

# RAYMAN 2

הבריחה הגדולה



Ubi Soft  
ENTERTAINMENT



## הקדמה

הרובו-פיראטים המרושעים מהחלל הגיעו לממלכה של ריימן, והם מאיימים לכבוש את העולם כולו. עכשיו זה הזמן להילחם בהם בחזרה. מתנדבים מרחבי הממלכה יוצרים קבוצות קטנות, ותוקפים את הרובו-פיראטים האיומים. גם ריימן והחבר שלו גלובוקס מצטרפים למאבק: הם הולכים לקצה היער הגדול, שם נמצאת קבוצת הרובו-פיראטים הגדולה ביותר.

ריימן קופץ מצמרת עץ ומפעיל את ההליקופטר שלו כדי לנחות ברכות באמצע סבך-שיחים. "הפיראטים מגיעים היישר אלינו!", מזהיר ריימן את החבר שלו. "התכוונו!"

לפתע, הארץ רועדת כולה... מספר עצים מתמוטטים, ויוצרים מעבר לצבא של רובוטים. הקרב מתחיל!

ריימן מזנק היישר ללב הסכנה, ומעיף את מפלצות המתכת לכל עבר בעזרת כדורי האנרגיה שלו. בינתיים, גלובוקס מנסה לגרום לרובוטים להפסיק לפעול על ידי יצירת סופות גשם קטנות מעליהם. אחד הרובוטים, חורק בצורה איומה ונופל לקרקע. "לא רע, גלובוקס!" צועק ריימן ומחייך.

גלובוקס עונה, אך ריימן לא שומע: הפנים המוכרות של הפייה לי מופיעות במחשבתו. "ריימן..." מתחילה הפייה לי, בקול מודאג, "הפיראטים שברו את לב העולם. האנרגיה פוגרת לכל עבר. מלבד קארק, כל הלווחים האמיצים שלנו נשברו..."

ריימן, עדיין המום מהחדשות הרעות, מופתע על ידי רובוט ענקי שלוכד אותו בין צבתות ענק. ריימן מנסה ליצור כדור אנרגיה חדש, אך ללא הועיל. לב העולם נשבר, ולריימן לא נותרו עוד כוחות...

ריימן, מיואש כפי שלא היה מימיו, זועק לחברו: "גלובוקס, הם תפסו אותי! תציל את עצמך!"

"אהל... אהל... מה איתך?"

"אין זמן להסביר! מצא את לי, והיא תגיד לך מה עליך לעשות!"

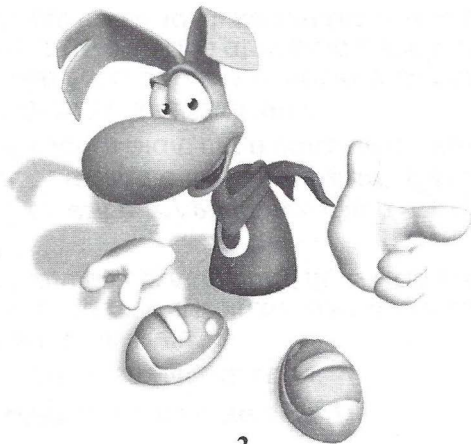
לאחר היסוס קל, גלובוקס מתחמק מהרובוטים בזריזות ומתרחק לכיוון העשב הגבוה.

צחוק מרושע מהדהד באוויר. ריימן מסתובב כדי לראות את רייזורברד, מנהיג הפיראטים.

"תפסתי אותך ריימן! בקרוב אתה תהיה העבד הצייתן ביותר שלי!..."

ריימן מנסה לשחרר את עצמו, אך אחיזת הברזל של הרובוט מתהדקת סביבו. ריימן מביט ברייזורברד בבוז וצועק: "זה עדיין לא הסוף, פיראט אלוהי אני

אמצא דרך לברוח, ואז אתה תקלל את היום בו פגשתי אותי!"



## דרישות מערכת:

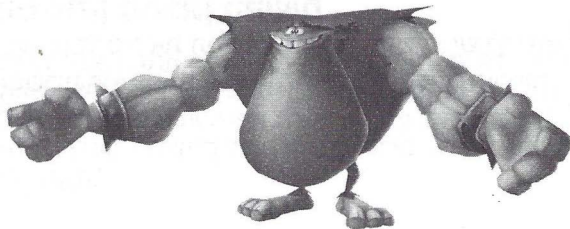
פנטיום 133MHZ, Windows 95/98, 32Mb זיכרון RAM, כונן תקליטורים במהירות 4 X לפחות, כרטיס קול תואם DirectX או Sound Blaster, חובה מאיץ תלת ממד (Voodoo 1) או טוב יותר עם 4Mb זיכרון ומעלה.

## מערכת מומלצת:

פנטיום 200MHZ בטכנולוגיית MMX או טוב יותר, Windows 95/98, 64Mb זיכרון RAM, כונן תקליטורים במהירות 8 x, כרטיס קול תואם DirectX או Sound Blaster, מאיץ תלת ממד (Voodoo 2) או טוב יותר.

## התקנת המשחק

1. הכנס את תקליטור המשחק לכונן התקליטורים (CD-ROM).
2. בחר שפה מהתפריט שמופיע, ולחץ על הכפתור OK בעזרת הכפתור השמאלי של העכבר.
3. כעת, מופיע תפריט שמאפשר לך להתקין את המשחק או לצאת מתוכנית ההתקנה. לאחר התקנה ראשונית של המשחק, תפריט זה יאפשר לך גם להפעיל את המשחק או להסיר אותו מהמחשב שלך. כדי להתקין את המשחק, לחץ על האפשרות INSTALL בעזרת הכפתור השמאלי של העכבר.



4. לאחר שלחצת על INSTALL, עליך לבחור את הגרסה שמתאימה למאיץ התלת ממד שלך. המשחק RAYMAN 2 תומך בשני סוגים כללים של מאיצי תלת ממד: מאיצי 3DFX (Voodoo 1, Voodoo 2, Voodoo 3 'וכו'), או מאיצי תלת ממד אחרים שעובדים עם DirectX 6.0. שים לב: תוכנית ההתקנה תציע בעצמה את הגרסה שמתאימה למחשב שלך. האפשרויות הן:

3Dfx עם MMX – התקנה מלאה

3Dfx עם MMX – התקנה מינימלית

DirectX 6.1 עם MMX – התקנה מלאה

DirectX 6.1 עם MMX – התקנה מינימלית

בחר אחת מהאפשרויות בהתאם למחשב שלך, ולחץ על הכפתור INSTALL בעזרת הכפתור השמאלי של העכבר. שים לב: אם מנהלי ההתקנים של מאיץ התלת ממד שלך לא מעודכנים, המשחק יציע לעדכן אותם לגרסה האחרונה. ללא מנהלי התקנים מעודכנים, המשחק לא יפעל.

1. לאחר בחירת מאיץ התלת ממד, עליך לבחור את התיקיה בה יותקן המשחק. תיקיית ברירת המחדל היא "c:\ubisoft\rayman2".

2. כעת, עליך להחליט היכן ימוקם קיצור הדרך של המשחק. ברירת המחדל היא הקבוצה UBI SOFT GAMES שנמצאת בתפריט תוכניות.

## הסרת המשחק מהכונן הקשיח

אם אתה מעוניין להסיר את המשחק מהכונן הקשיח, יש לך שתי אפשרויות:

1. בחר באפשרות "Uninstall Rayman 2" מתפריט התחל/תוכניות Rayman 2/UBI SOFT GAMES.

2. הכנס את תקליטור המשחק לכונן התקליטורים, ובחר באפשרות Uninstall מתפריט ההתקנה.

## הפעלת המשחק

לאחר שהתקנת את המשחק, אתה יכול להפעיל אותו דרך אפשרות התחל של Windows. ברירת המחדל של המשחק היא הקבוצה התחל/תוכניות Rayman 2/UBI SOFT GAMES. שים לב: תקליטור המשחק חייב להימצא בתוך כונן התקליטורים כדי שהמשחק יפעל.

## יציאה מהמשחק

לחץ על מקש Esc, ולאחר מכן בחר באפשרות Exit מהתפריט שמופיע. **הערה:** אל תשכח לשמור את המשחק שלך לפני שאתה עוזב את המשחק (פרטים נוספים בהמשך).

## התחלת המשחק

### ניווט בתפריטים

כדי לנווט בתפריטים של RAYMAN 2, השתמש במקשי החצים שעל המקלדת. שים לב: אפשרויות שנבחרו מסומנות באדום והאפשרות הנוכחית מסומנת בצהוב. כדי לשנות אפשרות, סמן אותה ולחץ על Enter. כדי לחזור תפריט אחד אחורה, לחץ על המקש Backspace. כדי לגשת לתפריט הראשי בזמן המשחק, לחץ על המקש Esc.

### בחירת שפה

השתמש במקשי החצים כדי לבחור את השפה בה אתה רוצה להשתמש ואשר את הבחירה שלך בעזרת המקש Enter. שים לב: אתה יכול לשנות את הגדרת השפה בכל נקודה במשחק, על ידי בחירת אפשרות שפה (Language) מתפריט האפשרויות (Options).

## תפריט ראשי

לחץ על New Game כדי להתחיל משחק חדש. האפשרויות Delete-1 יהפכו לזמינות רק לאחר שתשמור משחק. אתה יכול גם ללחוץ על האפשרויות Options כדי לגשת לתפריט האפשרויות ולשנות את הגדרות המשחק, או על האפשרויות Rayman2 site כדי לגשת לאתר האינטרנט של RAYMAN.

## תפריט האפשרויות

כדי לגשת לתפריט האפשרויות במהלך המשחק, לחץ על המקש Esc, ולאחר מכן בחר באפשרויות Options. בתפריט Options, אתה יכול לשנות את הגדרות הגרפיקה, הקול והשליטה כדי להתאים את המשחק למחשב שלך.

## הגדרות גרפיקה

- לחץ על Resolution כדי לשנות את הרזולוציה של התצוגה (מספר הנקודות שמוצגות על גבי המסך או החדות שלו).
- בחר באפשרויות Low כדי לבחור את הרזולוציה הנמוכה ביותר שנתמכת על ידי כרטיס המסך שלך.
- בחר באפשרויות High כדי לבחור את הרזולוציה הגבוהה ביותר שנתמכת על ידי כרטיס המסך שלך.
- בחר באפשרויות Other כדי להציג רשימה של כל הרזולוציות שנתמכות על ידי כרטיס המסך שלך.
- בחר באפשרויות Save Resolution כדי לשמור את הבחירה שלך.
- בחר באפשרויות Luminosity כדי לשנות את בהירות המסך.

## גדרות קול

- לחץ על Sound כדי לגשת לפקדי הבקרה של עוצמת הקול (שליטה בווליום)
- לחץ על Music כדי לשנות את עוצמת הקול של מוסיקת הרקע (היעזר במקשי החצים).
- לחץ על Sound Effects כדי לשנות את עוצמת הקול של האפקטים הקוליים במשחק.

## תפריט הבקרה

אפשרות זו פותחת את תפריט הבקרה (Controls). בעזרת תפריט זה, אתה יכול לכוונן את הג'ויסטיק שלך, אם הוא לא מתפקד כראוי.

## שמירת משחקים

### טעינה

אתה יכול לטעון משחק שמור בכל רגע במהלך המשחק. כדי לגשת למשחק שמור, לחץ על המקש Esc ולאחר מכן לחץ על Load כדי לטעון משחק שמור.

### שמירה

כדי לשמור משחק, ריימן חייב להימצא בהיכל הדלתות. במקום הקסום הזה, ריימן יכול גם לגשת לעולמות חדשים. עם זאת, ריימן יכול לחקור עולם חדש רק לאחר שסיים עולם שלם.

כדי לעבור בין עולמות כאשר אתה נמצא בהיכל הדלתות השתמש במקשי החצים, ולחץ על A כדי להיכנס לעולם המבוקש.

בכל פעם שתגיע להיכל הדלתות, המשחק ישאל אותך אם ברצונך לשמור את המשחק. אם אתה לוחץ על האפשרות Yes, המשחק שלך יישמר אוטומטית בקובץ שבחרת בתחילת המשחק. כדי לבחור קובץ שמירה אחר, לחץ על המקש

Esc, ובחר באפשרות Save. כדי למחוק שמירה קודמת (אם ברצונך לפנות מקום, למשל), בחר באפשרות Delete שנמצאת בתפריט. לפני כל מחיקה, המשחק ישאל אותך אם אתה בטוח שברצונך למחוק את קובץ השמירה.

## מסך המשחק

במהלך ההרפתקאות שלו, ריימן צריך לפתוח את הכלובים בהם מוחזקים חבריו. זה מאפשר לו לקבל את אגרופי הכוח שיהפכו את האגרופים שלו לחזקים יותר, ולאסוף את כדורי האנרגיה שנקראים Lumz. בנוסף, ריימן חייב למצוא את ארבע המסכות הקסומות שיאפשרו לו להעיר את פולוקוס – רוח העולם.

במהלך המשחק, אתה יכול ללחוץ על המקש J כדי להציג את מד הבריאות של ריימן, את מספר ה-Lumz הצהובים ואת מספר הכלובים שהושמדו.

אתה יכול גם ללחוץ על המקש Esc כדי לראות רשימה מלאה של החפצים שאספת מתחילת המשחק.

## השליטה במשחק

אתה יכול לשחק ב-RAYMAN 2 בעזרת מקלדת או ג'ויסטיק. שים לב: המקלדת והג'ויסטיק הם בקרי ברירת המחדל, ואתה לא יכול לשנות את תיפקוד המקשים. עם זאת, עבור המקלדת אתה יכול לבחור סידור ימני או שמאלי.

### רשימת המקשים:

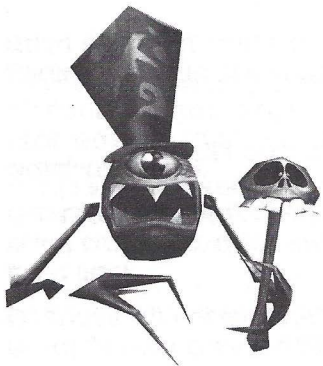
F1 – עזרה. גישה לידע רב בנוגע למשחק, ולמרפי "האנציקלופדיה המעופפת".

W – סיבוב המצלמה ימינה.

Q – סיבוב המצלמה שמאלה.

Esc – גישה לתפריט.

A – קפיצה.



- מקש הרווח – ירייה.
- J – הצגת מידע (בריאות, Lumz וכלובים).
- Ctrl – בחירת מטרה או אויב ותנועה לצדדים.
- Enter – אישור בחירה.
- End – הבאת המצלמה אל מאחורי ריימן.
- 0 – שינוי זווית המצלמה.
- מקשי החצים – הזזת ריימן לכל הכיוונים.
- Backspace – ביטול בחירה.

### אפשרויות מצלמה

- כדי לחקור את עולם המשחק, עליך להשתמש בזוויות הצילום של המצלמה. התאמן על הזזת המצלמה ושינוי הזוויות שלה בעזרת המקשים W-Q.
- המקשים W-Q מאפשרים לך לקבל מבט פנורמי מסביב לריימן.
- לחץ על מקש O והחזק אותו לחוץ כדי לראות את עולם המשחק מהזווית של ריימן. אתה יכול לחקור את שדה הראייה של ריימן בעזרת מקשי החצים. שחרר את המקש כדי לחזור למיקום המצלמה הקודם.

### שליטה בריימן

- כדי לנוע, השתמש במקשי החצים. כדי ללכת (ולא לרוץ), החזק את המקש Shift לחוץ בזמן שאתה מזיז את ריימן בעזרת מקשי החצים (עבור שמאליים: מקש 7 מחליף את מקש Shift).
- כדי לקפוץ, לחץ על המקש A (עבור שמאליים: מקש 8).
- כדי לנוע הצדה, השתמש במקשי החצים בזמן שהמקש Ctrl מוחזק לחוץ. צורת

תנועה זו שימושית במיוחד כאשר אתה רוצה להתחמק מיריות של אויבים אך לשמור אותם בטווח הראייה שלך.

כדי לשחות, השתמש במקשי החצים. כדי לצלול עמוק יותר, לחץ על המקש Z (עבור שמאליים: מקש 9). כדי לעלות על פני המים, לחץ על המקש A (עבור שמאליים: מקש 8).

**טיפ: ריימן יכול לנוע לכל כיוון בתוך המים. אנו ממליצים להתאמן בשליטה בריימן בתוך המים, מכיוון שאימון זה יוכיח את יעילותו כאשר תגיע לשלבים קשים יותר!**

כדי להפעיל את ההליקופטר, לחץ על המקש A (עבור שמאליים: מקש 8) בזמן שריימן לא נוגע בקרקע. כדי להפסיק את ההליקופטר, לחץ שוב על המקש A. ההליקופטר שימושי במיוחד כאשר חשוב לך לנחות בצורה מדויקת. אתה יכול להפעיל אותו במהלך קפיצה, או בזמן נפילה.

זכור, אתה יכול להשתמש בהליקופטר רק כאשר ריימן באוויר!

**טיפ: השתמש בצל של ריימן כדי לנחות בצורה נוחה יותר.**

כדי להחזיק את ריימן על קצה קיר, קפוץ לכיוון הקיר. ריימן ייאחז בקיר אוטומטית. כדי לטפס על רשתות, קירות מכוסים בצמח מטפס וקורי עכביש, קפוץ לכיוון הרשת. ריימן ייאחז ברשת אוטומטית. לאחר מכן, אתה יכול להמשיך להזיז את ריימן בעזרת מקשי החצים. כדי לעזוב את הרשת, קפוץ בעזרת המקש A (עבור שמאליים: מקש 8).

כדי לטפס בין שני קירות, קפוץ בעזרת המקש A (עבור שמאליים: מקש 8), ולחץ שוב על המקש A כדי לייצב את ריימן בין הקירות. בצע שוב את התרגיל הזה כדי להמשיך לטפס עד שריימן מגיע לפסגה.

## כוחות

במהלך ההרפתקאות שלו, ריימן יקבל כוחות חדשים שיאפשרו לו לבצע דברים מדהימים!

כדי לירות, לחץ על מקש הרווח (עבור שמאליים: מקש 1).

כדי לחזק את הירייה, החזק את מקש רווח לחוץ (עבור שמאליים: מקש 1). כדור האנרגיה שמוחזק בידו של ריימן ייעשה גדול יותר ויותר. כאשר הגעת לעוצמה הרצויה, עזב את מקש הרווח כדי לשחרר את כדור האנרגיה.

כדי להיאחז ב-Lumz הסגולים, עליך לירות בהם בעזרת מקש הרווח (עבור שמאליים: מקש 1). לאחר מכן, אתה יכול להתנדנד עליהם בעזרת מקשי החצים. כדי לעזוב, לחץ על המקש A (עבור שמאליים: מקש 8).

כדי לעוף במצב הליקופטר, הפעל את ההליקופטר (לחיצה על המקש A (עבור שמאליים: מקש 8) בזמן שריימן לא נוגע בקרקע) והשאר את המקש A (עבור שמאליים: מקש 8) לחוץ. כך, לא רק שההליקופטר יכול להנחית אותך בבטחה, אלא שתוכל גם להשתמש בו כדי לעוף בכל כיוון! כדי להפסיק את מצב ההליקופטר, לחץ שוב על המקש A.

טיפ: אתה יכול לייצב את המסלול שלך בעזרת המקש Ctrl. זה יעזור לך להתחמק ממכשולים.

## החברים של ריימן

החברים של ריימן בעולם מתחלקים לשתי קטגוריות: היצורים הקסומים עם הכוחות המדהימים וכל השאר.

### יצורים קסומים

- פולוקוס – פולוקוס הוא הרוח של העולם, היוצר של הכל. הכוחות שלו גדולים כל כך, שהוא יכול להפוך חלומות למציאות. לפני זמן רב פולוקוס עזב את העולם, ואפשר להחזיר אותו רק על ידי איחוד ארבע המסכות הקסומות.

- לוי – לוי היא פייה, ובדומה לכל הפיות, יש לה כוחות עוצמתיים. למרבה הצער, הפיצוץ של לב העולם על ידי הפיראטים המרושעים החליש אותה. לאחר שלי תאסוף מספיק אנרגיה, היא תוכל ליצור את Lumz הכסף, שיתנו לריימן כוחות חדשים.
- הטינסים – הטינסים הם אנשים חכמים מאוד שבנו לפני זמן רב את היכל הדלתות, משם אפשר לגשת אל כל חלקי העולם. אמנם הטינסים כל כך זקנים, עד שהם לא זוכרים מי המלך, אך רוב הזמן הם מבצעים ריקודים אקרובטים מרשימים ומדהימים את כולם.

### יצורים רגילים

- גלובוקס – גלובוקס הוא החבר הטוב ביותר של ריימן. לגלובוקס יש כוח קסום שמאפשר לו ליצור סופות גשם קטנות בעזרתן הוא יכול לכבות שריפות או לעזור לצמחים לגדול.
- קלארק – קלארק הוא הר-שרירים אמיתי! קלארק הוא צבא קטן בעצמו, ובמכה אחת הוא יכול להעיף גדוד פיראטים שלם באוויר. נקודת החולשה היחידה של קלארק היא הקיבה הרגישה שלו. הקיבה שלו עלולה לגרום לבעיות, במיוחד כאשר במהלך הקרב, הוא לועס רובוט קצת יותר מדי חלוד ו...  
 ● מרפי – מרפי, הידוע גם בשם "האנציקלופדיה המעופפת", עוזר לריימן בעזרת טיפים ועצות. אם אתה זקוק לעזרה ממרפי, מקם את ריימן ליד אחת מאבני המחשבה שנמצאות בעולם המשחק. אם אתה מעדיף שמרפי יופיע בעצמו כדי להדריך אותך, עצור ליד אבן מחשבה והחזק את המקש F2 לחוץ.
- כרמן הלווייתנית – כרמן, הלווייתנית החמודה, משייטת באוקיינוסים ומשאירה בועות אוויר שיכולות להציל חיות וצמחים. אבל, גם דגי הפיראנה אוהבים את בועות האוויר שלה...
- ססססאם – נחש צעיר ומוכשר זה הוא האחראי על הביצות. הוא עוזר לעוברי-אורח לעבור את הביצות בעזרת סקי-מים...

## האויבים של ריימן

**אדמירל רייזוברד** – מנהיג הפיראטים. הוא מפורסם ברחבי הגלקסיה מכיוון שהוא השמיד מעל מאה כוכבי-לכת והפך אותם לאבק קוסמי. אל תיתן למראה הטפשי שלו להטעות אותך, מכיוון שהוא אכזרי ביותר. החלום שלו? להשתלט על העולם הקסום של ריימן ולהעביד בפרך את כל היצורים שחיים בו.

**רובו-פיראטים** – אלו הם כוח הפלישה הרובוטי של האדמירל רייזוברד. הם נאמנים לחלוטין לאדמירל, והם כולאים ומשעבדים כל יצור חופשי שנמצא בדרכם. קיימים מספר סוגים של רובוטים, כאשר לכל אחד יתרונות וחסרונות. נשאר לך גלות את נקודות התורפה של כל אחד מסוגי הרובוטים...

**שומר מערת הסיוטים** – זוהי מפלצת אכזרית ששומרת על המקום בו מתממשים הסיוטים של פולוקוס. אף אחד לא העז להיכנס למערת הסיוטים, למרות שיש שמועה שבמערה נמצא אוצר יקר ערך.

**תרנגולי הזומבי** – הפיראטים גרמו לבעיות רבות בעולם הקסום של ריימן, ויצורים מרושעים החלו להיווצר, כולל דגי פיראנה רבים יותר, עכבישי ענק ואפילו תרנגולי זומבי דוחים...

## חפצים

**כלובים** – הפיראטים כלאו רבים מתושבי הממלכה בכלובים הקטנים הללו, ואטמו את הכלובים בעזרת אנרגיה קסומה. שבירת 10 כלובים תעלה את מד הבריאות של ריימן.

**חביות** – החביות מלאות באבק שריפה. הן מתפוצצות במגע הקטן ביותר. דגמים מתקדמים יותר יכולים אפילו לעוף...

**פגזים** – הפגזים ה"חכמים" הללו ירדפו אחריך ברגל או באוויר, והדרך היחידה להתגבר עליהם היא להתאזר בהרבה סבלנות (ולפתח יכולת התחמקות...).

**פירות** – לפירות המוזרים הללו יש מספר שימושים. אתה יכול לזרוק אותם על אויבים, לטפס עליהם ולירות לכל הכיוונים, או אפילו לחצות בעזרתם נהרות לבה.  
**כדורי קסם** – כדורי קסם פותחים דלתות למקדשים קסומים...

**חיזוקים** – הפיראטים משתמשים בחיזוקים שונים כדי למגן את המבנים שלהם. החיזוקים מעץ הם חלשים, אך חיזוקי המתכת יכנעו רק לפיצוץ רציני.

**מתגים** – הפיראטים משתמשים במתגים כדי להפעיל מכונות מוזרות וכדי לפתוח דלתות. אתה מוזמן להשתמש במתגים לטובתך. כדי להפעיל מתגים, עליך לירות בהם.

## **חפצים קסומים**

**אבני מחשבה** – אבני המחשבה מספקים קישור טלפתי למרפי. כאשר ריימן צריך עזרה או עצה, הוא יכול להתקרב לאחת האבנים, ומיד מרפי יופיע במחשבתו.

**דלתות קסומות** – דלתות קסומות ממוקמות בתחילת ובסוף כל עולם, והן לוקחות אותך להיכל הדלתות כאשר אתה עובר בהן.

**אגרוף הכוח** – אגרוף הכוח הופך את המכות של ריימן לחזקות יותר. שים לב: אם ריימן מת או נפגע, הוא מאבד חלק מהאנרגיה של אגרוף הכוח שלו. לאחר שלושה איבודים כאלו, עוצמת היריות שלו חוזרת לעוצמה רגילה.

**ארבעת המסכות** – מסכות קסומות אלו הוחבאו במקומות סודיים ברחבי הממלכה. האגדות העתיקות מספרות שמי שיאחד את ארבע המסכות יעיר את פולוקוס רב-העצמה.

ה-Lumz אוצרות בתוכן אנרגיה רבה. לכל צבע יש את הכוחות המיוחדים שלו...  
Lumz **צהובים** - אלו הן 1,000 החתיכות שנשברו מלב העולם כאשר הפיראטים פוצצו אותו. כאשר ריימן אוסף מספיק חתיכות כאלו, הוא יכול לחקור עולמות חדשים. החתיכות האלו מכילות מידע יקר ערך. ככל שריימן יאסוף יותר חתיכות, כך הוא יגלה סודות נוספים אודות העולם. בכל רגע במשחק, לחץ על המקש F2 כדי לקרוא מידע חדש שסופק על ידי ה-Lumz הצהובים.

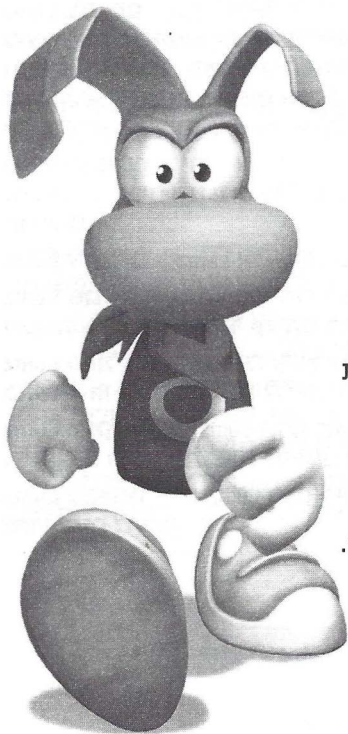
Lumz **סופר צהובים** - את ה-Lumz העתיקים הללו אפשר לזהות בעזרת הגודל שלהם והחיוכים הגדולים שלהם. הם חזקים פי חמישה מה-Lumz הצהובים הרגילים.

Lumz **אדומים** - Lumz אלו עשירים באנרגיה ומוסיפים למד הבריאות של ריימן.  
Lumz **סגולים** - ריימן יכול לירות ב-Lumz הסגולים כדי להיתלות עליהם. לאחר מכן, הוא יכול להתנדנד עליהם כדי לעבור מאחד לשני.

Lumz **כחולים** - Lumz אלו עשירים בחמצן ומחדשים את מלאי החמצן של ריימן כאשר הוא נמצא מתחת למים.

Lumz **ירוקים** - ה-Lumz הללו מאוד מיוחדים. הם מציינים את ההתקדמות של ריימן. אם ריימן מת, הוא יופיע במקום האחרון בו הוא אסף Lumz ירוק.

Lumz **כסופים** - ה-Lumz הכסופים נוצרו על ידי פיות. הם נותנים כוחות חדשים ומדהימים לריימן.



## **תמיכה טכנית**

אינך מצליח להתגבר על בעיה מסוימת בהפעלת המשחק?

פנה אל: "באג מולטיסיסטם"

בטלפון: 03-6465643,

בימי חול בין השעות 16:00 - 20:00,

בימי שישי וערבי חג בין השעות: 9:00 - 12:00.



**BUG**  
MULTISYSTEM



  
**Ubi Soft**  
ENTERTAINMENT