

# Rayman 3: Hoodlum Havoc FAQ/Walkthrough (Spanish) Final

by Turok1201

Updated on Dec 3, 2005

This walkthrough was originally written for Rayman 3: Hoodlum Havoc on the GC, but the walkthrough is still applicable to the PC version of the game.

```
-----  
|  
|  
|  
|  
|           G U Í A           D E           |  
|  
|           R A Y M A N   3:   H O O D L U M   H A V O C           |  
|  
|  
-----
```

;;;RAYMAN CUMPLE 10 AÑOS!!!!

## Ficha del Documento

---

Autor: Jorge Isaac Frago García  
Nickname: Juno64/TurokJr/TurokJr64  
Correo electrónico: fragojr@yahoo.com  
Localización: Chitré, República de Panamá  
Género del juego: Plataforma  
Jugadores: 1; 2(GBA)  
Conexión con GBA: si (con o sin juego de GBA)  
Versión 1.00  
Páginas Autorizadas:  
- SectorN.net  
- IGN Faqs  
- Gamefaqs (cuando arregle mi cuenta )

## Contenido del Documento:

---

1. Introducción: ¿Por qué hice esta guía?
  - 1.1. Historia
  - 1.2. Para webmasters
2. Básicos.
  - 2.1. Como se juega Rayman 3
  - 2.2. Controles del juego
  - 2.3. Ítems del juego
  - 2.4. Poderes de Rayman



Rayman y su amigo Globos descansan pacíficamente en el tranquilo mundo surrealista que nunca ha tenido nombre. De repente, un extraño lum oscuro aparece, infectado a todos los lums rojos que dan armonía y paz a ese mundo. Cuando Rayman despierta se da cuenta que los Diminutos han ido a proteger el corazón del Mundo. Mientras tanto, nuestro personaje sin extremidades reconoce que no posee sus manos y solo puede caminar.

Rayman debe dirigirse rápidamente a proteger el Corazón del Mundo antes de que André, el Lum Oscuro, intente destruirlo. Así entonces, se embarcan en su nueva aventura.

\*\*\*\*\*  
\*\*\*\*\*  
1.2. Para los Webmasters  
\*\*\*\*\*  
\*\*\*\*\*

Aquí presento los aspectos legales de mi guía:

- La guía es propiedad del autor y de la página web SectorN.net (www.sectorn.net). La misma es para el uso gratuito de usuarios en la Internet.
- No se permite su copia parcial o total en otra página web o en documentos físicos sin el debido consentimiento del autor.
- No se permite su copia para páginas web con fines lucrativos.
- Si deseas esta guía, favor remitir el permiso a fragojr@yahoo.com y darme tu página web. Simplemente doy el visto bueno, incluyo tu página y además te recuerdo que debes mantener el nombre del autor (mi nick o nombre) y la página web madre (www.sectorn.net) en los créditos.
- Si deseas una copia parcial, simplemente debes incluir crédito a mi nick o nombre.
- Todos los derechos reservados por el autor.

////////////////////////////////////  
2. B Á S I C O S  
////////////////////////////////////

Aquí algunas cosas que debes estudiar para el éxito en el juego. Antes de construir, siempre asegúrate tener planos ;).

\*\*\*\*\*  
\*\*\*\*\*  
2.1. ¿Cómo se juega Rayman 3?  
\*\*\*\*\*  
\*\*\*\*\*

Rayman 3: Hoodlum Havoc es una plataforma lineal en 3D donde controlamos al personaje por mundos mágicos y fantasiosos. La idea del juego es ir de un punto A a un punto B, superando enemigos, realizando sencillos puzzles,

evadiendo obstáculos tipo plataforma y obteniendo ítems.

El juego tiene 9 enormes mundos, cada uno dividido en niveles de importante tamaño. En cada nivel obtienes puntos y muchos tienen cuartos secretos. Para obtener el 100% de cada nivel debes obtener todas las gemas dentro incluyendo las de cuartos secretos. Además, los mundos tienen (no todos) Diminutos encerrados en jaulas. Debes liberar a los Diminutos para obtener ítems, poderes o abrirte paso por los obstáculos.

La importancia de los ítems es simplemente para obtener puntos. Los puntos se obtienen en cada mundo y al final tienes un total. Si aparece la carita feliz quiere decir que pasaste la puntuación requerida. En total hay 60 jaulas aunque no necesites obtenerlas todas para terminar el juego. Aunque no todos los mundos lo tienen, al final de muchos mundos hay un jefe.

El objetivo es liberar a los Diminutos y ayudar al pobre de Globox que ha sido infectado por André.

\*\*\*\*\*  
\*\*\*\*\*  
2.2. Controles del Juego  
\*\*\*\*\*  
\*\*\*\*\*

El control del juego es muy cómodo, como en todos los Rayman.

- Palanca de control: mueves al personaje.
- Botón A: saltas en el primer contacto. Si presionas A en el aire y lo mantienes, Rayman usará sus orejas helicóptero. Si sueltas el botón A, rayman caerá.
- Botón B: lanza los puños de Rayaman. Si dejas presionado el botón B por un tiempo lanzas un ataque más fuerte. Si usas al Rayman azul puedes lanzar las cadenas a un enemigo o una argolla en el aire. Si la lanzas a un enemigo manten apretado B y presiona rápidamente para usar un ataque eléctrico muy conveniente.
- Botón Y:
- Botón X: cuando tengas el poder de Leptyn, conviertes a los lums oscuros en lums rojos.
- Botón L: enfocas a un enemigo.
- Botón Start: pones Pausa y accedas al menú de juego.

\*\*\*\*\*  
\*\*\*\*\*  
2.3. Ítems  
\*\*\*\*\*  
\*\*\*\*\*

- Gemas amarillas: es la gema más común en todo el juego y tiene un valor

de 10 puntos.

- Gemas rojas: las gemas rojas aparecen a veces unidos en algunas partes y junto a gemas amarillas. Valen 30 puntos.
- Gemas verdes: es la gema más difícil y rara del juego. Solo aparece en cuartos secretos y vale 2000 puntos.
- Jaulas: dentro encontrarás los Diminutos quienes te darán gemas, cuartos secretos o nuevos caminos.
- Lum rojo: da salud a Rayman.

Aquí no hay llaves ni nada de eso, solo encuentras estos ítems ^^.

\*\*\*\*\*  
\*\*\*\*\*  
2.4. Poderes especiales  
\*\*\*\*\*  
\*\*\*\*\*

Lo nuevo, por así decirlo, de Rayman 3, es la inclusión de poderes especiales para nuestro personaje sin extremidades.

- Lata roja: la lata roja le da fuerza a Rayman. Ahora sus puños son más fuertes y puede destruir algunas puertas de madera pegadas con adhesivos. Recarga tu puño presionando B para dar el máximo poder al golpe. La duración del poder es normal.
- Lata verde: le da el poder de los tornados a Rayman. Con este poder puedes bajar plataformas que tienen un soporte enroscado. Así puedes acceder a ellas. Además, los ataques de Rayman son un poco más fuertes aunque mucho más lentos. La duración de este poder es normal.
- Lata azul: le provee a Rayman el poder de usar cadenas para usar las argollas y lanzarse como si fuese dianas. Puedes lanzarle las cadenas a los enemigos para lanzar ataques eléctricos presionando rápidamente A.
- Lata Amarilla: le da el poder a Rayman de volar usando un helicóptero real en su cabeza. La duración es la menor entre todos los poderes.
- Lata Naranja: le da el poder a Rayman de convertir su puño en un obús. Cuando presionas B puedes lanzarlo para ir por rendijas, destruir jaulas muy altas, etc.

////////////////////////////////////

////////////////////////////////////

Luego de un muy buen cinema de introducción, Rayman es ayudado por Murphy e inicia nuestra aventura.

\*\*\*\*\*  
\*\*\*\*\*  
MUNDO 1: EL CONCILIO DE LAS HADAS  
\*\*\*\*\*  
\*\*\*\*\*

El Concilio de las Hadas inicia nuestra aventura. En un mundo mágico, Rayman es ayudado por Murphy a encontrar sus extremidades perdidas, mientras tanto Globox es encontrado cerca de la entrada del concilio. Una vez dentro, André entra al cuerpo de Globox.

Número de Jaulas = 0

Mi puntuación = 23720 puntos (Carita feliz = Sí)

Cuartos Secretos = 1 (nivel 1-5)

=====  
Nivel 1-1: El Vuelo de Murphy  
=====

Aquí eres ayudado por Murphy y tenemos uno de los clásicos elementos de Rayman el cual es montar algo o en este caso, ser llevado por algo o alguien. Simplemente toma los lums rojos de la primera vuelta. Debes tomarlos todos. Una vez los hayas tomado todos, Murphy tomará camino recto donde habrán más lums rojos. Aquí no es necesario tomar todos los lums rojos. Los enemigos no te harán daño en esta parte y simplemente serás llevado al final por Murphy.

=====  
Nivel 1-2: Hacia el Concilio  
=====

Primero te encuentras en una zona boscosa con algunas cosas aquí y allá. Primero debes saber que hay unas cajitas o figuras en el suelo con forma de Diminutos. Cuando te acercas a ellas aparecerá el cursor color rojo de enfoque. Para destruir las cajitas debes presiona B cerca de la cajita. Hay dos cajitas a la derecha encima de una carreta donde encontrarás gemas. Hay más cajitas en otros lugares como cerca del camino original así

que revisa todo bien.

Hay unas flores rojas que tienen lums rojos sobre sus corolas. Además, por la izquierda vira la cámara para ver una abertura en un árbol con que tiene una figurita de Diminuto bloqueando la entrada. Primero debes destruir la figura y luego regresa y entra. Dentro encuentras varias gemas incluyendo una color roja. A la derecha de las flores rojas hay más cajitas para destruir. Ahora ve por el camino hacia donde está Murphy y cerca hay dos cajitas de madera más.

La siguiente zona posee un puente roto hacia delante. Verás que hay gemas amarillas a tu lado y abajo en el agua un par de gemas rojas. No tomes nada de momento, déjate caer y toma la derecha hacia la gema roja. Sigue el camino de gemas hasta el final de manera que tengas buen modo combo. Ahora, si te dejas caer verás a tu izquierda pegado a la pared a un Bo-Peep con lo que ganarás 250 puntos. Ahora, cerca de allí hay una cascada donde encontrarás más gemas. Regresa nuevamente arriba, salta a la siguiente plataforma y llega saltando al otro lado. Al final hay unos hongos. Encima encontrarás unas gemas amarillas (aprovecha modo combo de +30 aquí). Muévete por la izquierda, y es hora de cruzar usando el helicóptero. Salta y presiona A en el aire para usar el helicóptero. Suéltalo cuando estés al otro lado y continúa el camino. Toma la izquierda y que no se te quede nada en el camino. No hay puertas ni cuartos secretos así que llega al final.

Ahora, habrás llegado a la entrada del Concilio de las Hadas. Encontrarás un lago azul oscuro muy llano y reflejante. Que no te confunda pues no es hondo así que puedes caminar tranquilamente. Antes de seguir checa detrás de ti pues hay un grupo de gemas amarillas. Encontrarás un barril saltarín en la zona. Salta por las plataformas y sigue el barril presionando el interruptor en el camino. La puerta se cerrará y el barril no podrá seguir. Cuando llegues al barril presiona B tres veces para destruirlo. Dentro saldrá Globox. Ahora llega al otro lado del lago y ve por la derecha cerca de un grupo de rocas apiladas. No tomes aún las gemas, primero elimina al enemigo y cuando tengas sus puntos entonces toma las gemas. También puedes darle dos golpes al enemigo, tomar las gemas y volver y darle el último golpe para activar el modo combo con mejor puntuación. Elimina a los demás enemigos y ve cerca de la entrada del concilio. Lanza un golpe al interruptor y así abres la puerta.

=====  
Nivel 1-3: Concilio de las Hadas  
=====

Primero, estarás en un cuarto con varios cristales en el alrededor. La idea es siempre mirar antes de decidir y cuando lo hayas hecho, asegurarte de que tu decisión siga la mayor cantidad de gemas en secuencia rápida posible. Cuando tengas las gemas observa cerca de la entrada y encontrarás un Bo-Peep. Sube usando el interruptor y en la salida, sobre la puerta hay otro Bo-Peep.

El siguiente cuarto es una especie de silo. Sube por sus paredes con las plataformas y destruye las cajas de madera que hacen sonidos como de

cerdito. Toma las gemas en el camino. Es un tanto complicado hacer un buen combo aquí. Suficiente con tener series de combos aunque falles en alguno.

El cuarto superior es similar al primero pero no tomes ninguna gema en este piso. Es mejor esperar porque aparecerá una lata verde adelante que nos dará el doble de puntos. Llega ahora al ascensor y usa L y el stick de control para moverte de lado a lado alternadamente y accionar el interruptor lado a lado. Una vez arriba enfrentarás a André. De igual forma, usa L + Stick de control para eliminar a André y liberar una lata verde que te permite usar el poder de los tornados. Regresa abajo todo el camino y ahora toma las gemas que dejaste. Cada gema ahora valdrá el doble de puntos porque tienes el poder activo. Toma las gemas en secuencia para ganar aún más puntos y no olvides la gema roja del centro. Además, hay un Bo-Peep detrás de la columna a la derecha de la entrada. Sube donde estaba la lata verde y activa el poder. Toma ahora la gema roja que está debajo de la plataforma alta. Ahora, usando los tornados, enfoca y dispara al soporte de la plataforma y hazla bajar. Sube a la plataforma y elimina a los enemigos que aparecen. Cada vez que hagas bajar una plataforma ganarás  $10 \times 2 = 20$  puntos. No olvides en Bo-Peep al lado izquierdo de la plataforma. Continúa el camino hasta el final.

=====

Nivel 1-4: Hacia el Corazón del Mundo

=====

El primer cuarto es uno muy amplio donde debes ir abajo. Elimina al enemigo detrás de un escudo de madera usando los ataques laterales. Ahora aparecerá una lata verde y úsala para observar el Bo-Peep de la entrada. Aprovecha este poder para hacer caer la plataforma con soporte enroscado. Nota que lo que debes hacer es subir aquí y usar las parras para asirte de la parte superior y llegar al otro lado. Si observas a la izquierda hay una gema amarilla muy brillante. Si llegas allí y sigues encontrarás un camino que te lleva a la roca del centro y un cuarto con muchas gemas amarillas y rojas. Para la mejor puntuación debes caer, tomar el poder de la lata verde, subir rápidamente y sin titubear lanzarte a ese cuarto. El tiempo es casi exacto pero se puede lograr sin mayores inconvenientes. Entra por la puerta de salida luego de las parras.

Sigue el camino recto y encontrarás una criatura brillante y roja al final del camino. Esta criatura se llama Heebie Jeebie y el objetivo es acercarse silenciosamente lo suficiente para obtener 250 puntos. Para ello, camina lentamente hacia él y tendrás los puntos. Sube por la pared y en el pasillo arriba hay otro Bo-Peep. El siguiente cuarto está congelado así que no podrás caminar por debajo. Usa los hongos para rebotar de uno al otro hasta el final. No olvides las gemas al final y continúa el recorrido.

Ahora, en este cuarto encuentras un enemigo con el símbolo de \$ sobre su cabeza. Elimínalo para obtener la lata verde. Sube por las escaleras del centro y encontrarás alrededor del cuarto unos puntos oscuros. Dentro encontrarás hadas doradas y en una de ellas (cualquiera ya que es al azar) encontrarás a André. Aprovecha el poder de la lata verde para obtener más puntos y revisa todo el cuarto antes de salir. Ahora, Globox se comerá accidentalmente a André y tu debes ir hacia ese lugar.

Ahora, antes de subir las escaleras, toma la gema roja debajo de estas. Cuando subas ten cuidado pues las escaleras caen. No hay problema, puedes repetir todo de nuevo. El siguiente cuarto tienes muchas gemas pero no tomes aún ninguna. Primero toma la lata verde y regresa a tomar las gemas de la izquierda de la entrada. Toma de nuevo la lata verde si no te da tiempo y toma las gemas de la parte superior donde hay un enemigo. Detrás de la zona donde subes, en el piso, hay un Heebie Jeebie. Ahora si, sube y ve por los hongos hasta la salida.

=====  
Nivel 1-5: El Corazón del Mundo  
=====

Por fin hemos llegado al muy iluminado corazón del planeta. Seguro que Verne nunca se lo imaginó así. Sigue el camino hasta entrar a la sala central y verás que los Diminutos te hablarán. Al terminar la charada no entres al portal verde, primero busquemos el cuarto secreto.

Ponte mirando hacia la silla del trono y mira hacia la izquierda en las columnas. Nota que una de ellas (si mal no recuerdo, la segunda desde el trono) tiene una plataforma que sobresale. Sube a ella y podrás caminar por la cornisa de la pared. Sigue el camino por la izquierda hasta encontrar un interruptor que abre la puerta del cuarto secreto. Ingresa para tomar una especie de tobogán donde colectas muchas gemas y al final una gema verde. El tobogán te llevará a cuarto de vuelta y ahora sí puedes ingresar al portal.

=====  
Nivel 1-4: That's 70 Show  
=====

Aquí usas una especie de patineta para saltar de camino en camino. Toma todas las gemas para obtener una alta puntuación. Si las obtienes en secuencia el modo combo te dará mucho más puntos. Si caes simplemente pierdes 1 punto . Trata de seguir el camino de gemas y llega al final a tomar la gema verde.

\*\*\*\*\*  
\*\*\*\*\*

MUNDO 2: BOSQUE HOJA CLARA

\*\*\*\*\*  
\*\*\*\*\*

Los Diminutos han sugerido llevar a Globos a uno de los médicos expertos del mundo "Daly" de Rayman. El primero se encuentra en la profundidad del Bosque Hoja Clara el cual ha sido invadido ya por la banda de los Hoodlums. Rayman debe llevar a su amigo a una cita con el doctor.

Número de Jaulas = 10

Mi puntuación = 52766 puntos (Carita feliz = Sí)

Cuartos Secretos = 0

=====  
Nivel 2-1: Boque Hoja Clara  
=====

Nos encontramos en los exteriores de este majestuoso mundo. Para obtener la mejor puntuación, aún no destruyas ninguna cajita cerdito. Espera a que salgan los tres enemigos. Pégale dos golpes a cada uno (no les pegues aún tres veces). Cuando hayas hecho esto con cada uno puedes acertarle el último golpe a cada uno, de manera que tendrás 200 de combo. Ahora si, destruye las cajas cerdito que están cerca de la puerta a la derecha y una en la izquierda cerca de la ventana de donde se ve la jaula. Una vez eliminados entra por la puerta y súbete en la plataforma. Salta y agárrate del techo y ve por allí en línea recta de manera que tengas +20 de combo. Acciona el interruptor y toma las otras tres gemas amarillas para obtener 20 puntos extras de combo. Destruye la jaula (1) con tus puños para obtener la lata verde.

Con la lata verde se abrirá un corredor por la pared. Toma el poder y toma el camino de gemas amarillas de manera que tengas combo doble. Ve al exterior, sube las escaleras de una vez en la salida, pégale al soporte enroscado de la plataforma para hacerla bajar y sube por esta. Hay un Bo-Peep en este cuarto que sería bueno que tomarás con el poder de tornado para obtener 500 puntos. Ahora, una vez arriba verás una puerta de madera cerrada a la izquierda (no le hagas caso). Trata de llegar aquí con el poder de la capa verde y ve por la salida hasta el puente. Toma las dos gemas y saldrá un cinema que presenta a los enemigos. Toma la tercera gema para 20 puntos extra. Ahora, dale dos golpes al primer enemigo y entra a la casa donde estabas. Elimina al otro Hoodlum y regresa a eliminar al primero con la que falta (tendrás 100 extra). Rayman ahora puede usar un nuevo poder aprovechando la lata roja que hace que sus puños sean más fuertes. Primero, dentro de la casita destruye la jaula (2) que hay dentro. Ahora regresa dentro de la casa y verás una puerta de madera. Destruyela usando el poder recargado del puño con la capa roja y dentro encontrarás muchos cerditos. Simplemente dales un golpe a cada uno usando la capa roja y tendrás un muy alto combo. Ahora sal de la casa y déjate caer por las plataformas con gemas amarillas hasta muy abajo.

Sigue el único camino posible y encontrarás una zona bastante amplia con un río y una cascada, además de una pequeña base a lo lejos. Aparecerán unos cuantos Hoodlum así que ya debes saber como hacer para ganar más puntos.

Dale dos golpes a cada uno y cuando hayas terminado acértale el tercero a cada uno. Toma una gema roja en la parte izquierda y además algunos lums rojos y cerditos de madera con gemas. Hay un Bo-Peep cerca de las cajitas con cerdito. Sube por las plataformas de madera hasta ver un barril de jugo de ciruela. Ahora, Globox te montará en su espalda y podrás subir la cascada. Presiona rápidamente A o B para subir y muévete con el stick para evitar las pirañas. Llega arriba y estarás en el siguiente nivel.

=====

Nivel 2-2: Cañón Aguaclara

=====

Primero empezamos en una zona bastante amplia con mucho por hacer así que vamos en orden. Primero que todo, no tomes ninguna gema aún. Ignora cualquiera cosa que te de puntos hasta ver a un enemigo de espaldas en un hongo. Pégale dos golpes para que alerte a los demás y bájate. Elimina a los demás dándole dos golpes primero y luego rematando con el tercero a cada uno para tener más tiempo y mejor combo. Así podrás liberar la lata verde. Debes tomar todas las gemas y destruir todos los cerditos usando el poder de la capa verde pues dura más. Hay unos cerditos a la izquierda cerca de una puerta de madera. Unas gemas amarillas rodean un soporte a la derecha de la misma puerta. Regresa como si fueses al inicio y ponte cerca del hongo donde estaba el primer enemigo. Mira hacia debajo del puente de madera y verás un Bo-Peep. Pasando por debajo del puente de madera, entre las cajas hay una gema roja. A la derecha del mismo puente de madera hay un pequeño corral con algunos cerditos de madera. Sube al inicio y toma las gemas amarillas en los alrededores y que no se te olvide nada allá arriba, en especial en la cornisa del árbol con la extraña ave que sobresale.

Baja nuevamente y usa el poder del tornado para dejar caer la plataforma enroscada. Pudiste haber usado esta plataforma para iniciar un combo. Sube por ella, salta cerca de la puerta de madera y toma la derecha. Saldrán varios enemigos y trata de eliminarlos con los tornados. Recuerda que cuando golpeas el enemigo se achica pero siguen siendo tres golpes. Usa el método de dos golpes por enemigo y rematar después para más puntos. Para llegar al otro lado salta por el trampolín y elimina el último enemigo para tomar la lata roja. Con fuerza ahora puedes destruir los cerditos de allí cerca y la puerta de madera que está a la izquierda. Aún no entres, primero regresa con el poder rojo, salta hacia el trampolín y sigue por allí hasta encontrar una puerta de madera. Cuando saltes puedes recargar el puño para tener tiempo pues es muy exacto. Una vez destruido NO ABRAS LA JAULA. Baja y toma el poder tornado, sube, destruye la jaula (3) y toma la gema verde para obtener 1500x2 puntos. Toma la lata roja de nuevo, déjate caer directamente y verás una puerta de madera. Destrúyela y toma las gemas. Sube nuevamente y ahora si toma la puerta de madera ahora abierta que está cerca de la lata roja.

La cueva tiene varias gemas así que ve con algún poder y llegarás a un cañón con un hermoso río. Al llegar hay varias gemas amarillas que puedes dejar de momento para tomarlas con la lata azul que tendrás más adelante. Ve por debajo y sube luego por la escalera hasta una plataforma con enemigos. Elimínalos y podrás obtener la lata azul que permite a Rayman asirse de argollas y electrificar a sus enemigos. Regresa por las gemas amarillas que dejaste en las plataformas y en la cascada si aún las tienes. Cerca de la escalera hay una jaula (4) Ahora, toma camino por las argollas hasta pasar una barrera. Verás una enorme recta en el cañón.

Primero ve por el río caminando y tomando todas las gemas que veas usando el poder azul. Al final del camino no olvides la gema roja en la esquina izquierda. Regresa y toma el poder azul y ahora si usamos las argollas. Ve de argolla en argolla y pasando por las plataformas. Pon atención pues en la pared izquierda hay una cueva muy bien escondida donde encontrarás gemas para más puntos. Sal de allí y usa las argollas y ponte sobre alguna plataforma a la derecha. Usa primera persona para ver un Bo-Peep en un puente de madera destruido muy a lo alto, en la pared izquierda. Sigue usando las argollas y toma todas las gemas hasta llegar al otro lado.

Una vez llegues debes tener el poder azul. Sube por las plataformas y toma las gemas amarillas y la gema roja. Ahora llegarás a una zona donde verás una puerta de madera al fondo. Hay unos andamios a la izquierda con cerditos arriba y a la derecha hay una gema solitaria color roja. Primero elimina a los enemigos de la forma usual para tomar más puntos. Ahora, ve por la derecha de la entrada y verás unos Hoodlum jugando en una mesa. Pégale a uno de ellos para que abra la puerta y elimínalos. Toma así la jaula que está un poco arriba en ese cuarto (5). Ahora podrás tomar la lata roja y el poder. Regresa con este poder y destruye los cerditos del andamio y luego destruye la puerta de madera. Elimina a los enemigos de la zona que quedan con la lata roja (tienes que regresar) y pasa el nivel.

=====  
Nivel 2-3: Campamento Hoodlum  
=====

Lo primero que ves es un enemigo solitario y de espalda. Destruyelo para hacer aparecer la primera lata naranja. Con este poder, Rayman podrá dirigir un cohete. Toma la lata y presiona B para hacer aparecer el cohete. Hay tres aberturas en la pared frente a ti. Dirige el cohete evitando obstáculos y destruye los blancos finales con las caras de Rayman o Globox. Una vez destruido los tres podrás seguir pero antes aparece un enemigo. Usa el mismo misil para eliminarlo y luego usa rápidamente el misil para dirigirlo por la puerta hasta el enemigo del cuarto. Tendrás 30 puntos extras por enemigo si lo haces así. Sigue el camino y en el pequeño cuarto donde estaba el enemigo verás una lata roja. Úsala para destruir los cerditos de madera y obtener una puntuación importante que debe hacerse con el poder activado.

Ahora, sigue el camino hasta la salida y verás una zona amplia donde se encuentra el campamento enemigo. Primero elimina a los primeros soldados que salen para hacer aparecer la lata verde. Úsala para obtener todas las gemas del área. Cerca de la puerta por donde llegaste encontrarás una escalera que te ayuda a llegar a una entrada con gemas y un Heebie Jeebie. Regresa y toma la lata roja para destruir la puerta de madera que está a la izquierda antes del campamento.

Ahora si, hacia el campamento. Primero haz balar la plataforma enroscada y luego usa la lata azul para usar la argolla. Ve por el puente y toma la izquierda hasta una palanca que abre la puerta por si deseas salir. Primero aparecerán varios enemigos en el área y uno de ellos estará en una zona alta. A la izquierda de la puerta principal del campamento (la que abriste con la palanca) hay una lata naranja. Destruye al enemigo alto con el misil. Aparecerán más enemigos aquí y allá así que ya sabes que hacer y como (dos golpes cada uno, y luego finaliza con uno para cada uno). Toma las gemas a la derecha cerca de la pileta. Globox empezará a lanzar

burbujas que te ayudarán a subir al siguiente piso. Una vez arriba toma todas las gemas. Hay un Bo-Peep que no se puede ver y que está en una especie de torre cerrada a la derecha de esta zona. Cuando mueves la mira aparecerá el círculo si apuntas hacia la torre color naranja. Revisa todo los alrededores por cualquiera gema roja que se haya olvidado pero no tomes las gemas cerca del estante de botellas a la izquierda. Ahora, sube por la burbuja (con el poder azul) y salta a la izquierda hacia las cajas apiladas pero un poco hacia la izquierda de la plataforma. Rayman se agarrará apenas y podrás subir. Toma las gemas amarillas y libera la jaula (6) con el Diminuto que te dará una gema verde. Toma esta gema junto a las demás con un poder activado. Sube por la burbuja y entra al campamento.

Una vez dentro encontrarás unas cajas apiladas y varios enemigos en la zona. Elimínalos de la forma usual para más puntos. Sube por los escalones de cajas y no tomes las gemas de las paredes sobre las carpas aún. Una vez arriba salta hacia la entrada hasta el otro lado. Al otro lado no tomes las gemas aún y elimina abajo a los enemigos para liberar el cuarto. Aquí encuentras además un Bo-Peep que está debajo de la plataforma de donde llegaste. Hay una entrada en el piso por la izquierda que te lleva a una jaula (7) donde obtienes la lata roja. Sube por las cajas apiladas y toma las gemas que dejaste para obtener el doble. Si dejaste en el cuarto donde llegaste a destruir la jaula 7 tómalas con poder. Ahora, revisa la puerta de madera arriba de la pirámide de cajas y destrúyela con el poder de Rayman. Al otro lado hay otra jaula (8) que te permite obtener otra lata roja. Sigue el camino y hay otra puerta y nuevamente otra jaula (9) y otra lata roja que abre la puerta del final.

=====  
Nivel 2-4: Arena  
=====

Desde que llegas encuentras, luego de caminar un rato, una jaula guindando a la izquierda que dejará el regalo abajo (10). Entra por cualquiera de los agujeros en el suelo y toma lo que puedas y no olvides las gemas. Sigue el único camino existente hasta una arena.

JEFE: PIE GRANDE Y SUS SECUACES

Primero debes accionar los interruptores azules que están en el piso tres veces. Trata de que cuando des el último toque, Pie Grande esté lejos del centro de la arena para que no destruya la lata naranja. Toma la lata naranja y rápidamente apunta hacia el enemigo. Repite esto tres veces y podrás usar el mecanismo de pie grande. Ahora simplemente mueve el stick para eliminar a los enemigos. Trata de aprovechar un gran cambio aquí y cuando los hayas eliminado bajarás del Pie Grande. Ahora, encuentra a Globox y entra por la puerta. Elimina al Hoodlum, toma las gemas y entra al portal de luz.

=====  
Nivel 2-5: Cultura Hippie  
=====

Aquí nuevamente tendremos un nivel de saltos con patineta similar al final del Concilio de las Hadas. Termina tomando de ser posible todos los cristales.

```
*****
*****
MUNDO 3: LA CIÉNEGA
*****
*****
```

El primer doctor no pudo ayudar a Globox, pero le ha recomendado un médico que vive en las profundidades de la pantanosa Ciénega. Ahora el agua está contaminada de pirañas y el mundo vive en eterna oscuridad.

Número de Jaulas = 9

Mi Puntuación = 26786

Cuartos Secretos = 1 (nivel 3-3)

```
=====
Nivel 3-1: Una Hermosa Dama
=====
```

Inicias de una forma poco ortodoxa. Hay una gema roja dentro del excusado. Sigue por el puente hasta unas plataformas que rodean un árbol. No caigas al agua pues está contaminada con pirañas furiosas que te quitan mucha salud. Salta hasta la última donde encuentras la primera jaula (1) que si la destruyes te hace aparecer la primera lata amarilla del juego. Con este poder puedes volar con un helicóptero real. Vuela y toma las tres gemas amarillas que rodean en lo alto del árbol. Toma la lata amarilla nuevamente y salta hasta el grupo de plataforma que está rodeando el árbol. Trata de llegar a la plataforma más a la izquierda para tomar esa gema y seguir hacia la derecha en secuencia para activar el combo.

Ahora, toma las plataformas hongos y ve por la derecha hasta la zona solitaria del final. Encontrarás un grupo de gemas amarillas (son tres) y si notas, cuando la cámara se aleja, se verá una jaula apenas en la parte superior derecha de tu pantalla. Destruye la jaula (2) y aparecerán tres gemas rojas. Es recomendable evitar tomar las gemas amarillas para tomar las amarillas y las rojas juntas para mejor combo. Regresa a las plataformas hasta el otro extremo y encontrarás una entrada. Baja por allí hasta la sala de la bruja que encontraste en el excusado.

JEFE: BEGONIAX: LA BRUJA DE LA CIÉNEGA

Para eliminarla simplemente darás vuelta por el caldero. No te preocupes por sus llamas pues no hacen daño. En un momento la bruja se detendrá al otro extremo y saltará dando un golpe a la pócima del caldero. Saltarán unas chispas del líquido hacia ti. Trata de saltar junto a ella e igual

golpea el líquido para lanzarle las mismas chispas de líquido. La idea es estar muy atento de manera que las chispas no te peguen pero que al mismo tiempo le atines a la bruja. Si lo haces bien, la bruja se convertirá en sapo y deberás entonces correr en sentido contrario a su movimiento siempre. Lanza golpes cuando la veas cerca (no los cargues, que sean normales) y repite el paso hasta que regrese a su forma original. Repetirá la secuencia y si te pega el líquido escapa en sentido a su movimiento saltando con A. Hay veces que la bruja empieza a dar vueltas como loca con su tenedor. Para evitar los golpes, quédate estático y cuando pase cerca, antes de llegar, salta. Repite hasta que regrese a su rutina. Nuevamente ve y trata de pegarle con el líquido. Es una batalla algo larga así que ten paciencia.

Una vez vencida habrás ganado 1500 puntos. Sigue su camino hasta una estancia cercana donde hay varias gemas escondidas. Checa debajo de las escaleras y en las cajas apiladas al lado de esta (hay gemas amarillas). Hay otras gemas amarillas encima de unos estantes y por los alrededores donde está la bruja. Cuando tengas todo ingresa al espejo que está allí y habrás pasado el nivel.

=====  
Nivel 3-2: Ingreso al Pantano  
=====

Lo primero que verás será un grupo de Hoodlum jugando cartas cerca de una isla con un enorme árbol. No tomes ninguna gema de momento por ningún motivo. Elimina a los Hoodlum de la forma usual (dos golpes primero y luego remata a cada uno con el último). Ahora, con el poder de la lata verde apunta hacia el enemigo que camina con los palos sobre el pantano. Si recargas el poder tendrás 30 puntos extras. Ahora puedes tomar las gemas amarillas usando el poder verde aunque se recomienda el uso del poder de la lata azul ya que demora más tiempo. Sea como sea, haz bajar la plataforma enroscada de la derecha de la isla y sube por ella hasta el otro lado donde encuentras una jaula en un andamio de madera. Destruye la jaula (3) y toma las gemas para hacer aparecer la lata azul.

Regresa y ve por la parte opuesta de la isla y verás un enemigo más en un bote. Dale golpes para que caiga al pantano y obtendrás la argolla. Úsala para pasar al otro lado. Allá verás la puerta pero antes observa a la izquierda y verás un tronco. Déjate caer por el agujero y encontrarás una jaula y varias gemas amarillas. Al destruir la jaula (4) te darán una lata amarilla para regresar. Ahora sí, toma la puerta.

=====  
Nivel 3-3: El Lago  
=====

Al iniciar, algunos enemigos se golpearán entre ellos. Saldrán algunos enemigos del suelo y pueden ser eliminados con un solo golpe. Hay un Bo-Peep en uno de los árboles del área. Aprovecha el hecho de que solo

necesitas un golpe por enemigo para tener un buen combo. Aprovecha rápidamente para ir por el tronco de la izquierda y al final aparecerá un Hoodlum. Elimina al enemigo y luego la jaula (5). Baja a la zona original y ve por el camino.

Al final del corredor encontrarás a dos enemigos más. Elimina a los enemigos sobre los troncos y continúa eliminando enemigos de la forma usual para obtener un buen combo secuencial. A la derecha hay otros maderos de donde aparece otro enemigo. Al eliminarlo puedes obtener la lata verde. Usa la lata verde para eliminar rápidamente a los enemigos (usa el recargado para obtener 30 puntos extras). Mantén el ritmo hasta que veas los botes con enemigos. Elimina a todos los enemigos con el poder de tornados y haz un combo importante. Aparecerá luego la lata azul. Nota que hay un bote a la derecha del bote donde está la lata azul. Salta y ve hasta allá y verás que el bote se moverá automáticamente. El bote te llevará a una solitaria isla con gemas amarillas alrededor. Llega allí con el poder azul y haz un combo importante usando la gema verde (1500 puntos). Toma las gemas amarillas con el bote y regresa a la zona original donde está el bote con la lata azul.

Usa la argolla para llegar a la zona alta y a la izquierda hay otro enemigo. Elimina a los cerditos de madera y toma las gemas. Sigue así hasta el final del nivel.

=====

Nivel 3-3: Interior de la Ciénega

=====

Inicias en un cuarto donde verás varios hongos y arbustos de hojas grandes. El suelo ahora es seguro así que puedes caminar. Haz salir a los enemigos acercándote a cada plataforma y elimínalos ganando combo. Toma la gema roja de las plantas, baja y observa bajo las flores para ver un Bo-Peep escondido. Sube nuevamente y salta por las flores hasta el otro lado. Continúa el pasillo saltando por las plataformas y elimina a los enemigos o enemigo que salga en el camino.

Encontrarás una bifurcación a la derecha en el camino original. Ve recto y encontrarás a algunos Hoodlum en la zona. Empuja al soldado hacia el pantano para que muera y elimina rápidamente a otro para aprovechar combo. Aparecerá una lata verde y además podrás destruir la jaula que está arriba en esa zona (6). Usando la lata verde, regresa a la bifurcación y haz bajar la plataforma enroscada para subir a esta. Ahora, sube por allí y encontrarás a dos Hoodlum detrás de un escudo de madera. Elimina a los enemigos y luego destruye la jaula (7) para tomar la lata azul. Regresa usando el poder azul hasta la zona donde salió la argolla y sube por esta hasta el otro lado.

Llegarás a una zona amplia frente a una mansión al final. Elimina a todos los enemigos que aparezcan en la primera ola. Elimina a los enemigos que salen cerca de la entrada y al rato aparecerá una lata verde. Simplemente elimina a todos los enemigos del área para proseguir dentro de la casa.

=====

Nivel 3-4: La Mansión del Sicario

=====

La misión aquí es eliminar a Razzoff, el sicario del pantano. A pesar de tener una barra amarilla abajo, esta no es realmente una batalla con jefe. De todos modos debes hacer bajar toda la estamina de la barra amarilla.

La mansión de Razzoff es una intrincada casa de muchas escaleras, entradas y cuartos interconectados. La mansión tiene tres pisos de alto y muchos cuartos. Razzoff aparecerá en varios cuartos, ya sea en persona o disparando con la mina. Cuando aparezca en persona, usa el disparo recargado de ser posible para eliminarlo rápidamente. Si apunta con la mira, simplemente cúbrete detrás de sillas, cajas, etc. Observa en todos los cuartos y verás que hay algunas gemas aquí y allá. Hay un cuarto grande y amplio por donde entran los rayos del Sol y se ve algo borroso. Tiene un mecanismo de reloj grande. En la pared donde están las ventanas, hay un pasillo de madera. En el centro del pasillo hay una jaula muy escondida y no te guíes por tu oído pues el Diminuto no pide ayuda. En el centro del pasillo de madera hay una especie de reloj. Entre el reloj y la pared encuentras muy bien escondida esta jaula (8).

Si estás en el inicio y tomas la derecha pasa al segundo cuarto y encontrarás una chimenea y varias estatuas. En esa zona hay un Bo-Peep así que atento. Hay gemas amarillas en las escaleras del inicio, en el cuarto amplio iluminado por el Sol, en el cuarto de espejos y otros cuartos con chimeneas. Elimina la salud de Razzoff y éste entrará por la puerta del lobby. Ve allí y entra para terminar el nivel. Da una revisada antes para que no se te quede nada.

=====

Nivel 3-5: Batalla contra Razzoff

=====

Aquí por fin tenemos la batalla con el jefe. Es una arena de veredas angostas con agujeros. Antes de empezar la batalla, a la derecha hay una jaula detrás de una reja. Simplemente dispara y destruye la jaula (9).

JEFE: RAZZOFF: EL SICARIO DEL PANTANO.

Este enemigo se mueve en una enorme esfera de acero. Hazlo caer varias veces usando el disparo recargado de Rayman. No harás mucho si lo haces con disparos normales. De repente, de los agujeros saldrán unas manos que dejan algunas latas rojas. Úsalas rápidamente y dispara varias veces hasta que caiga. Nota que una vez cae aprovecha y ponte cerca de la lata que tomaste ya que una vez salga Razzoff hará caer ese pedazo de vereda. Salta con cuidado aunque no te gustarán mucho. Repite el proceso y ganarás esta fácil batalla.

\*\*\*\*\*  
\*\*\*\*\*

MUNDO 4: LA TIERRA DE LOS MUERTOS VIVIENTES

\*\*\*\*\*

\*\*\*\*\*

Este es quizá mi mundo favorito del juego. La música de fondo en los primeros niveles es excelente y tiene muy buenos momentos. Por fin, Rayman y Globox han llegado a una tierra extraña llena de fantasía. Diferente a lo piensas, la Tierra de los Muertos Vivientes es un mundo muy colorido y vivo, lleno de escenarios abiertos y algunos tipo calabozo.

Número de Jaulas = 9

Mi Puntuación =

Cuartos Secretos = 1 (nivel 4-1)

1 (nivel 4-2)

=====  
Nivel 4-1: La Pradera de las Gemas  
=====

Iniciamos en una pradera llena de gemas amarillas y rojas (es mi música favorita del juego). No tomes aún ninguna de estas gemas o cristales. En vez de eso, observa las rocas grises cerca que forman como escalones. Sube a ellas y arriba libera al Diminuto de la jaula (1). Al bajar, el Diminuto dejará una lata verde cerca de allí. Baja de las rocas y toma la lata verde y ahora sí a tomar las gemas. Primero ve por las gemas cercanas a la roca gris que subiste pero por detrás. Salta a la roca que ves más chica y de allí toma la gema roja flotante al otro lado. Ve por la derecha de la pradera y verás un grupo de cuatro gemas y luego otro grupo más hasta encontrar un Bo-Peep en la pared. Ahora, toma nuevamente el poder y toma las gemas del camino central y ve todo el camino hasta la caverna. Dentro encontrarás algunos enemigos así que si tienes tiempo sigue alimentando el combo.

Una vez salgas estaremos en otra pradera. Rápidamente con el poder de la lata verde (si aún lo tienes) has bajar la plataforma enroscada de la derecha con un golpe. Regresa y toma el poder si no te alcanza. Ahora, con el poder verde, elimina a los cerditos de madera de allí cerca para ganar doble puntaje. Sube por la plataforma que bajaste y toma la lata naranja para activar el misil desde allí mismo. Con el misil podemos destruir dos jaulas. Ves que hay un camino en una zona alta (es el camino que te lleva a la salida de esta sección). Bueno, a la izquierda apenas se ve una entrada por la pared. No se nota mucho pues se confunde por el fondo, pero está allí. Introduce el misil por allí y destruye la jaula (2). Nuevamente usa el misil para destruir una jaula flotante que está en el área de la cascada a la izquierda de esta sección (3).

Baja y ve a la zona de la cascada. Nota que hay una lata amarilla cerca de donde cae el agua. Toma la lata y toma las gemas de la zona. Sube con el poder de la lata amarilla al agujero detrás de la cascada. Toma las gemas de este agujero y ahora dispara un golpe a la ciruela que ves allí. Cuando la ciruela caiga, acércate y Rayman la tomará automáticamente. Presiona B para lanzarla abajo y déjate caer para tomarla de vuelta. Con la ciruela cargada ve a la izquierda y verás una especie de palo con una punta. Ten cuidado sin embargo, pues saltar dos enemigos (aunque puedes usar la

ciruela como arma lanzándola a ellos). La idea es que debes lanzar la ciruela hacia el palo puntiagudo de allí. Una vez insertada la ciruela podrás usarla como plataforma para subir.

Arriba encontrarás ahora a varios enemigos. Ignóralos y sigue el camino hasta encontrar una lata roja. Elimina a los enemigos usando el poder de la lata roja, así que debe ser sencillo. Luego, lanza golpes con el poder rojo hasta los cerditos de madera. Deberías tener un importante combo. Ingresa luego por la puerta y Globox te seguirá y encontrará el barril de ciruela. Ahora Globox producirá burbujas y deberás subir por ellas (hay un cuarto secreto aquí pero de momento lo ignoramos).

Te encuentras en una pradera con una fuente de agua. Primero elimina a todos los enemigos que aparezcan hasta encontrar la lata verde. Con el poder de la lata verde, haz bajar la plataforma enroscada que está a la izquierda de la fuente. Nuevamente toma el poder de la lata verde y sube la plataforma que bajaste para arriba eliminar a todos los enemigos en combo duplicado. Toma luego las gemas y destruye los cerditos de la zona. Destruye la jaula que está allá arriba (4). Si aún tienes el poder, aprovecha el combo para tomar las gemas encima de la fuente. Ahora, baja a la zona de la fuente hasta que encuentres cerca una especie de ítem amarillo (es el zapato de Rayman). Ahora estarás en un minijuego donde debes chocar al zapato contrario como si estuvieses en un kart. Acelera con A para chocarlo. Cada choque vale 30 puntos y puedes hacer combos si eres rápido. Una vez eliminado, aparecerá la lata roja.

Toma primero la lata verde que dura más. Ahora, ¿recuerdas la zona de las burbujas que formó Gloxo?. Bueno, en la pared izquierda (si estás de espalda a la zona de la fuente) hay una entrada secreta algo alta. Usa las burbujas para llegar al cuarto secreto por aquí. Dentro encontrarás varios cristales sólidos que puedes usar como plataformas. Hay gemas amarillas en el piso pero no tomes ninguna de esas aún. Primero salto y toma las flotantes. No es importante hacer combo con estas, lo importante es llegar cerca de la gema verde. Cuando estés cerca, antes de tomar la gema verde debes tomar una gema amarilla para que aparezca el modo combo. Ahora si, toma la verde para que se incluya en la puntuación y rápidamente baja (no tomes las gemas altas a menos que te encuentres con ellas). En el piso, trata de tomar todas las gemas en secuencia y tendrás un muy buen jugoso combo de +3000 puntos por lo menos. Ahora si, toma las que faltan con combos simples y regresa a la zona de la fuente.

Toma la lata roja, sube la plataforma que bajaste con la lata verde y destruye la puerta al final del nivel con un golpe. Debes ser rápido en esto y así terminamos el primer nivel.

=====  
Nivel 4-2: Bahía Celeste  
=====

Sal de la caverna hacia una hermosa bahía con un agua muy celeste (o está muy contaminada o muy limpia). Verás que hay mucho que tomar pero la paciencia es primera. Espera a que los enemigos aparezcan y elimínalos tratando de obtener algún combo. El enemigo final (son en total 7) revelará la lata azul para usar las argollas. Antes de seguir, toma con la lata azul cualquiera gema en esta zona seca. Ahora, ve por la izquierda y verás unas gemas en el agua (en una parte baja) cerca de la plataforma con

rosca que hay allí. Regresa a la zona seca.

Usa el poder azul para usar la argolla y luego salta de globo en globo hasta el otro lado. Es una especie de arco y trata de no caer para tomar un buen combo. Observa que hay tres argollas que bifurcan por la izquierda. Primero termina el combo que estás haciendo y luego ve por allá cuando gustes. En la plataforma alta que te llevan los globos encontrarás una jaula solitaria (5) que al destruirla te dará la lata verde. Primero hay un poco de gemas por la derecha así que tómalas con un poder. Ahora, con el poder de la lata verde, baja a la zona de inicio y ve por la hasta la plataforma enroscada. Hazla bajar y sube por las plataformas hasta una zona alta. Aparecerán varios enemigos que debes eliminar rápidamente con un poder para ganar combos. Mi recomendación es que una vez hayas bajado la plataforma enroscada, tomes la lata azul, subas y elimines a los enemigos con este poder. Además, toma todas las gemas que están acá arriba. Sigue el camino hasta encontrar una puerta.

Ahora estaremos en el interior de un cuarto con varios globos y cristales flotantes. Trata de conseguir combos pequeños y no olvides ninguna gema. Nota que hay un Heebie Jeebie escondido a la derecha del cuarto entre las rocas. Además hay un Bo-Peep en las paredes de este cuarto. Sal del cuarto por el agujero.

Ahora estarás en un cuarto grande de donde sale un nuevo Hoodlum. Para eliminarlo resulta un tanto difícil esquivar sus misiles pero debes simplemente usar los ataques laterales de forma rápida y continua. No pierdas el tiempo recargando el puño. Mejor pega de lado a lado de forma muy rápida. De vez en cuando el escudo puede ser una molestia. La idea es pegarle con un ataque lateral, de manera que mueva el escudo y rápidamente cambiar el ataque al otro lateral antes de que pueda reaccionar. Repite esto para terminar con él. Una vez eliminado Globox creará una burbuja para llegar al piso superior.

Ahora bien, una vez arriba rompe la jaula (6) para que el Diminuto te de una lata roja. Detrás de ti hay unos cerditos que puedes romper para ganar un combo pequeño. Nota además que si sigues por la derecha encontrarás un camino a un cuarto secreto. Hay muchas gemas y debes usar el helicóptero de Rayman para obtenerlas. Recuerda que debes tomar por lo menos una gema amarilla antes de la gema verde para que se sume a tu puntuación. Nunca tomes la gema verde si no tienes activo el modo combo. Regresa el camino y usa la lata roja para romper la puerta de madera.

De regreso al exterior enfrentarás a un nuevo enemigo: el Hoodlum hechicero. Este Hoodlum lanzará un campo de fuerza al otro Hoodlum normal. La idea es pegarle al Hoodlum normal para que aparezca el hechicero y cuando aparezca, él se quedará un rato allí. Aprovecha y golpéalo. Repite esto para pegarle cuatro veces y eliminarlo. Ahora si puedes eliminar al Hoodlum normal. Aparecerá una lata naranja y más Hoodlum en la zona. Elimina a los otros enemigos usando el misil de la lata naranja. Ahora, con la lata naranja, lanza un misil al Hoodlum que queda, que está en un bote flotante arriba. El Hoodlum cerca de la salida te deja una lata amarilla. Antes de subir, destruye los cerditos de madera que hay en la zona. Usa la lata amarilla para subir por la cornisa de la pared y observa los alrededores. Toma las gemas que veas antes de salir. Una vez limpio todo, sal del nivel por la parte alta.

=====

Nivel 4-3: La Torre de Cristal

=====

Aparecerá un cinema y luego de una vez un Hoodlum en la zona amplia. Elimina a este enemigo y no tomes nada aún. Nota que hay muchos enemigos pero de momento no podemos hacer nada. Ve por la izquierda y verás una puerta de madera. Usa la lata roja que dejó el enemigo que eliminaste para ingresar por allí. Ahora, con la lata roja, toma las gemas y elimina a los cerditos y rápidamente ve por la puerta que abriste y toma la línea de gemas hasta llegar al otro lado.

Verás una enorme torre de cristal a lo lejos. Destruye a los cerditos de los lados y toma las gemas cuando tengas un poder activo. Pasa el puente y llega cerca de la torre. Ignora cualquiera gema del área e ingresa a la torre. Una vez dentro, a la derecha de la entrada hay un interruptor. Al accionarlo subirán las plataformas. Salta de plataforma en plataforma procurando tener combo hasta arriba. Al final llegarás a una jaula en lo alto que debes romper (7). Sube toda la torre usando las argollas que hay y una vez arriba encontrarás una jaula (8). Al destruirla, un Diminuto bajará y te dejará una lata verde. Déjate caer toda la distancia y una vez abajo puedes tomar la lata verde para salir de la torre y tomar las gemas. Personalmente, si quieres un buen combo, recomiendo mejor usar la lata verde, evitar las gemas a toda costa, bajar por la ranura y hacer bajar las dos plataformas enroscadas. Ahora si, ve al otro lado y sube por las plataformas aún con el poder verde activo tomando gemas. Sube por allí, toma la lata azul dentro de la torre y regresa a tomar las gemas. Toma las gemas de los laterales de la torre, baja y toma las gemas restantes. Ahora, en la parte izquierda encuentras un árbol de ciruela. Cárgala y lánzala a las plataformas que bajaste y llévala hasta el otro lado. Insértala en la punta y sube para llegar a un cuarto donde hay una jaula (9). Al salir el Diminuto abrirá un portal en la entrada de la torre.

Sube por las burbujas que dejó Globox al tomar el juego de ciruela y entra por el portal de la torre. Ingresarás al mundo paralelo de dicha torre y primero encuentras unos Hoodlums normales. Elimínalos procurando algún combo y toma las gemas en el camino. La lata roja que dejó el Hoodlum la usas para abrir la puerta y toma las escaleras de cada lado para que no dejes gemas tiradas. En el segundo piso verás a otros enemigos, incluyendo al Hoodlum hechiero. Obviamente elimina a este primero, luego a los demás y aparecerá la lata naranja. Puedes seguir el combo de enemigos o tomar la lata naranja y las gemas para obtener un buen combo. Usa el misil del poder de la lata naranja para introducirlo por la abertura de la pared y elimina a los Hoodlums. Toma cualquiera puerta pero revisa ambas por gemas y ve al tercer piso. Aquí debes eliminar a todos los enemigos nuevamente y al final aparecerá una lata amarilla. Usa este poder para flotar hasta la lata azul y lánzate hacia la argolla y de allí hasta el camino que sube. Evita los ataques de las latas que rebotan y llega hasta arriba donde debes eliminar al Hoodlum para revelar la lata roja. Úsala para destruir la puerta de madera y dentro de ese cuarto encontrarás el minijuego del zapato.

Súbete a tu zapato y baja por el camino en espiral hasta una rendija al final. Toma todas las gemas y luego llegarás a los pisos que visitaste. Simplemente llega al primer piso y chócate con el otro zapato cuatro veces para que crezcas. Ahora podrás salir de la torre. Ve todo el camino de regreso al inicio del nivel y verás a un minijefe o algo así.

MINIJEFE: ACORAZADO

Para eliminarlo simplemente evita sus ataques y usa la lata roja. Ahora, recarga tu poder al máximo y lánzale un golpe al centro para que su escudo se quite momentáneamente. Allí debes dispararle de dos a tres veces siempre con el poder de la lata roja. Repite hasta eliminarlo.

Una vez eliminado, usa el poder de la lata naranja que dejó (no olvides las gemas en esta zona) y elimina a los Hoodlum que veas. Además, acciona la palanca que está a la derecha de la muralla usando el cohete. Al abrir la puerta toma todas las gemas que veas con un poder activo y sal del nivel.

=====  
Nivel 4-4: Batalla Submarina  
=====

Primero sales en una zona exterior y verás una enorme bestia a lo lejos que será nuestro siguiente jefe más adelante. Destruye los cerditos de madera con combo y toma los lums rojos. Ahora, entra al agua y sigue el camino de gemas. Rayman automáticamente buceará en línea recta. Esto quiere decir que no puedes bucear hacia arriba o abajo aunque puedes hacer un movimiento de 360°. Sigue el camino tomando todas las gemas hasta el final donde verás al jefe en una sala amplia.

JEFE: ARTROBAZA

Este enemigo lo llamé así porque es un artrópodo (como las arañas) y con cabeza de calabaza... entiendes?, ARTROpodo + calaBAZA = Artrobaza . Bueno, este enemigo es sencillo. Cuando te lance los torpedos da la vuelta y el torpedo irá detrás de ti. Ahora, evitando los rayos ve en dirección a la boca de la criatura y cuando estés a una distancia prudente usa el ataque de giro de Rayman para que el torpedo siga la misma dirección. Repite el proceso teniendo cuidado de evitar los demás ataques pues ahora aumentan en cantidad. No debe causar muchos problemas. Antes de salir por la única puerta no olvides las gemas amarillas del cuarto.

Una vez afuera, salta por las plataformas de madera tomando gemas hasta la salida. Terminas así el nivel.

=====  
Nivel 4-5: Cultura Hippie  
=====

Primero, usa la lata naranja para hacer pasar el misil por la abertura y elimina a los Hoodlums del otro lado. Hay uno estático cerca de la

escalera, otros dos estáticos a cada lado, arriba y un par que se mueve abajo. Una vez eliminados todos se abrirá la puerta y entra. Toma todas las gemas del cuarto formando combos pequeños y entra al portal de luz.

Aparecerás en otro nivel de saltos y psicodelia. Llega al final tomando las gemas para obtener una buena puntuación.

```
*****
*****
MUNDO 5: EL DESIERTO DE LOS KNAREEN
*****
*****
```

Esta tierra indómita e inexpugnable es la base secreta de un grupo de peligrosos nómadas llamados Knareen. Rayman debe invocar el poder de Leptys, dios de los Knareen para ayudar a Globox con su pequeño problema estomacal. No se si me esté equivocando pero en el juego en español este mundo se llama "El Desierto del Knareen" pero al ser una raza y no un personaje debería llamarse "El Desierto DE LOS Knareen". Bueno, fuera del léxico, empezamos este muy buen mundo.

Jaulas = 12

Mi Puntuación = 49838 (Carita feliz de Murphy: no)

Cuartos Secretos = 1 (nivel 5-1)  
1 (nivel 5-2)  
1 (nivel 5-5)

```
=====
Nivel 5-1: Ingreso al Interior
=====
```

Empezamos en una zona oscura donde el piso rojo está muy caliente y que quita salud a Rayman. Podemos obtener un combo GREAT en esta parte si haces lo siguiente. Primero salta al disco de la vértebra y toma las tres gemas amarillas, salta rápidamente a la izquierda y toma la gema. Salta a las siguientes plataformas con gemas y en la última sube por la derecha hasta arriba de la vértebra donde hay una gema roja. Rápidamente salta y flota hasta la plataforma siguiente y saldrán tres enemigos que necesitan simplemente un golpe para eliminarlos. Elimina al primero que veas antes de que el combo se disipe y luego a los demás. Ya aquí obtienes el GREAT pero puedes regresar a la primera vértebra y rápidamente tomar la gema roja sobre ella. Vuelve de nuevo hasta la salida y toma las demás gemas. Tendrás un buen combo para empezar.

La siguiente parte contiene un cañón (geológicamente hablando) con una poza o lago color verde que hace daño a Rayman. Manda a Globox a tomar el jugo de ciruela para que flote. Ahora, ve por las plataformas sobre el lago verde y cuidado con las de madera pues suben y bajan. Llega hasta el otro lado donde obtienes una lata amarilla. Úsala para volar y tomar otra

lata sobre una estalagmita. Sigue subiendo y toma la siguiente lata, ve en lado opuesto y toma la otra lata amarilla hasta llegar al puente que está entre las paredes. Hay un enemigo aquí aunque puedes dejarlo para tomar un combo más adelante. Toma la lata amarilla anterior y sigue el camino hasta una plataforma en la pared izquierda. Nota que hay unas irregularidades que te permiten escalar la pared. Primero ve a la plataforma más alta y entra tomando la lata azul. Colecta las dos gemas amarillas de los lados de ese cuarto y toma ahora el poder de la lata naranja. Usa el misil para pasar por el escondrijo hasta golpear la jaula (1) del otro lado. Sal de ese cuarto, toma la lata azul y si deseas baja al puente, elimina al soldado y toma las gemas. Sube de nuevo y ve por las argollas hasta la zona debajo de la ventana que ves en la pared. Allí encuentras gemas y los Diminutos que liberaste de la jaula. Obtén las gemas dentro de este recinto y sigue usando las argollas hasta llegar arriba. Allí encontrarás una lata roja. Baja hasta la zona donde está Globox y destruye la puerta y el enemigo que allí aparece. Entra por la puerta hasta el interior de la base de los Knareen.

Los Knareen son unos seres grotescos no muy amigables. No puedes eliminarlos, simplemente evitarlos. En la primera zona tendrás un recorrido cuadriculado y deberás ir por los caminos tomando las gemas y lums rojos y evitando a los Knareen. Cuando culmines, sigue el camino cuando esté libre de Knareen hasta el otro lado. Encontrarás una zona donde salen viejos enemigos del Rayman 2 llamados Zombie Chickens (salieron en los niveles Las Catacumbas y La Cueva de las Pesadillas de aquel extraordinario juego). Bueno, cerca de allí hay una roca tirada en el piso. Levántala acercándote a ella (recuerda que Rayman la toma automáticamente) y llévala hasta el interruptor del suelo. Cuando se acerquen los fantasmas Zombie Chickens suelta la roca (botón A) y eliminalos, luego toma la roca y sigue hasta el final. Así abrirás la puerta enrejada de al lado.

Dentro encuentras una lata naranja y gemas. Toma primero la lata naranja que sale al destruir la jaula del cuarto (2) y luego las gemas. Usa el misil para dirigirlo por la rendija hasta el Gong del otro lado (un plato dorado). El Knareen irá a ver que pasa y en ese momento baja y aprovecha para ir hasta el otro lado. Dobla la derecha por la poza pero antes de seguir espera a que el Knareen se vaya. Toma camino por donde estaba y al fondo encontrarás un cuarto secreto con gemas rojas, amarillas y toma de último la gema verde. Regresa a la anterior zona y sigue el camino hasta otro cuarto con la roca. Lleva la roca al interruptor, evitando que los fantasmas la tomen y abres así la puerta que te lleva a la salida.

=====

Nivel 5-2: El Altar de Leptys

=====

Hemos llegado al altar del dios Leptys, soberana deidad Knareen. Primero verás varias gemas, un par de Knareen en los alrededores y mucho por hacer sobre tu cabeza. Trata de que un Knareen te siga hasta el altar cerca de la estatua de manera que pise el interruptor. Ahora, las plataformas se moverán así que regresa hasta encontrar una escalera cerca de la zona donde está la plataforma enroscada. Toma la gema amarilla de un lado y luego aprovecha para tomar las tres gemas al final de la escalera. Sube a la plataforma y verás otra plataforma que se mueve por la izquierda. Salta a ella y deja que te lleve hasta la zona alta donde lanzas puños a la jaula (3) tras la reja. Los Diminutos te dejarán una lata verde allí.

Con el poder de la lata verde déjate caer y ve a la zona de la plataforma enroscada. Hazla bajar y sube rápidamente y con el poder activo toma todas las gemas amarillas y rojas y por último tomas la gema verde (este es un cuarto secreto. Ahora baja y toma las escaleras de nuevo. Evita tomar gemas amarillas y ve a la plataforma donde está el poder azul. Baja nuevamente y busca los dos Bo-Peep del área: hay uno en la primera columna a la derecha de la entrada y otro en la zona de la plataforma enroscada, por la izquierda.

Nuevamente sube las escaleras y toma ahora así, con el poder activo, las gemas amarillas de las plataformas. Salta de plataforma en plataforma subiendo usando las argollas hasta llegar a la cabeza de la estatua. Hay un par de gemas rojas en una esquina antes de la cabeza. Una vez arriba destruye la jaula que está allí (4) y verás una lata amarilla que te permitirá subir a la salida inmediatamente arriba. Por alguna razón siempre consigo el 77% aquí así que algo muy serio me debe estar faltando en este nivel. Si alguien sabe por favor mándame un correo y tendrás créditos en la guía. De todas formas seguiré investigando.

=====  
Nivel 5-3: El Ascenso  
=====

Al inicio corres por el camino y verás que tres Knareen te impedirán el paso. En vez de esto, al mismo inicio, por la derecha verás una rendija en la pared con un lum rojo. Ve allá y sube por la ranura de la pared hasta arriba. Toma la izquierda para coleccionar gemas amarillas y rojas y luego regresa por la derecha. Verás que estás por arriba y hay varias gemas amarillas. Es difícil sacar un combo de más de 30 puntos extras así que concéntrate en tomar las gemas y no caer. Sigue hasta al final y sal por la puerta que está abajo hasta el siguiente cuarto.

Aquí estamos en una zona amplia y habrá mucho que hacer. Primero, camina por la derecha y toma la gema roja cuando hayas obtenido la lata azul para doblar los puntos. Sigue por allí hasta encontrar lo que parece ser el final. Observa que hay una gema amarilla flotando a la derecha cerca del Gong y cuando la cámara se aleje verás que hay una lata naranja. Salta y tómala y usa el misil para activar el Gong. Ahora, déjate caer y ve por la ruta opuesta, hacia el inicio, y verás unos fantasmas y la lata amarilla. Usa la lata amarilla para llegar a las irregularidades de la pared que te permiten escalar. No se ve muy bien pero exactamente a la izquierda de aquí hay una especie de corredor (donde estaba en Knareen) cubierto donde está la lata azul. Toma la lata y salta de regreso a escalar la pared. Sube y sigue el camino original hasta cerca del Gong donde arriba hay una argolla.

La siguiente parte contiene al mismo inicio una lata amarilla a la derecha, algo abajo del camino. Tómala y sube por el altar que ves grande en el inicio. Arriba encontrarás una jaula (5) que al destruirla te dará una gema verde. Lastimosamente no puedes doblar la puntuación ya que si tomas de regreso la lata amarilla corres el riesgo de que desaparezca. Baja al camino original y si quieres más puntos regresa por la lata azul que dejaste en la zona anterior. Toma las gemas del altar central, luego déjate caer y encuentra la pared rugosa para subir y tomar las gemas amarillas. Sigue por el camino que está arriba y encontrarás al final en un escondrijo otra jaula más (6). Regresa por ese pasillo para ahora

encontrarte con una zona con varias gemas. Arriba de la puerta pon atención pues hay un Bo-Peep.

Cuando continúe verás una amplia zona con una estructura central con caminos en espiral. Hay muchos lums rojos abajo por si te hacen falta. Entra al camino en espiral y salta para evitar el primer obstáculo y entrar de nuevo a la espiral. Cuando subas verás primero una lata naranja. Primero lanza un misil a la jaula (7) que está arriba del Gong y luego lanza otro misil al Gong. Así, los Knareen irán a ver que pasa mientras que los Diminutos dejan muchas gemas amarillas que con el respectivo poder te dan un combo de +400 puntos. Sube la espiran y verás a dos Knareen más. Para evitarlos usa la entrada de la pared que te permite darles la vuelta. Puedes hacer que te persigan para que no haya problemas. En la siguiente zona hay nuevamente una jaula (8) y un Gong. Repite el proceso anterior para obtener las gemas amarillas y +400 puntos. Si subes la espiral verás una jaula solitaria flotando (9). Puedes usar el misil anterior para destruirla o subir por las rugosidades y usar los puños. El detalle es que si tomas el misil y lanzas un golpe certero desde la zona cercana al puente que lleva al Gong cuando los Knareen estén entretenidos, te dará tiempo para tomar otra vez la lata naranja, subir y tomar las gemas. Sea como sea, llega al final de la estructura en espiral y sal por la puerta.

=====

Nivel 5-4: Peligrosos Corredores

=====

Primero camino hacia la derecha y encontrarás que aparecerán dos Knareen a lo lejos. Si regresas el camino se cerrará. Colócate en el centro y espera a que los Knareen te encierren hasta que la roca caiga. Abajo primero verás un almacenador de rocas a la derecha. Toma la roca y deberás pasar por la zona tipo grilla. Camina por los pasillos angostos pero ten cuidado con caerte en las zonas falsas que son fácilmente visibles pues sobresalen. Al llegar al otro lado, coloca la roca en el interruptor del piso para abrir la puerta. Antes de seguir no olvides bajar y tomar las gemas. Puedes tomar todas las gemas en modo combo. Además, en una de las esquinas del cuarto encontrarás un Bo-Peep. Ahora si, sube por la esquina cerca al almacenador de rocas y toma la puerta que abriste.

Llegarás a una zona similar a un corredor hasta un puente. Ve rápidamente a la izquierda y reclama las tres gemas amarillas. Ahora corre en dirección opuesta hasta encontrar una zona con un río verde. Salta por las plataformas y trata hacer un sencillo combo de +40 puntos. Puede seguir recto por las plataformas para seguir el combo y luego regresar hasta unas rugosidades que hay en la pared antes de la bifurcación. Salta a la cornisa de la pared, luego la escalas y déjate caer. Una vez caigas no esperes mucho ya que estarás en un cuarto lleno de gemas. Da la vuelta y toma las gemas rojas y amarillas, luego la gema verde y sigue por el pasillo. No tomes una gema que esté fuera del camino, mejor sigue el combo y luego regresas a tomar las que faltan. Sigue el camino de gemas hasta un pequeño cuarto donde la cámara se aleja. Toma las cuatro gemas amarillas en las esquinas. Hasta aquí debes tener el combo completo. Salta hasta la entrante encima de la puerta donde llegaste y si eres rápido podrás aún seguir el combo. Ahora llegarás a la zona de inicio donde los Knareen caminaban. Recuerda regresar a tomar las gemas amarillas que dejaste.

Regresa a la caverna del río verde y salta por las plataformas hasta el otro lado hasta ver un camino oscuro con antorchas. En el camino

encontrarás sin problemas una jaula que debes destruir (10). Sigue el camino hasta que el piso se rompa. Ahora, serás llevado a Kumzi, el jefe de los Knareen quien también tiene cautivo a Globox. Allí serás retado para enfrentar a Reflux.

JEFE: REFLUX: CAMPEÓN DE LOS KNAREEN

Vencer a este enemigo toma tiempo pero es demasiado fácil gracias a que alrededor de la plataforma hay suficientes lums rojos. Reflux tiene muchos ataques cuando se mantiene estático: primero lanza rayos que rotan alrededor de la plataforma y que parecen manecillas de reloj; debes saltar con buen tiempo para poder evitarlos. Otro ataque es un rayo que sale desde él y se distribuye hacia fuera; para evitarlo debes saltar y usar el helicóptero. El ataque más común es cuando usa su campo de fuerza dorado para dale la vuelta a la plataforma. Este ataque no es peligroso hasta el momento que lanza bolas de fuego del aire y estás se quedan allí como obstáculo. Si escalas la plataforma por sus laterales salen bolas de fuego que debes evitar saltando o anticipándote. Para eliminarlo debes esperar a que se canse y se arrodille. En ese momento ya debes haber tomado la lata roja y con esto atacarle en su báculo. Puedes hacer ataques cargados para que sea todo más rápido y mucho cuidado con las llamas amarillas que lanza. Toma un tiempo y asegúrate que en el último golpe tengas el poder rojo para marcar doble puntuación (1500x2 puntos).

Ahora Kumzi invocará a Leptys quien te dará su poder (poco ortodoxo) de cambiar los lums oscuros en lums rojos presionando X. Más que un poder para salud es una buena y nueva técnica de combos pequeños. Ahora caerás a un pequeño cuarto lleno de gemas. No las tomes aún, espera a que los enemigos aparezcan y usa el poder de Leptys. Elimina al segundo y toma la lata verde. Con la lata verde toma las gemas en fila de manera que tengas un jugoso combo. Ahora sal y debes tener sin problemas el 100%.

=====  
Nivel 5-5: De vuelta al Desierto  
=====

Este nivel es corto pero puedes obtener muchos puntos. Primero salta por las plataformas hasta el otro lado. Primero elimina a todos los enemigos de la forma aprendida aquí donde debes dejar el último golpe a cada uno para rematarlos al final y ganar combo. Ahora, rápidamente toma todas las gemas amarillas con saltos rápidos sin helicóptero. Llega hasta la última vértebra, salta al interior del disco donde hay tres gemas más y salta a la que está en la ala izquierda. Hasta el momento debes tener +330 puntos de combo. No lo he podido hacer pero si eres rápido me parece que puedes obtener la gema roja encima de la vértebra final para tener +360 puntos.

Llega ahora hasta la plataforma amplia que se ve y aparecerán dos enemigos voladores. Tienen una barra de jefe pero en realidad no lo son para mi :p. No se porque pero uno de ellos muere más rápido que el otro, eliminando cualquiera opción de combo doble aún con el método que he usado durante todo el juego. Recuerda usar el poder con el botón X para ganar combos pequeños. Ahora espera a que Globox llegue y tome el jugo de ciruela. Saldrán unas burbujas que te permitirán destruir la jaula que reposa arriba (11) de donde sale una lata verde.

Ahora, usa el poder de la lata roja para llegar al otro lado y destruir la puerta. Continúa el camino hasta encontrar una sala interior. Hay cuatro enemigos con varas y podremos obtener un muy buen combo. Primero, ignora a los enemigos y ve por la derecha hasta el final donde hay unas cajas y una jaula. Destruye la última jaula (12) y reclama la lata verde. Ahora regresa hasta los cuatro enemigos y hazlos caer. Vuelve y toma la lata verde para que no corras riesgo que se acabe y pierdas puntos dobles. Elimina a los enemigos que cayeron y tendrás un buen combo. Luego aparecerán cuatro enemigos voladores. Recarga el puño y golpea dos veces más con puños simples para eliminarlos a cada uno. Siendo rápido tendrás aún el combo, solo no permitas que te peguen cuando cargas porque entonces pierdes toda opción de combo.

Aparecerá una lata azul cerca de allí. Úsala para asirte de la argolla al otro lado. Verás un enemigo gordo en la zona. Cuando le pegues aparecerá un hechicero que lo protegerá. Golpea al enemigo voluminoso y luego atínale al hechicero de la forma usual. Difícilmente harás combo aquí así que luego pégame con las cadenas al enemigo gordo y usa electricidad para seguir poco a poco hasta llevarlo hasta el fuego en la pequeña antorcha. Aún debes tener el poder azul y nos preparamos para un cuarto secreto. Salta por encima de la antorcha y caerás en una zona secreta. Ahora toma todas las gemas incluyendo la verde al final. Deberías tener puntuación doble. Rápidamente baja y ve cargando el poder para eliminar el enemigo que vuela y que sale cerca del puente donde está Globox. Es un poco complicado pero el combo aún sigue. Elimina al otro y termina el nivel.

\*\*\*\*\*  
\*\*\*\*\*  
MUNDO 6: EL ATAJO INTERMINABLE  
\*\*\*\*\*  
\*\*\*\*\*

Los médicos le han informado a Rayman y Globox que Reflux y André han robado el cetro de Gumzi, el niño rey de los Knareen. Debido a que llevan mucha delantera les han recomendado un atajo que los llevará hacia los filibusteros que esperan en un puerto de Bahía Celeste.

Jaulas = 0

Mi Puntuación = 27865 (Carita feliz de Murphy: Sí)

Cuartos Secretos = 1 (nivel 6-1)

1 (nivel 6-3)

=====  
Nivel 6-1: La Sala de las Coronas  
=====

La idea de los niveles de este mundo es obtener una cierta cantidad de

Coronas de Oro para abrir la puerta de salida. Globox se quedará allí haciendo algunas danzas para abrir la puerta que no funcionarán obviamente (aunque él lo crea ).

En la primera puerta para abrir toma la primera corona que está sobre el interruptor en la entrada. Ahora, regresa y busca en el corredor un portal de color verde brillante. Llegarás a una sala con el piso muy pulido. Primero, acércate al zapato flotante y prepárate nuevamente para el minijuego del carrito. Debes chocar al otro zapato cuatro veces, pero antes de que lo hagas ve hasta el otro extremo de cuarto y verás dos entradas en las partes bajas del piso. Solo puedes entrar con el zapato así que una vez dentro toma todas las gemas rojas. Haz un buen combo teniendo cuidado en ir a velocidad media ya que hay dos gemas en posiciones algo complicadas.

Una vez salgas, elimina al otro zapato y tendrás la lata azul. Toma la lata y ve cerca de las entradas del piso que usaste con el zapato para ver a un Bo-Peep en una columna. Ahora, observa el piso reflejante. Mira que el reflejo muestra una ventana pero en la pared no hay nada... aquí hay algo sospechoso. Salta hacia la pared falsa que tiene ese error de reflejo y verás una buena cantidad de gemas. Ingresa con el poder azul y colecta todas las gemas, teniendo cuidado de no coleccionar la verde de primero.

Ahora, con el poder de la lata azul, presiona el interruptor y usa las argollas para subir. A medida que vayas subiendo ve entrando por las rendijas de la pared y colecta las coronas doradas en cada cuarto. Ve subiendo sin olvidar una entrada en la pared y ninguna corona (observa la barra de abajo).

Ya para el último piso debes tener todas las coronas antes de entrar al portal verde. Si no las tienes, entra de todos modos pues puedes regresar. Una vez pasando el portal ve hasta donde está Globox y presiona el interruptor para abrir la puerta. Sal y verás un Heebie Jeebie al final de esta zona y podrás obtener 250 puntos (si fuiste rápido en la escena anterior, puedes llegar con la lata azul para obtener 500 puntos). Ahora, acciona el interruptor y harás bajar unas escaleras. Así sales del nivel.

=====  
Nivel 6-2: Los Cuartos de Espejos  
=====

Esta parte para mi ha sido un tremendo problema. Aquí deben existir uno o dos cuartos secretos. Quizá más, porque siempre tengo el 22%. Estoy investigando y ahora mismo estoy buscando en Rayman Zone (la page de UbiSoft) para obtener esta información pues he revisado y no he encontrado nada.

\*\* Actualización: obtuve ya una gema verde, la incluyo aquí.

Primero debes tomar la corona que está en el interruptor como siempre. Ahora ve de regreso hasta un cuarto con plataformas que suben y bajan en un cuarto que es una especie de silo rectangular. Acciona el interruptor y sube por las plataformas y ve ingresando a los cuartos donde hay coronas. Cuando llegues al segundo cuarto observa que hay una especie de mosaico muy sospechoso. Dispara recargado un puñetazo al mosaico y aparecerá una gema verde. Sigue subiendo y si se cierran las puertas, baja y acciona el interruptor. Sube tomando todas las coronas hasta el portal de arriba.

El siguiente cuarto verás que la plataforma no se ve pero en el reflejo del espejo se ve. Calcula la posición y salta hacia la plataforma y ve tomando las coronas. En el siguiente cuarto se ve algo similar, donde hay cuatro plataformas que suben y bajan. Debes ver el reflejo y saltar de plataforma en plataforma tomando las coronas sobre ellas. Así sal de ese cuarto. Finalmente encuentras una sala con plataformas que se mueven ya sea de lado a lado o de arriba abajo. Salta viendo el reflejo en el piso y mucho cuidado con dejar alguna corona. Ahora, para salir mira el reflejo en el piso y verás que hay una entrada en la pared que no se ve en la misma (solo en su reflejo). Ingresa por esta entrada y sal del cuarto.

Llegas a la sala donde te espera Globox. Acciona el interruptor y sal del cuarto. Soy yo o el escenario que se ve al fondo es similar a una de las escenas de Prince of Persia: Sands of Time?. Bueno, ten cuidado porque hay un Heebie Jeebie en el piso, además, entre las hojas de los árboles (bonitos sorites) hay un Bo-Peep. Aquí tienes 500 puntos muy valiosos y fáciles así que no los pierdas. Sube por las escaleras hasta el final.

=====  
Nivel 6-3: La Sala de Agua y Luz  
=====

Desde que inicias, ve por la izquierda hasta una gran sala. Hay muchas plataformas por todos lados y un estanque con agua que sale de una especie de ánfora sostenida por una estatua de Diminuto. Si observas bien, sobre el ánfora hay un Bo-Peep. Ahora bien, regresa y acciona el interruptor del inicio. Usa las plataformas para rápidamente cruzar todo el cuarto y cuando llegues al final no olvides tomar las cuatro coronas antes de que la reja suba.

En esta zona verás una especie de portón y si te fijas hay una especie de vitral circular color lila. Acciona el puño recargado y salta para lanzar un puñetazo y golpear el vitral. Al hacerlo abrirás un cuarto secreto más adelante. Baja por allí y verás unas plataformas que suben si golpeas los interruptores con ataques laterales. Ataca de lado a lado y ve subiendo los tres niveles. Recuerda que a la izquierda hay un cuarto secreto que abriste anteriormente. Toma todas las gemas, incluyendo la verde. Sal del cuarto y regresa a las plataformas, ve subiendo hasta llegar a la puerta y saldrás al puente. Nota que una rejilla caerá a un lado. Quiere decir que si caes, puedes subir por allí. No olvides en esa rejilla las gemas amarillas. Hacia el lado de la rejilla cerrada hay dos paredes llenas de plataformas. Salta de lado a lado, subiendo y toma todas las coronas de allí. Tendrás un buen combo si saltas rápido y coges las coronas a buena velocidad. Detrás del puente hay varias plataformas que se mueven de lado a lado. Salta por ellas tomando todas las coronas en el camino y llega hasta el final donde está el portal.

Regresa al inicio y verás otro cuarto iluminado. Para llegar al otro lado, acciona el interruptor, súbete en la plataforma y dispara de lado a lado con los puños para llegar rápido. Si lo haces bien, sube la rejilla hasta la puerta. Dentro encontrarás las últimas coronas. Regresa al cuarto donde está Globox y acciona el interruptor. Sigue el túnel hasta el final y sal del atajo.

Llegarás a la bahía donde hay un enorme barco. Hay un Heebie Jeebie cerca de las cajas tiradas. Acércate al barco y terminas así el nivel y el

mundo.

\*\*\*\*\*  
\*\*\*\*\*  
MUNDO 7: EN LO MÁS ALTO DE LAS NUBES  
\*\*\*\*\*  
\*\*\*\*\*

Reflux y André han escapado a una extraña y helada isla en el medio del mar. Por alguna razón, André ha llevado al antiguo campeón de pueblo Knareen a este indómito y frío territorio lleno de peligros. Aún cuando tomaron el atajo, Rayman y Globox llegaron tarde a la cita y ahora se embarcan hacia la isla, no sin antes tener serios aprietos en alta mar.

Jaulas = 3

Mi puntuación = 33892 (Carita feliz de Murphy = si)

Cuartos Secretos =

=====  
Nivel 7-1: Batalla Naval  
=====

El primer nivel tiene como objetivo proteger el barco donde navegas. Nota que existen dos barras de salud abajo, la roja para el barco y la amarilla para los enemigos. El objetivo es destruir a todos los enemigos (o sea, bajar la barra amarilla a cero) y llegar a la isla a salvo (o sea, no permitir que la barra roja alcance el cero).

Antes de empezar la batalla, tenemos algunas gemas y dos latas de poder. Hay una lata amarilla detrás de Globox, frente al timón; mientras hay una lata azul algo escondida porque Globox la tapa, a la izquierda del timón del barco. Toma la lata amarilla para subir a la parte trasera del barco (no se si se llama proa o popa ). Nota que hay gemas amarillas en dicho lugar. Observa además que hay una argolla flotante que puedes usar con el poder de la lata azul. Este poder te permite llegar hasta unas sogas cuadriculadas que poseen muchas gemas. Has un importante combo aquí.

Ahora si, observa que hay 4 cañones en el barco: uno en la proa, uno a cada lado del barco y uno más en la popa. Si lanzas puños al cañón podrás disparar y destruir las embarcaciones que llegan. Hay un mapa que te ayudará mucho a saber donde ir. Los puntos representan los barcos enemigos. Siempre estate atento al mapa y muy claro que parte es cual y así podrás salvar el barco. Dispara y dispara hasta llegar al final cuando hayas destruido todos los barcos.

=====

=====

La primera parte tiene un canal que te lleva hasta unos cerditos y luego un enemigo algo molesto. No destruyas aún el cerdito, primero lanza puños de forma constante hacia el enemigo sin acercarte mucho. Manteniendo prudente distancia, llega hasta la lata roja y recarga el puño. El enemigo se acercará y aprovecha para acertarle un fuerte golpe. Rápidamente ve donde el cerdito de madera, rómpelo y toma las gemas para tener un buen combo.

Activa el poder de la lata roja nuevamente y sube la pendiente helada tomando las gemas en secuencia. Debes esquivar las bolas de nieve que, aunque parezca algo difícil, la verdad no lo es. Probablemente dejes una que otra gema en el camino de la pendiente helada así que revisa antes. Sube por las plataformas hasta el siguiente nivel.

Fácilmente encuentras la primera jaula en esta zona (1) y los Diminutos te dejarán la lata azul. Observa que hay un enemigo similar al del inicio cerca de una fogata. Empuja al enemigo usando el poder de la lata azul hasta la fogata para que lo destruyas. Ahora busca las gemas de los alrededores dentro de los cerditos, teniendo activo el poder de la lata azul. Activa de nuevo el poder, toma la argolla y sube saltando de globo en globo hasta la plataforma donde sale el enemigo. Déstrúyelo antes de que termine el combo y rápidamente salta a los siguientes globos, de uno en uno hasta el final. Cuando caigas toma la gema que se ve en el piso, obvia a los enemigos y toma todas las gemas de la zona de madera en forma circular que hay allí. Si lo haces bien, tendrás un buen combo que inició desde que subiste a los globos. Ahora, elimina a los Hoodlums que aparecen y recuerda completar tus combos con el poder de Leptys (botón X). Al eliminar a los dos enemigos, aparecerán dos Hoodlums más con helicópteros. Elimínalos para seguir (nuevamente no se porque uno siempre muere muy rápido, sin permitir obtener combo).

Al lado izquierdo del círculo de madera encontrarás una lata amarilla. Al accionarla podrás subir con el helicóptero a las plataformas de madera tomando las gemas en secuencia y antes de tomar los globos no olvides las gemas en la última plataforma. Una vez arriba encuentras dos muñecos de nieve que de momento debes ignorar. Sigue el camino por la caverna y tomas las gemas en secuencia para ganar un combo que debe ser continuación del que empezaste abajo. Al final encuentras flotando la lata roja. Usa la malla para escalar y llegar a la lata. Regresa todo el camino hasta los muñecos de nieve. Lanza puñetazos a los muñecos rápidamente y toma las gemas que salen que son muchas. El poder de la lata roja termina casi cuando acabas esto así que debes ser rápido si quieres resultados óptimos. Retorna el camino, toma nuevamente la lata roja y sal del camino interior.

Primero encuentras un enemigo frente a ti, además de un cerdito de madera. Destruye el cerdito de madera y aparecerá una lata naranja. Antes de tomarla destruye al enemigo con la lata roja. Toma el poder de la lata naranja y lanza el misil al enemigo arriba en la plataforma para eliminarlo. Si quieres puedes tomar las gemas aunque es algo complicado formar combos importantes. Sube y verás un globo y luego una lata azul flotante. No uses la argolla, regresa todo el camino por la zona donde está la lata roja. Sigue el camino interior hasta la salida donde estaban los muñecos de nieve y llegarás a la zona del molino. Observa en la montaña a la izquierda hay dos árboles y si haces zoom verás un camino muy sospechoso. Esa es la entrada a un cuarto secreto. Usa los globos y llega hasta allá y toma el camino. Trata de tener la lata azul para ello y toma todas las gemas en combo, incluyendo la verde y tendrás un enorme combo.

De regreso, antes de saltar, observa el Bo-Peep que está cerca del molino. Llega al otro lado, pasa el camino interior de la lata roja hasta la zona amplia donde estabas, sube, usa la lata azul y ahora si la argolla y llega al otro lado.

Ahora estarás en una zona amplia con muchas gemas por todos lados, globos y mucha nieve. De momento no tomes nada si no tienes un poder activo así que baja hasta el piso donde encuentras a varios enemigos que aparecen. Elimínalos a todos y obtendrás una lata roja para destruir la puerta de madera de allí mismo. Aún no conviene tomar gemas. Sigue el camino y encontrarás una lata verde dentro sobre un globo. Sal rápido subiendo la escalera y elimina al enemigo que usa los palos para caminar, luego elimina al otro. Nota que a la derecha algo alto hay un cerdito de madera que contiene una lata roja y con esta puedes tomar las otras gemas, sin embargo, puedes esperar para asegurar y tomar la lata azul de más adelante. Muy bien, con cualquier poder toma las gemas hasta la zona de cajas. Ahora estarás en una plataforma y luego le sigue un puente. Sería prudente obtener la lata roja para eliminar rápido a los primeros enemigos. Llega al otro lado del puente y el último enemigo te dará una lata amarilla. Sube al siguiente nivel, nuevamente debes eliminar a los enemigos, pasar el puente y subir. Así llegas a la última plataforma donde podrás destruir la jaula (2) y los Diminutos te darán una lata azul.

Aquí puedes tomar lo que falta de esta sala (los cerditos) si no lo hiciste antes. El objetivo es regresar a la zona anterior y usar la argolla para subir a los globos y tomar las gemas. Haz eso y toma las gemas, pero arriba toma la derecha por la cornisa y toma las gemas amarillas y rojas. Ahora, baja a la zona de la puerta de madera que destruiste y verás un enemigo que aparece. Si lo eliminas aparecerá una lata azul y así no deberás volver al cuarto anterior a tomarla. Nuevamente toma la argolla, luego los globos y de allí hasta la puerta del final.

=====  
Nivel 7-3: "SSX on Rayman"  
=====

Tenemos otro de los famosos "rides" de Rayman, ahora en una especie de tabla de snowboarding. Pero primero elimina a los enemigos y destruye los cerditos de madera. Ahora, a la izquierda hay una jaula (3) que debes destruir para tomar las gemas. Bien, entra a la estancia y empezará la aventura nevada.

Debes simplemente controlar a Rayman por el circuito hasta el final. Observa que hay caminos alternos a los lados con varias gemas. Puedes saltar y hacer giros en el aire con A o B. Nota que a veces quedas de espalda y puedes "arreglarte" con A o B. Trata de tener cuidado con las fumarolas de gas que hay por allí. Si aparece algún enemigo elimínalo con un simple choque.

Hay un atajo por la izquierda que sube. Sigue ese camino por la ladera de la izquierda y llegarás en un momento a un puente roto que te lleva en un salto a la ladera derecha. Sigue ese camino y cuando llegues al final presiona abajo en la palanca para bajar la velocidad. Si saltas a media velocidad podrás obtener una gema verde abajo. Nota que al llegar al final te dan la oportunidad de dar otra vuelta más. Así que tendrás 2 oportunidades para obtener todas las gemas del circuito. Termina las dos

vueltas y pasamos al siguiente mundo.

\*\*\*\*\*  
\*\*\*\*\*  
MUNDO 8: CUARTEL GENERAL HOODLUM  
\*\*\*\*\*  
\*\*\*\*\*

Luego de su travesía por la helada montaña de la isla donde Reflux y André embarcaron, Rayman encuentra la entrada al Cuartel General de los Hoodlums. Dentro se encuentra un intrincado laberinto de maquinarias industriales, peligrosos pozos de lava, centros de entrenamiento y muchos enemigos.

Jaulas = 7

Mi puntuación = 53893 (Carita feliz de Murphy = si)

Cuartos Secretos = 1 (nivel 8-2)

=====  
Nivel 8-1: Las Bodegas  
=====

Inicias en una zona con muchas cajas apiladas. Baja de la plataforma y toma la izquierda por las cajas. De una vez encuentras gemas para obtener un combo pequeño pero bueno para iniciar. Ve todo el camino a la izquierda hasta encontrar una lata naranja. Usa el misil e introdúcelo por el agujero entre las cajas para al final liberar de la jaula (1) a los Diminutos. Los Diminutos dejarán una lata roja en la zona. Antes de ir a buscarla, usa la lata naranja para liberar otra jaula. Desde esta zona no se puede ver pero debes usar el misil y cruzar al otro lado de la enorme rueda. Arriba verás guindando la jaula. Los Diminutos dejarán aquí una gema verde así que debes reclamarla procurando tener el combo activado y que además tengas un poder activo para que tengas 4x1500= 6000 puntos. Es recomendable primero bajar el puente antes de tomar esta jaula para evitar que la gema verde desaparezca. Para bajar el puente toma la lata roja, rompe la puerta de madera y activa el interruptor. Aquí es tu decisión.

Al otro lado del puente encontrarás a varios enemigos que aparecen y debes eliminar para tomar un buen combo. No ingreses aún por el camino entre cajas, mejor ve por el área donde estaba la gema verde y verás unas plataformas entre las cajas. Allá hay varias gemas rojas en grupos. Toma estas gemas para obtener buenos combos. Es algo complicado llevar poderes acá pues no duran. Inténtalo aunque sea para tomar algunas gemas. Observa que hay un Bo-Peep en la zona de la gran rueda, cerca de donde estaba la segunda jaula (tómala con un poder). Ahora si, regresa a la zona donde estaban los enemigos y entra por el camino entre las cajas.

Cuando llegues a la nueva zona abierta. Activa el interruptor para seguir. En la siguiente sala verás a varios enemigos y uno grande al que no puedes atinarle porque al disparar aparecerá un Hoodlum hechicero que protegerá al enemigo. Nota que no puedes alcanzarlo. Ve por la izquierda y

verás una escalera. Al pasar verás que es una trampa y Rayman caerá. En la parte de abajo verás muchas cajas guindando y muchos enemigos saliendo por todos lados. Elimina primero al que tiene el símbolo de "\$" en su cabeza. Ahora, toma la lata y elimina a los demás enemigos. Saldrán varios enemigos más así que trata de aprovechar buenos combos, además de encontrar al Bo-Peep de la derecha. Al subir por las cajas toma las gemas amarillas de cada lado teniendo activo el poder de la lata verde. Hay una jaula a la derecha de las cajas (3). Llega a la zona de pendientes inclinadas del fondo. Usa las mallas para llegar a la derecha y toma las gemas. Toma la roca y sube la pendiente evitando ser golpeado por las latas. Nota que hay unas manchas negras en el piso que indican donde cae la lata. Sube la pendiente y coloca la roca en el interruptor del piso. Ahora llega al otro lado y nuevamente toma la roca y llévala al interruptor. Nota que ahora los espacios son pequeños y debes ser más rápido. Una vez arriba elimina al enemigo que lanza las latas, toma la lata roja, rompe la puerta de madera y acciona el interruptor para bajar la plataforma.

Ahora si, los enemigos caerán. Lanza puños para hacer aparecer al hechicero que no alcanzabas y lanza los golpes al hechicero. Elimina al hechicero y luego al Hoodlum grande hasta hacerlo caer en la lava. Sigue el camino hasta que Globox cae en una trampa y encontrar una lata verde para eliminar al enemigo que lanza bombas, luego usa la lata roja para destruir la puerta de madera.

=====

Nivel 8-2: Centro de Entrenamiento

=====

Al llegar enfrentas una batalla con muchos enemigos. Hay cuatro Hoodlum normales y además dos con helicópteros que debes eliminar. Aprovecha usar la técnica de dejar a los cuatro Hoodlum normales con un golpe menos antes de morir para aprovechar el combo. Ahora, hay muchas gemas en los alrededores pero es mejor tomarla cuando tengas una lata para ganar el doble. Cuando camines a la malla de la izquierda encontrarás nuevamente al Hoodlum Acorazado del nivel 4. Recuerda tomar la lata roja de la zona y recarga el poder. Cuando lo lances, el enemigo dejará su armadura en el aire y podrás aprovechar. Sigue lanzando golpes una y otra vez hasta que el enemigo perezca y recuerda evitar los rayos amarillos mientras recargas dejando la R presionada y moviéndote de lado a lado.

Sigue al siguiente cuarto y encontrarás un Heebie Jeebie al inicio a la izquierda y varias gemas. De nuevo es recomendado hacer esto cuando tengas una lata activa, en este caso la lata naranja. La lata naranja está a la derecha del cuarto y la puedes usar para destruir la jaula que está guindando cerca de la entrada (4). Nota que además cerca de la lata naranja, en frente, hay una rendija en la pequeña estación. Lanza el cohete y elimina primero al Hoodlum detrás de la caja. Luego lanza un cohete hasta la palanca del interior de la estación de vigilancia. Ahora podrás subir y eliminar al Hoodlum Hechicero y al otro normal de la forma usual. Cuando tengas la lata roja toma las gemas para doblar los puntos y luego usa el poder de la lata roja para destruir la puerta de madera.

Cuando llegues a la siguiente zona verás un cinema donde un Hoodlum elimina a otro. Baja y elimina al Hoodlum que duerme en la estación vigía a la derecha. No tomes gemas a menos que tengas latas activas para ganar

doble puntuación. Ahora encontrarás una roca en el piso y una especie de puente o camino angosto que pasa por la zona de entrenamiento de disparos de los Hoodlum. Lleva la roca evitando los disparos que tienen un tiempo coordinado así que simplemente apréndete la secuencia. Llega al otro lado y coloca la roca en el interruptor. Destruye la jaula de esta zona (5) y toma la lata verde. Ahora, regresa todo el camino hasta el inicio de este cuarto y verás a la derecha una plataforma enroscada. Lanza un remolino para hacerla bajar y sube para entrar al cuarto secreto. Asegúrate tomar todas las gemas (incluyendo la gema verde) con el poder verde activo. Regresa por el puente y entra al cuarto que abriste con el interruptor del piso.

Elimina a los tres enemigos que aparecen en este cuarto y usa el poder de remolinos para ganar doble. Cuando todos hayan sido eliminados ve a la rendija donde disparaban los Hoodlum y apunta hacia los blancos que pasan de lado a lado. Lanza puños a los blancos con las caras de Globox y de Rayman hasta bajar toda la barra amarilla. Ahora si, podrás salir del cuarto.

=====  
Nivel 8-3: Control Geotérmico  
=====

El cuarto contiene un enorme pozo de lava y muchas maquinarias industriales por todos lados. Nota que hay muchas cajas flotando en la zona que están dispuestas como plataformas. Antes de iniciar debes saber que si deseas una excelente puntuación en este nivel, debes obtener las gemas con los poderes activos, eso significa que muchas veces tendrás que regresar por una lata y hacer varias cosas de nuevo.

Salta por las cajas tomando las gemas y siguiendo el único camino posible hasta encontrar al final, a la derecha, una lata azul. Usa la lata azul para pasar por el círculo de argollas tomando un buen combo. Regresa al camino de cajas flotantes y sube por la repisa que ignoraste anteriormente. Arriba encontrarás un Hoodlum y un cerdito de madera. Procura tomar todos los puntos con el poder de la lata azul. Verás arriba una cinta transportadora con plataformas y espacios. A la derecha (en dirección al movimiento de la cinta) hay un grupo de gemas que debes tomar con el poder azul. Si no te queda mucho poder, vuelve y tómalas, sube y llega hasta el lado contrario del sentido de la cinta y toma las otras gemas apiladas. Nota que debes saltar los tubos para poder llegar y que además en el camino baja una escalera que nos servirá como atajo cuando bajemos.

Ahora, sube la escalera y encontrarás unas compuertas que bajan y se convierten en plataformas. Salta de una en una, eliminando a los enemigos que salen intercaladamente. Nota que dentro hay gemas para ganar más puntos (yo hice esto con el poder azul pero debí regresar). Llega hasta el otro lado. Al final encuentras una plataforma con un Hoodlum y además una palanca que debes activar. Sigue el camino evitando las fumarolas y encontrarás unas plataformas que bajan. Nota que a cada lado de estas plataformas hay unas estructuras color rojo. En una esquina de la primera encuentras una gema roja y en la otra hay una jaula (6). Ahora si, sube por las plataformas que bajan, saltando de lado a lado y siendo más rápido. Nota que estas plataformas pueden servir como atajo así que si deseas tomar la lata azul, estas plataformas te ayudarán a llegar más

rápido. Una vez arriba hay un Heebie Jeebie y varias gemas en el camino. Ahora, salta a las plataformas hasta el final del camino y encontrarás otra jaula más (7). Regresa todo el camino hasta el pasaje que pasaste y toma camino al cubículo de abajo.

JEFE: ACORAZADO Y HECHIERO

Aquí tenemos un Hoodlum acorazado y un hechicero protegiendo al primero. Simplemente evita los ataques del acorazado y dispara para que salga el hechicero, pégale al hechicero hasta que quede eliminado. Una vez eliminado, el hechicero dejará una lata roja. Usa la lata roja para eliminar al acorazado de la forma normal. Toma todos los cerditos de madera y sal por allí.

=====  
Nivel 8-4: El Cuarto de Calderas  
=====

Estarás en un enorme cuarto tubular con plataformas que van en dirección contraria a donde quieres ir. Nota que abajo hay muchos cerditos de madera llenos de gemas. Para obtener la máxima puntuación (casi 9000 puntos) debes destruir todos los cerditos, tomar las gemas y llegar al final sin perder el combo. La mejor técnica es destruir cualquiera de las más separadas con el puño recargado. Entonces, a medida que vas tomando las gemas ve cargando el puño. No tomes las gemas primero y recargues después, simplemente ve tomando poco a poco cada gema mientras recargas para que el combo dure. Recuerda tomar la gema verde cuando el combo ya esté activo. Reinicia el nivel si deseas máxima puntuación hasta que funcione.

Ahora ve por las plataformas saltando de una en una y elimina a los Hoodlum que salen de los lados del tubo. Salen dos y recuerda usar X para tomar 10 puntos más (no parece mucho pero suma). La última compuerta a la izquierda te da la salida (luego que se cierra la que sigue Globox). Ahora, destruye los cerditos de madera en la pasarela y llegas al cuarto de una caldera que graciosamente llaman: "La Horrible Máquina"

JEFE: LA HORRIBLE MÁQUINA

Pareciera difícil pero una buena técnica la vence fácilmente. Debes dispararle al marcador superior de presión que funciona como blanco y llevarlo hasta arriba, cerrando así la válvula de alivio y sobrecargando la caldera. La idea es nunca y jamás de los "jamases" usar ataques normales para subir el blanco porque entonces baja fácilmente. En vez de eso, usa ataques recargados para que el blanco se mantenga más tiempo arriba. Entonces aprovecha para recargar mientras el marcador se mantiene. Nota que en un momento empezará a temblar, lo que funciona como aviso de más o menos 1 segundo a 1.5 segundos antes de que baje del todo. Aquí es todo o nada, si fallas empiezas de nuevo casi de seguro. Siempre ten enfocado el blanco y muévete de lado a lado para evitar los disparos que salen de la caldera. Si te pegan, seguro deberás empezar todo de nuevo. A medida que pasa el tiempo, el marcador te dejará menos tiempo para golpearle así que se inteligente: no es necesario recargar todo el puño pero la fuerza que se imprime es directamente proporcional al tiempo estático, o sea, entre más recargado esté el golpe más tiempo se quedará el marcador en su posición estática. En los últimos momentos quizá no

tengas tiempo para esto así que más o menos calcula de manera que recargues a una fuerza media. Así terminas la batalla. Recuerda que hay lums rojos que renacen.

Una vez eliminado, se abre la entrada a la derecha y podrás salir.

=====  
Nivel 8-5: El Gran Escape  
=====

Uno de los escenarios más extraordinarios de Rayman 2: The Great Escape es un enorme nivel donde debes ir a toda velocidad, escapando de cañones, lava ardiente que sube y plataformas que caen. A pesar de no ser tan largo como en la versión de Rayman 2, este nivel es tan divertido y extraordinario como el de aquel juego de 1998 (del que ya les prometo guía para el Nintendo DS ^^).

Aquí simplemente debes ir a toda velocidad, evitando que la lava te alcance. Los Hoodlums en este nivel salen poco y cuando lo hacen solo necesita de un golpe para ser eliminado así que aprovecha para ganar puntos. Trata de no dejar gemas en el camino y solventa las plataformas con rapidez. Hay una zona donde debes usar globos. Resulta un poco confuso pero en el último salto debes saltar hacia la pared alejada donde hay una malla para escalar. Además hay unas pipetas o tubos abiertos abajo que te permiten subir verticalmente saltando y presionando A, y repites así hasta arriba.

La última zona contiene una subida sobre una estructura central en una especie de espiral. Ten cuidado aquí con los saltos pues un error puede significar morir. Llegas así hasta el final en este genial nivel.

\*\*\*\*\*  
\*\*\*\*\*  
MUNDO 9: LA TORRE DE LEPTYS  
\*\*\*\*\*  
\*\*\*\*\*

Rayman y Globox han llegado a la enorme torre que sirve como base del cuartel Hoodlum pero que ahora será el lugar donde se invocará a Leptys. Mientras Andre y Reflux tratan de traer a la vida el poderoso Dios, Rayman primero debe salvar a Globox para luego preocuparse por el dúo invocador.

Jaulas = 10

Mi Puntuación =

Cuartos Secretos =

=====

Nivel 9-1: Los Cuartos Interiores

=====

Primero encuentras a tu lado un cerdito de madera y una gema amarilla. Sigue el camino bajando por el agujero donde hay otro cerdito de madera y otra gema amarilla. Ahora, habrás llegado a un cuarto muy grande donde hay una escalera con gemas a la izquierda y varios enemigos que salen. Eliminar a los enemigos realizando combo puede ser algo complicado si tomas en cuenta que a veces los enemigos se pegan entre sí y pueden eliminar el ritmo que llevas para seguir un combo. Primero salen dos Hoodlum normales y uno con hechiero. Trata de concentrarte en el Hoodlum protegido y dale por lo menos dos golpes al hechiero, luego dale dos golpes a los otros dos Hoodlum y ahora reparte los golpes que restan a cada uno y finalmente elimina al que estaba protegido para ganar el combo. Luego elimina al enemigo volador (resulta muy complicado seguir el combo, de hecho, no he podido hacerlo). Cuando lo elimines saldrá una lata roja. Usa la lata roja para tomar las gemas de la escalera pero antes, frente a la escalera hay unos palos de madera y unas carpas. Detrás hay gemas, luego sigue las escaleras hasta tomar todas las gemas rojas y amarillas. Hay además más enemigos y luego saldrá uno que te da la lata naranja. Úsalo para destruir la jaula (1) que está dentro de una especie de tubo cuadrado arriba en el techo. Toma la gema verde con un poder, activo para ganar  $1500 \times 2 = 3000$  puntos. Regresa donde estaba la lata roja y destruye la puerta de madera con el poder recargado.

Tip para el 100%: en la parte donde están las cajas flotando en lava, existe una forma de ganar más puntos aunque algo riesgosa. Cuando entres por primera vez no tomes las gemas, ve saltando por la lava aunque pierdas salud y llega al otro lado. Baja y entra al cuarto donde enfrentas a los cuatro enemigos acorazados. Encuentra la lata azul sobre la malla y pasa las primeras argollas. Luego ve por el pasillo y verás que hay muchas argollas. Ese cuarto es el de lava solo que por arriba. Llega al otro lado con las argollas y déjate caer. Entonces toma las gemas sobre las cajas con el poder azul activado con la misma estrategia del párrafo anterior. De esa forma ganarás el doble lo que resulta muchos puntos.

Tip para el 100%: luego de pasar la zona de cajas flotando en lava, no destruyas los cerditos de madera del cuarto de abajo. Primero elimina a todos los enemigos y haz la estrategia del párrafo anterior que te explique para tomar las gemas con el poder azul. Así podrás volver al cuarto y destruir los cerditos y tomar las gemas con un poder activo.

Sigue el camino con la lata roja activada tomando las dos primeras gemas, luego salta a la pared derecha y en la malla toma las otras dos gemas. Salta a la otra malla y toma los lums rojos hasta el otro lado. Ahora, viene una parte muy importante si quieres la carita feliz de Murphy. Hay un enorme pozo de lava con cajas flotantes (como flotan, quien sabe, a lo mejor no es lava ). Cada caja tiene encima una gema amarilla y algunas bifurcaciones. Es posible tomar todas las gemas amarillas en combo y ganar muchos puntos pero en ningún momento debes caer pues es casi imposible volver con el ritmo (pude hacerlo una vez). Salta recto sin tomar la primera derecha y verás que al fondo hay una jaula. Cuando llegues unas cajas antes podrás lanzar un golpe cosa que cuando estés pasando exactamente por frente a la zona de la jaula, el Diminuto ya te ha dejado un anillo de gemas amarillas. Toma las gemas y rápidamente vuelve a las cajas de madera siguiendo el camino de gemas. Da la vuelta y cuando sigas

verás que el camino se divide en dos. Toma las cajas de la izquierda y da la vuelta en círculo hasta que termine el circuito. Es un tanto difícil este combo pero vital para obtener la carita feliz. Regresa el camino de cajas hasta la parte opuesta de donde llegaste para salir de este cuarto.

Encontrarás un pequeño puente con lums rojos y llegas al cuarto donde saldrán muchos enemigos: hay 4 enemigos voladores, 2 Hoodlum normales y un Hoodlum Acorazado. Primero elimina debilita a los enemigos voladores tratando de ser ordenado a la hora de los golpes para aprovechar los combos. Ahora aparecerá un Hoodlum rojo y uno azul. Elimina a ambos y tendrás la lata roja y así podrás eliminar al Acorazado de la forma usual (¿recuerdas?, recarga el puño y suéltalo; y en ese momento dispara). Cuando hayas eliminado a la primera ola de enemigos aparecerán tres Acorazados en el área. Obtener un combo no es tan complicado como parece. Simplemente toma la lata roja y recarga el puño y dispara a cada uno, luego haz lo mismo con el otro y luego con el tercero. Cuando termines, regresa y pégale por segunda vez al primero y así. En ese orden dejarás débil a los tres para el puntazo final donde si eres rápido obtienes un buen combo (y doble pues estarás con el poder de la lata roja). Ahora aparece un Hoodlum protegido por un Hechicero y a su vez el Hechicero es protegido por otro Hechicero. Es obvio que primero debes pegarle al normal para que aparezca el primer Hechicero y luego le pegas al Hechicero para atinarle al segundo Hechicero. Eliminas así en cascada a los enemigos hasta que al final te dan la lata amarilla.

Antes de tomar la lata amarilla, observa que cerca de donde llegaste hay unos cerditos de madera y unas gemas amarillas sobre unas repisas. Además, si das vueltas por el piso encontrarás a varios Hoodlums que solo debes atinarles una vez. Aparecen cuando te acercas así que da la vuelta por el perímetro y tendrás un buen combo. El último te dará una lata naranja que la puedes usar para destruir la jaula (2) que está flotando arriba. El Diminuto te dará una gema verde. Toma ahora la lata amarilla y sube a la malla. Salta por la lata azul y usa las argollas hasta llegar al otro lado. Ve por el pasillo hasta encontrarte en la sala del lago de lava. Usa las argollas para llegar al otro lado donde encuentras frente a ti una jaula (3) que te dará un anillo de gemas amarillas. Si sigues el camino llegarás al cuarto del inicio. Cuando bajes verás que saldrán más enemigos. Al eliminarlos a todos de la forma usual harás aparecer una lata amarilla que te permite subir a la plataforma de la esquina noreste. Usa la malla para ir hasta el otro lado y toma las gemas (cuidado con el humo pues hace daño).

En el siguiente cuarto encontrarás un cuarto circular con unas plataformas que suben y bajan. Sube por ellas con el poder de la lata azul y llega hasta arriba, salta a las mallas y toma la argolla hasta el otro lado. Sube por la otra malla y espera a que la estructura central baje. Salta allí y usa el poder azul para tomar la argolla y llegar al otro lado. Ahora llegas a un corredor que al seguirlo encuentras una jaula (4) en una esquina al final. Toma la lata roja y destruye la puerta de madera para seguir el camino. Ve hasta la caja, salta sobre ella y de allí hasta la malla para subir hasta la salida.

=====

Nivel 9-3: El Ascenso

=====

Llegas a un cuarto con una enorme estructura central en forma de Knareen y

cuando salgas verás a dos enemigos con helicópteros. Elimínalos de la forma usual y no te preocupes por el combo pues, como he explicado antes, es muy difícil y casi imposible realizarlo. Luego de estos enemigos aparecerán dos Hoodlum normales. Una vez eliminados toma la lata azul en las escaleras en espiral del fondo. De ahora en adelante hay mucho que hacer en cuanto a tomar gemas y destruir jaulas.

Primero toma la lata azul y sube la torre con escaleras, llega arriba y toma la plataforma que te lleva a las argollas. Usa las argollas hasta que veas una plataforma en la pared a la izquierda. En esta plataforma encontrarás una lata naranja y un interruptor en el piso un poco más alejada. Nota que cuando pisas el interruptor oyes un sonido como de una puerta. Si te fijas, frente a la plataforma, en la torre de escaleras en espiral, hay una rendija con una jaula dentro. Al presionar el interruptor se abren las rejas. Toma la lata naranja, ve hasta el interruptor y lanza el misil hasta la rendija abierta y abrirás la jaula (5).

Los Diminutos de la jaula anterior dejarán una lata roja en el piso, cerca de las escaleras en espiral donde tomas la lata azul. Úsala para destruir la puerta de madera de allí cerca y entra con el poder de la lata azul para tener más tiempo y mejor combo. Toma todas las gemas y sal. Toma la lata azul y ve por las argollas nuevamente hasta llegar a las plataformas de madera que caen. Si caen podrás seguir solo usando los globos. Llega ahora hasta un grupo de globos que te permiten subir hasta una plataforma en lo alto. Por ese camino tomas gemas en las plataformas giratorias y además puedes destruir otra jaula más (6). Ahora sube todo hasta la estructura plana central donde enfrentarás a varios enemigos aéreos. Una vez destruidos puedes seguir por la puerta que se abre.

En el siguiente cuarto encuentras a algunos Hoodlums y debes usar unas escaleras para subir una plataforma. Ahora verás que el cuarto empezará a inundarse con lava. Usa las latas amarillas para subir todo el camino y toma las gemas amarillas pues de te da tiempo. Cuando llegues a lo más alto no olvides el grupo de 5 ó 6 gemas más que hay. Ahora toma la puerta de la izquierda.

El siguiente cuarto posee plataformas que se mueven horizontalmente hacia a ti por una especie de riel o correa transportadora. Salta de plataforma en plataforma y cuidado con los enemigos. Hay dos grupos de gemas rojas en el camino, trata de tomarlas de un salto o usando el globo que hay abajo. Sigue todo el camino hasta el final. Si caes debes regresar, subir la escalera y empezar de nuevo. Usa la lata azul al final para llegar al otro lado donde encuentras además una jaula (7) que al destruirla te deja una lata roja. Úsala para destruir la puerta de madera. El siguiente cuarto tiene muchos globos que debes usar para llegar al final y además aquí encuentras enemigos y una jaula en el camino fácil de ver (8).

El último cuarto es otra especie de silo que debes subir. Ahora debes usar los globos para saltar hasta lo más alto. Nota que hay dos jaulas en el camino: una a la mitad del ascenso (9) y otra al final antes de salir (10). Mucho cuidado con caer y aprovecha para eliminar algunos enemigos. Una vez salgas, destruye el cerdito y toma la salida.

Esta escena se sitúa en el interior del sistema de maquinarias de la torre y luego entras a una zona extraña con torres monumentales y otras estructuras similares. Bueno, la idea es que manejarás una nave sorteando obstáculos por entre los engranes y otros peligros y llegarán momentos donde hay muchos enemigos, aquí debes dispararle al grupo que te ataca y seguir.

El camino es totalmente lineal y de hecho no puedes moverte hacia atrás o en forma de arena, algo así como los recorridos lineales y predeterminados de Star Fox Assault. Trata de conseguir un buen combo eliminando enemigos, lo cual es vital en esta escena. La zona de los monumentos es donde inicia el combo más grande que te da hasta unos 3000 puntos, quizá más así que aprovecha. Mucho cuidado con los engranajes y los choques con las cuchillas ya que la perspectiva puede ser confusa. Llegar al final es simple y no debe darte problemas algunos.

=====  
Nivel 9-3: La Batalla Final  
=====

Al inicio, enfoca al Bo-Peep cerca de las escaleras y súbelas. Toma un buen combo con los cerditos del siguiente piso, las gemas y finalmente toma los lums rojos. Llegas entonces a la otra escalera y empezamos la batalla final.

La batalla final enfrenta a Rayman contra un Reflux que ha invocado el poder de Leptyn y que ha usado a los Hoodlum como huéspedes. El enemigo final tiene cuatro fases de batalla y aquí las explico.

PRIMERA FASE: REFLUX-VOLT

El primer gran problema de este enemigo son sus poderosos rayos. Hay dos latas en la arena: rojas y azules. Toma las latas azules y dispara al escudo con el B pero no sueltes el botón. Deja la cadena pegada y ahora presiona varias veces B para que lances electricidad y elimines los pedazos de escudo. Nota que se irán eliminando círculo a círculo pero debes moverte de lado a lado para evitar las esferas amarillas que lanza. Ahora, cuando esté eliminado, toma la lata roja y lanza golpes al blanco. A medida que pase el tiempo Reflux lanzará muchos rayos si te alejas mucho. Trata de moverte de forma zig-zag de manera que los rayos no te toquen. La velocidad de los rayos es infernal así que concéntrate mucho aquí. Muévete de lado a lado y repite este proceso hasta que la barra amarilla quede completamente vacía. Así Reflux tendrá su segunda fase.

SEGUNDA FASE: REFLUX EL PODEROSO

Estás ahora en una especie de anillo de rocas y Reflux en el centro. Debes darle vuelta al anillo y tomar al otro lado la lata azul. Reflux tiene dos ataques: uno que pasea su mano por la orilla del anillo así que debes estar en los niveles bajos. En la otra lanza un puño al suelo que si te agarra parado en él te hace saltar muy alto. Para evitar esto debes saltar en el preciso momento en que lanza el puño o sino, en el aire si has sido atrapado usa el helicóptero arriba para que no te remate. Una vez tengas la lata azul de un lado del anillo, debes regresar al punto de partida donde estaba la argolla. Úsala y sube hasta tomar la lata roja. Cuando la

tengas, Reflux bajará su brazo y podrás correr sobre él. Llega a su espalda y lanza ataques a la protuberancia que tiene en la nuca. Repite este proceso tres veces para eliminar esta fase.

#### TERCERA FASE: REFLUX VOLADOR

Esta es una de las más complicadas. Debes usar las latas amarillas para subir por las plataformas hasta arriba. El problema es que si pasa mucho tiempo las plataformas desaparecerán y deberás descender con el helicóptero hacia el inicio y volver a subir. El truco es escoger la plataforma correcta que simplemente es la plataforma que tiene las latas amarillas. Consiste en tu propia habilidad. Una vez arriba toma la lata naranja y un cinema mostrará como golpeas a Reflux. Aquí hay un Checkpoint, así que si mueres no debes volver al inicio.

#### CUARTA FASE: REFLUX LEPTYS

Aquí Reflux tendrá todo el poder de Leptys. Primero lanza ataques con esferas rojas. Dispara hacia las esferas rojas y pégale al escudo que tiene en la nuca. Destruye el escudo y Reflux se abalanzará hacia ti. Dispara en la nuca y hazlo caer. Una vez abajo saldrán muchos Hoodlum. Debes lanzar bombas parabólicas para destruir a los Hoodlums en grupo que se acercan a Reflux. Destruye a muchos de manera que se debilite lo suficiente. El primer golpe es el simple pero por alguna razón, Reflux cambia su tempo de ataque cuando se abalanza hacia delante desde este momento. El truco es: destruye el escudo y cuando esté sin este, lanza como loco disparos a una altura similar a la que tendría cuando ataque. La idea es lanzar disparos antes de que se acerque porque sino te golpea. Repite el proceso otras tres veces más, eliminando a los Hoodlum y Reflux quedará debilitado. Luego Rayman bajará y deberá eliminar a André. Simplemente presiona X para que André se convierta en lum rojo y habrás terminado el juego. ;;Felicidades!! ^^.

////////////////////////////////////

#### 4. J A U L A S

////////////////////////////////////

Aquí les resumo la localización de todas las jaulas del juego. En total son 60 jaulas.

=====  
MUNDO 1: CONCILIO DE LAS HADAS  
=====

No hay jaulas en este mundo.

=====  
MUNDO 2: BOSQUE HOJA CLARA

=====  
1: Al inicio, toma la derecha por el corredor. Agárrate del techo y llega hasta el otro lado donde la jaula yace (nivel 1-1).

2: Cuando salen los enemigos antes de tener la lata roja, hay una jaula del cuarto de donde salieron (nivel 1-1).

3: Usa la lata roja en la primera área del nivel 1-2 y regresa hasta la zona cercana a la plataforma que bajaste con el tornado. Hay una puerta de madera que debes destruir. Recuerda recargar el puño en el aire si no tienes tiempo (nivel 1-2).

4: En el río donde obtienes la lata azul, ve por las escaleras antes de la lata para ver la jaula (nivel 1-2).

5: En la última área del nivel 1-2, luego del cañón y el río, llegas a una zona donde verás unos Hoodlum detrás de una puerta. Pégale desde afuera y abrirán la puerta. Dentro del cuarto, en una zona alta está la jaula flotand (nivel 1-2).

6: En el campamento Hoodlum, cuando obtengas la lata naranja debajo de la palanca, lanza el misil hasta la esquina noreste y destruir la jaula. Puedes usar la burbuja de Globox, saltar por la izquierda y llegar arriba donde está la jaula (nivel 1-3).

7: En el cuarto que le sigue a la pirámide de cajas, déjate caer por un agujero en el piso a la izquierda (nivel 1-3).

8: Pasa el cuarto con las cajas apiladas, usa el poder de la lata roja para romper la puerta. En el siguiente cuarto tienes la jaula (nivel 1-3).

9: Pasa el cuarto de la jaula 8 con la lata roja y encontrarás la jaula fácilmente (nivel 1-3).

10: Al inicio del nivel 1-4, antes de caer por los agujeros, en la pared derecha (nivel 1-4).

=====  
MUNDO 3: LA CIÉNEGA  
=====

1: En el inicio, en la primera isla rodeada de plataformas (nivel 3-1).

2: Luego de usar la lata amarilla para llegar a la zona de plataformas alejadas, toma la derecha en la bifurcación hasta un tronco con gemas amarillas. Arriba a la derecha está la jaula (nivel 3-1).

3: Al inicio del segundo nivel, ve a la derecha de la isla donde juegan cartas los Hoodlum. Usa la lata verde para bajar la plataforma y en el andamio de madera verás la jaula (nivel 3-2).

4: Al final del nivel 3-2, antes de salir entra por el tronco de la izquierda. Está hueco y debajo verás la jaula (nivel 3-2).

5: Al inicio del nivel 3-3, luego de eliminar a los enemigos de la zona clara de la izquierda, sube el tronco. Al final verás la jaula (nivel 3-3).

6: Antes de la bifurcación, luego de eliminar a los enemigos grandes (nivel 3-3)

7: En la zona de la bifurcación, cuando uses la lata verde, baja la plataforma. Luego de los enemigos detrás de escudos verás la jaula (nivel 3-3).

8: En la mansión de Razzoff, en el cuarto amplio iluminado. Ve por el camino de madera de la zona pegada a la ventana y entre el reloj y la pared verás muy escondida a la jaula (nivel 3-4)

9: En la batalla con Razzoff en el sótano. A la derecha tras la reja. Simplemente dispara (nivel 3-5).

=====

#### MUNDO 4: LA TIERRA DE LOS MUERTOS VIVIENTES

=====

1: En la primera de las praderas. Sube las rocas de allí y destruye la jaula en lo alto (nivel 4-1).

2: Usando el poder de la lata naranja, lanza un misil a un agujero que hay a la izquierda del camino de salida. Es un poco confuso ya que no se ve muy bien porque el fondo lo camufla (nivel 4-1).

3: Con el mismo misil de la jaula 2, destruye la tercera jaula que está flotando a la izquierda del nivel, cerca de la cascada (nivel 4-1).

4: En la pradera con la fuente. Sube al nivel superior y elimina a los enemigos. En esa área hay una jaula (nivel 4-1).

5: Cuando inicias el segundo nivel, ve por el camino de globos y rebota en cada uno hasta la plataforma final donde está la jaula (nivel 4-2).

6: Luego de eliminar al enemigo que usa un escudo en el interior de la base. Usa la burbuja de Globox para llegar (nivel 4-2).

7: Ingresa a la Torre de Cristal y activa el interruptor de la derecha a la entrada. Sube por las plataformas que levantaste y dale la vuelta hasta llegar a la escalera de cristal donde está la jaula (nivel 4-3).

8: Sube toda la Torre de Cristal hasta encontrar la jaula en el último piso dentro de una entrante (nivel 4-3).

9: Una vez tengas el poder de la lata verde, sal de la Torre de Cristal y ve por la ranura. Lleva la ciruela al otro lado de la poza y ponla en la púa. Salta y toma la jaula arriba (nivel 4-3).

=====

#### MUNDO 5: EL DESIERTO DE LOS KNAREEN

=====

1: En el cañón donde está el líquido verde. Luego de usar las latas amarillas llegas a una plataforma con una entrada. Usa el misil de la lata naranja para destruir la jaula al otro lado del camino angosto (nivel 5-

1).

2: Casi al final, donde encuentras la primera roca para accionar el interruptor. Dentro de la puerta que abres (nivel 5-1).

3: Luego de accionar las plataformas, toma la plataforma que se mueve a la izquierda. Al final encuentras la jaula en lo alto (nivel 5-2).

4: Llega hasta la parte más alta de la estatua y verás la jaula flotando (nivel 5-2)

5: Luego de usar la argolla usando la lata azul, encuentras una lata amarilla a la derecha y debajo de la plataforma donde llegas. Úsala para llegar arriba de la estructura grande con antorchas y pilares. Allá está la jaula (nivel 5-3).

6: En la zona de la jaula 5, déjate caer y busca las rugosidades en la pared para escalarla. Sube por ella hasta encontrar un camino que te lleva directamente a la jaula tras una rendija (nivel 5-3).

7: En la montaña espiral, usa el cohete de la lata naranja para destruirla (nivel 5-3).

8: Un poco más arriba de la lata 7, igualmente debes usar los cohetes (nivel 5-3).

9: Casi al final de la montaña espiral, usa los puños arriba o un cohete desde abajo (nivel 5-3).

10: Luego de la caverna con líquido verde. En la vereda antes del final (nivel 5-4).

11: Elimina a los enemigos voladores del inicio y espera a que Globox tome el jugo. Usa las burbujas para llegar a la jaula (nivel 5-5).

12: En la parte final. Ignora los enemigos con varas y ve hasta el final a la derecha cerca de unas cajas. Fácilmente la encuentras flotando (nivel 5-5).

=====  
MUNDO 7: EN LO MÁS ALTO DE LAS NUBES  
=====

1: Luego de pasar la pendiente con bolas de nieve, sube por las cajas y la encontrarás a la izquierda de este nivel (nivel 7-2).

2: Al final, en la sala donde salen varios enemigos en puentes y plataformas. Llega arriba usando el helicóptero y destruye la jaula en la parte más alta (nivel 7-2).

3: Al inicio del último nivel, a la izquierda de la estancia antes de subirte a la tabla de nieve (nivel 7-3).

=====

MUNDO 8: CUARTEL GENERAL HOODLUM

=====

1: Desde el inicio, ve por la izquierda por las cajas hasta la lata naranja. Úsala para dirigirla por el agujero hasta la jaula (nivel 8-1).

2: Con la misma lata naranja de la primera jaula, lanza un misil por encima de la enorme rueda hasta la jaula que está flotando en el aire (nivel 8-1).

3: En la zona donde hay muchas cajas suspendidas (cuando caes en la trampa del cuarto del hechicero). A la derecha de las cajas verás la jaula (nivel 8-1).

4: En el cuarto donde obtienes la lata naranja. Lanza el misil a la jaula que está cerca de la entrada (nivel 8-2).

5: Pasando la zona donde disparan en el entrenamiento Hoodlum. Está simplemente al otro lado (nivel 8-2).

6: Cuando llegues a la zona de las plataformas que bajan verticalmente verás dos estructuras rojas grandes. La estructura final contiene al otro lado una jaula en la esquina (nivel 8-3).

7: Antes de entrar al cubículo donde enfrentas al acorazado y al hechicero, sigue recto y al final está la jaula (nivel 8-3).

=====

MUNDO 9: LA TORRE DE LEPTYS

=====

1: En el cuarto con mucha lava y cajas flotantes. Está en una plataforma a la izquierda (nivel 9-1)

2: Cuando enfrentas a los tres acorazados. Encuentras la jaula detrás de una malla (nivel 9-1)

3: Cuando regreses al primer cuarto y uses las argollas (nivel 9-1)

4: Luego de enfrentar a varios enemigos, hay un corredor a la derecha. Sigue por allí hasta encontrar la jaula (nivel 9-1)

5: Toma la lata naranja en el cuarto grande del inicio. Párate en el interruptor y lanza un cohete hacia la jaula (nivel 9-2)

6: Sigue subiendo pasando por los globos luego de la jaula 5. En tu camino encontrarás otra jaula más (nivel 9-2)

7: En el cuarto con plataformas que se mueven hacia ti. Está en el camino al final (nivel 9-2)

8: En el camino luego del primer cuarto con globos (nivel 9-2)

9: En el cuarto donde la lava sube, en el medio de ese cuarto (nivel 9-2)

10: Al final del cuarto donde la lava sube (nivel 9-2).

////////////////////////////////////  
5. E S T R A T E G I A P A R A 1 0 0 %  
////////////////////////////////////

Aquí presento la estrategia para obtener el 100% en cada mundo. Estas estrategias son generales y siempre funcionan para todos los niveles. Esto es básico para cada nivel y debe ser completado si se desea tener éxitos con los puntos.

> Cuando tomes las gemas procura siempre tener activado un poder. El más recomendado de los poderes es el de la lata azul pues dura más tiempo. Si deseas puntos altos habrá ocasiones donde debes regresar un camino muy largo para tomar la lata y luego tomar lo que falta. Es mucho mejor cuando se toma en serie.

> Durante el juego encontrarás muchos cerditos de madera. Destruye los cerditos de madera para tomar 10 puntos pero, cuando dejen las gemas no las tomes todas de una. Recarga el puño (si no tienes el poder rojo) y ve tomando poco a poco las gemas que dejó, así mientras recargas el combo se mantiene activo. Esta técnica es necesaria para obtener la cara feliz del mundo 8, en el nivel 4 donde debes tomar todas las cajitas del inicio con máximo combo. Son alrededor de 6000 puntos si no fallas.

> Siempre toma la gema de menor valor de primero para iniciar el combo. Recuerda que la primera gema no se valoriza en el contador de puntos Combo sino que simplemente lo activa. Usar gemas amarillas es lo más recomendable para iniciar el combo ya que en modo combo siempre doblas la puntuación. Además, si usas poderes cuadriplicas el valor.

> Colecta todos los Bo-Peep y los Hibbie Jibbies usando poderes para tener 500 puntos cada vez. Lastimosamente es muy complicado formar un combo sumando 250 o 500 puntos extra. Sirven quizá solo para iniciar un combo.

> Las puertas de madera son buenas para iniciar combos pues valen 10 puntos de forma normal. Como las destruyes con el poder de la lata roja entonces de verdad valen 20 puntos.

> La idea es siempre tener noción de tus alrededores así que ve poco a poco y no tomes todo de una. La primera sección del mundo La Tierra de los Muertos Vivientes es un buen ejemplo de saber esperar y luego atacar. Conoce el área y has el plan de ataque. La guía que aquí presento muestra estas técnicas así que siéntete libre en estudiarlas.

> Los enemigos son una excelente fuente de combos pero necesitan de una técnica. Cuando veas muchos enemigos dale por lo menos un golpe a cada uno. Luego que le terminas de dar el primer golpe a cada uno, regresa y dale el segundo golpe a cada uno y así. La idea es que le des el último golpe a cada uno al final así no desaparece el combo. Recuerda que con los enemigos, el modo combo dura más. Además, apréndete el HP probable de los enemigos pues, cuando hayan enemigos mixtos, recuerda que la idea es que al final todos queden con un golpe menos por dar para eliminarlos. Está por más decir que debes eliminarlos usando poderes.



automáticamente. Pasa el tobogán y toma las gemas.

=====  
MUNDO 2: BOSQUE HOJA CLARA  
=====

Nivel 2-5: cuando llegues a la oficina del doctor, detrás del inicio hay un agujero en la pared. Entra y toma las gemas.

=====  
MUNDO 3: LA CIÉNEGA  
=====

Nivel 3-3: cuando llegues a la parte con un Hoodlum en un bote verás otro bote abandonado. Sube a él y déjate llevar hasta una isla con gemas alrededor y en ella.

=====  
MUNDO 4: LA TIERRA DE LOS MUERTOS VIVIENTES  
=====

Nivel 4-1: Cuando Globox tome el primer juego de ciruela producirá unas burbujas. Usa las burbujas para llegar a una abertura en la pared derecha y tomar las gemas. Recuerda entrar con un poder.

Nivel 4-2: Similar al anterior pues debes usar las burbujas para entrar a una abertura en la pared derecha. Solo esta atento a cuando salgan las burbujas. Aquí usarás la lata amarilla. Ocurre luego de enfrentar al enemigo con un escudo de madera.

Nivel 4-5: Cuando llegues a la oficina del doctor, usa el misil para activar unos interruptores que están dentro de unos agujeros en el techo. Abrirás un cuarto secreto.

=====  
MUNDO 5: EL DESIERTO DEL KNAREEN  
=====

Nivel 5-1: Cuando distraigas al primer Knareen, espera a que se vaya y toma el cuarto secreto que está al final del camino que sigue ese Knareen.

Nivel 5-2: Sube por las plataformas del altar y toma la de la izquierda hasta encontrar la jaula. Toma la lata verde y ve hasta la plataforma giratoria enroscada de la derecha de la entrada. Sube y toma el tesoro.

Nivel 5-3: cuando llegues a la caverna con líquido verde. Toma la pared izquierda, escálala y sigue el camino hasta el cuarto donde hay dos gemas verdes y muchas amarillas y rojas.

Nivel 5-5: No es un cuarto secreto pero, cuando vayas a liberar al último

Diminuto de ese nivel, elimina a todos los enemigos de manera que te de una gema verde en vez de la lata (gracias a Zero de Gamefaqs por la info).

Nivel 5-5: Empuja al enemigo acorazado que da vueltas hasta la fogata. Pasa la fogata y verás que de verdad es un cuarto secreto.

Nivel 5-5: cuando estés en la oficina del doctor, elimina a todos los enemigos, toma la plataforma que ahora se mueve y llega al cuarto.

=====  
MUNDO 6: EL ATAJO INTERMINABLE  
=====

Nivel 6-1: Cuando llegues al primer cuarto con pisos lustrados, luego de hacer la carrera con tu zapato observa el reflejo y verás que en la pared derecha no hay nada pero en el reflejo se ve una ventana. Salta hacia la pared y verás el cuarto secreto.

Nivel 6-2: en la segunda ventana de arriba hacia abajo, lanza un puñetazo a la pared izquierda para destruirla.

Nivel 6-3: Cuando llegues a la zona final del cuarto donde hay agua y muchas plataformas verás una especie de vitral rotatorio. Lanza un puño recargado para abrir una puerta en la zona de plataformas que asciendes manualmente.

=====  
MUNDO 7: EN LO MÁS ALTO DE LAS NUBES  
=====

Nivel 7-1: Usa la argolla para lanzarte hacia el lado derecho de la parte trasera del barco. Dicho de otras palabras, si te pones mirando hacia la parte trasera del barco, desde la posición de Globox en el timón, en la parte derecha del barco (en el lateral) hay una entrada con gemas. Cuidado con caer al agua. La verdad se llega más fácil sin la argolla :p.

Nivel 7-2: Cuando llegas a una puerta, luego de subir por unos globos pasando frente a un molino, mira hacia atrás y verás a la izquierda, en la montaña, un árbol muy sospechoso que protege una entrada secreta.

=====  
MUNDO 8: CUARTEL GENERAL HOODLUM  
=====

Nivel 8-1: En la primera sala, ignora la salida que se abre con el interruptor y encuentra una plataforma cerca del engrane grande. Salta y ve hasta el otro lado. Sube las cajas hasta una entrada que tiene un agujero hacia el cuarto secreto.

Nivel 8-2: Al cruzar el puente, elimina a los enemigos, toma la lata verde y regresa. Baja la plataforma y entra al cuarto.

Nivel 8-3: Cuando acciones las plataformas que suben vete hasta arriba y verás un cuarto con unas estatuas de personajes muy conocidos por los fans de Rayman 2 ;).

=====  
MUNDO 9: LA TORRE DE LEPTYS  
=====

Nivel 9-4: Si no voy a RaymanZone en UbiSoft nunca me hubiese dado cuenta de este secreto pero, aquí les va. Resulta que cuando vayas en tu camino de enfrentar a Reflux, una puerta se abrirá de la nada y entrarás en una caverna (solo revisa). Sigue el camino y encontrarás 4 gemas verdes

Nivel 9-5: En la tercera transformación de Reflux (cuando están las plataformas flotantes). Hay una gema verde debajo de la plataforma del inicio. Gracias RaymanZone .

////////////////////////////////////  
7. A S P E C T O S      L E G A L E S  
////////////////////////////////////

Aquí presento los aspectos legales de mi guía:

- La guía es propiedad del autor y de la página web SectorN.net (www.sectorn.net). La misma es para el uso gratuito de usuarios en la Internet.
- No se permite su copia parcial o total en otra página web o en documentos físicos sin el debido consentimiento del autor.
- No se permite su copia para páginas web con fines lucrativos.
- Si deseas esta guía, favor remitir el permiso a fragojr@yahoo.com y darme tu página web. Simplemente doy el visto bueno, incluyo tu página y además te recuerdo que debes mantener el nombre del autor (mi nick o nombre) y la página web madre (www.sectorn.net) en los créditos.
- Si deseas una copia parcial, simplemente debes incluir crédito a mi nick o nombre.
- Todos los derechos reservados por el autor.

-----  
Fin del Documento: 29 de noviembre de 2005, 11:45 am

JORGE ISAAC FRAGO

CHITRÉ, PROV. DE HERRERA, REPÚBLICA DE PANAMÁ.

-----

This document is copyright Turok1201 and hosted by VGM with permission.