



# RAYMAN



Security Program © SEGA 1994 ALL RIGHTS RESERVED UNAUTHORIZED COPYING, REPRODUCTION, RENTAL, PUBLIC PERFORMANCE OR BROADCAST OF THIS GAME IS A VIOLATION OF APPLICABLE LAWS.

This product is exempt from classification under UK Law. In accordance with The Video Standards Council Code of Practice it is considered suitable for viewing by the age range(s) indicated.

PATENTS: U.S. Nos. 4,442,486/4,454,594/4,462,076; Europe No. 80244; Canada Nos. 1,183,276/1,082,351; Hong Kong No. 88-4302; Germany No. 2,609,826; Singapore No. 88-155; U.K. No. 1,535,999; France No. 1,607,029; Japan No. 1,632,396.

672-2741-50

SEGA and SEGA SATURN are trademarks of SEGA ENTERPRISES, Ltd.

SEGA™

SEGA SATURN™

# RAYMAN



INSTRUCTION MANUAL



This game is licensed by Sega Enterprises, Ltd. for play on the SEGA SATURN™ System

# RAYMAN

English 3

Deutsch 19

Français 35

Español 51

Italiano 67

Nederlands 83



# RAYMAN

## English

## Epilepsy Warning

Please read before using this video game system or allowing your children to use it.

Some people are susceptible to epileptic seizures or loss of consciousness when exposed to certain flashing lights or light patterns in everyday life. Such people may have a seizure while watching certain television images or playing certain video games. This may happen even if the person has no medical history of epilepsy or has never had any epileptic seizures.

If you or anyone in your family has ever had symptoms related to epilepsy (seizures or loss of consciousness) when exposed to flashing lights, consult your doctor prior to playing.

We advise that parents should monitor the use of video games by their children. If you or your child experience any of the following symptoms: dizziness, blurred vision, eye or muscle twitches, loss of consciousness, disorientation, any involuntary movement or convulsion, while playing a video game, IMMEDIATELY discontinue use and consult your doctor.

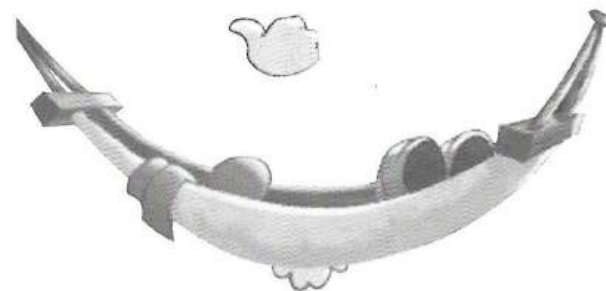
### PRECAUTIONS TO TAKE DURING USE

- Do not stand too close to the screen. Sit a good distance away from the television screen, as far away as the length of the cable allows.
- Preferably play the game on a small television screen.
- Avoid playing if you are tired or have not had much sleep.
- Make sure that the room in which you are playing is well lit.
- Rest for at least 10 to 15 minutes per hour while playing a video game.



## TABLE OF CONTENTS

<input type="checkbox"/> Starting Up	p 6
<input type="checkbox"/> The controls	p 7
<input type="checkbox"/> Introduction	p 8
<input type="checkbox"/> The basics	p 9
<input type="checkbox"/> Starting the game	p 10
<input type="checkbox"/> Information available on your screen	p 10
<input type="checkbox"/> Rayman's powers	p 11
<input type="checkbox"/> Improving your game	p 13
<input type="checkbox"/> Saving the game	p 15
<input type="checkbox"/> Worlds	p 16
<input type="checkbox"/> Guarantee	p 18
<input type="checkbox"/> Credits	p 99





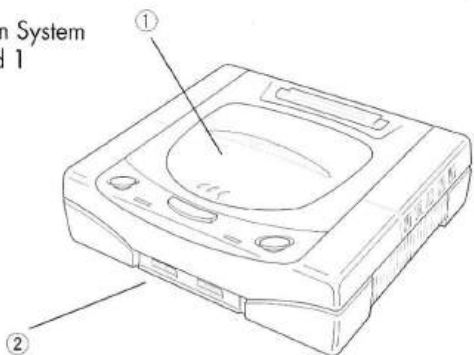
## STARTING UP: HOW TO USE YOUR SEGA SATURN SYSTEM

This CD-ROM can only be used with the Saturn System. Do not attempt to play this CD-ROM on any other CD player—doing so may damage the headphones and speakers.

1. Set up your Sega Saturn system by following the instructions in your Sega Saturn System Instruction Manual. Plug in Control Pad 1.
2. Place the Sega Saturn CD-ROM, label side up, in the well of the CD tray and close the lid.
3. Press the Power Button to load the game. The game starts after the Sega Saturn logo screen. If nothing appears, turn the system OFF and make sure it is set up correctly.
4. If you wish to stop a game in progress or the game ends and you want to restart, press the Reset Button on the Sega Saturn console to return to the Game's Title Screen. If you wish to return to the Control Panel, press Buttons **A**, **B**, **C** and Start simultaneously at any time.
5. If you turn on the power without inserting a CD, the Audio CD Control Panel appears. If you wish to play a game, place the Sega Saturn CD in the unit, press the D-Button to move the cursor to the top left button on the Control Panel, and press Start. The opening screens of a Game will appear.

**Important:** Your Sega Saturn CD-ROM contains a security code that allows the disc to be read. Be sure to keep the disc clean and handle it carefully. If your Sega Saturn system has trouble reading the disc, remove the disc and wipe it carefully, starting from the center of the disc and wiping straight out towards the edge.

- ① Sega Saturn System
- ② Control Pad 1



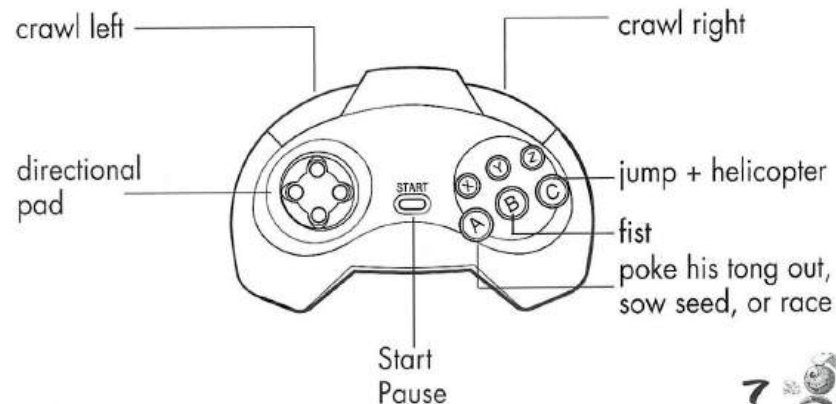
## HANDLING YOUR SEGA SATURN CD-ROM

- The Sega Saturn CD-ROM is intended for use exclusively with the Sega Saturn System.
- Be sure to keep the surface of the CD-ROM free of dirt and scratches.
- Do not leave it in direct sunlight or near a radiator or other sources of heat.
- Be sure to take an occasional break during extended play, to rest yourself and the Sega Saturn CD.

**Warning to owners of projection televisions:** Still pictures or images may cause permanent picture-tube damage or mark the phosphor of the CRT. Avoid repeated or extended use of video games on large-screen projection televisions.

## THE CONTROLS

The default configuration uses buttons **A**, **B** and **C**. You can reprogram the functions of all of the action buttons of your Sega Saturn joystick using the Options screen. You can change the configuration during gameplay by pressing **B** while on the map of Rayman's world, which will bring you to the Options screen again.





## INTRODUCTION

**"Hi Folks!**  
You want to know what's going on?  
Let me tell you the story of Rayman...

In Rayman's world, nature and people live together in peace... The Great Protoon provides and maintains the harmony and balance in the world.

Sorry Folks, this apparently can't last. Do you want to play or what?... one fateful day, the evil Mr Dark steals the Great Protoon and defeats Betilla the Fairy as she tries to protect it! The Electroons who used to gravitate around it lose their natural stability and scatter all over the world! Troublesome, isn't it? And untidy, too! In the now-unbalanced world, strange phenomena begin to occur: freaks and hostile characters appear, capturing every Electroon they can find!

They definitely need a hero to save them now, don't you think?

**Rayman to the rescue!**

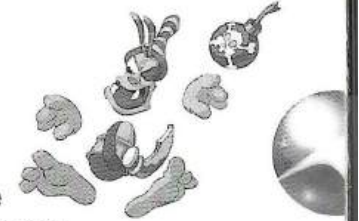
As the guardian of this world, he must free the Electroons, recapture the Great Protoon from its mysterious kidnapper and reassemble them all to restore the world's harmony.

But will the bad guys let him do it?..."



## THE BASICS

Rayman has to free the imprisoned Electroons to re-establish order in his world. For each level there is a medallion with 6 empty spaces, each of which corresponds to a cage of Electroons which you have to find. Each time you free a cage of Electroons, one space on the medallion is filled. In order to enter the Candy Chateau level, you must first free all of the Electroons in the first five worlds.



At the start of the game, Rayman can carry out simple actions: walking, jumping, holding onto vines, and crawling. As you progress through the game, Rayman gets new powers: A punching fist; the ability to hang onto platforms; a grabbing fist; the ability to run; and even a special helicopter feature! Betilla the Fairy grants him these very special powers. A brief explanation of how to use your new powers will appear on the screen each time you get one. Once you have acquired a new power, it can be used throughout of the game. But, you should also backtrack to thoroughly explore the levels you have already gone through, because you probably haven't seen it all yet! Some surprises are waiting for you, things that you were unable to reach the first time you went through...

At the beginning of each game, a map of Rayman's world will be displayed. Each time you have completed a level, the stages available to you will be highlighted on the screen. Most of the time, you will be able to choose move in two directions. The "normal" exit to any level is at the end of it. Exits are indicated by an exit sign - logical, hmm? You can also exit the first stage of a level by going back out through the entrance door; however if you do this, you will lose all of the items (Tings, special powers, etc) that you picked up in this stage.



## STARTING THE GAME

Insert your Rayman disk in your Saturn console. Press the **POWER** button. If you don't press the **START** button while on the title screen, you'll see a demo of gameplay. To change the default options of the game, use the directional arrow to access the Options screen, and use the arrows again to modify the volume of the sound effects and the music and the functions of the joypad keys. You can use the "Options" function to change the music and the sound effects as well as to change the functions of your Saturn joypad buttons. Validate your choices with the **A** or **C** buttons. To play, press **START**. Choose a game from one of the three spots available and validate your choice by pressing one of the action buttons. (See the SAVING THE GAME section in this manual for more information about playing previously saved games.)

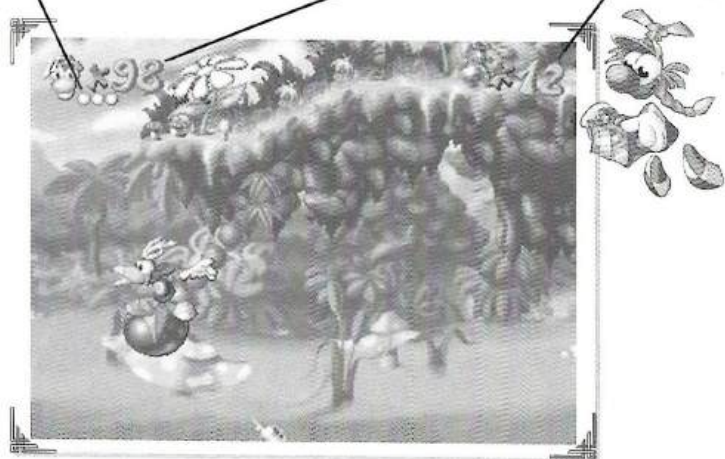


## INFORMATION AVAILABLE ON YOUR SCREEN

Power indicator bar

Number of lives

Number of Tings



## RAYMAN'S POWERS

From the start of the game, you can make Rayman crawl.

There are two types of powers: permanent powers (those that you keep no matter what happens in the game) and temporary powers.

☆ *The permanent powers are given by Betilla the Fairy:*

### Telescopic fist

Press **B** to get a punching fist. The longer you keep the button pressed, the further the fist will go.



### Hanging onto platforms

When Rayman jumps or falls, he automatically hangs onto the nearby platforms.



### Helicopter

Press **C** to jump, then press it again to slow your descent with your helicopter blades.



### Running

This power-up not only allows you to move faster (obviously!), but also to build up speed to jump further. To activate it, press **A** while you're walking.

### Grabbing fist



Thanks to this power, Rayman is able to hang onto and swing on flying rings. The grabbing fist also allows him to pull the bonus icons towards himself. Same button as the telescopic fist **B**.



☆ Rayman's other friends give him the temporary powers:

### Magic seed

Tarayzan gives Rayman a magic seed, which grows into a plant immediately. To grow plants, press **A**.

### Super helicopter

This power is yours when the Musician gives you the magic flask which activates it. It allows you to fly while retaining control of your direction.

To activate it, press **C**. To go higher, press **C** several times.

**A hint:** the super-helicopter power may come in handy in the Blue Mountain world, too - those sharp spinning blades could help you do more than just fly!



### Firefly

Joe the Extra-Terrestrial gives Rayman this power to help him light up the dark regions of The Caves of Skops. The firefly follows Rayman's punching fist, which he must throw out in front of him to light the route ahead.

### Flying Blue Elves

These little creatures give Rayman the ability to shrink down in size, so he can easily pass through some of the game's narrow passages.

Walk up to one to become small, and walk back up to him or to another one to become normal-sized again.



## IMPROVING YOUR GAME

We won't give away all the secrets of the game (there has to be some suspense!), but a few hints could be very useful.

### Powers

They symbolize Rayman's energy reserves.

He starts off with 3 powers, but can win more on his journey... or lose some during his battles!

When you have run out of power, you lose a life.



A **Simple Power** gives you one extra energy point.

A **Double Power** gives you two energy points.



A **Big Power** gives you a full load of energy points.

### Lives

Look for them, they come in handy when you face the enemies that await you.



### Speed-ups



They increase the speed of the punching fist.

There are 3 different speeds available.

### The golden fist

Increases the power of Rayman's blows.



**Please note:** Your fist loses its power and its exceptional speed each time you are hit by an enemy.





### Tings

If Rayman picks up one hundred of them, he gains an extra life, but they can also be used to pay the magician (who'll give you access to the bonus stages). But careful! When Rayman dies, he loses all of the Tings he collected.



### Continues

If you lose your last life, a Continue allows you to restart the game from the last level played with a credit of 4 lives. The Continue screen appears after Rayman dies for the last time.

If you want to use a Continue, you must ring the alarm clock (by pressing the **C** button or the **START** one) to awaken Rayman from his stupor before he staggers to the "Game Over" sign.



### The magician

He is hidden away in the scenery. With his help, Rayman can enter into secret worlds. In these bonus stages, your skill and rapidity will allow you to earn Tings or a bonus life.



But please note that this magic stunt has to be deserved, and it will cost you 10 Tings to take advantage of it.

**Note:** You will gain a bonus life if you manage to get a perfect score in the bonus map. This means you will have to get all the Tings within a minimum time limit.

### The photographer

He is there to immortalize your feats! When you lose a life, you start again in the last place where he took a picture of you.



## SAVING THE GAME

Your Sega Saturn console is equipped with built-in Memory functions. You can also choose to obtain a Sega Saturn Backup Cartridge, that will allow you to save more games, or play saved games on another console. You can save a game each time you finish a stage when you are on the world map. To save, move Rayman to one of the save spots on the map, which are marked with the Magician's top hat.

**Caution:** For more information about the battery and the Memory, please refer to the manual that came with your Sega Saturn console.



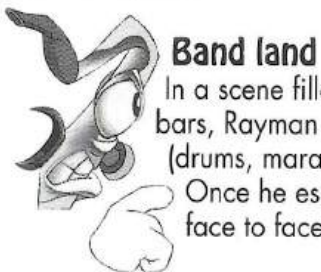


## **WORLDS**

In the different worlds of the game described here, you might meet the "bosses" more than once! And always be on the lookout for the Antitoons, Mr. Dark's foot soldiers. They're small, but they're dangerous!

### **The dream forest**

Rayman has to proceed through the jungle without ever falling into the swamp waters. He will come across hunters and explorers. This is where he meets Tarayzan, his first friend. Help Tarayzan get dressed and see what happens! The big boss is Moskito, a persistent giant mosquito.



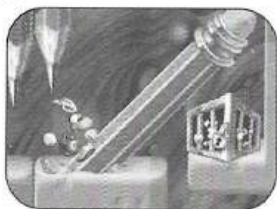
### **Band land**

In a scene filled with clouds and slippery sheet music bars, Rayman must advance among music instruments (drums, maracas, cymbals...) and avoid wrong notes.

Once he escapes from the trumpets, he will find himself face to face with the deafening Mister Sax.

### **Blue mountains**

Rayman has to move forward, avoiding rock avalanches and stone creatures. In these mountains, Rayman meets the Musician and helps him recover his lost guitar. The big boss to defeat is Mister Stone, a creature made of rock.



### **Picture city**

This is the world of images, as well as the world of mirages. Once he walks across the stage of a small theater, Rayman comes across beings straight from a pirate movie or a science fiction film. In particular, he'll meet Space Mama, a tough cookie with a deadly rolling pin.

### **The caves of skops**

This is a troubling underground world. Enter it through Joe the Extraterrestrial's cheerful snack shop. First, Rayman has to plug in his friend Joe's shop sign while avoiding the spiders. Then he must work his way around the stalactites in the cave to find the lair of Skops the Scorpion.



### **Candy chateau**

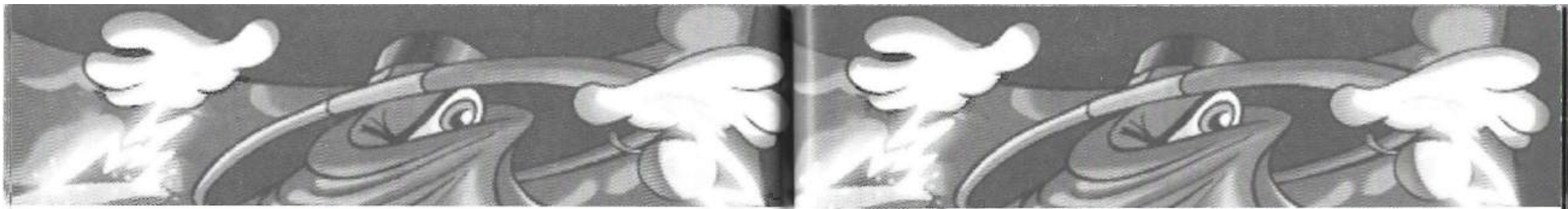
Welcome to the world of desserts where Mister Dark is hidden, guarded by clowns performing amazing stunts. But be careful, Mister Dark is diabolical!



Now that you know what to expect, plug in your joypad and get ready to play.

**Good luck!**





## GUARANTEE

Ubi Soft guarantees this Sega Saturn disk against any defect for a period of ninety (90) days from the date of purchase. If a manufacturing defect appears during the guarantee period, Ubi Soft will repair or replace the defective disk free of charge. To take advantage of this guarantee, please return the disk to Ubi Soft with a proof of purchase. If a disk is returned without proof of purchase or after the guarantee period has expired, Ubi Soft will choose either to repair or to replace it at customer expense. This guarantee is invalid if the disk has been damaged through negligence, accident or misuse, or if it has been modified after acquisition.

UBI SOFT  
Bridge House  
11 Creek Road  
Hampton Court Surrey KT 8 9 BE  
ENGLAND

# RAYMAN

## Deutsch



## Epilepsie-Warnung

Bitte lesen Sie diese Hinweise, bevor Sie dieses Videospiel-System benutzen oder Ihre Kinder damit spielen lassen.

Bei manchen Personen kann es zu epileptischen Anfällen oder Bewußtseinsstörungen kommen, wenn sie bestimmten Blitzlichtern oder Lichteffekten im täglichen Leben ausgesetzt sind. Diese Personen können einen Anfall erleiden, während sie bestimmten Fernsehbildern ausgesetzt sind oder bestimmte Videospiele benutzen. Es können auch Personen davon betroffen sein, deren Krankengeschichte bislang keine Epilepsie aufweist und die nie zuvor epileptische Anfälle gehabt haben.

Falls bei Ihnen oder einem Ihrer Familienmitglieder unter Einwirkung von Blitzlichtern mit Epilepsie zusammenhängende Symptome (Anfälle oder Bewußtseinsstörungen) aufgetreten sind, wenden Sie sich an Ihren Arzt, bevor Sie das Spiel benutzen.

Eltern sollten ihre Kinder bei der Benutzung von Videospielen beaufsichtigen. Sollten bei Ihnen oder Ihrem Kind während der Benutzung eines Videospieles Symptome wie Schwindelgefühl, Sehstörungen, Augen- oder Muskelzuckungen, Bewußtseinsverlust, Desorientiertheit, jegliche Art von unfreiwilligen Bewegungen oder Krämpfen auftreten, so beenden Sie SOFORT das Spiel und konsultieren Sie Ihren Arzt.

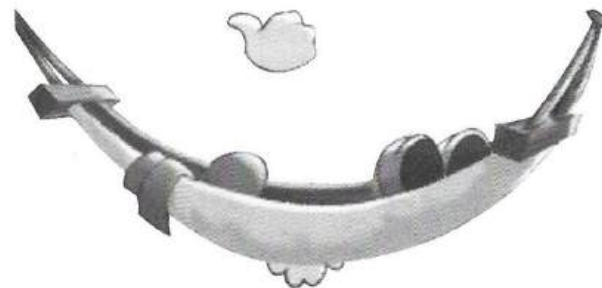
### VORSICHTSMASSNAHMEN WÄHREND DER BENUTZUNG

- Halten Sie sich nicht zu nah am Bildschirm auf. Sitzen Sie so weit vom Fernsehbildschirm entfernt, wie es die Länge des Kabels gestattet.
- Verwenden Sie für die Wiedergabe des Spiels einen möglichst kleinen Fernsehbildschirm.
- Spielen Sie nicht, wenn Sie müde sind oder nicht genug Schlaf gehabt haben.
- Achten Sie darauf, daß der Raum, in dem Sie spielen, gut beleuchtet ist.
- Ruhen Sie sich während der Benutzung eines Videospieles mindestens 10 bis 15 Minuten pro Stunde aus.



## INHALTSVERZEICHNIS

<input type="checkbox"/> Startvorbereitung	S. 22
<input type="checkbox"/> Befehle	S. 23
<input type="checkbox"/> Einleitung	S. 24
<input type="checkbox"/> Grundprinzip	S. 25
<input type="checkbox"/> Spiel starten	S. 26
<input type="checkbox"/> Verfügbare Bildschirminformationen	S. 26
<input type="checkbox"/> Raymans Kräfte	S. 27
<input type="checkbox"/> Tips zum Spiel	S. 29
<input type="checkbox"/> Spiel speichern	S. 31
<input type="checkbox"/> Spiel-Level	S. 32
<input type="checkbox"/> Garantie	S. 34
<input type="checkbox"/> Credits	S. 99





## STARTVORBEREITUNG: BENUTZUNG DES SEGA SATURN-GERÄTES

Diese CD-ROM kann nur mit dem Saturn-Gerät verwendet werden. Versuchen Sie nicht, diese CD-ROM mit irgendeinem anderen CD-Spieler abzuspielen, weil dadurch Kopfhörer und Lautsprecher beschädigt werden können.

1. Nehmen Sie Ihr Sega Saturn-Gerät gemäß den Anweisungen in der Bedienungsanleitung in Betrieb. Schließen Sie das Control Pad 1 an.
2. Legen Sie die Sega Saturn CD-ROM mit obenliegender Etikettenseite in die Mulde des CD-Laufwerks, und schließen Sie den Plattenfachdeckel.
3. Drücken Sie die Netztaaste (POWER), um das Spiel zu laden. Das Spiel beginnt nach Erscheinen des Sega Saturn-Logos. Falls nichts geschieht, schalten Sie das Gerät aus, und vergewissern Sie sich, daß es richtig angeschlossen ist.
4. Wenn Sie ein Spiel mittendrin abbrechen wollen, oder wenn das Spiel zu Ende ist und Sie es erneut starten wollen, drücken Sie die Rücksteltaste an der Sega Saturn-Konsole, um den Titelschirm des Spiels wieder aufzurufen. Durch gleichzeitiges Drücken der Tasten **A**, **B**, **C** und **START** können Sie jederzeit auf die Kontrolltafel zurückschalten.
5. Wenn Sie das Gerät einschalten, ohne daß eine CD eingelegt ist, erscheint die Audio-CD-Kontrolltafel auf dem Bildschirm. Um ein Spiel zu spielen, legen Sie zuerst eine Sega Saturn-CD in das Gerät ein, dann bewegen Sie den Cursor mit Hilfe des Steuerkreuzes zur oberen linken Taste der Kontrolltafel und drücken **START**. Daraufhin erscheinen die Einleitungsbildschirme des Spiels.

**Wichtig:** Ihre Sega Saturn CD-ROM-Disc enthält einen Sicherheitscode, der das Lesen der Disc gestattet. Halten Sie daher die Disc stets sauber, und behandeln Sie sie sorgfältig. Sollte Ihr Sega Saturn-Gerät Schwierigkeiten beim Lesen einer Disc haben, nehmen Sie die Disc heraus und wischen sie sorgfältig ab, wobei Sie geradlinig von der Mitte zum Rand wischen.

- ① Sega Saturn-Gerät
- ② Control Pad 1



## HANDHABUNG IHRER SEGA SATURN CD-ROM

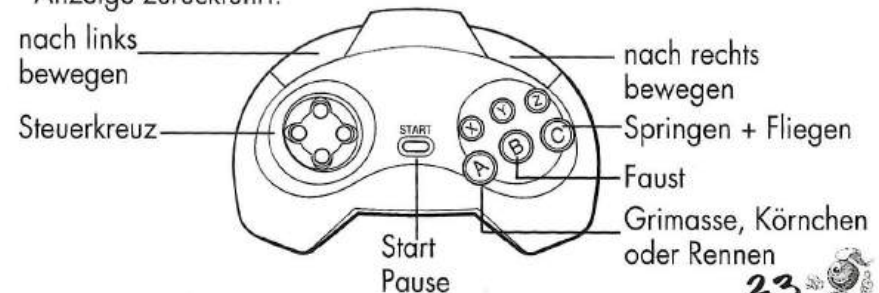
- Die Sega Saturn CD-ROM ist ausschließlich für die Verwendung mit dem Sega Saturn-Gerät vorgesehen.
- Halten Sie die Oberfläche der CD-ROM frei von Schmutz und Kratzern.
- Lassen Sie die CD-ROM nicht in direktem Sonnenlicht, in der Nähe einer Heizung oder anderer Wärmequellen liegen.
- Legen Sie während eines längeren Spiels gelegentlich eine Pause ein, um sich selbst und der Sega Saturn CD-ROM eine Erholung zu gönnen.

### Warnung an Besitzer von Projektionsfernsehgeräten:

Standbilder oder unbewegliche Grafiken können bleibende Beschädigung der Bildröhre verursachen oder sich in die Phosphorbeschichtung der Kathodenstrahlröhre einbrennen. Vermeiden Sie wiederholte oder längere Wiedergabe von Videospiele auf Großbild-Projektionsfernsehgeräten.

## BEFEHLE

Die Standardkonfiguration nutzt die **A**-, **B**- und **C**-Buttons. Mit Hilfe der "Options" Anzeige können Sie die Funktionen aller "Action" Buttons Ihres Sega Saturn Joypads neu programmieren. Sie können die Konfiguration während des Spielablaufs (Karte von Rayman's Welt) durch Betätigen von B verändern, was Sie erneut zur "Options" Anzeige zurückführt.





## EINLEITUNG

**“Hallo Freunde!  
Wollt ihr wissen warum es geht?  
Dann laßt mich euch die Geschichte  
von Rayman erzählen...”**



**In Raymans Heimat leben Mensch und  
Natur in Eintracht.**

**Der Große Protoon sorgt in seiner Welt für  
Ausgleich und Harmonie... an einem  
unheilvollen Tag wird aber der Große Protoon von  
einem Übeltäter namens Mr. Dark entführt!  
Die Electoons, die um ihn kreisten, wurden in ihrem  
natürlichen Gleichgewicht gestört und schwirren nun im  
ganzen Land umher! In der aus den Fugen geratenen  
Welt geschehen seltsame Dinge : Agressive  
monsterhafte Kreaturen erscheinen plötzlich und  
fangen alle Electoons ein, die sie finden können! Das  
Verschwinden des Großen Protoon hat außerdem alle  
Kräfte der Fee Betilla neutralisiert, sie braucht deshalb  
Zeit, um Ihre Energie wieder herzustellen, bevor sie in  
irgendeiner Weise helfen kann...**

**In dieser aussichtslosen Lage gibt es nur eins :  
Ein echter Held muß her ?**



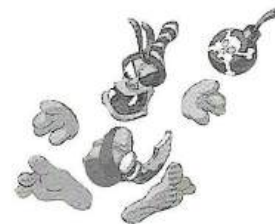
**Rayman, der Retter muß her!**

**Der Große Protoon muß den  
Fängen seines Entführers  
entrisen und die Electoons befreit  
werden, um den Kern der Welt  
wieder herzustellen und sie  
wieder auf die rechte Bahn zu  
bringen...”**



## GRUNDPRINZIP

Rayman muß alle gefangenen Electoons befreien, um das Gleichgewicht seiner Welt wieder herzustellen. Jeder Level wird auf der Weltkarte durch ein Medaillon mit 6 Vertiefungen dargestellt, wobei jede einem Electoons-Käfig entspricht, den Sie finden müssen. Jedesmal wenn Sie einen Electoons-Käfig öffnen, wird eine Vertiefung des Medaillons gefüllt. Um zum Level Schloß der Leckereien zu gelangen, müssen Sie zuerst alle Electoons der ersten fünf Welten befreien.



Raymans Aktionen sind zum Beginn recht einfach : gehen, springen, sich an Lianen hängen und kriechen. Im Laufe des Spiels erlangt Rayman neue Kräfte : eine Faust bilden, sich an Plattformen hängen, laufen, eine greifende Faust bilden, und sogar eine Hubschrauber-Nummer machen! Fee Betilla ist es, die Rayman zu diesen ganz besonderen Kräften verhilft. Jedesmal wenn Sie neue Kräfte erlangen, erscheint eine kurze Erklärung zur Benutzung dieser Kräfte am Bildschirm. Wenn Sie neue Kräfte erlangt haben, werden Sie diese im weiteren Verlauf des Spieles zwar gebrauchen können, jedoch sollten Sie ruhig umkehren, um die bereits passierten Level gründlich zu erforschen, da Sie noch nicht alles entdeckt haben! Es erwarten Sie dort einige Überraschungen, denen Sie bei Ihrem ersten Durchgang nicht begegnen konnten... Zu Beginn des Spiels erscheint eine Karte am Bildschirm, die die verschiedenen Welten Raymans darstellt. Sobald Sie einen Level geschafft haben, leuchten die Wege am Bildschirm auf, die Sie beschreiten können. Meist haben Sie die Wahl zwischen 2 verschiedenen Richtungen.

Das “normale” Ende eines Levels befindet sich am Ende dieses Levels. Das Ende wird durch das Zeichen Ende gekennzeichnet - logisch, ne? Sie können ebenfalls die erste Etappe eines Levels verlassen, indem Sie zurück durch die Eingangstür gehen. Wie dem auch sei, sollten Sie dies tun, verlieren Sie automatisch alles das, was Sie in dieser Etappe gesammelt haben (Tings, Spezialkräfte, usw.).





## SPIEL STARTEN

Legen Sie Ihre Rayman Disk in die Saturn Konsole ein. Betätigen Sie den **POWER** Button. Wenn Sie den **"START"** Button beim Erscheinen der Titelanzeige nicht betätigen, sehen Sie eine Demo des Spielablaufs. Um die Standardoptionen des Spiels zu verändern, begeben Sie sich mit Hilfe des Richtungspfeils auf die "Options" Anzeige. Dort verwenden Sie erneut die Richtungspfeile, um die Lautstärke von Toneffekten und Musik sowie die Funktionen der Joypad Keys zu verändern. Sie können die "Options" Funktion nutzen, um die Musik und die Toneffekte sowie die Funktionen Ihrer Saturn Joypad Buttons zu verändern. Bestätigen Sie Ihre Auswahl mit Hilfe des **A**- oder des **C**-Buttons. Um zu spielen, betätigen Sie **"START"**. Wählen Sie ein Spiel unter den drei verfügbaren aus und bestätigen Sie Ihre Auswahl, indem Sie einen der "Action" Buttons betätigen. (Siehe Abschnitt **ABSPEICHERN DES SPIELS** im vorliegenden Handbuch für mehr Informationen zum Abspielen von im voraus gespeicherten Spielen).

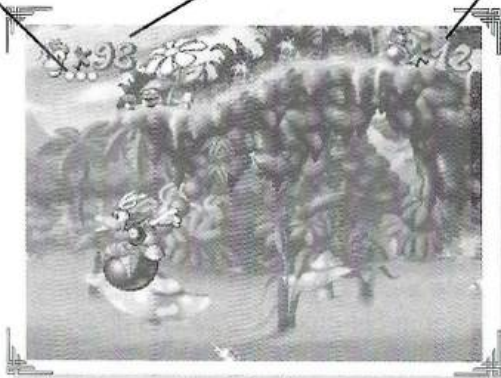


## VERFÜGBARE BILDSCHIRM- INFORMATIONEN

Power -Anzeige

Lebenspunkte

Anzahl der Tings



## RAYMANS KRÄFTE

Rayman kann von Spielbeginn an kriechen.

Es gibt zwei Arten von Kräften: Ständige Kräfte, jene die Sie stets behalten werden, egal was geschieht, und zeitweilige Kräfte.

☆ Die ständigen Kräfte werden von Fee Betilla verliehen:

### Teleskopfaust

Drücken Sie den **B**-Knopf, um die Faust zu schleudern. Je länger Sie den Knopf gedrückt halten, desto weiter fliegt die Faust.



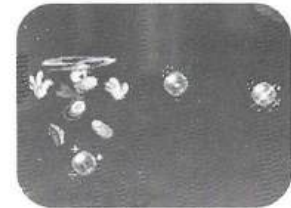
### Sich an Plattformen hängen

Wenn Rayman springt bzw. fällt, hängt er sich automatisch an den Rand des Bodens, sobald er ihn streift.



### Der Hubschrauber

Drücken Sie auf Knopf **C**, um zu springen, und drücken Sie den Knopf erneut, um den hubschrauberähnlichen Abwärtsflug abzubremsen.



### Laufen

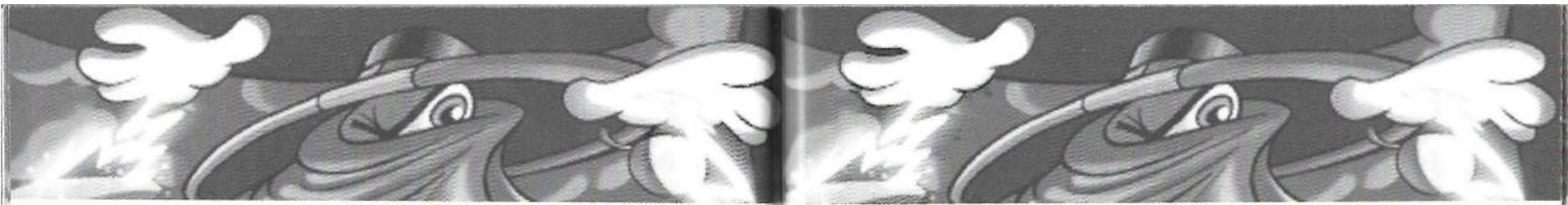
Dies ermöglicht, sich schneller fortzubewegen und Anlauf zu nehmen, um weiter zu springen. Diese Option aktivieren Sie durch einen Druck auf den **A**-Knopf, während Sie gehen.



### Greifende Faust

Dank dieser Option kann sich Rayman an die fliegenden Reifen hängen und daran hangeln; mittels der greifende Faust kann er ebenfalls Bonus-Icons an sich ziehen. Derselbe Knopf wie bei der schlagenden Faust (**B**-Knopf).





☆ Raymans andere Freunde geben ihm zeitweilige Kräfte:

### Magisches Korn

Tarayzan gibt Rayman ein magisches Korn, das augenblicklich eine Blume aus den Boden schießen läßt. Drücken Sie den **A**-Knopf, um eine Blume zu pflanzen.

### Super-Hubschrauber

Diese Option können Sie mittels der magischen Flasche aktivieren, die Ihnen der Musiker gibt. Diese ermöglicht Ihnen zu fliegen: Drücken Sie Knopf **C**, um diese Option zu aktivieren, mehrmals Knopf **C**, um höher zu fliegen.

**Ein Tip:** Der Super-Hubschrauber kann Ihnen ebenfalls im Level "Die blauen Berge" sehr gelegen kommen. Die scharfen rotierenden Blätter können zu mehr als nur zum Fliegen nützlich sein!



### Das Glühwürmchen

Joe der Außerirdische verleiht Rayman diese Kraft, damit er die finsternen Ecken von Skops Höhle ausleuchten kann. Das Glühwürmchen folgt Raymans schlagender Faust. Schlagen Sie also mit der Faust zu, um Ihren Weg zu beleuchten.



### Die fliegenden blauen Elfen

Diese kleinen Kreaturen verleihen Rayman die Gabe zu schrumpfen, somit kann er leichter durch enge Durchgänge des Spieles schlüpfen. Gehen Sie zu einem Elf, um zu schrumpfen; gehen Sie erneut zu ihm oder zu einem der anderen, um Ihre normale Größe wieder zu erlangen.

## TIPS ZUM SPIEL

Wir verraten Ihnen nicht alle Geheimnisse des Spiels (wir wollen Ihnen ja nicht die Spannung nehmen), wir geben Ihnen nur ein paar Erläuterungen, die Ihnen nützlich sein können...

### Die Power-Einheiten

Diese stellen Raymans Energiereserven dar. Rayman startet mit 3 Power-Einheiten, aber er kann zusätzliche Einheiten im Laufe des Spiels einsammeln... oder aber auch während der Kämpfe Einheiten verlieren! Sobald Sie keine Power-Einheit mehr haben, verlieren Sie ein Leben.

Ein **einziges Power-Einheit** gibt Ihnen einen extra Energie-Punkt.  
Ein **doppelte Power-Einheit** zwei Energie-Punkte.

Ein **Big Power** gibt Ihnen eine volle Ladung Energie-Punkte.

### Leben

Suchen Sie nach ihnen, um den Gegnern mehr Widerstand leisten zu können!

### Speed-Ups

Diese erhöhen die Geschwindigkeit des Faustschlags: Es gibt 3 verschiedene Geschwindigkeiten.

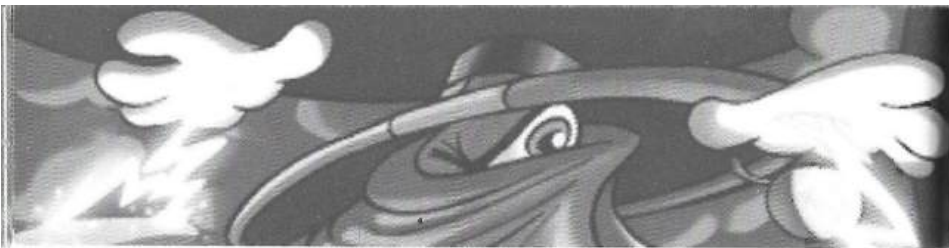
### Die goldene Faust

Diese erhöht Raymans Schlagkraft.



**Vorsicht:** Ihre Faust verliert ihre Schlagkraft und ihre außergewöhnliche Geschwindigkeit, jedesmal wenn Sie von einem Gegner getroffen werden.





### Die Tings

Sobald Rayman 100 davon eingesammelt hat, erhält er ein zusätzliches Leben; die Tings dienen aber auch als Zahlungsmittel für den Zauberer, der Ihnen den Zugang zu den Bonus-Levels gewährt. Aber Vorsicht: Wenn Rayman sein Leben verliert, verliert er alle gesammelten Tings.



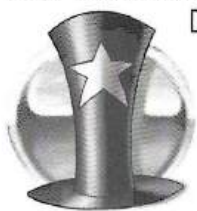
### Continues

Falls Sie Ihr letztes Leben verlieren, ermöglicht Ihnen ein Continue das Spiel beim zuletzt gespielten Level mit einem Kapital von 5 Leben erneut aufzunehmen. Die Continue-Bildschirmseite erscheint, nachdem Rayman sein letztes Leben verloren hat. Falls Sie ein Continue benutzen möchten, müssen Sie die Alarmglocke läuten, indem Sie den Knopf **C** oder **START** drücken, um Rayman aus seiner Erstarrung zu erwecken, bevor er zum "Game Over" Zeichen taumelt.



### Der Zauberer

Dieser ist in der Landschaft gut versteckt, er ermöglicht Rayman den Zugang zu geheimen Welten: Bei diesen Bonus-Etappen können Sie mit Flinkheit und Geschicklichkeit Tings oder ein Extra-Leben gewinnen... Aber Vorsicht, dieser Zauber hat seinen Preis, Sie brauchen 10 Tings, um in seinen Genuß zu kommen. **Anmerkung:** Sie erhalten ein Extra-Leben, falls Sie einen perfekten Score auf der Bonus-Karte schaffen. Das bedeutet, daß Sie alle Tings in einer begrenzten Zeitspanne einsammeln.



### Der Fotograf

Er ist dazu da, Ihre Heldentaten zu verewigen! Wenn Sie ein Leben verlieren, beginnen Sie erneut an der Stelle, wo Sie von ihm zuletzt fotografiert wurden.

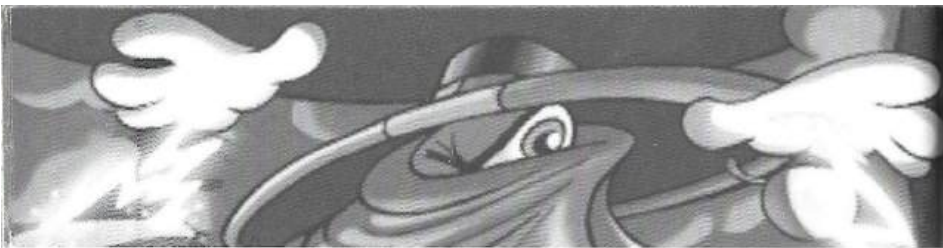


## SPIELS SPEICHERN

Ihre Sega Saturn Konsole verfügt über integrierte Speicherfunktionen. Sie können zusätzlich auch eine Sega Saturn Backup Kasette erwerben, um noch mehr Spiele zu speichern bzw. die abgespeicherten Spiele auf einer anderen Konsole zu spielen. Sie können ein Spiel zum Ende jedes Levels, wenn Sie sich auf der Weltkarte befinden, abspeichern. Um zu speichern, ist der Rayman auf einem der mit Hilfe eines Zauberhuts markierten Speicherplätze der Karte zu positionieren.

**Hinweis:** Für weitere Informationen zu Batterie und Speicher verweisen wir auf die der Sega Saturn Konsole beiliegende Anleitung.





## SPIEL-LEVEL

In den einzelnen Spiel-Levels, werden Sie einigen "Bosse" mehrmals begegnen! Seien Sie stets auf der Hut vor den Antitoons, MR. Darks Fußvolk. Sie sind zwar klein, aber gefährlich!

### Der Traumwald

Rayman muß sich einen Weg durch den Dschungel bahnen, ohne dabei in das Sumpfwasser zu fallen. Er hat es dort mit Jägern, mit grünen Forschern zu tun... Dort begegnet er Tarayzan, seinem ersten Freund, dem er zeigt was eine Harke ist! Der Big Boss am Ende des Spiels nennt sich Moskito, eine fürchterliche Riesenkucke...



### Der chromatische Himmel

Rayman bewegt sich in einer von Wolken und Tragflächen bestimmten Landschaft zwischen den einzelnen Musikinstrumenten und kämpft gegen falsche Klänge. Nachdem er den Trompeten entkommen ist, befindet er sich Auge in Auge mit dem Mr. Sax...

### Die blauen Berge

Rayman muß sich auf seinem Weg vor Steinschlag und den Steinkreaturen in Acht nehmen. Rayman wird in diesen Bergen seinem Freund dem Musiker begegnen, dem er hilft, seine Gitarre zurückzuholen. Der Big Boss, nennt sich hier Mr. Stone, ein Steinmonster...

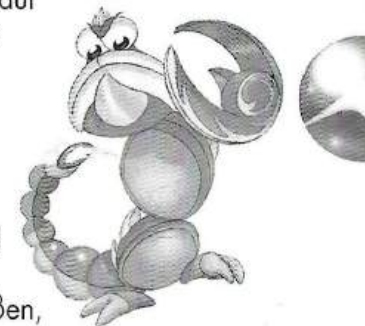


### Die Bilderstadt

Dies ist die Welt der Bilder und der Illusionen : Wenn Rayman durch die Tür eines kleinen Theaters geht, muß er sich darauf gefaßt machen, Gestalten zu begegnen, die aus Piraten- und Science-Fiction-Filmen stammen. Insbesondere trifft er dort auf Space Mama, die mit einem merkwürdigen Nudelholz bewaffnet ist...

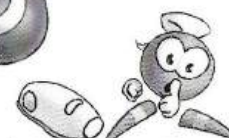
### Skops Höhle

Eine beängstigende unterirdische Welt, zu der man über den lustigen Crêpe-Laden von Joe dem Außerirdischen, einem Freund unseres Helden, gelangt. Rayman muß zuerst Joes Neonwerbung wieder anschließen, wobei er die Spinnen meidet, um sich dann einen Weg inmitten der Stalaktiten der Höhle bis zum Versteck von Skops dem Skorpion zu bahnen.



### Das Schloß der Leckereien

Willkommen in der Welt der Kuchen, wo sich Mister Dark versteckt hält, der von Clowns mit erstaunlichen Tricks verteidigt wird ...



Also los, nichts wie ran an das Joypad, jetzt sitzen Sie am Drücker...

**Viel Glück**





## **GARANTIE**

Ubi Soft garantiert, daß die vorliegende Sega SATURN Disk frei von etwaigen Herstellungsfehlern ist, und dies für eine Dauer von neunzig (90) Tagen ab Kaufdatum. Falls ein Herstellungsfehler während der Garantiedauer festgestellt wird, repariert bzw. ersetzt Ubi Soft die fehlerhafte Disk kostenlos. Um in den Genuß dieser Garantie zu kommen, schicken Sie bitte die Disk mit entsprechendem Kaufbeleg an Ubi Soft zurück. Ubi Soft behält sich das Recht vor Disks, die ohne Kaufbeleg bzw. nach Ablauf der Garantiedauer zurückgeschickt werden, zulasten des Kunden zu reparieren bzw. zu ersetzen. Diese Garantie gilt nicht falls die Disk durch Nachlässigkeit, Versehen bzw. unsachgemäße Benutzung beschädigt oder nach dem Kauf Änderungen unterzogen wurde.

UBI SOFT GMBH  
Aktienstraße 62  
45 473 MÜLHEIM / RUHR  
GERMANY

# **RAYMAN**

## **Français**



## Avertissement sur l'épilepsie

À lire avant toute utilisation d'un jeu vidéo par vous-même ou votre enfant.

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumières clignotantes ou d'éléments fréquents dans notre environnement quotidien. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo. Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie. Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation.

Nous conseillons aux parents d'être attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants: vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, perte de conscience, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, veuillez IMMÉDIATEMENT cesser de jouer et consulter un médecin.

### PRÉCAUTIONS À PRENDRE DANS TOUS LES CAS POUR L'UTILISATION D'UN JEU VIDÉO

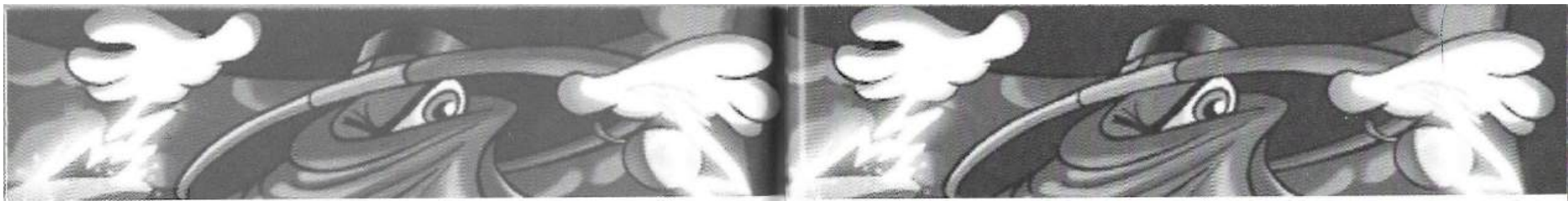
- Ne vous tenez pas trop près de l'écran. Jouez à bonne distance de l'écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement.
- Utilisez de préférence les jeux vidéo sur un écran de petite taille.
- Évitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil.
- Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée.
- En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.



## SOMMAIRE

<input type="checkbox"/> Mise en route	p 38
<input type="checkbox"/> Commandes	p 39
<input type="checkbox"/> Introduction	p 40
<input type="checkbox"/> Principe du jeu	p 41
<input type="checkbox"/> Lancement du jeu	p 42
<input type="checkbox"/> Informations affichées sur l'écran	p 42
<input type="checkbox"/> Les pouvoirs de Rayman	p 43
<input type="checkbox"/> Pour mieux jouer	p 45
<input type="checkbox"/> Sauvegardes	p 47
<input type="checkbox"/> Les mondes de Rayman	p 48
<input type="checkbox"/> Garantie	p 50
<input type="checkbox"/> Crédits	p 99





## MISE EN ROUTE : COMMENT UTILISER VOTRE SEGA SATURN

Vous ne pouvez utiliser ce CD-ROM que sur la Sega Saturn. N'essayez pas de l'utiliser dans un autre lecteur CD ; vous risqueriez de causer des dommages au casque d'écoute et aux enceintes.

1. Installez votre console Sega Saturn en procédant comme il est indiqué dans le Mode d'emploi de la Sega Saturn. Branchez la manette 1.
2. Placez le CD-ROM Sega Saturn avec son étiquette tournée vers le haut dans le compartiment du lecteur CD, puis refermez la porte du lecteur.
3. Appuyez sur le bouton Power pour charger le jeu. Le jeu commence après l'écran du logo Sega Saturn. Si rien n'apparaît, éteignez la console et assurez-vous qu'elle est correctement installée.
4. Pour arrêter un jeu en cours ou lorsque le jeu est terminé et que vous désirez le recommencer, appuyez sur le bouton Reset de la console Sega Saturn ; vous revenez alors à l'écran-titre du jeu. Pour revenir au panneau de commande, appuyez en même temps sur les boutons A, B, C et Start à n'importe quel moment.
5. Si vous allumez la console alors qu'il n'y a pas de disque dans le lecteur, l'écran du panneau de commande Audio CD Control apparaît. Pour jouer, mettez un CD Sega Saturn dans le lecteur, amenez le curseur sur le bouton supérieur gauche du panneau de commande à l'aide du bouton D et appuyez sur Start. Les écrans d'ouverture du jeu apparaissent alors.

**Important:** Votre CD-ROM Sega Saturn contient un code de sécurité autorisant sa lecture. Gardez-le propre et manipulez-le avec précautions. Si vous ne parvenez pas à le lire sur votre Sega Saturn, retirez-le et essuyez-le soigneusement dans un mouvement droit depuis le centre vers le bord.

- ① Console Sega Saturn
- ② Manette 1



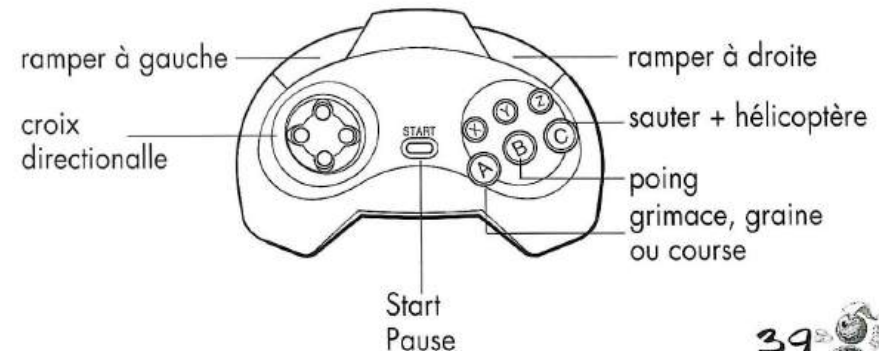
## MANIPULATION DE VOTRE CD-ROM SEGA SATURN

- Le CD-ROM Sega Saturn est exclusivement destiné à être utilisé sur la console Sega Saturn.
- Gardez toujours la surface du CD-ROM propre et sans rayures.
- N'exposez pas le CD-ROM aux rayons directs du soleil et ne le laissez pas près d'une source de chaleur telle qu'un radiateur.
- Faites des pauses de temps à autre pendant le jeu afin de vous reposer, vous et le CD-ROM Sega Saturn.

**Avertissement pour les utilisateurs de téléviseurs à projection :**  
Des images fixes peuvent causer des dommages permanents au tube-image ou marquer le phosphore de l'écran. Évitez de jouer souvent ou longtemps à des jeux vidéos sur des téléviseurs à projection grand écran.

## COMMANDES

La configuration par défaut utilise les boutons A, B et C. Vous pouvez reprogrammer les fonctions de tous les boutons d'action de votre console de jeu Saturn en utilisant l'écran Options. Vous pouvez modifier la configuration pendant le déroulement d'un jeu en appuyant sur B tout en étant sur la carte du monde de Rayman, ce qui vous ramène à l'écran Options.





## INTRODUCTION

**“Salut à tous !  
Vous voulez savoir ce qui se trame ici ?  
Laissez-moi vous raconter l’histoire  
de Rayman...”**



**Dans le monde de Rayman, la nature et les habitants vivent en paix... Le Grand Protoon maintient l’équilibre et l’harmonie de ce monde.**

**Désolé, les amis, apparemment ça ne va pas durer! ... car un funeste jour, l’horrible Mister Dark dérobe le Grand Protoon, et neutralise les pouvoirs de Betilla la Fée qui cherchait à le protéger! Les Electoons, qui gravitaient autour du Protoon, perdent soudain leur stabilité naturelle, et s’éparpillent dans tout le pays!**

**Préoccupant, non ?  
Et en plus, ça fait désordre.**

**Dans le monde à présent déséquilibré, d’étranges phénomènes se produisent: des créatures hostiles apparaissent, et elles capturent tous les Electoons qu’elles peuvent trouver!**

**Seul un héros peut sauver la situation maintenant, non ?**



**Rayman, à la rescousse!**

**Va, Rayman, trouve et délivre tous les Electoons, puis reprends le Grand Protoon à son mystérieux ravisseur!**

**Mais les créatures malfaisantes le laisseront-elles faire ?”**

## PRINCIPE DU JEU

Au départ, les actions de Rayman sont simples: il peut marcher, sauter, s’accrocher aux lianes et ramper. En progressant dans le jeu, Rayman pourra bénéficier de nouveaux pouvoirs et utiliser son poing télescopique, s’accrocher au bord des plates-formes, courir, utiliser son poing-grappin, et même faire l’hélicoptère!



C’est la Fée Betilla qui le dote de ces pouvoirs très spéciaux, et vous aurez quand il est nécessaire une explication à l’écran pour apprendre la manipulation. Lorsque vous aurez acquis un nouveau pouvoir, il vous servira pour la suite du jeu, mais il faudra aussi retourner sur vos pas pour explorer minutieusement les niveaux que vous avez déjà traversés, car vous n’avez pas tout vu! Ils vous réservent des surprises qui n’étaient pas accessibles lors de votre premier passage... Au début de chaque partie, une carte du monde de Rayman sera affichée. Dès que vous avez terminé une pastille, les nouveaux chemins accessibles seront indiqués sur l’écran. Dans la plupart des cas, vous aurez le choix entre deux directions. Les sorties sont indiquées par un panneau de sortie. Logique, non ? Mais attention, celui-ci n’est pas toujours situé en fin de niveau! Vous pouvez parfois ressortir du premier stage d’un niveau en repassant sur le panneau d’entrée; mais si vous le faites, vous perdrez tout ce que vous avez récupéré dans ce niveau (tings, pouvoirs temporaires, etc.)

Rayman doit libérer les Electoons emprisonnés pour rétablir l’équilibre dans son monde. Chaque pastille est représentée sur la carte par un médaillon avec 6 espaces vides, chacun d’entre eux correspondant à une cage d’Electoons que vous devez trouver. Dès que vous libérez les Electoons d’une cage, un espace se remplit sur le médaillon. Pour pouvoir accéder au monde du Château des Délices, vous devez d’abord libérer tous les Electoons emprisonnés dans les cinq premiers mondes.

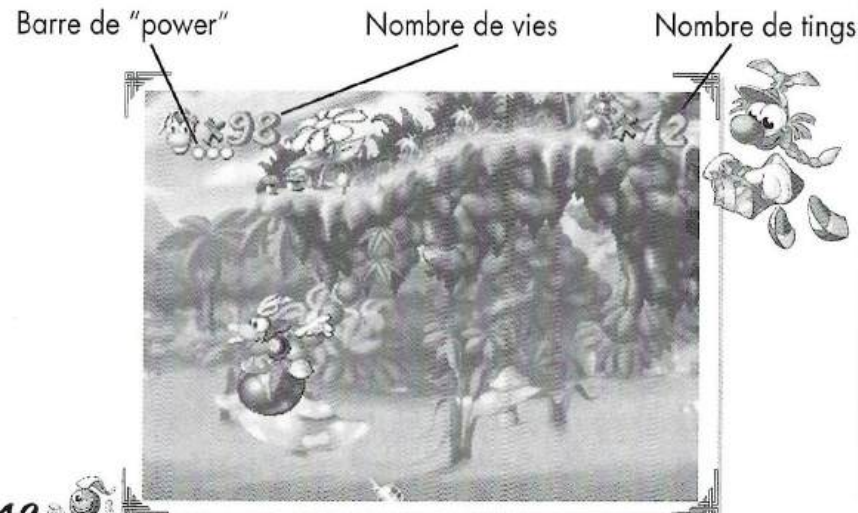


## LANCEMENT DU JEU

Insérez le disque Rayman dans votre console Saturn. Appuyez sur le bouton **POWER**. Si vous ne pressez pas le bouton "**START**" qui apparaît alors à l'écran, vous verrez une démo du jeu. Si vous vous dirigez sur Options, vous pourrez modifier le volume des bruitages et de la musique ainsi que la configuration du pad (validez vos choix avec les boutons **A** ou **C**). Pour jouer, appuyez sur "**START**". Choisissez un jeu parmi les trois proposés en pressant l'un des boutons d'action. (Voir la section SAUVEGARDES pour savoir comment vous pouvez retrouver vos parties précédemment sauvegardées).



## INFORMATIONS AFFICHEES SUR L'ECRAN



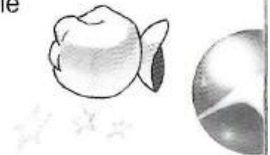
## LES POUVOIRS DE RAYMAN

Dès le début du jeu, Rayman peut ramper. Il y a deux types de pouvoirs dans le jeu: les pouvoirs permanents (ceux que vous gardez en permanence tout au long du jeu), et les pouvoirs temporaires.

☆ Les pouvoirs permanents vous sont transmis par la Fée Betilla:

### Poing télescopique

Appuyez sur le bouton **B** (par défaut) pour envoyer le poing. Plus vous maintenez le bouton enfoncé longtemps, plus le poing ira loin pour frapper vos ennemis.

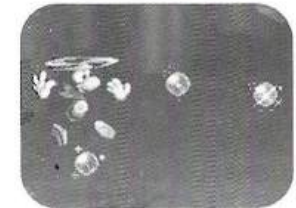


### Accrochage au bord des plates-formes

Quand Rayman saute ou tombe, il s'accroche automatiquement au bord des plates-formes qu'il frôle.

### L'hélicoptère

Appuyez sur le bouton **C** (par défaut) pour sauter, puis appuyez à nouveau dessus pour ralentir votre descente avec les cheveux-hélicoptère.



### Course

Ce pouvoir vous permet non seulement d'aller plus vite (évidemment!), mais aussi de prendre de l'élan pour sauter plus loin. Pour l'activer, appuyez sur la touche **A** (par défaut) pendant que vous marchez.



### Poing-grappin

Grâce à ce pouvoir, Rayman pourra s'accrocher aux anneaux volants et se balancer; le poing-grappin lui permet également d'attirer à lui certains objets. Il est activé par le même bouton que le poing télescopique **B** (par défaut).





☆ *Les autres amis de Rayman lui donnent des pouvoirs temporaires:*

### Graine magique

Tarayzan donne à Rayman une graine magique qui fait instantanément pousser une plante. Pour planter une graine, appuyez sur la touche **A** (par défaut).

### Super hélicoptère

Ce pouvoir est accessible quand le Musicien vous donne la fiole magique qui vous permet de l'activer: vous volez alors en vous déplaçant librement. Pour l'enclencher, appuyez sur le bouton **C** (par défaut). Pour gagner de l'altitude, appuyez plusieurs fois.

**Un conseil:** le super-hélicoptère est aussi très utile dans le monde des Montagnes Bleues: les mèches bien coupantes ne servent pas seulement à voler quand elles tournent!



### Luciole

Joe l'Extraterrestre donne à Rayman ce pouvoir pour l'aider à éclairer le sombre royaume des Cavernes de Skops. La luciole suivra le poing télescopique de Rayman, et vous devez donc lancer le poing devant lui pour éclairer son chemin.



### Elfes volants

Ces minuscules créatures donnent à Rayman le pouvoir de réduire sa taille, ce qui l'aidera à passer dans les passages les plus étroits du jeu. Passez sur un elfe pour rapetisser, et repassez sur lui ou un autre elfe pour reprendre votre taille normale.



## POUR MIEUX JOUER

Non, nous n'allons pas vous livrer tous les secrets du jeu (il faut bien garder un peu de suspense!), mais ces quelques conseils vous seront très utiles.

### Powers

Ils symbolisent les réserves d'énergie de Rayman. Il commence le jeu avec 3 powers, mais il pourra en récupérer en cours de route... ou en perdre au cours des combats! Si vous n'avez plus de powers, vous perdez une vie.



Un **Power Simple** vous donne un point d'énergie supplémentaire.

Un **Double Power** vous donne deux points d'énergie.



Un **Big Power** vous donne le maximum de points d'énergie, augmentant la jauge à 5.



### Vies

Vous devez bien les chercher, elles seront très utiles quand vous devrez affronter des ennemis plus coriaces!

### Speed-ups

Ils augmentent la vitesse du poing, et 3 vitesses différentes sont disponibles.

### Le poing d'or

Il augmente la puissance des coups de Rayman.



**Attention:** Votre poing perdra sa surpuissance et sa vitesse chaque fois qu'un ennemi vous touchera.





## Tings

Si Rayman en récupère 100, il gagne une vie supplémentaire. Mais il peut aussi les utiliser pour payer le Magicien (qui vous donne l'accès aux niveaux de bonus). Mais soyez prudents! S'il meurt, il perdra tous les Tings collectés jusque là.



## Continue

Lorsque vous avez perdu toutes vos vies, les "continues" vous permettent de reprendre la partie au début du dernier niveau traversé, et avec un crédit de 5 vies. L'écran "Continue" est affiché quand Rayman perd sa dernière vie. Si vous voulez utiliser un Continue, vous devez faire sonner le réveil en appuyant sur le bouton **C** ou **START** pour faire sortir Rayman de sa torpeur avant qu'il n'arrive au panneau "Game Over". Le nombre de "continues" est limité à 5.



## Le Magicien

Il est caché dans les décors. Avec son aide, Rayman pourra entrer dans les mondes secrets. Dans ces niveaux-bonus, votre vitesse et votre agilité vous permettront de gagner des Tings ou même une vie supplémentaire. Mais n'oubliez pas que vous devez mériter cette épreuve magique, et il vous faudra déboursier 10 Tings pour pouvoir en profiter.



**Remarque:** Vous pourrez gagner une vie si vous réussissez un "PERFECT" dans le niveau-bonus. Cela veut dire que vous devrez récupérer tous les Tings dans un laps de temps limité.

## Le Photographe

Il est là pour immortaliser vos exploits! Si vous perdez une vie, vous reviendrez à l'endroit où il vous a photographié pour la dernière fois.



## SAUVEGARDES

Votre console Saturn est munie d'une fonction Mémoire intégrée. Vous pouvez également vous procurer une Cartouche de Sauvegarde Saturn qui vous permettra de sauvegarder en core plus de parties, ou de jouer sur une autre console avec des jeux sauvegardés. Vous pouvez sauvegarder un jeu chaque fois que vous terminez une étape lorsque vous êtes sur la carte du monde. Pour cela, déplacez Rayman sur l'un des chapeaux haut-de-forme du magicien!

**Attention:** Pour plus d'informations sur la batterie et la Mémoire, veuillez vous reporter au manuel fourni avec votre console Saturn.





## LES MONDES DE RAYMAN

Dans les différents mondes du jeu décrits plus loin, vous risquez de rencontrer les "boss" plusieurs fois! Et restez toujours sur vos gardes avec les Antitoons, les soldats de Mister Dark: ils sont petits, mais dangereux!

### La forêt des songes

Rayman doit avancer dans la jungle sans tomber une seule fois dans les marécages. Il y affrontera des chasseurs et des explorateurs. C'est là qu'il rencontrera Tarayzan, son premier ami. Aidez donc Tarayzan à s'habiller, et regardez ce qui se passe! Le big boss est Moskito, le redoutable moustique géant...



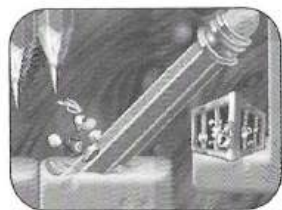
### Le ciel chromatique

Dans un décor plein de nuages et de portées de musique bien glissantes, Rayman doit avancer au milieu des instruments de musique (tam-tams, maracas, cymbales...) et éviter les fausses notes. Ce n'est qu'après avoir échappé aux trompettes qu'il se retrouvera nez à nez avec l'assourdissant Mister Sax...



### Les montagne bleues

Rayman doit avancer en évitant les éboulements de rochers et les créatures de pierre. C'est dans ces montagnes que Rayman rencontrera le Musicien, et qu'il l'aidera à retrouver sa guitare. Le big boss à vaincre est Mister Stone, un monstre taillé dans la pierre.

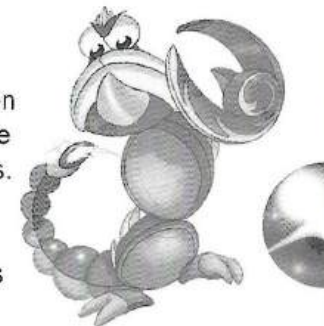


### La cités des images

C'est le monde des images, mais aussi celui des mirages. En arrivant sur la scène d'un théâtre, Rayman va rencontrer des créatures sorties tout droit d'un film de pirates ou de science-fiction. Il affrontera notamment Space Mama, une imposante mégère armée de son redoutable rouleau à pâtisserie.

### Les caves de skops

C'est un monde souterrain inquiétant auquel on accède par la sympathique crêperie-buvette de Joe l'extraterrestre, un des amis de notre héros. Rayman doit d'abord rebrancher l'enseigne de Joe tout en évitant les araignées, pour ensuite se frayer un chemin entre les stalactites et essayer de trouver le repaire de Skops le Scorpion.



### Le château des délices

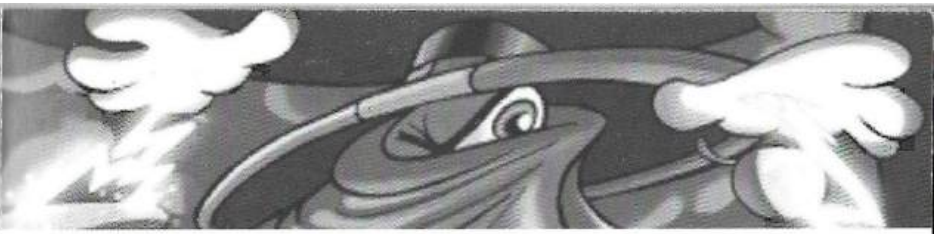
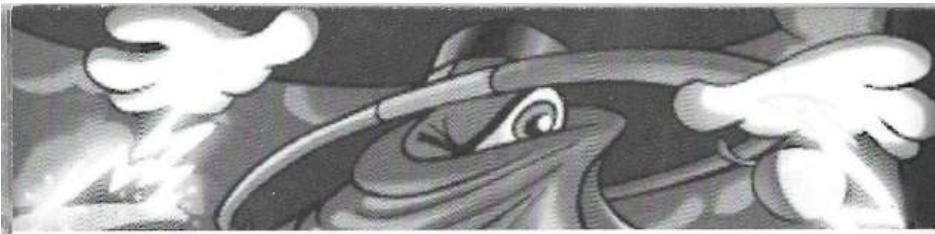
Bienvenue dans le royaume des sucreries où se cache Mister Dark, protégé par des clowns aux tours surprenants. Mais attention, Mister Dark est une créature vraiment diabolique!



Alors, qu'est-ce que vous attendez? Branchez votre manette et préparez-vous.

**Bonne chance!**





## GARANTIE

Guillemot International Software garantit le présent disque pour console Sega SATURN contre tout défaut durant une période de quatre-vingt-dix (90) jours à compter de la date d'achat. Si un défaut de fabrication est constaté pendant cette période de garantie, Ubi Soft réparera ou remplacera gratuitement le disque défectueux. Pour faire jouer cette garantie, veuillez retourner le disque à Guillemot International Software avec votre preuve d'achat. Les disques renvoyés sans preuve d'achat ou après expiration de la durée de la garantie seront, au choix de Guillemot International Software, réparés ou remplacés à la charge du client. Cette garantie ne jouera pas si le disque a été endommagé par négligence, accident, usage abusif, ou s'il a été modifié après son acquisition. Pour toute information concernant ce disque et les autres jeux de la sélection Ludi Games, appelez S.O.S Ludi au: 16 (1) 48.70.29.45

Guillemot International Software  
Route de Gacilly  
56910 CARENTOIR  
FRANCE

# RAYMAN

## Español

## Advertencia acerca de la epilepsia

Lea esta advertencia antes de utilizar este sistema de juego de vídeo o permitir que sus hijos lo utilicen.

Algunas personas son susceptibles de padecer ataques epilépticos o pérdida del conocimiento cuando se exponen a ciertos patrones de luz o luces destellantes en su vida cotidiana. Tales personas pueden sufrir un ataque mientras ven ciertas imágenes de televisión o utilizan ciertos juegos de vídeo. Esto puede suceder incluso si la persona no tiene un historial médico de epilepsia o nunca ha sufrido ataques epilépticos.

Si usted o cualquier miembro de su familia ha tenido alguna vez síntomas relacionados con la epilepsia (ataques o pérdida de conocimiento) cuando se haya expuesto a luces destellantes, consulte a su médico antes de jugar.

Nosotros recomendamos que los padres supervisen la utilización que sus hijos hacen de los juegos de vídeo. Si usted o sus hijos experimentan alguno de los siguientes síntomas: mareos, visión borrosa, contracciones oculares o musculares, pérdida de conocimiento, desorientación, cualquier movimiento involuntario o convulsiones, mientras utiliza un juego de vídeo, interrumpa INMEDIATAMENTE la utilización del sistema y consulte a su médico.

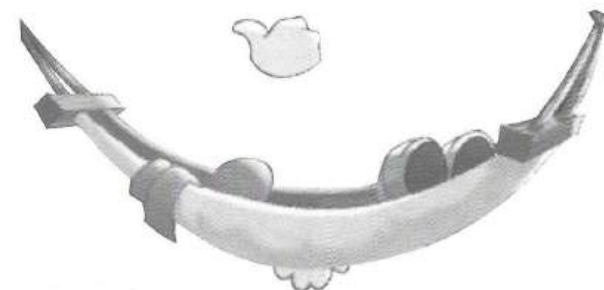
### PRECAUCIONES QUE DEBEN TOMARSE DURANTE LA UTILIZACIÓN

- No se ponga demasiado cerca de la pantalla. Siéntese bien separado de la pantalla del televisor, tan lejos como permita la longitud del cable.
- Utilice el juego con una pantalla de televisión lo más pequeña posible.
- Evite jugar si se encuentra cansado o no ha dormido lo suficiente.
- Asegúrese de que la habitación donde esté jugando esté bien iluminada.
- Descanse un mínimo de entre 10 y 15 minutos cada hora mientras utiliza un juego de vídeo.



## INDICE

<input type="checkbox"/> Antes de comenzar	p 54
<input type="checkbox"/> Comandos	p 55
<input type="checkbox"/> Introducción	p 56
<input type="checkbox"/> Nociones básicas	p 57
<input type="checkbox"/> Iniciar el juego	p 58
<input type="checkbox"/> Información disponible en la pantalla	p 58
<input type="checkbox"/> Poderes de Rayman	p 59
<input type="checkbox"/> Cómo mejorar tu juego	p 61
<input type="checkbox"/> Salvaguarda del juego	p 63
<input type="checkbox"/> Mundos	p 64
<input type="checkbox"/> Garantía	p 66
<input type="checkbox"/> Reconocimientos	p 99





## ANTES DE COMENZAR: COMO UTILIZAR SU SISTEMA SEGA SATURN

Esta CD-ROM sólo puede ser utilizada con el sistema Sega Saturn. No intente leer esta CD-ROM en ningún otro lector de CD, ya que al hacerlo puede dañar los auriculares y los altavoces.

1. Instale su sistema Sega Saturn siguiendo las instrucciones del manual de instrucciones de su sistema Sega Saturn. Enchufe el mando de control 1.
2. Ponga la CD-ROM Sega Saturn, con el lado de la etiqueta hacia arriba, en el fondo del platillo del CD y cierre la tapa.
3. Presione el botón de alimentación para cargar el juego. El juego empezará después de que aparezca la pantalla con el logotipo Sega Saturn. Si no aparece nada, apague el sistema y asegúrese de que esté instalado correctamente.
4. Si desea detener un juego que está en marcha o el juego termina y desea volver a empezar, presione el botón Reset de la consola Sega Saturn para volver a la pantalla del título del juego. Si desea volver al panel de control, presione simultáneamente los botones A, B, C y Start en cualquier momento.
5. Si enciende la alimentación sin insertar un CD aparecerá el panel de control de audio del CD. Si desea jugar un juego, ponga el CD Sega Saturn en la unidad, presione el botón D para mover el cursor al botón superior izquierdo del panel de control y presione Start. Las pantallas iniciales de un juego aparecerán.

**Importante:** Su CD-ROM Sega Saturn contiene un código de seguridad que permite que el disco sea leído. Asegúrese de mantener limpio el disco y manejarlo cuidadosamente. Si su sistema Sega Saturn encuentra dificultades al leer el disco, extraiga el disco y límpielo cuidadosamente, empezando desde el centro del disco y limpiando en línea recta hacia el borde.

- ① Sistema Sega Saturn
- ② Mando de control 1



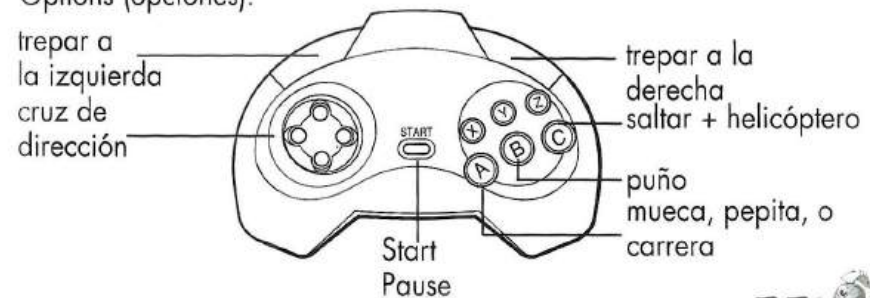
## MANEJO DE SU CD-ROM SEGA SATURN

- La CD-ROM Sega Saturn ha sido diseñada para ser utilizada exclusivamente con el sistema Sega Saturn.
- Asegúrese de mantener la superficie de la CD-ROM libre de polvo y rayaduras.
- No la deje a la luz solar directa ni cerca de un radiador u otras fuentes de calor.
- Asegúrese de efectuar alguna pausa de vez en cuando durante un juego prolongado, para que descanse tanto usted como el CD Sega Saturn.

**Aviso a los poseedores de televisiones de proyección:** Los fotogramas o imágenes fijas podrían causar daño permanente en el tubo de imagen o marcar el luminóforo del tubo de rayos catódicos. Evite el uso repetido o prolongado de juegos de vídeo en televisiones de proyección de pantalla grande.

## COMANDOS

La configuración por omisión utiliza los botones **A, B y C**. Se pueden reprogramar las funciones de todos los botones de acción del teclado Saturn de Sega utilizando la pantalla "Options" (opciones). Se puede modificar las configuración durante el juego presionando **B** mientras que el mapa del mundo Rayman lo lleva otra vez a la pantalla Options (opciones).





## INTRODUCCION

“¡Hola amigos!  
¿Quereís saber qué pasa?  
Déjadme contaros la historia de  
Rayman...”



En el mundo de Rayman, la naturaleza y la gente viven en paz. El Gran Protón mantiene la armonía y el equilibrio en el mundo. Lamentablemente amigos míos, parece ser que esta situación no va a durar... un fatídico día, el endemoniado Dark se apoderó del Gran Protón y venció al Hada Belilla cuando ésta trataba de protegerlo. Los Electones que solían gravitar alrededor del Gran Protón perdieron su estabilidad natural y ¡se diseminaron por todo el mundo!

Todo esto es penoso, ¿no? y además, ¡qué desorden! Así, este mundo se desequilibró y extraños fenómenos empezaron a ocurrir: aparecieron personajes monstruosos y hostiles, ¡que capturaban a cada Electón que encontraban! Decididamente, a todos ellos les hace falta un héroe que los salve ahora, ¿no os parece?

¡Entonces Rayman va al rescate!

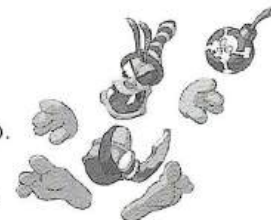


Como guardián de ese mundo, Rayman debe liberar al Gran Protón de su misterioso secuestrador y salvar los Electones... ¿Pero los malos le permitirán lograrlo?...”



## NOCIONES BASICAS

Rayman tiene que liberar a los Electones prisioneros para restablecer el orden en su mundo. En cada nivel hay un medallón con 6 espacios libres, cada uno de los cuales corresponde a una jaula de Electones que hay que encontrar. Cada vez que Rayman libere una jaula de Electones, se llenará un espacio del medallón. Para pasar al nivel del Castillo de Dulces, primero hay que liberar a todos los Electones de los primeros cinco mundos.



Al principio, las acciones de Rayman son simples: caminar, saltar, colgarse de las lianas. A medida que avance en el juego, Rayman ganará nuevos poderes: dar puñetazos telescópicos, colgarse en el borde de las plataformas, dar puñetazos en gancho, correr, e incluso hacer el ¡“helicóptero”! El Hada Belilla le concede estos poderes especiales. Cada vez que Rayman adquiera un nuevo poder, una breve explicación sobre cómo usarlo aparecerá en la pantalla. Cuando adquieras un nuevo poder, éste te servirá en lo que sigue del juego, pero también deberás regresar sobre tus pasos para explorar a fondo los niveles por los cuales ya habrás pasado, pues te queda mucho por ver. Algunas sorpresas te aguardan, como por ejemplo cosas que no podías alcanzar la primera vez que pasastes por allí...

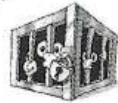
Al inicio de cada partida, en la pantalla se visualiza un mapa donde están representados los diferentes mundos de Rayman. Así, cada vez que termines un nivel, los caminos que esten accesibles se iluminarán en la pantalla. La mayoría de las veces podrás escoger entre 2 direcciones.

La salida “normal” de cualquier nivel es el final de éste. Las salidas se indican mediante un letrero de salida, ¡lógico! ¿no? Rayman también puede salir de la primera escena de un nivel retrocediendo hasta salir por la puerta; sin embargo, si hace esto, perderá todos los elementos (tings, poderes especiales, etc.) que recogió en esta escena.



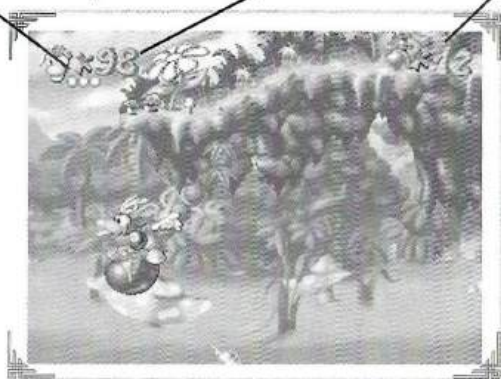
## INICIAR EL JUEGO

Introducir el disco Rayman en su consola Saturn. Presionar el botón **POWER**. Si no se presiona el botón "**START**" (inicio) mientras que aparece en la pantalla de título, se verá una demostración del juego. Para cambiar las opciones por omisión del juego, utilizar la flecha de dirección para acceder a la pantalla Options (opciones), y utilizar otra vez las flechas para modificar el volumen de los efectos sonoros y la música, así como las funciones de las teclas del teclado. Se puede utilizar la función "Options" (opciones) para cambiar la música y los efectos sonoros, así como para modificar las funciones de los botones del teclado Saturn. Validar las selecciones hechas con los botones **A** o **C**. Para jugar, presionar "**START**" (inicio). Escoger un juego entre uno de los tres puntos disponibles y validar la selección presionando uno de los botones de acción (ver la sección GRABACION DEL JUEGO en este manual, para más detalles acerca de cómo jugar juegos grabados).



## INFORMACION DISPONIBLE EN LA PANTALLA

Barra indicadora del poder      Número de vidas      Número de tings



## PODERES DE RAYMAN

Al inicio del juego, Rayman puede rampar. Existen dos tipos de poderes: los poderes permanentes (aquellos que Rayman conservará pase lo que pase en el juego) y los poderes temporales.

☆ *Los poderes permanentes los reparte el Hada Belilla:*

### Puñetazo telescópico

Presiona **B** para dar un puñetazo. Cuanto más tiempo mantengas presionado el botón, más lejos irá el puñetazo.



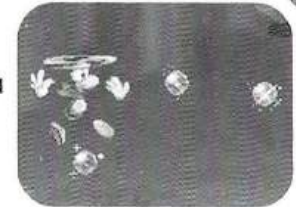
### Colgarse en el borde de las plataformas

Cuando Rayman salta o se cae, automáticamente se colgará en el borde de las plataformas que estén cerca de él.



### Helicóptero

Presiona **C** para saltar, y vuelve a presionarla para que Rayman baje más lentamente con hélices de helicóptero.



### Correr

Este poder adicional no sólo le permite moverse más rápido (¡obviamente!), sino también tomar más impulso para saltar más lejos. Para activarlo, presiona **A** mientras está caminando.

### Puñetazo en gancho

Gracias a este poder, Rayman es capaz de colgarse y balancearse en anillos voladores. El puñetazo en gancho también le permite atraer los iconos de recompensa. Se usa el mismo botón que para el puñetazo telescópico **B**.





☆ Otros amigos de Rayman le proporcionan poderes temporales:

### Grano mágico

Tarayzan le entrega a Rayman un grano mágico, que se convierte rápidamente en una planta. Para que las plantas crezcan, presiona **A**.

### Super helicóptero

Rayman obtendrá este poder cuando el Músico le entregue el frasco mágico que permite activarlo. Le permitirá volar controlando la dirección. Para activarlo, presiona **C**. Para subir más, presiona **C** varias veces.

**Un dato:** el poder super helicóptero está disponible en el mundo de la Montaña Azul, y además, ¡las hélices te permitirán hacer algo más que volar!



### Luciérnaga

Joe el Extraterrestre le entrega a Rayman este poder para ayudarlo a iluminar las regiones oscuras de las cuevas de Skops. La luciérnaga sigue al puñetazo de Rayman iluminando su trayectoria.

### Duendes azules voladores

Estas pequeñas criaturas le dan a Rayman la capacidad de hacerse pequeño de modo que pueda pasar más fácilmente a través de algunos pasos estrechos del juego. Camina hacia uno de estos duendes para que el también se reduzca, y retrocede o dirígete hacia otro para que recupere el tamaño normal.






## COMO MEJORAR TU JUEGO

No te daremos todos los secretos del juego (¡tiene que haber algo de suspenso!) pero unos cuantos consejos pueden ser muy útiles.

### Los Poderes

Simbolizan las reservas de energía de Rayman. Empieza con 3 poderes, pero puede ganar más en su periplo... o también ¡perder algunos en las batallas! Cuando ya no tenga poder, perderá una vida.


-  Un **Poder Simple** le proporciona un punto de energía adicional.
-  Un **Poder Doble** le da dos puntos de energía adicionales.
-  Un **Gran Poder** le da una carga total de puntos de energía.

### Las Vidas

¡Búscalas para ser más resistente frente a los enemigos!



### Los speed-ups

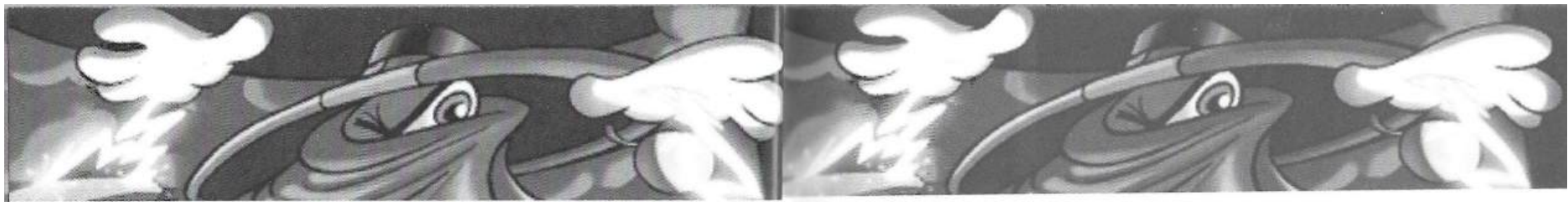
 Aumentan la velocidad del puñetazo: existen 3 velocidades diferentes.

### El puñetazo de oro

Aumenta la potencia de los golpes de Rayman.



**Nota:** El puñetazo pierde su poder y su velocidad excepcional cada vez que un enemigo golpea a Rayman.



## Las Tings

Si recoge 100, Rayman gana una vida adicional. También sirven de moneda de pago para el mago (quien permite acceder a las escenas de recompensa). Ten cuidado, cuando Rayman muere, pierde todas las Tings que ha recogido.



## Continuación

Si pierdes tu última vida, una Continuación te permite reiniciar el juego desde el último nivel jugado con un crédito de cinco vidas. La pantalla Continuación aparece después que Rayman muere por última vez.

Si deseas usar una Continuación, debes activar el despertador (presionando el botón **C** o **START** del joypad) para sacar a Rayman de su estupor antes de que llegue tambaleante al cartel Fin del Juego.



## El mago

Está escondido fuera del escenario. Con tu ayuda, Rayman puede entrar en mundos secretos. En estas escenas de recompensa, tu habilidad y rapidez te permitirán ganar Tings o una vida adicional. Pero este truco mágico tiene que merecerse y te costará 10 Tings para poder usarlo.



**Nota:** Ganarás una vida adicional si logras obtener una puntuación perfecta en el mapa de recompensas. Esto significa que tienes que obtener todas las Tings en un límite de tiempo máximo.

## El fotógrafo

Está presente para inmortalizar tus hazañas. Si pierdes una vida, tendrás que volver a empezar en el último lugar donde te fotografiaron.



## SALVAGUARDA DEL JUEGO

Su consola Saturn de Sega está equipada con funciones de memoria incorporadas. Se puede también escoger entre obtener un cartucho de seguridad Saturn de Sega, que permitirá grabar más juegos, o jugar juegos ya grabados en otra consola. Se puede grabar un juego cada vez que se acaba una etapa, cuando se está en el mapa del mundo. Para grabar, mover el Rayman a uno de los puntos de grabación en el mapa, que está marcado con el sombrero del mago.

**Cuidado:** Para más detalles acerca de la batería y de la memoria, remitirse al manual entregado junto con la consola Saturn de Sega.





## MUNDOS

En los diferentes mundos del juego descritos aquí, podrás encontrar a los Antitones, ¡más de una vez! También deberás estar siempre alerta contra los Antitones, que son los soldados de Dark. ¡Son pequeños pero muy peligrosos!

### El bosque de los sueños

Rayman tiene que pasar a través de la jungla sin caer en las aguas pantanosas. En el camino encontrará cazadores y exploradores. Aquí es donde conocerá a Tarayzan, su primer amigo. Ayuda a vestirse a Tarayzan y observa lo que pasa. El gran amo es Mosquito, un mosquito gigante muy persistente.

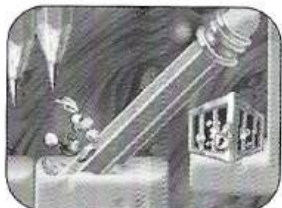


### La tierra de las bandas musicales

En una escena llena de nubes, las partituras desfilan y Rayman debe avanzar entre los instrumentos de música (tambores, maracas, timbales) evitando las falsas notas. Una vez que escapa de las trompetas, se encontrará frente al insensible Sax.

### Las montañas azules

Rayman tiene que avanzar evitando las avalanchas de rocas y las criaturas de piedra. En estas montañas, Rayman encuentra al Músico y le ayuda a recobrar su guitarra perdida. El gran amo que hay que vencer es Stone, una criatura hecha de piedra.

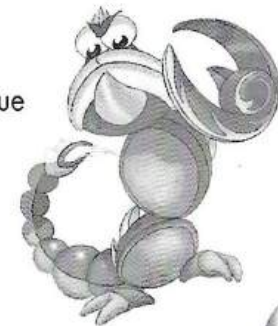


### La ciudad de las imágenes

Este es el mundo de las imágenes, y también de los espejismos. Una vez que atraviesa la escena de un pequeño teatro, Rayman se encuentra frente a una película de piratas o a una película de ciencia ficción. En particular, encontrará a Space Mama, una galleta dura con un rodillo mortífero.

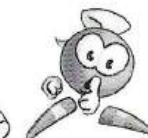
### Las cuevas de skops

Este es un agitado mundo subterráneo. Hay que entrar en él a través de la tienda de las meriendas alegres de Joe el Extraterrestre. Primero, Rayman tiene que colocar el cartel de la tienda de Joe evitando las arañas. Luego debe hallar su camino a través de las estalactitas de la cueva hasta encontrar la guarida de Skops el Escorpión.



### El castillo de dulces

Bienvenido al mundo de los postres. Es aquí donde se esconde Dark, que además, está siempre custodiado por payasos que realizan trucos sorprendentes...



Ahora que sabes lo que te espera, enchufa tu joystick y prepárate para jugar.

**¡Buena suerte!**





## GARANTIA

UbiSoft garantiza este disco de la Sega SATURN contra todo defecto durante un periodo de noventa (90) días a partir de la fecha de compra. Si apareciera un defecto de fabricación durante el periodo de garantía, UbiSoft reparará o reemplazará gratuitamente el disco defectuoso. Para hacer efectiva esta garantía, sírvase devolver el disco a UbiSoft con su justificativo de compra. Los discos devueltos sin prueba de compra, o después de la fecha de expiración de la garantía serán, a elección de UbiSoft, sea reparados sea reemplazados a cargo del cliente. Esta garantía no podrá ser efectiva si el disco ha sufrido daños por negligencia, accidente, uso abusivo o modificación tras su adquisición.

UBI SOFT S.A.  
C/ Can Vernet nº14  
08190 Sant Cugat del Vallés (Barcelona)

# RAYMAN

## Italiano

## Avvertenza a proposito dell'epilessia

Per favore, leggete quanto segue prima di utilizzare o di permettere ai vostri figli di utilizzare questo sistema per video giochi.

Alcune persone sono suscettibili di attacchi epilettici o di perdita della conoscenza se esposte a particolari luci intermittenti o motivi luminosi durante la vita quotidiana. Tali persone possono subire un attacco durante la visione di alcune immagini televisive o utilizzando alcuni video giochi. Questo può accadere anche se la persona non ha precedenti clinici riguardanti l'epilessia o non è mai stata colta da attacchi epilettici.

Se voi o altri componenti della vostra famiglia avete sperimentato i sintomi correlati all'epilessia (attacchi o perdita di conoscenza) durante l'esposizione a luci intermittenti, consultate il vostro medico prima di giocare.

Consigliamo che i genitori tengano sotto controllo l'utilizzo dei video giochi da parte dei loro figli. Se voi o vostro figlio avvertite uno dei seguenti sintomi: senso di vertigine, vista annebbiata, contrazioni degli occhi o dei muscoli, perdita di conoscenza, disorientamento, un qualsiasi movimento involontario o convulsione, durante l'utilizzo di un video gioco, interrompetene l'uso IMMEDIATAMENTE e consultate il vostro medico.

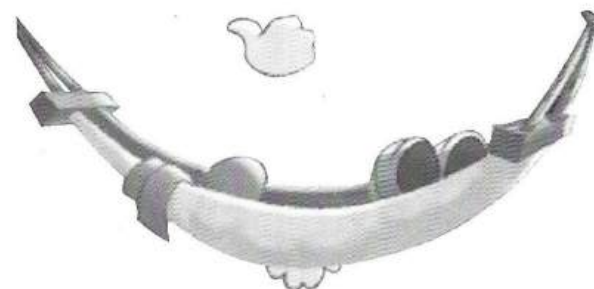
### PRECAUZIONI DURANTE L'UTILIZZO

- Non state in piedi davanti allo schermo a distanza ravvicinata. Sedetevi ad una certa distanza dallo schermo televisivo, tanto quanto lo permette la lunghezza del cavo.
- Preferibilmente utilizzate i giochi su uno schermo televisivo piccolo.
- Evitate di giocare se siete stanchi o non avete dormito abbastanza.
- Accertatevi che la stanza nella quale state giocando sia ben illuminata.
- Riposate per almeno 10 o 15 minuti ogni ora durante l'utilizzo di un video gioco.



## INDICE

<input type="checkbox"/> Iniziare	p 70
<input type="checkbox"/> I controlli	p 71
<input type="checkbox"/> Introduzione	p 72
<input type="checkbox"/> Le basi	p 73
<input type="checkbox"/> Inizio del gioco	p 74
<input type="checkbox"/> Informazioni disponibili sullo schermo	p 74
<input type="checkbox"/> Poteri di Rayman	p 75
<input type="checkbox"/> Come migliorare il gioco	p 77
<input type="checkbox"/> Salvataggio del gioco	p 79
<input type="checkbox"/> Mondi	p 80
<input type="checkbox"/> Garanzia	p 82
<input type="checkbox"/> Referenze	p 99



## INIZIARE: COME USARE IL TUO SISTEMA SEGA SATURN

Questo CD-ROM può essere usato solo con il sistema Saturn. Non provare ad usare questo CD-ROM su un altro lettore CD — facendo così potresti danneggiare le cuffie e gli altoparlanti.

1. Monta il tuo sistema Sega Saturn seguendo le istruzioni nel tuo manuale d'istruzioni del sistema Sega Saturn. Inserisci il controllo 1.
2. Metti il CD-ROM Sega Saturn nello spazio del cassetto dei Cd con l'etichetta verso l'alto.
3. Premi il tasto d'accensione (POWER) per caricare il gioco. Il gioco inizia dopo che appare il logo Sega Saturn. Se non appare niente spegni il sistema e assicurati che sia montato correttamente.
4. Se vuoi fermare una partita in progresso o se essa finisce e vuoi riniziare, premi il tasto Reset sulla console Sega Saturn per tornare alla schermata del titolo del gioco. Se vuoi tornare al pannello di controllo, premi i tasti A, B o C e Start insieme in qualsiasi momento.
5. Se accendi la macchina senza inserire un CD, appare il pannello di controllo dei CD audio. Se vuoi un gioco, metti il CD Sega Saturn nell'unità, premi il tasto direzionale per muovere il cursore sull'angolo in alto a sinistra del pannello di controllo e premi Start. Appariranno le schermate introduttive del gioco.

**Importante:** Il tuo CD-ROM Sega Saturn contiene un codice di sicurezza che permette al disco di essere letto. Assicurati di tenere il disco pulito e di maneggiarlo con cura. Se il tuo sistema Sega Saturn ha problemi nel leggere il disco, rimuovilo e puliscilo con cura, iniziando dal centro e pulendo verso l'esterno.

- ① Sistema Sega Saturn
- ② Controllo 1



## MANUTENZIONE DEL TUO CD-ROM SEGA SATURN

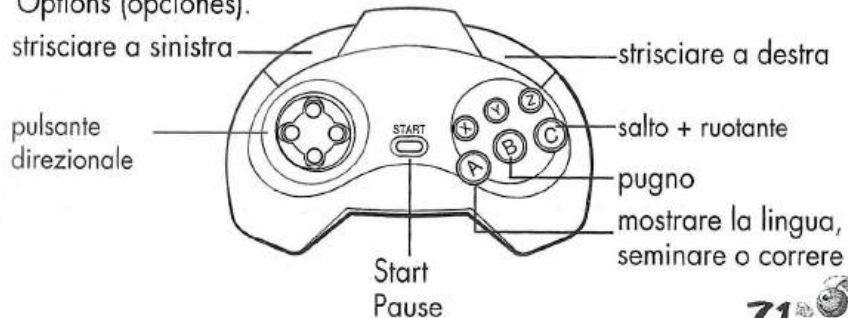
- Il CD-ROM Sega Saturn va usato solamente con il sistema Sega Saturn.
- Assicurati di tenere la superficie del CD-ROM al riparo dallo sporco e dai graffi.
- Non lasciarlo alla luce diretta del sole o vicino a un termosifone o altre sorgenti di calore.
- Assicurati di prendere una pausa durante l'uso prolungato per riposare te e il CD Sega Saturn.

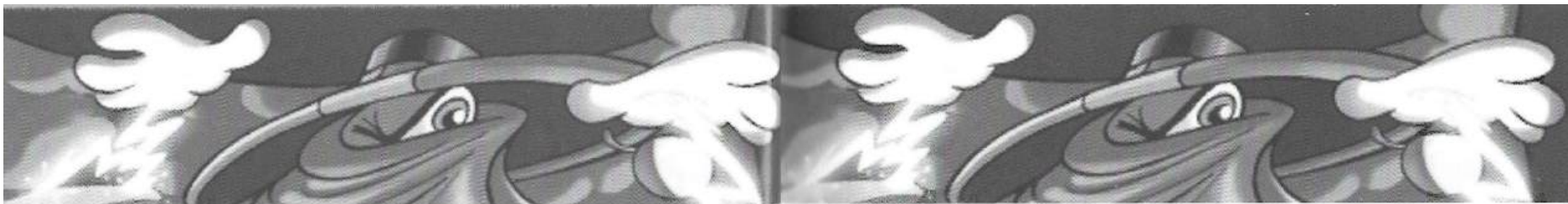
### Avvertimento per i proprietari di televisioni a proiezione:

Fotogrammi o immagini fisse potrebbero causare un danno permanente al tubo d'immagine o lasciare tracce di fosforo sul tubo a raggi catodici. Evitare l'uso ripetuto o prolungato di video giochi sui televisori a proiezione a largo schermo.

## I CONTROLLI

La configuración por omisión utiliza los botones **A**, **B** y **C**. Se pueden reprogramar las funciones de todos los botones de acción del teclado Saturn de Sega utilizando la pantalla "Options" (opciones). Se puede modificar las configuración durante el juego presionando **B** mientras que el mapa del mundo Rayman lo lleva otra vez a la pantalla Options (opciones).





## INTRODUZIONE

**“Salve! Vuoi sapere cosa succede? Lasciami raccontare la storia di Rayman ...**

**Nel mondo di Rayman, la natura e le persone vivono insieme in pace. Il Great Protoon fornisce e mantiene l'armonia e l'equilibrio nel mondo.**

**Spiacente, però questo evidentemente non può durare. Vuoi giocare o che cosa?... un giorno infausto, il diavolo Mr. Dark ruba il Great Protoon e sconfigge Betilla la Fata mentre cerca di proteggerlo! Gli Electoons che gravitavano attorno ad esso perdono la loro stabilità naturale e vengono sparpagliati in tutto il mondo! Problematico, non è vero? E penoso, anche!**

**Strani fenomeni cominciano a verificarsi nel mondo senza equilibrio: personaggi anormali ed ostili appaiono e catturano ogni Electoon che incontrano! Inoltre, la scomparsa del Great Protoon ha neutralizzato tutti i poteri della Fata Betilla; essa ha bisogno di tempo per rigenerare le sue energie prima di poter fornire qualche aiuto ...**

**Essi hanno precisamente bisogno di un eroe per salvarli, non è vero?**



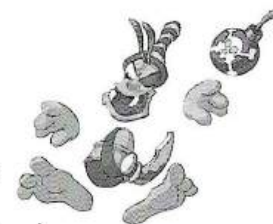
**Rayman al salvataggio!  
Deve liberare gli Electoons,  
strappare il Great Protoon dalle  
mani del suo rapitore misterioso.**

**Ma i cattivi glielo lasceranno fare?”**



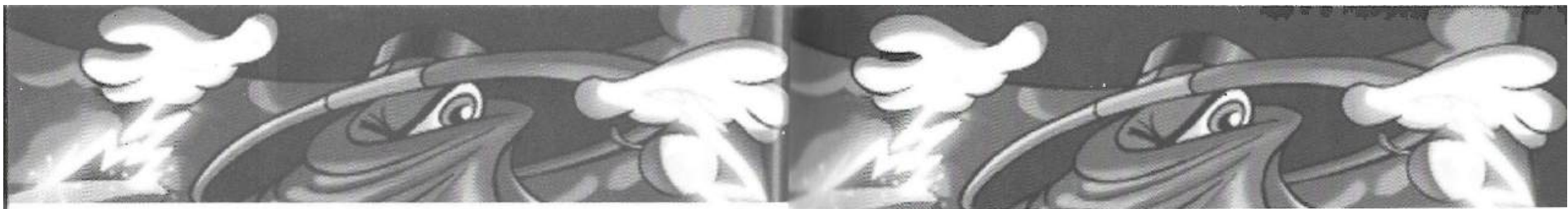
## LE BASI

Rayman deve liberare gli Electoons imprigionati per ristabilire l'ordine in questo mondo. Per ciascun livello c'è un medaglione con 6 spazi vuoti, ciascuno corrispondente ad una gabbia di Electoons da trovare. Ogni volta che una gabbia di Electoons viene liberata, si riempie uno spazio vuoto sul medaglione. Per poter accedere al livello del Candy Chateau (Castello dei Dolci), bisogna innanzitutto liberare tutti gli Electoons nei primi cinque mondi.



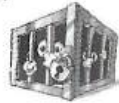
All'inizio del gioco, Rayman può compiere azioni semplici: carminare, saltare, aggrapparsi a rampicanti e strisciare. Al progredire del gioco, il nostro protagonista acquisisce nuovi poteri: un pugno perforante, la capacità di sospendersi su piattaforme, un pugno che afferra, la capacità di correre e persino la funzione di elicottero speciale! La Fata Betilla gli assicura questi poteri molto speciali. Una breve spiegazione sull'uso dei nuovi poteri appare sullo schermo non appena Rayman ne ottiene uno. Dopo essere stato acquisito, un nuovo potere resta utilizzabile per tutto il gioco. Tuttavia, occorre tornare indietro ad esplorare con cura i livelli già attraversati, perché probabilmente non li hai ancora visti bene! Alcune sorprese sono in attesa, cose che non si è capaci di raggiungere la prima volta che si passa ...

All'inizio di ciascun gioco, viene mostrata una mappa del mondo di Rayman. Ogni volta che un livello è stato completato, il successivo percorso disponibile viene evidenziato sullo schermo. Quasi sempre esiste la possibilità di scegliere tra due direzioni. L'uscita "normale" verso qualsiasi livello si trova alla sua fine. Le uscite sono indicate da un segno di uscita - logico, hmm? Si può anche uscire dal primo stadio di un livello tornando indietro attraverso la porta di ingresso; tuttavia, se si fa questo, si perdono tutti gli oggetti (Tings, poteri speciali, ecc.) raccolti in questo livello.



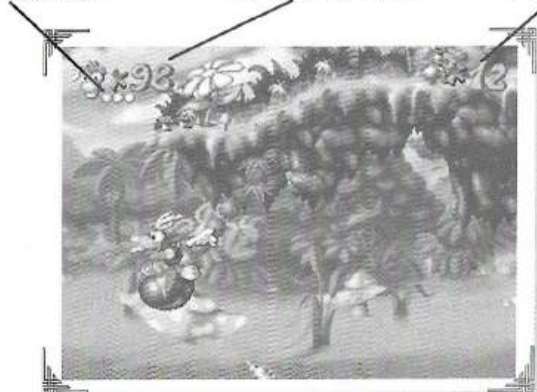
## INIZIO DEL GIOCO

Introdurre il disco Rayman in su console Saturn. Premere il botón **POWER**. Si no se presiona el botón "**START**" (inicio) mientras que aparece en la pantalla de título, se verá una demostración del juego. Para cambiar las opciones por omisión del juego, utilizar la flecha de dirección para acceder a la pantalla Options (opciones), y utilizar otra vez las flechas para modificar el volumen de los efectos sonoros y la música, así como las funciones de las teclas del teclado. Se puede utilizar la función "Options" (opciones) para cambiar la música y los efectos sonoros, así como para modificar las funciones de los botones del teclado Saturn. Validar las selecciones hechas con los botones **A** o **C**. Para jugar, presionar "**START**" (inicio). Escoger un juego entre uno de los tres puntos disponibles y validar la selección presionando uno de los botones de acción (ver la sección GRABACION DEL JUEGO en este manual, para más detalles acerca de cómo jugar juegos grabados).



## INFORMAZIONI DISPONIBILI SULLO SCHERMO

Power indicator bar      Number of lives      Number of Tings



## POTERI DI RAYMAN

Dall'inizio del gioco si può far strisciare Rayman. Vi sono due tipi di poteri: poteri permanenti (quelli che si mantengono indipendentemente da quanto avviene nel gioco) e poteri temporanei.

☆ *I poteri permanenti donati dalla Fata Betilla sono:*

### Pugno telescopico

Premere **B** per infliggere il pugno. Più a lungo si preme il pulsante, più lontano va il pugno.



### Sospensione a piattaforme

Quando Rayman salta o cade, automaticamente si appende alle piattaforme vicine.



### Elicottero

Premere **C** per saltare, poi premerlo di nuovo per rallentare la discesa con le pale dell'elicottero.



### Corsa

Questo potere non solo consente di muoversi più velocemente (ovviamente), ma anche di accumulare una propulsione per saltare più lontano. Per attivalo, premere **A** mentre si cammina.



### Pugno che afferra

Grazie a questo potere, Rayman è capace di appendersi e di ondeggiare su anelli volanti. Il pugno che afferra gli consente anche di tirare le icone di bonus davanti a sé. Stesso pulsante del pugno telescopico **B**.





☆ I poteri temporanei donati da altri amici di Rayman sono:

### Seme magico

Un seme magico, donato a Rayman da Tarayzan, che genera immediatamente una pianta. Per far crescere le piante, premere **A**.

### Super elicottero:

Questo potere prende forza quando il Musicista dona la fiaschetta magica che lo attiva. Questo permette di volare e contemporaneamente di controllare la direzione. Per attivarlo, premere **C**. Per salire di quota, premere **C** diverse volte.

**Un suggerimento:** il potere del super elicottero può essere utilizzato anche nel mondo delle Montagne Blu - quelle taglienti lame rotanti aiutano a fare molto di più che semplicemente volare!



### Lanterna

Joe l'Extraterrestre dona a Rayman questo potere per aiutarlo ad illuminare i luoghi scuri delle Grotte di Skops. La lanterna segue il pugno di Rayman, per cui occorre lanciare il suo pugno davanti a lui per illuminare la strada davanti.

### Elfi blu volanti

Queste piccole creature danno a Rayman la capacità di rimpicciolirsi, per cui può passare più facilmente attraverso alcuni dei passaggi più stretti del gioco. Camminare verso un elfo per diventare piccolo e tornare indietro verso lo stesso od un altro elfo per riprendere la dimensione normale.





## COME MIGLIORARE IL GIOCO

Non possiamo gettare via tutti i segreti del gioco (ci deve pur essere un po' di incertezza ed ansia!), ma alcuni consigli possono essere molto utili.

### Poteri

Simbolizzano le riserve di energia di Rayman. Egli parte con tre poteri, ma ne può conquistare altri durante il suo viaggio... oppure perderne alcuni durante le sue battaglie! Quando ha perso tutti i poteri, perde una vita.

 Un **Singolo Potere** fornisce un punto extra di energia.  
Un **Potere Doppio** fornisce due punti di energia.



 Un **Grande Potere** rende disponibile un carico pieno di punti di energia.

### Vite

Cercate, sono molto utili quando devi affrontare i diversi nemici.



### Accelerazioni

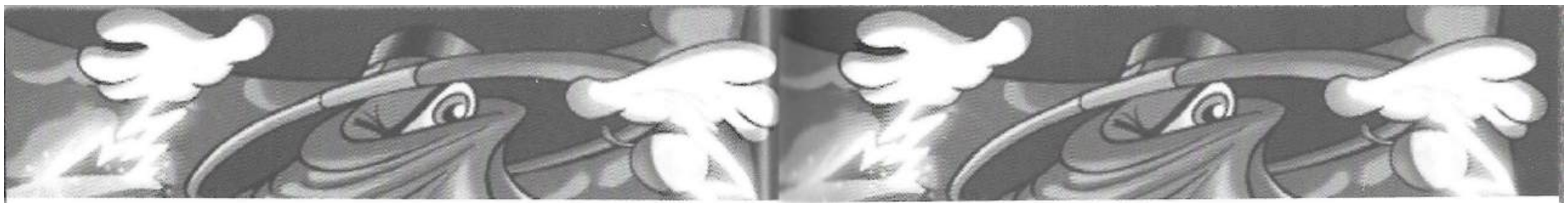
  Aumentano la velocità del pugno. Sono disponibili tre diverse velocità.

### Il pugno d'oro

Aumenta la potenza dei colpi di Rayman.



**Si prega di osservare** che il pugno perde la potenza e la sua velocità eccezionale ogni volta che Rayman viene colpito da un nemico.



### Tings

Se Rayman ne raccoglie 100, guadagna una vita extra, ma possono anche essere usate per pagare il Mago (che apre l'accesso ai livelli di bonus). Ma attenzione, quando Rayman muore perde tutte le Tings che ha raccolto.



### Continues

Se perdi l'ultima vita di Rayman, un Continue consente di riavviare il gioco dall'ultimo livello giocato con un credito di 5 vite. Lo schermo Continue appare dopo che Rayman muore per l'ultima volta. Se desideri usare un Continue, occorre far suonare l'orologio di allarme (premendo il pulsante **C** o **START**) per svegliare Rayman dal suo stupore prima che raggiunga barcollando il messaggio "Game Over".



### Il Mago

E' nascosto lontano nella scena. Con il suo aiuto Rayman può entrare in mondi segreti. In questi livelli di bonus l'abilità e la velocità consentono di guadagnare Tings o una vita extra. Ma osservare, prego, che questo risultato magico deve essere meritato e costa 10 Tings per poterne trarre vantaggio.



**Nota:** si guadagna una vita extra, se si fa in modo di ottenere un punteggio pieno nella mappa di bonus.

Questo significa che bisogna trovare tutte le Tings entro un tempo limite minimo.

### Il Fotografo

Egli è là per immortalare i successi di Rayman! Quando perdi una vita, ricominci dall'ultimo posto dove il fotografo ha scattato una fotografia di Rayman.



## SALVATAGGIO DEL GIOCO

Su consola Saturn de Sega está equipada con funciones de memoria incorporadas. Se puede también escoger entre obtener un cartucho de seguridad Saturn de Sega, que permitirá grabar más juegos, o jugar juegos ya grabados en otra consola. Se puede grabar un juego cadavez que se acaba una etapa, cuando se está en el mapa del mundo. Para grabar, mover el Rayman a uno de los puntos de grabación en el mapa, que está marcado con el sombrero del mago.

**Cuidado:** Para más detalles acerca de la batería y de la memoria, remitirse al manual entre gado junto con la consola Saturn de Sega.





## **MONDI**

Nei diversi mondi del gioco descritto qui, si possono incontrare i "cattivi" più di una volta! E stare sempre in guardia dagli Antitoons, i fanti di Mr. Dark. Sono piccoli, ma pericolosi!

### **La foresta delle meraviglie**

Rayman deve procedere attraverso la giungla senza cadere nelle acque paludose. Incontrerà cacciatori ed esploratori. E' qui che incontra Tarayzan, il suo primo amico. Aiuta Tarayzan a vestirsi e vedi cosa succede! Il guardiano di fine livello è Moskito, una noiosa zanzara gigante.

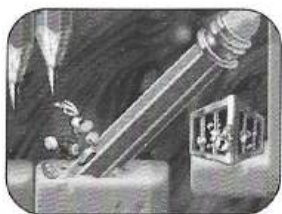


### **Territorio della banda**

In una scena piena di nubi e di scivolose barre musicali, Rayman deve procedere tra strumenti musicali (tamburi, maracas, cimbali, ecc.) ed evitare le grosse note. Non appena riesce fuggire dalle trombe, si trova faccia a faccia con l'assordante Mister Sax.

### **Montagne blu**

Rayman deve andare avanti evitando frane di rocce e creature di pietra. In queste montagne Rayman incontra il Musicista e lo aiuta a recuperare la sua chitarra. Il cattivo da sconfiggere è Mister Stone, una creatura fatta di pietra.



### **La città' delle fotografie**

Questo è il mondo delle immagini, come pure il mondo dei miraggi. Non appena sale sulla scena di un piccolo teatro, Rayman incontra personaggi direttamente provenienti da un film di pirati e da uno scientifico. In particolare incontra Space Mama, una robusta cuoca con un mattarello mortale.

### **Le grotte di skops**

Questo è un pauroso mondo sotterraneo in cui si entra attraverso l'accogliente locanda di Joe l'Extraterrestre. Per prima cosa Rayman deve attaccarsi all'insegna della locanda cercando di evitare i ragni. Poi deve trovare un passaggio attraverso le stalattiti nella grotta per raggiungere la tana di Skops lo Scorpione.



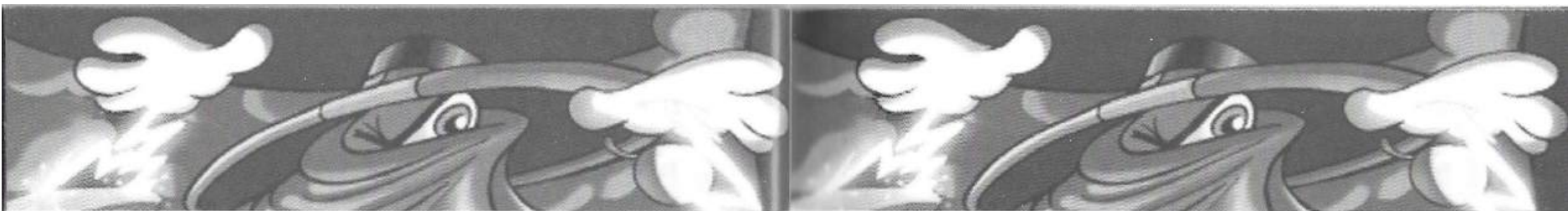
### **Il castello dei dolci**

Benvenuti nel mondo del dessert, dove Mr. Dark è nascosto, protetto da clowns che compiono cose buffe. Occhio però, Mr. Dark è diabolico!



Ora che sai cosa ti può aspettare, inserisci il disco e preparati a giocare.

**Tanti auguri !**



## GARANZIA

La Ubi Soft garantisce che questo disco da Sega SATURN sarà esente da qualsiasi difetto per un periodo di novanta (90) giorni dalla data di acquisto. Qualora si manifestasse un difetto di fabbricazione nel corso del periodo di garanzia, la Ubi Soft riparerà o sostituirà gratuitamente il disco difettoso. Per poter usufruire di questa garanzia, si prega di rendere il disco alla Ubi Soft con una prova di acquisto. Se un disco venisse reso senza la prova di acquisto o dopo che il periodo di garanzia fosse scaduto, la Ubi Soft potrebbe scegliere di riparare o di sostituire il disco a spese del cliente. Questa garanzia non è valida se risultasse che il disco è stato danneggiato da negligenza, incidente o cattivo uso, oppure se è stato modificato dopo l'acquisto.

UBI SOFT  
Corso Garibaldi, 44  
20121 MILANO  
FAX : 02-8056032

# RAYMAN

## Nederlands

## Waarschuwing voor epilepsie

Doorlezen voordat u dit videogame-systeem in gebruik neemt of het door uw kinderen laat gebruiken.

Sommige mensen kunnen een epileptische aanval krijgen of bewusteloos raken wanneer zij in het dagelijkse leven worden blootgesteld aan bepaalde lichtpatronen of knipperende lichten. Tijdens het kijken naar bepaalde TV-beelden of het spelen van bepaalde videospelletjes kunnen deze mensen een aanval krijgen. Dit kan gebeuren zonder dat men een medische historie van epilepsie heeft of zonder dat men ooit eerder een epileptische aanval heeft gehad.

Indien u of iemand in uw familie bij blootstelling aan knipperende lichten ooit symptomen van epilepsie heeft gehad (een aanval of bewusteloosheid), raadpleeg dan uw arts alvorens u gaat spelen.

Wij raden ouders aan om toezicht te houden op het gebruik van videospelletjes door hun kinderen. Indien u bij uzelf of bij uw kind tijdens het spelen van een videospel één van de volgende symptomen constateert, moet u het gebruik ONMIDDELLIJK staken en uw arts raadplegen. Het gaat hierbij om de volgende symptomen: duizeligheid, wisselend zicht, trekken van het oog of van de spieren, bewusteloosheid, desoriëntatie, onwillekeurige bewegingen of stuiptrekkingen.

### VOORZORGSMAATREGELEN BIJ GEBRUIK

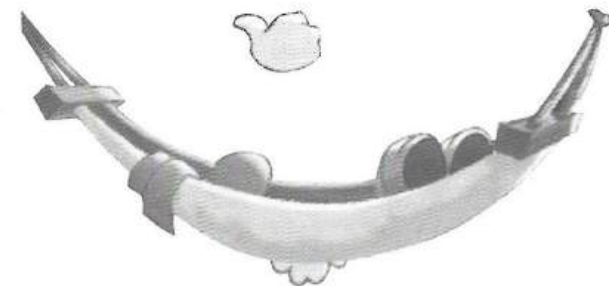
- Ga niet te dicht bij het beeldscherm staan. Ga op ruime afstand van het TV-scherm zitten, zover de lengte van de kabel dit toelaat.
- Gebruik het spel op een zo klein mogelijk TV-scherm.
- Ga niet spelen, indien u vermoeid bent of niet voldoende slaap hebt gehad.
- Zorg ervoor dat de kamer waarin u speelt, goed verlicht is.
- Tijdens het spelen van een videospelletje moet u elk uur tenminste 10 à 15 minuten rusten.

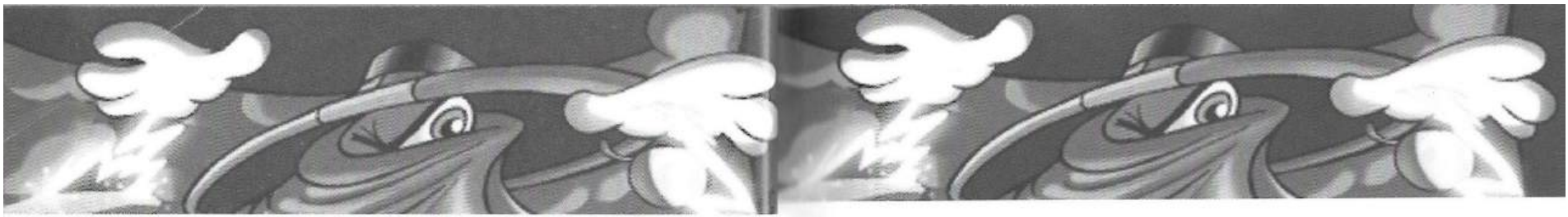
**Opstarten:** Het gebruik van het Sega



## INHOUDSOPGAVE

<input type="checkbox"/> Saturn Systeem	p 86
<input type="checkbox"/> De bediening	p 87
<input type="checkbox"/> Inleiding	p 88
<input type="checkbox"/> Achtergrond-informatie	p 89
<input type="checkbox"/> Het spel opstarten	p 90
<input type="checkbox"/> Het spelscherm	p 90
<input type="checkbox"/> De krachten van Rayman	p 91
<input type="checkbox"/> Enkele tips	p 93
<input type="checkbox"/> Het spel eindigen	p 95
<input type="checkbox"/> Werelden	p 96
<input type="checkbox"/> Garantie	p 98
<input type="checkbox"/> Credits	p 99





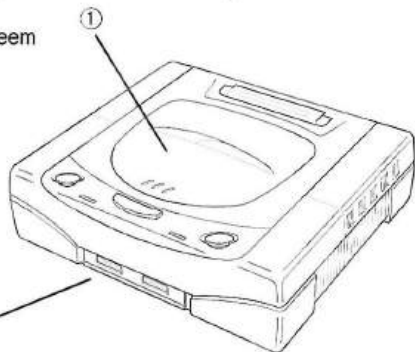
## SATURN-SYSTEEM

Deze CD-ROM kan uitsluitend worden gebruikt met het Saturn-systeem. Probeer deze CD-ROM niet op een andere CD-speler weer te geven — dit kan leiden tot beschadiging van de hoofdtelefoon en luidsprekers.

1. Sluit het Sega Saturn-systeem aan zoals dat in de handleiding van het Sega Saturn-systeem staat beschreven. Sluit bedieningsblok 1 aan.
2. Leg de Sega Saturn CD-ROM, met het etiket naar boven gericht, in de CD-lade en sluit het deksel.
3. Druk op de AAN/UIT-toets om het spel te laden. Na het scherm met het logo van de Sega Saturn zal het spel beginnen. Als je niets ziet, moet je het systeem weer UIT zetten en controleren of alles goed aangesloten is.
4. Als je tijdens het spelen wilt stoppen of als het spel afgelopen is, druk dan op de Reset-toets op de console van de Sega Saturn om terug te keren naar het titelscherm van het spel. Als je naar het controlepaneel wilt terugkeren, druk dan op elk gewenst ogenblik tegelijkertijd op de toetsen A, B, C en Start.
5. Als je het apparaat AAN zet zonder dat er een CD is ingelegd, zal het audio-CD bedieningspaneel verschijnen. Als je een videospelletje wilt gaan spelen, leg dan de Sega Saturn-CD in het apparaat, druk op de R-toets om de cursor te verplaatsen naar de toets linksboven op het bedieningspaneel, en druk op Start. De inleidende schermen van een spel zullen verschijnen.

**Belangrijk:** De Sega Saturn CD-ROM is voorzien van een beveiligingscode die ervoor zorgt dat de disc kan worden gelezen. Houd de disc altijd goed schoon en ga er voorzichtig mee om. Als jouw Sega Saturn-systeem de disc niet goed kan lezen, moet je de disc verwijderen en voorzichtig schoonvegen, waarbij je vanuit het midden van de disc in een rechte lijn naar de rand toe veegt.

- ① Sega Saturn-systeem
- ② Bedieningsblok



## BEHANDELING VAN UW SEGA SATURN CD-ROM

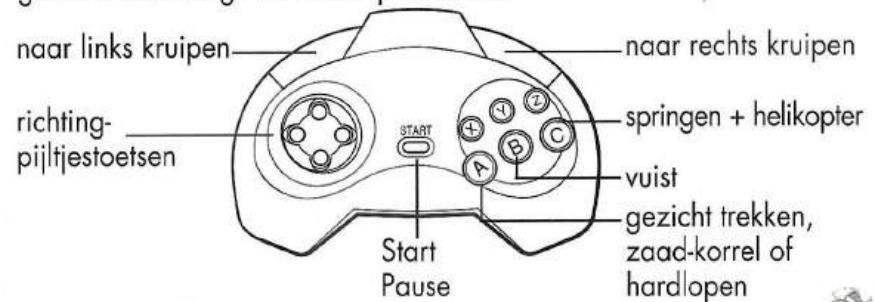
- De Sega Saturn CD-ROM is ontworpen om uitsluitend te worden gebruikt met het Sega Saturn-systeem.
- Zorg ervoor dat het oppervlak van de CD-ROM van vuil en krassen gevrijwaard blijft.
- Niet in onmiddellijk zonlicht achterlaten of in de nabijheid van een radiator of andere warmtebron.
- Neem nu en dan een pauze wanneer u voor een lange periode speelt, om uzelf en de Sega Saturn CD de nodige rust te gunnen.

### Waarschuwing voor bezitters van projectie-televisietoestellen:

Stilstaande beelden kunnen een blijvende beschadiging van de beeldbuis tot gevolg hebben of onuitwisbare vlekken achterlaten op de fosforescerende stof van de CRT. Vermijd herhaaldelijk of langdurig spelen van videospelletjes op projectie-televisietoestellen met een breed scherm.

## DE BEDIENING

De standaard configuratie gebruikt toetsen **A**, **B** en **C**. Je kunt de functies van alle actietoetsen van je Sega Saturn joystick herprogrammeren via het Optiescherm. Onder het spelen kun je de standaard configuratie veranderen door op B te drukken wanneer je bij de landkaart van de wereld van Rayman bent; je gaat zo dan terug naar het Optiescherm.





## INLEIDING

**“Hoi luitjes!**

**Ik zal je het verhaal van Rayman vertellen ...**

**In Rayman's wereld leven de mens en de natuur in vrede met elkaar.**



**De Great Protoon biedt en houdt de harmonie en het evenwicht in de wereld. Maar helaas, deze vredige situatie kan niet voortduren.**

**Klaar voor de start ?...**

**Op een betreurenswaardige dag steelt de Duivel Mr. Dark het Great Protoon en verslaat de fee Betilla. De Electoons verloren hierdoor hun stabiliteit en zijn nu verspreid over de hele wereld. Problematisch, niet ? En ook erg vervelend!**

**In deze onstabiele wereld beginnen zich nu vreemde dingen af te spelen : rare snuiters en vijandige personages verschijnen die iedere Electoon gevangen nemen die ze maar kunnen vinden! Bovendien is Betilla tijdelijk uitgeschakeld.**

**Tijd voor een nieuwe held dus, lijkt je ook niet ?**

### Rayman op reddingstocht!



**Als beschermengel van deze wereld is het zijn taak de Electoons te bevrijden en de Great Protoon terug te vinden, zodat de wereld weer in harmonie verder kan leven. Maar de slechteriken geven zich natuurlijk niet zomaar gewonnen...”**

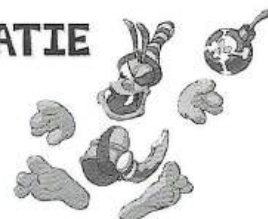


## ACHTERGROND-INFORMATIE

Rayman moet de gevangen Electoons bevrijden en de rust in de wereld herstellen.

Voor ieder niveau bestaat een medaillon met 6 lege ruimtes; iedere ruimte komt overeen met de op te sporen schuilplaats van de Electoons.

Steeds wanneer je een schuilplaats met Electoons bevrijdt, wordt een ruimte in de medaillon opgevuld. Om het Candy Chateau level te bereiken, moet je eerst alle Electoons in de eerste vijf werelden bevrijden.



In het begin kan Rayman eenvoudige acties uitvoeren zoals lopen, springen, en kruipen. Naarmate je verder komt in het spel, krijgt Rayman nieuwe kwaliteiten zoals: een aanvallende vuist, de mogelijkheid om aan platforms te hangen, een grijpvuist, rennen en zelfs een speciale helicopter mogelijkheid. De fee Betilla voorziet Rayman van deze speciale krachten. Iedere keer wanneer je zo in nieuwe kracht verzamelt, verschijnt er een korte gebruiksaanwijzing op het scherm. Iedere nieuw verworven kracht blijft nuttig gedurende het gehele spel. Maar je moet ieder level grondig uitkammen want waarschijnlijk heb je in één eerste keer alles nog niet gezien! Er wachten enkele verrassingen...

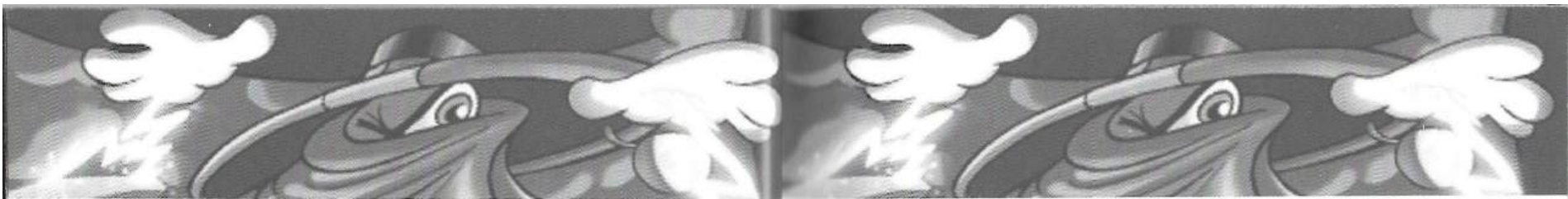
In het begin van elk spel wordt een kaart van Rayman's wereld getoond. Iedere keer wanneer je een level uitgespeeld hebt, zullen de volgende bereikbare paden oplichten op het scherm. In de meeste gevallen kun je kiezen uit twee richtingen.

De gebruikelijke Exit van elk level is het einde.

Exits worden aangegeven door een Exit-teken, logisch niet ?!

Je kunt ook de eerste etappe uit een leven beëindigen door terug te gaan door de ingang; echter, wanneer je dit doet, zul je alle in deze etappe verworven kwaliteiten en Tings weer verliezen.





## HET SPEL OPSTARTEN

Steek je Rayman diskette in je Saturn spelcomputer. Druk op de **POWER**-toets. Als je niet op de **"START"**-toets drukt terwijl je in het hoofdscherm bevindt krijg je een demo van het spel te zien. Om de standaardopties van het spel te veranderen moet je de pijltoetsen gebruiken om naar het Optiescherm te gaan en opnieuw de pijltoetsen gebruiken om het volume van de geluidseffecten, de muziek of de functies van de toetsen van de Joypad te veranderen. Zo kun je dus de "Options"-functies gebruiken om zowel muziek of geluidseffecten te veranderen als de functies van de Joypad-toetsen. Bevestig je keuzen met toetsen **A** of **C**. Druk op **"START"** om met het spel te beginnen. Kies een spel uit de drie beschikbare plaatsen en bevestig je keuze door op één van de Actietoetsen te drukken. (Raadpleeg het hoofdstuk HET SPEL IN HET GEHEUGEN OPSLAAN voor meer informatie over het hervatten van eerder bewaarde spelen).

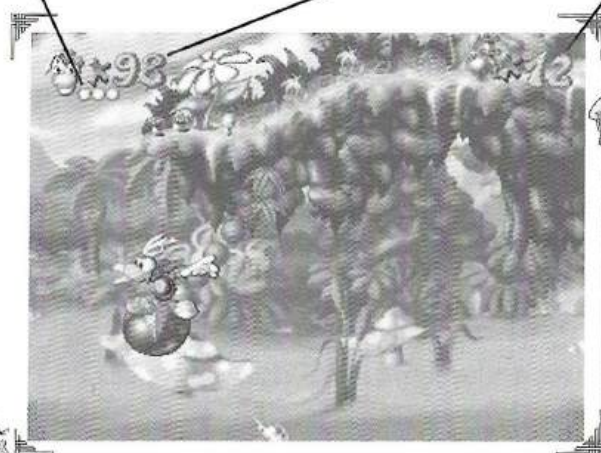


## HET SPELSCHERM

Krachtmeter

Aantal levens

Aantal tings



## DE KRACHTEN VAN RAYMAN

Vanaf het begin van het spel, kun je Rayman doen kruipen. Er zijn twee soorten krachten: permanente (die krachten die je ongeacht het verloop van het spel behoudt) en de tijdelijke krachten.

☆ De permanente krachten worden je aangeboden door de fee Betilla:

### Telescopische vuist

Duw op **B** om de vuist weg te zenden. Hoe langer je de toets indrukt, hoe verder de vuist wegvliegt.



### Aan platformen hangen

Wanneer Rayman springt of valt, hangt hij automatisch aan de dichtsbijzijnde platformen.



### Helicopter

Duw op **C** om te springen, en dan nog eens om de daling af te remmen met behulp van je helicopterbladen.



### Rennen

Hiermee ga je sneller (uiteraard!), maar ook kun je snelheid opbouwen om verder te springen. Gebruik hiervoor de toets **A** op het moment dat je loopt.



### Grijpvuist

Dankzij deze kracht kan Rayman aan vliegende ringen hangen. Tevens kan hij hiermee bonus iconen naar zich toe trekken. Gebruik hiervoor de **B** toets.



☆ Andere vrienden van Rayman geven hem de TIJDELIJKE krachten:

### Magisch zaad

Tarayzan voorziet Rayman van magisch zaad waaruit onmiddellijk een plant groeit. Om planten te zaaien duw je op **A**.

### Super helicopter

Wanneer de Musicus je de magische flacon geeft, activeer je deze kracht.

Hiermee kun je vliegen zonder je controle over de richting te verliezen. Duw op **C** om het te activeren en om hoger te gaan.



**Hint:** Deze kracht kan handig zijn in de wereld met de Blauwe Bergen; de scherpe ronddraaiende bladen kunnen méér dan alleen vliegen!

### Vuurvlieg

Dankzij Buitenaardse Joe kan Rayman met behulp van vuurvliegjes de duisternis in de Skops grotten verlichten.

De vuurvliegjes volgen Rayman's vuist en verlichten aldus het gebied waar hij loopt.



### Vliegende blauwe elfjes

Hiermee kan Rayman zichzelf verkleinen zodat hij gemakkelijker door nauwe passages kan.

Loop over een elfje heen om kleiner te worden, en loop terug over het elfje (of een ander elfje) om weer de normale grootte te verkrijgen.

## ENKELE TIPS

We zullen niet alle geheimen verklappen (er moeten ook verrassingen blijven), maar enkele tips kunnen handig zijn.

### Powers

Deze symboliseren Rayman's energie reserves.

Hij begint met 3 powers, maar kan er meer verdienen tijdens z'n reis... of er enkele verliezen gedurende z'n vechtpartijen.

Als je geen power meer overhebt, verlies je een leven.

 Een **Enkelvoudige Power** geeft je één extra energiepunt.  
Een **Dubbele Power** geeft je twee energiepunten.


 Een **Big Power** geeft je een volle lading energiepunten.

### Levens

Kijk hier naar uit, want ze zijn erg handig tegenover je vijanden.



### Speed-ups

 Zij verhogen de snelheid van de aanvallende vuist. Je kunt kiezen uit 3 snelheden.



### De gouden vuist

Verhoogt de kracht van Rayman's klappen.



**Let op:** je vuist verliest aan kracht en snelheid iedere keer wanneer je door een vijand wordt geraakt.



### Tings

Wanneer Rayman er 100 van verzamelt, krijgt hij een extra leven, maar ze kunnen ook gebruikt worden om de Tovernaar te betalen (die je toegang tot de bonus levels geeft). Maar let op, Rayman verliest alle verzamelde Tings wanneer hij sterft.



### Continues

Mocht je je laatste leven verloren hebben, dan kun je dankzij de continue het spel opnieuw opstarten op het punt waar je gebleven was met 5 extra levens. Het Continue scherm komt automatisch in beeld wanneer Rayman zijn laatste leven verloren heeft.

Door de toetsen **C** op **START** op je joystick in te duwen, activeer je de continue. Doe dit wel voordat het scherm "Game Over" laat zien.



### De tovenaar

Hij zit verstopt in het scenario. Met zijn hulp kan Rayman geheime werelden binnengaan. In deze bonus gebieden kun je met snelheid en kwaliteiten Tings ofwel een extra leven verdienen.



Deze magische stunt moet wel eerst verdiend worden, en het kost je ook nog eens 10 Tings om ervan te profiteren. Je krijgt pas een extra leven wanneer je een perfecte score in het bonus gebied haalt.

Dit betekent dat je alle Tings in een minimum aan tijd moet verzamelen.

### De fotograaf

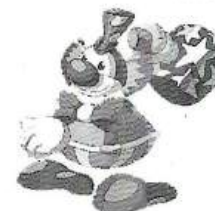
Hij is er om je prestaties te vereeuwigen! Wanneer je een leven verliest, dan begin je opnieuw op de plek waar hij voor het laatst een foto van je nam.

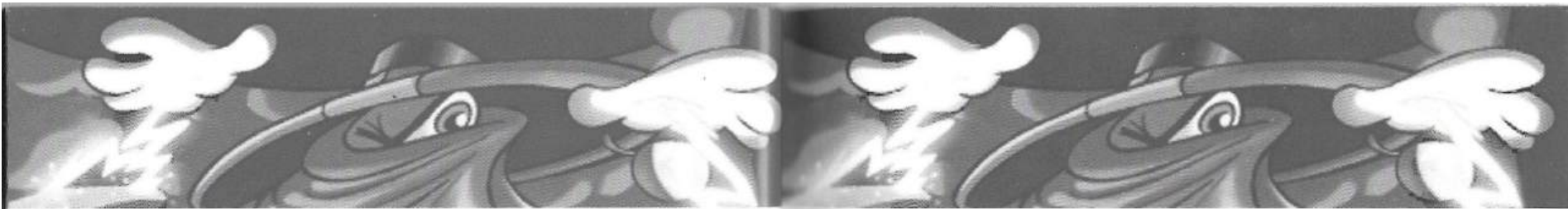


## HET SPEL EINDIGEN

Je Sega Saturn spelcomputer is uitgerust met ingebouwde geheugenfuncties. Je kunt ook beslissen om een Sega Saturn Backup Cartridge aan te schaffen die je in staat zal stellen om nog meer spelen in het extra geheugen te bewaren of om met bewaarde spelen op een andere spelcomputer door te gaan. Telkens als je een niveau hebt voltooid kun je een spel in het geheugen opslaan wanneer je op de wereldkaart bent. Om dit te doen moet je Rayman verplaatsen naar één van de "geheugen"-plaatsen, die op de kaart worden aangeduid door de toverhoed van de tovenaar.

**Opgelet:** Raadpleeg de handleiding die bij je Sega Saturn spelcomputer werd geleverd voor meer informatie over de batterij en over het geheugen.





## WERELDEN

In de hieronder beschreven werelden, kun je meer dan eens bosses tegenkomen!

Kijk vooral goed uit voor de Antitoons, de grondsoldaten van Mr. Dark: ze zijn klein, maar heel gevaarlijk!

### Het droombos

Rayman moet de jungle door zien te komen, zonder in de moerassen te vallen. Hij zal jagers en ontdekkingsreizigers tegenkomen. In deze wereld ontmoet hij zijn eerste vriend Tarayzan.

Help Tarayzan met aankleden en zie wat er gebeurt! De grote baas is Moskito.



### Bende land

In dit scenario met wolken en bars met gladde vloeren, moet Rayman vooruit zien te komen langs allerlei muziekinstrumenten en valse noten zien te voorkomen.

Wanneer hij met succes is gevluht voor de trompetten, komt hij tegenover de doof wordende Mister Sax te staan.

### Blauwe bergen

In deze wereld moet Rayman oppassen voor rots- en steen creaties. Hier ontmoet hij de Musicus, die zijn gitaar kwijt is. De grote baas die verslagen moet worden is Mister Stone, je raadt het al, een stenen creatie.



### Beeld stad

Dit is een wereld vol beelden, maar ook vol luchtspiegelingen. Wanneer Rayman over het podium van een klein theater loopt, komt hij allerlei figuren tegen die rechtstreeks uit piraten- en science fiction films komen. Hier ontmoet hij onder andere Space Mama.

### De skops-grotten

Dit is een gevaarlijke ondergrondse wereld. Ga er binnen door de vrolijke snackbar van Buitenaardse Joe. Rayman moet spinnen en ander ongedierte ontwijken tijdens zijn zoektocht naar het hol van Skops de Scorpioen.



### Het snoep kasteel



Welkom in de woestijn waar Mister Dark zich verschuilt, omgeven door clowns die de meest verbazingwekkende stunts uitvoeren. Maar pas op, Mister Dark is duivels!



Nu weet je wat je kunt verwachten, ga snel aan de slag.

**Veel succes!**





## GARANTIE

Guillemot International Software garandeert deze Sega SATURN spelcomputer CD gedurende negentig (90) dagen na aankoopdatum tegen gebreken. Mocht er gedurende deze garantieperiode een fabricagefout worden geconstateerd, dan repareert of vervangt Guillemot International Software de CD gratis. Om van deze garantie gebruik te maken, stuurt u de CD met het aankoopbewijs terug naar Guillemot International Software. Guillemot International Software beslist of CD s die na het verstrijken van de garantieperiode en CD s die zonder aankoopbewijs worden teruggestuurd op kosten van de klant worden gerepareerd of vervangen. Deze garantie is niet van toepassing indien de CD door nalatigheid of onjuist gebruik is beschadigd of als deze na aanschaf is veranderd.

Guillemot International Software  
BP 2  
56200 LA GACILLY  
FRANKRIJK

## CREDITS

- Concept: Michel Ancel & Frédéric Houde.
- Character creation: Alexandra Steible.
- Design: Michel Ancel, Serge Hascoët with Bruno Bouvret, Sacha Gentilhomme, Michaël Guez, Christophe Thibaut.
- Animation: Alexandra Steible with Kamal Aitmhoub, David Gilson, Sophie Esturgie, Jacques Exertié, Grégoire Pons, Véronique Rondello, Béatrice Sauterau, Philippe Vindolet, Christian Volckman.
- Background creation: Eric Pelatan, Sylvaine Jenny.
- Computer Graphics: Jean-Christophe Alessandri, Sophie Ancel, Nicolas Bocquillon, Jean-Marc Geffroy, Laurent Reftig, Olivier Soleil.
- Programming: Vincent Gréco, Yann Le Tensorer, Daniel Palix with Olivier Couvreur, Pierrick Crepy, Antoine Dodens, Eric Donnat, Antonio Ferreira, Philippe Fuentes, Benoît Germain, Bertrand Helias, Frédéric Houde, Frédéric Laudet, François Mahieu, Cristian Mihalache, Sébastien Morin, Bogdan Radusi, Daniel Raviart, Olivier Rozier, Gilles Vanwalleggem.
- Sound Effects & Music: Stéphane Bellanger, Didier Lord with Sylvain Brunet, Nathalie Drouet, Dominique Dumont, Hamel Feunas, Remy Gazel, Didier Léglise, Jean-Marc Lichtmann, Frédéric Louvre, Olivier Mortier, Frédéric Prados, Stéphane Ronse, René De Wael, Olaf Zalcman.
- Voices: Chris Bénard, Emmanuelle Cosso, Douglas Rand, Steve Perkinson, Shannon Wolfe, Patrice Dozier, Christian Stonner.
- Tests: Serge Hascoët with Bruno Barone, Thomas Belmont, Nicolas Bocquillon, Bruno Bouvret, Christophe Cavelan, Gunther Galipot, Sacha Gentilhomme, Marc Gioan, Michaël Guez, Benoît Maçon, Lionel Rico, Emmanuel Texandier, Christophe Thibaut, Dorian Thibaut.
- Marketing: Nathalie Deshayes, Isabelle Lacroix.
- Packaging: Julie Rault Le Liard - Fred. Le Moal.
- Project Management: Agnès Haegel.
- Producer: Ludimedia - Gérard Guillemot.
- Development: Ubi Studios - Michel Guillemot.
- Publisher: Ubi Soft - Yves Guillemot.

Special thanks to the many others who worked on the project!