

NINTENDO DS™

NTR-ARYP-EUR

RAYMAN DS



INSTRUCTION BOOKLET
MANUAL DE INSTRUCCIONES
LIBRETTO DI ISTRUZIONI



UBISOFT™

THIS SEAL IS YOUR ASSURANCE THAT NINTENDO HAS APPROVED THE QUALITY OF THIS PRODUCT. ALWAYS LOOK FOR THIS SEAL WHEN BUYING GAMES AND ACCESSORIES TO ENSURE COMPLETE COMPATIBILITY WITH YOUR NINTENDO SYSTEM.

QUESTO SIGILLO È LA TUA GARANZIA CHE NINTENDO HA VALUTATO ED APPROVATO QUESTO PRODOTTO. RICHIEDILO SEMPRE ALL'ACQUISTO DI GIOCHI ED ACCESSORI PER ASSICURARE LA COMPLETA COMPATIBILITÀ CON IL TUO SISTEMA NINTENDO.

ESTE SELLO ES TU SEGURO DE QUE NINTENDO HA APROBADO LA CALIDAD DE ESTE PRODUCTO. BUSCA SIEMPRE ESTE SELLO CUANDO COMPRES JUEGOS Y ACCESORIOS PARA ASEGURARTE UNA COMPLETA COMPATIBILIDAD CON TU NINTENDO SYSTEM.



This Game Card will work only with the Nintendo DS system

Esta tarjeta solo es compatible con la consola Nintendo DS.

Questa scheda di gioco può essere utilizzata esclusivamente con la console Nintendo DS.

IMPORTANT: Please carefully read the separate Health and Safety Precautions Booklet included with this product before using your Nintendo DS, Game Card, Game Pak, or accessory. The booklet contains important health and safety information. Please read this instruction booklet thoroughly to ensure maximum enjoyment of your new game. It also contains important warranty and hotline information. Always save this book for future reference.

IMPORTANTE: prima di usare il Nintendo DS, le schede DS, le cassette di gioco o gli accessori, leggere attentamente il Libretto di precauzioni per la salute e la sicurezza accluso a questo prodotto. Il libretto contiene informazioni importanti per la salute e la sicurezza. Leggere attentamente questo manuale di istruzioni per poter trarre il massimo divertimento dal gioco. Il manuale contiene anche importanti indicazioni sulla garanzia, l'assistenza e il servizio informazioni. Conservarlo come riferimento.

IMPORTANTE: lee con atención el folleto de precauciones sobre salud y seguridad que se incluye con este producto antes de utilizar la consola, una tarjeta, un cartucho o un accesorio Nintendo®. El folleto contiene información importante para tu salud y seguridad. Lee este manual de instrucciones en su totalidad para poder disfrutar al máximo de tu nuevo juego. El manual también contiene información importante sobre la garantía y la línea de atención al cliente. Por favor, guárdalo como referencia.

LICENSED BY



© 2005 NINTENDO. TM, ® AND THE NINTENDO DS LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. ALL RIGHTS RESERVED.

© 2005 NINTENDO. TM, ® ET LE LOGO NINTENDO DS SONT DES MARQUES DE NINTENDO. TOUS DROITS RESERVES.

RAYMAN

DS





GETTING STARTED

To begin playing, insert the Rayman® DS Game Card into your Nintendo DS™ system and push the Power Button.

Starting the Game

Shortly after you turn on your Nintendo DS™, the Rayman® DS title screen appears. Press START to display the Main menu.

New Game

Select New Game to begin a new game or select Load to load a previously saved game.

Load

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.

Save

In order to save a game, Rayman must be in the Hall of Doors. This magic place, built long ago by the Teensies, allows access to new worlds. Note: Rayman can only get to the Hall of Doors after travelling through an entire world. To move from one world to another when you are in the Hall of Doors, use the +Control Pad. To enter a selected world, jump through by pressing the B Button.

Navigating in the Menus

Use the + Control Pad to navigate through the menus. Press the A Button to select and the B Button to go back to the previous menu.

MAIN MENU

To begin a new adventure, choose **NEW GAME** from the Main Menu.

To load a previously saved game, select **LOAD** from the Main Menu.

Select **LOAD** only if you have already saved a game.

Choose **OPTIONS** to alter the set-up of your Rayman® DS game. You can also access the Options Menu at any time while playing the game, by pressing **START**.

To stop play, press **START** at any time during play and select **Quit Game**. Before quitting, be sure to save your game so you can continue play later.

OPTIONS MENU

Backlight

Switch light **ON** or **OFF** for both screens.

Music

Switch music **ON** or **OFF**.

Sound Effects

Switch sound effects **ON** or **OFF**.

Language

Select English, French, German, Italian or Spanish.

Video

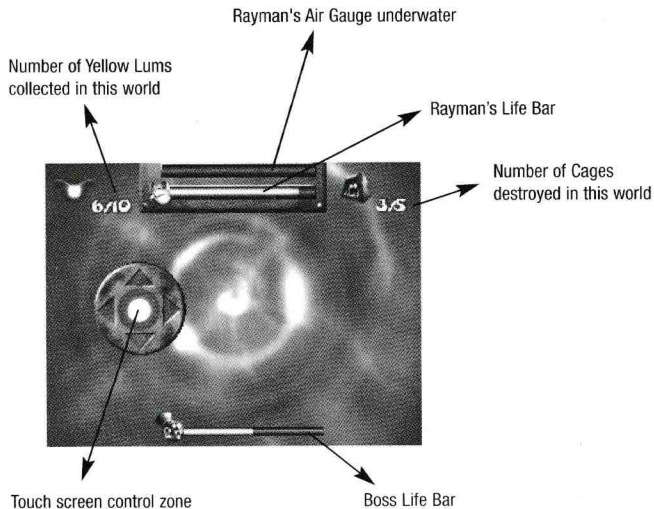
Adjust the touch screen calibration.

GAME SCREENS (2)

Top Screen

Throughout his adventures, Rayman should break open the cages where his friends are imprisoned. This allows him to get the Power Fist that will make his shots more powerful, and to collect the precious energy spheres called "Lums". Above all, he must find the four magic masks which will allow him to awaken Polukus, the spirit of the world.

TOUCH SCREEN



CONTROLLING RAYMAN

TO MOVE AROUND, press the +Control Pad in the desired direction.

TO JUMP, press the B Button.

TO SHOOT, press the A Button.

TO MOVE SIDEWAYS, use the +Control Pad while pressing the R Button. This is very helpful for keeping your enemies in sight and avoiding their fire.

TO SWIM, use the +Control Pad Left and +Control Pad Right to turn, R button to dive and B Button to return to the surface.

Note: Rayman has total freedom of movement while he's swimming.

TO ACTIVATE THE HELICOPTER, press the B Button whenever Rayman is not touching the ground, such as in the middle of a jump or during a fall.

To stop the Helicopter, press the B Button once again.

Remember, the Helicopter can only be activated when Rayman is already in the air.

Hint: The Helicopter is helpful for landing with precision, in the middle of a jump or during a fall. Also, use Rayman's shadow to help you make a steady landing.

TO GRAB onto the edge of most walls, jump and press on the +Control Pad 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 pressing on the +Control Pad in the direction of the wall. Rayman will grab onto it automatically. You can then move around freely with the +Control Pad. To release, jump by pressing the B Button.

ALTERNATIVE CONTROL WITH TOUCH SCREEN

(RAYMAN AND CAMERA)

To move Rayman with the touch screen, simply slide the stylus or your finger on the touch screen control zone in the desired directions. The buttons used with the +Control Pad are also used with the same functions when using the touch screen.

CAMERA:

TO LOOK AROUND IN FIRST PERSON VIEW, hold down the X Button and slide the stylus or your finger on the touchscreen control zone.

TO ROTATE THE CAMERA AROUND RAYMAN, hold down the Y Button and slide the stylus or your finger Left or Right on the touchscreen control zone. The camera position returns to normal once the character is moved. The L Button puts the camera behind Rayman.

Note: When pressing the X Button or Y Button, the Camera icon appears in the upper left corner of the touch screen control zone.

POWERS

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

TO PROGRESSIVELY INCREASE THE POWER OF YOUR SHOT, press the A Button and keep it pressed down. The energy ball in Rayman's hand will become bigger and bigger. When the desired strength is attained, shoot by releasing the A Button.

TO GRAB ONTO PURPLE LUMS, shoot them. Once you've grabbed on, you can swing in the direction of your choice by using the +Control Pad. To release, press the B Button.

TO FLY IN HELICOPTER MODE, activate the helicopter by pressing the B Button and keeping it 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! To stop flying in Helicopter mode, just land on solid ground.

Hint: Press the R Button to stabilise your flying direction and to avoid obstacles.

OBJECTS

Cages

The pirates have imprisoned many inhabitants in little cages sealed with vital energy. Break the cages to free Rayman's friends and increase the 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 stubborn missiles which should be handled with 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 surf lava flows on them.

Magic Spheres

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

Blockades

Architecturally mediocre at best, the pirates have reinforced their constructions with blockades. Wooden blockades are very fragile, but 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 a switch work, just shoot at it.

MAGICAL OBJECTS

The Stones of Thought

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

Hint: If you keep SELECT pressed next to a Stone of Thought, Murphy will come in person to give you some advice.

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.

Note: If Rayman dies or gets hit, he loses part of the energy in his Power Fist. After three hits, 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 reunites the four masks can awaken the mighty Polukus.

(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 Lums

Lums are very powerful bursts of energy. Each colour has its own special power.

Yellow Lums

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.

Super Yellow Lums

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

Red Lums

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

Purple Lums

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

Blue Lums

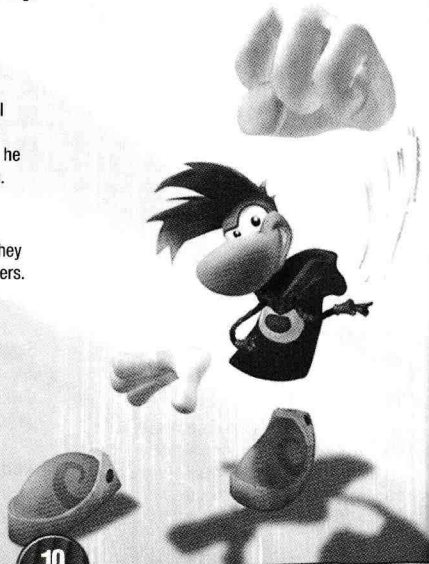
Rich in oxygen, they restore Rayman's Air Gauge when he's swimming underwater.

Green Lums

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

Silver Lums

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



UBISOFT CONTACTS AT YOUR DISPOSAL

TECHNICAL SUPPORT

NEW: To serve you better, UBISOFT is now providing full ONLINE support, to solve your gaming problems quickly and efficiently.

Simply go to www.ubi.com/uk/ and visit the UBISOFT Frequently Asked Questions first! By visiting our FAQ database, you can find exactly the same answers that are available to you by calling or sending web-mail to our support representatives. This service is free and available 24/7!

If for any reason you do not find the answer to your question, you can click on the Ask a question link in the FAQ to send us an email, ensuring that we get all the important information on your

system and your problem so we can answer correctly the first time.

Make sure to include all information on your system, your problem, and the game you are playing.

If you do not have internet access, our support representatives can assist you from 9:00 am until 7:00pm, Monday – Friday (excluding Bank Holidays) on Telephone: **0905-482-0109** calls cost 30p per minute. Please be at your system when calling UBISOFT for support.

Australian technical support

Technical Support Info Hotline

1902 262 102

(calls are charged at \$2.48 per minute including GST. Higher from public and mobile phones).

HINTS & TIPS

Looking for cheats to go up to the next level? Call us for Hints and Tips Telephone Number: **0906 643 0200**, available hours 9.00 am until

7.00 pm Monday – Friday (excluding Bank Holidays) to speak to one of our representatives. Calls cost £1.50 per minute, please ask permission from the person who pays the phone bill.

Join us and register now at www.raymanzone.com

To benefit from exclusive content, privileged offers and share experience with friends on the forums!

WARRANTY

Ubisoft guarantees to the original purchaser of this computer software product that the compact disc (CD)/cartridge supplied with this product shall not show any default during a normal use period of ninety (90) days from the invoiced date of purchase. In the first instance please return the faulty product to the point of purchase together with your valid receipt. If for any reason this is not possible, (and it is within 90 days of the purchase date), then the faulty compact discs/cartridges should be returned to Ubisoft at the below address, along with a dated receipt, location of purchase, a statement describing the fault, and all original packaging.

Address for returns:

Customer Support, Ubisoft, Chantrey Court,
Minorca Road, Weybridge, Surrey, KT13 3DU

Where a CD key is required to access on-line game play, this cannot be reproduced or replaced. It is the responsibility of the original purchaser to keep this CD key secure. Lost, stolen or damaged CD keys cannot be replaced.



COME INIZIARE

Per iniziare a giocare, inserisci la scheda di gioco di Rayman® DS nel Nintendo DS™ e premi il pulsante d'accensione.

Avviare il gioco

Dopo aver acceso il Nintendo DS™, appare la schermata del titolo di Rayman® DS. Premi START per visualizzare il menu principale.

Nuova partita

Seleziona Nuova partita per avviare una nuova partita o seleziona Carica per caricare una partita salvata in precedenza.

Carica

È possibile caricare una partita salvata in qualunque momento dal menu di gioco. Per accedere al menu di gioco, premi START in qualunque momento durante la partita. Seleziona CARICA per caricare una partita salvata.

Salva

Per salvare una partita, Rayman deve trovarsi nella Sala delle Porte. Questo luogo magico, costruito tanto tempo fa dai Teensie, permette l'accesso a nuovi mondi. Nota: Rayman può andare nella Sala delle Porte solo dopo aver attraversato un intero mondo. Per spostarsi da un mondo all'altro, quando ti trovi nella Sala delle Porte, usa la pulsantiera di comando. Per entrare nel mondo scelto, saltaci dentro premendo il pulsante B.

Navigare nei menu

Usa la pulsantiera di comando per navigare nei menu. Premi il pulsante A per selezionare e il pulsante B per tornare al menu precedente.

MENU PRINCIPALE

Per iniziare una nuova avventura, seleziona **NUOVA PARTITA** dal menu principale.

Per caricare una partita salvata in precedenza, seleziona **CARICA** dal menu principale.

Seleziona **CARICA** solo se hai già una partita salvata.

Seleziona **OPZIONI** per modificare la configurazione di Rayman® DS. Mentre giochi, puoi anche accedere in qualunque momento al menu Opzioni, premendo START.

Interrompere il gioco
Mentre giochi, premi START in qualunque momento e seleziona **Abbandona partita**. Prima di uscire dal gioco, salva la partita, così puoi continuarla in seguito.

MENU OPZIONI

Retroilluminazione

Accende (ON) o spegne (OFF) la luce su entrambi gli schermi.

Musica

Accende (ON) o spegne (OFF) la musica.

Effetti sonori

Attiva (ON) o disattiva (OFF) gli effetti sonori.

Lingua

Seleziona Inglese, Francese, Tedesco, Italiano o Spagnolo.

Video

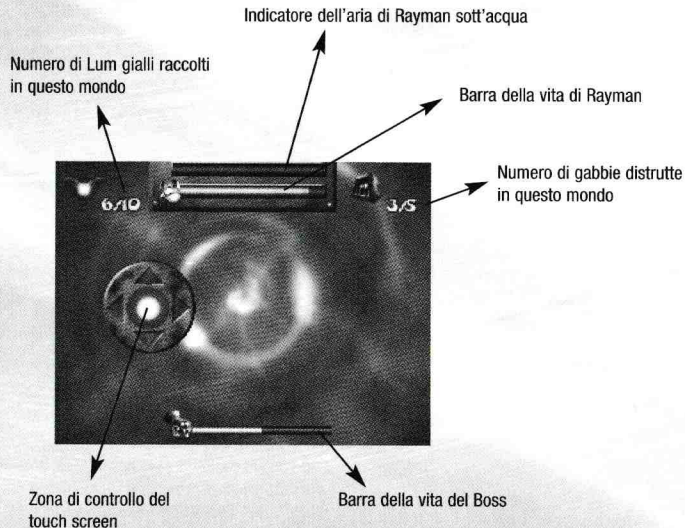
Regola la calibrazione del touch screen.

SCHERMI DI GIOCO (2)

Schermo superiore

Durante le sue avventure, Rayman deve rompere ed aprire le gabbie dove sono imprigionati i suoi amici. Questo gli permette di ottenere il Superpugno che renderà i suoi colpi più potenti e di raccogliere le preziose sfere di energia chiamate "Lum". Soprattutto, deve trovare le quattro maschere magiche che gli permetteranno di risvegliare Polukus, lo spirito del mondo.

TOUCH SCREEN



CONTROLLARE RAYMAN

PER MUOVERTI, premi la pulsantiera di comando nella direzione desiderata.

PER SALTARE, premi il pulsante B.

PER COLPIRE, premi il pulsante A.

PER MUOVERTI LATERALMENTE, usa la pulsantiera di comando tenendo premuto il pulsante R. Questo è molto utile per tenere i nemici in vista, evitando il loro fuoco.

PER NUOTARE, usa la pulsantiera di comando sinistra e la pulsantiera di comando destra per girarti, il pulsante R per immergerti e il pulsante B per tornare in superficie.

Nota: Rayman ha completa libertà di movimento mentre nuota.

PER ATTIVARE L'ELICOTTERO, premi il pulsante B quando Rayman non sta toccando il terreno, per esempio durante un salto o durante una caduta.

Per interrompere l'Elicottero, premi di nuovo il pulsante B.

Ricorda, l'Elicottero può essere attivato solo quando Rayman è già in aria.

Consiglio: l'Elicottero è utile per atterrare con precisione, durante un salto o durante una caduta. Inoltre, usa l'ombra di Rayman come aiuto per effettuare un atterraggio sicuro.

PER AGGRAPPARTI ad una sporgenza su certi muri, salta e premi la pulsantiera di comando nella direzione del muro. Rayman si aggrapperà automaticamente.

PER SCALARE reti, muri coperti di piante e ragnatele, salta tenendo premuta la pulsantiera di comando nella direzione del muro. Rayman vi si aggrapperà automaticamente. Puoi muoverti liberamente usando la pulsantiera di comando. Per lasciarti andare, salta premendo il pulsante B.

CONTROLLO ALTERNATIVO CON IL TOUCH SCREEN

(RAYMAN E TELECAMERA)

Per muovere Rayman con il touch screen, scorri il pennino o il tuo dito sulla zona di controllo del touch screen nelle direzioni desiderate. I pulsanti usati con la pulsantiera di comando hanno le stesse funzioni anche se usati con il touch screen.

TELECAMERA:

PER GUARDARTI IN GIRO CON LA VISUALE IN PRIMA PERSONA, tieni premuto il pulsante X e scorri il pennino o il tuo dito sulla zona di controllo del touchscreen.

PER RUOTARE LA TELECAMERA ATTORNO A RAYMAN, tieni premuto il pulsante Y e scorri il pennino o il tuo dito a sinistra o destra sulla zona di controllo del touchscreen. La telecamera torna alla posizione normale quando muovi il personaggio. Il pulsante L riporta la telecamera alle spalle di Rayman.

Nota: quando premi il pulsante X o il pulsante Y, appare l'icona della telecamera nell'angolo in alto a sinistra della zona di controllo del touch screen.

POTERI

Durante le sue avventure, Rayman riceverà dei nuovi poteri, che gli doneranno nuove incredibili mosse!

PER AUMENTARE PROGRESSIVAMENTE LA POTENZA DEL TUO COLPO, premi il pulsante A e tienilo premuto. La sfera di energia nella mano di Rayman diventerà sempre più grande. Quando arriva alla potenza desiderata, spara rilasciando il pulsante A.

PER AGGRAPPARTI AI LUM PORPORA, spargli. Quando vi sei aggrappato, puoi dondolare nella direzione che vuoi usando la pulsantiera di comando. Per lasciarti andare, premi il pulsante B.

PER VOLARE IN MODALITÀ ELICOTTERO, attiva l'elicottero premendo il pulsante B e tienilo premuto. L'elicottero può essere usato non solo per atterrare in sicurezza, ma volando il modalità elicottero, avrai la completa libertà di volare in qualunque direzione! Per smettere di volare in modalità Elicottero, atterra su un terreno solido. Consiglio: premi il pulsante R per stabilizzare la tua direzione di volo e per evitare ostacoli.

OGGETTI

Gabbie

I pirati hanno imprigionato molti abitanti in queste piccole gabbie, chiuse con energia vitale. Rompi le gabbie per liberare gli amici di Rayman ed aumentare la tua barra della vita.

Barili

Pieni di polvere nera, esplodono al minimo urto. I modelli più avanzati possono persino volare.

Missili

Costruiti dai pirati, questi sono missili a testa-di-mulo, che possono essere controllati solo con estrema pazienza. Molti hanno le gambe; alcuni possono volare.

Prugne

Questi strani pezzi di frutta hanno vari usi. Puoi 'anciarli' ai tuoi nemici, salirci sopra e muoverti sparando nella direzione opposta, e possono persino essere usati per fare surf sui flussi di lava.

Sfere magiche

Posizionate su piedistalli dello stesso colore, le sfere magiche aprono porte verso templi misteriosi.

Blocchi

Veramente mediocri come architetti, i pirati hanno rinforzato le loro costruzioni con questi blocchi. I blocchi di legno sono molto fragili, ma quelli in metallo cedono solo con l'esplosivo.

Interruttori

I pirati hanno riempito l'ambiente di interruttori che attivano strani marchingegni e aprono varie porte. Per farli funzionare, devi solo spargli.

OGGETTI MAGICI

Le pietre del pensiero

Le pietre del pensiero forniscono un collegamento telepatico con Ly. Ogni volta che Rayman ha bisogno di un piccolo aiuto o di un consiglio, può avvicinarsi ad una di queste pietre, e Ly apparirà nella sua mente.

Consiglio: se tieni premuto SELECT vicino a una pietra del pensiero, Murphy arriverà di persona a darti qualche suggerimento.

Porte magiche

Presenti all'inizio e alla fine di ogni mondo, attraversandole raggiungi la Sala delle Porte.

Il super pugno

Il super pugno rende i colpi di Rayman ancora più potenti.

Nota: se Rayman muore o viene colpito, perde parte dell'energia del suo super pugno. Dopo tre di queste perdite, il suo pugno torna ad essere normale.

Le quattro maschere

Queste maschere magiche sono nascoste in santuari segreti e misteriosi. Le antiche leggende dicono che chiunque riunirà le quattro maschere, potrà risvegliare il potente Polukus. (Fai attenzione, perché ci sono molte porte e

passaggi segreti che portano a mondi sconosciuti dove puoi trovare tesori favolosi e forse diventare anche più potente.)

I Lum

I Lum sono potenti sfere di energia. Ogni colore indica un potere speciale.

Lum gialli

Questi sono i 1000 frammenti rotti del Nucleo Primordiale, infranto dai pirati. Quando Rayman ne ha raccolti a sufficienza, potrà usarli per entrare in nuovi mondi.

Inoltre, contengono preziose conoscenze. Più Rayman ne raccoglie, maggiore sarà la sua conoscenza dei segreti del mondo.

Super Lum gialli

Gli antichi Lum sono riconoscibili per la loro maggiore dimensione e per i loro grandi sorrisi. Sono cinque volte più potenti dei normali Lum gialli.

Lum rossi

Pieni di energia vitale, ripristinano la barra della vita di Rayman.

Lum porpora

Sparando a questi Lum, Rayman vi si aggrappa e può dondolare da uno all'altro, superando così vaste aree senza toccare per terra.

Lum blu

Ricchissimi di ossigeno, ripristinano l'indicatore dell'aria di Rayman quando si trova sott'acqua.

Lum verdi

Questo Lum sono davvero speciali. Registrano i progressi di Rayman. Se muore, riappare nel posto dove ha toccato l'ultimo Lum verde. Se Rayman ha zero punti vita, ricomincerà l'intero livello dall'inizio.

Lum d'argento

I Lum d'argento vengono creati dalle fate. Donano a Rayman nuovi incredibili poteri.



UBISOFT A VOSTRA DISPOSIZIONE

SUPPORTO TECNICO

NOVITA! Per offrirvi un miglior servizio, Ubisoft vi fornisce supporto completamente ONLINE.

Visitate la sezione Risposte del sito del nostro Supporto Tecnico
<http://ubisoft-it.custhelp.com>

Nel nostro archivio Risposte, troverete gli stessi suggerimenti che ricevereste telefonando o mandando una e-mail ai nostri tecnici e il servizio è attivo 24 ore al giorno!

Il collegamento Invio Domande per spedire una e-mail ci consentirà di ricevere tutte le informazioni sul vostro sistema e sul problema da voi rilevato per poterlo risolvere alla prima richiesta. Assicuratevi di includere tutte le informazioni sul

vostro sistema, il vostro problema e il gioco a cui vi riferite.

Se non avete una casella di posta elettronica, un nostro tecnico può assistervi dalle 15 alle 16.30 al numero di telefono 02 48 86 71 60. Se possibile, accertatevi di avere il computer a portata di mano prima di contattare il Servizio Assistenza tecnica Ubisoft.

HINTS & TIPS

Ci spiace, il Supporto Tecnico Ubisoft non fornisce suggerimenti, consigli e soluzioni per nessuno dei nostri giochi. Recatevi su **<http://ubisoft-it.custhelp.com>** per informazioni su siti correlati.

Unisciti a noi e registrati su www.raymanzone.com

per accedere a contenuti esclusivi, offerte privilegiate
e per condividere le vostre esperienze con gli amici sui forum!

GARANZIA

Ubisoft offre Servizio di Supporto Tecnico i cui riferimenti sono indicati nel testo del manuale relativo al Supporto Tecnico.

Quando ci contattate, cercate di essere il più precisi possibile riguardo al problema riscontrato.

Per un periodo di novanta (90) giorni dalla data di acquisto (fa fede la data dello scontrino) Ubisoft garantisce all'acquirente del software originale che il supporto multimediale fornito con il presente prodotto è privo di difetti; il periodo di garanzia può variare a seconda della legge vigente.

Per la sostituzione, spedite il prodotto multimediale difettoso, tramite raccomandata al Supporto Tecnico, allegate il manuale e la scheda di registrazione, se non ancora inviata. Precisate nome e indirizzo (incluso il codice di avviamento postale), nonché la data di acquisto e il punto vendita. Avete anche la possibilità di sostituire il prodotto difettoso

direttamente dal rivenditore dove è stato effettuato l'acquisto.

Se il software viene spedito senza la prova d'acquisto o a periodo di garanzia scaduto, Ubisoft sarà libera di ripararlo o sostituirlo a spese del cliente. Questa garanzia non è valida se il supporto multimediale è stato danneggiato per negligenza, cadute/urti o uso improprio, o se è stato modificato dopo l'acquisto.

L'Utente si assume espressamente i rischi dell'utilizzo del presente prodotto multimediale.

Il prodotto multimediale è fornito così com'è, senza altra garanzia oltre quella prevista.

L'Utente è responsabile di ogni altro costo di riparazione e/o correzione del prodotto multimediale.

Secondo quanto previsto dalla legge, Ubisoft non fornisce garanzia relativa al valore di mercato del prodotto multimediale, rispetto alla soddisfazione dell'Utente o alla sua capacità di assolvere funzioni specifiche.

L'Utente assume tutti i rischi con-

nessi a mancati introiti, alla perdita di dati, errori e/o altre informazioni derivanti dall'utilizzo del presente prodotto multimediale. Dal momento che alcune legislazioni non tengono conto della garanzia limitata precedentemente menzionata, è possibile che questa non sia applicabile.

PROPRIETÀ

L'Utente riconosce che tutti i diritti associati a questo prodotto multimediale e ai suoi componenti, al manuale e alla confezione, oltre ai diritti relativi a trademark, royalty e copyright, sono di proprietà di Ubisoft e dei licenziatari di Ubisoft, e sono protetti dalla legislazione francese o altre leggi, trattati e accordi internazionali relativi alla proprietà intellettuale. È vietato copiare, riprodurre, tradurre o trasferire in alcuna forma, sia per intero sia parzialmente, la presente documentazione, senza la previa autorizzazione scritta di Ubisoft.



PREPARATIVOS

Para empezar a jugar, inserta el Cartucho de Rayman® DS en tu consola Nintendo DS™ y pulsa Power.

Empezar el Juego

Poco después de haber encendido tu Nintendo DS™, aparecerá la pantalla de título de Rayman® DS. Pulsa START para ver el menú Principal.

Juego Nuevo

Selecciona Juego Nuevo para empezar una partida nueva o selecciona Cargar para cargar una partida previamente guardada.

Cargar

Es posible cargar en cualquier momento una partida guardada desde el menú de juego. Para acceder al menú de juego, pulsa START en cualquier punto durante la partida. Selecciona CARGAR para cargar la partida guardada.

Guardar

Para guardar una partida, Rayman tendrá que estar en la Sala de las Puertas. Este mágico lugar, construido hace mucho tiempo por los Diminutos, permite el acceso a nuevos mundos.

Nota: Rayman sólo puede llegar a la Sala de las Puertas después de haber viajado a través de un mundo al completo. Cuando estés en la Sala de las Puertas, y quieras moverte de un mundo a otro, usa el + Panel de Control. Para poder entrar en el mundo que has seleccionado, salta pulsando el Botón B.

Navegar por los Menús

Para navegar por los menús, usa el + Panel de Control. Pulsa el Botón A para seleccionar y el Botón B para volver al menú anterior.

MENÚ PRINCIPAL

Para iniciar una aventura, selecciona JUEGO NUEVO del Menú Principal.

Para cargar una partida previamente guardada, selecciona CARGAR desde el Menú Principal.

Selecciona sólo CARGAR si ya dispones de partidas guardadas.

Selecciona OPCIONES para modificar la configuración de tu juego Rayman® DS. También puedes acceder al Menú de Opciones en cualquier momento durante el juego si pulsas START.

Parar el Juego

Pulsa START en cualquier momento durante el juego y selecciona Salir del Juego. Antes de salir, asegúrate de guardar tu partida antes de salir, si quieres seguir jugando después.

MENÚ DE OPCIONES

Retroiluminación

Enciende o apaga la luz de ambas pantallas

Música

Activa o desactiva la música

Efectos de Sonido

Activa o desactiva los efectos de sonido

Idioma

Selecciona inglés, francés, alemán, italiano o español.

Vídeo

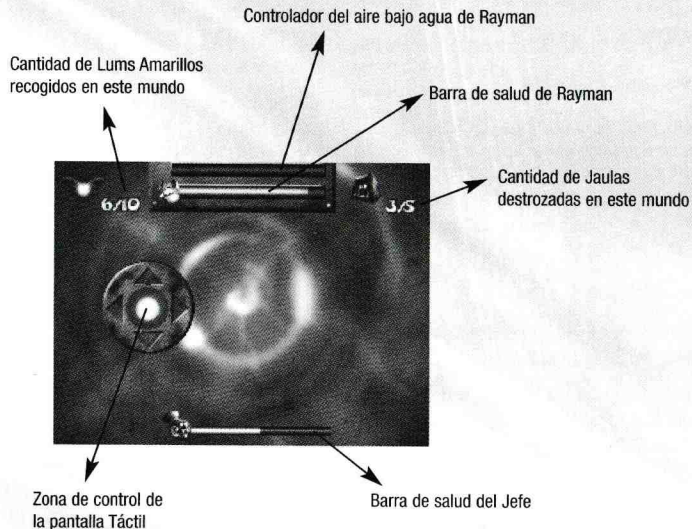
Ajusta el calibrado de la pantalla táctil.

PANTALLAS DE JUEGO (2)

Pantalla Superior

A lo largo de sus aventuras, Rayman deberá abrir las jaulas donde se encuentran prisioneros sus amigos. Esto le permitirá conseguir el Puño de Potencia que hará que sus golpes sean más potentes, e ir recogiendo los globos de energía tan valioso, llamados "Lums". Pero, por encima de todo, deberá encontrar cuatro máscaras mágicas que le permitirán despertar a Polukus, el espíritu del mundo.

PANTALLA TÁCTIL



CONTROLANDO A RAYMAN

MOVERSE EN CUALQUIER DIRECCIÓN, pulsa el + Panel de Control en la dirección deseada.

SALTAR, pulsa el Botón B.

DISPARAR, pulsa el Botón A.

MOVERSE DE LADO, utiliza el + Panel de Control mientras pulsas el Botón R. Esto es muy útil para tener a la vista a tus enemigos y evitar que te alcancen sus disparos.

NADAR, utiliza el + Panel de Control Izquierdo y el + Panel de Control Derecho para zambullirte y el Botón B para volver a la superficie.

Nota: Cuando Rayman está nadando, tiene libertad total de movimientos.

PONER EN MARCHA EL HELICÓPTERO, pulsa el Botón B siempre que Rayman no esté tocando el suelo, como por ejemplo a mitad de un salto o durante una caída.

Para detener al Helicóptero, pulsa de nuevo el Botón B.

Recuerda que el Helicóptero sólo se puede poner en marcha cuando Rayman esté en el aire.

Consejo: El Helicóptero es útil para aterrizar con precisión en medio de un salto o durante una caída. Utiliza también la sombra de Rayman ya que te ayudará a realizar un aterrizaje estable.

AGARRARSE a los bordes de la mayoría de las paredes, salta y pulsa en el +Panel de Control en la dirección de la pared. Rayman se agarrará automáticamente.

TREPAR por redes, paredes cubiertas de plantas y telas de araña, salta mientras pulsas en el +Panel de Control en la dirección de la pared. Rayman se agarrará automáticamente. A continuación podrás moverte por cualquier parte con total libertad utilizando el Panel de Control. Para soltarte, salta pulsando el Botón B.

CONTROL ALTERNATIVO CON LA PANTALLA TÁCTIL

(RAYMAN Y LA CÁMARA)

Para mover a Rayman con la pantalla táctil, simplemente desplaza el lápiz táctil de Nintendo DS™ o tu dedo a la zona de control de la pantalla táctil y en la dirección deseada. Los botones utilizados en el +Panel de Control también se usan con las mismas funciones cuando se utiliza la pantalla táctil.

CÁMARA:

MIRAR EN VISTA DE PRIMERA PERSONA, mantén pulsado el Botón X y desplaza el lápiz táctil de Nintendo DS™ o tu dedo por la zona de control de la pantalla táctil.

GIRAR LA CÁMARA ALREDEDOR DE RAYMAN, mantén pulsado el Botón Y. Luego desplaza el lápiz táctil de Nintendo DS™ o tu dedo hacia la Izquierda o Derecha en la zona de control de la pantalla táctil. La cámara volverá a su posición normal cuando se mueve al personaje. El Botón L coloca la cámara detrás de Rayman.

Nota: Cuando pulses los Botones X o Y aparecerá un icono de Cámara en la esquina superior izquierda de la zona de control de la pantalla táctil.

PODERES

Durante el transcurso de sus aventuras, Rayman recibirá nuevos poderes que le permitirán realizar movimientos impresionantes.

AUMENTAR PROGRESIVAMENTE LA FUERZA DE TU GOLPE, pulsa y mantén el Botón A. La bola de energía que Rayman tiene en la mano empezará a aumentar de tamaño. Cuando consigas la fuerza deseada, dispara soltando el Botón A.

AGARRARTE A LOS LUMS PÚRPURA, dispara. Cuando los hayas agarrado, te podrás balancear en la dirección que desees utilizando el +Panel de Control. Para soltarte, pulsa el Botón B.

VOLAR EN EL MODO HELICÓPTERO, pon en marcha el helicóptero pulsando y manteniendo el Botón B. El helicóptero no sólo se puede utilizar para aterrizar con seguridad; además volar en el modo helicóptero te proporciona libertad total de ir en cualquier dirección. Para dejar de volar en el modo helicóptero, simplemente aterriza en tierra firme.

Consejo: Pulsa el Botón R para estabilizar tu dirección de vuelo y evitar cualquier obstáculo.

OBJETOS

Jaulas

Los piratas han encerrado a muchos habitantes en estas pequeñas jaulas selladas con energía vital. Destroza las jaulas para liberar a los amigos de Rayman y recargar la barra de salud.

Barriles

Repletos de pólvora, explotarán al más mínimo impacto. Los modelos más avanzados pueden incluso volar.

Proyectiles

Construidos por los piratas, son misiles con cabezas de mula que sólo se pueden dominar con una paciencia extrema. La mayoría tienen patas y otros pueden volar.

Ciruelas

Estas extrañas piezas de fruta sirven para varios propósitos. Puedes lanzarlas a tus enemigos, trepar por ellas y moverte por todas partes disparando en la dirección contraria, o incluso puedes navegar sobre ellas por los ríos de lava.

Esferas Mágicas

Colocadas en pedestales del mismo color, las Esferas Mágicas abren las puertas de los templos misteriosos.

Barricadas

Arquitectónicamente bastante mediocres, los piratas han reforzado sus construcciones con barricadas. Las barricadas de madera son muy frágiles pero las de metal sólo sucumbirán a los explosivos.

Interruptores

Los piratas han abarrotado los entornos con interruptores que activan máquinas extrañas y abren muchas puertas. Para hacer que funcionen, dispáralas.

OBJETOS MÁGICOS

Las Piedras de Pensamiento

Las Piedras de Pensamiento proporcionan un vínculo telepático con Ly. Cuando Rayman necesita ayuda o consejo, deberá acercarse a una de las Piedras y Ly aparecerá en su mente.

Consejo: Si mantienes pulsado SELECT cuando estés junto a una Piedra de Pensamiento, Murphy vendrá en persona a proporcionarte algunos consejos.

Puertas Mágicas

Presentes al principio y al final del juego, si las cruzas, te llevarán a la Sala de las Puertas.

El Puño de Potencia

Tener el Puño de Potencia hace que los golpes de Rayman sean más fuertes.

Nota: Si Rayman muere o recibe un impacto, perderá parte de la energía de su Puño de Potencia. Después de tres bajas de este tipo, sus golpes volverán a tener una potencia normal.

Las Cuatro Máscaras

Estas máscaras mágicas están ocultas en unos santuarios secretos y misteriosos. Las antiguas

leyendas cuentan que quien pueda reunir las cuatro máscaras despertará al poderoso Polukus.

(Tienes que estar atento, hay muchas puertas secretas y pasadizos que conducen a mundos desconocidos donde podrás encontrar tesoros fabulosos y quizás volverte más poderoso.)

Los Lums

Los Lums son ráfagas muy potentes de energía. Cada color tiene su propio poder especial.

Lums Amarillos

Estos son los 1.000 fragmentos rotos del Núcleo Primordial que fue destruido por los piratas. Cuando Rayman haya recogido los bastantes fragmentos, podrá negociar su entrada a mundos nuevos.

Además, contienen conocimientos valiosos. Cuantos más pueda recoger Rayman, más secretos conocerá del mundo.

Súper Lums Amarillos

Los Antiguos Lums eran reconocidos por su gran tamaño y sus grandes sonrisas. Son cinco veces más poderosos que los Lums Amarillos normales.

Lums Rojos

Repletos de energía vital, restablecen la Barra de Salud de Rayman.

Lums Púrpura

Al dispararles, Rayman puede agarrarse a ellos y balancearse de un lado a otro para atravesar grandes zonas sin tocar el suelo.

Lums Azules

Repletos de oxígeno, rellenan el Contador de Aire de Rayman cuando está nadando bajo el agua.

Lums Verdes

Estos Lums son muy especiales. Registran todos los progresos de Rayman. Si muere, volverá a aparecer en el lugar donde recogió un Lum Verde por última vez. Si Rayman tenía el contador de salud a cero, reiniciará el nivel desde el principio.

Lums Plateados

Los Lums Plateados están de moda entre las hadas. Otorgan a Rayman nuevos e increíbles poderes.



SAT (Servicio de Atención Técnica)

SOPORTE TÉCNICO

Para prestar un mejor servicio Ubisoft ofrece soporte en internet.

Sencillamente visita **www.ubisoft.es** y acude en primer lugar a la sección de Soporte.

Consultando el Centro de Soluciones obtendrás las mismas respuestas que llamando por teléfono a nuestro personal de soporte técnico, además el Centro de Soluciones está disponible las 24 horas.

Si usas la opción de Formular pregunta, dentro del Centro de Soluciones, te aseguramos de que obtenemos toda la información importante necesitamos de tu sistema y del posible problema, por lo que podremos contestarte mejor.

Asegúrate de incluir toda la información de tu sistema, el problema y el título que estás jugando.

Si no tienes posibilidad de usar e-mail, nuestro personal de soporte puede ayudarte en el **902117803**, de lunes a jueves de 16.30 a 18.30 h. (consulta el coste de llamada a un 902 a tu operador). Por favor, cuando llames permanece delante de tu sistema encendido.

PISTAS Y TRUCOS

Lo sentimos, el Soporte Técnico de Ubisoft no ofrece pistas, trucos, instrucciones o guías para ninguno de nuestros juegos. Visita nuestro web donde encontrarás enlaces a páginas independientes de pistas y trucos.

Regístrate ahora en www.raymanzone.com

¡Para beneficiarte de contenidos exclusivos, ofertas especiales y para compartir experiencias con tus amigos en los foros!

CONDICIONES DE LA GARANTIA:

El bien está garantizado durante un periodo de dos (2) años a partir de la entrega del mismo, entendida como tal la fecha de compra que aparece en la factura o en el ticket de compra, de conformidad con la Ley 23/2003, de 10 de Julio, de Garantías en la Venta de Bienes de Consumo.

UBI SOFT, S.A. o el Fabricante responderán ante el comprador de cualquier falta de conformidad que exista en el momento de la entrega del bien, en los términos y bajo las condiciones establecidas en la Ley 23/2003.

En caso de que el bien no fuera conforme al contrato y, previa entrega del tique de compra o factura, se reconoce al comprador el derecho a la reparación del bien o, a su sustitución o, subsidiariamente, a la rebaja del precio o a la resolución del contrato, de conformidad con la referenciada ley.

En caso de reparación o sustitución del bien, los gastos que se deriven serán gratuitos para el comprador, de conformidad con la

referenciada ley.

El comprador reconoce expresamente:

Que el uso del bien se realiza bajo su exclusiva responsabilidad.

Que asume todos los riesgos de pérdida de datos e información de cualquier índole, así como los errores y daños y perjuicios que puedan derivarse de la posesión y/o utilización del bien, salvo que dicha pérdida, errores, daños y perjuicios se deriven de la falta de conformidad del mismo.

UBI SOFT, S.A. no será responsable:

Por todos los daños y perjuicios que no sean imputables única y exclusivamente y en su totalidad al bien vendido o a UBI SOFT, S.A. Cuando el comprador o las personas de las que deba responder sean las culpables y responsables de tales daños y perjuicios, derivados de un uso negligente, defectuoso o imprudente del bien.

Por todos los daños y perjuicios causados a terceros.

Por todos los daños y perjuicios causados por un empleo distinto al cual va destinado el bien;

Por todos los daños y perjuicios causados en caso de ser instalado

el bien contraviniendo las instrucciones de uso y/o instalación.

Por todo lucro cesante o ganancias dejadas de obtener por el comprador y/o cualquier tercero.

UBI SOFT, S.A. no garantiza que el uso del bien satisfaga plenamente al comprador ni que la aptitud del bien responda a un uso determinado diferente al que está destinado.

DERECHOS DE PROPIEDAD INDUSTRIAL E INTELECTUAL:

El comprador se compromete a no registrar, ni a solicitar su registro, ni a utilizar, explotar, alterar, modificar o suprimir todos los Derechos de Propiedad Industrial e Intelectual sobre el bien, así como sobre la documentación, manuales de uso, instrucciones, materiales promocionales, artwork, etc.

El comprador no tendrá derecho alguno a reproducir ni a copiar el bien, así como la documentación, manuales de uso, instrucciones, materiales promocionales, artwork, etc., ni a comercializar, distribuir y/o promover la venta de dichas copias y/o reproducciones no autorizadas.

ADESE

La Asociación de Distribuidores y Editores de Software de Entretenimiento le agradece que haya comprado software original y le INFORMA:

- 1 La copia de software es un delito establecido en los artículos 270 y siguientes del Código Penal.
- 2 La realización de copias de software dará lugar a las responsabilidades legales que establece dicho código, incluidas penas de cárcel.
- 3 La utilización de copias ilegales de software puede causar graves daños a su consola e infección por virus y pérdida irreversible de información en su ordenador.
- 4 La Federación Anti Piratería (FAP), organización con estructura en toda España, dirige sus esfuerzos en la lucha contra la copia de software.
- 5 Si usted tiene conocimiento de cualquier actividad que pudiera ser ilegal no dude en ponerse en contacto con la FAP en el teléfono 91 522 46 45 o a través de correo electrónico en la siguiente dirección abog0042@tesai.es

FAP
cine.video.tv

NOTES / NOTI / NOTAS

The PEGI age rating system:

Age Rating categories:

Les catégories
de tranche d'âge:



www.pegi.info



www.pegi.info



www.pegi.info



www.pegi.info



www.pegi.info

Note: There are some local variations!

Note: Il peut y avoir quelques variations en fonction du pays!

Content Descriptors:

Description du contenu:



BAD LANGUAGE
LA FAMILIARITÉ
DE LANGUAGE



DISCRIMINATION
LA DISCRIMINATION



DRUGS
LES
DROGUES



FEAR
LA PEUR



SEXUAL CONTENT
LE CONTENU
SEXUEL



VIOLENCE
LA
VIOLENCE

For further information about the Pan European Game Information (PEGI) rating system please visit:

Pour de plus amples informations concernant l'évaluation du système d'information de jeu Pan Européen (PEGI), vous pouvez consulter:

Para obtener más información sobre el sistema de calificación de juegos (PEGI), por favor visite:

Per ulteriori informazioni sul sistema europeo di valutazione delle informazioni del gioco (PEGI) vi preghiamo di visitare:

Für weitere Informationen über das europäische Spiel-Informationen Bewertungs-System (PEGI) besuchen Sie bitte:

<http://www.pegi.info>



PRINTED IN EU
IMPRIME EN UE

Published by Ubisoft
28, rue Armand Carrel - 93108 Montreuil sous Bois, Cedex - France