



RAYMAN REVOLUTION

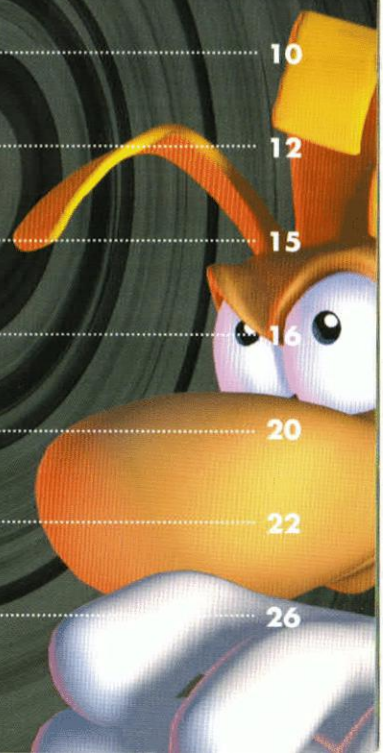
레이맨 레볼루션



Ubi Soft

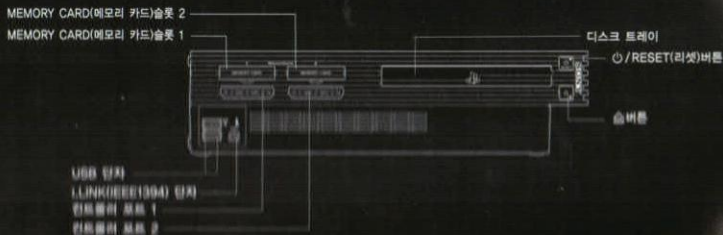
CONTENTS

컨트롤러	5
게임스토리	6
게임 시작	8
메인메뉴	9
레이맨의 기본동작	10
레이맨의 놀라운 힘	12
레이맨의 세계	15
레이맨의 친구	16
레이맨의 적	20
아이템 소개	22
레이맨 레볼루션 가이드	26



PlayStation®2

PlayStation®2 / 컴퓨터 엔터테인먼트 시스템



1. PlayStation®2를 매뉴얼 설명에 따라 설치하세요.
2. PlayStation®2 뒷면에 있는 MAIN POWER(주전원)스위치를 켜세요.
3. RESET(리셋)버튼을 누르세요. 파워 표시등에 불이 들어오면 스텝 버튼을 누르세요.
4. 그릴이 위로 향하도록 게임 디스크를 넣은 후, 스텝 버튼을 다시 누르면 디스크 트레이가 닫힙니다.
5. 게임 컨트롤러와 기타 주변장치를 연결 하세요.
6. 모니터 화면에 나타나는 설명과 매뉴얼을 참조하여 게임을 시작하세요.

화면시점 조절

어느 공간에서 확실히 그 환경에 익숙해지기 위해서는 특별한 화면시점이 필요하다. 이를 위해서는 L1버튼과 R1버튼을 이용해서 화면시점을 이동시켜야 한다. L1과 R1버튼은 화면시점을 레이맨 주위로 왼쪽, 오른쪽으로 이동하게 된다. L1과 R1버튼을 동시에 누르면 1인칭 시점으로 화면이 바뀐다. 이때 아날로그 스틱으로 움직이면 탐험하는 느낌을 얻게 될 것이다. 다시 원래 시점으로 돌아오고 싶다면 L1과 R1버튼을 놓으면 된다. 1인칭 시점을 고정시키기 위해서는 R3 버튼을 누르면 된다. L2버튼은 카메라 위치를 레이맨 뒤로 옮길 수 있다.

CONTROLLER

컨트롤러

아날로그 컨트롤러(DUALSHOCK®2)



△	화면에 게임정보를 표시할 때 또는 메뉴선택에서 뒤로 갈때
○	슈팅(공격)
X	점프나 메뉴선택을 확인할 때
□	슈팅(공격)
SELECT(선택)버튼	레이맨의 임무를 설명한다.
START(시작)버튼	게임도중 메뉴를 선택한다.
L1버튼	화면시점을 왼쪽으로 돌린다.
L2버튼	적을 목표로 하거나, 레이맨 뒤로 카메라 시점을 이동한다. 셋길로 이동한다.
L3버튼	레이맨의 움직이는 방향을 보여준다.
R1버튼	화면시점을 오른쪽으로 돌린다.
R2버튼	럼스 레이더를 활성화시킨다.
R3버튼	1인칭 시점으로 바꾼다.

THE STORY

게임 스토리

요 정의 땅에 어둠이 닥쳤다. 맘대로 쳐들어 온 로봇해적단이 파괴를 일삼기 시작했다.

라그나그 저항군은 아무런 희망도 없이 엄청난 공격에 패하여 메탈릭 양철들에게 충성을 맹세한다. 그러는 사이 위대한 숲의 틈에서 레이맨과 그의 친구 글로박스는 잔뜩 웅크리고 숨어 있었다.

숲 속에 잔뜩 웅크리면서 풍황거리며 점점 다가오는 로봇해적단의 소리를 들었다. "침착해" 레이맨이 속삭였다. 이윽고 아래쪽에서부터 수풀 속을 수색해오던 로봇해적단에게 발각되고 말았다. 레이맨은 에너지파를 발사하여 적들을 쓰러뜨리고, 멀고있던 글로박스도 폭우를 퍼부어 로봇 한 대를 고철로 만들었다.

그때 창백한 얼굴의 라이가 레이맨 앞에 나타났다.

"레이맨" 기진맥진한 라이가 말했다.

"해적들이 세계의 심장을 부수고 모든 에너지를 흠여지게 하고는 그것들을 모두 가져가 버렸어"

어디선가 거대한 로봇의 괴성이 들려왔다. 프리머디얼 코어가 파괴되자 레이맨의 힘은 사라져 버렸고 죽음의 절망 속에 갇혀 버렸다..

"도망쳐, 글로박스" 글로박스는 허둥지둥 엄청난 수풀로 도망쳤다.

위에서 나는 거칠고 날카로운 웃음소리에 레이맨은 움츠려 들었다.

해적선장 레저버드의 웃음소리였다.

"이제부터 너는 나의 노예다."

로봇의 손아귀에서 발버둥치던 레이맨이 신을 섞인 소리로 외쳤다.

"지금은 좋겠지만, 영원히 나를 붙잡아 둘 순 없을 걸"



STARTING THE GAME

게임 시작

게임 시작

플레이스테이션2 의 전원을 켜고 '레이맨 레볼루션' DVD를 넣으면 자동으로 동작을 시작한다. 타이틀 화면이 나오면 START(시작) 버튼을 누르고 사용할 언어를 선택한다.

메뉴 선택

레이맨 레볼루션 메뉴선택은 왼쪽 아날로그 스틱이나 방향버튼을 사용한다. 선택은 X버튼, 메뉴 뒤로 가기는 □, ○ 버튼을 누른다. 만약 아날로그 스틱이 작동하지 않으면 빨간 LED 아래의 아날로그모드 버튼을 누른다.



언어 선택

언어를 선택할 때는 왼쪽 아날로그 스틱이나 방향버튼으로 선택을 하고 X버튼을 누른다. 게임도중에는 옵션메뉴에서 언어를 선택할 수 있다.

LOADING AND SAVING

불러오기와 저장하기

저장한 게임 불러오기

게임 불러오기는 메인메뉴에서 'LOAD'를 선택하고 X버튼을 누른다.



메인 메뉴

NEW GAME 새로운 게임을 시작한다.
LOAD 메모리카드에 저장된 게임을 불러와 게임을 할 수 있다.
OPTION 필요한 여러 조건을 선택할 수 있다.
X 버튼을 눌러 확인한다.



게임 저장

항상 새로 시작하는 게임을 저장할 수 있게 해준다. 만약 'YES'를 선택하면 저장된다.

CONTROLLING RAYMAN

레이맨의 기본동작



이동

왼쪽 아날로그 스틱이나 방향버튼으로 방향을 조정하면서 움직일 수 있다.

점프

X버튼을 누르면 점프를 할 수 있다.



비스듬히 가기

좁은 길을 갈 때는 L2버튼을 누른 상태에서 방향버튼이나 스틱을 움직인다.
이 방법은 적들의 공격을 피하거나 공격할 때 좋다.

수영

물속에 들어 갔을 때 잠수는 L2버튼을, 수면으로 나오기는 X버튼을 누른다.



엘리베이터처럼 날아가기

X버튼을 누르고 점프를 하면서 땅에 내려오기 전에 한번 더 X버튼을 누르면 된다.

이 방법은 멀리 건너뛰기, 떨어질 때나 점프할 때 착지동작으로 좋다.

X버튼을 한번 더 누르면 빨리 떨어진다.

Note : 착륙할 지점을 찾을 때는 레이맨의 그림자를 통해 착륙하고 싶은 지점에 안전하게 착륙할 수 있다.



매달리기

벽의 모서리 부분에 매달릴 때, 점프를 해서 벽쪽으로 이동하면 자동으로 매달리게 된다.

기어 오르기

거미줄이나 벽의 식물들을 타고 다닐 수 있다. X버튼을 눌러 점프를 하여 오르는 장소로 이동하면 자동으로 오르기를 한다. 뛰어내릴 때는 X버튼을 다시 누른다.



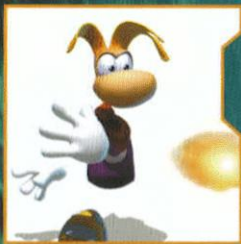
두 벽 사이를 기어오르기

두 벽 사이에서 계속해서 X버튼을 눌러 점프를 하면 꼭대기까지 올라갈 수 있다.

RAYMAN'S POWERS

레이맨의 놀라운 힘

레이맨이 모험을 펼치는 동안 놀라운 능력을 가지게 된다.



슈링크

레이맨의 슈링크 능력은 여행을 하는 도중 계속 변화한다. 흰색, 파란색, 노란색 등 색깔마다 다른 종류의 데미지를 준다. 슈링크를 할 때는 □버튼이나 ○버튼을 누른다.

짜루뿔 썰에 매달리기

럼에 매달리기 위해서는 럼이 있는 공중으로 □버튼이나 ○버튼을 눌러 슈링크를 하면 줄이 연결된다. 럼에 매달렸을 때는 아날로그 스틱을 이용하여 이동할 방향을 조절할 수 있다. 뛰어내릴 때는 X버튼을 누른다.



비행

헬리콥터처럼 비행하려면 X버튼을 누른다. 이것은 공중에서 완전히 자유롭게 움직일 수 있게 해준다. 비행을 멈추려면 X버튼을 다시 한번 눌러 준다. 비행을 하면서 L2버튼을 누르면 레이더를 작동시켜 장애물을 피할 수 있다.

럼스레이더를 사용하려면 R2버튼을 누르세요.
요술가면을 사용하려면 X버튼을 누르세요.

레이맨의 힘을 개발하기

레이맨은 모험 도중에 프리모디얼 코어와 틴시의 요술 무물에서 힘을 모으게 된다. 이것들로 훨씬 더 놀라운 능력을 가질 수 있게 된다.

화력 2배 증가

능력이 증가하면 레이맨은 두배의 피해를 줄 수 있는 공격을 할 수 있다. 조심하는게 좋을걸.

레이맨의 공격 변화

레이맨의 공격은 벽에서 튕기지 않는다. 그러나 럼을 교환하게 되면 레이맨의 공격이 증가하여 벽에서 튕겨나가게 된다. 이런 능력으로 적들을 혼내 줄 수 있다. 이런 종류의 공격은 벽에서 뿐만 아니라 해적들에게서도 튕겨나서 여러 명을 한꺼번에 물리칠 수 있다.

LEVEL1에서 익혀야 할 것

슈링크파워를 높여라

슈링크 파워를 증가시키기 위해서는 □버튼이나 ○버튼을 누르고 있으면 된다. 레이맨의 주먹에 에너지가 충분히 차면 □버튼이나 ○버튼을 누른다.



LEVEL2 에서 익혀야 할 것

1단계에서 2단계로 레벨을 올리기 위해서는 엄청난 노력이 필요하다. 2단계에서는 거대한 파워 슈팅을 가능하게 해준다. 이것은 수류탄과 같이 목표물을 폭발시키고, 파편 파장을 일으키게 되어 적들은 이 폭발로 피해를 입는다.

나무통 들고 달리기

많은 능력을 가지게 되면 게임 중 작은 나무통(폭탄으로 사용하는)을 들고 달릴 수 있다. 그러나 이것만이 전부다 아니다. 모든 능력을 소유하게 되면 상상할 수 없는 놀라운 것이 당신을 기다릴 것이다.



RAYMAN'S WORLD'S

레이맨의 세계

티니즈의 원

레이맨이 바위 앞에서 마법의 구멍 속으로 점프를 하면 이미 갔던 모험세계를 다시 떠날 수 있다. 바위 앞에 서면 여행을 떠나게 될 곳의 다양한 정보들이 보여지며 이 구멍을 통해 다시 돌아올 수 있다.

라이의 말과 톨

레이맨의 친구인 라이는 열 개의 정령을 교환하여 비밀의 장소로 가는 입구를 가르쳐 주고, 이 모험을 통해 레이맨은 더 강해질 수 있다. 다양한 비밀의 장소는 왼쪽 아날로그 스틱으로 선택하여 X버튼으로 결정한다. 되돌아가려면 △버튼을 누른다.

티니즈의 마법의 우물

마법의 우물은 레이맨이 가지고 온 림으로 새로운 능력을 교환할 수 있는 곳이다. 아날로그 스틱으로 다양한 능력을 볼 수 있으며 X버튼으로 결정을 한다. 티니즈가 당신의 결정을 물어보면 '예' 또는 '아니오'로 답하고 X버튼을 눌러 결정한다. 취소하거나 마법의 우물을 떠나려면 △버튼을 누른다.

RAYMAN'S FRIENDS

레이맨의 친구

레이맨 세계의 두가지 종류의 친구들이 있는데,
마법세계와 현실세계의 친구들이다.

마법세계 친구



폴로쿠스

그는 모든 것의 창조자이며 세계의 영혼이다. 그는 꿈을 현실로 만들어 낸다. 아득한 옛날 그는 이 세계를 떠났고, 이후 네 개의 마법가면이 모일 때 그는 다시 돌아 올 것이다.

라이

라이는 요정이며 모든 요정이 그렇듯 그녀도 위대한 능력을 가지고 있다. 그러나 불행히도 해적들에 의해 프리모디얼 코어가 부서지면서 그녀는 힘을 사라지고 만다. 그녀가 에너지를 충분히 모으면 은빛 림이 만들어 지고 그것을 레이맨이 가질 때, 놀라운 능력이 주어진다.



티니즈

고대의 현자들은 마법의 입구를 만들어 모든 곳을 갈 수 있게 했다. 매우 늙고 조금 멍청하여 그들이 왕이었다는 것을 잊어버리고 날마다 춤을 추면서 서로를 질투를 하며 살고있다.

영혼의 친구들

요정들의 친구로서 10명을 해방시켜 주면 비밀의 장소가 열려진다.



현실 세계의 친구

머피

'날은 백과사전'이라는 별명을 가진 머피는 레이맨에게 힌트와 조언을 준다. 만일 보다 자세한 설명을 듣고 싶으면 생각의 돌 앞에서 방향버튼 아래쪽을 누른다.





글로박스

조금만 작았다라면 얼마나 귀여울까. 레이맨의 제일 친한 친구. 글로박스는 불을 끄고 식물을 자라게 할 수 있는 작지만 강력한 폭우를 만드는 능력이 있다. 엄청나게 많은 지식들이 있어서, 지난 번에 헤아릴 때 650명이었다는데... 지금은 더 늘었나?

클락

엄청난 힘을 가진 근육질의 클락은 혼자서 해적 떼를 날려 버릴 수 있다. 그러나 항상 배가 고파서 한번은 한참 싸우다가 녹슨 로봇을 먹어치우기도 했는데 그만...



카멘

거대한 바다생물체로 바다의 깊이를 조사하거나 공기방울을 모아서 길을 잃은 동물 친구를 구해준다. 그녀는 종종 공기방울을 좋아하는 피라냐에게 시달린다.

쌔쌔

이 젊고 충직한 뱀사공은 늪지대를 깨우고 다닌다. 레이맨이 늪지대를 건널 수 있도록 수상스키를 태워 준다.





해적선장 레저 버드

평화로운 우주의 100여개의 행성을 초토화시킨 악명높은 해적 선장. 그의 멍청한 모습을 보고 기엽다고 생각하지만! 무식하기로는 상대할 자가 없으니까. 그의 꿈? 레이맨 세계를 침략하여 모든 사람들을 노예로 삼는 것.

해적로봇 헨치맨

침략자 해적로봇. 해적선장에게 복종하고 누구라도 그의 앞 길을 막으면 사로잡아 버린다. 몇가지 종류의 로봇들이 있고 각각 장단점이 있다.



악몽의 동굴 수호자

무시무시한 괴물로 폴로쿠스의 악몽에서 풀려나 지하의 동굴을 지키고 있다. 많은 보물이 숨겨져 있다고 하지만 누가 악몽의 동굴 속으로 감히 들어 갈 생각이나 할까.



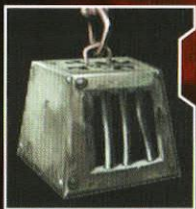
좀비 치킨

불안, 오염, 피라냐의 증식, 왕거미, 벌레 등 해적의 출현을 알리는 불길한 결과를 따라갈 수 없다. 매우 위협적인 존재로 썩은 계란에서 생겨나 갑자기 나타나는 무서운 좀비치킨가 되었다.



OBJECTS

아이템 소개



새장

해적들이 레이맨의 친구- 머피, 루디브, 데니시-를 가두어 생체 에너지를 봉인한다. 새장을 부수면 친구들이 자유로워지며 당신의 생명은 가득 채워진다.

작은 나무통

화약으로 가득찬 통으로 던지면 폭발이 일어 난다. 엄청난 화력을 가지고 있어 새로운 통로를 찾는 데 사용된다. 진화된 것은 날아다니기도 한다.



조개껍질

해적들이 만들어 놓은 당나귀머리의 미사일이다. 대부분이 다리가 있고 어떤 것은 날 수 있다. 돌아 오기를 기다렸다가 지쳤을 때 레이맨이 올라 탈 수도 있다.

과일

다양한 목적을 가진 색다른 과일이다. 나무에 올라가서 반대쪽으로 쏘아서 움직일 수도 있고 용암 위를 떠다닐 수도 있다.



마법 세계의 통로

같은 색깔의 크리스탈 위에 세워 놓으면 신비의 사원으로 통하는 문이 열린다.



장애물

해적들이 세운 형편없는 건물에 못을 박아 댄 것이다. 나무로 된 것은 부수기 쉽지만 강철로 만든 것은 포기하는 것이 좋다. 그러나 화약통으로는 부술 수도 있다.



개폐기

해적들이 여기저기 환경들을 어지럽히면서 각종 기계와 다양한 문을 만들어 놓았다. 이것들을 열 수 있는 스위치이다. X버튼으로 쏘면 된다.



생각의 돌

생각의 돌은 라이와 텔레파시를 통하게 해준다. 레이맨이 힌트나 도움을 원할 때 이 돌앞에 서면 라이가 나타나 도움을 준다.



마법의 통로

여행의 처음과 마지막의 통로가 된다. 당신이 가고자 하는 곳으로 데려다 준다.



네 개의 가면

이 마법 가면들은 비밀스럽고 신성한 장소에 있다. 전설에 따르면 네 개의 가면을 한 곳에 모으면 플로쿠스가 깨어난다고 한다.



요술가면



렘

렘은 매우 강력한 에너지를 가지고 있다. 또한 각각 색깔에 따라 고유한 특성이 있다.



노란색 렘

해적들이 프리머디얼 코어를 폭파시킬 때 800조각으로 떨어져 나왔다. 레이맨이 이것들을 충분히 모으게 되면 새로운 세계로 들어갈 수 있다. 그리고 이것들은 중요한 정보를 가지고 있어 많이 모을수록 세계의 비밀들을 더 많이 알 수 있게 된다.

슈퍼 노란색 렘

이 고대의 렘은 보통의 렘과 비교해서 크기가 크고, 활짝 웃고 있는 것으로 알 수 있다. 보통의 노란 렘을 다섯개 모은것과 같은 파워가 있다.



붉은색 렘

생체 에너지를 가지고 있어 레이맨의 생명을 보충시켜 준다.

보라색 렘

△나 □버튼을 눌러 슈팅을 하면 매달릴 수 있어 땅이 끊긴 낭떠러지를 건너 다닐 수 있게 해준다.



파란색 렘

산소를 가득 담고 있어 물 속에서 레이맨에게 산소를 공급해 준다.

녹색 렘

조금 특별한 렘이다. 레이맨의 진행경로를 기록한다. 만일 발견하지 못한 장소가 있으면 이 초록 렘이 있는 곳으로 돌아와야 한다. 또 레이맨의 생명이 '0' 이 되면 레벨 전체를 새로 시작해야 된다.



은빛 렘

은빛 렘은 요정들에 따라 변화한다. 이것은 레이맨에게 새롭고 놀라운 능력을 부여한다.

레이맨 레볼루션 가이드

주위를 잘 둘러보면 엄청난 보물과 놀라운 능력을 주는 체계로 통하는 많은 비밀 문과 비밀 통로를 발견할 수 있다.

자 이제 '레이맨'과 함께 신나는 모험을 시작해 보자!!!



오프닝을 보고 '글로버'라는 친구와 이야기 한 후 우리는 이방에서 나가야 한다. 우선 '글로버'와 이야기가 끝난 뒤 이 곳을 찾아보자.

이곳에서.. □버튼이나 ○버튼을 눌러보자. 그럼 열린다. 앞으로 쪽 가보자 미끄럼을 타면서 내려가게 된다.

내려가다 보면 낭떠러지에서 떨어질뻔하다가 뒤에 '글로버'가 와서 같이 떨어지게 된다. 그 다음은 세이브를 할 것인가 안 할 것인가 질문 한다. 자유다. 하고 싶은 사람은 하시길...



이제 '글로버'를 찾다가 내려가게 되면 우리의 벌레 친구가 나온다. 이 친구는 도둑말 같은 친구다. 상당히 유용하게 쓰일 때가 있다. 이름은 '머피'다. 그리고 게임을 플레이 하면서 '영혼의 친구들'을 구할 수 있다. 이 친구들 10명을 찾아 해방 시켜주면 비밀의 장소가 열려진다. 게임을 시작해보자. 앞으로 쪽 가보자.



이 곳 앞으로 가면 헬프(생각)의 돌 위에 올라가서 □버튼을 누르고 있어 보자)하는 곳이 있다.



앞으로 물줄기를 따라서 가보자. 새장이 매달려 있다. 가까이 가서 ○버튼이나 □버튼을 눌러서 새장을 부서보자. 그럼 '영혼의 친구들'을 구할 수가 있다.



'영혼의 친구들'을 구출한 다음 앞으로 쪽 가면 내려갈 수가 있다. 가다 보면 노란 것이 있다. 이 노란 것들을 1000개를 모아야 한다. 먹다보면 1/5 이렇게 이 스테이지에 총 몇 개가 있는지 알 수 있다. 먹으면서 앞으로 쪽 가자. 이곳에서 점프버튼 X 버튼을 누르고 점프를 한 후 한번 더 눌러 비행해서 날아가자. '글로버' 아이들과 만난 후 앞으로 쪽 가면 위로 올라갈 수 있는 길이 나온다.



이 곳을 올라가는 방법은 이 곳 가운데에서 점프버튼을 두 번씩 누르면 된다.



올라가서 앞을 보면 새장이 위에 매달려 있다. 앞으로 와서 여기 새장에 주먹질! '영혼의 친구들'을 구하자!!!



가다보면 '글로버'의 아이가 나오는데 녀석을 따라가면 물 속으로 들어간다. 물속으로 내려갈 땐 L2버튼을 눌러서 가도록 하자. 물에서 나오면 주위에 울타리로 싸인 곳이 나온다. 나가려면 허수아비 같은 곳에 정면으로 서서 L2버튼을 누르고 슈팅을 하자. 총 8번 맞추면 문이 열린다.



문을 나와서 물줄기를 따라서 폭포 쪽으로 가자. 이 곳 물속 밑으로 가보자.



아이템을 먹고 다시 올라와 이 쪽 앞으로 가보자.



앞으로 가서 '스톤써클(STONE CIRCLE)'로 가보자. 그럼 다음 가야 할 곳을 알 수 있다.



바로 이 곳이다. 여기서 'LY'라는 친구를 찾아야 한다. 이 친구를 찾으려면 '페어리글레이드(THE FAIRY GLADE)'로 가야 한다. '페어리글레이드'로 가려면 다시 다리 있는 쪽으로 와서 찾으려면 된다.



물 속에 길이 있다. 물 속으로 들어가 보자.



물속으로 전진하자. 가면 파란요정친구가 있다.



전진하다 위로 올라가는 곳이 나오는데 가운데쯤에 이 버섯이 있다.
이 버섯 위에 올라가서 점프 하고 위로 올라가서 나무 덩굴에 매달려서 앞으로 가자.
가면 식인 고기가 왔다갔다 한다.
조심해서 앞으로 전진.. 또 가다 보면 저 앞에 새장이 있다.
슈팅을 해서 '영혼의 친구들' 을 구해주자.
다시 돌아가지 말고 벽쪽에 보면 위로 올라갈

수 있게 되어있다. 하나씩 천천히 올라가자. 식인고기에 맞아서 떨어지는 일 없이 가자.
해적 한명이 등장한다. 주의하며 앞으로 더 가면 개폐기가 보인다. 그걸 내리고 나무길을 꼭 따라가서 위에서 물이 떨어지며 나무 위에 물이 흘러 내려가는 곳을 찾아라.
앞으로 가면 '영혼의 친구들' 을 하나 더 구할 수 있다.
이제 '글로버' 의 아이들이 있는 곳으로 가자.
문이 열려 있는걸 볼 수 있다. 앞으로 전진...



앞으로 쪽 내려 가보자.
이런 기계가 있다.

밧줄 같은 게 지나갈수 있게 연결 되어있다.
걸어가서 왼쪽 그림처럼 위에 올라간 후 점프 해서 앞에 뚫린 구멍으로 가자.



앞으로 가면 가운데 큰 나무가 있다.
나오는 해적을 없애고 나무덩굴을 타고 위로 올라가자.



나무를 타고 올라가다 보면 이곳이나온다. 이곳을 지나가야 한다.
가자!



앞으로 가다 보면 헬프 소리가 들린다. 구한다면 옆에 보면 덩굴이 벽에 매달려 있다.
우리가 레이맨을 볼 때 왼쪽에 매달려 있다.
덩굴에 매달려서 앞으로 진행하자. 반대쪽에 도착한 후 다음으로 넘어간다.



이 곳에 오면 해적이 나무통을 던진다.
이것을 이용하자.

가운데 네모난 나무바닥으로 된 곳에서 있자.
그러면 해적이 그 곳으로 나무통을 던진다.
재빨리 피하자. 그림 밑의 나무바닥이 터지며 아래로 내려가는 길이 생긴다.



밑으로 떨어지게 되면 이곳이 나온다.
앞으로 상자들을 밟아서 지나가자.



이 쪽으로 온 후 여기서 위로 올라가야 한다.
앞에 거미줄이 보인다. 그걸 타고 올라간다.



올라가다 보면 위에서 방해하기 위해서 나무
통을 떨어뜨린다.
이것을 피해서 올라가야 한다.
요령은 가운데로 가다가 떨어지는 쪽 반대로
올라가면 된다.
올라가면 앞에 못 가도록 막혀 있다. 이곳을
지나가려면 올라간 곳 뒤편으로 가보면 개폐
기가 있다. 그곳의 개폐기를 내리면 지나갈 수
있게 된다. 전진!



돌아다니다 보면 이곳에 나무통이 있다.
그냥 가까이 가면 자동적으로 잡는다.



나무통을 가지고 앞에 장애물(X표시)이 보이
는 곳으로 가서 장애물을 향해 던져주자.

던져서 장애물을 맞추면 맞추었다는 표시로
연기가 나온다. 다시 하나를 더 들자.



이곳으로... 이곳은 나무통이 있는 곳 가기 전
에 있다.

장애물에 던져 터트린 후 안으로 들어가보자.
그럼 '영혼의 친구들' 을 하나 더 구할 수가
있다.



다시 나무통 집는 곳으로 와 옆으로 오면 이
곳에 철조망 같은 것이 있다.
이곳에 매달려서 위로 올라가자.



이곳의 밑에 내려가면 스프링처럼 튀어 오르
게 된다. 튀어 오르면 개폐기가 하나 있다.
이걸 내리자.
내리면 이곳 문이 열린다.



앞으로 가서 해적이 두 명 있으니 물리치고
아래로 내려오면 개폐기가 있다.
이걸 내려주자.



아래로 내려와서 보면 이곳에 문이 열린걸 볼
수 있다.
문을 지나서 앞으로 가면 장애물이 못 지나가
게 하고 있다. 점프로 잘 피해서 지나가자.
앞에 해적 한명이 있으니 주의!! 가다 보면 감
옥 문이 보이는데 이곳을 돌아다녀보면 열린
곳도 있다. 그곳에 들어가면 렘이 있으니 먹고
가자. 가운데로 떨어지면 이곳에 '영혼의 친
구들'이 갇혀 있다.



세장에서 '영혼의 친구들'을 구해주자.



여기서 우린 'LY'를 구해줘야 한다.
이 친구가 하는 말은 앞으로 가서 기계를 파
괴하라는 소리다.



'LY'를 등지고 앞으로 가자.
가다 보면 나무통이 또 나와 있다.
이것을 들고 앞으로 가자.



나무통을 들고 이 기계에 보면 장애물(X표시)
을 향해 던져 부셔야 한다.
세 군데 다해주자.



한 군데를 부시면 동그란 폭탄이 와서 자폭을
한다.
피하는 방법은 나무통을 들고 가다가 점프버
튼을 누르면 위로 던진다. 그사이에 슈팅 하여
없앤 다음 제자리에 있으면 다시 나무통을 받
는다. 그리고 앞으로 가서 장애물에 던지면 된
다.



이 친구의 이름은 'LY'다.
'LY'는 '레이맨'에 힘을 더 세계 해준다.
그 다음엔 그냥 가지말고 다시 기계를 부순
곳으로 가자.



이 곳으로 가자.
이 곳 위로 올라가 건너편으로 가자.



비행해서 날아가서 뒤로 가면 '영혼의 친구들' 이 갇혀 있는 곳이 보인다.



다시 'LY' 를 구한 곳으로 가자. 맨 위로 올라가면 자주빛 램이 생긴 걸 볼 수 있다.

저것을 타고 반대쪽으로 가야 한다. 램을 타고 가는 방법은 점프 후 슈팅을 하면 램에 매달릴 수 있게 되어서 반대편으로 건너갈 수 있다.



반대쪽으로 와서 이곳에서 점프를 2번씩해서 올라가자.

앞으로 가게 되면 내려갈 수가 있는 곳이 나온다. 잘 내려가자.
'영혼의 친구들' 도 있고 램도 있다.
다 먹고 갈수 있도록 하자.
비행 하면서 잘 내려가자.



이곳에 와서 이쪽으로 들어가자.



앞으로 가면 회오리기둥이 있다.
가운데로 들어가서 비행을 해보자.
그럼 위로 올라갈 수 있게 된다.

회오리기둥이 여기저기 있으니 타구 올라가자. 다 올라가면 자주빛 램이 보인다.



램을 향해 슈팅을 해서 건너편으로 건너가자.

가서 친구를 구한 후 다른 곳으로 갈수 있게 마법의 통로를 열어 주면 그 안으로 가자.
그럼 한 스테이지가 끝이다.



다시 가고 싶을 땐 이 곳으로 들어가면 된다.



여기선 이벤트 '클락크' 라는 친구가 도와준다.

이제 우리는 '마쉬랜드(THE MARSHLANDS)' 라는 곳으로 가야 한다.
이곳에 가려면 허수아비를 때려 문을 열어 나온 곳으로 와서 찾으면 된다.



이곳이 바로 마쉬랜드
(THE MARSHLANDS) 가는 길이다.



앞으로 가자. 가다 보면 이곳이 나온다.
자주빛 램을 타고 반대쪽으로 가자.
이 쪽으로 가자.



선불리 점프하려 하지 말고 옆에 (오른쪽)이것
을 이용해서 가자.



새장을 부수면 이 친구가 나온다.

이 친구의 이름은 '새샘' 이다.



'새샘' 을 향해 슈팅하면 물위를 건너갈수 있
도록 도와준다. 가면서 '영혼의 친구들' 이나
램을 먹으면서 가자. 폭탄 같은 건 점프로 피
하자. '새샘' 은 여기까지다.

위에 새장에서 친구를 구하고 앞으로 가게 되면 마법의 통로가 있을 것이다.
들어가면 한 스테이지가 끝이다.

CREDITS

ORIGINAL CONCEPT :

Michel ANCEL
Frédéric HOUDE

PROJECT MANAGER :

Steve MCCALLA

ENGINE PROGRAMMING :

Yann LE GUYADER with

SPECIAL EFFECTS TEAM :

Sébastien DAVID
Guillaume CLEMENT
Yann COURTIES

PS2 TEAM :

Benoit GERMAIN with
Xavier BILLAULT
Michael DE RUYTER
William GACQUER
Isabelle PREVOST
Olivier SAILLANT
Jacques THENOZ

ENGINE-EDITOR TEAM :

Chantal OURY
Marc TRABUCATO with
Olivier ALBIEZ
Stéphanie LACROIX
Fabrice PEREZ
Guillaume SOUCHET

GAME DESIGN :

Pierre-Olivier CLEMENT with
Renaud CHARPENTIER
Arnaud MAMETZ
Greg PALVADEAU
Xavier PLAGNAL

GRAPHICS :

Pierre TRUONG
Florent SACRE with
Thierry BURLLOT
Christophe FAIVRE
Pierre-Henry LAPORTERIE
Anne MOUNIER
Stéphanie POUZOL
Laurent SIEFER
Emmanuel VILLE with
Taha Benadada
Christophe Dur
Sanaa Mejjadi

INFODESIGN :

Arnaud GUYON with
Sébastien CLAUVAUD
Sébastien DEZAUTEZ
Laurent GERARD
Yannick GERBER
Jean-Philippe PETIT
Mickaël VEAUDOUR

ANIMATION :

Jean-Pierre BOUCHET with
Olivier DERYNCK
Karine KARABETIAN

SOUND DESIGN :

Romain HIS with
Gregoire SPILLMANN

SOUND EFFECTS :

TALKOVER

SOUND CREATION :

Joelle CAROLINE
Sylvain BRUNET

LOCALIZATION :

Matthieu BOULARD

MUSIC BY :

Eric CHEVALIER

SCENARIO AND**DIALOGS :**

David NEISS

DATA MANAGEMENT :

Malika SAHLA

TESTS:

Adrien BANET-RIVET,
Jérôme PLAGNAL with
Frédéric BEAUQUIS,
Sébastien CHEVALLIER,
Erwan GROS,
Grégory HUMBERT,
Guillaume RAMBOURG,
Luc FERNANDEZ,
David BAUTISTA,
Stephan Leary,
Adrien Banet-Rivet,
Stephan Leary,
Jerome Plagnol with Gregory
Humbert, Fernandez,

Erwan Gros, Sebastien

Chevallier,
David BAUTISTA
Gilles CLAVEL
Frederic LAMAISON
David HARTMANN
Michael RICHARD
Frédéric DUFORT
Stéphane ARBOUR
Ludovic PINARD
Bruno ST-LAURENT
Vivian ROCRAY
Danny MÈNARD
Henrik GAGNÉ
Frédéric TURGEON
Alain GAGNON
Damien BLONDEL
David RAGAUULT
Karim ZOUAOUI

INT'L MARKETING :

Laurence BUISSON
Domitille DOAT
Géraldine DURAND

PRODUCTION :

Christine BURGESS-QUEMARD

CHIEF EDITOR :

Serge HASCOET

PUBLISHING :

Yves GUILLEMOT.

DEVELOPMENT :

Michel GUILLEMOT.

Digital Dream Studios :

KIM, YOUNGSUNG
YANG, SUNGWOOK
KENNETH SHIM
SONG, SOUKGYU
KIM, YEI SEOCK
JEONG, SOONHAK
LEE, SANGWOO
JEAN KIM

고객지원센터

(주) 디지털드림스튜디오

전화 : (02) 2140-4095

근무시간 : 10:00~18:00(월~금)

홈페이지 : www.ddsream.com

디스크를 넣고 빼는 방법



PUSH버튼을 누르면, 디스크가 빠져나옵니다. 디스크가 빠져나온 상태에서 꺼내 주십시오.



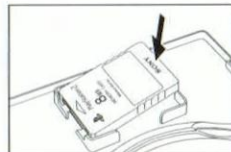
디스크를 넣을 때는 디스크 중심 구멍의 바로 바깥쪽을 막 소리가 날 때까지 눌러 주십시오.

디스크를 무리하게 빼려고 하면, 디스크에 긁이나 흠집이 생기거나, 손가락을 다칠 수 있으므로 주의해 주십시오. 또, 디스크가 올바르게 놓여져 있지 않으면, 디스크 변형과 흠집의 원인이 되므로 주의해 주십시오.

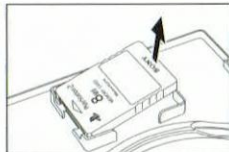
메모리 카드를 넣고 빼는 방법



1. 메모리 카드의 스피시가 위로 오도록 하여 카드의 단자 부분을 왼쪽 고정턱 쪽으로 비스듬히 끼워 넣어 주십시오.



2. 메모리 카드의 오른쪽 끝부분을 밀어 넣어 주십시오.



3. 빼낼 때는 메모리 카드의 오른쪽 끝부분을 잡고 꺼내 주십시오.

사용상 주의 본 디스크는 가정용 컴퓨터의 엔터테인먼트 시스템인 "PlayStation 2" 전용 소프트웨어입니다. 다른 기종에서의 사용은 기기 고장의 원인이 되거나 켜나 등 동의 신체에 나쁜 영향을 미칠 경우가 있으므로 절대로 삼가해 주십시오. 본 디스크는 "LICENSE" 및 "FOR KOREA ONLY" 표시가 표기되어 있는 한국 국내 사양의 "PlayStation 2"에만 대응 가능합니다. 소프트웨어의 설명서 및 "PlayStation 2" 콘솔의 "사용설명서"와 "안전상의 주의" 등을 잘 읽어 보신 후 바르게 사용하여 주십시오. 본 디스크를 "PlayStation 2" 콘솔에 새틀시할 경우에는 반드시 디스크의 리벨 면(타이틀 등)이 안색되어 있는 면이 보이도록 디스크 트레이에 올려 넣어 주십시오. 적시 광선이 닿는 곳이나 난방 기구 근처 등 고온인 장소에 보관하지 않아 주십시오. 습기가 많은 곳도 피해 주십시오. 디스크 사용 시에는 디스크 테두리를 잡고 양면이 손이 닿지 않도록 하십시오. 종이 또는 테이프를 디스크에 보이지 않아 주십시오. 디스크에 먼 등 오염 물질을 쓰지 않아 주십시오. 지문 또는 먼지 등으로 인해 디스크가 더럽혀지면 영상이 일그러지거나 음질이 저하되는 원인이 됩니다. 항상 청결을 유지해 주십시오. 평상시의 손질은 부드럽고 마른천으로 디스크의 중심부에서 바깥쪽을 향해 가볍게 닦아 주십시오. 빨개 또는 레코드 플레이어, 정전기 방지제 등의 사용은 디스크가 손상될 수 있으므로 사용하지 않아 주십시오. 긁이 가거나 변형된 디스크를 접촉제 등을 잘라 보수한 디스크는 오작동 또는 콘솔 고장의 원인이 되므로 절대로 사용하지 않아 주십시오. 케이스에서 디스크를 꺼낼 때는 케이스의 PUSH 버튼을 눌러 디스크가 빠져나온 상태에서 꺼내 주십시오. 빠져나오기 전에 무리하게 꺼내면 디스크가 파손되거나 손가락이 깨어 상처를 입을 수 있습니다. 게임 종료 후에는 디스크를 케이스에 다시 끼워 넣고 유아의 손이 닿지 않는 곳에 보관해 주십시오. 케이스에 넣지 않고 모래에 놓거나 염으로 비스듬히 세워 놓게 되면 디스크가 휘거나 흠집이 생기는 원인이 됩니다. 디스크의 가운데에 있는 중심 구멍에 손가락 혹은 신체의 일부가 일부러 집어 넣지 않아 주십시오. 손가락 등이 빠지지 않거나 신체 상해를 입을 수 있습니다. 디스크는 절대로 던지지 않아 주십시오. 인체 혹은 그 밖의 물건에 충상을 줄 우려가 있습니다. 고객 여러분의 취급 부주의로 인해 생긴 흠집이나 파손 등에 대해서는 보상을 드리지 않으므로 사전에 주의해 주십시오. "PlayStation 2" 콘솔을 액정 방식 이외의 프로텍션 TV(스크린 투시방식의 TV)에는 연결하지 않아 주십시오. 영상 현상이 일어나기 쉽습니다. 소프트웨어에 따라서는 "PlayStation 2" 전용 메모리 카드(8MB) 등이 필요한 경우가 있습니다. 상세 내용은 소프트웨어의 설명서 등을 통해 확인하여 주십시오. 메모리 카드를 케이스에 넣어 보관 할 때에는 메모리 카드의 스피시가 위로 오도록 하여 카드의 단자 부분을 케이스 앞단의 MEMORY CARD HOLDER(메모리카드 홀더)에 있는 왼쪽 고정턱쪽으로 비스듬히 끼워 넣고 오른쪽 끝을 밀어 넣어 주십시오. 또한 케이스에서 꺼낼 때에는 반드시 메모리 카드의 오른쪽 끝을 잡고 빼내어 주십시오. 단자쪽을 무리하게 끌어올리면 메모리 카드를 파손시킬 우려가 있으므로 절대로 삼가해 주십시오.

건강상의 주의 게임을 할 때에는 건강을 위해 1시간마다 약 15분씩 휴식을 취해 주십시오. 아날로그 컨트롤러(DUALSHOCK2) 등의 진동 기능을 사용하여 장시간 연속해서 게임을 하지 않아 주십시오. 약 30분마다 휴식을 취해 주십시오. 피로한 후나 수면 부족일 경우는 게임을 삼가하여 주십시오. 게임을 할 때에는 실내를 맑게 하고 가능한 한 TV화면에서 멀리 떨어져 주십시오. 매우 두드러진, 강한 빛의 자극을 받거나 번쩍임이 반복되는 화면을 보고 있으면 일시적으로 구역 경련이나 의식 상실 등의 증상을 일으키는 사람이 있습니다. 이러한 경향이 있는 분은 사전에 반드시 의사와 상담해 주십시오. 게임 종료 화면을 보고 이러한 증상 혹은 어지럼증, 구토감, 피로감, 머리 등과 유사한 증상을 느낄 경우는 즉각 게임을 중지하고 의사의 진료를 받아 주십시오. "PlayStation 2" 콘솔의 "사용설명서", "건강상의 주의" 항목을 반드시 확인하신 후 사용해 주십시오.

* "PS", "PlayStation" 및 "DUALSHOCK" 는 Sony Computer Entertainment Inc.의 등록상표입니다.

레이맨!!! 완전히 바뀌었다. 더 이상 레이싱만 하지 않는다.
액션 어드벤처의 진수를 레이맨이 보여준다.

최고의 그래픽과 세계관, 향상된 게임플레이 그리고 완벽한 3D게임
이것이 '레이맨 레볼루션'이다.



게임 특징

영웅 '레이맨'은 그의 나라를 구하기
위해 로봇 해적단을 몰리쳐야 한다.
이제 무시무시한 로봇해적단을 몰리치기
위한 모험이 시작된다.

3D 액션 어드벤처 게임

독특한 애니메이션 효과
PlayStation®2 만의 새로운 레벨과
게임플레이...



(주)디지널드림스튜디오
서울 강남구 도곡동 553-3 드림타워 2000 TEL : (02)2140-4095
근무시간 (월~금, 10:00~17:00) <http://www.ddsdream.com>

©2002 Published under license by Digital Dream Studios. Game ©2002 Ubi Soft Entertainment.
Rayman®Revolution™ ; the name and the character are trademarks of Ubi Soft Entertainment.
All Rights Reserved.