

HISTORIEN	4
RAYMAN M INSTALLATION	5
A/ TEKNISKE KRAV	5
B/ SÅDAN INSTALLERES SPILLET	5
SÅDAN NAVIGERER DU Gennem MENUERNE	6
A/ HOVEDMENUEN	6
B/ NYT SPIL	6
C/ FORTSÆT	6
D/ MENUEN INDSTILLINGER	7
SPILLETS REGLER	9
A/ REGLER FOR KAPLØB	10
• Spiltilstande	10
• Beskrivelse af genstande	11
B/ REGLER FOR KAMP	12
• Spiltilstande	12
• Beskrivelse af våbnene	13
SÅDAN VÆLGER DU MELLE M multiplayer OG SINGLE PLAYER TILSTANDENE	15
A/ RAYMAN M FIGURERNE	15
• Beskrivelse af figurerne	15
• Sådan vælger du figur	16
B/ SINGLE PLAYER TILSTAND	17
• Sådan vælger du bane	17
• Sådan vælger du spiltilstand	17
C/ MULTIPLAYER TILSTAND	18
• Generelt	18
• Sådan vælger du spiltilstand	18
BIDRAGYDERE	74

Historien

Rayman og hans berømte følgesvende står over for nye udfordringer i en enestående sportskonkurrence: de skal i hårde og varierede omgivelser møde hinanden, for at blive den RIGTIGE vinder af denne overraskende duathlon: De to spilstilstande Kapløb og Kamp.

Vælg din kombattant og oplev et vildt kapløb ind i de interaktive omgivelser, hvor du rundt omkring vil finde ekstra energi, ekstra handlinger og specielle afsæt ind i de hazarderede områder. Få fat i våben, så du kan få fat i dine modstanderes lums, glid gennem forheksede laguner, grib fat i lums og find nye, hurtigere veje, lær adræthed, så du kan bevæge dig hurtigt omkring og overraske dine modstandere.

Måske vil det til sidst lykkes dig at blive sejere end Rayman...



4

Rayman M Installation

A/ TEKNISKE KRAV

Minstekrav:

Styresystem: Windows 98/ Windows XP/ Windows 2000 / Windows Me

Processorspecifikation: Pentium II 450 Mhz

RAM: 64 Mb

Skærmkort: TNT2

Farver: 16 & 32 Bit

Ledig harddiskplads: 550 Mb

CD ROM drev: 4x

DirectX (er tilgængelig på CD'en): 8.0A

Andet: Tastatur / Mus

Anbefalet:

Styresystem: Windows 98/ Windows XP/ Windows 2000 / Windows Me

Processorspecifikation: Pentium III 500 Mhz

RAM: 64 Mb

Skærmkort: GeForce2

Farver: 32 Bit

Ledig harddiskplads: 1,3 Gb

CD ROM drev: 16x

DirectX (er tilgængelig på CD'en): 8.0A

Andet: Tastatur / Mus / Controller

B/ SÅDAN INSTALLERES SPILLET

Indsæt Rayman M CD'en i dit CD-ROM drev.

Vælg sprog og vælg Installer i menuen.

Følg vejledningen for at fuldføre installationen.

5

2 - SÅDAN NAVIGERER DU GENNEM MENUERNE

Brug mus og Tastatur til at navigere rundt i RAYMAN M menuerne og til at vælge de forskellige dele.

Dit valg markeres. Du bekræfter dit valg ved at trykke på venstre musetast eller ved at taste Enter.

Brug venstre og højre piletaster til at gå fra en skive til en anden.

Du går tilbage ved at højreklikke på musen eller taste Esc på tastaturet.

A/ HOVEDMENUEN

Vælg **Nyt Spil**, hvis du ikke tidligere har oprettet et eller hvis du vil oprette et nyt. Herefter vil du komme ind på siden til oprettelse af en ny fil.

Vælg **Fortsæt** hvis du vil indlæse og spille videre på en tidligere gemt fil.

Vælg **Indstillinger** hvis du vil konfigurere spillets indstillinger: billede, lyd, funktioner og sprog.

B/ NYT SPIL

Sådan opretter du et nyt spil

Vælg delen Nyt Spil og bekræft. Du vil blive spurgt om du ønsker at oprette et nyt spil.

Hvis du vælger JA, vil filoprettelseskiven åbnes, hvor du kan give filen et navn.

Brug musen eller tastaturet til at indtaste navnet og afslut med at bekræfte ved at trykke "OK".

BEMÆRK: Når du har gjort fremskridt i spillet, vil du blive spurgt om du ønsker at gemme disse i filen.

C/ FORTSÆT

Sådan indlæses et eksisterende spil

Vælg skiven Fortsæt.

Du vil nu åbne et vindue med en liste over gemte spil.

Vælg det spil du ønsker at indlæse og bekræft dit valg.

6

D/ MENUEN INDSTILLINGER



Lydindstillinger

- MUSIK / LYDEFFEKTER

På hver skive skal du bruge musen til at vælge TIL/FRA for at aktivere/deaktivere musikken eller lydeffekterne.

For begge kan du indstille lydstyrken mellem 0 og 9.

- MONO / STEREO

Brug musen til at vælge mellem MONO og STEREO lyd.

Sprogindstillinger

Flagene svarer til det sprog der er valgt.

Du kan vælge mellem dansk, svensk, norsk og finsk.

Menuindstillinger

Vælg TIL/FRA for at aktivere/deaktivere kameraets bevægelse når du åbner en menu.

BEMÆRK: Du kan til enhver tid springe frem-overgangene over ved at trykke bekræftende. Du kan til enhver tid springe tilbage-overgangene over ved at trykke på tilbage knappen.

7

Funktionsindstillinger



Du kan vælge mellem at definere funktionsindstillingerne for enten **Kapløb** eller **Kamp**.

Du kan her vælge den controller du vil ændre og de indstillinger du foretrækker:

- Mus og tastatur funktioner eller controller funktionerne
- Modsat udsyn Til / Fra (kun i spiltilstanden **Kamp**).

Du kan også rekonfigurere og således vælge lige netop de taster du foretrækker.

Sådan Indlæses / Gemmes indstillingerne

Sådan gemmes indstillingerne

Når du har valgt de indstillinger du foretrækker, kan du gemme dem. Vælg **GEM** i vinduet **GEM/INDLÆS INDSTILLINGER**.

Sådan indlæses indstillingerne

Når spillet startes, vil de gemte indstillinger automatisk blive indlæst.

Dine indstillinger kan også indlæses ved at du vælger **INDLÆS** i vinduet **GEM/INDLÆS INDSTILLINGER**.

Spillets Regler

Spillet er delt ind i 4 zoner, der alle består af 3 kapløbsniveauer og 3 kampniveauer.

På hvert niveau kan du vælge mellem forskellige spiltyper:

- 4 spiltyper i Kapløb

- Træning
- Kapløb
- Polopopoï
- Lums

- 3 spiltyper i Kamp

- Lum Spring
- Lum Kamp
- Fang Fluen

Du vil også få adgang til en bonuszone med endnu flere niveauer.

Disse niveauer vil blive åbnet efterhånden som du kommer længere i spillet.

I begyndelsen er det kun zone 1 der er tilgængelig. Du vil her kun kunne åbne følgende niveauer:

- Spiltyperne Træning og Kapløb i **KAPLØB**
- Spiltypen Lum Spring i **KAMP**

Åbningen af spiltyperne vil automatisk ske, når du sejrer på de forskellige niveauer. Du vil få at vide hver gang noget nyt bliver tilgængeligt.



A/ Regler for Kapløb

SPILTILSTANDE

A) Spiltypen Træning

Denne spiltype er med for at du kan lære niveauerne at kende, træne og mestre styrefunktionerne og tricksene for den rigtige udfordring.

Du kan også prøve at få rigtig mange point og sammenligne dem med de andre udfordrere på www.raymanm.com.

Kan kun spilles i single player.

B) Spiltypen Kapløb

Vinderen er den der først bliver færdig med løbet.

I multiplayer tilstand kan du vælge, hvor mange omgange man skal gennemføre før man vinder, og hvor stort et hul, der maksimalt må være mellem modstanderne før man vinder. Du kan også bruge bonuser til at komme hurtigere frem, stoppe modstanderen osv.

Tider



Placering

C) Spiltypen Popolopöi

I denne spiltype skal du fuldføre 3 omgange før stopuret er nået ned på 0. Det starter på 20 sekunder. Under løbet skal du befri de Popolopöi, der er spredt rundt omkring på niveauet og dermed vinde ekstra tid. Du kan befri dem ved at skyde på dem. De forskellige farver svarer til den tid de har i sig.

Kun tilgængeligt som single player.

Times



Number
of Popolopöi
(Or number of lums)

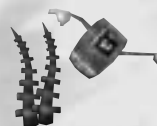
D) Spiltypen Lums (samme skærmindstilling som Popolopöi)

En masse Lums er spredt ud på niveauet. For at vinde skal du fuldføre de 3 omgange, men du skal også have indsamlet det maksimale antal Lums. Du vil kunne bruge disse senere. Kun tilgængeligt som single player.

BESKRIVELSE AF GENSTANDENE

Du vil møde mange forskellige genstande på din vej rundt på banerne. Disse genstande vil stoppe din modstander på hans vej... men du kan også blive ramt! Forsøg at undgå dem og find de smarteste passager for at vinde.

Elektriske tønder / Hegn



Undgå for enhver pris disse genstande. Rammer du dem under et løb, vil din fart blive nedsat ...

Lilla Lums



Lær hvordan du fanger dem... de vil hjælpe dig med at finde genveje.

Kontakter



Skyd på kontakterne for at åbne skjulte passager... eller flyt om på omgivelserne og stop din modstander

Bump

Forsøg dig med et ekstra hop!



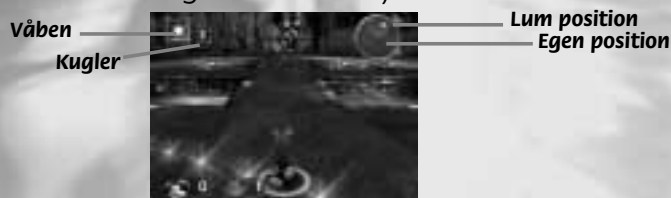
B/ Regler for Kamp

Reglerne for kamp kan bruges både til single og multiplayer spil.

SPILTYPER

A - LUM SPRING

Lums kommer tilfældigt frem på kortet – een ad gangen (radaren viser Lum'ens position). Du skal indsamle så mange som muligt. Du kan bremse dine modstandere ved at fryse dem i for et øjeblik med dine iskugler. Du har 5 kugler, som genopfyldes som tiden går. Vinderen er den, der først når det der skal til for at vinde, eller den der har flest Lums når tiden er gået (hvis tidsindstillingen er aktiveret).



B - LUM KAMP

Spillerne starter med 5 hit points hver. Hver gang en spillers hit points når 0 genfødes spilleren et sted i arenaen. Målet er at eliminere dine modstandere ved at skyde på dem (radaren viser modstanderens position). Hver gang du får en modstander ned på 0 hit points, får du en Lum. Vinderen er den, der først når det der er fastlagt for at vinde eller den der har flest Lums når tiden er gået (hvis tidsindstillingen er aktiveret). Eliminerer du selv dig selv ved at ramme dig selv, vil du få en negativ Lum (-1).

Der er forskellige våben og bonuser. Disse udledes og samles tilfældigt, når en spiller passerer en Generator (guld-generatorer giver gerne kraftigere våben).

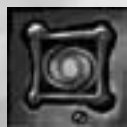


C - FANG FLUEN (samme skærmindstilling som Lum Spring)

Der er en Lysflue på kortet. Spillerne skal nå, tage fat og holde fast i den så længe som muligt. Når du har Fluens får du Lums mens tiden går (radaren viser Fluens position). Fluens kan stjæles ved at ramme spilleren, der har Fluens, en enkelt gang. Den der har Fluens kan ikke skyde, men bliver hurtigere jo længere tid han holder fast i Fluens. Du har 5 hoppende kugler (kan kun bruges mod den, der har Fluens), som med tiden genopfyldes. Vinderen er den, der først når målet for at vinde eller den, der har flest Lums når tiden er gået (hvis tidsindstillingen er aktiveret).

BESKRIVELSE AF VÅBNE

Dette er genstandene / våbnene som findes i spillet. I spiltypen Lum Kamp, tages de fra Generatorerne. I typerne 'Lum Spring' og 'Fang Fluens' er der kun et våben, som spilleren har når spillet starter. Iskugler til 'Lum Spring' og Gummikugler til 'Fang Fluens'.



SNYDEGENERATOR Ligner en generator, men fungerer som en bombe: den eksploderer når den rammes eller lige efter en figur er gået tæt forbi. Eksplosionen giver 3 hit points i skade.

GENSTANDSSNYLTER Stjæler de genstande / våben som den nærmeste modstander bærer, eller, hvis der ikke bæres nogen, tager den en fra en Generator.



SUMMERAKET Du kan få kontrol over dette flyvende våben. Den giver 5 hit points.

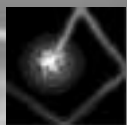
ULTIMATIV FORHINDRING Beskytter dig mod alle former for angreb i et bestemt antal sekunder. Den giver også 1 hit point.





LIMBOMBE Hænger fast på sit offer indtil den efter flere sekunder eksploderer og beskadiger med 3 hit points.

LYNKUGLER Skyder en serie med 3 kugler per affyring. Hver kugle giver 1 hit point i skade.



GUMMIKUGLE Kan enten skydes direkte eller ved brug af væggene som bander (op til tre bander). Hver gang den rammer giver den 1 hit point i skade.

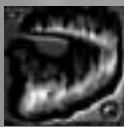
BEMÆRK: I spiltstanden Fang Flu'en stjæler den blot Flu'en når den rammer bæreren. Her vil kuglerne med tiden blive genopfyldt.

SØGEKUGLE Først eksploderer den, hvorefter den går efter den nærmeste modstander. Hver gang den rammer giver den 1 hit point i skade.



FYRVÆRKERIKUGLE Følger en parabolisk bane og detonerer når den rammer. Den giver 1 hit point i skade på alle inden for eksplosionsområdet.

FLAMMETUNGEKUGL Dennes bane kan styres efter den er blevet affyret. Den forbliver aktiv i nogle sekunder bagefter. Giver 1 hit point i skade både, hvis den rammer direkte og, hvis den rammer med den lange ildhale.



ISKUGLE Fryser sit offer i 1 sekund.
BEMÆRK: Kun tilgængelig i spiltstanden Lum Spring. Kuglerne genopfyldes gennem spillet.

14

Sådan vælger du mellem Multiplayer og Single Player tilstandene

BEMÆRK: Single player tilstanden bestemmer dine fremskridt i hele spillet: niveauerne vil blive åbnet jo længere du kommer med spillet.

Dine resultater i både single og multiplayer tilstand vil åbne niveauer, præmier og figurer.

A/ Rayman M figurerne

Beskrivelse af figurerne



Globox: Skulle overvinde sin ængstelighed og frygt (måske har han været til terapi?) for at være med i denne konkurrence. Selvom han kan virke lidt klodset og kejtet, ligger der bag den alt for store krop en del snilde og kampånd.



Razor Beard: Altid sur, irritabel og ond. Hvad han ikke har i størrelse har han til gengæld i smålighed, hvilket gør ham til en sand mester i at skyde fra hoften, hvilket han holder allermost af.

Henchman 800: En robotpirats liv er enkelt: Vær den bedste, overvind andre, bank dem om nødvendigt til plukfisk, hav ingen medlidenhed...



Teensies: Skønt disse udslidte eksistenser er så senile, at de knapt ved hvem der styrer, klarer de sig fint når det drejer sig om at gøre en indsats og vinde, med alle de kneb der skal til.

15

Hvis du er sej nok, vil du åbne de skjulte figurer...

Tily: En mager, skrøbelig og skælmisk lille fe... altså lige indtil løbet går i gang...

Razor wife: Hendes mere raffinerede og fashionable fremtoning (solbriller, kjole osv.) afslører nogle af de samme træk, som hendes skrækkelige mand har, konen er bare endnu værre...

Henchman 1000: Den ældre udgave af robotpiraten, mere distingveret, men med de samme værdier som henchman 1: Vind og udryd modstanderne...

Sådan vælger du figur

I starten vil der kun være 5 forskellige figurer tilgængelige. De 3 skjulte figurer vil blive åbnet jo længere du kommer i spillet.

Vælg din figur med musen og bekræft dit valg.

Globox, Teensies og Henchman er heldige... de har hver 4 forskellige fremtoninger som de kan skifte imellem. Fremtoningerne får du hen ad vejen med dine sejre. Når du vinder en ny fremtoning, vil du blive oplyst herom. Når først du har fået forskellige fremtoninger gjort tilgængelige, vil der komme nogle pile frem på begge sider af den figur du har valgt. Du kan vælge den ønskede fremtoning med musen eller tastaturet. Bekræft ved at klikke OK.

I spillet vil du opdage at alle figurerne har sin egen musik... du får mulighed for at høre din, når du vinder et løb...



B/ Single player tilstand

Brug musen til at vælge single player tilstand og bekræft ved at klikke OK.

Sådan vælger du bane

Du bevæger dig fra en zone hen til en anden ved at trykke på venstre piletast for at komme til venstre og højre piletast for at komme til højre.

Brug musen til at vælge niveau.

Sådan vælger du spiltype

Du kan vælge imellem: Træning, Løb, Popolopoï og Lums under spiltstanden Kapløb og Lum Spring, Lum Kamp og Fang Fluen under spiltstanden Kamp.

Vær opmærksom på at niveauerne og typerne ikke nødvendigvis vil være tilgængelige med det samme; de åbnes afhængigt af hvordan du klarer dig.

Vælg den spiltype du ønsker for at starte spillet.



C/ Multiplayer tilstand

Generelt

I Multiplayer tilstand kan op til 2 spillere spille med.

I spiltilstanden Kamp kan du vælge autonome modstandere. Du kan her tilføje computerstyrede spillere, dog begrænset af de 4 figurer der hører til banen.

Vælg den avancerede computermodstanders sværhedsgrad: let / mellem / hård / ultra-hård. Bekræft ved at klikke OK.

Spiltyperne Lums Spring, Lum Kamp og Fang Fluen vil være tilgængelige fra starten.

I spiltilstanden Kapløb, vil det kun være spiltyperne 'Løb' og 'Slå Tiden Ihjel', der vil være tilgængelige.

Sådan vælger du spiltilstand

a) Kapløbsspil

Du kan bestemme dig for hvad der skal til for at vinde:

- Vælg det antal omgange, der kræves for at vinde: 1 / 3 / 5
- Slå Tiden Ihjel: bestem det hul, der skal være mellem spillerne for at vinde: 10 sek. / 15 / 20 / 25 / 30

b) Kampspil

Vælg den spiltype du vil spille

- Lum Spring
- Lum Kamp
- Fang Fluen

Du kan bestemme hvad der skal til for at vinde for disse 3 spiltyper: Antallet af lums for at vinde eller tidsbegrænsning.

For begge muligheder, vil du kunne fastsætte den tidsgrænse, der passer bedst, eller antallet af lums der skal til for at vinde, som beskrevet nedenfor:

- Lums for at vinde:

- Lum Spring: 5 (valgt som standard) / 10 / 15 / 20

- Lum Kamp: 3 / 5 (valgt som standard) / 10 / 20

- Fang Fluen: 10 (valgt som standard) / 15 / 20 / 30

ELLER

- Tidsbegrænsning (minutter):

- Lum Spring: 1 (valgt som standard) / 3 / 5

- Lum Kamp: 1 (valgt som standard) / 3 / 5

- Fang Fluen: 2 (valgt som standard) / 3 / 5



Epilepsi advarsel

Læs dette afsnit omhyggeligt, inden du eller dit barn spiller dette spil.

Nogle mennesker kan få epileptiske anfald eller miste bevidstheden, når de udsættes for blinkende lys eller bestemte former for lys i deres daglige omgivelser. Disse mennesker risikerer at få anfald, når de ser fjernsyn eller spiller videospil. Det kan også ske, selvom de aldrig har lidt af epilepsi eller har haft epileptiske anfald før. Hvis du eller et familiemedlem nogensinde har haft epileptiske symptomer (anfald eller bevidstløshed) under udsættelse for lys, skal du konsultere en læge, inden du spiller. Forældre bør holde godt øje med deres børn og sørge for, at de ikke sidder foran skærmen alt for længe ad gangen. Hvis du eller dit barn har et af følgende symptomer, mens I spiller: Svimmelhed, problemer med synet, trækninger i øjne eller muskler, bevidstløshed, ukontrollerede eller ufrivillige bevægelser eller krampetrækninger, skal I **ØJEBLIKKELT** holde op med at spille og søge læge.

Forholdsregler når man spiller

- Sid ikke for tæt på skærmen. Sid så langt væk som muligt
- Det er bedre at spille på en lille skærm
- Spil ikke, hvis du er træt eller lider af søvnmangel
- Sørg for at spille i et oplyst lokale
- Hold en pause på 10-15 minutter hver time, så du fortsat kan spille under de bedst tænkelige forhold.

PELIN JUONI

22

RAYMAN M -ASENTAMINEN

23

A/ LAITTEISTOVAATIMUKSET

23

B/ PELIN ASENTAMINEN

23

SIIRTYMINEN VALIKOISSA

24

A/ PÄÄVALIKKO

24

B/ UUSI PELI

24

C/ MENEILLÄÄN OLEVAN PELIN JATKAMINEN

24

D/ VALINNAT

25

PELIN SÄÄNNÖT

27

A/ PELISÄÄNNÖT KISA-TILASSA

28

• Pelitilat

29

• Kohtaiden kuvaus

29

B/ PELISÄÄNNÖT TAISTELU-TILASSA

30

• Pelitilat

30

• Tietoja aseista

31

MONEN PELAAJAN PELIN TAI YKSINPELIN VALITSEMINEN

33

A/ RAYMAN M -PELIN HAHMOT

33

• Hahmojen kuvaus

33

• Hahmojen valinta

34

B/ YKSINPELAAMINEN

35

• Kartan valinta

35

• Pelitilan valinta

35

C/ MONEN PELAAJAN PELAAMINEN

36

• Yleistä

36

• Pelitilan valinta

36

TEKIJÄT

74

Pelin juoni

Rayman ja hänen kuuluisat apulaisensa kohtaavat uusia haasteita ainutlaatuisessa taitopelissä. Heidän on selviydyttävä vaikeista tilanteista ja vaarallisista ympäristöistä voittaakseen molemmat tilat: kilpailutilat ja taistelutilat.

Valitse vastustajasi ja syösy vuorovaikutteiseen ympäristöön. Etsi lisäenergiaa, heittäydy toimintaseikkailuihin ja ammu vastustajasi kuolemanvaarallisilla areenoilla. Voit kiinnittää vastustajaasi hattaroita etsimällä aseita. Ylitä kiehtovia laguuneita. Voit etsiä oikoteitä riippumalla hattaroissa. Kun opit liikkumaan nopeammin, voit yllättää vastustajasi.

Ehkä sinusta lopulta tulee Raymaniakin kovempi...

Rayman M -asentaminen

A/ LAITTEISTOVAATIMUKSET

Vähimmäisvaatimukset:

Käyttöjärjestelmä: Windows 98, Windows XP, Windows 2000 tai Windows Me

Proessori: Pentium II 450 Mhz

Muisti: 64 Mt

Näytönohjain: TNT2

Näyttötilat: 16 tai 32 bittiä

Vapaata kiintolevytilaa: 550 Mt

CD-ROM-asema: 4x-nopeuksinen

DirectX (peli-CD-levyllä): 8.0A

Muut: Näppäimistö ja hiiri

Suositus:

Käyttöjärjestelmä: Windows 98, Windows XP, Windows 2000 tai Windows Me

Proessori: Pentium III 500 Mhz

Muisti: 64 Mt

Näytönohjain: GeForce2

Näyttötila: 32-bittinen

Vapaata kiintolevytilaa: 1,3 GB

CD-ROM-asema: 16x-nopeuksinen

DirectX (peli-CD-levyllä): 8.0A

Muut: Näppäimistö, hiiri, peliohjain

B/ PELIN ASENTAMINEN

Aseta Rayman M -CD-levy CD-ROM-asemaan.

Valitse kieli. Napsauta asennusikkunan Asenna-painiketta.

Suorita asennus seuraamalla näyttöön tulevia ohjeita.

2 - SIIRTYMINEN VALIKOISSA

Voit siirtyä RAYMAN M -valikoissa ja tehdä valintoja käyttämällä hiirtä ja näppäimistöä.

Tekemäsi valinta korostetaan. Vahvista valintasi painamalla hiiren ykköspainiketta tai Enter-näppäintä.

Voit siirtyä kohteesta toiseen painamalla vasemmalle tai oikealle osoittavaa nuolinäppäintä.

Voit palata napsauttamalla hiiren kakkospainiketta tai painamalla Esc-näppäintä.

A/ PÄÄVALIKKO

Ellei aiemmin luotuja pelitiedostoja ole tai jos haluat aloittaa uuden pelin, valitse **New Game** (Uusi peli). Siirryt ikkunaan, jossa voit luoda tiedoston.

Jos haluat jatkaa aiemmin tallentamaasi peliä, valitse **Jatka**.

Jos haluat määrittää peliasetukset, valitse **Valinnat**. Voit määrittää näyttö-, ääni- ja ohjainasetukset sekä kielen.

B/ UUSI PELI

Pelin luominen

Valitse Uusi peli -vaihtoehto ja vahvista valintasi. Sinulta kysytään, haluatko aloittaa uuden pelin.

Jos valitset KYLLÄ -vaihtoehdon, siirryt pelitiedoston luomisikkunaan. Voit antaa uudelle pelille nimen.

Syötä nimi hiiren tai näppäimistön avulla ja vahvista valitsemalla OK.

OTA HUOMIOON: Sinua kehoitetaan tallentamaan peli etenemisesi mukaan.

C/ MENEILLÄÄN OLEVAN PELIN JATKAMINEN

Aiemmin aloitetun pelin lataaminen

Valitse Jatka -vaihtoehto.

Siirryt ikkunaan, jossa tallennetut pelit näkyvät.

Valitse ladattava peli ja vahvista valintasi.

D/ VALINNAT



Ääniasetukset:

- MUSIC / SOUND FX (MUSIIKKI/ÄÄNITEHOSTEET)

Voit ottaa musiikin tai äänitehosteet käyttöön valitsemalla hiiren avulla TOISTETAAN- tai EI TOISTETA -vaihtoehdon.

Voit määrittää äänen voimakkuuden asteikolla 0-9.

- MONO / STEREO

Voit valita hiiren avulla MONO- tai STEREO-äänitilan.

Kieliasetukset:

Lippu kuvaa kieltä.

Voit valita kieleksi suomen, ruotsin, norjan tai tanskan.

Valikkoasetukset:

Voit ottaa kameran liikkeen käyttöön tai poistaa ne käytöstä valitsemalla KÄYTÖSSÄ- tai EI KÄYTÖSSÄ -vaihtoehdon.

OTA HUOMIOON: Voit ohittaa siirtymät eteenpäin tekemällä vahvistuksen. Voit ohittaa siirtymät taaksepäin tekemällä napsauttamalla Edellinen -painiketta.

Ohjainasetukset



Valitse, haluatko määrittää Kilpailu- vai Taistelu-tilan asetukset.

Voit valita käytettävän peliohjaimen ja määrittää sen asetukset.

- Voit valita, käytetäänkö hiirtä ja näppäimistöä vai erillistä peliohjainta.

- Voit valita Käytössä- tai Ei käytössä -valinnan avulla, onko Taistelu -tilassa mahdollista katsoa taaksepäin.

Voit määrittää näppäinten toiminnan haluamallasi tavalla.

Lataamis- ja tallentamisasetukset:

Tallentamisasetukset

Tehtyäsi haluamasi valinnat voit tallentaa ne. Valitse TALLENNA/LATAA ASETUKSET-ikkunassa TALLENNA-vaihtoehto.

Asetusten lataaminen

Tallentamasi asetukset otetaan automaattisesti käyttöön, kun peli käynnistetään.

Voit myös ladata asetuksesi valitsemalla TALLENNA/LATAA ASETUKSET-ikkunassa LATAA -vaihtoehdon.

Pelin säännöt

Peli on jaettu neljäksi vyöhykkeeksi. Kukin vyöhyke koostuu kolmesta kilpailu- ja kolmesta taistelutasosta.

Voit valita kullakin tasolla jonkin seuraavista pelitiloista:

- Neljä kilpailutilaa:

- Harjoittelu
- Kilpailu
- Popolopoï
- Hattarat

- Kolme taistelutilaa:

- Lum Spring (Hattarat)
- Lum fight (Hattarataistelu)
- Capture the fly (Kärpäsenpyydystys)

Voit päästä myös bonusvyöhykkeelle, jolla on uusia tasoja. Nämä tasot tulevat käyttöön edistymisesi mukaan.

Aluksi vain ensimmäinen vyöhyke on käytettävissä. Voit edetessäsi päästä käyttämään seuraavia tasoja:

- Totuttelu- ja Kisa-tilat: KISA

- Lum Spring (Hattarat): TAISTELU

Uudet tasot tulevat käyttöön automaattisesti voitettuasi eri tasoja. Tästä tiedotetaan sinulle.



A/ Pelisäännöt Kisa-tilassa

PELITILAT

A) Totuttelutila

Voit opetella tasot ja erilaisia temppejuja, harjoitella ja perehtyä pelin ohjaimiin ennen todellisen haasteen vastaanottamista.

Voit myös yrittää kasvattaa pisteitäsi ja vertailla niitä muiden pistemääriin osoitteessa www.raymanm.com. Toimii vain yhden pelaajan pelissä.

B) Kisa-tila

Maaliin ensimmäisenä päässyt on voittaja. Monen pelaajan pelissä voit valita, montako kierrosta pelissä on ja suurimman eron vastustajiin. Voit myös esimerkiksi saada lisää nopeutta tai pysäyttää vastustajasi käyttämällä bonuksia.

Aikanäyttö



Sijointus

C) Popolopoï-tila

Tässä tilassa on suoriuduttava kolmesta kierroksesta ennen aikalaskurin nollaantumista. Aloitusarvo on 20 sekuntia. Kilpailun kuluessa saat lisäaikaa vapauttamalla eri puolilla tasoa olevat Popolopoït. Voit vapauttaa ne ampumalla niitä. Eri värit vastaavat Popolopoï-tilan eri aikoja.

Toimii vain yhden pelaajan pelissä.

Times



Number
of Popolopoï
(Or number of lums)

D) Lums (Hattarat) -tila

(samat näyttöasetukset kuin Popolopoï-tilassa)

Hattaroita on eri puolilla tasoa. Voittaminen edellyttää, että saavut ensimmäisenä maaliin kolmen kierroksen jälkeen ja että olet kerännyt kaikki hattarat. Voit käyttää niitä myöhemmin.

Toimii vain yhden pelaajan pelissä.

KOHITEIDEN KUVAUS

Huomaat matkasi varrella erilaisia kohteita edetessäsi radoilla. Nämä kohteet voivat hidastaa vastustajaasi, mutta sinäkin voit osua niihin. Yritä joko välttää niitä tai hyödyntää niitä voittaaksesi.

Sähköaidat / Portit



Vältä näitä kohteita. Niihin osuminen hidastuttaa.

Violetit hattarat



Opettele pyydystämään näitä kohteita. Ne auttavat löytämään oikoteitä.

Kytkimet



Voit avata salakäytäviä tai siirtyä vastustajan pysäyttämiseksi uuteen ympäristöön ampumalla kytkimisiä.

Ponnahduslaudat

Pääset hyppäämään hyvin korkealle.



B/ Pelisäännöt Taistelu-tilassa Taistelupelisäännöt ovat voimassa sekä yksin- että moninpelissä.

PELITILAT

A - LUM SPRING (HATTARAT)

Hattarat tulevat näkyviin kartalle sattumanvaraisesti yksi kerrallaan. Hattaran sijainti näkyy tutkassa. Yritä kerätä mahdollisimman monta hattaraa. Voit hidastuttaa vastustajiasi ja saada heidät pysähtymään paikoilleen sekunniksi ampumalla jääluoteja. Näitä luoteja on viisi, ja ammusvarasto täydennetään ajan kuluessa. Voittaja on se, joka ensimmäisenä täyttää voittoedellytykset, tai jolla on eniten hattaroita ajan päätyttyä (jos aika-asetus on käytössä).



B - LUM FIGHT (HATTARATAISTELU)

Pelin alkaessa kullakin pelaajalla on viisi osumapistettä. Kun osumapistemäärä laskee nolnaan, pelaaja syntyy uudelleen johonkin areenan kohtaan. Tavoitteena on raivata kilpailijat pois pelistä ampumalla heitä. Vastustajan sijainti näkyy tutkassa. Saat yhden hattaran aina pudotettuasi vastustajan osumapistemäärän nolnaan. Voittaja on se, joka ensimmäisenä täyttää voittoedellytykset, tai jolla on eniten hattaroita ajan päätyttyä (jos aika-asetus on käytössä). Oma osuma aiheuttaa negatiivisen hattaran (-1). Pelissä on erilaisia aseita ja bonuksia. Niitä saa sattumanvaraisesti pelaajan ohittaessa generaattorin. Kullavärisistä generaattoreista saa tehokkaampia aseita.



C - CAPTURE THE FLY (KÄRPÄSENPEYDYSTYS) (samat näyttöasetukset kuin Lum Spring (Hattarat) -pelissä)

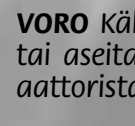
Tulikärpäsen sijainti näkyy kartassa. Pelaajien on otettava se kiinni, pyydystettävä se ja pidettävä sitä hallussaan mahdollisimman pitkään. Kun tulikärpänen on hallussasi, saat ajan kuluessa hattaroita. Kärpäsen sijainti näkyy tutkassa. Kärpänen voidaan varastaa ampumalla pelaajaa, jonka hallussa se on. Kärpästä hallussaan pitävä pelaaja ei voi ampua, mutta mitä kauemmin kärpänen on hänen hallussaan, sitä nopeammaksi hän tulee. Käytössäsi on viisi luotia, jotka tehoavat vain pelaajaan, jonka hallussa kärpänen on. Ajan kuluessa saat lisää näitä luoteja. Voittaja on se, joka ensimmäisenä täyttää voittoedellytykset, tai jolla on eniten hattaroita ajan päätyttyä (jos aika-asetus on käytössä).

TIETOJA ASEISTA

Tässä jaksossa kuvataan pelissä käytettävät aseet. Lum Fight (Hattarataistelu) -tilassa aseita saa generaattoreista. Lum Spring (Hattarat) ja Capture the Fly (Kärpäsenpyydystys) -tiloissa pelaajalla on vain yksi ase pelin alusta alkaen. Lum Spring (Hattarat) tilassa käytetään jääluoteja ampuvaa ja Capture the Fly (Kärpäsenpyydystys) -tilassa kumiluoteja ampuvaa asetta..



VALEGENERAATTORI Näyttää generaattorilta mutta on pommi. Se räjähtää kosketuksesta tai juuri hahmon kuljettua sen ohi. Räjähdysten uhriksi joutuminen vähentää kolme pistettä.



VORO Kähveltää lähimmältä vastustajalta esineitä tai aseita. Jos niitä ei löydy, nappaa aseensa generaattorista.



BUZZ ROCKET (OHJUS) Voit ohjata tätä lentävää asetta. Pelaaja menettää sen osumasta viisi pistettä.

SUPERSUOJA Antaa suojan kaikkia aseita vastaan määrääjäksi. Pelaaja menettää sen osumasta yhden pisteen.

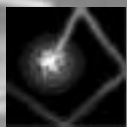


Monen pelaajan pelin tai yksinpelin valitseminen



GLUE BOMB (LIIMAPOMMI) Liimautuu kohteeseensa ja räjähtää muutaman sekunnin kuluttua. Pelaaja menettää sen osumasta kolme pistettä. Se voidaan kiinnittää toiseen pelaajaan.

RAPID BULLETS (PIKALUODIT) Kerralla ammutaan kolme luotia. Luodin osuma vähentää yhden pisteen.



RUBBER BULLET (KUMILUOTI) Voi osua suoraan tai pompata seinistä korkeintaan kolme kertaa. Luodin osuma vähentää yhden pisteen.

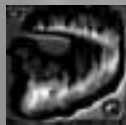
OTA HUOMIOON: Capture the Fly (Kärpäsenpyydystys) -tilassa osuma varastaa kärpäsen sen haltijalta. Ammusvarastoa täydennetään ajan kuluessa.

HOUND BULLET (JAHTAUSLUOTI) Luoti hakeutuu automaattisesti lähimpään vastustajaan. Luodin osuma vähentää yhden pisteen.



FIREWORK BULLET (ILOTULITUSLUOTI) Muodostaa sateenvarjomaisen kuvion, joka räjähtää. Kaikki uhriksi joutuneet menettävät yhden pisteen.

FLAMETONGUE BULLET (OHJUSLUOTI) Sen kulkusuuntaa voidaan ohjata laukaisemisen jälkeen. Luoti on aktiivinen muutaman sekunnin ajan. Luodin tai sen tulipyrstön uhriksi joutuminen vähentää yhden pisteen.



JÄÄAMMUS Jähmettää kohteen yhdeksi sekunniksi.

OTA HUOMIOON: Käytettävissä vain Lum Spring (Hattarat) -tilassa. Ammusvarastoa täydennetään ajan kuluessa.

OTA HUOMIOON: Yksinpelissä edistymine ratkaisee pelin kulun. Tasot tulevat käyttöön edistymisesi mukaan. Sekä yksin- että monen pelaajan pelissä eteneminen tuo käyttöön tasoja, palkkioita ja hahmoja.

A/ Rayman M -pelin hahmot

Hahmojen kuvaus

Globoxin oli voitettava arkuutensa ja pelokkuutensa (se kävi mahdollisesti hoidossa) uskaltaakseen vaarantaa henkensä tässä ottelussa. Vaikka se saattaa vaikuttaa hieman kankealta ja kömpelöltä, sen ylisuuri keho kätkee kuitenkin sisäänsä määrättyä taitavuutta ja taisteluhenkä.



Razor Beard on aina vihainen, ärsyyntynyt ja ilkeällä tuulella. Pienestä koostaan huolimatta se on mestari ampumaan vyön alle. Se onkin Razorbeardin lempipuuhaa.

Henchman 800 on merirosvorobotti. Se noudattaa yksinkertaisia sääntöjä: ole paras, sääli on sairautta, tee muista vaikka muusia, ei myötätuntoa...



Teenses vaikka nämä ikäloput oliot ovat seniiliydessään unohtaneet, kuka on johtaja, ne kuitenkin pärjäävät taistelussa ja yrittävät voittaa kaikin mahdollisin keinoin.

Uskallatko päästää kätkeyt hahmot valloilleen?

Tily vaikuttaa herkältä ja hauraalta viattomalta pikku keijulta. Kunnes kilpailu alkaa...

Razor wife ei ole samanlainen kuin kamala aviopuolionsa vaan vielä pahempi...

Henchman 1000 on vanhempi versio merirosvorobotista. Se vaikuttaa hienostuneemmalta Se kuitenkin toimii seuraajansa tavoin.

Hahmojen valinta

Aluksi käytettävissä on vain viisi hahmoa. Kolme kätkeytä hahmoa tulee käyttöön edistymisesi mukaan.

Valitse hahmo käyttämällä hiirtä ja vahvista valintasi.

Globox, Teensies ja Henchman voivat valita jonkin neljästä olemuksesta.

Olemuksia tulee käyttöön voittojen myötä. Tästä tiedotetaan sinulle.

Kun käytettävissä on uusia olemuksia, valitsemasi hahmon molemmilla puolilla näkyy nuoli. Voit valita olemuksen käyttämällä hiirtä tai näppäimistöä. Vahvista valinta napsauttamalla OK.

Pelin aikana huomaat, että kutakin hahmoa vastaa tietty musiikki. Kuulet oman musiikkisi saavutettuasi voiton.



B/ Yksinpelaaminen

Valitse yksinpelaaminen hiirellä ja vahvista napsauttamalla OK.

Kartan valinta

Voit siirtyä vasemmalla puolella olevalle vyöhykkeelle painamalla vasemmalle osoittavaa nuolinäppäintä ja oikealla puolella olevalle vyöhykkeelle painamalla oikealle osoittavaa nuolinäppäintä.

Voit valita tason hiiren avulla.

Pelitilan valinta

Voit valita Totuttelu-, Kisa-, Popolopoi- tai Lums (Hattarat) -pelin kilpailupeliksi. Taistelupeliksi voit valita Lum Spring (Hattarataistelut), Lum Fight (Hattarataistelut)- tai Capture the Fly (Kärpäsenpyydystys) -pelin..

Huomaa, että kaikki tasot ja tilat eivät aina ole käytettävissä heti. Ne tulevat käyttöön saavuttamiesi voittojen myötä.

Käynnistä peli valitsemalla haluamasi pelitila.



C/ Monen pelaajan pelaaminen

Yleistä

Monen pelaajan peliin voi osallistua kaksi pelaajaa.

Voit Taistelu-pelissä valita itsenäisiä vastustajia. Voit lisätä tietokoneen ohjaamia pelaajia.

Valitse vastustajien taitotasoksi helppo, tavallinen vaikea tai supervaikea. Vahvista valinta napsauttamalla OK.

Lum spring (Hattarat)-, Lum fight (Hattarataistelu)- ja Capture the Fly (Kärpäsenpyydystys) -tilat ovat käytettävissä alusta asti.

Kisa-pelissä vain Kisa- ja Nuttaamisaika-tilat ovat käytettävissä.

Pelitilan valinta

a) Kilpailupeli:

Voit määrittää voiton edellytykset:

- Valitse, kuinka monen kierroksen läpäisemistä voittaminen edellyttää. Vaihtoehdot ovat 1, 3 tai 5.
- Nuttaamisaika: määritä, kuinka pitkää etumatkaa voittaminen edellyttää. Vaihtoehdot ovat 10, 15, 20, 25 tai 30 sekuntia.

b) Taistelupeli:

Valitse pelitila:

- Lum Spring (Hattarat)
- Lum fight (Hattarataistelu)
- Capture the fly (Kärpäsenpyydystys)

Voit määrittää voittamisen edellytykset näissä kolmessa tilassa. Vaihtoehdot ovat hattaroiden määrä tai aikaraja.

Molemmissa tapauksissa voit määrittää voittamisen edellyttämän ajan tai hattaroiden määrän seuraavasti:

- Hattaroiden määrä:

- Lum Spring (Hattarat) 5 (oletus), 10, 15 tai 20.
- Lum fight (Hattarataistelu): 3, 5 (oletus), 10 tai 20.
- Capture the fly (Kärpäsenpyydystys): 10 (oletus), 15, 20, tai 30.

TAI

- Aikaraja (minuutteina):

- Lum Spring (Hattarat) 1 (oletus), 3 tai 5
- Lum fight (Hattarataistelu): 1 (oletus), 3 tai 5.
- Capture the fly (Kärpäsenpyydystys): 2 (oletus), 3 tai 5.



Epilepsiavaroitus

Lue Tämä ennen kuin sinä tai lapsesi aloitatte pelaamisen

Hyvin Pieni osa väestöstä saattaa saada epileptisiä kohtauksia tai kokea hetkittäistä tajuuttomuutta katsoessaan tietynlaisia välkkyviä valoja tai kuvioita, jotka ovat yleisiä jokapäiväisessä elämässämme. Näma henkilöt saattavat saada kohtauksia myös katsoessaan tietynlaisia televisiokuvia tai pelatessaan tiettyjä videopelejä. Epilepsia saattaa esiintyä piilevänä tietyillä henkilöillä, eikä näitä kohtauksia ole välttämättä esiintynyt aikaisemmin.

Kehotamme sinua ennen videopelien pelaamista ottamaan yhteyttä hoitavaan lääkäriin jos sinä tai joku perheenjäsenesi on kokenut epileptisiä oireita.

Kehotamme vanhempia tarkkailemaan lapsia videopelien aikana. PELI KESKEYTETÄÄN HETI ja otetaan yhteys lääkäriin, mikäli lapsella on seuraavia oireita vidoepelien aikana: huimaus, muuttunut näkökyky, nykivät silmät tai lihakset, tahattomat liikkeet, paikantajun kadottaminen, henkinen sekavuus ja/tai kouristuksia.

NOUDATA NÄITÄ OHJEITA AINA KUN KÄYTÄT VIDEOPELEJÄ:

- Pelaa videopelejä mahdollisimman pienellä televisionäytöllä.
- Älä pelaa väsyneenä tai uneliaana.
- Huolehdi, että pelipaikka on riittävästi valaistu.
- Pidä n. 10-15 minuutin pituinen tauko tunnin välein.

HISTORIE 40

INSTALLERE RAYMAN M 41

A/ SYSTEMKRAV 41

B/ INSTALLERE SPILLET 41

NAVIGERING I MENYENE 42

A/ HOVEDMENY 42

B/ NYTT SPILL 42

C/ FORTSETT 42

D/ ALTERNATIVER 43

SPILLEREGLER 45

A/ SPILLEREGLER FOR KAPPLØP 46

• Spillmoduser 46

• Beskrivelse av objektene 47

B/ SPILLEREGLER FOR KAMP 48

• Spillmoduser 48

• Beskrivelse av våpnene 49

VELGE MELLOM MODUS MED FLERE SPILLERE OG EN SPILLER 51

A/ FIGURER I RAYMAN M 51

• Beskrivelse av figurene 51

• Valg av figur 52

B/ MODUS MED EN SPILLER 53

• Valg av kart 53

• Valg av spillmodus 53

C/ MODUS MED FLERE SPILLERE 54

• Generelt 54

• Valg av spillmodus 54

MEDVIRKENDE 74

Historie

Rayman og hans berømte kumpaner møter nye utfordringer i en unik konkurranse: de må kjempe med seg selv i krevende og varierte omgivelser i forsøket på å bli den ultimate seierherre i en noe overraskende kombinasjon av grener: Kappløpmodus og Kampmodus.

Stå ansikt til ansikt med motstanderen din og kast deg inn i interaktive omgivelser strødd med gavepakker, hemmelige knep og skyting på livsfarlige arenaer. Skaff deg våpen og snapp lumser rett for nesen på motstanderne, svev gjennom forheksende laguner mens du passer på å ikke gi slipp på noen lumser, lær å bli raskere, tøffere og smidigere slik at du kan ta rotta på konkurrentene når de minst venter det.

Kanskje du i hvert fall lykkes med å bli tøffere enn Rayman...



40

Installere Rayman M

A/ SYSTEMKRAV

Minimumskrav:

Operativsystem: Windows 98/ Windows XP/ Windows 2000 / Windows Me

Processor: Pentium II 450 Mhz

RAM: 64 MB

Skjermkort: TNT2

Skjermmodus: 16 & 32 Bit

Tilgjengelig diskplass: 550 MB

CD-ROM: 4x

DirectX (medfølger på CD-en): 8.0A

Annet: Tastatur / Mus.

Anbefalt:

Operativsystem: Windows 98/ Windows XP/ Windows 2000 / Windows Me

Processor: Pentium III 500 Mhz

RAM: 64 MB

Skjermkort: GeForce2

Skjermmodus: 32 Bits

Tilgjengelig diskplass: 1,3 GB

CD-ROM: 16x

DirectX (medfølger på CD-en): 8.0A

Annet : Tastatur / Mus / Spillkontroller

B/ INSTALLERE SPILLET

Sett CD-en med Rayman M inn i CD-ROM-spilleren.

Velg språk og trykk på Installer i vinduet.

Følg anvisningene for å fullføre installasjonen.

41

2 - NAVIGERING I MENYENE

For å navigere rundt i menysystemet i RAYMAN M og gjøre valg, bruker du mus og tastatur.

Det du velger vil utheves. For å bekrefte valget trykker du venstre musknapp eller Enter.

For å flytte fra en skive til en annen, trykker du på pil til venstre og høyre.

For å gå tilbake, høyre-klikk med musen eller trykk på Esc på tastaturet.

A/ HOVEDMENY

Velg **Nytt spill** hvis du ikke har lagret filer tidligere eller hvis du vil opprette en ny. Du kommer da til siden for opprettelse av fil. Velg **Fortsett** hvis du vil hente inn og spille på en fil du har lagret tidligere.

Velg **Alternativer** hvis du vil justere innstillingene i spillet: bilde/video, lyd, kontroller, språk.

B/ NYTT SPILL

Opprette et spill

Velg Nytt spill og bekreft valget. Du blir spurt om du vil opprette et nytt spill.

Velger du JA, kommer du til skiven for opprettelse av fil. Her kan du gi filen et navn.

Bruk mus eller tastatur for å skrive inn navnet og bekreft ved å trykke på "OK" når du er ferdig.

MERK: Når du går fremover i spillet vil du bli bedt om å lagre til denne filen.

C/ FORTSETT

Laste inn et eksisterende spill

Velg Fortsett-biten

Du kommer da inn i et vindu med en liste over lagrede spill.

Velg spillet du vil laste inn og bekreft valget.

D/ ALTERNATIVER



Lydinnstillinger

- MUSIKK / LYDEFFEKTER

På hver skive bruker du musen for å velge AV/PÅ for å aktivere/deaktivere musikken eller lydeffektene.

Du kan stille inn volumet du ønsker for hver av dem på en skala fra 0 til 9.

- MONO / STEREO

Bruk musen for å velge MONO eller STEREO lydmodus.

Språkinnstillinger

Flagget som vises refererer til språket som er valgt.

Du kan velge mellom svensk, finsk, norsk og dansk.

Menyinnstillinger

Velg PÅ/AV for å aktivere/deaktivere kamerabevegelser når du går rundt i menyen.

MERK: Du kan hoppe over overgangene fremover når som helst ved å bekrefte. Du kan hoppe over overgangene bakover når som helst ved å trykke på Tilbake-knappen.

Kontrollinnstillinger:



Velg om du ønsker å definere innstillinger for Kappløp eller Kamp.

Her kan du velge hvilken kontroller som skal justeres og hvilke innstillinger du foretrekker.

- Kontroll via mus og tastatur eller kontrollpad

- Av / På – Se revers (kun i Kamp-modus).

Du kan også rekonfigurere og stille inn alle taster som du selv ønsker.

Last inn / Lagre innstillinger:

Lagre innstillinger

Når du har valgt innstillingene du vil ha, kan du lagre dem. Velg LAGRE fra vinduet Last inn / Lagre innstillinger.

Laste inn innstillinger

Når spillet startes, hentes de lagrede innstillingene inn automatisk.

Du kan også hente inn innstillingene med LAST INN fra vinduet Last inn / Lagre innstillinger.

Spilleregler

Spillet er delt inn i 4 soner. Hver består av 3 kappløpnivåer og 3 kampnivåer.

På hvert nivå kan du velge mellom ulike spillmoduser:

- 4 spillmoduser på Kappløp

- Trening
- Kappløp
- Popolopoï
- Lums

- 3 spillmoduser på Kamp

- Lum Spring
- Lum fight
- Capture the fly

Du vil også ha tilgang til en bonus-sone med tilleggsnivåer. Disse nivåene låses opp etter hvert som du går videre i spillet.

I begynnelsen er det bare sone 1 som er tilgjengelig. Etter hvert kan du gå inn på følgende nivåer:

- Trening og Kappløpmodus på KAPPLØP

- Lum Spring på KAMP

Disse låses opp automatisk i forhold til hva du har oppnådd på de forskjellige nivåene. Du får beskjed hver gang en ny funksjon er tilgjengelig.



A/ Spilleregler for Kappløp

SPILLMODUSER

A) Treningsmodus

Denne modusen er laget for at du skal kunne lære deg nivåene, øve og lære å beherske kontroller og knep før du tar fatt på de virkelige utfordringene.

Du kan også prøve å få best mulig poengsum og sammenligne dem med andre på www.raymanm.com.

Kun tilgjengelig under En spiller.

B) Kappløpmodus

Vinneren er den som går først over målstreken.

Under Flere spillere kan du velge antall runder som skal gjennomføres og maksimal avstand du vil ha mellom konkurrentene for å vinne. Du kan også bruke bonuser for å øke farten, stoppe konkurrentene osv.

Tider



Plassering

C) Popolopoïmodus

I denne modusen må du fullføre 3 runder før klokken har talt ned til 0. Den begynner på 20 sekunder. Under løpet må du slippe løs Popolopoïene som er strødd rundt på nivået for å skaffe deg tilleggstid. Du slipper dem løs ved å skyte på dem. De ulike fargene refererer til de ulike tidene hver Popolopoï representerer.

Kun tilgjengelig under En spiller.

Times



Number
of Popolopoï
(Or number of lums)

D) Lumsmodus (Samme skjermoppsett som Popolopoï)

Lumsene er spredt rundt på nivået. For å vinne må du være den første som fullfører de tre rundene, men du må også ha samlet maksimalt antall lumser. Lumsene vil du kunne bruke senere.

Kun tilgjengelig under En spiller.

BESKRIVELSE AV OBJEKTENE

Du kommer til å støte på mange objekter rundt omkring på brettene. Disse objektene stopper konkurrenten din... men du kan også bli truffet! Prøv å unngå dem og finn de lureste måtene å vinne på.

Elektriske tønner / Gjerder



Unngå disse objektene for enhver pris. Bli du truffet av dem under løpet, mister du fart.

Fiolette lumser



Lær deg å fange dem... de hjelper deg med å finne snarveier.

Brytere



Skyter du på bryterne åpner du skjulte passasjer... eller du flytter på omgivelsene for å stoppe motstanderen din.

Bumpere

Prøv deg på ekstrahoppet!



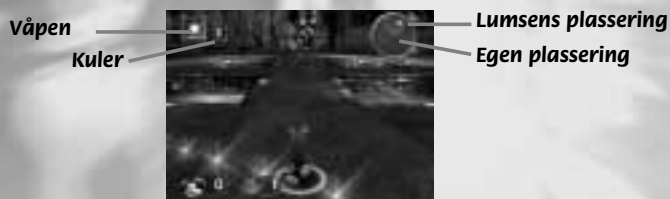
B/ Spilleregler for Kamp

Spilleregler for Kamp er tilgjengelige for både En og Flere spillere.

SPILLMODUSER

A - LUM SPRING

Lumser dukker opp tilfeldig på kartet, en av gangen (radaren viser hvor lumsen befinner seg). Du må samle inn så mange du kan. For å hefte motstanderne kan du fryse dem i et sekund ved å skyte iskuler. Du har fem kuler som fylles opp igjen etter hvert som tiden går. Vinneren er den første som oppfyller seiersbetingelsene eller den som har flest lumser når tiden er over (hvis stoppeklokken er aktivert).



B - LUM FIGHT

Spillerne begynner med 5 treffpoeng hver. Hver gang treffpoengene går ned på 0, gjenfødes spilleren et eller annet sted på arenaen. Målet er å eliminere motstanderne ved å skyte på dem (radaren viser motstandernes plassering). Hver gang du får en motstander ned på 0 treffpoeng, får du en lum. Vinneren er den første som oppfyller seiersbetingelsene eller den som har flest lumser når tiden er ute (hvis stoppeklokken er aktivert). Eliminerer du deg selv ved å treffe deg selv blir resultatet en negativ lum (-1). Det finnes ulike våpen og bonuser. Disse produseres vilkårlig og plukkes opp når spilleren passerer over en generator (gullgeneratorer har større sannsynlighet for å produsere kraftige våpen).



C - CAPTURE THE FLY (samme skjermoppsett som Lum Spring)

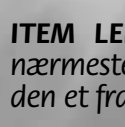
Det er en ildblue på kartet. Spillerne må nå den, ta den og beholde den så lenge som mulig. Når du har flua, kan du få lumser etter hvert som tiden går (radaren viser fluas plassering). Flua kan stjeles ved ett enkelt treff på spilleren som bærer flua. Den som bærer flua kan ikke skyte, men blir raskere jo lengre han greier å beholde flua. Du har 5 spretne kuler (virker bare på fluebæreren) som fyller seg om etter hvert som tiden går. Vinneren er den første som oppfyller seiersbetingelsene eller den som har flest lumser når tiden er ute (hvis stoppeklokken er aktivert).

BESKRIVELSE AV VÅPNENE

Dette er objektene / våpnene som finnes i spillet. I Lum Fight-modus hentes de fra generatorene. I Lum Spring og Capture the Fly er det bare ett våpen, og dette får spillerne fra begynnelsen av: Ice Bullet for Lum Spring og Rubber Bullet for Capture the Fly.



FAKE GENERATOR Ser ut som en generator men oppfører seg som en bombe: den eksploderer ved berøring eller bare ved at en spiller passerer i nærheten. Eksplosjonen ødelegger 3 treffpoeng.



ITEM LEECH Stjeler objektene / våpnene til den nærmeste motstanderen. Hvis ingen bærer noe, tar den et fra en generator.



BUZZ ROCKET Et flygende våpen du kan ta kontroll over. Det ødelegger 5 treffpoeng når det treffer en annen spiller.

ULTIMATE BARRIER Beskytter mot alle typer angrep i et visst antall sekunder. Den ødelegger også 1 treffpoeng ved berøring.





GLUE BOMB Går rundt målet og eksploderer etter flere sekunder, og offeret mister da 3 treffpoeng. Den kan gis til en annen spiller ved berøring.

RAPID BULLETS Skyter en rad med 3 kuler pr. skudd. Hver kule ødelegger 1 treffpoeng.



RUBBER BULLET Kan treffe direkte eller sprette tilbake fra veggene (inntil 3 sprett). Hvert treff ødelegger 1 treffpoeng.

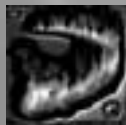
MERK: I Capture the Fly-modus stjeler den bare flua når den treffer den som bærer flua. Her fylles kulene på etter hvert som tiden går.

HOUND BULLET Etter avfiring jakter den automatisk på nærmeste motstander. Hvert treff ødelegger 1 treffpoeng.



FIREWORK BULLET Følger en parabolisk bane og detonerer ved nedslag. Alle innenfor eksplosjonens rekkevidde mister 1 treffpoeng.

FLAMETONGUE BULLET Banen kan kontrolleres etter at dette våpenet er avfyrt. Det er aktivt i noen sekunder. Ved direkte treff eller kontakt med den brennende halen ødelegges 1 treffpoeng.



ICE BULLET Fryser målet i 1 sekund.

MERK: Kun tilgjengelig i Lum Spring-modus. Kulene fylles på etter hvert som tiden går.

Velge mellom modus med Flere spillere og En spiller

MERK: Modus med En spiller avgjør hvordan progresjonen i spillet blir: nivåer låses opp etter hvert som du kommer videre i spillet.

Det du greier å oppnå både i modus med En spiller og Flere spillere låser opp nivåer, belønninger og figurer.

A/ Figurer i Rayman M

Beskrivelse av figurene

Globox: Måtte overvinne sin iboende frykt og engstelse (kanskje han gikk til psykolog?) for å sette livet på spill i denne konkurransen. Han kan virke litt klønete og hjelpeløs, men bak den litt for store kroppen skjuler det seg en viss smidighet ispedd en god porsjon kampånd.



Razor Beard: Alltid sint, irritabel og olm. Det han mangler i størrelse, tar han igjen med ondskap, og han er en sann mester på slag under beltetstedet, som er noe av det han liker aller best å drive med.

Henchman 800: Livet til en robotpirat er enkelt: vær best, ta rotta på andre, mos dem til medisterdeig om nødvendig, vær totalt nådeløs...



Teensies: Selv om disse avdankede vesenene er så glemsomme at de ikke engang husker hvem som er sjefen, greier de seg svært så bra når det gjelder å gjøre det som er nødvendig for å vinne, og det med alle midler.

Vis deg som en skikkelig tøffing og lås opp de skjulte figurene....

Tily: En spinkel og skøyeraktig liten fe... helt til løpet starter...

Razor wife: Hennes noe mer sofistikerte og trendy utseende (solbriller, kjole osv.) lykkes ikke helt i å skjule de samme egenskapene som hos hennes grusomme ektemann. Hun er om mulig enda verre...

Henchman 1000: En eldre utgave av robotpiraten. Mer distingvert, men med de samme verdivalgene som Henchman 1: vinn, ta rotta på andre osv...

Valg av figur

I begynnelsen er bare 5 ulike figurer tilgjengelig. De 3 skjulte figurene låses opp etter hvert som du kommer videre i spillet.

Velg figur med musen og bekreft valget.

Globox, Teensies og Henchman er heldige... de kan skifte skinn ut fra fire ulike muligheter for hver av dem. Skinnene får du ett av gangen etter hvert som du vinner. Du får beskjed når du har vunnet et nytt skinn.

Når skinnene har blitt tilgjengelige, vises det piler på begge sider av figuren du har valgt. Du kan velge skinn med mus eller tastatur. Klikk på OK for å bekrefte.

I spillet vil du oppdage at hver figur har sin egen musikk som hører til. Hvis du vinner løpet har du sjansen til å høre din egen låt...



52

B/ Modus med En spiller

Bruk musen til å velge En spiller og klikk på OK for å bekrefte.

Valg av kart

For å flytte deg fra en sone til en annen, trykker du på venstre piltast for å gå til venstre og høyre piltast for å gå til høyre. Bruk musen for å velge nivå.

Valg av spillmodus

Du kan velge mellom: Trening, Kappløp, Popolopoï og Lums i Kappløp samt Lum Spring, Lum Fight og Capture the Fly i Kamp.

Merk at ikke alle nivåene og modusene vil være tilgjengelige med en gang; etter hvert som du vinner nivåer blir flere låst opp. Velg spillmodusen du ønsker for å starte spillet.



53

C/ Modus med flere spillere

Generelt

I Kamp kan du velge motstandere som styrer seg selv. Her kan du legge til data-kontrollerte spillere innenfor grensen på 4 figurer for kartet.

Velg dyktighetsnivå på de data-kontrollerte spillerne: lett / middels / vanskelig / ultra-vanskelig. Klikk på OK for å bekrefte. Lums spring, Lum fight og Capture the Fly er tilgjengelige fra begynnelsen av.

I Kappløp er bare 'Kappløp' og 'Tidsforskjell for å vinne' tilgjengelige.

Valg av spillmodus

a) Kappløp

Du kan bestemme seiersbetingelsene:

- Velg antall runder som må gjennomføres: 1 / 3 / 5
- Tidsforskjell for å vinne: Bestem avstanden i tid det må være mellom spillerne for å vinne: 10 sek / 15 / 20 / 25 / 30

b) Kamp

Velg spillmodus

- Lum Spring
- Lum Fight
- Capture the Fly

I disse 3 modusene kan du bestemme seiersbetingelsene: antall lumser for å vinne eller tidsbegrensning.

For begge alternativene kan du avgjøre tiden eller antall lumser man må ha for å vinne på følgende måte:

- Lumser for å vinne:

- Lum Spring: 5 (standardvalg) / 10 / 15 / 20
- Lum Fight: 3 / 5 (standardvalg) / 10 / 20
- Capture the Fly: 10 (standardvalg) / 15 / 20 / 30

ELLER

- Tidsbegrensning (minutter):

- Lum Spring: 1 (standardvalg) / 3 / 5
- Lum Fight: 1 (standardvalg) / 3 / 5
- Capture the Fly: 2 (standardvalg) / 3 / 5



Epilepsi-advarsel

Du eller barnet ditt bør lese denne meldingen før programvaren brukes.

Noen mennesker kan få epileptiske anfall eller besvime når de utsettes for visse typer blikende lys eller hyppig tilbakevendende fenomener i omgivelsene. Disse menneskene kan risikere å få et anfall når de ser på visse fjernsynsbilder eller når de spiller visse spill på datamaskinen. Disse fenomenene kan forekomme selv om personen ikke har fått stilt en midisinsk diagnose på epilepsi eller vært utsatt for epileptiske anfall.

Hvis du eller et familiemedlem har hatt symptomer på epilepsi eller bevisstløshet i nærheten av lysstimuleringer, må lege konsulteres før bruk. Vi anbefaler foreldre å være oppmerksomme når barna bruker programvaren. Spillet må avsluttes umiddelbart og lege oppsøkes hvis du eller barnet viser noen av følgende symptomer: Svimmelhet, synsproblemer, rykninger i øynene eller musklene, bevisstløshet, vanskeligheter med å orientere sig, ufrivillige bevegelser eller krampeanfall.

Forholdregler

- Unngå å spill hvis du er trett eller har fått for lite søvn
- Sørg for at rommet er godt opplyst
- Ta en pause på ti til femten minutter per time under spillet
- Når du spiller et dataspill some er koplet til en skjerm, må du la det være tilstrekkelig avstand mellom deg og skjermen. Plasser skjermen så langt unna som forbindelseskabelen rekker.
- Om mulig bør du bruke programvaren på en liten skjerm

HANDLING 58

INSTALLATION AV RAYMAN M 59

- A/ TEKNISKA KRAV 59
- B) INSTALLERA SPELET 59

NAVIGERA BLAND MENYERNA 60

- A) HUVUDMENY 60
- B) NYTT SPEL 60
- C) FORTSÄTT 60
- D) ALTERNATIV-MENYN 61

SPELREGLER 63

- A/ SPELREGLER FÖR RACE 64
 - Spellägen 64
 - Objektbeskrivning 65
- B/ SPELREGLER FÖR STRID 66
 - Spellägen 66
 - Beskrivning av vapnen 67

VÄLJA MELLAN LÄGENA FLERA SPELARE OCH EN SPELARE 69

- A/ RAYMAN M-FIGURER 69
 - Beskrivning av figurerna 69
 - Figurva 70
- B/ LÄGET EN SPELARE 71
 - Val av karta 71
 - Val av spelläge 71
- C/ LÄGET FLERA SPELARE 72
 - Allmänt 72
 - Val av spelläge 72

TACK 74

Handling

Rayman och hans beryktade vapendragare står inför nya utmaningar i en unik idrottstävling: De ska tävla i krävande och skiftande miljöer om vem som blir VINNARE i en anmärkningsvärd biathlon: Race och strid.

Välj en medtävlare och delta i en tävling med interaktiva miljöer fulla av kraftmätningar, extra action och jakt in i riskområden. Välj vapen som kan hjälpa dig att ta över "lums" från dina motståndare, glid genom förtrollade laguner, håll fast vid dina lums och lär dig att ta genvägar, och öva dig så att du kan röra dig snabbare och ta dina motståndare med överraskning.

Till sist kanske du till och med kan överträffa Rayman i kaxighet...

Installation av Rayman M

A/ TEKNISKA KRAV

Minimumkrav:

Operativsystem: Windows 98/ Windows XP/ Windows 2000 / Windows Me

Processor: Pentium II 450 Mhz

RAM: 64 MB

Videokort: TNT2

Bildskärmsinställningar: 16 färger/32 bitar

Ledigt utrymme: 550 MB

CD ROM: 4x

DirectX (finns på cd:n): 8.0A

Annat: Tangentbord och mus

Rekommenderas:

Operativsystem: Windows 98/ Windows XP/ Windows 2000 / Windows Me

Processor: Pentium III 500 Mhz

RAM: 64 MB

Videokort: GeForce2

Bildskärmsinställningar: 32 bitar

Ledigt utrymme: 1.3 GB

CD ROM: 16x

DirectX (finns på cd:n): 8.0A

Annat: Tangentbord, mus och styrenhet

B/ INSTALLERA SPELET

Sätt in cd:n med Rayman M i cd-facket.

Välj språk och markera Installera i fönstret.

Följ instruktionerna tills installationen är klar.

2 - NAVIGERA BLAND MENYERNA

När du vill bläddra genom RAYMAN M-menyer och välja använder du musen och tangentbordet.

Dina val visas markerade. Du bekräftar valen genom att trycka på vänster musknapp eller på Enter.

Om du vill flytta från en disk till en annan trycker du på vänster och höger piltangenter.

Om du vill gå tillbaka högerklickar du med musen eller håller ned Esc på tangentbordet.

A/ HUVUDMENY

Välj **Nytt spel** om du inte har lagrat några spelfiler eller om du vill skapa en ny omgång. Nu öppnas en sida där du kan skapa filen.

Välj **Fortsätt** om du vill ladda och spela vidare i en tidigare omgång som du har sparat.

Välj **Alternativ** om du vill konfigurera spelinställningarna: video, ljud, kontroller, språk.

B/ NYTT SPEL

Skapa ett spel

Välj Nytt spel och bekräfta valet. Nu får du en fråga om du vill skapa ett nytt spel.

Om du väljer JA kommer du till filskapandedisken, där du kan ge den nya filen ett namn.

Ange namnet med hjälp av musen eller tangentbordet. Bekräfta genom att klicka på "OK" när du är klar.

Obs! När du gör framsteg i ett spel får du alltid en uppmaning om att spara filen.

C/ FORTSÄTT

Ladda ett befintligt spel

Välj Fortsätt.

Nu kommer du till ett fönster med en lista över alla sparade spel.

Välj det spel som du vill ladda och bekräfta.

D/ ALTERNATIV-MENYN



Ljudinställningar

- MUSIK/LJUD FX

Du kan inaktivera eller aktivera FX för musik och ljud på varje disk genom att klicka på AV eller PÅ.

Du kan ställa in ljudet mellan 0 och 9.

- MONO / STEREO

Du kan välja ljudläge genom att klicka på MONO eller STEREO.

Språkinställningar

Den flagga som visas motsvarar det valda språket.

Du kan välja mellan danska, svenska, norska och finska.

Menyinställningar

Du kan inaktivera eller aktivera kamerarörelser genom att klicka på AV eller PÅ när du är i en meny.

Obs! Du hoppar framåt i menyerna genom att bekräfta. Du kan även gå tillbaka till föregående meny genom att klicka på bakåtknappen.

Kontrollinställningar:



Ange om du vill definiera kontrollinställningar för race eller strid.

Här kan du välja vilken spelkontroll som ska ställas in och hur den ska ställas in:

- Musen och tangentbordskontrollerna eller spelkontrollen
- Motsatt inställning för På/Av (endast för strid).

Du kan dessutom konfigurera om och ställa in valfria tangenter efter eget önskemål.

Ladda/spara inställningar

Spara inställningar

När du har valt alternativ kan du spara dina inställningar. Då väljer du SPARA i fönstret med inställningarna för Spara och Ladda.

Ladda inställningar

När du har startat spelet laddas alla sparade inställningar automatiskt.

Du kan även ladda inställningarna genom att klicka på LADDA i fönstret med inställningarna för Spara och Ladda.

Spelregler

Spelet är indelat i 4 zoner, som alla består av 3 racenivåer och 3 stridsnivåer.

På varje nivå kan du välja mellan olika spellägen:

- 4 spellägen för race
 - Träning
 - Race
 - Polopopoï
 - Lums
- 3 spellägen för Strid
 - Lum Spring
 - Lum fight
 - Capture the fly

Här finns det också en bonuszon, där du kan välja fler nivåer. De här nivåerna låser upp sig när du gör framsteg i spelet.

I början är endast zon 1 tillgänglig. Efter hand kommer du att kunna gå till följande nivåer:

- Tränings- och raceläge för RACE
- Lum Spring för STRID

Nivåerna låses upp automatiskt när du klarar olika steg på respektive nivå. Du får ett meddelande varje gång en ny funktion blir tillgänglig.



A/ Spelregler för race

SPELLÄGEN

A) Träningläge

I det här läget kan du lära dig hur de olika nivåerna fungerar, träna på att använda spelkontroller och lära dig vissa knep innan du antar den verkliga utmaningen.

Här kan du också försöka höja dina poäng och jämföra dem mot andra tävlingar som finns online på adressen

www.raymanm.com.

Kan endast spelas av en spelare samtidigt.

B) Raceläge

Den som kommer först i racet vinner.

Om du spelar i läget Flera spelare kan du välja hur många varv som måste slutföras för att vinna, och hur långt en motståndare måste vara från dig för att vinna. Du kan dessutom använda dina bonusar för att bli snabbare, stoppa dina motståndare och liknande.

Times



Ranking

C) Popolopoi-läge

I det här läget måste du klara 3 varv innan kronometern har räknat ned till 0. Kronometern startar på 20 sekunder. Under racet måste du också lösgöra Popolopoi på hela nivån för att tjäna extratid. Du kan lösgöra Popolopoi genom att skjuta på dem. De olika färgerna motsvarar olika extratider som du får av Popolpoi.

Kan endast spelas av en spelare samtidigt.

Times



Number
of Popolopoi
(Or number of lums)

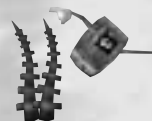
D) Lums-läge (Same screen setting as Popolopoi)

Lums finns spridda över hela nivån. För att vinna måste du komma först efter 3 varv, och dessutom ha samlat maximalt antal lums. Du kommer att behöva dessa senare. Kan endast spelas av en spelare samtidigt.

OBJEKT BESKRIVNING

Du kommer att stöta på flera objekt under dina framsteg i spåren. De här objekten stoppar din motståndare i racet... men du kan också bli träffad! Försök att undvika dessa och hitta knep för att vinna.

Elektriska cylindrar / Staket



Undvik dessa objekt till varje pris! Om du råkar träffa dem under racet tappar du fart...

Purpurroda lums



Lär dig att fånga dem... de kan hjälpa dig att hitta genvägar.

Omkopplare



När du skjuter på en omkopplare öppnas en dold passage... eller också flyttas hela miljön för att stoppa din motståndare.

Stötfångare

Här kan du försöka hoppa högt!



B/ Spelregler för strid

Spelreglerna för strid är giltiga för både en spelare och läget Flera spelare.

SPELLÄGEN

A - LUM SPRING

Lums dyker upp slumpvis i kartan, en och en (du kan se lumpositionen på radarn). Du ska fånga så många du kan. Du kan frysa dina motståndare i en sekund genom att skjuta iskulor på dem, så att du hindrar dem från att fånga lums. Du har 5 kulor som fylls på medan tiden går. Vinnaren är den som först uppfyller målvillkoret, eller den som har mest lums när tiden är slut (om du har aktiverat tidsinställningen).



B - LUM FIGHT

Spelarna startar med 5 träffpoäng var. Varje gång träffpoängen sjunker till 0, föds spelaren på nytt någon annanstans i spelområdet. Målet är att eliminera motståndarna genom att skjuta på dem (du kan se motståndarnas positioner på radarn). Varje gång du lyckas med att sänka en motståndares poäng till 0, vinner du en lum. Vinnaren är den som först uppfyller målvillkoret, eller den som har mest lums när tiden är slut (om du har aktiverat tidsinställningen). Om du råkar träffa dig själv så att du elimineras, straffas du med en negativ lum (-1).

Det finns olika vapen och bonusar. De visar sig slumpvis och kan samlas in när spelaren passerar över en generator (guldgeneratorerna ger kraftigare vapen).



C - CAPTURE THE FLY (same screen setting as Lum Spring)

Det finns en eldfluga i kartan. Spelarna måste jaga dem, få tag i dem och hålla dem så länge som möjligt. Under tiden som du lyckas hålla flugan vinner du lums (du kan se flugans position på radarn). Flugan kan stjälas med en enkelträff på den spelare som håller flugan. Den som håller flugan kan inte skjuta själv, men blir i gengäld snabbare så länge. Du har 5 studskulor (kan bara användas på den som håller flugan) som fylls på medan tiden går. Vinnaren är den som först uppfyller målvillkoret, eller den som har mest lums när tiden är slut (om du har aktiverat tidsinställningen).

BESKRIVNING AV VAPNEN

Det finns olika medel och vapen i det här spelet. I Lum Fight-läget kan du hämta dessa från generatorerna. I lägena Lum Spring och Capture the Fly finns det bara ett vapen, som spelaren får med sig från början: Iskulor för Lum Spring och gummikulor för Capture the Fly.



FALSK GENERATOR Ser ut som en generator, men fungerar som en bomb: Den exploderar vid kontakt eller om en figur passerar i närheten. En explosion ger 3 poäng om du träffar motståndaren.

IGEL Stjäl vapen av närmaste tävlar. Om ingen har några vapen tar igeln ett vapen ur generatorn.



BIRAKET Du kan ta kontrollen över detta flygande vapen. Om den träffar en motståndare ger detta 5 träffpoäng.

ULTIMAT BARRIÄR Skyddar mot alla typer av attacker under ett visst antal sekunder. Om du råkar nudda barriären ger detta 1 straffpoäng.





KLISTERBOMB Går runt måltavlan och exploderar efter några sekunder. Ger 3 straffpoäng. Kan passas över till en annan spelare genom att nudda den.

SNABBA KULOR Skjuter en serie med 3 kulor i taget. Varje kula ger 1 träffpoäng



GUMMIKULA Kan ge en direkträff eller studsas mot väggen (upp till 3 studsningar). Varje träff ger 1 poäng.

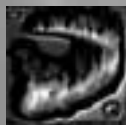
Obs! I läget Capture the Fly stjäls det här vapnet i stället flygan när den som håller flygan träffas. Då fylls kulorna på medan tiden går.

JAKTKULA Efter den första smällen börjar detta vapen att jaga närmaste motståndare. Varje träff ger 1 poäng.



SMÄLLARE Följer en parabolisk bana och detonerar vid nedslaget. Ger 1 träffpoäng för varje spelare inom explosionsintervallet.

ELDSVANS Banan kan kontrolleras efter avlossning. Eldsvansen fortsätter vara aktiv i ett par sekunder efter. Ger 1 träffpoäng för direkträff eller om eldsvansen fortsätter att brinna.



ISKULA Fryser måltavlan i 1 sekund. Obs! Finns endast i läget Lum Spring. Kulorna fylls på medan tiden går.

Välja mellan lägena Flera spelare och En spelare

Obs! I läget En spelare ser du hur spelet vidareutvecklas: Nivåerna låser upp sig när du gör framsteg i spelet. När du lyckas förbättra dig i något av lägena frigörs fler nivåer, priser och figurer.

A/ Rayman M-figurer

Beskrivning av figurerna

Globox: Var tvungen att glömma sin blyghet och rädsla (han har nog gått i terapi) för att våga riskera sitt liv i den här tävlingen. Även om han verkar lite förlägen och klumpig med sin överdimensionerade kroppshydda, vilar en viss fingerfärdighet och kämparanda här.



Razor Beard: Alltid arg, lättretlig och farlig. Vad han saknar i storlek tar han igen i ren illvilja. Detta gör honom till en mästare i slag under bältet, som han gillar allra bäst.

Henchman 800: En robotpirats liv är enkelt: Var bäst, rensa bort alla andra och gör dem till mos om det behövs. Ingen nåd...



Teensies: Även om dessa orkeslösa varelser är så senila att de har glömt bort vem som är ledaren, klarar de sig ypperligt när det gäller att vinna med alla medel.



Våga låsa upp de dolda figurerna....

Tily: En späd, ömtålig och okynnig liten älva... tills racet startar...

Razor wife: Trots hennes raffinerade och fashionabla utseende (med tanke på solglasögonen, klänningen och det andra) döljer sig samma drag här som hos hennes fasansfulle man, men mycket värre...

Henchman 1000: En äldre version av robotpiraten. Mer distingerad, men med samma värderingar som Henchman 1: Vinn, rensa bort alla andra...

Figurval

I början finns bara 5 figurer tillgängliga. De 3 dolda figurerna låser upp sig när du gör framsteg i spelet.

Välj en figur genom att klicka på den och bekräfta ditt val.

Globox, Teensies och Henchman har tur... de har 4 masker var som de kan ändra personlighet med.

Maskerna får du stegvis efter hand som du gör fler framsteg. Du får ett meddelande när du har vunnit en ny mask.

När en mask blir tillgänglig visas pilar på båda sidorna av den figur som du har valt. Du kan sedan välja mask med musen eller tangentbordet. Klicka på OK för att bekräfta.

I det här spelet kommer du att upptäcka att varje figur har sin egen signaturmelodi... och om du vinner racet har du chansen att få höra din egen melodi...



70

B/ Läget En spelare

Klicka på läget En spelare. Klicka sedan på OK för att bekräfta.

Val av karta

När du vill flytta från en zon till en annan trycker du på vänster piltangent om du vill flytta åt vänster, och höger piltangent om du vill flytta åt höger.

Klicka sedan på en nivå med musen.

Val av spelläge

Du kan välja mellan: Träning, Race, Popolopoï, Lums för race-spelet och Lum Spring, Lum Fight, Capture the Fly för stridsspelet.

Kom ihåg att alla nivåer och lägen inte är tillgängliga från början. Du kan bara låsa upp dem genom att göra framsteg.

Välj det spelläge som önskas när du vill starta spelet.



71

C/ Läget Flera spelare

Allmänt

I läget Flera spelare kan upp till 2 personer spela.

I stridsspelet kan du välja självstyrande motståndare. Här kan du lägga till CPU-kontrollerade spelare som är begränsade till 4 figurer i samma karta.

Välj sedan CPU-motståndarens skicklighetsnivå: lätt/medel/svår/supersvår. Klicka på OK för att bekräfta.

Lägena Lums spring, Lum fight och Capture the Fly finns tillgängliga från början.

I racespelet är endast lägena Race och Slå ihjäl tid tillgängliga.

Val av spelläge

a) Racespel

Här väljer du inställningar för vinnaren:

- Välj det antal varv som en spelare måste klara för att vinna: 1 / 3 / 5
- Slå ihjäl tid: Välj hur långt en spelare måste vara från de övriga för att vinna: 10sek/15/20/25/30

b) Stridsspel

Välj spelläge:

- Lum Spring
- Lum Fight
- Capture the Fly

I dessa 3 lägen kan du välja villkor för vinnaren: Antal lums som måste vinnas eller en tidsgräns.

För båda alternativen kan du välja följande tider eller antal lums som ska vinnas:

- Lums som ska vinnas:

- Lum Spring: 5 (standardval) /10/15/20
- Lum Fight: 3/5 (standardval) /10/20
- Capture the Fly: 10 (standardval) /15/20/30

eller

- Tidsgräns (minuter):

- Lum Spring: 1 (standardval) /3/5
- Lum Fight: 1 (standardval) /3/5
- Capture the Fly: 2 (standardval) /3/5



Credits

PROJECT MANAGEMENT

Arnaud Carrette & Riccardo Lenzi

GAME DESIGN

RACE

Lead Game Designer

Philippe Blanchet
Bruno Bouvret
Jean-Christophe Guyot
Damien Galipot
&

Frederic Claverie
Thomas Simon
Vincent Hamache

BATTLE

Lead Game Designer

Benoit Macon
Davide Soliani
Riccardo Landi
Marc D'Souza
Giordano Nisi
Christian Cantamessa

GRAPHICS

RACE

Graphic Director

David Garcia

Lead Artist

Corinne Billon
Lead Graphic Designer
Avlamy Ramassamy
Arnaud Kotelnikoff
Laurent Debarge
Gregory Piche
Mathieu Delarue
Frédéric Lavignasse
Céline Bessy
Ivan Capin
Olivier Conorton

BATTLE

Lead Graphic Designer

Davide Rupiani

Rossana Cesaretti
Stefano Iorio
Christian Ronchi
Simone Mirandola
Fabio Pagetti
Graziella Troncatti
Roberto Valentini

MENU GRAPHICS

Fabrizio Stibiel

ANIMATIONS

RACE

Lead Animator

Olivier Derynck

Gilles Aveneau
Hélène Oger

BATTLE

Lead Animator

Mauro Perini

Matteo Ceccotti
Michele Agosteo
Giuliano Boiocchi

Rayman's Creator

Michel Ancel & Frederic Houde

CHARACTERS MODELISATION

Jerome Desplas
Hélène Oger

Artistic & Animation Director

Jean-Marc Geffroy

Artistic Advisors

Alexandra Ancel

SOUND DESIGN

RACE

Lead Sound Designer

Gregoire Spillmann
Nicolas Vermot

BATTLE

Lead Sound Designer

Davide Pensato
Gianni Ricciardi

SOFTWARE DEVELOPMENT

ENGINE DEVELOPMENT

Lead Engine Developer

Dominique Duvivier
Tiziano Sardone
Francois Queinnec, Lucian Rowe, Christophe Roguet, Jean-Gaël Brard, Marie Claire Gaudin

ENGINE DEVELOPMENT

Lead Developer

François Mahieu
Olivier Jourdan, Yves Babitch, Frédéric Bourbon,
Patrice Desarnaud, Carlo Morgantini, Claudio Casadei

Great Thanks to HarmonX team

A.I. DEVELOPMENT

RACE

Lead AI Developer

Jean-Vincent Segard

Olivier Derot
Pascal Henry
Henri Perrin

BATTLE

Paolo Maninetti
Luciano Morpurgo
Alberto Barbati
Giovanni Ivan Ferraro

MENU DEVELOPMENT

Lead Menu Developer

Francesco Cavallari
Christian Slanzi, Stefano Chiappa

With the contribution for the interface design by Manuel Saua Llanes

Milan Development Studio Manager

Alain Bedel

Montreuil Development Studio Manager

Vincent Greco

Montreuil Graphic Studio Manager

Sandrine Maigret

Montreuil Animation Studio Manager

Alexandre Baduel

Montreuil AI Development Studio Manager

David Douillard

Montreuil Sound Design Studio Manager

Romain His

DATA MANAGEMENT

RACE

Lead Data Manager

David Houssin
Vincent Chardonnerau

BATTLE

Lead Data Manager

Enrico Moretti
Antonijo Lorenzoni

TEST

Test Studio Manager

Elie Benhamou

Lead Testers

Vincent Brajdic & Stefano Prada

Test Team

Lionel Feirara, Victor Douangamath, Tristan Lefranc, Alessandro Pedarra, Giorgio Anselmi, Nicola Bettari
Lead Tester Canada
Stephan Leary
Test Team Canada
Yanick Beaudet, Maxime Boulanger, Alain Chenier, Charles Haddad, Mehdi Serrar, Martin Shank, Sabrina Tremblay

LOCALIZATION

Jean-Sebastien Fery

Milan General Manager

Florence Alibert

Montreuil General Managers

Agnes Lajot, Michel Pierfitte

CINEMATICS

Cinematics Studio Manager

Sophie Penziki

Direction & Storyboard

Mathieu Breda

3D rendering graphists

Corinne Bouvier & Yann Jouette

SFX rendering

Charles Bernaeirt

Animation

Thomas J Anderson

Steeve Ouellet

Erik Branz

AUDIO PRODUCTION

Sound Producer

Sylvain Brunet

Creative manager

Manu Bachet

Sound production organisation

Marine Lelievre

Voice director

Eddie Crew

Voices

Lee Delong, Joddie Forrest, David Gasman, Joe Sheridan, Ken Starcevic

Recorded by

Lionel Bouhnik at Ubi Sound Studios - France

Sound effects by

Talkover

Music composed, arranged and performed by

Claude Samard

Additional arrangements by

Bernard H. Levitte

Mixed by

Martin Dutasta at Ubi Sound Studios - France

Gameslab

Sophie Rouquette, Lionel Raynaud, Fanny Georges

DMIS

Guénaelle Mandroux, David Picco

PUBLISHER: UBI SOFT ENTERTAINMENT

CEO

Yves Guillemot

International Production Director

Christine Burgess-Quemard

International Content Director

Serge Hascoet

International Content Managers

Gunther Galipot, Michael Guez

Approval Coordinators

Nikola Milisavljevic, Willie Wareham

MARKETING

Géraldine Durand, Domitille Doat, Coppélia Mille (France), Susie Frevert (UK), Thorsten Kapp (Germany), Eva Duran (Spain), Valeria Lodeserto (Italy), Soren Lass (Scandinavia), Marcel Keij (Netherlands), Vanessa Leclercq (Benelux), Vera Shah (Australia), Mona Hamilton (USA), Danny Ruiz (USA), Antoine Valtou

SPECIAL THANKS

Nicola Aitoro, Ivan Chillon, Emanuele Gionini, Andrea Cordara, Marco Cozzini, Massimo Guarini, Massimiliano Pagani, Alex Remotti, Francesco Vitale, Spock&Mila, Rayman

All the players who tested the game in focus groups

Stéphane Faureau, Joëlle Caroline, Béatrice Bouyer, Lucille Masson, Julien Merceron, Emmanuelle Beaume, Nathalie Paccard, Jacques Thenoz, Cedric Altes, Lu Zhi Gang - He Xu Xian & their team

Montreuil and Milano Technical support Teams
All the people at Ubi Soft who worked and are still working on Rayman Games.