



# RAYMAN COLLECTOR





# S O M M A I R E

INTRODUCTION .....	P. 5
<b>RAYMAN : LE JEU ORIGINAL, PAR SES FANS, 60 NIVEAUX</b> .....	P. 6
<b>RAYMAN DESIGNER :</b>	
<b>PARTIE I : MODE D'EMPLOI DU MAPPER</b> .....	P. 11
<b>PARTIE II : MODE D'EMPLOI DE L'ÉDITEUR</b> .....	P. 22
<b>PARTIE III : MODE D'EMPLOI DU JEU</b> .....	P. 26
<b>PARTIE IV : ACCÈS À UBI ONLINE (OSD)</b> .....	P. 28
<b>PARTIE V : PETIT LEXIQUE</b> .....	P. 29
<b>PARTIE VI : CRÉDITS</b> .....	P. 30

**Aide pour les problèmes de fréquence :** Avec certaines machines, vous pouvez rencontrer un clignotement de l'image sous Windows 95. Voici les solutions pour lancer Rayman Designer, Rayman par ses Fans et Rayman 60 Niveaux Inédits :

- 1) Lancement de Rayman sous DOS : vous devez basculer en mode MS-DOS par la commande «Démarier/Arrêter/Rédémarrer l'ordinateur en mode MS-DOS», puis taper : C:\UBISOFT\RAY\RT\RAYMAN.BAT pour Rayman Designer, ou taper C:\UBISOFT\RAY\TAH\RAYMAN.BAT pour Rayman par ses Fans et Rayman 60 Niveaux.
- 2) Lancement de Rayman avec la commande freq70 : une autre solution consiste à ajouter la commande freq70 au programme de lancement RAYMAN.BAT de la façon suivante : avec l'explorateur Windows, sélectionnez le fichier RAYMAN.BAT dans le répertoire C:\UBISOFT\RAY\RTI pour Rayman Designer, ou C:\UBISOFT\RAY\FAN pour Rayman par ses Fans et Rayman 60 Niveaux. Cliquez sur le bouton droit de la souris et sélectionnez l'option «Édition». Le contenu du fichier est le suivant :  
@echo off  
raykit veru4  
Sur la dernière ligne, il faut rajouter la commande freq70, et le contenu devient :  
@echo off  
raykit veru4 freq70  
Sauvegardez le fichier en utilisant la commande Fichier «Enregistrer». Vous pouvez lancer le jeu.

## INTRODUCTION

Rayman est à ce jour le plus beau jeu de plate-forme jamais créé. Vendu à près de 4,5 millions d'unités sur PC CD-Rom, PlayStation et Saturn, Rayman a révolutionné le genre en alliant un game-play original et des animations dignes des meilleurs dessins animés, le tout dans un graphisme exceptionnel. L'humour des situations et une réalisation soignée en ont fait une référence. Rayman Collector est une compilation événement, qui regroupe :

- **Rayman** : le jeu original, 60 niveaux de jeu qui ont créé la légende de Rayman

- **Rayman Designer** :

✕ 24 niveaux de jeu supplémentaires dans la partie Designer, avec de nombreux événements inexistant dans le jeu original.

✕ L'éditeur de niveaux, pour créer vos propres mondes grâce au mapper.

✕ Et, pour ceux qui ont Internet, la connexion directe à Ubi Online ...

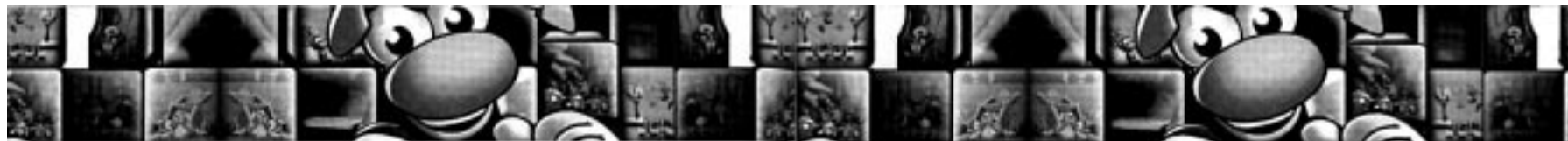
- **Rayman par ses Fans** : 40 aventures créées par les joueurs de Rayman les plus inspirés ! Sélectionnées à l'issue d'un concours qui a fait appel à l'excellence des participants, leurs maps ont été réunies dans la partie "Rayman par ses Fans" du menu principal. Elles comportent le nom de leur créateur et leurs éventuels commentaires. **Le mode d'emploi de ces niveaux de jeu est le même que celui du jeu original : voir page 6.**

- **60 Niveaux Inédits** : l'équipe de développement s'est à nouveau surpassé pour offrir au joueur des niveaux d'un intérêt et d'une variété inégalés : tous ont laissé libre cours à leur imagination pour donner naissance aux niveaux de jeu certainement les plus réussis du monde de Rayman.

- **Le Making-of de Rayman 2** : tout ce que vous avez toujours voulu savoir sur Rayman sans jamais oser le demander ! Les interviews des créateurs et de l'équipe de développement de Rayman 2.

- **Mini-jeux Bonus** : pour encore plus de fun, aidez Rayman à battre les meilleurs scores de 3 jeux complètement fous, dans la pure tradition des premiers pocket games.





# RAYMAN : LEJEU ORIGINAL

## A - PRINCIPE DU JEU

Dans le monde de Rayman, les habitants et la nature vivaient en paix, jusqu'à ce que l'horrible Mister Dark capture le grand Protoon, qui maintenait l'harmonie et l'équilibre dans le monde ! La fée Betilla, qui cherchait à protéger le Protoon, voit ses pouvoirs magiques neutralisés, et les Electoons, qui gravitaient autour de lui s'éparpillent dans le pays ! Rayman est appelé à la rescousse pour retrouver et délivrer les Electoons, et reprendre le grand Protoon à son funeste ravisseur. Mais il devra déjouer les pièges des créatures malfaisantes de Mister Dark...

Outre les actions simples que peut réaliser Rayman (marcher, sauter, s'accrocher aux lianes et ramper), il bénéficiera au cours du jeu de nouveaux pouvoirs (poing télescopique, s'accrocher au bord des plates-formes, courir, et même faire l'hélicoptère !).

A l'entrée de chacun des 6 mondes se trouve un médaillon avec 6 espaces vides : pour les remplir, il faut libérer les Electoons de leurs cages, et Rayman peut alors changer de monde.

Attention : perdre une vie ou sortir d'un niveau entraîne la perte de tout ce que vous aurez récupéré !

## B - LES COMMANDES

### 1/ DANS LES MENUS

Les touches flèches Haut et Bas sont utilisées pour se déplacer dans les menus.

**X Les touches flèches droite et gauche** sont utilisées pour :

- sélectionner dans le menu la valeur d'une option à choix multiple (par exemple pour la fréquence).

- augmenter ou diminuer le volume sonore.
- sélectionner "oui" ou "non" lorsque l'ordinateur vous pose une question.

#### **X F1 :**

utilisée uniquement dans le menu. Elle permet d'obtenir une aide sur les actions qui sont à votre disposition.

#### **X Echap :**

- dans le Menu, la touche Echap permet de revenir au menu précédant en annulant les changements dans les options.
- dans le menu Start/Option/Credits/Exit, cette touche permet de quitter le jeu.
- durant le jeu cette touche permet l'accès au menu.

#### **X La touche Espace :**

- La touche Espace correspond sur le pad au bouton de validation.
- la touche d'espace permet durant le menu de valider un choix.
  - d'une façon générale, cette touche permet de passer à l'écran suivant de la présentation.
  - la touche Espace permet de valider la réponse lorsqu'on vous pose une question.

### 2/ LES COMMANDES DE JEU

Rayman se joue au clavier ou au paddle. Au clavier, les touches sont les suivantes :

- Saut : ALT
- Hélicoptère : presser 2 fois ALT
- Poing télescopique : barre d'espace
- Autres actions (graine magique, course, ...) : CTRL
- Ramper : ALT + flèche bas + flèche G ou D





## C - LES POUVOIRS DE RAYMAN

### 1/ POUVOIRS PERMANENTS (TRANSMIS PAR LA FÉE BETILLA)

**Poing télescopique** : plus la barre d'espace est maintenue enfoncée longtemps, plus le poing ira loin et fort pour frapper vos ennemis.



**Accrochage au bord des plates-formes** : automatique quand Rayman saute ou tombe.

**Hélicoptère** : pour ralentir votre descente, appuyez 2 fois sur ALT.

**Course** : pour aller plus vite ou prendre de l'élan, appuyez sur CTRL en marchant. Ce pouvoir n'est accessible que dans certaines maps.

**Poing-grappin** : pour vous accrocher aux anneaux volants ou attirer certains objets. S'utilise comme le poing télescopique.

### 2/ LES POUVOIRS TEMPORAIRES (DONNÉS PAR LES AUTRES AMIS DE RAYMAN AU COURS DU JEU)

**Graine magique** : Permet à Rayman de faire pousser une plante géante (touche CTRL).

**Super Hélicoptère** : pour voler librement en se déplaçant (touche CTRL).

**Luciole** : elle suit le poing télescopique de Rayman pour éclairer son chemin.

**Elfes volants** : permettent à Rayman de réduire sa taille, pour passer dans les passages les plus étroits du jeu. Vous devez passer sur un elfe pour rapetisser, et repasser sur un elfe pour retrouver une taille normale.



## D - QUELQUES ASTUCES

**Powers** : réserve d'énergie de Rayman. Il peut en gagner ou en perdre tout au long du jeu. Si vous n'avez plus de Power, vous perdez une vie.

**Speed-ups** : ils augmentent la vitesse du poing. Trois vitesses différentes sont possibles.

**Le poing d'or** : il augmente la puissance des coups de Rayman, mais ce pouvoir se perd si un ennemi vous touche.



**Le photographe** : si vous perdez une vie, vous reviendrez à l'endroit où il vous a photographié pour la dernière fois.

**Le magicien** : il aide Rayman à entrer dans les mondes secrets, mais son aide "coûte" 10 Tings !

**Continue** : écran activé quand Rayman perd sa dernière vie : il donne droit à 4 vies supplémentaires. Le nombre de "Continues" est limité à 5.

## RAYMAN PAR SES FANS / RAYMAN 60 NIVEAUX

**PRINCIPES** : Vous êtes le maître du jeu : libre à vous de choisir le monde dans lequel vous souhaitez évoluer et le niveau de difficulté que vous êtes prêt à affronter. Votre mission : sortir indemne de la map !

**POUVOIRS** : Cette fois-ci, ne comptez plus sur la fée Betilla pour vous donner les pouvoirs ; ils vous seront automatiquement octroyés en fonction des maps et des obstacles à franchir. Attention, disposer de tous les pouvoirs ne signifie pas que votre tâche en sera facilitée. ... Bien au contraire !





## E - SAUVEGARDES

Vous pouvez sauvegarder une partie quand vous êtes sur la carte du monde. Pour accéder à la sauvegarde, dirigez-vous vers une des icônes de sauvegarde sur la carte du monde, signalée par le chapeau magique et validez la sauvegarde avec l'un des boutons-action du Joypad, ou avec la barre espace.

### Chargement d'une partie sauvegardée - Ecran de Sauvegarde/Chargement

Quand vous lancez Rayman, vous pouvez choisir de continuer une partie commencée plus tôt et sauvegardée. Vous pouvez recharger une des trois parties sauvegardées disponibles. Les options de l'écran de Sauvegarde/Chargement vous permettent de faire deux choses : EFFACER ou COPIER une partie. L'option EFFACER vous permet d'effacer la partie sauvegardée de votre choix pour recommencer une nouvelle partie depuis le début. L'option COPIER vous permet de copier une sauvegarde : vous pouvez ainsi continuer cette partie, et si jamais vous n'êtes pas satisfait(e) de votre performance, vous pourrez toujours recommencer au même endroit que dans la sauvegarde que vous avez préalablement copiée.

#### Pour utiliser l'option COPIER :

1. Choisissez l'option COPIER
2. Choisissez la partie sauvegardée à copier.
3. Confirmez votre choix en appuyant sur un des boutons d'action ou sur la barre espace. Un poing d'or sera affiché devant la partie que vous avez choisie pour la copie, et un poing blanc sera affiché devant l'emplacement où elle sera copiée. Si vous désirez, vous pouvez placer le poing blanc sur un autre emplacement pour y copier la partie sauvegardée.
4. Confirmez à nouveau votre choix et entrez le nouveau nom de la sauvegarde copiée.

L'écran de Chargement/Sauvegarde contient des informations sur les parties sauvegardées : le nom choisi lors de la sauvegarde, le nombre de vies disponibles, le nombre de Continues disponibles, et le pourcentage du jeu que vous avez visité.



## RAYMAN DESIGNER

### PARTIE I : MODE D'EMPLOI DU MAPPER

#### X Installation

Dès que vous avez introduit le CD-Rom dans votre lecteur, l'installation et l'exécution se font automatiquement. Si vous avez des difficultés à lancer le jeu, on peut le faire directement en allant dans le répertoire d'installation - Ubisoft\RAYKIT par défaut - et en lançant Rayman.bat. A la fin de l'installation, une fenêtre apparaît vous proposant de lancer le jeu ou le mapper. Pour créer une nouvelle map, cliquez sur « mapper ».

#### X Sitôt le mapper chargé.

- X Vous cliquez sur l'icône " ouvrir " de la barre de menu.
- X Choisissez le monde dans lequel vous souhaitez travailler en cliquant sur l'icône correspondante : jungle, musique, montagne, cave, image, gâteau. La liste des maps s'affiche dans une fenêtre. Trois types de map sont proposés.
- X **Map spécimen** : cette map contient la bibliothèque de tous les blocs nécessaires à l'assemblage des plates-formes et des éléments décoratifs. Pour plus de facilité, certains blocs sont déjà pré-assemblés. C'est la map source. On y sélectionne les blocs pour les coller dans la map en cours de réalisation.
- X **User map** : les User map sont les maps de travail. Elles peuvent être exportées. Toute map copiée, devient une " User map ". Elle est à ce moment totalement modifiable.
- X **Map Exemple** : ces 5 maps vides ne contiennent qu'une plate-forme, quelques décors et le personnage Rayman. Elles servent de map de base. Chacune de ces 5 maps a des dimensions différentes. Elles ne sont pas modifiables et doivent être obligatoirement copiées. A ce moment elles deviennent des " User map ". Leur taille est la suivante :
  - exemple A : map horizontale ..... 600 x 40
  - exemple B : map verticale ..... 40 x 200
  - exemple C : map carrée ..... 200 x 200
  - exemple D : map rectangle verticale ..... 100 x 200
  - exemple E : map rectangle horizontale ..... 200 x 100
- X **Original map** : ce sont les maps importées. Certaines sont disponibles sur Ubi Online.





## A - CREER UNE NOUVELLE MAP

✗ Pour créer une nouvelle map, il faut copier une map déjà existante. Placer le curseur sur la map retenue, cliquer une fois afin que le numéro de la map soit en surbrillance.

✗ Pour la copier cliquer sur l'icône "Ajouter map"



✗ La fenêtre de numérotation apparaît alors. Par défaut le numéro proposé est le premier disponible dans l'ordre croissant. Il est conseillé de l'accepter. Sitôt la validation effectuée, la map s'affiche dans la liste.

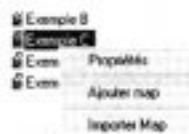
✗ La boîte de dialogue "propriétés de la Map" apparaît alors :



✗ Les propriétés affichées par défaut sont celles de la map copiée. Pour les modifier, placez le curseur dans chacun des champs et remplissez la nouvelle fiche de propriétés de la map complètement. Ces données sont celles qui apparaîtront sur l'écran de chargement du jeu et sur le site internet. Elles peuvent être modifiées à tout moment.

**Attention :** Certains pouvoirs ne peuvent être choisis ensemble (ex : graine et course) car ils font appel à la même touche de commande.

NB : Les fonctions "propriétés", "ajouter map" et "supprimer map" sont également accessibles en cliquant sur le bouton droit de la souris après qu'un numéro de map ait été sélectionné.



## B - TRAVAILLER SUR LA MAP

Le principe consiste à copier des blocs de la map Spécimen ou d'une autre map et de les coller dans votre map. Pour plus de facilité, il est également possible de prendre des groupes de blocs finalisés dans des user map ou des original map. La manipulation est identique quelle que soit la source.

### 1/ COPIER DES BLOCS

#### a/ Pour copier des blocs d'une map spécimen

Placez vous dans la map Spécimen, en haut à gauche du bloc désiré, et cliquez sur le bouton gauche de la souris. En gardant le bouton appuyé faites glisser le curseur afin d'encadrer le bloc voulu.



Faites CTRL-C sur votre clavier pour copier le bloc

A l'aide de la commande clavier "CTRL/TAB" affichez la map de destination. Vous pouvez également afficher cette map en cliquant sur la barre supérieure de la fenêtre. Le bloc copié apparaît sur le curseur. Placez vous à l'endroit voulu et faites CTRL-V (sans cliquer) pour placer le bloc.

**Attention à ne pas cliquer à l'intérieur de la map de destination, ceci annulerait votre bloc copié.**

#### b/ Pour copier des blocs d'une map normale (autre que la spécimen)

Faites la même opération que pour copier d'une map Spécimen. Il n'est pas nécessaire de faire CTRL-C, la copie se faisant automatiquement.

#### Pour poser les blocs sélectionnés :

En passant le curseur sur la map de destination, le bloc copié apparaît sur le curseur. Placez le bloc à l'endroit souhaité. Pour le coller vous avez deux possibilités :

1 - Cliquez et maintenez le bouton droit de la souris enfoncé. Effectuez la même opération que pour la copie du bloc en faisant glisser votre curseur de gauche à droite en diagonale. Le bloc apparaît progressivement.



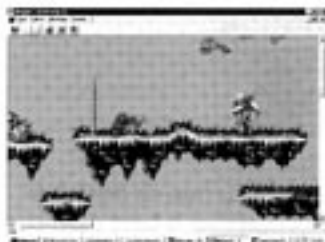


Si vous continuez à laisser glisser le curseur en agrandissant la fenêtre, le bloc se répète à l'infini. Cette commande est utile pour réaliser de longues surfaces planes (eau par exemple).

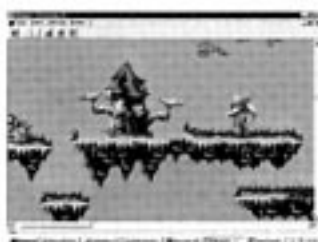
2 - Faites CTRL-V au clavier à l'endroit où vous souhaitez le coller.

**Attention :** lorsque vous posez des blocs, ceux qui se trouvaient en dessous seront automatiquement effacés. En cas d'erreur faites Ctrl-Z au clavier ou cliquez sur l'icône Annuler de la barre d'outils.

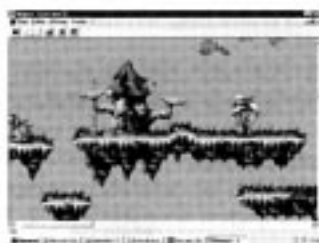
**Option " collage transparent " :** lorsque vous copiez un bloc, la couleur de fond entourant le bloc est également copiée. Lors du collage du bloc sélectionné, cette couleur de fond se superpose aux blocs déjà présents dans la User map. L'option " collage transparent " permet d'insérer une sélection sans que la couleur de fond recouvre les anciens blocs. Vous pouvez activer cette fonction dans la barre de menu " Edition ".



décor de base



sans l'option transparence



avec l'option transparence

## 2/ EFFACER UN BLOC

Il suffit de copier un bloc de fond (c'est à dire un bloc vide de couleur unie) et de le coller par dessus les blocs que l'on souhaite supprimer. La copie et le collage s'effectuent de la même manière que pour un bloc plein. Attention, l'option " collage transparent " doit être nécessairement désactivée.

## C - UTILISER DES TYPES

Chaque bloc du décor doit être associé à un type. Celui-ci sert d'instruction de réaction à Rayman, à ses ennemis ou à d'autres événements. Dans la map "Spécimen", les blocs graphiques sont associés par défaut aux types correspondants (voir pages suivantes). C'est pourquoi en général, il n'est pas nécessaire de les modifier. Cependant, dans certains cas, il vous faudra les retoucher afin de ne pas provoquer des erreurs de comportement. Pour la moralité du jeu, il est déconseillé d'allouer un type ne correspondant pas à son bloc graphique.

### 1/ CHOISIR UN TYPE

Il y a 25 types différents, que l'on peut regrouper en 3 catégories. Ils sont placés de gauche à droite dans la barre de types située en bas de la fenêtre de la User map.

#### a/ Types normaux

##### X TYPE VIDE

N'engendre aucune réaction sur les événements. Sert généralement à effacer les autres types.

##### X TYPE DE BASE

**X Le type dur :** matérialise le sol, permet à Rayman et aux événements en mouvement de se déplacer dessus.

Se place sur : presque la totalité des plates-formes.





**X Le type passe-bas** : il a la même fonction que le type dur, mais RAYMAN peut passer au travers de la plate-forme par le dessous.

*Se place sur* : les bords des plates-formes, et sur les plates-formes d'un bloc d'épaisseur (petites gommages roses, barres de chocolat, barres de nougat, ...etc.).

**X Les types pentes** : ils permettent aux événements de se déplacer sur une pente. Ils possèdent les caractéristiques du passe-bas. Il existe 6 types différents (deux pour une pente à 45° et quatre pour les pentes à 30°).

*Se placent sur* : les pentes de la jungle, de la montagne et de la cave, gommages roses, crayons obliques, barres de chocolat.

**X Le type glissant** : il fait glisser Rayman lorsqu'il est dessus. Il a les caractéristiques du passe-bas. Attention, seul Rayman glisse, les ennemis marchent.

*Se place sur* : les portées de la musique, la chantilly des gâteaux, les gommages noirs, la neige de la montagne.

**X Les types pentes glissantes** : ils associent les caractéristiques d'un type pente et d'un type glissant. Comme pour les types pentes dures, il en existe 6.

## b/ Types spéciaux

Les types spéciaux ne sont pas communs à tous les mondes.

### X LE MONDE IMAGE

**X Le type rebond** : lorsque RAYMAN se trouve dessus, il fait automatiquement des sauts. Comme pour le passe-bas, on peut passer par en dessous. Il se pose sur les gommages rebondissants du monde image.

*Se place sur* : les gommages bleus pailletés.

### X LE MONDE JUNGLE

**X Le type grimant** : lorsque RAYMAN entre en collision avec le type grimant, il peut s'accrocher. Le seul décor utilisé avec ce type est la liane dans la jungle. Il se place donc uniquement de façon verticale.

*Se place sur* : les lianes de la jungle.

**X Le type graine** : dans la jungle, aux endroits où Rayman est censé pouvoir faire pousser une graine avec le bouton action, on pose deux de ces types l'un à côté de l'autre pour qu'il puisse faire pousser une plante (bouton C) sur laquelle il pourra grimper. Si on veut qu'il fasse pousser une plante mortelle, on pose alors une

deuxième rangée de types par dessus la première. On pose toujours ces types sur les petits monticules de terre qui sont censés être les seuls endroits logiques où il est possible de faire pousser ces plantes. Rien ne vous empêche de transgresser cette règle.

*Se place sur* : la terre de la jungle.

## c/ Types mortels

**X Le type mortel** : attention, lorsque RAYMAN entre en collision avec ce type il perd un point de vie puis devient transparent un court instant pendant lequel il ne réagit plus aux types. Par exemple, si le type mortel est placé sur des notes de musique, RAYMAN passera à travers après avoir perdu un point de vie. Toutes les surfaces piquantes sont complétées par ce type.

*Se place sur* : les piques de la montagne et de la caverne, les notes de la musique, les punaises.

**X Le type mortel direct** : il est placé sur les mêmes décors que les types mortels. Attention, ce type n'est à utiliser que pour "verrouiller" la map et s'assurer de la mort de Rayman.

*Se place sur* : les mêmes blocs que pour les types mortels.

**X Le type noyade** : il existe deux types noyade, ils ont la même fonction. Lorsque RAYMAN rentre en collision avec ce type, une animation est déclenchée, où l'on voit RAYMAN sombrer en tendant la main. Ces types sont surtout utilisés sur l'eau.

*Se place sur* : l'eau de la jungle et de la caverne, le sirop du gâteau.

**X Le type chute** : lorsque Rayman tombe dans un trou qui se doit d'être mortel, on place ces types. Pour que l'animation de la chute soit crédible, il faut placer ces types au moins 5 blocs sous la plate-forme de laquelle Rayman chute.

*Se place sur* : du vide.

**X Le type réactionnel** : il est en général utilisé pour faire réagir certains événements qui se trouvent dans l'éditeur d'événements. Par exemple : pour le mouvement de va-et-vient d'un nuage, on placera ce nuage entre deux rangées de types réactionnels.

(ex: faire nuage au milieu de 9 types, puis types en angles).

*Se place* : pour délimiter le vol des nuages ou des antitons, dans le vide pour délimiter la marche des antitons, au bord des plates-formes.

*NB* : Dans la map "Spécimen", les types sont placés comme il se doit sous chacun des blocs. Il vaut mieux les utiliser tel que préconisé.





## 2/ MANIPULER LES TYPES

### a/ Modifier des types

Les types sont modifiables de la même façon que les blocs graphiques. On peut aussi les étendre et les multiplier.

Pour faire apparaître les types, cliquez sur l'icône "Types" de la barre de menu ou appuyez sur la touche "T" du clavier.

Les types apparaissent alors au-dessus des blocs graphiques.

De la même façon, vous pouvez faire disparaître les types en appuyant sur "T" ou en cliquant une nouvelle fois sur l'icône "Types" de la barre de menu.

### b/ Placer un type

Sélectionnez le type voulu dans la barre d'icônes placée en bas de la fenêtre de la map.

Placez vous à l'endroit où vous souhaitez poser le type sélectionné. Appuyez sur le bouton gauche de la souris, maintenez-le enfoncé et faites glisser le curseur de gauche à droite en diagonale afin de répéter le type autant de fois que vous le souhaitez. Relâchez le bouton pour stopper l'opération.

### c/ Effacer un type

1 - Vous pouvez choisir le type nul et effectuer la même manipulation que pour le placement d'un autre type.

2 - Vous pouvez aussi, quel que soit le type sélectionné, cliquer sur le bouton droit de la souris et faire glisser votre curseur en diagonale. En relâchant le bouton, toute la surface encadrée s'efface.

## D - LES COMMANDES PARTICULIERES

### 1/ MENU ÉDITION - COLLAGE TRANSPARENT

Cette fonction permet de ne pas copier les blocs vides. Cette commande est précieuse lorsque l'on souhaite intégrer un bout de bloc dans un décor touffu. Dans ce mode, seul les blocs graphiques et leurs types sont copiés.

### 2/ IMPORTER/EXPORTER UNE MAP

Les fonctions d'import/export sont accessibles depuis la fenêtre qui vous donne la liste des maps, une fois un monde sélectionné sous le mapper.

La fonction « Exporter » permet d'enregistrer une User map sous la forme d'un fichier, et la fonction « Importer » permet de créer une map à partir de ce type de fichier. Ces fonctions vous permettent d'échanger vos maps sur support copiable (ex. : disquette) ou par mail, même si vous n'avez pas accès à Ubi Online (fonction OSD).

#### a/ Exporter une map

On ne peut exporter que les User maps :

- en sélectionnant une User map, et en faisant [Exporter map] dans le menu [Maps].
- ou en cliquant sur la User map avec le bouton droit de la souris, puis [Exporter map].

Une boîte de dialogue apparaît alors pour choisir le nom du fichier d'export, et le répertoire où il sera enregistré. L'extension de ce fichier est intitulée : MP1 pour une map de la Jungle, MP2 pour une map du monde Musique, etc... jusqu'à MP6 ! Votre fichier est alors enregistré dans le répertoire que vous avez choisi.

Une boîte de dialogue vous signalera si tout s'est bien déroulé ! Vous pouvez ainsi copier votre map sur une disquette pour en faire profiter d'autres personnes, ou la sauvegarder dans un répertoire de votre disque dur pour l'archiver.

#### b/ Importer une map

Vous pouvez importer une map que vous avez auparavant exporté, ou importer les maps d'une autre personne pour vous constituer un ensemble « d'Original Maps ». Ces maps ne sont pas des maps de travail, vous ne pouvez pas les modifier, mais vous pouvez les dupliquer.

- faire dans le menu [MAP] [Importer map].





- ou en cliquant n'importe où dans la fenêtre avec le bouton droit de la souris, puis [Importer map].

Une boîte de dialogue apparaît alors pour choisir le fichier contenant la map à importer.

**ATTENTION :** si vous êtes dans la Jungle, vous ne pourrez importer que les maps de la Jungle, dont les fichiers d'export ont l'extension MP1. Par exemple, vous ne pourrez pas voir les fichiers du monde Musique, dont l'extension est MP2.

Si tout ce passe bien, une boîte de dialogue vous indique quel est le numéro choisi pour la map qui vient d'être importée. Vous pouvez dès à présent la voir, ou même aller dans le jeu pour la jouer !

### 3/ ENREGISTREMENT

Pour enregistrer la map, cliquer sur l'icône " enregistrer map " de la barre d'outils ou sur la touche "CTRL + S" du clavier. La map s'enregistre directement dans le moteur du jeu à sa bonne place.

*NB :* Lorsqu'une map est en cours de finalisation, il est fréquent de passer alternativement du mapper à l'éditeur d'événements du jeu. A chacun de ces passages, si la map a été modifiée sous le mapper, il faut sortir de la map sous le jeu (touche W) et y entrer à nouveau par la carte des mondes. C'est seulement ainsi que seront prises en compte les dernières modifications.

### 4/ RACCOURCIS CLAVIER

H = zoom

T = visualiser les types

CTRL S = sauver

CTRL C = copier

CTRL V = coller

CTRL/TAB = passer d'une

fenêtre à une autre

## E - A RETENIR

- 1 - Pour débiter sous RAYMAN DESIGNER, il est préférable de copier une " exemple map ". Cela vous familiarisera avec le principe d'édition de map.
- 2 - Créez votre map sur papier, cela vous en donnera une vue globale et vous permettra de prévoir un parcours global et non au coup par coup.
- 3 - Ne tentez pas cependant de faire votre map en un seul coup. Il est préférable de la faire par morceau, d'aller régulièrement sous l'éditeur d'événements afin de vérifier si tout se passe bien.
- 4 - Pour bien placer les plates-formes, il est important de connaître la longueur des sauts de Rayman.
  - X 7 blocs en largeur
  - X 14 blocs en largeur avec l'hélicoptère
  - X 11 blocs en largeur avec la course
  - X 21 blocs en largeur avec la course et l'hélicoptère
  - X 6 blocs en hauteur
  - X 8 blocs en hauteur pour s'accrocher
- 5 - Respectez les propriétés des blocs en choisissant toujours le type correspondant. Même s'il est amusant de mettre un type noyade sur une plate-forme d'herbe, cela est une entrave aux règles du " game-design ".
- 6 - Evitez de créer des plates-formes rectilignes, profitez de la variété du décor pour ajouter des bosses ou des creux.
- 7 - Il est important de donner un thème à chaque map. Cela peut se faire par une caractéristique visuelle (glissante, dans les airs,...) ou bien par un type de game-play (balanciers, nénuphars, gomme à rebond,...)
- 8 - Vérifiez qu'il n'y ait pas d'endroit où Rayman peut se trouver perdu sans plus pouvoir rien faire. Cela s'appelle un bug de map. Il faut à chaque endroit trouver une issue ou alors mettre des types mortels définitifs.





## PARTIE II : MODE D'EMPLOI DE L'ÉDITEUR

- ✗ Pour y accéder, enregistrez votre \* user map \* et quittez le mapper, pour accéder au plateau de jeu Rayman.
- ✗ Placez-vous sur le(s) monde(s) dans lequel vous avez créé votre (vos) map(s) et appuyez sur Espace.
- ✗ Sélectionnez \* Autres maps \* en appuyant sur Espace. Vous pouvez alors accéder à la (les) map(s) que vous avez créée(s), en mode joueur.
- ✗ Pour passer en mode \* éditeur \*, appuyez sur \* E \*.

### TOUCHES UTILISÉES DANS L'ÉDITEUR :

- |           |                                     |
|-----------|-------------------------------------|
| (E) ..... | Entrer sous l'éditeur.              |
| (Q) ..... | Quitter l'éditeur.                  |
| (S) ..... | Sauvegarder les événements.         |
| (K) ..... | Effacer un événement.               |
| (.) ..... | Effacer tous les événements.        |
| (I) ..... | Afficher/Ne pas afficher les liens. |
| (M) ..... | Passer/Sortir mode MAP.             |
| (T) ..... | Passer/Sortir mode TYPE.            |
| (N) ..... | Avoir un descriptif des événements. |
| (B) ..... | Bloquer/Débloquer les événements.   |

## A - MANIPULER DES ÉVÉNEMENTS

### 1/ PLACER-DÉPLACER DE NOUVEAUX ÉVÉNEMENTS

- ✗ Pour entrer sous l'éditeur, appuyez sur 'E'. Une main s'affiche à l'écran, maintenez le bouton droit de la souris enfoncé pour afficher les éléments. A l'aide des flèches directionnelles du clavier, choisissez l'événement à placer.
- ✗ Les flèches gauches et droites permettent de sélectionner la catégorie d'événements (ennemis, amis, plates-formes,...).
- ✗ Les flèches haut et bas permettent de choisir l'événement dans sa catégorie.
- ✗ Pour valider votre choix, lâchez le bouton droit. Positionnez le curseur sur l'événement. Un carré marron apparaît.
- ✗ Appuyez sur le bouton gauche de la souris, le carré devient rouge, vous pouvez alors déplacer l'événement et le placer où vous le souhaitez.  
*NB : Pour tester immédiatement l'efficacité d'un événement, appuyez sur la touche 'Q' pour revenir en mode jeu.*

### 2/ PROPRIÉTÉS DES ÉVÉNEMENTS

Si la plupart des événements se placent à tous les endroits de la map très simplement, certains ont une utilisation conditionnée à d'autres événements ou à certains types. Pour connaître les spécificités d'utilisation, consultez le descriptif ci-joint ou appuyez sur 'N' après avoir activé un événement.

*Important : dans tous les cas de figure, RAYMAN apparaît au début de la map. Si vous venez de copier une \* map exemple \*, il ne vous reste plus qu'à placer les nouveaux événements comme indiqué plus loin. Mais si vous avez copié une \* original map \* ou une \* user map \*, il vous faut détruire les événements existants. Vous pouvez le faire d'une façon globale en appuyant sur '.' et en confirmant votre choix. Vous pouvez également effectuer une suppression par événement, en plaçant le curseur dessus et en appuyant sur 'K'.*

*NB : quelle que soit la méthode, veillez à ce que l'événement du personnage Rayman soit toujours dans la map, si vous l'effacez il ne sera plus possible d'enregistrer la map.*





## B - MANIPULER DES LIENS

### 1/ LES LIENS

Les liens permettent d'unir plusieurs événements. Un événement maître va conditionner l'attitude des autres événements. Ainsi, vous pouvez lier des événements entre eux (par exemple des balanciers). Une fois les événements liés ensemble, ils seront synchronisés, c'est-à-dire que lorsqu'un événement se met en route (s'il est trop loin de RAYMAN, il n'est plus géré par l'ordinateur), les autres qui lui sont liés démarrent simultanément.

*N.B. : Évitez de mettre trop de liens sur un seul événement, car lorsque vous allez jouer et passer vers cet événement, le jeu risque de ralentir (de même si vous mettez trop de crayons dans votre vague). Évitez de lier des événements trop éloignés, vous aurez du mal par la suite à retrouver vos liens.*

### 2/ ÉVÉNEMENTS LIENS MAÎTRES

#### **Gendoor**

Lorsque Rayman entre dans sa zone de détection, il fait apparaître tous les événements reliés à lui. Lorsque Rayman meurt, cet événement se réinitialise.

#### **Killdoor**

Lorsque Rayman entre dans sa zone de détection, il fait disparaître tous les événements reliés à lui. Lorsque Rayman meurt, cet événement se réinitialise.

#### **Super Gendoor**

Il a les mêmes propriétés que le Gendoor mais une fois les événements apparus, même si Rayman meurt, il n'y a pas à le réactiver.

#### **Super Killdoor**

Il a les mêmes propriétés que le Killdoor mais une fois les événements disparus, même si Rayman meurt, il n'y a pas à le réactiver.

#### **Ting +**

Même principe que le Super Gendoor, mais il ne fait apparaître l'événement qu'au moment où tous les tings de sa couleur ont été ramassés. Il suffit de relier l'événement à gendoorer au ting +.

#### **Ting -**

Même principe que le Super Killdoor mais il ne fait disparaître l'événement qu'au moment où tous les tings de sa couleur ont été ramassés. Il suffit de relier l'événement à killdoorer au ting -.

#### **Scintillement**

Mêmes caractéristiques que le gendoor, à la différence que Rayman l'active à l'aide du poing.



### 3/ LIER CES ÉVÉNEMENTS

Pour lier ces événements avec les autres, appuyez sur 'I'. Chaque événement se retrouve associé par un petit carré rouge. Reliez les carrés rouges de tous les événements que vous voulez lier ensemble ; pour cela sélectionnez un événement, maintenez le bouton gauche de la souris, et déplacez le petit carré rouge à l'endroit désiré. Une fois que vous avez réuni tous les carrés rouges, sélectionnez un des événements liés et cliquez sur le bouton droit, les liens deviennent jaunes. Appuyez à nouveau sur I, pour sortir du menu lien, et sauvegardez.

*CAS PARTICULIER : les crayons peuvent être liés entre eux, pour créer une "vague de crayon". Pour cela posez sur un crayon "herse premier vers le bas", ou "herse premier vers le haut", puis posez autour de ce crayon des crayons "herse suite". Appuyez sur I, reliez tous les crayons, appuyez à nouveau sur I. Éloignez-vous des crayons (pour qu'ils soient réinitialisés) et revenez dessus : la vague fonctionne.*

### 4/ LES ÉVÉNEMENTS LIÉS AUX TYPES RÉACTIONNELS

Certains événements mobiles (antiloons, nuages, grappins, ...) ont un parcours qui se doit d'être délimité par des types réactionnels. Comme il est parfois difficile de prévoir précisément leur emplacement sous le mapper, il vous est possible de les placer sous l'éditeur (voir chapitre "placer des types sous l'éditeur d'événements").

## C - MANIPULER DES TYPES

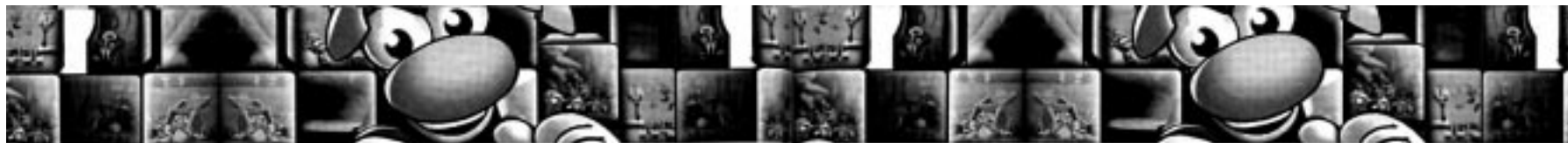
### 1/ PLACER DES TYPES SOUS L'ÉDITEUR D'ÉVÉNEMENTS

Pour cela, sous l'éditeur, appuyez sur 'T' pour passer en mode type et appuyez sur 'W'. Placez votre curseur à l'endroit où vous souhaitez placer un type réactionnel, appuyez et maintenez le bouton droit de la souris enfoncé, sélectionnez à l'aide des flèches directionnelles du clavier le type voulu. Relâchez le bouton droit pour déposer le type.

### 2/ EFFACER UN TYPE

Placez-vous dessus et appuyez sur 'K'.





## D - A RETENIR

Aussi simple soit-il, le jeu de plates-formes a ses lois. La règle d'or est de toujours laisser une chance au joueur. Il doit toujours y avoir un indice qui lui permettra de déceler un danger ou de trouver l'astuce pour passer un endroit difficile. En général, ce sont les tings qui servent d'indicateurs en orientant en permanence le joueur.

### PARTIE III : MODE D'EMPLOI DU JEU

- ✗ Sitôt le jeu chargé, une fois sur la carte des mondes, déplacez Rayman afin de choisir le monde dans lequel vous souhaitez jouer.
- ✗ Pour choisir la map, utilisez les flèches du joystick ou du clavier et confirmez votre choix en appuyant sur le bouton de validation.
- ✗ Maps du jeu : il y a 4 maps par monde, au début du jeu seule la première est accessible (titre en rouge). Si le joueur termine la map, son score est enregistré et il peut jouer la map suivante.
- ✗ Autres maps : en sélectionnant cette ligne vous pouvez choisir les user ou original maps de ce monde :
  - ✗ En haut de l'écran apparaît le numéro de la map, son titre et le nom de l'auteur.
  - ✗ En bas, les animations de Rayman présentent les pouvoirs (saut, grappin, course,...)

## A - LE BUT DU JEU

L'objectif est de trouver les 100 tings bleus contenus dans la map. Ils permettent de faire apparaître le panneau de sortie. Sans cela on ne peut finir ! Le compteur des tings bleus est en haut à droite de l'écran. En bas à gauche, figurent d'autres tings de couleurs différentes. Ils ont pour particularité de faire apparaître ou disparaître des événements particuliers qui ouvrent le chemin de RAYMAN. Les tings rouges font apparaître les vies. Tous ces tings sont placés par 10 dans les maps.



## B - SCORES

Quand vous avez terminé la map, votre chrono est automatiquement enregistré. Vous pouvez rejouer la map : c'est le meilleur chrono qui sera gardé en mémoire. Vous pourrez le déposer sur internet pour vous mesurer aux autres joueurs.

## C - UNE DERNIERE ASTUCE

Pour les maps que vous avez créées, il existe certaines touches qui vous permettent de visualiser les pièges que vous vous êtes tendus, d'autres pour remettre de la vie à RAYMAN, etc... Pensez à les utiliser !

(W)	: Sortir du niveau.
(C)	: Déplacer RAYMAN dans la map, en le figeant.
(V)	: Remettre de la vie à RAYMAN.
(D)	: Afficher/Ne pas afficher les zones de détection et collision.
(L)	: Afficher/Ne pas afficher le numéro de la map.
(F)	: Afficher/Ne pas afficher la vue réduite de la map.
(F1)	: Afficher/Ne pas afficher le chrono.
(F2)	: Afficher/Ne pas afficher le nombre de vies et de tings restants.
(F10/F11)	: Indique pour chaque couleur le nombre de tings restants.

## D - UN PROBLEME AVEC LE SON ?

Si vous rencontrez un problème de carte son...

La détection automatique n'étant pas efficace à 100%, nous vous conseillons de configurer votre carte son manuellement. Entrez les paramètres de configuration de votre carte sonore et effectuez un test son. Si celui-ci fonctionne, vous pouvez sauvegarder les paramètres et lancer Rayman Designer. Si vous ne connaissez pas le modèle de votre carte son, utilisez par défaut, la carte "Sound Blaster" ou "Sound Blaster Pro".





## PARTIE IV : ACCES A UBI ONLINE (OSD)

Dans le Mapper, cliquez sur l'icône Ubi Online. Une boîte de dialogue apparaît, proposant les différentes versions des navigateurs installés sur votre système. Choisissez le navigateur désiré. Une page d'accueil se charge. Cliquez sur le lien hypertexte « Cliquez-ici » situé en bas de page pour accéder au menu.

### A - MENU

Au milieu en haut se trouve le menu permettant d'accéder à toutes les fonctions d'Ubi Online :

- X Déposez vos maps :** seront affichées toutes les maps que vous avez créées à partir du mapper.
- X Chargez des maps :** vous trouverez listées toutes les maps disponibles sur le serveur Ubi Online.
- X Déposez vos scores :** tous vos scores réalisés sur les maps originales du CD seront affichés.
- X Meilleurs scores :** vous permet de consultez la liste des meilleurs joueurs de Rayman.
- X Visualisez votre sélection :** à tout moment, vous pouvez savoir ce que vous avez sélectionné.
- X Aide :** affiche une page d'aide si vous êtes perdu.

Dans le cadre à droite, la fonction « Quittez » ferme l'application sans exécuter de transfert.

### B - COMMENT EFFECTUER DES TRANSFERTS ?

Quelques soient les données à sélectionner, la procédure est toujours la même :

#### 1/ SELECTION DES FICHIERS A TRANSFERER

Choisissez dans le cadre principal le monde dans lequel vous souhaitez opérer des transferts. Cochez le bouton radio de l'élément à sélectionner puis cliquez

sur le bouton « sélection ». Attendez que la page se rafraichisse. Le bouton radio a disparu, l'élément est sélectionné, et un bouton transfert est apparu. Sélectionnez ainsi tous les éléments désirés.

#### 2/ EFFECTUER LES OPERATION DE TRANSFERT

Engager la procédure de téléchargement en appuyant sur le bouton transfert. Tous les fichiers sélectionnés seront chargés ou téléchargés. Les transferts effectués, quittez l'OSD. Les maps chargées apparaissent dans les menus des mondes quand vous lancez Rayman. Pour visualiser vos scores ou les maps que vous avez laissées, reconnectez -vous. Pour éviter tout problème, respecter la présentation des cadres, n'utilisez pas la fonction « back » de votre navigateur et attendez bien le rafraichissement des pages après chaque sélection. N'appuyez pas sur le bouton sélection si vous n'avez rien sélectionné.

## PARTIE V : PETIT LEXIQUE

Le langage du design a ses termes. Voici les mots-clefs qui vous aideront à mieux comprendre cette notice :

- X map :** structure géographique qui compose chaque niveau de jeu.
- X blocs :** carrés graphiques qui une fois assemblés forment le décor.
- X types :** se placent sous le bloc. Ils déterminent la nature du décor et conditionnent les réactions de Rayman.
- X événements :** un personnage (Rayman, ennemis...) mais aussi des éléments du décor. En général les événements bougent et réagissent en fonction de Rayman et du décor.
- X gendoorer :** lier un événement à un autre afin de provoquer l'apparition d'un élément.
- X killdoorer :** lier un événement à un autre afin de provoquer la disparition d'un élément.





## PARTIE VI : CREDITS

**D'après une réalisation originale** de Michel Ancel et Frédéric Houde, **avec les personnages et animations** de Alexandra Steible, **les décors conçus** par Sylvaine Jenny, Eric Pelatan, **le gameplay réglé** par Serge Hascoët.

**Chef de Projet Rayman** : Agnès Haegel, **Chef de projet Rayman Designer** : Pierre Szalowski, **game design** : Nhan Bletzacker, Bruno Bouwret, Christophe Cavelan, Gunther Galipot, Sacha Gentilhomme, Michaël Guez, Christophe Thibaut, **programmation** : responsable de projet : Frédéric Compagnon avec Olivier Couvreur, François Mahieu, Xavier Billault et Christophe Nez, Infobusiness avec Philippe Ponce et Priscilla Nguyen, Boris Vigouroux **installer** : Xavier Billault, Yves Babitch, Yann Le Guyader, **mapper** : Cristian Mihalache, Bogdan Radusi, **infographie** : Sébastien Bicombe, **infographie directeur de production** : Didier Lord, **responsable post-production** : Sylvain Brunet, **programmation** : Stéphane Bellanger, Dominique Dumont, Stéphane Rorse, **tests** : Jérôme Antona, Vincent Pâquet, Daniel Jacques et leurs équipes, Eric Tremblay, François Mccan, Alexandre Elsayad, **marketing** : Isabelle Mallet, Pascal Lecoindre, **production** Ludimedia - Gérard Guillemot, **développement** Ubi Studios - Michel Guillemot, Ubi Animation, Ubi Game Design, Ubi Pictures, Ubi Sound Studio, Infobusiness, **édition** Ubi Soft - Yves Guillemot.

**Merci à** : Antoni, Nathalie Christoux, Sophie Guyomarch, Sophie Perziki, pour leur participation volontaire et involontaire, et à tous ceux qui ont contribué à faire exister Rayman et notamment **programmation moteur** : Cyril Cauchois, Olivier Couvreur, Antoine Dodens, Antonio Ferreira, Philippe Fuentes, Benoît Germain, Christophe Graud, Bertrand Hellas, Frédéric Houde, Yann Le Tensorer, François Mahieu, Christian Mihalache, Sébastien Morin, Daniel Palix, Bogdan Radusi, Daniel Ravaert, Olivier Rozier, Joak Skrabo, Gilles Vanvelieghem, **graphisme** : Jean-Christophe Alessandri, Sophie Ancel, Olivier Béchard, Nicolas Bocquillon, Jean-Marc Gelfroy, Sylvaine Jenny, Laurent Rettig, Olivier Soleil, **animation** : Kamel Aitmihaou, Sophie Esturgie, Jacques Exertié, David Gilson, Grégoire Pont, Véronique Rondello, Béatrice Sauterau, Alexandra Steible, Philippe Vindolet, Christian Volckman, **illustration sonore** : Stéphane Bellanger, Sylvain Brunet, Nathalie Drouet, Dominique Dumont, Rémy Gazel, Kamel Feunes, Didier Légise, Jean-Marc Lichtman, Didier Lord, Frédéric Louve, Olivier Mortier, Frédéric Prados, Stéphane Rorse, René De Wael, Otaf Zakman, **voix de Rayman** : Steve Perkinson, **voix** : Chris Bénéard, Emmanuelle Cosso, Douglas Rand.

## Bonus : Mini-jeux Rayman

### LE BOUINGUE :

Crevez le plus de ballons possible avant que votre réservoir de carburant pour moustique ne se vide... Le décompte du réservoir accélère en fonction du niveau de difficulté, à raison d'un niveau toutes les 30 secondes. Pour entrer dans la table des scores, il va falloir en ramasser des baudruches!

Dirigez Rayman avec les flèches gauche et droite. Appuyez sur la plèche haut pour rebondir plus haut. On peut augmenter manuellement le niveau de jeu avec «+» du pavé numérique. Cela donne évidemment un jeu plus rapide, mais aussi plus de points et de carburant par ballon crevé. Dilemme ? A vous de voir!

### FEU NOURRI :

De charmantes petites bestioles ont fait le pari d'arriver à embrasser notre héros entre les deux yeux... Et de faire un festin par la même occasion.

Pour chasser ces indésirables, il vous suffit de cliquer dessus et de les faire disparaître sans pitié! Attention à ne pas décharger votre arme sur Rayman! Les représailles seraient impitoyables... Pas de quartier!

### LE BOUINGUE :

Ici, pas question de miracle. Vous êtes perdus dans la jungle, à la merci de toute créature mal intentionnée. Avant que les secours n'arrivent, vous avez 50 secondes pour assommer tout ce qui bouge, le plus vite possible évidemment! Il suffit de cliquer où il faut, quand il faut!

