



Dreamcast™

© 2000 UBI SOFT Entertainment. All Rights Reserved.

Copying or transmission of this game is strictly prohibited. Unauthorised rental or public performance of this game is a violation of applicable laws.

Jegliche Vervielfältigung oder Übertragung dieses Spiels ist streng verboten. Unautorisierte Verleih oder öffentliche Vorführung dieses Spiels stellen einen Verstoß gegen geltendes Recht dar.

Copier ou diffuser ce jeu est strictement interdit. Toute location ou représentation publique de ce jeu constitue une violation de la loi.

La copia o transmisión de este juego está terminantemente prohibida. El alquiler o utilización pública de este juego es delito y está penado por la ley.

La duplicazione o la trasmissione di questo gioco sono severamente proibite. Il noleggio non autorizzato o dimostrazioni in pubblico di questo gioco costituiscono una violazione alle leggi vigenti.

Kopiering eller överföring av detta spel är strängt förbjudet. Otillåten uthyrning eller offentlig visning av detta spel innebär lagbrott.

Het kopiëren of anderszins overbrengen van dit spel is ten strengste verboden. Het onrechtmatig verhuren of openbaar vertonen van dit spel is bij wet verboden.

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.

Product covered under one or more of U.S. Patents 5,460,374; 5,627,895; 5,688,173; 4,442,486; 4,454,594; 4,462,076; and Re. 35,839 and Japanese Patent 2870538 (Patents pending in U.S. and other countries) and Canada Patent 1,183,276 and European Patents 0682341 & 80244 Publication 0671730 & 0553545 Application 98938918.4 & 98919599.5

SEGA and Dreamcast are registered trademarks or trademarks of Sega Enterprises Ltd.

810-0140-50

MANUAL -- MANUEL -- HANDBUCH -- MANUALE -- HANDLEIDING



RAYMAN 2[®]

THE GREAT ESCAPE™

Ubi Soft

AVERTISSEMENT SUR L'EPILEPSIE

Veuillez lire le manuel, et ce paragraphe en particulier, avant d'utiliser ce jeu vidéo ou d'autoriser vos enfants à y jouer. Un adulte doit consulter les instructions d'utilisation de la console Dreamcast avant de laisser des enfants y jouer. 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 (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 IMMEDIATEMENT cesser de jouer et consulter un médecin.

Précautions d'emploi

- Eloignez-vous le plus possible de l'écran de télévision en vous asseyant aussi loin que le permettent les câbles de la console. Nous vous recommandons de vous asseoir à deux mètres au moins du téléviseur.
- Nous vous recommandons d'utiliser un poste de télévision doté d'un écran de petite taille.
- Ne jouez pas si vous êtes fatigué(e) ou si vous n'avez pas assez dormi.
- Assurez-vous que la pièce dans laquelle vous jouez est bien éclairée.
- Lorsque vous jouez à un jeu vidéo, reposez-vous au moins 10 minutes par heure de jeu.

EPILEPSY WARNING

Please read the manual and particularly this paragraph, before using this video game system or allowing your children to use it. A responsible adult should go through with minors, the operator instructions of the Dreamcast before allowing play to take place. Some people are susceptible to epileptic seizures or loss of consciousness when exposed to certain flashing lights 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 an epileptic seizure. Certain conditions may induce undetected epileptic symptoms even in persons who have no history of seizures or epilepsy. If you or anyone in your family have 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 children experience any of the following symptoms : dizziness, blurred vision eye or muscle twitches, loss of consciousness, disorientation, any involuntary movement or convulsion, IMMEDIATELY discontinue use and consult your doctor.

For your health

- Sit away from the television screen, as far as the length of the Controller cable allows. We advise that you sit a minimum of 6.5 feet about 2 meters) away from the television screen.
- Preferably, the game should be played on a small from the 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 minutes per hour while playing any video game.

EPILEPSIE-WARNUNG

Bitte lesen Sie die Gebrauchsanweisung und insbesondere diesen Abschnitt, bevor Sie dieses Videospielsystem benutzen oder Ihren Kindern erlauben, es zu benutzen. Ein Erziehungsberechtigter sollte mit Minderjährigen die Bedienungsanleitung durchgehen, bevor diese zu spielen anfangen. 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 Videospiels 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.

Für Ihre Gesundheit

- Setzen Sie sich so weit vom Fernsehbildschirm weg, wie es die Kabel der Konsole gestatten (etwa 2 Meter).
- Das Spiel sollte bevorzugt auf einem leinen Bildschirm gespielt werden.
- Spielen Sie möglichst nicht, wenn sie müde sind oder nicht ausreichend geslafen haben.
- Stellen Sie sicher, daß der Raum, in dem Sie spielen, gut beleuchtet ist.
- Halten Sie beim Spielen mindestens eine Pause von 10 Minuten pro Stunde ein.

AVVERTENZA A PROPOSITO DELL'EPILESSIA

Si prega di leggere attentamente l'intero manuale e questo paragrafo in particolare, prima di usare questo sistema di videogiochi o permettere ai vostri figli di utilizzarlo. Tutti i minorenni dovrebbero essere comunque assistiti da un adulto responsabile nella lettura dettagliata delle istruzioni per l'uso di Dreamcast, prima di iniziare a giocare con l'apparecchio. Alcune persone sono suscettibili di attacchi epilettici o di perdita della coscienza 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 occhio 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.

Per la vostra Salute

- Sedetevi lontano dallo schermo del televisore, utilizzando l'intera lunghezza dei cavi della Console.
- Vi consigliamo di sedervi almeno a 2 metri a 2 metri di distanza dallo schermo del televisore.
- Se possibile, visualizzare il gioco su uno schermo televisivo di piccole dimensioni.
- Evitate di giocare se vi sentite stanchi, oppure se avete dormito poco.
- Accertatevi che la stanza in cui intendete giocare sia ben illuminata.
- Riposate per almeno 10 minuti ogni ora durante i videogiochi.

ADVERTENCIA SOBRE LA EPILEPSIA

Antes de usar este sistema de videojuegos o dejar que sus hijos lo utilicen, lea el manual, y en particular este párrafo. Por motivos de responsabilidad, se recomienda a los adultos que examinen las instrucciones de funcionamiento de la consola Dreamcast en compañía de los menores antes de permitirles jugar. 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 video. 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 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 video. 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 video, interrumpa IMMEDIATAMENTE la utilización del sistema y consulte a su médico.

Precauciones a tener en cuenta durante el funcionamiento

- No se ponga demasiado cerca de la pantalla. Siéntese bien separado de la pantalla de televisión, tan lejos como le permita la longitud del cable. Le aconsejamos que se siente al menos a dos metros de distancia de la pantalla de televisión.
- Es preferible jugar a este juego en una pantalla pequeña de televisión.
- Evite jugar si se siente cansado o no ha dormido lo suficiente.
- Asegúrese de que la habitación donde esté jugando está bien iluminada.
- Descanse al menos 10 minutos por cada hora de juego.



SUMMARY

ENGLISH	5
FRENCH	27
GERMAN.....	49
ITALIAN	71
SPANISH.....	93
TECHNICAL SUPPORT	115
CREDITS	116



SUMMARY

THE STORY	6
STARTING THE GAME	9
LOADING / SAVING GAMES	12
GAME SCREEN	14
SURPRISES	16
CONTROLLING RAYMAN	18
POWERS.....	20
RAYMAN'S FRIENDS.....	21
RAYMAN'S ENEMIES	23
OBJECTS	24
MAGIC OBJECTS	25
TECHNICAL SUPPORT.....	115
CREDITS	116



THE STORY

Panic in the Chamber of the Teensies and the Fairy Council: Robo-Pirates from deep in space have arrived, determined to conquer and enslave their entire world. The time for combat has come. Volunteers form small resistance groups and throw themselves into battle with the evil aggressors. Rayman and his friend Globox go to the edge of The Great Forest, where the highest number of pirates are located.

Rayman jumps from a tree and activates his helicopter for a soft landing in the middle of a thicket of bushes. «The Pirates are coming straight at us!», cries Rayman to his friend. «Get ready!»

The earth suddenly begins to tremble...Several trees collapse, creating a passageway for an army of robots.

The Battle begins! Rayman leaps into action, sending metal monsters flying with his powerful energy spheres. A little later, Globox, trembling with fright, desperately tries to make the robots rust up by creating little rain storms over their heads. A robot, creaking horribly, crashes to the ground.

«Not bad, Globox!» shouts Rayman with a smile.



Globox tries to answer, but Rayman doesn't hear. The strained face of Ly has just appeared in his mind.

«Rayman...», begins Ly, in a weary voice, «The pirates have broken the heart of the world. The energy has scattered. Other than Clark, all of our brave warriors have been captured...»

Shocked by this terrible news, Rayman lets himself be surprised by a gigantic robot who pins him between its powerful pincers.

He tries to create a new energy sphere in the palm of his hand, but to no avail. The destruction of the Primordial Core has taken away all of his powers...

Desperate, he shouts to his friend...

«They've got me, Globox! Save Yourself!»

«But...but...what about you?!»

«No time to explain! Go find Ly, she'll tell you what to do!»

After a moment of hesitation, Globox dodges between the feet of the robots, and plunges into the high grass.

An evil laugh reverberates. Rayman turns and sees Razorbeard, the leader of the Pirates.

«I have you, Rayman! You'll soon be my most obedient slave...!»

Rayman tries to free himself, but the iron grip of the robot tightens around him. He casts a dark look at Razorbeard and shouts defiantly:

«It's not over yet, pirate! I'll find a way to escape and then I'll make you wish you'd never been born!»





STARTING THE GAME

Installing / Starting up

Insert the RAYMAN 2 GD-Rom carefully and correctly into your console and turn on the control deck by putting the power switch to the ON position. Once the title screen appears, Press the START button to access the VM Selection Menu.

Navigating in the Menus

To navigate in the menus in RAYMAN 2 Dreamcast, use your control stick or the numeric pad. Your choice appears in yellow. To confirm your selection, press Button A. To go back, press Button B.

- In every menu, the control stick or the numeric pad enable you to move the cursor and highlight the different options.
- Button A activates your choice and allows you to access another menu or select an object.
- Button B enables you to go back to the previous menu any time you want.



Main Menu



Select «New Game» to begin a new game.

If a VM is properly installed in the correct slot, it will offer you the choice of a saving location. You can select «Load» only if you have already saved a game.

Select «Options» to access the Options Menu.

Options Menu / Configuration

To access the Options Menu while playing the game, press the START button and then select «Options».

In this menu, you can adjust certain parameters to ensure optimal enjoyment of the game.

Internet Access

In the Options Menu, you will find a link to the Rayman2dc.com website.



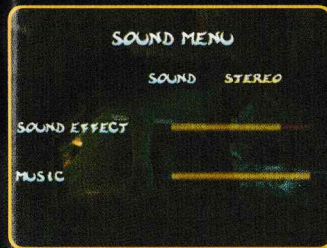
Video Settings

Click to select your choice.

- PAL50 or 60HZ
- 16/9 (Wide Screen)
- 4/3



Sound Settings



Select «Sound» to adapt the type of sound to your television.

Select «Music» and use your control stick to increase or decrease the sound level of the music.

Select «Sound Effects» and use your control stick to increase or decrease the volume of the sound effects.

The Vibration Pack

To activate the Vibration Pack, choose «Vibration Pack» in the Option menu and select ON with the numeric pad or control stick. To deactivate, select OFF. Insert the Vibration Pack into Expansion socket 2 of the Dreamcast controller. If it is inserted into the Expansion socket 1, it does not lock into place and may fall out during gameplay or otherwise inhibit game operation.

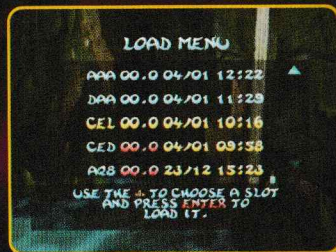


LOADING SAVING GAMES

It is only possible to load a saved game if the VM is correctly inserted into the console before the power switch is put to the «ON» position.

Loading

It is possible to load a saved game at any moment from the game menu. To access the game menu, press **START** at any point during the game. Select «Load» to load a saved game.



The Island of Doors & Saving

In order to save a game, Rayman must be in the Island of Doors. This magic place, built long ago by the Teensies, allows access to new worlds. But remember, Rayman can only get to it after travelling through an entire world.

To move from one world to another when you are in the Island of Doors, use the control stick. To enter a selected world, jump through by pressing Button A.



Every time you access the Island of Doors, your game is automatically saved to the location of your choice at the beginning of the game. To change location, press **START** and select «Load».



GAME SCREEN

Throughout his adventures, Rayman should break open the cages which imprison his friends. This allows him to get the Power Fist that will make his shots more powerful, and to collect the precious energy spheres called «Lumz». Above all, he must find the four magic masks which will allow him to wake Polokus, the spirit of the world.

Rayman's Life Bar

Rayman's Air Gauge underwater



Number of Yellow Lumz collected in this world

Number of cages destroyed in this world

Gauge showing how far Rayman is ascending or descending underwater

While playing, you can press START at any time to display Rayman's Life Bar as well as the number of Yellow Lumz collected and the number of cages destroyed.

Total number of Yellow Lumz



Total number of cages destroyed

Masks found

SURPRISES

Internet (bonus map)

You will be able to unlock the hidden maps in Rayman 2 Dreamcast by surfing on the Rayman2dc.com website!

Globox Village

Bonus

Thanks to the grab, you will be able to access a whole new world: Globox Village.

During his long quest to gather the Magic Crystals, Rayman will meet up with some strange people...

The Magic Crystals will allow him to access new levels and acquire lives and powers.



Globox Disk

This new world can only be unlocked once you have completed the Globox Village.

It's an original multiplayer map that holds a lot of surprises in store!

To start playing a multiplayer game on the Globox Disk, make sure you plug the player 1 controller in the A Control port, the player 2 controller in the B port and so on.



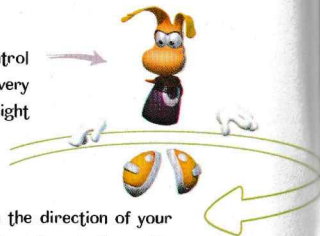
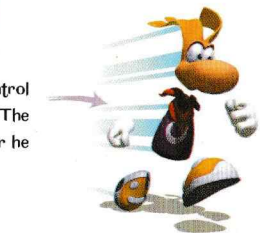
CONTROLLING RAYMAN

To **MOVE AROUND**, point the control stick in the direction of your choice. The more you incline the stick, the faster he moves.



To **JUMP**, press Button A.

To **MOVE SIDeways**, use the control stick while pressing Button L. This is very helpful for keeping your enemies in sight and avoiding their fire.



To **SWIM**, point the control stick in the direction of your choice. To dive, press Button L and to return to the surface, press Button A.

PLEASE NOTE: special care has been taken to give Rayman total freedom of movement while he's swimming. Take some time and practice using the controls, as this skill will come in very handy!



To **ACTIVATE HIS HELICOPTER**, press Button A whenever Rayman is not touching the ground, such as in the middle of a jump or during a fall. To stop the Helicopter, press Button A once again. The Helicopter is helpful for landing with precision, in the middle of a jump or during a fall.

REMEMBER: the Helicopter can only be activated when Rayman is in the air already. A little advice: use Rayman's shadow to help you make a steady landing.



To **GRAB** onto the edge of most walls, jump and point the control stick in the direction of the wall. Rayman will grab hold automatically.

To **CLIMB** along nets, walls covered in plant life and spider webs, jump while pointing the control stick in the direction of the wall. Rayman will grab onto it automatically. You can then move around using your control stick. To get off, jump by pressing Button A.



To **CLIMB UP BETWEEN TWO WALLS**, jump by pressing Button A and press Button A again to grab onto the wall. Repeat these two maneuvers until you reach the top.



POWERS

Throughout his adventures, Rayman will receive new powers which give him some amazing abilities!



To **SHOOT**, press Button B.

To progressively **INCREASE THE POWER OF YOUR SHOT**, leave Button B pressed down. The energy ball in Rayman's hand will become bigger and bigger. When the desired strength is attained, shoot by releasing Button B.



To **GRAB ONTO PURPLE LUMZ**, shoot them. Once you've grabbed on, you can swing in the direction of your choice by using the control stick. To get off, press Button A.



To **FLY IN HELICOPTER MODE**, activate the helicopter (see page 17) and leave Button A pressed down. Not only can the helicopter be used to land you safely, but flying in Helicopter Mode gives you total freedom to fly in any direction!



ADVICE: your trajectory can be stabilised by pressing Button L. This will help you to avoid obstacles.



RAYMAN'S FRIENDS

The inhabitants of Rayman's world fall in to two categories: Magical Beings, gifted with fantastic powers, and the people....

The Magical Beings

Polokus

He is the spirit of the world, the creator of all that is and will be. His power is such that his dreams can become reality. Long, long ago he went away from this world, and only by reuniting the four magical masks (see page 23) can he be brought back ...



Ly

Ly is a fairy, and like all fairies, she possesses great powers. Unfortunately, the explosion of the Primordial Core by the pirates has weakened her.

When she has gathered enough energy, she can create Silver Lumz, which give Rayman amazing new powers.



The Teensies

An ancient and wise people who long ago built the Island of Doors, that magical place where access is given to all the regions of the world. Very old and a little absent-minded, they have forgotten which of them is their King, and spend much of their time performing acrobatic dance moves to make the youngest green with envy.



The People



Globox

Adorable, if a little simple, Globox is Rayman's best friend. He has the power to create forceful little rain storms which can be used to put out fires or make plants grow.

With the aid of his mate Uglette, he has produced a prodigious family: more than 650 children at the last count!

Clark

A mountain of muscles, Clark is an army all by himself.

With one mighty blow, he can send an entire regiment of pirates flying.

His only weak point: a somewhat sensitive stomach. This can cause problems, especially when, in the heat of battle, he munches a robot that's a little too rusty...



Murfy

Nicknamed «The Flying Encyclopaedia», Murfy helps Rayman by giving him loads of hints and advice. For a short reminder of Murfy's main explanations, move Rayman next to one of the many Stones of Thought scattered around throughout the world. If you would rather have Murfy come in-person to give you his detailed explanations, stop by a Stone of Thought and leave numeric pad pressed down.

Carmen the Whale

A magnificent marine creature whose job it is to survey the depths of the ocean and deposit the air bubbles which can make the difference between life and death for stray plants and animals. She is sometimes pursued by piranhas with heartburn, who are quite fond of her air bubbles.



Ssssam

This young and spirited serpent is the ferryman for the Marshes of Awakening. He helps the inhabitants waterski across the swamps.



RAYMAN'S ENEMIES



Admiral Razorbeard

The pirate leader, he is famous throughout the galaxy for reducing over one hundred peaceful planets to cosmic dust. Don't be fooled by his pathetic and silly appearance! His ferocity is unmatched.

His dream? To overrun Rayman's world and reduce all its inhabitants to slavery.

The Henchmen

These are the pirate's robot invasion force. Totally devoted to Admiral Razorbeard, they enforce a reign of terror by capturing anyone unlucky enough to cross their paths. There exist several different models, each with its strong and weak points. It'll be up to you to figure them out.



The Guardian of the Cave of Bad Dreams

A terrifying monster whose job it is to guard the subterranean grotto where the creatures generated by Polokus's nightmares are locked away. No one has dared to venture within the Cave of Bad Dreams, even though it's rumored to contain an even more precious treasure.

The Zombie Chickens

We can no longer even keep track of all the sinister consequences of the pirates' arrival: disturbances in the natural order of things, pollution, the proliferation of piranhas, giant spiders and caterpillars, etc. Terrified by all these events, the hens began laying dead eggs, out of which burst the horrible Zombie Chickens.



OBJECTS



Cages

The pirates have imprisoned many inhabitants in these little cages sealed with vital energy. Breaking 10 cages increases Rayman's Life Bar.

Kegs

Filled with gunpowder, they explode at the smallest shock. The more advanced models can even fly.



Shells

Built by the pirates, these are mule-headed missiles which can only be subdued by extreme patience. Most have legs; some can fly.

Plums

These strange pieces of fruit have several purposes. You can throw them at your enemies, climb onto them and move around by shooting in the opposite direction, and even float through lava flows on them.



Magic Spheres

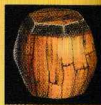
Found on pedestals of the same colour, Magic Spheres open the doors to mysterious temples.

Sparadraps

Mediocre at best architecturally, the pirates are obliged to reinforce their constructions with sparadraps. The wooden sparadraps are very fragile but the metal ones will only yield to an explosive.

Switches

The pirates have cluttered the environment with switches which activate strange machines and open various doors. To make them work, just shoot at them.



MAGIC OBJECTS



The Stones of Thought

The Stones of Thought provide a telepathic link to Murfy. Whenever Rayman needs a little help or advice, he should approach one of the Stones, and Murfy will appear in his mind.

Magic Doors

Present at the beginning and the end of a world, they take you to the Hall of Doors if you go through them.



The Power Fist

Having the Power Fist makes Rayman's shots more powerful. Caution: if Rayman dies or gets hit, he loses part of the energy in his Power Fist. After three such losses, his shots go back to normal power.



The Four Masks

These magic masks are hidden inside secret and mysterious sanctuaries. The ancient legends say that whoever can reunite the four can awaken mighty Polokus.



The Crystals

An old legend in the Globox Village tells of Magical Crystals with the power to open mysterious doors.

KEEP AN EYE OUT: as there are many secret doors and passageways that lead to unknown worlds where you can find fabulous treasures and perhaps become more powerful.



The Lumz

Lumz are very powerful shards of energy. Each colour has it's own special power.

Yellow Lumz

These are the 1,000 shards broken from the Primordial Core when the pirates exploded it. When Rayman has collected enough of them, he'll be able to negotiate his entry into new worlds.

In addition, they contain precious knowledge. The more Rayman can gather, the more he knows of the secrets of the world. At any moment in the game, just press the numeric pad up to read new information provided by the Yellow Lumz.



Super Yellow Lumz

Ancient Lumz recognisable by their larger size and big smiles. They are five times more powerful than normal Yellow Lumz.



Red Lumz

Packed with vital energy, they restore Rayman's Life Bar.



Purple Lumz

By shooting them, Rayman can grab onto them and swing from one to another, thereby crossing vast areas without touching the ground.



Blue Lumz

Oxygen rich, they restore Rayman's Air Gauge when he's moving underwater.



Green Lumz

These Lumz are rather special. They record Rayman's progress. If he should die, he will reappear at the place where he last took a Green Lumz. If Rayman has Zero life points, he will restart the entire level at the beginning.



Silver Lumz

The Silver Lumz are fashioned by fairies. They invest Rayman with new and amazing powers.



SOMMAIRE

HISTOIRE	28
DÉMARRAGE DU JEU	31
CHARGEMENT / SAUVEGARDES	34
ÉCRAN DE JEU	36
SURPRISES	38
CONTRÔLER RAYMAN	40
POUVOIRS	42
LES AMIS DE RAYMAN	43
LES ENNEMIS DE RAYMAN	45
OBJETS	46
OBJETS MAGIQUES	47
SUPPORT TECHNIQUE	115
CRÉDITS	116

HISTOIRE

Panique à la cour des Ptizêtres et au concile des fées : une horde de robots-pirates redoutables originaires des confins de l'espace vient de débarquer, bien décidée à réduire le monde à sa merci. L'heure est au combat. La résistance s'organise. Les volontaires forment de petites équipes et s'élancent à l'assaut de l'agresseur. Piliers de la résistance, Rayman et son ami Globox gagnent l'orée de la Grande Forêt, là où les pirates sont les plus nombreux...

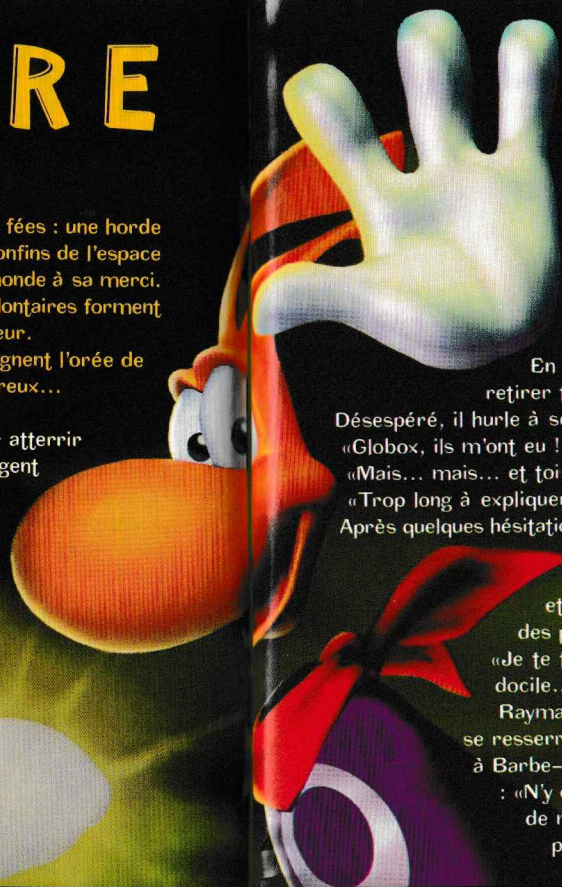
Rayman saute de l'arbre et déclenche son hélico pour atterrir en douceur au milieu des fourrés. « Les pirates se dirigent droit sur nous ! », crie-t-il à Globox.

« Tiens-toi prêt ! » La terre se met soudain à trembler. Plusieurs arbres s'effondrent, livrant le passage à une armée de robots.

Les tirs fusent ! Rayman bondit et fait voler en éclats les monstres de métal à coups de boules d'énergie.

Un peu plus loin, Globox, tremblant de terreur, s'acharne à faire rouiller les robots en créant au-dessus d'eux des petits nuages de pluie. Un pirate s'écroule dans un affreux grincement.

« Pas mal, Globox ! », lance Rayman en souriant.



Globox lui répond mais Rayman n'entend pas. Le visage de la fée Ly vient d'apparaître dans son esprit.

« Rayman... », dit-elle d'une voix faible. « Les pirates ont brisé le cœur du monde. L'énergie s'est dispersée. A part Clark, tous nos combattants ont été capturés... »

Sous le choc, Rayman se laisse surprendre par un robot gigantesque qui le saisit entre ses pinces. Il tente de former au creux de son poing une nouvelle sphère d'énergie.

En vain, l'explosion du cœur du monde vient de lui retirer tous ses pouvoirs...

Désespéré, il hurle à son ami.

« Globox, ils m'ont eu ! Sauve-toi ! »

« Mais... mais... et toi ? »

« Trop long à expliquer. Va voir Ly, elle te dira quoi faire ! »

Après quelques hésitations, Globox se faufile entre les pattes des robots et plonge dans les hautes herbes.

Un rire mauvais retentit. Rayman se retourne... et découvre l'amiral Barbe-Tranchante, le chef des pirates.

« Je te tiens, Rayman ! Je ferai de toi un esclave très docile... »

Rayman essaie de se dégager, mais les pinces du robot se resserrent autour de son corps. Il jette un regard noir à Barbe-Tranchante et lui lance, sur un ton plein de défi : « N'y compte pas trop, pirate ! Je trouverai le moyen de m'échapper et je te ferai regretter d'avoir posé le pied sur mon monde ! »

DÉMARRAGE DU JEU

Installation / Démarrer

Insérez correctement le CD de RAYMAN 2 dans votre console Dreamcast et allumez la console en mettant l'interrupteur sur ON. Lorsque l'écran titre apparaît, appuyez sur la touche START pour accéder au menu de sélection du VM.

Navigation dans les menus

Pour naviguer dans les menus de RAYMAN 2, utilisez le stick multidirectionnel ou le pad numérique. Vos choix apparaissent en jaune. Pour valider votre sélection appuyez sur le bouton A, pour revenir en arrière appuyez sur le bouton B.

- Dans tous les menus, le stick multidirectionnel ou le Pad numérique permettent de déplacer le curseur et d'illuminer les différentes options.
- Le bouton A active votre choix et vous permet d'accéder à un autre menu ou de sélectionner un objet.
- Le bouton B permet à tout moment de retourner au menu précédent.

Menu principal



Sélectionnez «New Game» pour commencer une nouvelle partie.

Si un VM est correctement inséré, il vous sera proposé de choisir un emplacement de sauvegarde. «Load» ne peut être sélectionné que si une partie a été préalablement sauvegardée.

Sélectionnez «Options» pour accéder au menu Options.

Menu option / configuration

Pour accéder au menu Options en cours de jeu, appuyez sur **START** et sélectionnez ensuite «Options».

Dans ce menu vous aurez la possibilité d'effectuer quelques réglages afin que votre jeu fonctionne dans les conditions optimum.



Accès Internet

Vous trouverez dans le menu Options le lien vers le site Rayman2dc.com



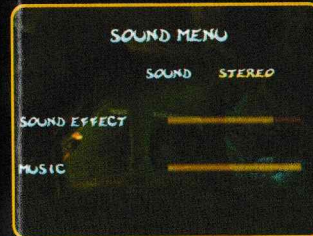
Réglages vidéo

Cliquez sur le choix qui vous convient.

- PAL 50 ou 60 Hz
- 16/9 (Wide Screen)
- 4/3



Réglages sonores



Sélectionnez «Sound» pour adapter le type de son à votre téléviseur. Sélectionnez «Music» pour augmenter ou diminuer le volume sonore des musiques à l'aide du stick multidirectionnel.

Sélectionnez «Sound effect» pour augmenter ou diminuer le volume sonore des bruitsages à l'aide du stick multidirectionnel.

Le vibration pack

Pour activer le Vibration Pack, sélectionner «Vibration Pack» dans le menu Options et cliquer sur ON à l'aide du pad numérique ou du stick multidirectionnel. Pour désactiver le Vibration Pack, sélectionner OFF. Insérer toujours le Vibration Pack dans le connecteur d'extension 2 de la manette Dreamcast. S'il est inséré dans le connecteur 1, il ne se bloque pas et peut se détacher pendant la partie ou empêcher le fonctionnement normal du jeu.



CHARGEMENT ET SAUVEGARDES

Chargement

Il est possible de charger une partie à tout moment à partir du menu de jeu. Pour y accéder appuyez sur START à n'importe quel moment durant le jeu.

Sélectionnez «Load» pour charger une partie sauvegardée.



Ile des Portes & Sauvegarde

Afin de pouvoir sauvegarder une partie, il est nécessaire que Rayman se trouve dans l'Ile des Portes. Cet endroit magique, édifié il y a bien longtemps par le peuple des Ptizêtres, permet d'atteindre de nouveaux mondes. Attention, Rayman ne peut y accéder qu'après avoir parcouru tout un monde. Pour changer de monde lorsque vous êtes dans l'Ile des portes, utilisez le stick multidirectionnel et entrez dans le monde sélectionné en appuyant sur la touche A.



Chaque fois que vous accéderez à l'Ile des Portes, votre partie sera automatiquement sauvegardée à l'emplacement choisi en début de jeu. Pour changer d'emplacement, appuyer sur START et sélectionnez «Load».

ÉCRAN DE JEU

Tout au long de ses aventures, Rayman devra briser les cages où ses amis sont enfermés, ramasser les poings de force qui rendront son tir plus puissant et de précieuses sphères d'énergie appelées "lums". Il pourra également trouver des Cristaux magiques... Il devra surtout trouver les quatre masques magiques qui permettront de faire revenir Polokus, l'esprit du monde.

En cours de partie, vous pouvez à tout instant appuyer sur le bouton **START** afin d'afficher la barre de vie de Rayman ainsi que le nombre de Lums jaunes ramassés et le nombre de cages détruites.

Barre de vie de Rayman

Jauge d'air de Rayman sous l'eau



Nombre de Lums jaunes ramassés dans ce monde

Nombre de cages brisées dans ce monde

Jauge indiquant la vitesse de montée ou de descente de Rayman sous l'eau

Nombre total de Lums jaunes



Nombre total de cages brisées

Masques récupérés

SURPRISES

Internet (bonus map)

Vous pourrez accéder à des mondes secrets dans la version Rayman 2 Dreamcast en surfant sur le site internet Rayman2dc.com

Globox village

Bonus

Vous pourrez, grâce à l'acquisition du grappin, accéder à un tout nouveau monde : Le Village des Globox. Rayman, au cours de sa quête pour rassembler les cristaux magiques, fera la rencontre d'étranges personnages... Les cristaux magiques permettront à Rayman d'accéder à d'autres niveaux, de gagner des vies et des pouvoirs.



38



Globox disk

Vous pourrez accéder à ce tout nouveau monde une fois que vous aurez terminé le Village des Globox. Ce monde multijoueur inédit vous réserve de nombreuses surprises.....

Pour commencer une partie à plusieurs du Globox disk, les manettes doivent être branchées de la manière suivante : Manette joueur 1 dans port A, manette joueur 2 dans port B, ainsi de suite.



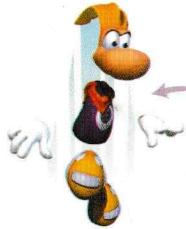
39

CONTRÔLER RAYMAN

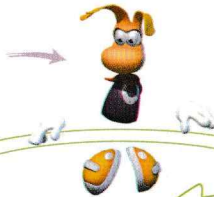
Pour vous **DÉPLACER**, utilisez le Stick multidirectionnel dans la direction de votre choix.



Pour **SAUTER**, appuyez sur le bouton A.



Pour vous **DÉPLACER LATÉRALEMENT**, utilisez le Stick multidirectionnel tout en maintenant le bouton L enfoncé. C'est très pratique pour garder en joue ses ennemis et esquiver leurs tirs !



Pour **NAGER**, utilisez le Stick multidirectionnel dans la direction de votre choix. Pour plonger, appuyez sur le bouton L, et pour remonter vers la surface, appuyez sur le bouton A..

ATTENTION : la nage de Rayman a été spécialement étudiée pour vous donner une totale liberté de mouvement. Prenez bien le temps de vous habituer aux contrôles, cela vous sera très utile !



Pour **DÉCLENCHER L'HÉLICO**, appuyez sur le bouton A alors que Rayman ne touche pas le sol, et pour arrêter l'hélico, appuyez une nouvelle fois sur le bouton A. L'hélico sert à atterrir avec précision, après un saut ou lors d'une chute.

ATTENTION, l'hélico ne peut être activé que lorsque Rayman est en l'air. Un petit conseil : servez-vous de l'ombre de Rayman pour assurer votre atterrissage.



Pour **S'ACCROCHER** au rebord de la plupart des parois, sautez tout en vous déplaçant dans la direction de la paroi avec le Stick multidirectionnel. Rayman s'accrochera alors automatiquement.

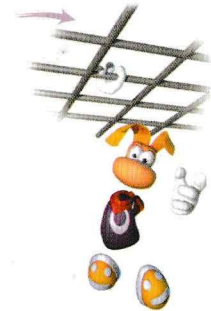


Pour **GRIMPER** le long des filets et des parois couvertes de plantes ou de toiles d'araignée, sautez tout en vous déplaçant dans la direction de la paroi avec le Stick multidirectionnel. Rayman s'accrochera alors automatiquement.

Vous pourrez ensuite vous déplacer en utilisant le Stick multidirectionnel. Pour vous décrocher, sautez en appuyant à nouveau sur le bouton A.



Pour **GRIMPER ENTRE DEUX PAROIS**, sautez en appuyant sur le bouton A et appuyez une nouvelle fois sur le bouton A pour vous accrocher. Répétez ces deux manœuvres jusqu'à ce que le sommet soit atteint.



POUVOIRS

Tout au long de son aventure, Rayman va recevoir de nouveaux pouvoirs qui lui donneront des capacités stupéfiantes !



Pour **TIRER**, appuyez sur le bouton B.

Pour **AUGMENTER** progressivement LA PUISSANCE DU TIR, laissez le bouton B enfoncé. La boule d'énergie dans la main de Rayman devient alors plus grosse. Une fois la puissance souhaitée atteinte, tirez en relâchant le bouton B.



Pour **VOUS ACCROCHER AUX LUMS VIOLETS**, tirez sur le bouton B. Une fois accroché, vous pouvez vous balancer dans la direction de votre choix avec le Stick multidirectionnel. Pour vous décrocher, appuyez sur le bouton B.



Pour **VOLER EN HÉLICO**, activez l'hélico (cf page 39) et le bouton A. Mieux que l'hélico utilisé pour atterrir, le vol en hélico permet de se déplacer dans les airs avec une totale liberté ! Attention, stabilisez votre trajectoire en appuyant sur le bouton L, cela vous aidera à éviter les obstacles.



LES AMIS DE RAYMAN

Les habitants du monde de Rayman se divisent en deux catégories : les êtres magiques, dotés de pouvoirs fantastiques, et le peuple...

Les êtres magiques

Polokus

Il est l'esprit du monde, le créateur de tout ce qui est et sera... Sa puissance est telle qu'il peut donner réalité à ses rêves.... Voilà bien longtemps, il s'est retiré du monde, et seule la réunion des quatre masques magiques (cf page 45) pourrait le faire revenir...



Ly

Ly est une fée, et comme toutes les fées, elle possède de grands pouvoirs. Malheureusement, l'explosion du cœur du monde par les pirates l'a affaiblie.

Lorsqu'elle parvient à réunir suffisamment d'énergie, elle façonne des Lums d'argent qui donnent de nouveaux pouvoirs à Rayman.



Ptizières

Peuple de vieux sages qui bâtît autrefois l'Île des Portes, un lieu magique qui donne accès à toutes les régions du monde. Âgés et un peu gâteux, ils ont oublié qui est leur roi et passent leur temps à effectuer des tours de danse acrobatique à faire pâlir d'envie les plus jeunes.



Le Peuple



Globox

Adorable, mais un peu simplet, Globox est le meilleur ami de Rayman. Il a le pouvoir de créer des petits nuages de pluie fort utiles dès lors qu'il s'agit d'éteindre un feu ou de faire pousser des plantes.

Uni à son amie Ugette, il est pourvu d'une progéniture délirante (plus de 650 enfants selon les sources les mieux informées).

Clark

Montagne de muscles, Clark est une armée à lui tout seul. D'une simple claque, il envoie valser tout un régiment de pirates.

Seul point faible : il est un peu fragile de l'estomac, ce qui lui joue des tours lorsque, dans l'enthousiasme du combat, il croque un robot un peu trop rouillé...



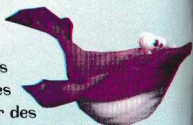
Murphy

Surnommé « l'encyclopédie volante en un volume », Murphy aide Rayman en lui donnant plein d'astuces et de conseils. Pour avoir un rappel succinct des principales explications de Murphy, il suffit d'approcher Rayman d'une des nombreuses pierres de pensée disséminées un peu partout dans le monde.

Si vous préférez que Murphy vienne en personne vous redonner l'explication détaillée, arrêtez-vous près d'une pierre de pensée et laissez le Pad numérique enfoncé vers le Bas.

Carmen la baleine

Magnifique créature marine chargée d'arpenter le tréfonds des océans pour y déposer les bulles d'air nécessaires à la survie des plantes et des petits animaux égarés. Elle est souvent poursuivie par des piranhas aérophages, très friands de ses bulles d'air...



Ssssam

Ce jeune serpent fougueux est le passeur des Marais de l'Éveil. Il aide les habitants à traverser les marais en ski nautique...



LES ENNEMIS DE RAYMAN

L'amiral Barbe-Tranchante

Chef des pirates, il est célèbre dans toute la galaxie pour avoir réduit en poussière plus d'une centaine de planètes pacifiques. Méfiez-vous de son allure de canard pathétique et ridicule, il est d'une férocité sans égal.

Son rêve ? Envahir le monde de Rayman et réduire tous les habitants en esclavage...

Les sbires

Ces robots de série constituent l'armée d'intervention pirate. Tous dévoués à l'amiral Barbe-Tranchante, ils font régner la terreur et capturent ceux qui ont le malheur de croiser leur chemin. Il en existe de nombreux modèles, chacun ayant ses points forts et ses faiblesses. A vous de les découvrir...



Le gardien de l'ancre des mauvais rêves

Monstre terrifiant chargé de surveiller l'endroit où sont enfermées les créatures issues des cauchemars de Polokus. Personne n'ose s'aventurer aux abords de l'ancre des mauvais rêves, même si les légendes prétendent qu'un trésor des plus précieux s'y trouve caché...

Poulets zombis

On ne compte plus les conséquences funestes provoquées par l'arrivée des pirates : déséquilibre de l'harmonie générale, pollution, prolifération de piranhas, de chenilles et d'araignées géantes, etc. Terrorisées par tous ces bouleversements, les poules ont pondu des œufs morts, d'où sont sortis d'horribles poulets zombis...



OBJETS



Les cages

Les pirates ont enfermé de nombreux habitants dans des petites cages scellées avec de l'énergie vitale. Briser 10 cages permet à Rayman d'agrandir sa barre de vie.

Les tonneaux

Remplis de poudre, ils explosent au moindre choc. Les modèles les plus évolués sont capables de voler...



Les obus

Conçus par les pirates, ces missiles sont de vraies têtes de mule qu'on ne dompte qu'à force de patience. La plupart sont dotés de pattes, et certains peuvent voler.

Les prunes

Ces fruits étranges ont de multiples utilités. On peut les lancer sur les ennemis, grimper dessus et avancer en tirant dans la direction opposée à sa destination, et même s'en servir pour se déplacer sur la lave...



Les sphères magiques

Disposées sur des socles de même couleur, elles ouvrent la porte de temples mystérieux...

Les sparadraps

Piètres architectes, les pirates ont été obligés de renforcer leurs constructions avec des sparadraps. Les sparadraps en bois sont très fragiles mais ceux en métal ne cèdent qu'à l'aide d'un explosif...

Les interrupteurs

Les pirates ont truffé la nature d'interrupteurs qui activent d'étranges machines et ouvrent des portes. Pour les mettre en marche, il suffit de tirer dessus.



OBJETS MAGIQUES



Les pierres de pensée

Les pierres de pensée servent de relais télépathiques avec Murphy. Dès que Rayman a besoin d'un conseil ou d'une astuce, il s'approche d'une pierre et Murphy apparaît directement dans son esprit.

Les portes magiques

Présentes en début et en fin de monde, elles vous emmèneront sur la Voie des portes si vous vous en approchez.



Les poings de force

Posséder le poing de force rend le tir de Rayman plus puissant. Attention, si Rayman meurt ou est touché, il perd une partie de l'énergie du poing de force. Au bout de trois fois, le tir redevient normal.



Les quatre masques

Ces masques sont cachés dans des sanctuaires secrets et mystérieux. De vieilles légendes prétendent que celui qui parviendra à les réunir fera revenir Polokus...



Les Cristaux

Une vieille légende du Peuple Globox parle de cristaux magiques ouvrant des portes mystérieuses ...

ATTENTION : il existe plein de passages secrets menant vers des mondes inconnus où vous pourrez trouver de fabuleux trésors et gagner de la puissance...



Les Lums

Les Lums sont des petits éclats d'énergie très puissants. Selon leur couleur, ils ont différents pouvoirs...



Les Lums jaunes

Ce sont les 1000 éclats du cœur du monde brisé par les pirates. Lorsque Rayman en possède suffisamment, il peut accéder à de nouveaux mondes.

D'autre part, ils renferment un savoir très précieux. Plus Rayman en ramasse, plus il peut connaître les secrets du monde. A n'importe quel moment du jeu, il suffit d'appuyer sur le haut du pad numérique pour lire les informations obtenues grâce aux Lums jaunes...

Les super Lums jaunes

Vieux Lums jaunes reconnaissables à leur taille plus imposante et à leur sourire. Ils sont cinq fois plus puissants que les simples Lums jaunes.



Les Lums rouges

Bourrés d'énergie vitale, ils restaurent la jauge de vie de Rayman.

Les Lums violets

En tirant dessus, Rayman peut s'y accrocher, se balancer de l'un à l'autre, et franchir ainsi de vastes zones sans toucher le sol.



Les Lums bleus

Riches en air, ils restaurent la jauge d'oxygène de Rayman lorsqu'il se déplace sous l'eau.

Les Lums verts

Ces Lums sont un peu spéciaux. Ils enregistrent la position de Rayman. Si Rayman meurt, il réapparaît à l'endroit où il a pris le dernier ; sauf si Rayman arrive à zéro point de vie. Dans ce cas, il recommence le niveau entièrement.



Les Lums d'argent

Les Lums d'argent sont façonnés par les fées. Ils donnent de nouveaux pouvoirs à Rayman.



INHALT

DIE GESCHICHTE	50
STARTEN DES SPIELS	53
LADEN / SPEICHERN	56
SPIELBILDSCHIRM	58
ÜBERRASCHUNGEN	60
STEUERUNG VON RAYMAN	62
KRÄFTE	64
RAYMANS FREUNDE	65
RAYMANS WIDERSACHER	67
OBJEKTE	68
MAGISCHE OBJEKTE	69
TECHNISCHER SUPPORT	115
KREDITS	116

DIE GESCHICHTE

Panik in der Kammer der Kleinlinge und des Feenrats: Robo-Piraten haben sich aus den Tiefen des Weltraums genähert und wollen die gesamte Welt erobern und versklaven.

Die Zeit des Kampfes ist gekommen. Freiwillige bilden kleine Widerstandsgruppen und werfen sich den bösen Aggressoren entgegen.

Rayman und sein Freund Globox schlagen sich durch bis zum Rand des großen Waldes, wo sich die größte Gruppe der Piraten befindet.

Rayman springt von einem Baum herab und aktiviert seinen Helikopter für eine weiche Landung mitten im dichten Gebüsch.

"Die Piraten kommen direkt auf uns zu!", ruft Rayman seinem Freund zu, "mach dich bereit!"

Plötzlich beginnt die Erde zu zittern ... Einige Bäume stürzen um und geben den Weg frei für eine Armee von Robotern.

Der Kampf beginnt! Rayman stürzt sich ins Geschehen und schickt metallene Monster los, die auf seinen mächtigen Energiekugeln fliegen. Kurz danach versucht Globox, der vor Angst zittert, die Roboter zum Rosten zu bringen, indem er kleine Regenschauer über ihren Köpfen heraufbeschwört. Ein furchtbar quietschender Roboter stürzt zu Boden.

"Nicht schlecht, Globox!" ruft Rayman mit einem Lächeln.

Globox versucht zu antworten, aber Rayman

hört nichts. Das schmerzverzerrte Gesicht Lys erscheint gerade vor seinem geistigen Auge.

"Rayman...", beginnt Ly, mit erschöpfter Stimme, "die Piraten haben das Herz der Welt zerbrochen.

Die Energie ist verlorengegangen. Außer Clark sind alle unsere mutigen Helden gefangen worden..."

Auf einmal nagelt ein gigantischer Roboter Rayman mit seinen mächtigen Krallen fest.

Wegen der schrecklichen Neuigkeiten hatte Rayman nur einen Moment lang nicht aufgepasst.

Er versucht in seiner Hand eine neue Energiekugel zu bilden, aber es hat keinen Zweck. Die Zerstörung

des Primordialen Kerns hat ihm all' seine Kräfte genommen...

Verzweifelt ruft er seinen Freund...

«Globox, sie haben mich! Rette dich!»

«Aber...aber...was wird aus dir?!»

«Keine Zeit für Erklärungen! Finde Ly, sie wird dir sagen, was zu tun ist! »

Nach einem Moment des Zögerns springt Globox zwischen den Beinen des Roboters durch und wirft sich in das hohe Gras.

Ein finsternes Lachen erklingt. Rayman dreht sich um und sieht Klingensbart, den Anführer der Piraten.

"Jetzt habe ich dich, Rayman! Bald wirst du mein gehorsamster Sklave sein...!"

Rayman versucht sich zu befreien, doch der eiserne Griff des Roboters wird nur noch enger. Er wirft Klingensbart einen finsternen Blick zu und herausfordernd ruft er:

«Es ist noch nicht vorbei, Pirat! Ich werde einen Weg zur Flucht finden und dann wirst du dir wünschen, du wärest nie geboren worden!"





STARTEN DES SPIELS

Legen Sie die RAYMAN 2 GD-ROM sachgemäß und vorsichtig in Ihre Konsole ein und schalten Sie sie mit der Power-Taste ein. Drücken Sie die START-Taste, sobald der Titelbildschirm erscheint, um in das VM-Auswahlmenü zu gelangen.

Bewegung in den Menüs

Um sich in den Menüs von RAYMAN 2 zu bewegen, verwenden Sie Ihren Analog-Stick. Ihre Auswahl erscheint jeweils in gelb. Um Ihre Auswahl zu bestätigen, drücken Sie die A-Taste. Um zurückzukehren, drücken Sie die B-Taste.

In jedem Menü können Sie den Cursor mit dem Analog-Stick oder dem Ziffernblock durch die einzelnen Menüpunkte bewegen. Die aktuell ausgewählte Option wird hervorgehoben.

- Mit der A-Taste bestätigen Sie Ihre Auswahl und gelangen zu einem anderen Menü.
- Mit der B-Taste können Sie jederzeit zum vorangehenden Menü zurückkehren.



Hauptmenü



Wählen Sie «New Game», um ein neues Spiel zu starten.

Wenn ein VM sachgemäß in den richtigen Slot eingesteckt wurde, haben Sie die Möglichkeit, Ihre Spiele abzuspeichern.

Die Option «Load» können Sie nur wählen, wenn Sie zuvor ein Spiel gespeichert haben.

Wählen Sie «Options», um ins Options-Menü zu gelangen.

Optionen

Wenn Sie während des Spiels das Options-Menü aufrufen möchten, dann drücken Sie die START-Taste und wählen anschließend den Menüpunkt «Options». In dem Menü, das nun erscheint, können sie eine Reihe von Einstellungen verändern, mit dem Ziel, einen optimalen Spielspaß zu erzielen.



Internetzugang

In den Optionen finden Sie eine Verbindung zur Rayman2dc.com Internetseite.



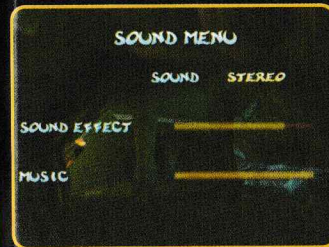
Video-Einstellungen

Klicken Sie, um Ihre Auswahl zu bestätigen.

- PAL50 oder 60HZ
- 16/9 (Panorama)
- 4/3



Sound-Einstellungen



Wählen Sie «Sound», um den Soundtyp Ihrem Fernseher anzupassen.

Wählen Sie «Music» und erhöhen oder vermindern Sie mit dem Analog-Stick die Lautstärke.

Wählen Sie «Sound effect» und erhöhen oder vermindern Sie mit dem Analog-Stick die Lautstärke.

Vibration Pack

Um das Vibration Pack zu aktivieren, wählen Sie «Vibration Pack» in den Optionen mit dem Control Stick AN, wählen Sie zum Deaktivieren AUS. Bitte legen Sie das Vibration Pack in den Erweiterungsschacht 2 des Dreamcast-Controllers ein. Wenn es in den Erweiterungsschacht 1 eingelegt wird, wird es nicht automatisch verriegelt und könnte während des Spiels herausfallen oder die Spielfunktion auf andere Weise stören.

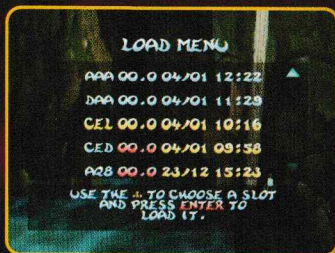


LADEN / SPEICHERN

Sie können Ihre Spielstände nur speichern, wenn Sie vor dem Einschalten der Konsole mit der Power-Taste den Visual Memory korrekt angeschlossen haben.

Laden

Es ist jederzeit möglich, ein gespeichertes Spiel aus dem Spielmenü zu laden. Um das Spielmenü aufzurufen, drücken Sie während des Spiels die START-Taste. Wählen Sie «Load», um ein gespeichertes Spiel zu laden.



Speichern in der Halle der Türen

Um ein Spiel zu speichern, muss Rayman in der Halle der Türen sein. Dieser magische Ort, der vor langer Zeit von den Kleinlingen gebaut wurde, erlaubt es Ihnen, neue Welten zu erreichen. Aber denken Sie daran, dass Rayman die Halle nur erreichen kann, wenn er eine gesamte Welt durchquert hat.

Benutzen Sie Ihren Analog Stick, wenn Sie sich in der Halle der Türen von einer Welt in die nächste bewegen möchten. Um eine Welt zu betreten, drücken Sie die A – Taste.



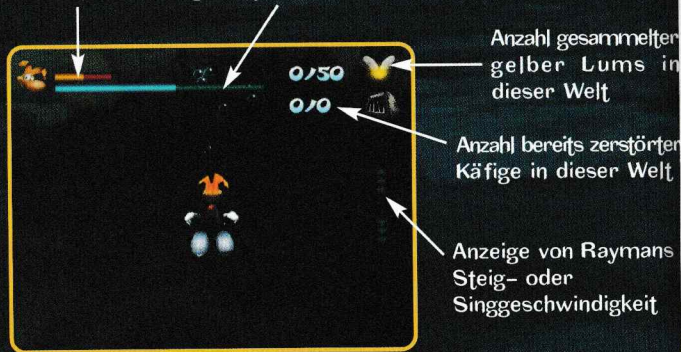
Jedes Mal, wenn Sie die Halle der Türen betreten, wird Ihr Spiel automatisch an dem Speicherplatz gespeichert, den Sie zu Beginn des Spiels festgelegt haben. Um diesen Speicherort zu ändern, drücken Sie START und wählen Sie «Load».



SPIELBILDS CHIRM

Während seines Abenteuers sollte Rayman die Käfige aufbrechen, in denen seine Freunde gefangen gehalten werden. Dadurch bekommt er die Magischen Fäuste, durch die sein Schlag mächtiger wird, und er kann dabei auch die wertvollen Energiekugeln, "Lums" genannt, finden. Aber das Wichtigste ist, dass er die vier magischen Masken findet, mit denen er Popokus aufwecken kann, der das Bewusstsein der ganzen Welt in sich trägt.
Raymans Lebensenergie

Raymans Sauerstoff - Anzeige Symbole der Magischen Fäuste



Während des Spiels können Sie jederzeit die «L-Taste» drücken, um Raymans Lebensenergie-Anzeige, die Anzahl der bereits gesammelten gelben Lums und die Zahl der zerstörten Käfige aufzurufen.

Gesamtzahl gesammelter gelber Lums



ÜBERRASCHUNGEN

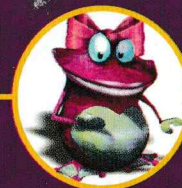
Internet (Bonus-Level)

Wenn Sie die Rayman 2-Webseite aufrufen, können Sie die versteckten Welten in Rayman 2 lösen!

Globox-Dorf

Bonus

Betreten Sie eine völlig neue Welt: das Globox-Dorf. Auf seiner langen Suche nach den magischen Kristallen, wird Rayman auf zahlreiche merkwürdige Kreaturen treffen... Mit Hilfe der Magischen Kristalle kann er zu neuen Level gelangen und zusätzliche Kraft und Leben bekommen.



Globox-Scheibe

Diese neue Welt kann erst betreten werden, wenn Sie das Globox-Dorf erfolgreich verlassen haben. Es handelt sich hier um einen außergewöhnlichen Multiplayer-Level, in dem Sie auf viele Überraschungen treffen werden.

Um ein Multiplayer Spiel in Globox Stadt zu starten, vergewissern Sie sich, dass Spieler 1 seinen Controller in Controller Port A und Spieler 2 in Controller Port B, und so weiter, verbunden ist.



STEUERUNG VON RAYMAN

Um Rayman in eine bestimmte Richtung zu bewegen, drücken Sie den Analog-Stick in die gewünschte Richtung. Je weiter Sie den Stick in diese Richtung bewegen, desto schneller läuft Rayman.



Um zu springen, drücken Sie die A-Taste.

Für Seitwärtsbewegungen benutzen Sie den Analog-Stick und drücken die L-Taste. Das ist sehr nützlich, um die Gegner im Blickfeld zu behalten und ihrem Feuer auszuweichen.



Zum Schwimmen drücken Sie den Analog-Stick in die gewünschte Richtung. Mit der L-Taste können Sie tauchen und mit der A-Taste wieder zur Oberfläche zurückkehren.

ACHTUNG: Es wurde besonders viel Wert darauf gelegt, Rayman beim Schwimmen völlige Bewegungsfreiheit zu geben. Nehmen Sie sich ein wenig Zeit und üben Sie mit der Steuerung. Ihre Fähigkeiten werden Ihnen noch nützlich sein!



Um seinen Helikopter zu aktivieren, drücken Sie die A-Taste, solange sich Rayman in der Luft befindet, wie während eines Sprunges oder Falles.

Um seinen Helikopter zu deaktivieren, drücken Sie erneut die A-Taste.

Der Helikopter ist besonders hilfreich für präzise Landungen nach einem Sprung oder Fall.

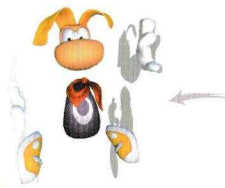
Denken Sie daran, er kann nur aktiviert werden, solange sich Rayman in der Luft befindet. Ein kleiner Rat: Achten Sie auf Raymans Schatten, um den richtigen Landepunkt zu finden.



Um an die Kanten der meisten Mauern zu gelangen, springen Sie hoch und drücken den Analog-Stick in Richtung der Mauer. Rayman wird dann automatisch danach greifen.

Um an Netzen, von Pflanzen überwucherten Mauern oder Spinnennetzen entlang zu klettern, springen Sie hoch und drücken den Analog-Stick in die entsprechende Richtung. Rayman wird automatisch danach greifen.

Dann können Sie sich mit dem Analog-Stick frei bewegen. Um loszulassen, springen Sie mit der «A-Taste» ab.



Um zwischen zwei Wänden hoch zu klettern, springen Sie mit der A-Taste und drücken Sie dann die A-Taste erneut, um sich an der Wand festzuhalten. Wiederholen Sie dieses Manöver, bis Sie oben angekommen sind.



KRÄFTE

Im Laufe seiner Abenteuer erlangt Rayman neue Kräfte, die ihm einige erstaunlich Fähigkeiten verleihen!



Zum **Schießen** drücken Sie die B-Taste.

Um die **Stärke des Schusses** allmählich zu erhöhen, halten Sie die B-Taste gedrückt. Der Energieball in Raymans Hand wird größer und größer. Wenn er die gewünschte Stärke erreicht hat, kann man ihn durch Loslassen der B-Taste abfeuern.



Um **violette Lums** zu schnappen, schießen Sie auf sie. Haben Sie einen, können Sie in eine beliebige Richtung schwingen. Loslassen können Sie mit der A-Taste.



Um im **Helikoptermodus** zu fliegen, aktivieren Sie den Helikopter (siehe Seite 63) und halten die A-Taste gedrückt. Der Helikopter kann nicht nur für sichere Landungen verwendet werden, er ermöglicht auch das Fliegen in jede Richtung!

Hinweis: Die Flugbahn kann durch das Drücken der L-Taste stabilisiert werden. Dadurch können Sie Hindernissen ausweichen.



RAYMANS FREUNDE

Die Einwohner von Raymans Welt gehören jeweils in eine von zwei Kategorien: Mit fantastischen Kräften begabte, magische Wesen und einfache Personen ...

Die magischen Wesen

Polokus

Er ist die Seele der Welt, der Erschaffer von allem, was ist und was sein wird. Seine Macht ist so groß, dass seine Träume Realität werden können. Vor sehr langer Zeit verließ er die Welt, und nur die Vereinigung der vier magischen Masken (Seite 69) kann ihn wieder zurück bringen...



Ly

Ly ist eine Fee, und wie alle Feen hat sie große Macht. Unglücklicherweise hat die von den Piraten verursachte Explosion des Primordialen Kerns sie geschwächt.

Wenn sie wieder genug Energie angesammelt hat, kann sie silberne Lums herstellen, die Rayman erstaunliche neue Kräfte geben.



Die Kleinlinge

Ein uraltes und weises Volk, das vor langer Zeit die Halle der Türen (siehe Seite 69) erbaute, ein Ort, der Zugang zu allen Teilen der Welt ermöglicht. Alt und etwas geistig abwesend, wie sie sind, haben sie vergessen, wer von ihnen der König ist und verbringen die meiste Zeit mit akrobatischen Tanzbewegungen, um die Jüngeren grün vor Neid werden zu lassen.



Personen



Globox

Globox ist liebenswürdig, wenn nicht gar ein wenig einfach, und Raymans bester Freund. Er hat die Macht, kräftige kleine Regenstürme zu erzeugen, um Feuer zu löschen und Pflanzen wachsen zu lassen.

Mit Hilfe seiner Frau Uglette hat er eine gewaltige Familie geschaffen: mehr als 650 Kinder bei der letzten Zählung!

Clark

Clark ist ein Berg aus Muskeln und eine Ein-Mann-Armee. Mit einem Schlag kann er ein ganzes Regiment von Piraten durch die Luft schleudern.

Sein einziger Schwachpunkt: ein etwas empfindlicher Magen. Das kann zu Schwierigkeiten führen, wenn er in der Hitze des Gefechts einen zu rostigen Roboter mampft...



Murfy

Murfy, sein Spitzname ist "die fliegende Enzyklopädie", hilft Rayman, indem er ihm eine Menge Tipps und Ratschläge gibt. Um Murfys Erklärungen in die Erinnerung zurückzurufen, bewegen Sie Rayman in die Nähe eines Steins der Gedanken, die überall auf der Welt verteilt sind (siehe Seite 79). Wenn Sie lieber möchten, bleiben Sie bei einem Stein der Gedanken stehen und halten Sie die untere Richtungstaste gedrückt.

Carmen der Wal

Ein riesiges Meerestier, dessen Aufgabe die Überwachung der Tiefe des Ozeans und das Ablegen von Luftblasen ist, die für vereinzelte Pflanzen und Tiere zwischen Leben und Tod entscheiden. Sie wird manchmal von einigen Piranhas mit Sodbrennen verfolgt, die ihre Luftblasen lieben ...



Ssssam

Diese junge und geistreiche Schlange ist der Fährmann durch die Sümpfe des Erwachsenen. Er ist den Einwohnern beim Wasserski durch den Sumpf behilflich...



RAYMANS WIDERSACHER

Admiral Klingensbart

Der Anführer der Piraten ist in der ganzen Galaxis dafür bekannt, schon über einhundert friedliche Planeten in kosmischen Staub verwandelt zu haben. Lassen Sie sich nicht durch seine jämmerliche und alberne Erscheinung täuschen, seine Grausamkeit ist unübertroffen.

Sein Traum? Raymans Welt zu überrennen und alle seine Bewohner zu Sklaven zu machen...



Die Gefolgsleute

Das ist die Roboterinvasionsstreitmacht. Sie sind Klingensbart treu ergeben und setzen eine Herrschaft des Schreckens durch, indem sie all jene gefangen nehmen, die das Pech haben, ihren Weg zu kreuzen. Es gibt mehrere verschiedene Modelle von ihnen, jede mit ihren Stärken und Schwächen. Es liegt an Ihnen, diese heraus zu finden...



Der Wächter der Höhle der schlechten Träume

Ein furchterregendes Monster, dessen Aufgabe darin besteht, die unterirdische Grotte zu bewachen, in der die in Polokus' Alpträumen entstandenen Kreaturen eingeschlossen sind. Niemand hat es gewagt, die Höhlen der schlechten Träume zu erkunden, obwohl gemunkelt wird, dass sie einen sehr wertvollen Schatz bergen sollen...



Die Zombie-Hühner

Wir können nicht mehr die ganzen, miesen Ergebnisse überblicken, die durch die Ankunft der Piraten verursacht wurden: Störung der allgemeinen Harmonie, Massenvermehrung der Piranhas, riesige Spinnen und Raupen, usw... Von all diesen Ereignissen erschrocken, haben die Hühner nur noch tote Eier gelegt, aus denen die grässlichen Zombie-Hühner schlüpfen ...



OBJEKTE



Käfige

Die Piraten haben viele Einwohner in diesen kleinen Käfigen gefangen und sie mit Lebensenergie versiegelt. 10 aufgebrochene Käfige erhöhen Raymans Lebensenergie-Balken.

Fässer

Sie sind mit Schießpulver gefüllt und explodieren bei der kleinsten Erschütterung. Die fortgeschritteneren Modelle können auch fliegen...



Granaten

Eselsköpfige, von den Piraten gebaute Raketen, die nur durch extreme Geduld überwunden werden können. Viele haben Beine, einige können fliegen.

Pflaumen

Diese seltsamen Früchte erfüllen mehrere Zwecke. Sie können Ihre Feinde damit bewerfen, auf sie drauf klettern und durch die Gegend bewegen, indem Sie in die entgegengesetzte Richtung schießen und sich sogar über Lava auf ihnen treiben lassen...



Magische Kugeln

Man kann sie auf Säulen der gleichen Farbe finden. Magische Kugeln öffnen Türen zu mystischen Tempeln...

Heftpflaster

Weil die Piraten bestenfalls mittelmäßige Bauherren sind, bleibt ihnen nichts anderes übrig, als ihre Konstruktionen mit Flickern zu verstärken. Die hölzernen sind sehr zerbrechlich, aber die aus Metall werden nur Explosionen nachgeben.

Schalter

Die Piraten haben die Gegend mit Schaltern vollgestopft, die seltsame Maschinen aktivieren und verschiedene Türen öffnen. Um sie zu aktivieren, schießen Sie auf sie.



MAGISCHE OBJEKTE



Die Steine der Gedanken

Die Steine der Gedanken ermöglichen telepathischen Kontakt zu Murfy. Wann immer Rayman einen Rat oder Hilfe braucht, sollte er an einen Stein herantreten, und Murfy wird in seinem Geist erscheinen.



Magische Türen

Am Anfang und am Ende einer Welt führen diese Sie zur Halle der Türen (siehe Seite 65), wenn Sie hindurch gehen.



Die magischen Fäuste

Die magischen Fäuste machen Raymans Schüsse deutlich kräftiger. Vorsicht: Wenn Rayman stirbt oder getroffen wird, verliert er Teile der Energie in seinen magischen Fäusten. Nach drei solchen Verlusten verwandeln sich seine Schüsse wieder zu normalen.



Die vier Masken

Diese Masken sind verborgen in den geheimen und mystischen Zufluchten. Die alten Legenden sagen, dass, wer auch immer die vier Masken wieder zusammenbringt, die Macht hat, Polokus zu erwecken ...



Die Kristalle

Eine alte Legende des Globox-Dorfs erzählt von magischen Kristallen, mit deren Kraft mysteriöse Türen geöffnet werden können.



HALTEN SIE DIE AUGEN OFFEN : es gibt viele Geheimtüren und Korridore, die zu unbekanntem Welten führen, in denen Sie gewaltige Schätze finden oder mächtiger werden können.



Die Lums

Lums sind sehr machtvolle Splitter aus Energie. Jede Farbe hat ihre besondere Macht ...



Gelbe Lums

1000 Splitter brachen aus dem Primordialen Kern, als die Piraten ihn sprengten. Wenn Rayman genug von ihnen aufgesammelt hat, kann er in neue Welten aufbrechen. Zusätzlich beinhalten sie wertvolles Wissen. Je mehr Rayman auf sammeln kann, desto mehr erfährt er über die Geheimnisse der Welt. Sie können im Spiel jederzeit durch Drücken der Oben-Taste auf dem Ziffernblock neue Informationen aus den gelben Lums lesen.

Gelbe Super-Lums

Sehr alte Lums, erkennbar an ihrer Größe und dem breiten Lächeln. Sie haben fünfmal soviel Kraft wie die normalen gelben Lums.



Rote Lums

Vollgepackt mit Lebensenergie füllen sie Raymans Lebensenergie-Balken wieder auf.

Violette Lums

Wenn Sie auf sie schießen, können Sie sich an ihnen festhalten und von einem zum nächsten an ihnen umherschwingen. Dadurch können sie weiße Gebiete überbrücken, ohne den Boden zu berühren.



Blaue Lums

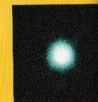
Angereichert mit Sauerstoff füllen sie Raymans Sauerstoffanzeige wieder auf, wenn er sich unter Wasser befindet.

Grüne Lums

Diese Lums sind sehr speziell. Sie halten Raymans Fortschritte fest. Sollte er sterben, erscheint er an der Stelle, an der er den letzten grünen Lums aufnahm. Wenn Rayman keinen Lebenspunkt mehr hat, muss er den ganzen Level wieder von vorne beginnen.

Silberne Lums

Die silbernen Lums werden von Feen geformt. Sie verleihen Rayman neue und wunderbare Kräfte ...



SOMMARIO

LA STORIA	72
AVVIO DEL GIOCO	75
CARICAMENTO / SALVATAGGIO DELLE PARTITE	78
VIDEATA DI GIOCO	80
SORPRESE	82
COME CONTROLLARE RAYMAN	84
POTERI	86
GLI AMICI DI RAYMAN	87
I NEMICI DI RAYMAN	89
OGGETTI	90
OGGETTI MAGICI	91
SUPPORTO TECNICO	115
CREDITS	116



LA STORIA

Nella Camera dei Teens e nel Consiglio delle Fate serpeggia il panico: dal lontano spazio sono arrivati dei Pirati-Robot, determinati a conquistare e a ridurre in schiavitù il loro mondo. *E' arrivato il momento di combattere. I volontari hanno formato piccoli gruppi di resistenza e si lanciano a capofitto contro i crudeli aggressori. Rayman e il suo amico Globox sono appostati ai confini della Grande Foresta, dove si trova il più alto numero di pirati.*

Rayman salta da un albero e attiva il suo elicottero per un atterraggio morbido al centro di un fitto boschetto.

«I Pirati stanno venendo dritto verso di noi!», urla

Rayman al suo amico. «Preparati!»

La terra inizia a tremare all'improvviso... Diversi alberi cadono, creando un corridoio per un esercito di robot.

La Battaglia ha inizio! Rayman entra nel vivo dell'azione, facendo letteralmente volare i mostri di metallo con le sue potenti sfere di energia. Un po' più tardi, Globox, tremante di paura, tenta disperatamente di far arrugginire i robot creando delle piccole tempeste di pioggia sulle loro teste. Un robot, scricchiolando orribilmente, cade pesantemente al suolo. «Niente male, Globox!» urla Rayman con un sorriso.



Globox cerca di rispondere, ma Rayman non sente. Il viso affaticato di Ly è appena apparso nella sua mente.

«Rayman...», inizia Ly, con voce esausta, «I pirati hanno spezzato il cuore del mondo. L'energia è stata dispersa. Eccetto Clark, tutti i nostri guerrieri coraggiosi sono stati catturati...»

Scioccato da queste terribili notizie, Rayman si lascia sorprendere da un robot gigantesco, che lo blocca tra le sue tenaglie potenti.

Rayman cerca inutilmente di creare una nuova sfera di energia nel palmo della sua mano, ma la distruzione del Nucleo Primordiale gli ha portato via tutti i suoi poteri...

Disperato, urla al suo amico...

«Mi hanno preso, Globox! Mettiti in salvo!»

«Ma...ma...che ne sarà di te?!»

«Non c'è tempo per spiegare! Trova Ly, lei ti dirà cosa fare!»

Dopo un momento di esitazione, Globox schiva i piedi dei robot e si nasconde nell'erba alta.

Riecheggia una risata maligna. Rayman si gira e vede Razorbeard, il capo dei Pirati.

«Ti ho preso, Rayman! Presto diventerai il mio schiavo più ubbidiente...!»

Rayman tenta di liberarsi ma la presa d'acciaio del robot si stringe intorno a lui. Egli lancia uno sguardo cupo a Razorbeard e gli urla in tono provocatorio:

«Non è ancora finita, pirata! Troverò un modo per scappare e poi ti farò desiderare di non essere mai nato!»





AVVIO DEL GIOCO

Inserisci il GD-Rom di RAYMAN 2 nella console e accendila, (tasto Power in posizione ON).

Quando apparirà la schermata del titolo, premi il tasto «Start» per accedere al Menù di Selezione della VM.

Come Navigare nei Menù

Per muoverti nel menù di RAYMAN 2 Dreamcast, usa il control stick. La voce che selezionerai apparirà in giallo.

Per confermare la tua selezione, premi il Tasto A. Per tornare indietro, premi il Tasto B.

- In ogni menù, il control stick o il tastierino numerico ti consentono di spostare il cursore e di selezionare le diverse opzioni.
- Il tasto A attiva la tua selezione e ti permette di accedere a un altro menù o di selezionare un oggetto.
- Tasto B ti consente di tornare al menù precedente in qualsiasi momento tu lo desideri.

Menù Principale



Seleziona «New Games» per iniziare una nuova partita.

Se avrai installato correttamente e nell'alloggiamento giusto una VM, ti verrà offerta la possibilità di scegliere se e dove salvare la partita.

Puoi selezionare l'opzione «load» solo se hai già salvato una partita.

Seleziona «Options» per accedere al Menù delle Opzioni.

Menù delle Opzioni

Per accedere al Menù delle Opzioni mentre stai giocando, premi il «tasto START» e poi seleziona «Options».

In questo menù potrai modificare alcuni parametri, in modo da ottenere prestazioni ottimali dal gioco.



Accesso a Internet

Nel Menù delle Opzioni, troverai un link al sito web Rayman2dc.com.

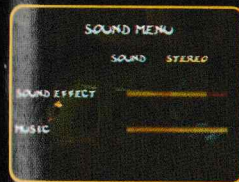
Impostazioni Video

Clicca per selezionare l'opzione scelta.

- PAL50 o 60HZ
- 16/9 (Schermo Panoramico)
- 4/3



Impostazioni Audio



Seleziona «Sound» per modificare il tipo di suono in base al tuo televisore.

Seleziona «Music» e usa il control stick per aumentare o diminuire il volume della musica.

Seleziona «Sound effect» e usa il control stick per aumentare o diminuire il volume degli effetti sonori.

Il Vibration Pack

Per attivare il Vibration Pack, seleziona «Vibration Pack» nel menù delle Opzioni e poi ON con il tastierino numerico o con il control stick.

Per disattivare il Vibration Pack seleziona OFF.

Inserisci il Vibration Pack nel socket d'espansione 2 del controller Dreamcast.

Se il Vibration Pack verrà inserito nel socket d'espansione 1, non si innesterà perfettamente, rischiando di cadere durante il gioco, o di ostacolare in altro modo il funzionamento del gioco stesso.

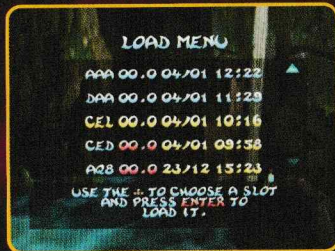
CARICAMENTO & SALVATAGGIO DELLE PARTITE

E' possibile caricare una partita salvata precedentemente solo se la VM è stata inserita correttamente nella console prima che quest'ultima venisse accesa (Tasto Power in posizione ON).

Caricamento

Puoi caricare una partita salvata in qualsiasi momento, dal menù accessibile durante il gioco; per accedervi premi START in qualunque punto del gioco tu sia.

Seleziona «Load» per caricare una partita salvata.



L'Isola delle Porte & il Salvataggio

Per salvare una partita, è necessario che Rayman si trovi nell'Isola delle Porte.

Questo luogo magico, costruito molto tempo fa dai Teens, consente l'accesso ai nuovi mondi. Ma ricorda: Rayman vi può accedere solo dopo aver esplorato interamente un mondo.

Per spostarti da un mondo all'altro quando sei nell'Isola delle Porte, usa il control stick. Per entrare nel mondo selezionato, saltaci dentro premendo il Tasto A.



Ogni volta che accederai all'Isola delle Porte, la partita in corso verrà automaticamente salvata sulla cartuccia che avrai scelto prima di iniziare la partita stessa. Per cambiare la collocazione della partita salvata, premi START e seleziona «Load».



VIDEATA DI GIOCO

Durante le sue avventure, Rayman dovrà aprire le gabbie che imprigionano i suoi amici rompendole. Ciò gli consentirà di ottenere il Pugno di Forza, che renderà i suoi colpi più potenti, e di raccogliere le preziose sfere di energia chiamate «Lum». Lo scopo principale di Rayman sarà quello di trovare le quattro maschere magiche che gli permetteranno di svegliare Polokus, lo spirito del mondo.

Barra della Vita di Rayman

Indicatore di Aria quando Rayman è sott'acqua
Icone del Pugno di Forza



0/50
0/0

Numero di Lum G
raccolti in questo m

Numero di gabbie distr
in questo mondo

Indicatore che mostr
velocità alla quale Ray
sta salendo o scende
sott'acqua.

Durante il gioco, puoi premere il tasto START in qualsiasi momento per visualizzare la Barra della Vita di Rayman, il numero di Lum Gialli raccolti, e il numero di gabbie distrutte.

Numero totale di Lum Gialli

Maschere trovate



0/1000

PAUSE

0/80

RESUME GAME

OPTIONS

ABANDON

Numero totale di gabbie distrutte

SORPRESE

Internet (mappa bonus)

Navigando nel sito web Rayman2dc.com, potrai ottenere l'accesso ad alcune mappe segrete di Rayman 2 Dreamcast.

Il Villaggio Globox

Bonus

Grazie alla tua presa, potrai accedere a un mondo completamente nuovo: il Villaggio Globox.

Durante la sua lunga ricerca per raccogliere i Cristalli Magici, Rayman si imbatte in alcuni strani personaggi...

I Cristalli Magici consentiranno a Rayman di accedere a nuovi livelli e di acquisire nuove vite e poteri.



Disco Globox

Puoi accedere a questo nuovo mondo solo dopo aver completato il Villaggio Globox.

È un'originale mappa in multiplayer, che ha in serbo un sacco di sorprese!

Per iniziare un gioco multiplayer sul disco Globox, assicurati di aver inserito il controller del giocatore 1 nella Porta Controller A, il controller del giocatore 2 nella porta B, e così via.



COME CONTROLLARE RAYMAN

Per **SPOSTARTI**, punta il control stick nella direzione desiderata. Più inclinerai lo stick, più Rayman si muoverà velocemente.



Per **SALTARE**, premi il Tasto A.



Per **SPOSTARTI LATERALMENTE**, usa il control stick premendo contemporaneamente il Tasto L. E' molto utile per tenere d'occhio i nemici ed evitare al contempo i loro colpi.



Per **NUOTARE**, premi il control stick nella direzione scelta. Per immergerti, premi il Tasto L e per tornare in superficie, premi il Tasto A.

ATTENZIONE: è stata prestata particolare cura per dare a Rayman una totale libertà di movimento mentre sta nuotando. Esercitatevi con i comandi, perché questa abilità ti risulterà molto utile!



Per **ATTIVARE IL SUO ELICOTTERO**, premi il Tasto A in qualsiasi momento in cui Rayman non stia toccando il suolo, come ad esempio nel bel mezzo di un salto o mentre sta cadendo.

Per fermare l'Elicottero, premi di nuovo il Tasto A. L'elicottero è utile per atterrare con precisione, oppure durante un salto o una caduta.

RICORDATI: l'Elicottero può venir attivato solo quando Rayman è già in aria. Un piccolo consiglio: usa l'ombra di Rayman per aiutarti ad atterrare in modo regolare.



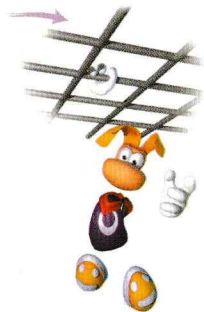
Per **AGGRAPPARTI** ai bordi della maggior parte dei muri, salta e punta il control stick in direzione del muro. Rayman vi si aggrapperà automaticamente.

Per **ARRAMPICARTI** lungo le reti, i muri coperti di rampicanti e le ragnatele, salta puntando contemporaneamente il control stick nella direzione del muro o della rete. Rayman vi si aggrapperà automaticamente.

Puoi spostarti usando il control stick. Per scendere, salta premendo il Tasto A.



Per **ARRAMPICARTI TRA DUE MURI**, salta premendo il Tasto A e premi poi di nuovo il Tasto A per aggrapparti al muro. Ripeti questa procedura finché non raggiungi la sommità.



POTERI

Durante le sue avventure, Rayman riceverà nuovi poteri, che gli conferiranno alcune strabilianti abilità!



Per **SPARARE**, premi il Tasto B.

Per **AUMENTARE PROGRESSIVAMENTE LA POTENZA DEL TUO COLPO**, tieni premuto il Tasto B. La palla di energia nella mano di Rayman diventerà sempre più grande. Quando avrai raggiunto la potenza desiderata, colpisci lasciando andare il Tasto B.



Per **AGGRAPPARTI AI LUM VIOLA**, colpiscili. Una volta che ne avrai afferrato uno, potrai oscillare nella direzione desiderata usando il control stick. Per scendere, premi il «Tasto A».



Per **VOLARE IN MODALITÀ ELICOTTERO**, attiva l'elicottero (vedi pag. 83) e tieni premuto il Tasto A. L'elicottero, non ti consente soltanto di atterrare in modo sicuro: volando in modalità elicottero avrai infatti la totale libertà di movimento e potrai andare in qualsiasi direzione! Un consiglio: premendo il Tasto L potrai stabilizzare la tua traiettoria ed evitare così gli ostacoli.



GLI AMICI DI RAYMAN

Gli abitanti del mondo di Rayman si dividono in due categorie: le Creature Magiche, dotate di fantastici poteri, e il popolo....

Le Creature Magiche

Polokus

È lo spirito del mondo, il creatore di tutto ciò che è e che sarà... Il suo potere è tale che i suoi sogni possono diventare realtà. Moltissimo tempo fa, egli andò via da questo mondo, e solo riunendo le quattro maschere magiche (vedi pag.89) potrà venir richiamato...



Ly

Ly è una fata, e come tutte le fate, possiede dei poteri fantastici. Sfortunatamente, l'esplosione del Nucleo Primordiale provocata dai pirati, l'ha indebolita. Quando riesce a raccogliere energia a sufficienza, può creare i Lum d'Argento, che danno a Rayman nuovi e spettacolari poteri.



I Teens

Un'antica e saggia popolazione, che molto tempo fa costruì l'Isola delle Porte (vedi pag. 77), il luogo magico che consente l'accesso a tutte le regioni del mondo. Molto vecchi e un po' distratti, hanno dimenticato chi di loro sia il Re, e trascorrono la maggior parte del tempo compiendo mosse di ballo acrobatico per far diventare verdi d'invidia i più giovani.



Il Popolo



Globox

Adorabile, anche se un po' ingenuo, Globox è il miglior amico di Rayman. Ha il potere di creare piccole ma energiche tempeste di pioggia, che possono venir usate per estinguere gli incendi o per far crescere le piante.

Con l'aiuto della sua compagna Uglette, ha procreato una prodigiosa famiglia: più di 650 bambini, in base agli ultimi calcoli!

Clark

Clark è una montagna di muscoli e da solo forma un esercito. Con un solo colpo potente, può far letteralmente volare un intero reggimento di pirati.

Ha un unico punto debole: uno stomaco piuttosto sensibile, che gli può causare qualche problema, specialmente quando, nella foga della battaglia, sgranocchia un robot un po' troppo arrugginito...



Murphy

Soprannominato «L'Enciclopedia Volante», Murphy aiuta Rayman dandogli un sacco di consigli e suggerimenti. Se desideri un breve promemoria delle principali spiegazioni di Murphy, posizionare Rayman vicino a una delle tante Pietre del Pensiero sparpagliate in tutto il mondo (vedi pag. 77). Se invece preferisci che sia Murphy in persona a darti tutte le informazioni dettagliate, fermati vicino a una Pietra del Pensiero e tieni premuto il tastierino numerico.

Carmen la Bajena

Una magnifica creatura marina, il cui compito è quello di ispezionare le profondità dell'oceano e di depositare le bolle d'aria, che possono significare la vita o la morte per le piante e gli animali isolati. Alle volte viene inseguita dai piranha con il bruciore di stomaco, che sono amanti delle sue bolle d'aria.



Ssssam

Questo giovane e vivace serpente è il traghettatore per le Paludi del Risveglio. Aiuta gli abitanti a fare sci nautico sullo specchio d'acqua delle paludi.



I NEMICI DI RAYMAN



Ammiraglio Razorbeard

E' il capo dei pirati, ed è famoso in tutta la galassia per aver ridotto più di un centinaio di pianeti pacifici in polvere cosmica. Non farti ingannare dal suo aspetto patetico e sciocco: la sua ferocia non ha eguali.

Il suo sogno? Invadere il mondo di Rayman e ridurre tutti i suoi abitanti in schiavitù...

Gli Scagnozzi

Sono le unità robot d'invasione dei pirati. Completamente devoti all'Ammiraglio Razorbeard, hanno instaurato un regime di terrore catturando chiunque sia così sfortunato da trovarsi sul loro cammino. Ne esistono di svariati modelli, ognuno con i propri punti forti e deboli. Toccherà a te scoprirli...



Il Guardiano della Caverna dei Brutti Sogni

Un mostro terrificante, il cui compito è quello di sorvegliare la grotta sotterranea dove sono rinchiusi le creature scaturite dagli incubi di Polokus. Nessuno ha mai osato avventurarsi all'interno della Caverna dei Brutti Sogni, anche se si dice che custodisca un preziosissimo tesoro.

I Polli Zombie

Non riusciamo più a tenere il conto di tutte le funeste conseguenze causate dall'arrivo dei pirati: turbamento dell'ordine naturale delle cose, proliferazione di piranha, ragni e bruchi giganti, etc....

Spaventate da tutti questi avvenimenti, le galline hanno iniziato a deporre uova morte, dalle quali escono gli orribili Polli Zombie.



OGGETTI



Gabbie

I pirati hanno imprigionato numerosi abitanti in queste piccole gabbie, sigillate con energia vitale. Quando Rayman distrugge 10 gabbie, il livello della sua Barra della Vita aumenta.

Barili

Riempiti di polvere da sparo, esplodono al minimo urto. I modelli più avanzati sono addirittura in grado di volare...

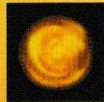


Bombe

Costruite dai pirati, sono missili dalla testa di mulo, che possono venir sottomessi solo con un'estrema pazienza. La maggior parte è dotata di gambe e alcuni sono in grado di volare.

Prugne

Questi strani frutti possono venir impiegati in svariati modi. Puoi lancialle addosso ai nemici, arrampicartici sopra e spostarti sparando nella direzione opposta a quella in cui desideri andare, e addirittura attraversare zone di lava galleggiandovi sopra.



Sfere Magiche

Trovate su piedistalli dello stesso colore, le Sfere Magiche aprono le porte di templi misteriosi.

Pali Supplementari

Decisamente mediocri dal punto di vista architettonico, i pirati sono costretti a rinforzare le loro costruzioni con dei pali supplementari. Quelli di legno sono molto fragili, mentre quelli di metallo cedono solo con gli esplosivi.



Interruttori

I Pirati hanno disseminato l'ambiente di numerosi interruttori che attivano strane macchine e aprono svariate porte. Per metterli in funzione, colpiscili.



OGGETTI MAGICI



Le Pietre del Pensiero

Le Pietre del Pensiero consentono un collegamento telepatico con Murfy. Ogni volta che Rayman ha bisogno d'aiuto o di qualche consiglio, tutto ciò che deve fare è avvicinarsi ad una di queste Pietre e Murfy apparirà nella sua mente.

Le Porte Magiche

Presenti all'inizio e alla fine di ogni mondo, se le attraversi, ti conducono all'Isola delle Porte (vedi pag. 77).



Il Pugno di Forza

Il possesso del Pugno di Forza rende più potenti i colpi sferrati da Rayman. Attenzione: se Rayman muore o viene ferito, perde parte dell'energia del suo Pugno di Forza. Dopo 3 perdite di energia, i suoi colpi tornano alla potenza normale.



Le Quattro Maschere

Queste maschere magiche sono nascoste all'interno di templi segreti e misteriosi. Secondo le antiche leggende, chiunque riesca a riunire le quattro maschere, sarà in grado di risvegliare il potente Polokus.



I Cristalli

Un'antica leggenda del Villaggio Globox narra di Cristalli Magici con il potere di aprire porte misteriose.

Tieni gli occhi aperti, poiché ci sono molte porte e passaggi segreti che conducono a mondi sconosciuti, dove potrai trovare favolosi tesori e magari diventare più forte...



I Lum

I Lum sono frammenti di energia molto potenti. Ogni colore ha il proprio potere particolare.

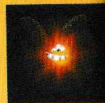


Lum Gialli

Questi sono i 1000 cocci in cui i pirati hanno frantumato il Nucleo Primordiale. Quando Rayman ne raccoglie a sufficienza, è in grado di entrare in nuovi mondi. Inoltre, contengono delle conoscenze preziose. Più Rayman ne raccoglie, più nozioni apprende sui segreti del mondo. In qualsiasi momento durante il gioco, semplicemente premendo il tastierino numerico, potrai leggere le informazioni fornite dai Lum Gialli.

Super Lum Gialli

Sono Lum antichi, riconoscibili dalle loro dimensioni più grandi e dai larghi sorrisi. Sono cinque volte più potenti dei Lum Gialli normali.



Lum Rossi

Pieni di energia vitale, aumentano il livello della Barra della Vita di Rayman.

Lum Viola

Colpendoli, Rayman vi si può aggrappare, dondolarsi da uno all'altro e attraversare così vaste zone senza toccare il suolo.

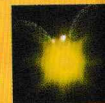


Lum Blu

Ricchi di ossigeno, aumentano il livello dell'Indicatore di Aria di Rayman quando si trova sott'acqua.

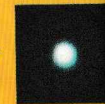
Lum Verdi

Questi Lum sono molto speciali. Registrano i progressi di Rayman. Se Rayman dovesse morire, ricomparirebbe nel luogo dove ha raccolto l'ultimo Lum Verde. Se Rayman non ha più punti-vita, dovrà ricominciare l'intero livello dall'inizio.



Lum d'Argento

I Lum d'Argento sono modellati dalle Fate. Conferiscono a Rayman nuovi e sorprendenti poteri.



RESUMEN

LA HISTORIA	94
INICIO DEL JUEGO	97
CARGAR Y GRABAR PARTIDAS	100
PANTALLA DE JUEGO	102
ALGUNAS SORPRESAS	104
CONTROLAR A RAYMAN	106
PODERES	108
LOS AMIGOS DE RAYMAN	109
LOS ENEMIGOS DE RAYMAN	111
OBJETOS	112
OBJETOS MÁGICOS	113
SERVICIO TÉCNICO	115
CRÉDITOS	116

LA HISTORIA

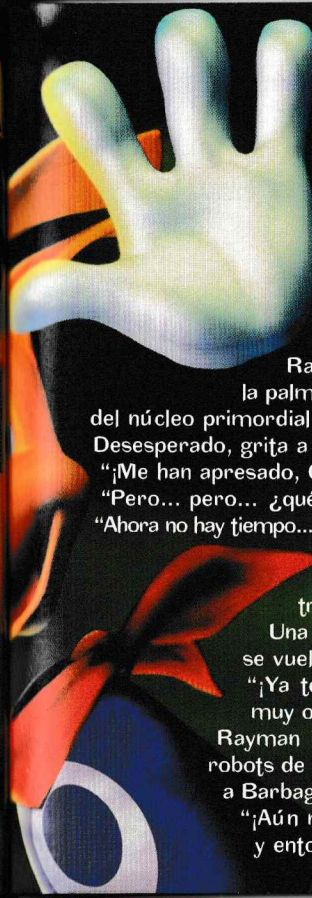
El pánico se adueña del Consejo de los Diminutos y la Cámara de las Hadas: Piratas-Robot llegados del espacio exterior parecen dispuestos a conquistar su mundo y están convirtiendo en esclavos a toda su gente.

Ha llegado la hora de luchar. Algunos voluntarios forman pequeños grupos de resistencia y se lanzan a la batalla contra el agresor. Rayman y su amigo Globox llegan a la linde del Gran Bosque, donde se concentra el mayor número de enemigos.

Rayman salta desde un árbol y activa su helicóptero para aterrizar con suavidad en el suelo. "¡Los piratas vienen hacia nosotros!", grita Rayman a su amigo, "¡Prepárate!".

De pronto, la tierra comienza a temblar... Varios árboles se derrumban, abriendo el paso a un ejército de robots.

¡La batalla ha comenzado! Rayman utiliza sus poderosas esferas de energía para eliminar a sus enemigos, que salen volando. Instantes después, Globox, temblando de miedo, intenta acabar con los robots creando pequeñas tormentas de lluvia sobre sus cabezas. Uno de los robots cae al suelo con un gran alarido.



"¡No está mal, Globox!", le anima Rayman. Globox intenta contestar, pero Rayman ya no escucha: el rostro de Ly acaba de aparecer en su mente. "Rayman...", comienza el hada a susurrar con su delicada voz, "los piratas han roto el corazón del mundo; la energía se ha dispersado, y todos nuestros guerreros han sido capturados, excepto Clark".

Impactado por la terrible noticia, Rayman no presta atención a la lucha y un robot gigante le apresa con sus poderosos ganchos.

Rayman intenta crear una esfera de energía en la palma de su mano, pero es inútil... La destrucción del núcleo primordial de energía ha acabado con sus poderes.

Desesperado, grita a su amigo:

"¡Me han apresado, Globox! ¡Huye!"

"Pero... pero... ¿qué será de ti?"

"Ahora no hay tiempo... ¡Ve a ver a Ly, ella te dirá lo que hay que hacer!"

Tras dudar unos segundos, Globox pasa entre las piernas de los robots y corre a través de la hierba...

Una maléfica risa resuena en el bosque... Rayman se vuelve y ve a Barbaguda, el jefe de los piratas.

"¡Ya te tengo, Rayman! ¡Pronto serás un esclavo muy obediente!".

Rayman intenta escapar, pero un estrellado círculo de robots de hierro se lo impide. Lanza una furiosa mirada a Barbaguda y contesta, desafiante:

"¡Aún no, pirata! ¡Encontraré un modo de escapar, y entonces desearás no haber nacido!"



INICIO DEL JUEGO

Instalación / Puesta en marcha

Pon el CD-ROM de Rayman 2 en el lector de la consola y enciéndela poniendo el interruptor en la posición ON. Cuando aparezca la pantalla del título, pulsa el botón START para acceder al menú de selección de VM.

Navegar por los Menús

Para navegar por los menús de Rayman 2 Dreamcast, usa la palanca de control o el pad. Tu selección aparecerá en amarillo y para confirmarla tendrás que pulsar el Botón A. Para volver atrás, pulsa el Botón B.

- En cualquier menú, la palanca de control o el pad te permiten mover el cursor e ir pasando por las diferentes opciones.
- El Botón A activa la selección y te permite acceder a otro menú o elegir un objeto.
- El Botón B te permite volver atrás al menú anterior, siempre que quieras.



Menú principal



Selecciona «New Game» para empezar un juego nuevo.

Si tienes una unidad de memoria en el slot correcto, podrás elegir varias opciones:

«Load» te permite cargar una partida grabada anteriormente, si la tienes.

«Options» te permitirá ir al menú de opciones.

Menú de opciones

Para acceder al menú de opciones mientras juegas, pulsa el botón START y elige «Options».

En este menú puedes ajustar los parámetros de algunos elementos para hacer que el juego funcione a tu gusto.

Acceso a Internet

En el menú de opciones, encontrarás un link al web de Rayman: www.rayman2dc.com



Configuración gráfica

Pulsa para elegir.

- Modo PAL de 50 ó 60Hz
- 16/9 (pantalla panorámica)
- 4/3



Configuración de sonido



Elige «Sound» para adaptar el tipo de sonido a tu televisor.

Elige «Music» y usa la palanca de control para subir o bajar el volumen de la música.

Elige: «Sound effect» y usa la palanca de control para subir o bajar el volumen de los efectos de sonido.

Accesorio Vibration Pack

Para activarlo, tienes que elegir este accesorio en el menú de opciones y seleccionar ON con ayuda del pad o de la palanca de control. Para desactivarlo, la opción debe estar en OFF.

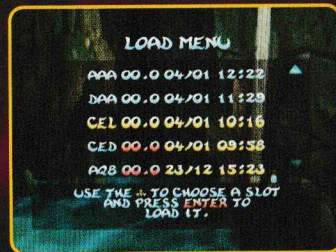
Inserta el dispositivo Vibration Pack en el puerto de expansión 2 del mando de control de la Dreamcast. Si está en el puerto 1, no se insertará adecuadamente y puede caerse mientras juegas o interrumpir el funcionamiento del juego.

CARGAR Y GRABAR PARTIDAS

Sólo se puede cargar una partida si tienes una unidad VM correctamente insertada en la consola antes de poner el interruptor de encendido en posición ON.

Cargar partidas

Desde el menú de juego se puede cargar una partida grabada en cualquier momento. Para acceder al menú de juego, pulsa START desde cualquier punto del juego. Elige «Load» para cargar una partida grabada.



Grabar en la Sala de las Puertas

Para grabar una partida, Rayman debe estar en la Sala de las Puertas. Este lugar mágico, construido por los Diminutos en tiempos remotos, permite entrar a otros mundos. Pero has de recordar que Rayman sólo puede llegar a él cuando ha terminado de recorrer un mundo entero. Para cambiar de mundo cuando estás en la Sala de las Puertas, usa la palanca de control y luego usa el Botón A para entrar en el mundo.



Cada vez que accedes a la Sala de las Puertas, el juego se grabará automáticamente en la unidad que has decidido al principio del juego. Si quieres cambiar, pulsa START y elige «Load».



PANTALLA DE JUEGO

Durante su aventura, Rayman deberá romper las jaulas en las que están prisioneros sus amigos. Esto le permitirá conseguir los Puños de Fuerza que hacen más potentes sus golpes, y recoger unas valiosas esferas de energía denominadas "lums". Pero, sobre todo, Rayman tendrá que encontrar las cuatro máscaras mágicas que le permitirán despertar a Polokus, el espíritu del mundo.

Barra de energía de Rayman o barra vital
Indicador de oxígeno de Rayman bajo el agua



Número de Lums amarillos recogidos en este mundo

Número de jaulas destruidas en este mundo

Indicador de velocidad de ascenso o descenso en el agua

Durante el juego, puedes pulsar siempre que quieras el botón START para hacer visibles la barra de energía de Rayman, el número de lums amarillos recogidos y el de jaulas destruidas.

Número total de Lums amarillos



Número total de jaulas destruidas

Máscaras

ALGUNAS SORPRESAS

Internet (mapas de bonus)

Si navegas por la página web del juego www.rayman2dc.com podrás encontrar ayuda para entrar en los niveles escondidos de Rayman 2 Dreamcast.

El pueblo de Globox

Bonus:

Podrás acceder a un mundo completamente nuevo: el pueblo de Globox. Durante su búsqueda de los cristales mágicos, Rayman se encontrará con algunas criaturas extrañas... Los cristales mágicos le permitirán acceder a nuevos niveles y adquirir vidas extra y nuevos poderes.



El disco Globox (Globox Disk)

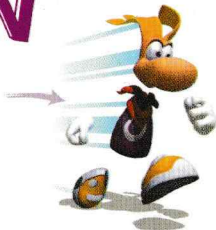
Sólo podrás acceder a este nuevo mundo si has completado el pueblo de Globox. Seguro que te gusta: ¡encontrarás muchas sorpresas en este original mapa multijugador!

Para empezar a jugar al nivel multijugador debes conectar los mandos de control de la manera siguiente : mando de control del jugador uno en el puerto de control A, mando de control del jugador dos en el puerto de control B, y lo mismo para los siguientes.



CONTROLAR A RAYMAN

Para **MOVERTE** por el escenario, mueve la palanca de control en la dirección que quieras ir. Cuanto más inclines la palanca, con más rapidez te mueves.



Para **SALTAR**, pulsa el Botón A.



Para **MOVERTE LATERALMENTE**, usa la palanca de control mientras pulsas el Botón L. Es muy útil para seguir viendo a tus enemigos mientras esquivas sus disparos.



Para **NADAR**, dirige la palanca de control hacia la dirección que quieras. Para bucear, pulsa el Botón L, y para regresar a la superficie del agua, pulsa el Botón A.



POR FAVOR, ten en cuenta que en el desarrollo de este juego se ha buscado una total libertad en los movimientos de Rayman en el agua. Necesitarás practicar un poco con los controles, pero verás cómo aprendes a manejarlo enseguida.



Para **ACTIVAR EL HELICÓPTERO**, pulsa el Botón A cuando Rayman no está tocando el suelo (por ejemplo, en mitad de un salto, o durante una caída).

Para **DESACTIVAR EL HELICÓPTERO**, pulsa el Botón A otra vez.

El helicóptero es muy útil para aterrizar con precisión en un salto grande o en una caída.

RECUERDA que el helicóptero sólo puede activarse cuando Rayman ya está en el aire. Un consejo: observa la sombra de Rayman para guiarte en el aterrizaje.



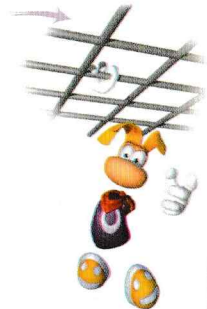
Para **AGARRARTE** a los bordes de las paredes, salta y lleva la palanca de control hacia la pared. Rayman se agarrará automáticamente.



Para **ESCALAR** por redes, paredes cubiertas de hiedra o telas de araña, salta poniendo la palanca de control en dirección a la pared, red, etc. Rayman se agarrará a ella automáticamente. Para moverte, usa la palanca de control, y para soltarte, salta pulsando el Botón A.



Para **ESCALAR ENTRE DOS PAREDES**, salta pulsando el Botón A y pulsa de nuevo el Botón A para agarrarte a la pared. Repite esta maniobra hasta que alcances la cima.



PODERES

A lo largo de sus aventuras, Rayman recibirá nuevos poderes que le confieren asombrosas habilidades.

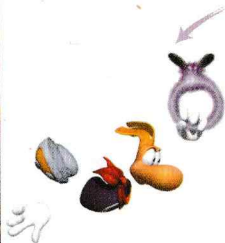


Para **DISPARAR**, pulsa el Botón B.

Para **INCREMENTAR PROGRESIVAMENTE EL PODER DE TU PUÑO**, deja pulsado el Botón B. La bola de energía en la mano de Rayman se hará cada vez más grande. Cuando alcances la fuerza que quieras, dispara soltando el Botón B.



Para **COLGARSE DE LOS LUMS MORADOS**, dispáralos. Cuando te hayas agarrado a ellos, balancéate hacia donde quieras con ayuda de la palanca de control. Para soltarte, pulsa el Botón A.



Para **VOLAR CON EL HELICÓPTERO**, activa el helicóptero y deja el Botón A pulsado. Como ves, no sólo sirve para aterrizar con suavidad; también se usa para volar con total libertad en cualquier dirección.



UN CONSEJO: puedes estabilizar tu trayectoria pulsando el Botón L. Así esquivarás los obstáculos con más facilidad.



LOS AMIGOS DE RAYMAN

Los habitantes del mundo de Rayman pertenecen a dos tipos diferentes: los Seres Mágicos, poseedores de fantásticos poderes, y el pueblo...

Los Seres Mágicos

Polokus

Es el espíritu del mundo, creador de todo lo que ha existido, existe y existirá. Tan grande es su poder que incluso sus sueños pueden convertirse en realidad. Hace mucho tiempo se retiró de este mundo para sumirse en un profundo sueño, y sólo volverá cuando alguien reúna las cuatro máscaras mágicas.

Ly

Ly es un hada y, como todas las hadas, posee grandes poderes. Por desgracia, la explosión del Núcleo Primordial, provocada por los piratas, la ha debilitado. Cuando Ly reúne la energía suficiente, puede crear lums plateados, que son los que dan a Rayman sus asombrosos poderes.

Los Diminutos

Esta antigua raza, que posee una gran sabiduría, fue la que construyó hace mucho tiempo la Sala de las Puertas, el lugar mágico que permite viajar a cualquier zona del mundo. Como son tan viejos y se les va un poco la cabeza, han olvidado quién de ellos es su rey, y pasan la mayor parte de su tiempo exhibiéndose en bailes acrobáticos para envidia de los más jóvenes.



El Pueblo



Globox

Encantador, aunque un poco simple, Globox es el mejor amigo de Rayman. Tiene el poder de crear pequeñas tormentas, muy útiles para apagar fuegos o para hacer crecer plantas. Con la ayuda de Ugleña, su pareja, ha engendrado una abundantísima prole: el último censo habla de 650 crías.

Clark

Clark es una montaña de músculos, y él solo vale por todo un ejército. De un golpe, puede mandar por los aires a todo un regimiento de piratas.

Sólo tiene un punto débil: su estómago es un poco delicado. Esto puede causarle problemas; sobre todo cuando, en el calor de la batalla, mastica a un robot oxidado.



Murfy

Murfy, también llamado "Enciclopedia volante", lo sabe todo. Cuando Rayman pasa junto a una de las muchas piedras de pensamiento que hay diseminadas por el mundo, Murfy aparece en su mente para darle consejos y pistas.

La ballena Carmen

Una magnífica criatura marina, cuya misión es inspeccionar el fondo del océano y depositar burbujas de aire, que pueden ser la diferencia entre la vida y la muerte para plantas y animales. A veces la persiguen unas pirañas con acidez de estómago, empeñadas en devorar sus burbujas...



Ssssam

Esta serpiente, joven y plétorica, hace de barquero en el Pantano del Despertar, ayudando a los viajeros a atravesarlo practicando el esquí acuático.



LOS ENEMIGOS DE RAYMAN



Almirante Barbaguda

Este jefe pirata es tristemente célebre en toda la galaxia por haber reducido a polvo cósmico más de un centenar de planetas. Aunque tenga un aspecto patético y más bien simple, no hay que dejarse engañar, pues su crueldad no conoce límites.

Su sueño es conquistar el mundo de Rayman y esclavizar a todos sus habitantes.

Los esbirros

Son los robots a las órdenes del invasor. Fieles al almirante Barbaguda, extienden su reinado de terror y capturan a cualquier desventurado que se cruza en su camino. Existen diversos modelos, cada uno con sus puntos débiles y sus puntos fuertes. No te vendría mal averiguarlos...



El guardián de la Cueva de las Pesadillas

Se trata de un monstruo aterrador que vigila la gruta en la que están encerradas las criaturas nacidas de las pesadillas de Polokus. Nadie se ha atrevido a entrar en esta cueva, aunque se dice que dentro hay un tesoro de incalculable valor...

Los pollos zombis

Es imposible enumerar la lista de todos los desastres provocados por la invasión pirata: perturbaciones en la armonía universal, plagas de pirañas, arañas y orugas gigantes...

Las gallinas, aterrorizadas por todos estos sucesos, no pueden poner huevos normales: los embriones están muertos y de ellos salen los espantosos pollos zombis...



OBJETOS



Jaulas

Los piratas han encerrado a muchos habitantes del mundo de Rayman en jaulas selladas con energía vital. La barra vital de Rayman se acrecienta cada vez que se rompen 10 jaulas.

Barriles

Están llenos de pólvora y explotan a la menor sacudida. Los modelos más avanzados pueden hasta volar.

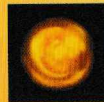


Proyectiles

Se trata de misiles contruidos por los piratas y que se comportan como potros salvajes, de modo que hace falta mucha paciencia para domarlos. La mayoría tienen piernas, y algunos pueden volar.

Ciruelas

Estas extrañas frutas, también llamadas frutos bongo, tienen diversas utilidades. Puedes arrojarlas contra los enemigos, subirte encima de ellas y moverte disparando en sentido contrario, e incluso flotar sobre lagos de lava.



Esferas mágicas

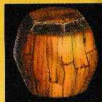
Las esferas mágicas, que se hallan sobre pedestales de su mismo color, abren la puerta de templos misteriosos.

Espadrapos

Los piratas, que son unos arquitectos muy chapuceros, tienen que reforzar sus edificaciones con espadrapos. Los de madera son muy frágiles, pero los de metal sólo pueden romperse con explosivos.

Interruptores

Los piratas lo han llenado todo de interruptores que activan extrañas máquinas y abren diversas puertas. Para que funcionen, dispara contra ellos.



OBJETOS MÁGICOS



Piedras de pensamiento

Las piedras de pensamiento sirven para comunicarse telepáticamente con Murfy. Cuando Rayman necesite consejo o ayuda, debes hacer que se acerque a una piedra, de modo que Murfy aparezca en su mente.

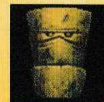
Puertas mágicas

Aparecen al principio y al final de un mundo, y al traspasarlas se llega a la Sala de las Puertas.



Puño de fuerza

El puño de fuerza hace que los disparos de Rayman sean más potentes. Atención: cada vez que Rayman muere o es herido, pierde parte de la energía de este puño especial. Cuando esto ocurre tres veces, su disparo vuelve a ser normal.



Las cuatro máscaras

Estas máscaras mágicas están escondidas en templos misteriosos. Según una antigua leyenda, quien reúna las cuatro podrá despertar al poderoso Polokus.



Los cristales

Otra vieja leyenda del pueblo de Globox habla de unos cristales mágicos que tienen el poder de abrir puertas a mundos misteriosos.

Debes estar atento, pues hay numerosos pasajes y puertas que conducen a mundos desconocidos, en los que podrás encontrar fabulosos tesoros y, tal vez, conseguir más poderes.



Los lums

Los lums son fragmentos de energía llenos de fuerza y poder. Cada color tiene sus propios poderes.



Lums amarillos

Son los mil fragmentos en que se dividió el Núcleo Primordial cuando los piratas lo hicieron estallar. Para abrirse paso de un mundo a otro, Rayman debe recoger un número determinado de lums amarillos.

Además, estos lums contienen conocimientos muy valiosos. Cuantos más posea Rayman, mejor entenderá los secretos del mundo. Para leer la información de los lums amarillos en cualquier momento del juego, basta con que pulses el pad hacia arriba.

Superlums amarillos

Son antiguos lums, fácilmente reconocibles por su mayor tamaño y por su gran sonrisa. Son cinco veces más poderosos que los lums amarillos normales.



Lums rojos

Están llenos de energía vital, y sirven para rellenar la barra vital de Rayman.

Lums morados

Si disparas a los lums morados, puedes colgarte de ellos y balancearte de uno a otro, para cruzar amplias zonas sin necesidad de tocar el suelo.



Lums azules

Son ricos en oxígeno, y rellenan el indicador de aire de Rayman cuando éste bucea.

Lums verdes

Estos lums son muy especiales, pues van grabando el avance de Rayman. Si éste muere, volverá a aparecer en el lugar donde haya cogido el último lum verde.

Lums plateados

Las hadas han dado forma a estos lums que otorgan a Rayman asombrosos poderes.



TECHNICAL SUPPORT

Ubi Soft Entertainment
28 rue Armand Carrel
93108 Montreuil sous Bois Cedex
TEL : 33 1 48 18 50 00
FAX : 33 1 48 57 07 41
Web site <http://www.ubisoft.fr/>
Hotline Ubi Soft : 08 36 68 46 32

Ubi Soft Entertainment SpA
Viale Cassala, 22
20143 Milano
Tel : 39 02 83 312 220
Fax : 39 02 83 312 300
Lun-Ven 14:30 - 18:30
Web site <http://www.ubisoft.it/>
E-mail : hotline@ubisoft.it

Ubi Soft Entertainment S.A
Ctra de Rubí 72-74, 3a planta
Edificio Horizon
08190 Sant Cugat del Vallès
Barcelona
Tel : 34 93 544 15 00
Fax : 34 93 589 56 60
Web site <http://www.ubisoft.es/>
E-mail : servicio-technico@ubisoft.es

Sie kommen an einer bestimmten Stelle einfach nicht weiter?
Unsere Tipps und Tricks-Spiele-Hotliner stehen Ihnen täglich von 8:00 - 24:00 unter folgender Nummer zur Verfügung: 0190 - 88241210 (3,63 DM / Minute).
Für alle technischen Fragen hilft Ihnen gerne unser technisches Support Team von Montag bis Freitag in der Zeit von 8.30 bis 17.30 Uhr (Freitags bis 16.00) zur Verfügung:
Telefon: 0211 / 33 800 4466
Fax: 0211 / 33 800 4423
E-mail: software@ubisoft.de
Internet: www.ubisoft.de

Ubi Soft Entertainment Ltd
Vantage House
1 Weir Road, Wimbledon
London SW19 8UX
TEL : 44 181 944 9000
FAX : 44 181 944 9300
Website : <http://www.ubisoft.co.uk>
Hints and Tips Line Call 09014 74 74 00
(Calls cost 60p per minute. Please ask bill payer for permission)



CREDITS

ORIGINAL CONCEPT : ANCEL MICHEL,
HOUDE FREDERIC

PRODUCER : CARRETTE ARNAUD

ARTISTIC DIRECTOR : ANCEL MICHEL
MAIN CHARACTER PROGRAMMATION :
GERMAIN BENOIT, LE TENSORER YANN
CHARACTER DESIGN : ANCEL ALEXANDRA
CHARACTER ANIMATION : EXERTIER JACQUES

ENGINE PROGRAMMING : BOLE-FEYSOT FABIEN
WITH BALINT FREDERIC 'BOBBLE',
BOTREL ANTHONY, DE RUYTER MICHAEL,
DECREAU FREDERIC,
QUEINNEC FRANCOIS 'GLOBOX',
SAILLANT OLIVIER 'OLIV',
TORRES CARLOS 'LE TOULOUSAIN',
PEREZ FABRICE

GRAPHICS GATTO : ALEXANDRE 'ALEX'
WITH BEIRNAERT CHARLES 'BABY',
BOURGES CHRISTOPHE,
CHARPENTIER FLOPPYFLO,
HAUSS MANUEL 'EMILOS', JOUETTE YANN,
LE GUELLAUT LAURENT, VILLE EMMANUEL

VISUAL EFFECTS AND ADDITIONAL ARTWORK :
'JEFF' QUEINNEC FRANCOIS

MOSS AND SHADOW FX :
FREDERIC 'BOBBLE' BALINT

GAME DESIGN : THIBAUT CHRISTOPHE 'MC
LEOD'
WITH HILBOLD STEPHANE 'PARROT',
GAVEAU FREDERIC 'CREVETTE',
BOUVRET BRUNO 'BEER', BLANCHET PHILIPPE

ANIMATION : LE GUELLAUT LAURENT
WITH EXERTIER JACQUES, BODARD PATRICK,

REGNAULT JEAN-YVES, VINDOLET PHILIPPE
AND BADUEL ALEXANDRE, COTE FRANCOIS,
JAILLOUX MARC, NASRALLAH JOSEPH

CINEMATICS : EXERTIER JACQUES
WITH
(STORYBOARD) BODARD PATRICK,
BONAFOUS OLIVIER
(ANIMATION) BARRANCO DAMIEN,
BODARD PATRICK, REGNAULT JEAN-YVES,
VINDOLET PHILIPPE

INTEGRATION : SOLEIL OLIVIER 'SUN'
WITH CHEREAU NICOLAS 'NICKY',
DEZAUTEZ SEBASTIEN, MOMCILOVIC MICHEL

INFODESIGN : CAPIN IVAN
WITH
(MAIN CHARACTER) BOLE-FEYSOT FABIEN
(OTHER CHARACTERS) PREVOST ELRIC
'NECRODANCER', MOMCILOVIC MICHEL,
CHEREAU NICOLAS 'NICKY',
MASSON YANN 'POLOK', LEFEBVRE FREDERIC

SCENARIO AND DIALOGS : NEISS DAVID
BASED ON A STORY BY ANCEL MICHEL

SOUND DESIGN : SPILLMANN GREGOIRE,
YEBRA IDA, BONNIFY OLIVIER,
COMBES LAMBERT, HIS ROMAIN

MUSIC BY CHEVALIER ERIC

VOICES : GASSMAN DAVID, DE CARRIGUES
PIERRE-ALAIN, MARTIN CORALIE

SOUND EFFECTS : OVER TALK

SOUND ENGINE PROGRAMMING : DECREAU
FREDERIC

SOUND ENGINEERING : DUTASTA MARTIN
WITH BOUHNIK LIONEL

MUSIC EDITING : BILLAUX GUILLAUME

TEST :
BEAUDET YANICK 'ZOMBIE'
WITH ALTES CEDRIC 'ROUFROUF NTNC',
BOUCHARD NATASHA 'BLUEGIRL',
BOUTIN ALEXANDRE 'DR.BOUIC',
CAISSIE STEPHANE 'GAMBIT',
DESCHENES DAVID 'HELDOD',
DUPUIS JEAN-FRANCOIS 'JEBJEE',
GAGNIER JONATHAN 'JOHNWON',
GAGNON BENOIT 'SLAINE138',
GAGNON ALAIN 'TECKAL',
JACQUES DANIEL 'KARNAGEX',
JAMOUS AHMAD 'DEUCE',
LEARY STEPHAN 'MINDFIELD',
MARTEL ALEXANDRE 'ZOLTX',
RAGAUD DAVID 'CORROSION',
SAVARD PIERRE-YVES 'NAPALMZ',
ST-JEAN ERIC 'ELVIS',
VISCONTI ERIC 'BRAINBUG',
AUDETTE ERIC 'STORM',
CHARDONNEREAU VINCENT

MAIN TOOLS :
LEFEBVRE BERNARD, OURY CHANTAL
WITH 'BABITCH YVES, BABIUC CORNELIU',
BALTATANU GEORGE, BILLAUT XAVIER,
BOLE-FEYSOT FABIEN, DRAGAN DAN,
DUMITRESCU CATALIN, DUNKA MIRCEA,
GREGOIRE JOEL, GROZEA IONUT,
MARTINAUD CHRISTOPHE, PARENT ESTELLE,
PETRESCU CRISTI, RIZEA CRISTI, RUIZ PASCAL,
SUPARATU NICOLAE, TANKU MIHAELA,
TOUILLAUD PHILIPPE, SAHLA MALIKA,
SERVETAZ FRANK, VEAUDOUR MICKAEL

3D PLUG-INS : RAVIART DANIEL AND TO ALL THE
OTHERS THAT WE MAY HAVE FORGOTTEN

3D RESEARCH : VIMONT PHILIPPE

PLANNING : VILLENEUVE ANNE 'CATWOMAN'

MARKETING : BUISSON LAURENCE
WITH DOAT DOMITILLE, VERNY AXELLE,
DURAND GERALDINE

FIRST PROGRAMMING TEAM :
DIDELOT OLIVIER 'LOL',
BALINT FREDERIC 'GOPHER', BILLAULT XAVIER,
POKIDINE HELENE, QUEINNEC FRANCOIS,
ROBIN ALAIN, SAILLANT OLIVIER 'OLIV',
VILLEMAIN MARC,
AND SECOND PROGRAMMING TEAM :
PALIX DANIEL, GERMAIN BENOIT,
TRABUCATO MARC, THENOZ JACQUES,
OURY CHANTAL, SOUCHET GUILLAUME,
CLEMENT GUILLAUME, DE RUYTER MICHAEL,
ALBIEZ OLIVIER, PEREZ FABRICE,
BOLE-FEYSOT FABIEN, LE GUYADER YANN,
QUEINNEC FRANCOIS,
TORRES CARLOS 'LE TOULOUSAIN'
WITH BEAUDET CHRISTOPHE,
COMPAGNON FREDERIC, GIRAUD CHRISTOPHE,
DROUAUD JEAN-MARC, LHULLIER VINCENT,
LE TENSORER YANN, VAISSE ALEXIS,
FASCIA MARC, QUERE THIERRY

FIRST AND SECOND GRAPHIC TEAM :
GATTO ALEXANDRE 'ALEX',
BOURGES CHRISTOPHE,
CHARPENTIER FLOPPYFLO,
SACRE FLORENT 'FLAVIO SACRITO',
TELLIER CELINE 'CEL',
KOTELNIKOFF ARNAUD 'KYO',
LAPORTERIE PIERRE-HENRY 'PHL',
ALESSANDRI JEAN-CHRISTOPHE,
TUMELAIRE PAUL, CARRE NICOLAS,
HOLBE FABRICE, DAIRE NICOLAS,
LECLERC YANN 'ECO WARRIOR',
PIC CHRISTOPHE,
ZINETTI STEPHANE 'ZINOCHÉ',
BICORNE SEBASTIEN 'SEBBIC'
AND BEIRNAERT CHARLES 'BABY',
CAPDEFERRO DENIS, DE CRECY GEOFFROY,
GARCIA DAVID, HAUSS MANUEL 'EMILOS',
JOUETTE YANN, JUNQUAS YOURI,
LEFEBVRE FREDERIC, LE GUELLAUT LAURENT,
VIBERT MICHEL, VILLE EMMANUEL,
WIERZBICKI AGATA



116



117

FIRST GAME DESIGN TEAM :

THIBAUT CHRISTOPHE 'MC LEOD',
HOUE FRED, GUYOT JEAN-CHRISTOPHE,
JANOD MICHAEL 'MIC', HASCOET SERGE
WITH PALMIERI OLIVIER 'PALMITO',
PALVADEAU GREGORY,
PLAGNAL XAVIER 'THE DRUID', DIAZ OLIVIER,
MILISAVLJEVIC ZORAN, THIBAUT DORIAN,
PETIT JEAN-CHRISTOPHE,
BICORNE SEBASTIEN 'SEBBIC',
LECLERC YANN 'NNAY',
MONNIER VINCENT 'PAPA VINCE',
ZAPPAVIGNA JEAN 'DRAAX',
SOLEIL OLIVIER 'SUN',
HILBOLD STEPHANE 'PARROT',
GAVEAU FREDERIC 'CREVETTE'
AND MARCIN JEAN-MARC,
CAVELAN CHRISTOPHE

FIRST AND SECOND ANIMATION TEAM :

ARSENAULT PHILIPPE, BRANZ ERIK,
BRASSARD SEBASTIEN, DICKIE JENNIFER,
DION CHRISTIAN, DUCLOS JEAN-SEBASTIEN,
HELMAN JAMIE, HOLLOWAY PHIL,
LAPERRIERE FRANCOIS, LEBLANC SEAN,
LININGTON MICHAEL, PRADA CARLA,
TREITZ ALLAN, ZINGARELLI MIKE

FIRST INFODESIGN TEAM :

GUYON ARNAUD RITCHY, HOUE FREDERIC
WITH
(MAIN CHARACTER) LE TENSORER YANN,
GERMAIN BENOIT
(OTHER CHARACTERS) DAUBA OLIVIER,
DEZAUTEZ SEBASTIEN, DIAZ OLIVIER,
GUYOT JEAN-CHRISTOPHE,
JANOD MICHAEL 'MIC', MASSON YANN 'POLOK',
MOMCILOVIC MICHEL 'MOM',
CHEREAU NICOLAS 'NICKY',
SOLEIL OLIVIER 'SUN'
AND BARTHOU CEDRIC, FOURNAISON
MATTHIEU, LAURENS PHILIPPE

DATA MANAGEMENT : MENDROUX GUENAELE
WITH ANDRIAMAMPANDRY NARY-TIANA,
SBAI HANANE

FIRST TEST LEADER : BEAUDET YANICK

XTRA MEGA THANKS TO THE NECRODANCER
FOR HIS MARVELLOUS HELP ON GLOBOX
TOWN AND GREAT SUPPORT FOR THE LIFE OF
THE DISC...
IDEM TO TITBICHE
XTRA MEGA KISSES TO RAYMAN2 BABIES
FANNY, MORGANE, CLARA

WW STUDIOS MANAGER : BORDENAVE
DOMINIQUE, CHOSSON CHRISTINE,
DERENNES CHRISTOPHE, DEROUINEAU CYRIL,
HASCOET SERGE, HUYNH ERIC, LORD DIDIER,
MENDROUX GUENAELE

LOCAL STUDIOS MANAGERS : REIZER DAVID
AND MILISAVLJEVIC NIKOLA,
BADUEL ALEXANDRE, BOUKHELIFA AHMED,
BRUNET SYLVAIN, MAIGRET SANDRINE,
MARTINAUD ERIC, MONTEIL GILLES

SITES MANAGERS :
(ANNECY) PALIX DANIEL
(MONTPELLIER) ANCEL MICHEL
(MONTREAL) DERENNES CHRISTOPHE
(MONTREUIL) BURGESS CHRISTINE

PRODUCTION UBI PRODUCTION :
GUILLEMOT GERARD

PUBLISHING UBI SOFT : GUILLEMOT YVES

DEVELOPMENT UBI STUDIOS :
GUILLEMOT MICHEL

TO THE FORMER MANAGEMENT TEAM :
JACQUEY PAULINE, MC CALLA STEVE
XTRA THANKS TO THE GREATEST SUPPORT
PALIX DANIEL

JV-Lite™

NetFront™
Easy Communication Everywhere

ACCESS™

with

Java™ Virtual Machine Compliant Module

NetFront and JV Lite (JV Lite is compliant with Java specification) by Access Co. Ltd. is adopted for the Internet function of this product. NetFront and JV Lite are registered trademarks of Access Co. Ltd. in Japan. Java and all Java based trademarks and logos are trademarks or registered trademarks of Sun Microsystems Inc. in the U.S. and other countries. All brands and product names are trademarks or registered trademarks of their respective companies. This software includes the font(s) licensed by NEC Office Systems Ltd. This software is based in part on the work of the Independent JPEG Group.

