

RAYMAN 2

A GRANDE FUGA™



 **BRASOFT**
www.brasoft.com

 **Ubi Soft**
ENTERTAINMENT

AVISO SOBRE EPILEPSIA

LEIA ANTES DE USAR ESTE JOGO OU PERMITIR QUE CRIANÇAS O UTILIZEM. Algumas pessoas ficam suscetíveis a ataques epiléticos ou perda de consciência quando são expostas a luzes intermitentes ou certos padrões de luz. Tais pessoas podem sofrer um ataque ao olhar imagens de televisão ou usar jogos de computador. Isso pode acontecer mesmo que a pessoa não tenha histórico médico de epilepsia ou nunca tenha sofrido ataques epiléticos.

Se você ou alguém de sua família já houver apresentado sintomas relacionados a epilepsia (ataques ou perda de consciência) quando exposto a luzes intermitentes, é recomendável consultar um médico antes de jogar. Recomendamos que os pais controlem o uso de jogos de computador por seus filhos. Ao jogar, interrompa imediatamente o uso e consulte um médico se você ou seus filhos apresentarem algum dos sintomas a seguir: tontura, contrações oculares ou musculares, perda de consciência, vista embaçada, desorientação, qualquer movimento involuntário ou convulsivo.

PRECAUÇÕES DURANTE O USO

- Não fique muito perto da tela. Sente-se a uma boa distância do monitor; de preferência tanto quanto o comprimento do cabo permitir.
- Jogue em uma tela pequena se possível.
- Evite jogar quando estiver cansado ou com o sono atrasado.
- Jogue em um recinto bem-iluminado.
- Quando estiver jogando, descanse no mínimo de 10 a 15 minutos a cada hora.



RAYMAN 2

A GRANDE FUGA™



SUMÁRIO

A história	3
Instalação do Rayman	4
- Requisitos do sistema	4
- Instalação e desinstalação	4
- Para iniciar e sair do jogo	6
Início do jogo	7
- Navegação nos menus	7
- Seleção do idioma	7
- Menu principal	7
- Menu de opções	7
Para carregar e gravar jogos	9
Tela do jogo	10
Controles	11
- Controles do teclado	11
- Opções de câmera	11
Controles do Rayman	12
Poderes	14
Rayman	15
Os amigos de Rayman	16
Os inimigos de Rayman	18
Objetos	19
Objetos mágicos	20
Créditos	22

Pânico na Câmara dos Teensies e no Conselho das Fadas: os Piratas-Robôs do espaço profundo chegaram, determinados a conquistar e escravizar o mundo inteiro. É chegada a hora da luta. Os voluntários formam pequenos grupos de resistência e lançam-se na batalha contra os perversos invasores. Rayman e seu amigo Globox dirigem-se aos limites da Grande Floresta, onde se encontra um grande número de piratas.

Rayman pula em uma árvore e ativa seu helicóptero para aterrissar suavemente no meio de alguns arbustos. “Os piratas estão vindo diretamente contra nós!”, grita ele para seu amigo. “Prepare-se!”.

De repente, a terra começa a tremer. Várias árvores tombam, dando passagem a uma legião de robôs.

A batalha começa! Rayman entra em ação, enviando monstros metálicos voadores com suas poderosas bolas de energia. Pouco depois, Globox, tremendo de medo, tenta desesperadamente enferrujar os robôs lançando pequenas tempestades de chuva sobre eles. Um robô, partindo-se instantaneamente, cai no chão.

“Nada mau, Globox!”, grita Rayman, sorrindo.

Globox tenta responder; mas Rayman não escuta. O rosto aflito de Ly acaba de surgir em sua mente.

“Rayman...”, diz Ly num tom ansioso, “os piratas explodiram o núcleo do planeta. A energia se dispersou. Todos os nossos bravos guerreiros foram capturados, exceto Clark.”

Abalado pela terrível notícia, Rayman é surpreendido por um imenso robô que o prende entre suas poderosas garras. Ele tenta, sem sucesso, criar uma nova bola de energia na palma da mão. A destruição do Núcleo Primordial extinguiu todos os seus poderes.

Desesperado, ele grita para seu amigo:

“Eles me pegaram, Globox! Fuja!”

“Mas... mas... e você?”

“Não há tempo para explicações! Vá procurar Ly, ela lhe dirá o que fazer!”

Depois de um momento de hesitação, Globox passa por entre os pés dos robôs e some na vegetação alta.

Um riso maligno ecoa no ar. Rayman se vira e vê o Almirante Navalha, líder dos piratas.

“Eu peguei você, Rayman! Em breve você será o meu escravo mais obediente!”

Rayman tenta se libertar; mas a pinça de ferro do robô aperta-se à sua volta.

Ele lança um olhar sinistro para Navalha e grita, em tom desafiador:

“Ainda não chegamos ao fim, pirata! Eu vou descobrir um modo de escapar e vou fazer você se arrepender de ter nascido!”



INSTALAÇÃO DO RAYMAN 2

> Requisitos do sistema

Requisitos mínimos do sistema

Processador Pentium® 133 ou equivalente

Windows® 95 ou 98

32 MB de RAM

220 MB de espaço livre em disco

CD-ROM 4 X

Placa de som compatível com Soundblaster

Placa aceleradora 3D obrigatória: Voodoo 1 (3Dfx) ou superior com 4 MB de RAM.

Sistema recomendado

Processador Pentium® MMX 200 ou superior

Windows® 95 ou 98

64 MB de RAM

420 MB de espaço livre em disco

CD-ROM 8 X

Placa de som compatível com Soundblaster

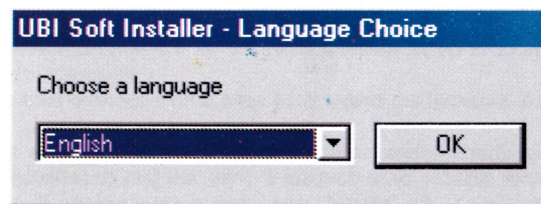
Placa aceleradora 3D obrigatória: Voodoo 2 (3Dfx) ou equivalente.

> Instalação e desinstalação

Instalação

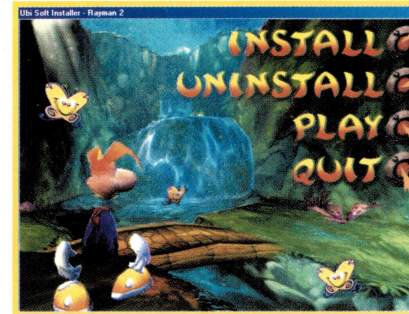
Insira o CD do Rayman 2 na unidade de CD-ROM.

1. Selecione um idioma do menu.



Nota : Este manual considera as opções de jogo em inglês.

2- O seguinte menu é exibido na tela:



Clique aqui para iniciar a instalação no disco rígido.

Se o jogo já tiver sido instalado, clique aqui para apagá-lo do disco rígido.

Esta opção permite começar o jogo e acessar o menu principal, se o jogo já estiver instalado em seu computador.

Clique aqui para voltar para o Windows 95/98.

Nota : Somente *Install* (Instalar) e *Exit* (Sair) estarão disponíveis se você estiver instalando o jogo pela primeira vez.

3- Escolha a versão que você quer instalar:

Você deve selecionar a versão que deseja instalar. A versão depende da placa 3D que você possui.

O Rayman 2 está otimizado para funcionar com dois tipos de placas 3D.

- Placas 3Dfx (Voodoo 1, Voodoo 2, Voodoo 3, etc.)

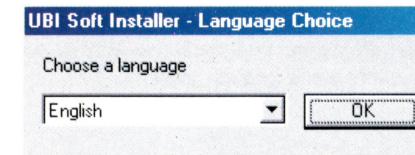
- Outras placas suportadas pelo DirectX 6.0

Nota : A lista de placas de vídeo testadas com o Rayman 2 pode ser encontrada no arquivo readme.txt, que está no CD do jogo.

O programa de instalação sugere uma versão para você, dependendo dos componentes que encontrar no seu sistema operacional.

As opções possíveis são:

- *3Dfx with MMX - complete installation* (3Dfx com MMX - instalação completa)
- *3Dfx with MMX - minimum installation* (3Dfx com MMX - instalação mínima)
- *Direct 6.1 with MMX - complete installation* (DirectX 6.1 com MMX - instalação completa)
- *DirectX 6.1 with MMX - minimum installation* (DirectX 6.1 com MMX - instalação mínima)





- Se a sua placa suporta a tecnologia 3Dfx (Voodoo 1, 2, 3) selecione a versão 3Dfx.
- Se a sua placa não for 3Dfx, selecione a versão DirectX 6.1.

Em ambos os casos, consulte o manual de sua placa para saber quais são os seus requisitos específicos.

Se o programa de instalação detectar drivers ultrapassados, será sugerido que você instale versões mais recentes. Somente elas permitirão que você jogue o Rayman 2.

Antes da instalação dos novos drivers, é exibida uma caixa de confirmação.

4- Caminho de acesso

Em seguida, você deve selecionar o local do seu disco rígido onde deve ser feita a instalação. O padrão sugerido é c:\UbiSoft\Rayman2\.

5- Atalho

Agora você deve escolher o grupo de programas que conterá o atalho para o jogo. A escolha padrão é o grupo *Ubi Soft Games* (Jogos da Ubi Soft).

Desinstalação do Rayman 2

Há duas maneiras de apagar o jogo do disco rígido:

1. No Windows, selecione *2 Uninstall Rayman 2* (2 Desinstalar Rayman 2) em Iniciar\Programas\Ubi Soft Games\Rayman 2.
2. Insira o CD do Rayman 2, inicie o jogo e selecione a opção *Uninstall* (Desinstalar) no menu de instalação.

› Para iniciar e sair do jogo

- Depois que o Rayman 2 estiver instalado, você só precisa abrir o jogo no menu Iniciar do Windows.

O caminho padrão é Iniciar\Ubi Soft Games\Rayman 2\1 To Play Rayman 2 (Jogar Rayman 2).

O CD deve estar inserido na unidade de CD-ROM para iniciar o jogo.

Quando o jogo começar, você poderá acessar o menu principal diretamente [veja a seção "Menus"].

- Para sair do jogo

Pressione a tecla Esc e selecione *Exit* (Sair) no menu. Uma confirmação será solicitada. Não deixe de gravar sua seção no *Hall of Doors* (Ala das Portas) [veja a seção "Para carregar e gravar jogos"].

INÍCIO DO JOGO

› Navegação nos menus

Para navegar nos menus do *RAYMAN 2*, use as **SETAS DE DIREÇÃO** do teclado. A última seleção validada é exibida em vermelho. Quando você escolhe outra seleção, ela é exibida em amarelo. Para validá-la, pressione **ENTER**. Para voltar, selecione **BACKSPACE**.

Para acessar um menu durante o jogo, pressione **ESC**.

› Seleção do idioma

Use as **SETAS DE DIREÇÃO** para selecionar o idioma que você deseja usar e valide sua escolha pressionando a tecla **ENTER**. Em qualquer ponto do jogo, você pode modificar o idioma usado selecionando *Language* (Idioma) no menu de opções.



› Menu principal

Selecione *New game* (Novo jogo) para iniciar uma nova sessão. *Load* (Carregar) e *Delete* (Excluir) só podem ser utilizados quando alguma sessão anterior tiver sido gravada.

Selecione *Options* (Opções) para abrir o menu de opções.

Selecione *Rayman 2 site* (Site do Rayman 2) para acessar o site do Rayman na Internet.



› Menu de opções

Para acessar o menu de opções durante o jogo, pressione **ESC** e selecione *Options*.

Nesse menu, você pode fazer os ajustes necessários para que o jogo funcione corretamente.





Configurações de vídeo

- Selecione *Resolution* (Resolução) para modificar a resolução do monitor.
- Selecione *Low* (Mínima) para obter a resolução mínima suportada pela sua placa de vídeo.
- Selecione *High* (Máxima) para obter a resolução máxima suportada pela sua placa de vídeo.
- Selecione *Other* (Outra) para acessar a lista de resoluções suportadas pela sua placa de vídeo.
- Selecione *Save resolution* (Gravar resolução) para gravar a resolução desejada.
- Selecione *Luminosity* (Luminosidade) para aumentar ou reduzir o brilho do jogo.



Configurações de som

- Selecione *Sound* (Som) para acessar os controles de volume.
- Selecione *Music* (Música) para aumentar ou reduzir o volume do som da música usando as SETAS DE DIREÇÃO.
- Selecione *Sound effect* (Efeito sonoro) para aumentar ou reduzir o volume do som dos efeitos sonoros usando as SETAS DE DIREÇÃO.



Controles

Essa opção conduz ao menu *Controls* (Controles). Nesse menu, você pode ajustar o joystick, caso ele não esteja funcionando corretamente.



PARA CARREGAR E GRAVAR JOGOS

> Para carregar e gravar jogos

É possível carregar uma sessão a qualquer momento durante o jogo. Para acessar uma sessão, pressione ESC em qualquer ponto do jogo. Selecione *Load* (Carregar) para carregar uma sessão anteriormente gravada.

> A Ala das Portas e a gravação de sessões

Para gravar um jogo, Rayman deve estar na Ala das Portas.

Esse lugar mágico, construído há muito tempo pelos Teensies, permite que você acesse novos mundos.

Mas lembre-se de que Rayman só poderá chegar lá depois de ter viajado por um mundo inteiro.



Para mudar de mundo quando estiver na Ala das Portas, use as SETAS DE DIREÇÃO e entre no mundo selecionado pressionando a tecla A.

Sempre que você acessa a Ala das Portas, terá de confirmar se deseja gravar seu progresso até o momento.

Se você escolher *yes* (sim), sua sessão será automaticamente gravada no arquivo escolhido no início do jogo. Para modificar a localização do arquivo, pressione ESC e selecione *Save* (Gravar).

Para excluir uma sessão gravada para liberar espaço, selecione *Delete* (Apagar) no menu. Uma confirmação é solicitada antes da exclusão.



TELA DO JOGO

Nas suas aventuras, Rayman deve abrir as gaiolas onde seus amigos estão presos. Isso permitirá que ele adquira os Punhos de Força, com os quais seus ataques ficam muito mais potentes, e que pegue as preciosas bolas de energia, chamadas "Lums". Acima de tudo, ele deve encontrar as quatro máscaras mágicas. Com elas, ele poderá acordar Polokus, o Espírito do Mundo.



Durante o jogo, pressione a tecla **J** para exibir a Barra de Vida de Rayman, assim como o número de Lums amarelos coletados e o número de gaiolas destruídas.



Pressione **ESC** a qualquer momento para ter um visão geral de todos os elementos coletados durante o jogo.

CONTROLES

Você pode jogar o Rayman 2 usando um gamepad ou o teclado.

Nota: Os controles do gamepad e do teclado são controles padrão que não podem ser modificados (no teclado, você pode optar entre controles da mão esquerda e controles da mão direita).

> Controles do teclado



> Opções de câmera

Para se orientar e saber para onde ir, é fundamental usar bem a câmera. Treine a movimentação da câmera e a modificação dos ângulos com a ajuda das teclas **W** e **Q**.

As teclas **W** e **Q** oferecem uma vista panorâmica, movimentando a câmera para a direita ou para a esquerda, em torno de Rayman.

A tecla **0** permite que você veja o que Rayman está vendo. Você pode explorar esse campo de visão usando as **SETAS DE DIREÇÃO**. Libere o botão para voltar à posição de câmera anterior:

CONTROLES DO RAYMAN

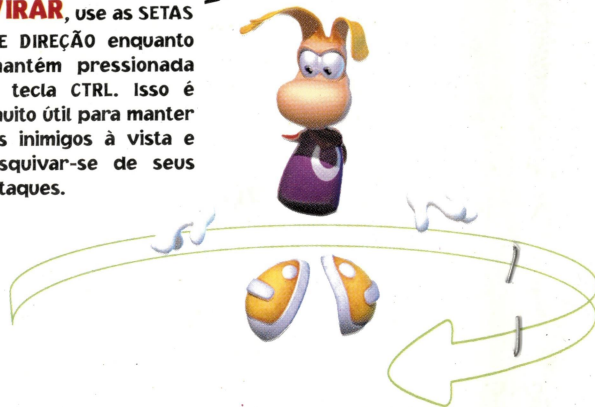


Para **MOVER** Rayman, use as **SETAS DE DIREÇÃO**. Para andar, pressione a tecla **SHIFT** (tecla 7 do teclado numérico para canhotos) e mantenha-a pressionada enquanto movimenta Rayman usando as **SETAS DE DIREÇÃO**.



Para **PULAR**, pressione a tecla **A** (tecla 8 para os canhotos).

Para fazer Rayman **VIRAR**, use as **SETAS DE DIREÇÃO** enquanto mantém pressionada a tecla **CTRL**. Isso é muito útil para manter os inimigos à vista e esquivar-se de seus ataques.



Para **NADAR**, aponte as **SETAS DE DIREÇÃO** na direção desejada. Para mergulhar, pressione **Z** (tecla 4 na configuração para canhotos) e, para voltar à superfície, pressione **A** (tecla 8 para os canhotos). **Dica:** É preciso tomar cuidado para dar a Rayman liberdade total de movimentos enquanto ele está nadando. Dedique um pouco de tempo para treinar a utilização dos controles, pois essa habilidade será muito útil!

Para **ATIVAR O HELICÓPTERO**, pressione **A** (tecla 8 para os canhotos), quando Rayman não estiver tocando o chão. Para parar o helicóptero, pressione **A** novamente. O helicóptero é útil para aterrissagens precisas, no meio de um pulo ou durante uma queda. **Lembre-se:** O helicóptero só pode ser ativado quando Rayman já está no ar. **DICA:** Use a sombra de Rayman para ajudá-lo a realizar uma aterrissagem precisa.



Para se **PENDURAR** na beirada da maioria das paredes, pule enquanto estiver se movendo em direção à parede, usando as **SETAS DE DIREÇÃO**. Rayman se pendura na parede automaticamente.



Para **SUBIR** em redes, paredes cobertas de heras ou teias de aranha, pule enquanto estiver se movendo em direção à parede, usando as **SETAS DE DIREÇÃO**. Rayman se pendura na parede automaticamente. Você pode continuar movimentando-o usando as **SETAS DE DIREÇÃO**. Para se soltar, pressione **A** (8 para os canhotos).



Para **SUBIR ENTRE DUAS PAREDES**, pule enquanto pressiona a tecla **A** (tecla 8 para os canhotos), e pressione **A** novamente para se fixar. Repita essas duas manobras até chegar ao topo.

PODERES

Durante suas aventuras, Rayman recebe novos poderes com os quais adquire habilidades fantásticas!



← Para **ATACAR** pressione a BARRA DE ESPAÇO.

Para **AUMENTAR PROGRESSIVAMENTE A POTÊNCIA DO SEU ATAQUE**, mantenha pressionada a BARRA DE ESPAÇO (tecla 1 para os canhotos). A bola de energia nas mãos de Rayman ficará cada vez maior. Quando for atingida a potência desejada, ataque soltando a BARRA DE ESPAÇO.



← Para **PEGAR LUMS ROXOS**, atire neles com a BARRA DE ESPAÇO (tecla 1 para os canhotos). Com eles, você pode avançar balançando na direção que quiser; usando as SETAS DE DIREÇÃO. Para se soltar, pressione A (tecla 8 para os canhotos).

Para **VOAR NO HELICÓPTERO**, basta ativá-lo (veja a página 13) e manter a tecla A (tecla 8 para os canhotos) pressionada. Além de permitir aterrissar com segurança, o helicóptero proporciona total liberdade para voar em qualquer direção! Para sair do helicóptero, pressione A novamente.

DICA: A sua trajetória pode ser estabilizada pressionando CTRL. Isso ajudará a evitar obstáculos.



RAYMAN

Rayman é um personagem singular, de origem desconhecida.

Nenhum sábio ou mago pode dizer por quais descaminhos do destino ou capricho dos deuses Rayman surgiu na Clareira dos Sonhos.

Tudo o que se sabe a seu respeito é o que dizem os pescadores do Mar dos Lums. Após uma noite particularmente tempestuosa, eles o encontraram dormindo placidamente, à sombra de uma palmeira. Assustados com essa estranha criatura vinda do mar, chamaram o povo da floresta, do céu e da água para ajudar. E o sol ainda não tinha atingido o zênite quando uma legião de seres, cada um mais bizarro que o outro, avançou pelas dunas de areia violeta. Observaram-no por algum tempo. "Que tipo de criatura será essa, assim sem braços nem pernas?", perguntavam-se uns aos outros. "Será que ele consegue fazer alguma coisa?", ponderavam, quando Rayman se espreguiçou e bocejou ruidosamente.

Não demorou muito para que Rayman convencesse as pessoas da Clareira dos Sonhos quanto a suas boas intenções. Sua energia e bom-humor; seus poderes fantásticos e amor à vida e à natureza logo conquistaram mesmo os mais desconfiados. E quando ele derrotou o sinistro Sr. Dark*, a verdade se tornou evidente: Rayman é o mais valente de todos, o herói ideal, aquele para quem a alegria e a amizade são mais importantes do que qualquer outra coisa, para quem a maior vitória é medida pela duração das comemorações que se seguem a ela.

* Cf. o jogo "Rayman"



OS AMIGOS DE RAYMAN

✧ Polokus

Ele é o Espírito do Mundo, o criador de tudo o que foi e será. Seu poder é tanto que seus sonhos podem se tornar realidade. Há muito, muito tempo, ele deixou este mundo e, somente quando as quatro máscaras mágicas forem reunidas (veja a página 20), ele poderá voltar.



✧ Ly

Ly é uma fada e, como todas as fadas, possui grandes poderes. Infelizmente, a explosão do Núcleo Primordial pelos piratas a enfraqueceu.

Quando recuperar energia suficiente, ela poderá criar os Lums prateados, que proporcionam novos poderes incríveis a Rayman.



✧ Os Teensies

São um povo antigo e sábio, que há muito tempo construiu a Ala das Portas (veja a página 10), o lugar mágico que dá acesso a todas as regiões do mundo. Muito velhos e um pouco distraídos, já não sabem qual deles é o Rei, e passam a maior parte do tempo fazendo movimentos de dança acrobáticos para deixar os mais jovens verdes de inveja.



✧ Globox

Adorável, embora simples, Globox é o melhor amigo de Rayman. Ele tem o poder de criar pequenas tempestades de chuva, que podem ser usadas para extinguir o fogo ou fazer as plantas crescerem. Com a ajuda de sua companheira Uglette, ele gerou uma grande família: mais de 650 filhos, de acordo com a última contagem.



✧ Clark

Uma montanha de músculos! Clark sozinho é um verdadeiro exército. Com um único soco potente, ele pode arrasar um regimento inteiro de piratas.

Ele só tem um ponto fraco: seu estômago é particularmente sensível. Isso pode provocar problemas, especialmente quando, no calor da batalha, ele devora um robô muito enferrujado.



✧ Murfy

Apelidado de “A Enciclopédia Voadora”, Murfy ajuda Rayman dando-lhe dicas e conselhos. Para ver um resumo das principais explicações de Murfy, mova Rayman para perto de uma das várias Pedras do Pensamento, espalhadas pelo mundo inteiro (veja a página 20). Se você quiser que Murfy venha pessoalmente lhe dar explicações mais detalhadas, pare perto de uma das Pedras do Pensamento e mantenha a tecla F2 pressionada.



✧ a Baleia Carmen

Uma magnífica criatura marinha, cujo trabalho é vigiar as profundezas do oceano e depositar bolhas de ar que podem representar a diferença entre a vida e a morte para plantas e animais desgarrados. Às vezes é perseguida por piranhas com azia, que apreciam bastante as suas bolhas.



✧ Ssssam

Essa serpente, sempre alegre e jovial, é o barqueiro do Manguê do Despertar. Ela ajuda as criaturas a cruzar os pântanos esquiando..





OS INIMIGOS DE RAYMAN

✧ *Almirante Navalha*

Líder dos piratas, tornou-se famoso em toda a galáxia por ter reduzido mais de cem pacatos planetas a poeira cósmica.

Não se deixe enganar por sua aparência patética e tola. Sua ferocidade é imbatível.

Seu maior sonho? Apossar-se do mundo de Rayman e escravizar todos os seus habitantes.



✧ *Os Capangas*

Compõem a força de invasão de robôs dos piratas. Totalmente devotados ao Almirante Navalha, reforçam um mundo de terror capturando quem tiver a infelicidade de cruzar seu caminho. Existem vários modelos diferentes, cada um com seus próprios pontos fracos e fortes. Mas caberá a você descobrir.



✧ *O Guardião da Caverna dos Pesadelos*

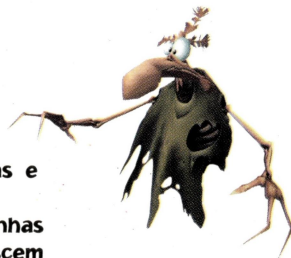
Um monstro apavorante, cujo trabalho é vigiar a gruta subterrânea onde estão trancafiadas as criaturas geradas pelos pesadelos de Polokus. Ninguém jamais ousou entrar na Caverna dos Pesadelos, apesar dos boatos de que esconde um precioso tesouro.



✧ *Os Frangos-Zumbis*

Já perdemos a conta de todos os estragos causados pela invasão dos piratas: distúrbios na harmonia global, proliferação de piranhas, aranhas e lagartas gigantes...

Apavoradas com esses eventos catastróficos, as galinhas começaram a pôr ovos mutantes, dos quais nascem terríveis frangos-zumbis.



OBJETOS

> Gaiolas

Os piratas aprisionaram vários habitantes nessas pequenas gaiolas seladas com energia vital. Abrir 10 gaiolas aumenta a Barra de Vida de Rayman.



> Barris

Cheios de pólvora, explodem ao menor impacto. Os modelos mais avançados podem até voar.



> Ogivas

Construídas pelos piratas, são mísseis teimosos que só podem ser controlados com extrema paciência. A maioria tem pernas, alguns podem voar.



> Ameixas

Essas frutas estranhas servem para vários objetivos. Você pode lançá-las contra os inimigos, subir nelas e andar por aí atirando na direção oposta, ou simplesmente flutuar sobre campos de lava.



> Bolas Mágicas

Encontradas em pedestais da mesma cor, as Bolas Mágicas abrem as portas de templos misteriosos.



> Esparadrapos

Medíocres, na melhor das hipóteses, do ponto de vista arquitetônico, os piratas são obrigados a reforçar suas construções com esparadrapo. Os esparadrapos de madeira são muito frágeis e os de metal só aderem a explosivos.



> Interruptores

Os piratas encheram o ambiente de interruptores que ativam máquinas estranhas e abrem várias portas. Para fazer com que funcionem, basta atirar neles.





OBJETOS MÁGICOS



> As Pedras do Pensamento

As Pedras do Pensamento fornecem uma ligação telepática com Murfy. Sempre que Rayman precisar de uma pequena ajuda ou conselho, ele deve se aproximar de uma dessas pedras, para que Murfy apareça em sua mente.



> As Portas Mágicas

Encontradas no começo e no fim do mundo, servem de passagem para a ala das portas.



> O Punho de Força

Quando você tem o Punho de Força, os ataques de Rayman ficam mais potentes.

Atenção: Se Rayman for atingido ou morrer, perderá parte da energia do seu Punho de Força. Após três perdas desse tipo,

seus ataques voltam à potência normal.

> As Quatro Máscaras

Essas máscaras mágicas foram escondidas dentro de santuários secretos. Dizem as lendas antigas que quem conseguir reunir as quatro poderá acordar o poderoso Polokus.



Fique bem atento, pois existem muitas portas e passagens secretas que conduzem a mundos desconhecidos, onde você poderá encontrar fabulosos tesouros e talvez se tornar mais poderoso.

> Os Lums

Os Lums são fragmentos de energia. Cada cor tem seus próprios poderes especiais.

• Lums amarelos

São 1000 fragmentos que se separaram do Núcleo Primordial quando os piratas o explodiram. Quando Rayman tiver coletado quantidade suficiente deles, poderá negociar seu ingresso em outros mundos.

Além disso, eles são fonte de preciosos conhecimentos. Quanto maior a quantidade que Rayman conseguir coletar, mais ele saberá sobre os segredos do mundo. A qualquer momento do jogo, pressione F1 para obter novas informações fornecidas pelos Lums amarelos.

• Lums superamarelos

São Lums antigos, reconhecíveis pelo tamanho maior e pelo sorriso amplo. São cinco vezes mais potentes do que os Lums amarelos normais.

• Lums vermelhos

Cheios de energia vital, restauram a Barra de Vida de Rayman.

• Lums roxos

Quando Rayman atira em Lums roxos, ele pode segurar-se neles e avançar balançando-se de um para o outro. Assim, ele atravessa grandes áreas sem tocar o chão.

• Lums azuis

Ricos em oxigênio, eles restauram a Reserva de Ar de Rayman, quando ele se movimenta embaixo d'água.

• Lums verdes

São muito especiais. Eles registram o progresso de Rayman. Se ele morrer, reaparecerá no lugar onde pegou um Lum verde pela última vez.

• Lums prateados

Os Lums prateados são criados pelas fadas. Eles fornecem novos poderes incríveis para Rayman.



CRÉDITOS

CONCEPÇÃO ORIGINAL

MICHEL ANCEL
FREDERIC HOUDE

GERENTE DE PROJETO

STEVE MCCALLA

PROGRAMAÇÃO DO MECANISMO PRINCIPAL

OLIVIER ALBIEZ
FABIEN BOLE-FEYSOT
GUILLAUME CLEMENT
MICHAEL DE RUYTER
BENOIT GERMAIN
YANN LE GUYADER
CHANTAL OURY
FABRICE PEREZ
GUILLAUME SOUCHET
JACQUES THENOZ
CARLOS TORRES
MARC TRABUCATO

Com:
CHRISTOPHE BEAUDET
FREDERIC COMPAGNON
CHRISTOPHE GIRAUD
JEAN-MARC DROUAUD
VINCENT LHULLIER
YANN LE TENSORER
ALEXIS VAISSE
MARC FASCIA
THIERRY QUERE

AGRADECIMENTOS ESPECIAIS:

EQUIPE DE PROGRAMAÇÃO N64

FREDERIC BALINT
XAVIER BILLAULT
OLIVIER DIDELÔT
HELENE POKIDINE
FRANÇOIS QUEIMNEC
ALAIN ROBIN
OLIVIER SAILLANT
MARC VILLEMANN

AGRADECIMENTOS ADICIONAIS: EQUIPE DE PROGRAMAÇÃO T-TROUBLE

DIRETOR DE ARTE

MICHEL ANCEL

GRÁFICOS

ALEXANDRE GATTO
ARNAUD KOTELNIKOFF

Com:

JEAN-CHRISTOPHE ALESSANDRI
FLORENT SACRE
CELINE TELLIER
PAUL TUMELAIRE
CHRISTOPHE BOURGES
NICOLAS CARRE
FLORENCE CHARPENTIER
NICOLAS DAIRE
FABRICE HOLBE
PIERRE-HENRY LAPORTERIE
YANN LECLERC
CHRISTOPHE PIC
STEPHANE ZINETTI

E:

SEBASTIEN BICORNE
DENIS CAPDEFERRO
GEOFFROY DE GRECY
DAVID GARCIA
YANN JOUETTE
EMMANUEL VILLE
AGATA WIERZBICKI

PESQUISA GRÁFICA

ALEXANDRA ANCEL
HUBERT CHEVILLARD

PROJETO DO JOGO

STEPHANE HILBOLD
OLIVIER PALMIERI

com:

FREDERICK GAVEAU
SERGE HASCOT
ZORAN MILISAVLJEVIC
VINCENT MONNIER
JEAN-CHRISTOPHE PETIT
CHRISTOPHE THIBAUT
JEAN ZAPPAVIGNA

INTEGRAÇÃO

OLIVIER SOLEIL

CENÁRIO E DIÁLOGOS

DAVID NEISS

PROJETO DE INFORMAÇÕES

SEBASTIEN DEZAUTEZ
YANNICK GERBER
ARNAUD GUYON
MICHAEL JANOD
GREGORY PALVADEAU
XAVIER PLAGNAL
MICKAEL VEAUDOUR

com:

NICOLAS CHEREAU
OLIVIER DAUBA
OLIVIER DIAZ
JEAN-CHRISTOPHE GUYOT
YANN MASSON

ANIMAÇÃO

JACQUES EXERTIER
ALEXANDRE BADUEL
FRANÇOIS COTE
JOSEPH NASRALLAH
PHILIPPE ARSENAULT
ERIK BRANZ
SEBASTIEN BRASSARD
JENNIFER DICKIE
CHRISTIAN DION
JEAN-SEBASTIEN DUCLOS
JAMIE HELMAN
PHIL HOLLOWAY
FRANÇOIS LAPERRIERE
SEAN LEBLANC
MICHAEL LININGTON
CARLA PRADA
ALLAN TREITZ
MIKE ZINGARELLI

STORYBOARD

PATRICK BODARD

ANIMAÇÃO

DAMIEN BARRANCO
JEAN-YVES REGNAULT
PHILIPPE VINDOLET

BASEADO EM UMA HISTÓRIA DE

MICHEL ANCEL

ADAPTAÇÃO AMERICANA

DAVID GASSMAN

PROJETO DE SOM

LAMBERT COMBES
ROMAIN HIS
GREGOIRE SPILLMANN

Com:

OLIVIER BONNAFY

MÚSICA

ERIC CHEVALIER

EFEITOS SONOROS

TALK OVER

ENGENHARIA DE SOM

MARTIN DUTASTA

Com:

LIONEL BOUHNIC

GERENCIAMENTO DE DADOS

MALIKA SAHLA
FRANCK SERVETTAZ
GUENAELE MENDROUX

Com:

NARY-TIANA ANDRIAMAMPANDRY
HANANE SBAI

E:

TARIK MLAHI

TESTES

JONATHAN PEPIN
ALAIN GAGNON
RAPHAEL FRANCOEUR
ALAIN CHENIER
JEAN-SEBASTIEN LABRECQUE
FREDERIC BLATTMANN
FREDERIC LAPORTE
PIERRE-YVES SAVARD
JONATHAN D'ANJOU

MARKETING

LAURENCE BUSSON
AXELLE VERNY

AGRADECIMENTOS ESPECIAIS: A EQUIPE DE ADMINISTRAÇÃO ANTERIOR

GREGOIRE GOBBI
NATHALIE PACCARD

FERRAMENTAS

BERNARD LEFEBVRE
CORNELIU BABIUC
MIRCEA DUNKA
IONUT GROZEA
CRISTI PETRESCU
NICOLAE SUPARATU
MIHAELA TANCU
GEORGE BALTATANU
DAN DRAGAN
CATALIN DUMITRESCU
JOEL GREGOIRE
CHRISTOPHE MARTINAUD
CRISTI RIZEA
PASCAL RUIZ
PHILIPPE TOUILLAUD
ESTELLE PARENT

PLUG-INS 3D

DANIEL RAVIART

PESQUISA 3D

PHILIPPE VIMONT

GERENTES DOS ESTÚDIOS INTERNACIONAIS

DOMINIQUE BORDENAVE
CHRISTINE CHOSSON
CYRIL DEROUINEAU
ERIC HUYNH
DIDIER LORD
VINCENT PAQUET
ERIC TREMBLAY

GERENTES DOS ESTÚDIOS LOCAIS

JEROME ANTONA
AHMED BOUKHELIFA
SYLVAIN BRUNET
SANDRINE MAIGRET
GILLES MONTEIL

GERENTES DE SITES

Annecy
DANIEL PALIX
MONTPELLIER
MICHEL ANCEL
MONTREAL
CHRISTOPHE DERENNES
MONTREUIL
CHRISTINE BURGESS

PRODUÇÃO

GERARD GUILLEMOT

EDITORAÇÃO

YVES GUILLEMOT

DESENVOLVIMENTO

MICHEL GUILLEMOT

UBI SOFT - BRASIL DIRETOR GERAL

BERTRAND CHAVEROT

GERENTE DO PRODUTO

MILENA BARRETO

EQUIPE PI EDITORA EDITOR CHEFE

OLAVO PANSERI

TRADUÇÃO

CECÍLIA VILHENA

ASSISTENTE EDITORIAL

DENISE NIY

EDITORAÇÃO

ADRIANO VALLOCCI
FÁBIO COSTA
RITA VICTORINO
WILLIAM DA SILVA

TESTES

HENRIQUE COSTA
MARCUS PAULO
RAFAEL MATSUNAGA

ASSISTENTE DE PRODUÇÃO

CHARLES MENEZES

GERENTE DE PRODUTO

GERSON DE SOUZA

FOTOLITOS

SPEED PRINT





SUPOORTE TÉCNICO

Para questões referentes ao jogo, entre em contato com o suporte técnico. Para mais informações, consulte o cartão anexo.

Ao contatar o suporte técnico, permaneça diante do computador ligado e certifique-se de ter à mão os seguintes dados:

1. Nome correto e versão do jogo
 2. Especificações técnicas de seu computador (marca e modelo do processador, da unidade de CD-ROM, das placas de vídeo e de som)
 3. Versão do Windows usada em seu sistema
 4. Quantidade de memória RAM disponível
 5. Quantidade de memória da placa de vídeo
 6. Espaço livre no disco rígido
 7. Mensagem de erro exata que foi mostrada (se houve alguma)
 8. Tamanho do arquivo de troca (swap) do Windows
4. Nome de quaisquer interfaces alternativas (shells) no Windows

GARANTIA E LIMITAÇÕES DE USO

A garantia consta do contrato de usuário final anexo. Sem prejuízo das limitações constantes no contrato de usuário final, você está autorizado a utilizar este produto para uso próprio, mas não pode vender, nem transferir reproduções do manual e do software para terceiros de forma alguma, nem pode alugar ou fazer *leasing* do produto.

INTERNET

Não deixe de visitar regularmente a página da BraSoft na Internet para ficar por dentro de novidades, atualizações e lançamentos. Nosso endereço é:
www.brasoft.com





403.03.0



© 1999 Ubi Soft Entertainment. Todos os direitos reservados. O logotipo e o personagem Rayman são marcas de titularidade da Ubi Soft Entertainment.