volver primera zona de esta fase. Acaba con un Hoodlum volador y, usando el Cascóptero, **cuélgate de una reja** que te llevará hasta otra nueva sala. Salta por las plataformas que ascienden en espiral hasta una **Lata Azul**, y continúa por los ganchos y las rejas en las paredes. Una de las rejas esta partida. Salta por izquierda a su parte superior (4). Llegarás a un pasillo del que sale por la izquierda un camino aún más estrecho, con una **Lata Roja** para destruir la Puerta-Hoodlum. Avanza colgado de la reja al final del nivel.

♦ Fase 9-2

Cuando acabes con dos Hoodlums voladores, usa la **Lata Roja** para abrir dos Puertas-Hoodlum. Tras una hay Gemas, y tras la otra un interruptor que hará girar una

estatua Knaaren con una **Gema verde**. Al pie del pilar con pasarelas ascendentes hay una **Lata Azul**. Sube por la primera pasarela, salta a una **plataforma de madera** (5) y después agárrate a un gancho y usa un globo para rebotar hasta una plataforma cercana. Toca la **Lata Amarilla**, mantente sobre el interruptor cercano y, desde esa posición, lanza un cohete a la **JAULA** del pilar de las pasarelas (6). Después, tienes que tirarte al suelo y reiniciar el ascenso por las pasarelas del pilar, así que aprovecha para recoger la **Gema** de la estatua que hiciste girar antes. Ya otra vez al final de la pasarela, sigue el camino de ganchos, globos y plataformas de madera (que caen cuando las tocas) hasta alcanzar uno de los salientes de la gran columna giratoria (7). Desde aquí puedes saltar a la segunda pasarela espiral del pilar, al final de la cual hay una **JAULA**. La **Lata Azul** nos permite avanzar por

un nuevo camino de globos y ganchos hasta la última espiral del pilar, desde la que podemos saltar a la **parte alta de la columna giratoria**. Con el Cascóptero subimos a lo más alto (8). Cuando acabemos con todos los Hoodlums voladores, la **Lata Azul** nos permitirá alcanzar un gancho y con él una abertura elevada. Comienza una ascensión por escaleras, agarrado a listones de madera, trepando por grietas, usando ganchos, y elevándote con **Latas Amarillas**. Después hay otra zona de **plataformas de madera** que se mueven horizontalmente, y que debemos atravesar saltando de nuevo en sentido contrario (9). A mitad de camino hay una **Lata Azul** que nos permitirá utilizar un gancho al final y alcanzar una nueva zona en la que hay una **JAULA**. Supera un nuevo camino de globos (al principio debes coger una **Lata Azul** para utilizarla con un gancho al final), y llegarás a tu última ascensión, en una **torre llena de**

globos (10). A medio camino hay una **JAULA** en una plataforma, y arriba la **última JAULA** del juego.

♦ Fase 9-3:

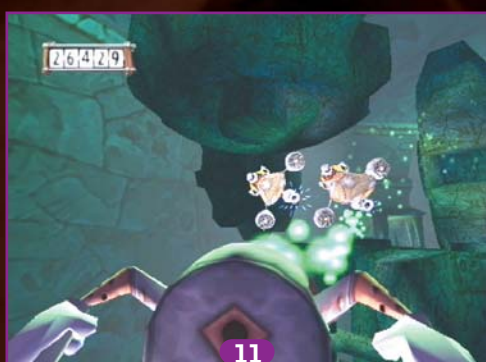
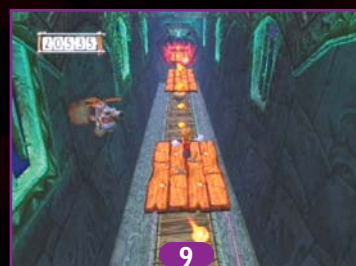
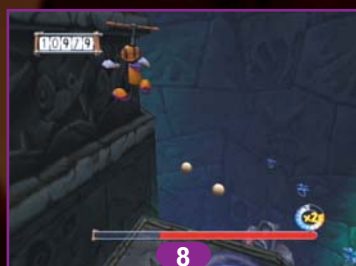
Globox te recoge en un potente aeronave. Conducéla por angostos caminos evitando chocarte con las paredes. Cuando entras a una gran sala pasas a tomar el **control de la ametralladora** para librarte de las naves que te persiguen (11). En el tramo final, esquiva unos peligrosos mecanismos... (12) y ya estarás en lo más alto de la Torre del Leptys.

♦ Fase 9-4:

Reflux ha invocado el poder del Leptys y obedece ciegamente la orden de André: acabar contigo. Prepárate para un largo combate que se va a librar en cuatro asaltos.

1º Asalto:

Reflux te ataca desde el centro de una arena circular, por la que hay





esparcidas **Latas Rojas y Azules**. Cuando cojas una Azul, Reflux disparará **bolas de energía amarillas**. Este es el momento que debes aprovechar para **engancharlo con las cadenas de tus Garras de Hierro**, y utilizar las **descargas eléctricas** para mermar su escudo poco a poco (13) hasta que desaparezca. Entonces debes coger un Lata Roja, momento en el que Reflux cambiará de táctica e invocará poderosas **descargas de energía desde el cielo**. Si te mueves, éstas siempre caerán un paso delante de ti, así que **anda en zig-zag**, fija a Reflux con R1 y golpéale con el Puño de Hierro (14) mientras no paras de moverte en círculos. Cuando regenere su escudo, repite la operación hasta conseguir hacerle caer.

2º Asalto:

El burro de Reflux se ha clavado su cetro de poder en la espalda, y ha crecido hasta proporciones



gigantescas. **Te atacará de dos maneras distintas: lanzado zarpazos** que puedes evitar fácilmente colocándote en las zonas bajas, y **golpeando el suelo con un puñetazo** que te lanzará por el aire y te pondrá al alcance de sus garras. Procura estar en el aire siempre que su puño impacte contra el suelo, y así no saldrás disparado. Si no puedes evitarlo, utiliza tu flequillo-hélice para intentar esquivar sus zarpazos. Avanza por la zona circular de plataformas hasta tocar una Lata Azul. Sigue corriendo hasta la Lata Roja. **Cuando te acerques, Reflux expulsará unas bombas** de su espalda que te será fácil esquivar. Balancéate en los ganchos para alcanzar la Lata Roja (15). Reflux lanzará un colosal golpe y su puño quedará atascado. Sube por su brazo y golpea tanto como puedas el cetro de su espalda (16). Cuando recupere su posición normal, repite el proceso hasta que su barra de energía termine por agotarse.



3º Asalto:

Reflux comienza a levitar sobre la arena. Sube por las plataformas flotantes, utilizando los Cascópteros a toda prisa, ya que las plataformas van desapareciendo (17). **El monstruo intentará cazarte lanzando rayos** por su boca. Si lo hace, no te pongas nervioso y espera a que comience tu caída para utilizar tu flequillo helicóptero y volver al centro de la arena, evitando así una caída al vacío. **En la plataforma más alta hay una Lata Naranja**. Cuando llegues a ella, **dispara un cohete** (18) y este se dirigirá sólo contra el cetro en la espalda de Reflux.

4º Asalto:

Nuestro letal enemigo vuelve a mutar: le han salido alas. Globox nos ha recogido en la aeronave, y Reflux nos persigue. **Con el cañón** tenemos que parar sus emisiones de energía roja



antes de que nos golpeen, y **debilitar el escudo que protege el cetro** en su espalda hasta que podemos impactar en él (19). Cuando esto ocurra, Reflux lanzará una embestida que debemos parar disparando al cetro. Aterrizará y expulsará de su espalda multitud de Hoodlums oscuros. Acaba con todos con las **bombas de la aeronave**. El punto de mira sobre el suelo nos servirá de guía (20). Una vez acabemos con los Hoodlums, Reflux echará a volar, y habrá que repetir el proceso hasta que caiga de una vez. Ya solo queda André. **Usa el poder del Leptys y le transformarás en un Lum Rojo**.
¡¡Felicidades!!



EL FINAL

Rayman y Globox pueden descansar al fin. Todos los Hoodlums han sido transformados en Lums rojos que viven felices en el bosque. Sólo un gran susto podría transformar a uno de los pacíficos Lums en su versión oscura... Y nadie sería tan malo como para asustar a un Lum rojo... ¿verdad?

