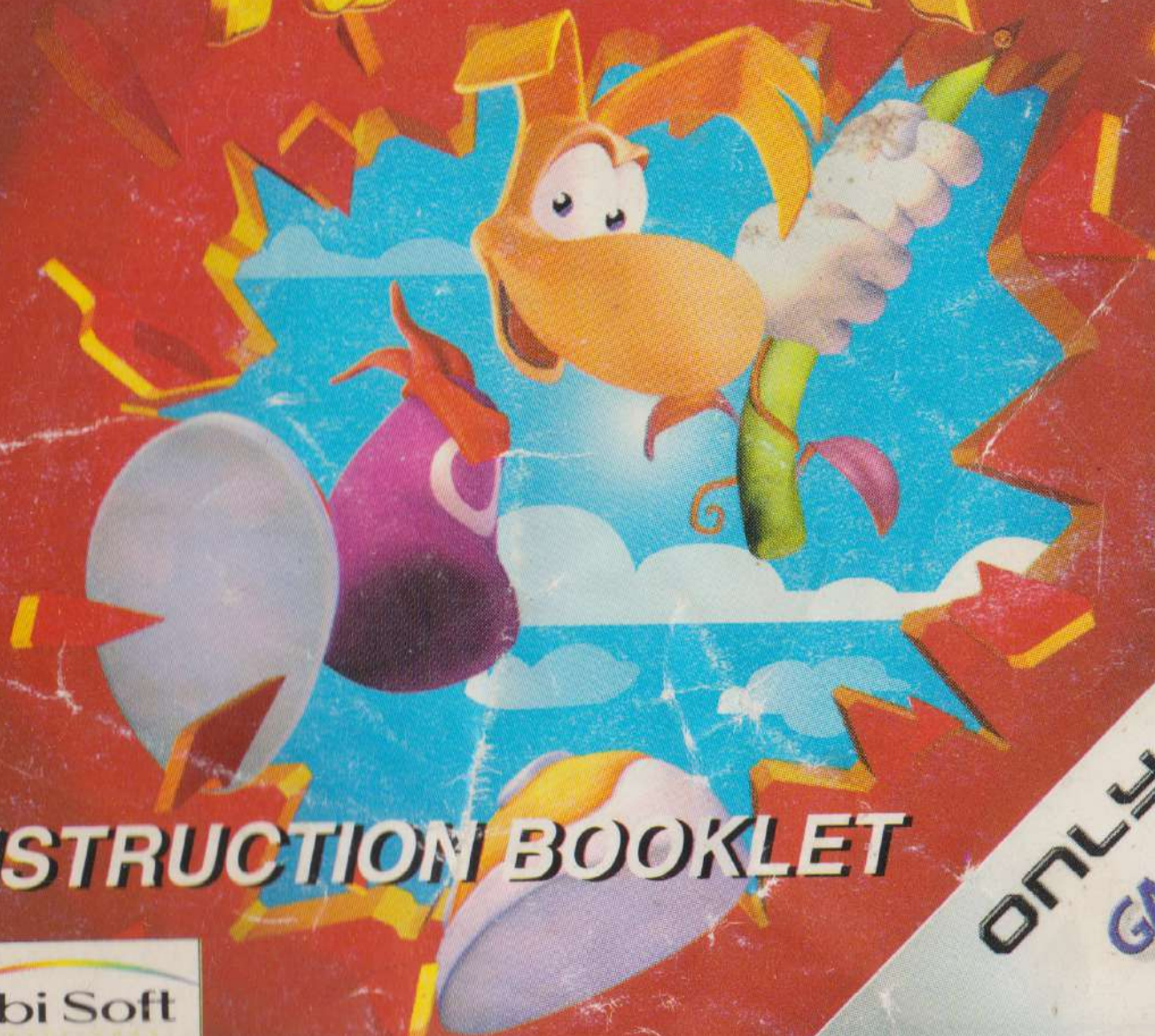


Nintendo®

GAME BOY™ **COLOR**

CGB-AYQP-EUR

RAYMAN



INSTRUCTION BOOKLET



**ONLY FOR
GAME BOY
COLOR**



English

2



Deutsch

7



Français

12



Español

17



italiano

22



Nederlands

27

Credits

34



THE UBI KEY



A UBI SOFT INNOVATION

The UBI KEY is an exclusive, original bonus. You will find this key  hidden in a certain place in the game. Thanks to the infra-red link in your Game Boy™ Color you will be able to swap this key  with friends who also have UBI SOFT games featuring the UBI KEY system. This key will enable both of you to open up a secret level in your Game Boy™ Color game.

It's an exclusive feature!

Each UBI SOFT Game Boy™ Color game has a different UBI KEY and each of these keys will enable you to use new powers in a secret level! To extend the adventure, all you have to do is find other UBI KEY players!

Here is a list of UBI SOFT Game Boy™ Color games in which you can find a UBI KEY: Tonic Trouble™, Rayman™, Suzuki Allstar Extreme Racing® and more...

How to transfer the UBI KEY



A brief explanation is displayed on-screen as soon as you find the key.

- 1 Place the infra-red links of the two Game Boy™ Color consoles facing each other a few centimeters apart.
- 2 Press and hold down the  button to start sending the key.
- 3 The receiving player must be in the UBI KEY section of the in-game menu by pressing SELECT. The player must hold down the  button until the key has been transferred. As soon as the key is transferred, the player is automatically projected into a secret level of the game.



1. STORYLINE

3

2. STARTING TO PLAY

3

A - New game

3

B - Continue

3

C - Options

3

1 - Language

3

2 - Sound

3

3. THE GAME

4

A - Control Pad

4

B - Powers

4

C - Objects to collect

5

D - Worlds

5



4. BONUSES

6

Bonus Stages

6

TECHNICAL SUPPORT

32

CREDITS

34



1. STORYLINE



Rayman's magical world was once a haven of peace and tranquility, a place where the Toons are the lights of the universe. However the world's harmony is endangered by the very dangerous Mister Dark. He wants to steal the light away from Rayman's world and becomes it's ruler.

2. STARTING TO PLAY

- 1-Insert the Game Pack into your GBC with the label turned outward.
- 2-Turn it on.
- 3-When the main screen is displayed, the menu screen appears.

There are 3 choices:

New game
Continue
Options

The initial introduction slideshow can be skipped frame by frame by pressing the **A** button or skipped entirely by pressing **START**.

A - New game

There are two ways to exit this mode:

- **GAME OVER**: Rayman has no more lives left. Return to Main Menu.
- **QUIT**: Option chosen from the in-game menu by pressing **SELECT**. Your latest Password is displayed (Password explanation in **CONTINUE**) and return to Main Menu.

B - Continue

This takes the player to the **PASSWORD** screen. You will be given a password at the end of each level.

Write it down. You can use it to continue the adventure onto the next level. The Password changes for each level.

Enter the Password using characters on the grid:

- Move right on the line with the **A** button and left with the **B** button.
- Move the control pad to choose letters.
- Confirm the entire Password by pressing **START**.
- Go Back to main menu with **SELECT**.

After a **QUIT** or **GAME OVER** the latest Password is automatically inserted: press **START** if you want to confirm it.

C - Options

You can customise two game features: **LANGUAGE** and **SOUND**.

When you choose **OPTION** on the main screen, press the **A** button to access features and to confirm your choice.

Press **B** to go back to the previous menu.

1- Language

This option allows you to choose between 6 languages.

Select your language by pressing the control pad Up and Down. Confirm with the **A** button.

2- Sound

This option allows two different possibilities (**ON/OFF**) for both **MUSIC** and **FX**. Select **ON/OF** by pressing the control pad Left or Right; select **MUSIC** or **FX** by pressing the control pad Up and Down.



NOTE: Setting both Music and FX on OFF will help save battery power (!)

3. THE GAME

A - Control Pad

CONTROL PAD

Right	Walk right
Left	Walk left
Down	Crouch/Camera down/ Climb down
Up	Camera up/Climb up
Right + Down	Crawl right
Left + Down	Crawl left

N/A

Automatic
Hang: Fall on
the edge of a
solid surface

RESET

START +
SELECT + A + B

SELECT

In-game
menu



A

Jump: The
longer you
keep it
pressed, the
higher you
jump (you can
direct jumps
in the air by
pressing
Right/Left on
the Control
Pad)

B

Punch:
The longer you
keep it
pressed, the
harder it hits

START
Pause

B - Powers

The powers Rayman can earn are:

* HELICOPTER

Allows very long jumps and lets Rayman glide.
Press **A** + **A** to activate the helicopter.

* GRAPPLE

Allows Rayman to grab the Flying Rings
with his fist and then to swing-grab rings
by pushing the **A** button; release with the **B** button.
It also allows Rayman to collect lives by shooting with his fist.

* SUPER-HELICOPTER

Allows Rayman to fly. Use the control pad to control the
direction he flies in while he's in the air.
To activate, repeatedly press the **A** button.

NOTE

Don't bother trying to access areas that seem impossible to reach until
you have earned all of Rayman's powers...

These powers can be used on several objects that can
help Rayman progress in the game.

* Plums



This strange fruit has several purposes.
You can climb onto it, soar through the air on it and
even float on water with it

* Flying rings



Thanks to Rayman's fist, you can hang or swing on
flying rings by punching them. Shoot out Rayman's
fist by hitting the **B** button and aiming at the Flying
Ring

* Gold Fist



Faster and stronger than the normal one but it loses
its power every time Rayman loses one life

* Trumpets

They can help you to go faster

* Vertical Trumpets

They can help you to go higher



C - Objects to collect



Lives:
You start out with 3 lives and you can earn up to 99. Lives can be won with bonuses, Tings and bonus stages.



Cages:
Toons are imprisoned in cages. Rayman must destroy all of these cages to free them. There are a total of 38 in the game. The number of cages left to destroy in a level is displayed on-screen.



Tings:
Tings are Rayman's little friends who give him advice and magical powers. Collecting 30 Tings gives you an extra life.



Hearts:
Hearts represent your life energy. You start with full energy (5 hearts). Every time you are hurt, you lose one heart. When all the hearts are consumed, Rayman loses one life. When Rayman catches one heart, the energy tool bar is filled. Beware, Rayman can lose all his hearts when he falls into water or lava.

HINT:

Do not panic, you will not be able to destroy all the cages in each level your first time through! You can return to levels to save all the Toons once you've wiped out Mr. Dark.



D - Worlds

Spellbound Forest: This is a luminous, pleasant world. Mr. Dark is nowhere near this world.

Airy Tunes: This is a world of slides and speed. It is linked to the Air's elements

Rainy Forest: Use the helicopter and jump as far and as high as you can in this forest.

Rocky Peaks: This is an intricate, slippery environment. It is linked to the Earth's elements.

Ancient Forest: This is a strange, mysterious forest.

Fiery Depths: This is an intensely hot universe that's overflowing with lava.

Arcane Forest: This is an obscure, dangerous place. Prepare yourself for the upcoming confrontation with the evil Mr. Dark...

Secret World: Rumours say that there is another World somewhere, but that no one has yet to venture there...



4. BONUSES

Bonus Stages



You can find bonus stages in different worlds.

You spot bonus stages by looking out for **BONUS-STAGE Signposts**

To enter, you have to step over this signpost.

The goal in the Bonus Stages is to collect all the Tings within a given time period. An on-screen timer displays the countdown.

- If you succeed in catching all the Tings, you return to the previous level with an extra life.
- If you do not succeed in catching all the Tings, you can retry or continue on in the previous level.



DER UBI KEY



EINE UBI SOFT-INNOVATION

Der UBI Key ist ein origineller und exklusiver Bonus. Sie werden diesen Schlüssel  an einer bestimmten Stelle im Spiel finden. Dank der Infrarot-Verbindung Ihres Game Boy Color können Sie diesen Schlüssel  mit Freunden austauschen, die auch Ubi Soft-Spiele mit dem Ubi Key System besitzen. Dieser Schlüssel ermöglicht Ihnen beiden, einen geheimen Level in Game Boy Color Spielen zu öffnen!

Exklusiv!

Jedes UBI SOFT Game Boy Color-Spiel hat einen anderen UBI Key: Jeder dieser Schlüssel ermöglicht Ihnen, neue Kräfte in geheimen Leveln zu benutzen! Sie müssen nur andere UBI Key-Spieler finden, damit das Abenteuer niemals aufhört! In diesen UBI SOFT Game Boy Color-Spielen finden Sie einen UBI Key: Tonic Trouble, Suzuki Alstare Extreme Racing und andere.

Wie man den UBI KEY weitergibt



Ein kurze Erklärung wird auf dem Bildschirm angezeigt, wenn Sie den Schlüssel finden.

- 1 – Stellen Sie zwei Game Boy Color Geräte so auf, dass ihre Infrarotverbindungen aufeinander zeigen und nur wenige Zentimeter voneinander entfernt sind.
- 2 – Drücken und halten Sie den  Knopf, um den Schlüssel zu senden.
- 3 – Der empfangende Spieler wählt im Ingame-Menü die Option UBI KEY und drückt den SELECT-Knopf. Der Spieler muss den  Knopf so lange drücken, bis der Schlüssel übertragen wurde. Sobald die Übertragung abgeschlossen ist, wird der Spieler automatisch in einen geheimen Level des Spiels versetzt.



1. HANDLUNG 8

2. STARTEN DES SPIELS 8

A – Neues Spiel 8

B – Fortsetzen 8

C – Optionen 8

1 – Sprache 8

2 – Sound 8

3. DAS SPIEL 9

A – Steuerkreuz 9

B – Objekte auswählen 9

C – Kontrollschirm 10

D – Welten 10

4. BONI 11

Bonuslevel 11

TECHNISCHER SUPPORT 32

CREDITS 34





1. HANDLUNG

Raymans magische Welt war einst ein Hafen des Friedens und der Ruhe, ein Ort, an dem die Toons eine wichtige Rolle spielen. Denn sie sind die Lichter des Universums. Bis zur Invasion des Mr. Dark und dem darauffolgenden Angriff des Chaos... Mr. Dark entführte die magischen Kreaturen, genannt Toons, um Raymans Welt das Licht zu stehlen und ihr Herrscher zu

werden. Das Licht der eingesperrten Toons verflüchtigte sich langsam in das Universum. Schreckliche Monster eroberten den Planeten, der langsam in Finsternis unterging...

Nun ist Rayman die einzige Hoffnung der Welt. Nur er hat die Kraft, die gefangenen Toons zu befreien, den bösen Mr. Dark zu besiegen und endlich die Harmonie des Universums wiederherzustellen ...

2. STARTEN DES SPIELS

1-Legen Sie die Spielkassette mit dem Etikett nach außen in Ihren GBC ein.

2-Schalten Sie den Game Boy Color ein.

3-Nachdem das Hauptbild gezeigt wurde, erscheint der Menübildschirm.

Es stehen 3 Punkte zur Auswahl:

New game
Continue
Options

Das Intro zu Beginn kann mit dem **A** Knopf Bild für Bild weitergeschaltet oder mit dem START-Knopf ganz übersprungen werden.



A - Neues Spiel

Es gibt zwei Wege, diesen Modus zu beenden:

- **GAME OVER:** Rayman hat keine weiteren Leben. Rückkehr ins Hauptmenü.

- **QUIT:** Diese Option kann durch Drücken des SELECT-Knopfes im Spielmenü ausgewählt werden. Ihr letztes Passwort wird angezeigt, und Sie kehren in das Hauptmenü zurück.

B - Fortsetzen

Damit gelangen Sie in den Bildschirm PASSWORT.

Am Ende jedes Levels erhalten Sie ein neues Passwort, das Sie sich aufschreiben sollten. Benutzen Sie es, um das Abenteuer beim nächsten Mal fortzusetzen. Jeder Level hat ein eigenes Passwort.

Geben Sie das Passwort mit Hilfe der angezeigten Buchstaben ein:

- Bewegen Sie sich mit dem **A** Knopf nach rechts und mit dem **B** Knopf nach links.

- Wählen Sie mit dem Steuerkreuz die Buchstaben aus.

- Bestätigen Sie das vollständige Passwort durch Drücken des START-Knopfes.

- Kehren Sie mit SELECT ins Hauptmenü zurück.

Nach ENDE oder GAME OVER wird das letzte Passwort automatisch eingesetzt: Drücken Sie START, wenn Sie bestätigen möchten.

C - Optionen

Hier können Sie zwei Eigenschaften anpassen: **LANGUAGE** und **SOUND**. Wenn Sie im Hauptmenü OPTION auswählen, drücken Sie den **A** Knopf, um die Eigenschaft auszuwählen und um Ihre Auswahl zu bestätigen. Mit dem **B** Knopf kehren Sie in das vorige Menü zurück.

1- Sprache

Wählen Sie aus 6 verschiedenen Sprachen. Drücken Sie das Steuerkreuz nach oben oder unten. Bestätigen Sie mit dem **A** Knopf.

2- Sound

Sowohl MUSIK als auch EFFEKTE (FX) können AN- oder AUSgeschaltet werden. Wählen Sie AN/AUS durch Drücken von Links/Rechts auf dem Steuerkreuz. MUSIK oder FX wählen Sie, indem Sie auf dem Steuerkreuz Oben oder Unten drücken.

HINWEIS: Wenn Musik und Soundeffekte abgeschaltet werden, sparen Sie Batteriestrom!



3. DAS SPIEL

A - Steuerkreuz

STEUERKREUZ

Rechts	Nach rechts gehen
Links	Nach links gehen
Unten	Ducken & Kamera nach unten
Ober	Kamera nach oben
Rechts + Unten	Nach rechts kriechen
Links + Unten	Nach links kriechen

N/A

(Automatisch)
Hangeln: An der Kante einer festen Oberfläche möglich

RESET

START +
SELECT + A + B

SELECT

Spielmenü



START
Pause

A
Springen:
Je länger Sie drücken, desto höher springen Sie (Sie können den Sprung in der Luft lenken, indem Sie Rechts/Links auf dem Steuerkreuz drücken)

B
Je länger Sie drücken, desto härter der Schlag

B - Objekte auswählen

Diese Kräfte kann Rayman dazugewinnen:

* HELIKOPTER

Ermöglicht sehr weite Sprünge und lässt Rayman gleiten. Drücken Sie zum Aktivieren des Helikopters zweimal A.

* LIANE

Greifen Sie mit Raymans Faust die Fliegenden Ringe, und schwingen Sie. Greifen Sie mit dem **B** Knopf. Mit dem **A** Knopf lassen Sie los. Rayman kann damit auch Leben einsammeln, indem er mit seiner Faust darauf schießt.

* SUPER-HELIKOPTER

Damit kann Rayman fliegen. Sobald er in der Luft ist, lenken Sie mit dem Steuerkreuz. Zum Aktivieren drücken Sie wiederholt den **A** Knopf.

HINWEIS: Ärgern Sie sich nicht, wenn einige Bereiche des Spiels unerreichbar scheinen. Warten Sie, bis Sie alle Kräfte Raymans entdeckt haben...

Diese Kräfte sind nützlich für einige Objekte und helfen Rayman im Spiel weiterzukommen.

* Pflaume



Diese seltsame Frucht erfüllt verschiedene Zwecke. Sie können darauf klettern, damit durch die Luft springen oder auf Flüssigkeiten schwimmen.

* Fliegende Ringe



Dank Raymans Faust können Sie sich an Fliegende Ringe hängen, indem Sie darauf schießen. Zielen Sie genau auf den fliegenden Ring und drücken Sie dann den **B** Knopf.

* Goldfaust



Rayman kann damit auch Leben einsammeln, indem er mit seiner Faust darauf schießt.

* Trompete

Hilft ihnen sich schneller zu bewegen.

* Vertikale Trompeten

Damit kommen Sie hoch hinaus.



C - Kontrollschirm



Leben:
Sie starten mit 3 Leben und können bis zu 99 Leben sammeln. Weitere Leben können mit Boni, Tings und Bonusleveln dazugewonnen werden.



Tings:
Die Tings sind Raymans kleine Freunde, die ihm Ratschläge geben und magische Kräfte verleihen. Wenn Sie 30 Tings eingesammelt haben, erhalten Sie ein Leben dazu.

HINWEIS: Keine Panik, wenn es Ihnen beim ersten Mal nicht gelingt, alle Käfige in einem Level zu zerstören! Sie können in alle Level zurückkehren und alle Toons retten, sobald Sie Mr. Dark besiegt haben.



Käfige:
Die Toons sind in Käfigen eingesperrt. Rayman muss alle diese Käfige zerstören, um die insgesamt 38 Toons im Spiel zu befreien. Die Anzahl der in einem Level verbleibenden Käfige wird angezeigt.



Herzen:
Herzen repräsentieren Ihre Lebensenergie. Sie beginnen mit voller Energie (5 Herzen). Mit jedem Treffer verlieren Sie ein Herz. Wenn alle Herzen verbraucht sind, verliert Rayman ein Leben. Bekommt Rayman ein Herz dazu, füllt sich der Energiebalken wieder. Achtung, Rayman kann alle Herzen verlieren, wenn er ins Wasser oder in Lava stürzt.



D - Welten



Spellbound Forest: Eine helle, freundliche Welt. Mr. Dark ist von diesem Welt weit entfernt.

Airy Tunes: Eine Welt voller Rutschbahnen und hoher Geschwindigkeiten. Sie ist verbunden mit den Elementen der Luft.

Rainy Forest: Benutzen Sie den Helikopter und springen Sie in diesem Wald so weit und so hoch Sie können.

Rocky Peaks: Eine verworrene, rutschige Umgebung. Sie ist verbunden mit den Elementen der Erde.

Ancient Forest: Dieser Wald ist sonderbar und mysteriös.

Fiery Depths: Ein extrem heißes Universum, das vor lauter Lava überläuft.

Arcane Forest: Dieser Ort ist obskur und gefährlich. Bereiten Sie sich auf die bevorstehende Konfrontation mit Mr. Dark vor...

Secret World: Gerüchten zufolge soll es irgendwo eine andere Welt geben. Aber noch hat sich niemand dorthin gewagt...

4. BONI



Bonuslevel



In einigen Welten gibt es Bonuslevel. Sie erkennen diese Level an den entsprechenden Wegweisern. Laufen Sie über diesen Wegweiser, um den **BONUSLEVEL** zu betreten.

Das Ziel in einem Bonuslevel besteht darin, alle Tings innerhalb eines Zeitlimits einzusammeln. Die verbleibende Zeit wird angezeigt.

- Wenn es Ihnen gelingt, alle Tings einzusammeln, kehren Sie mit einem Extraleben in den vorigen Level zurück.
- Wenn es Ihnen nicht gelingt, alle Tings einzusammeln, können Sie es erneut versuchen oder in den vorigen Level zurückkehren.





Une innovation UBI SOFT

La CLE UBI est un bonus original et exclusif.

Vous trouverez cette clé  cachée dans un des niveaux du jeu. Grâce à la connexion infrarouge offerte par votre Game Boy™ Color vous pourrez échanger cette clé  avec vos amis qui disposent eux aussi de jeux UBI SOFT utilisant le système de CLE UBI. Cette clé vous permettra à tous les deux d'accéder à un niveau secret de votre jeu sur Game Boy™ Color.

Une fonctionnalité exclusive !

Dans chaque jeu UBI SOFT pour Game Boy™ Color se trouve une CLE UBI différente, et chacune de ces clés vous permet d'essayer de nouveaux pouvoirs dans un niveau secret ! Pour aller plus loin dans l'aventure, il vous suffit de trouver d'autres joueurs qui possèdent une CLE UBI !

Voici une liste des jeux UBI SOFT sur Game Boy™ Color dans lesquels vous pouvez trouver une CLE UBI : Tonic Trouble™, Rayman™, Suzuki Allstar Extreme Racing® et bien d'autres...

Comment transférer la CLE UBI



Une brève explication vous est donnée à l'écran lorsque vous trouvez la clé

- 1 – Placez les deux consoles Game Boy™ Color à quelques centimètres l'une de l'autre, émetteurs infrarouge face à face.
- 2 – Appuyez sur le bouton A et maintenez-le enfoncé pour envoyer la clé.

- 3 – Le joueur qui reçoit la clé doit avoir sélectionné dans le menu in-game (accessible en pressant la touche SELECT) du jeu l'option CLE UBI. Il doit maintenir le bouton  enfoncé jusqu'à ce que la clé ait été transférée. Dès que la clé a été transférée, le joueur est envoyé automatiquement dans un niveau secret du jeu.



1. L'HISTOIRE

13

2. COMMENCER A JOUER

13

A – Nouvelle partie

13

B – Continuer

13

C – Options

13

1 – Langue

13

2 – Son

13

3. LE JEU

14

A – Manette

multidirectionnelle



14

B – Pouvoirs

14

C – Objets à récolter

15

D – Niveaux

15

4. BONUS

16

Niveaux Bonus

16

SUPPORT TECHNIQUE

32

CREDITS

34



1. L'HISTOIRE



Dans le monde magique de Rayman, les Toons sont des éléments essentiels. Ils sont la lumière de l'univers. Ce monde rayonnant et paisible est soudain plongé dans les ténèbres par.... Mister Dark. Il a kidnappé les Toons pour voler la lumière et devenir le maître de ce monde. Rayman doit délivrer les Toons pour accéder au dernier monde et anéantir Mister Dark.

2. COMMENCER A JOUER

- 1- Insérez la Cartouche du jeu dans votre GBC, étiquette tournée vers l'extérieur.
- 2- Allumez la console.
- 3- Lorsque l'écran principal s'affiche, vous pouvez voir le menu principal.

Trois options vous sont proposées :

New game
Continue
Options

Vous pouvez passer le diaporama d'introduction image par image en appuyant sur le bouton **A** ou vous pouvez sauter l'introduction toute entière en appuyant sur START.

A - Nouvelle partie

Vous avez deux moyens de quitter ce mode de jeu :

- **GAME OVER** : Rayman n'a plus de vies. Vous revenez au Menu Principal.
- **QUIT** : Appuyez sur le bouton SELECT pour accéder au menu du jeu et choisissez cette option. Un mot de passe vous est donné (pour plus de renseignements, référez-vous au chapitre CONTINUER) et vous retournez au Menu Principal.

B - Continuer

Cette option vous amène dans l'écran PASSWORD (MOT DE PASSE).

Un mot de passe vous est donné à l'issue de chaque niveau. Inscrivez-le sur un papier. Vous pourrez l'utiliser pour reprendre l'aventure au début du niveau suivant. Le mot de passe est différent pour chaque niveau.

Pour entrer votre mot de passe, utilisez la grille de lettres :

- Déplacez le curseur sur la ligne avec les boutons **A** (à droite) et **B** (à gauche).
- Utilisez la manette multidirectionnelle pour choisir les lettres.
- Confirmez le mot de passe en appuyant sur START.
- Retour au menu principal en appuyant sur SELECT.

Après QUIT ou GAME OVER, le dernier mot de passe est automatiquement enregistré, appuyer sur START si vous souhaitez le confirmer.

C - Options

Vous pouvez modifier deux paramètres du jeu :

LANGUAGE et SOUND. Lorsque vous choisissez OPTIONS dans le Menu Principal, appuyez sur le bouton **A** pour accéder à la fonction et la modifier, ainsi que pour confirmer votre choix.

1- Langue

Cette option vous permet de choisir la langue du jeu parmi les 6 proposées. Sélectionnez votre langue en utilisant la manette multidirectionnelle (vers le haut et le bas). Confirmez votre choix avec le bouton **A**.

2- Son

Cette option vous permet d'activer ou de désactiver (ON / OFF) la MUSIQUE (MUSIC) et les sons (FX). Sélectionnez ON/OFF avec la manette multidirectionnelle (à gauche et à droite), sélectionnez MUSIC ou FX avec la manette multidirectionnelle (vers le haut et le bas).

REMARQUE : Désactivez la musique et le son (OFF) pour économiser vos piles (!)



3. LE JEU

A - Manette multidirectionnelle

CONTROL PAD

Droite	Marcher vers la droite
Gauche	Marcher vers la gauche
Bas	S'Accroupir & Caméra vers le bas
Haut	Caméra vers le haut
Droit + Bas	Ramper vers la droite
Gauche + Bas	Ramper vers la gauche

N/A

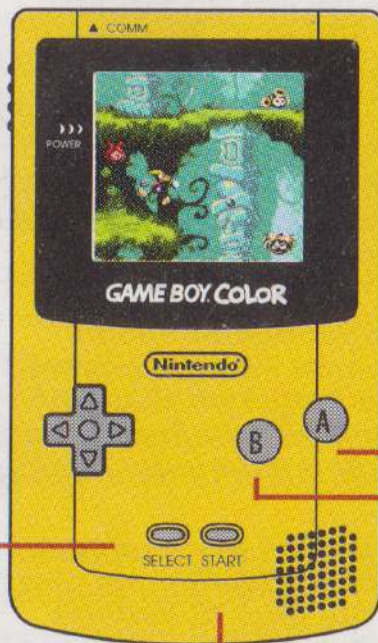
S'Accrocher
Automatiquement :
s'accrocher au
bord d'une
surface solide

RESET

START +
SELECT + A + B

SELECT

Menu du jeu



A

Sauter :
plus vous gardez
le bouton
appuyé, plus
vous sautez
haut (vous
pouvez vous
diriger dans les
airs en
utilisant la
manette multi-
directionnelle)

B

Coup de Poing :
plus vous
gardez le
bouton appuyé,
plus le coup
donné est fort

START
Pause

B - Pouvoirs

Les pouvoirs que Rayman peut acquérir sont :

* HELICO

Permet de faire de très longs sauts
et Rayman peut s'en servir pour planer.
Appuyez sur A + A pour utiliser
le pouvoir Hélico

* GRAPPIN

Ce pouvoir permet à Rayman de s'accrocher
aux Anneaux Volants et de se balancer à leur bout.
Pour attraper un anneau, appuyez sur le bouton **B**
Pour le relâcher, appuyez sur le bouton **A**

* SUPER-HELICO

Permet à Rayman de voler. Utilisez la manette multi-
directionnelle pour contrôler le vol de Rayman quand il
est dans les airs. Pour activer ce pouvoir, appuyez
rapidement sur le bouton **A**

REMARQUE : Vous ne pourrez accéder à certaines plate-formes dans le
jeu que lorsque Rayman aura acquis les pouvoirs adéquats ...

Ces pouvoirs peuvent être utilisés sur divers objets qui
permettront à Rayman d'évoluer dans le jeu :

* Prunes



Ce fruit étrange a plusieurs utilités. Vous pouvez
grimper dessus, traverser les airs en le chevauchant
et même vous en servir de radeau sur l'eau.

* Anneaux



Grâce au poing de Rayman, vous pouvez vous
accrocher et vous balancer aux anneaux en leur
donnant des coups de poing. Pour tirer le coup de
poing de Rayman, appuyez sur le bouton **B** et visez
l'Anneau.

* Le Poing doré



Plus rapide et plus puissant que le poing classique. Il
perd de sa force chaque fois que Rayman perd un vie

* Trompettes

Elles vous aideront à aller plus vite

* Trompettes verticales

Elles vous aideront à sauter plus haut



C - Objets à récolter



Tings :
Les Tings sont les amis de Rayman, ils lui donnent des conseils et des pouvoirs magiques. Trouvez 30 Tings et vous gagnez une vie supplémentaire.



Vies :
Vous commencez avec 3 vies et vous pouvez gagner jusqu'à 99 vies. Vous gagnez des vies grâce aux bonus, aux Tings et au niveaux bonus.



Cages :
Les Toons sont emprisonnés dans des cages. Rayman doit briser les cages pour les libérer. Il y a 38 cages dans le jeu. Le nombre de Toons à libérer dans le niveau est affiché à l'écran.



Cœurs :
Les cœurs représentent votre énergie vitale. Vous commencez le jeu avec la totalité des cœurs (5). Chaque fois que vous êtes blessé, vous perdez un cœur. Lorsque tous les cœurs ont disparu, vous perdez une vie. Lorsque Rayman attrape un cœur dans le jeu, il remplit entièrement sa barre d'énergie. Attention, Rayman peut perdre tous ses cœurs lorsqu'il tombe dans l'eau ou dans la lave.

REMARQUE : Pas de panique si vous ne réussissez pas à délivrer tous les Toons lors de votre premier passage dans un niveau ! Vous pourrez revenir afin de libérer les derniers Toons une fois Mister Dark vaincu.



D - Niveau

Spellbound Forest : Ce monde est lumineux et agréable. M. Dark n'est pas encore arrivé jusqu'ici.

Airy Tunes : C'est un monde de glissades et de vitesse. Il est lié aux éléments de l'Air.

Rainy Forest : Utilisez le pouvoir Hélicoptère et sautez le plus haut et le plus loin possible dans cette forêt.

Rocky Peaks : Cet environnement est compliqué et glissant. Il est lié aux éléments de la Terre.

Ancient Forest : Cette forêt est étrange et mystérieuse.

Fiery Depths : Cet univers est rempli de lave, il y fait une chaleur terrible.

Arcane Forest : Cet endroit est sombre et dangereux. Préparez-vous à la confrontation finale contre le maléfique Mr. Dark...

Secret World : D'après certaines rumeurs, un autre Monde serait caché quelque part, mais personne ne s'y est jamais aventuré...



4. BONUS

Niveaux Bonus



Vous pouvez accéder à des niveaux bonus dans différents mondes. Vous pouvez les repérer grâce aux signes **NIVEAU BONUS**.

Pour accéder au niveau bonus, il suffit de sauter sur le signe.

L'objectif, dans les niveaux bonus, consiste à collecter autant de Tings que possible dans un temps donné. Un compte à rebours est affiché à l'écran pour vous faciliter la tâche.

- Si vous parvenez à collecter tous les Tings, vous revenez au niveau précédent avec une vie supplémentaire.

- Si vous ne réussissez pas à collecter tous les Tings, vous pouvez recommencer ou continuer à jouer dans le niveau précédent.



LA UBI KEY

UNA INNOVACIÓN DE UBI SOFT

La UBI KEY es una forma original y exclusiva de bonificación. Encontrarás esta llave , escondida en un determinado lugar del juego. Gracias a la conexión infrarroja de la Game Boy™ Color, podrás intercambiar esta llave  con algún amigo que también utilice juegos de UBI SOFT dotados del sistema de UBI KEY. Gracias a él, cada uno de vosotros podrá descubrir un nivel secreto en su juego de Game Boy™ Color.

¡Se trata de una innovación única en su género!

Cada juego de UBI SOFT Game Boy™ Color tiene una UBI KEY distinta, y cada una de estas llaves te permitirá usar poderes nuevos en un nivel secreto. Para hacer más extensa tu aventura, sólo has de encontrar a otros jugadores que tengan UBI KEY. Aquí tienes una lista de juegos UBI SOFT Game Boy™ Color en los que podrás encontrar UBI KEY: Tonic Trouble™, Rayman™, Suzuki Alstare Extreme Racing® y otros más ...

Cómo transferir la UBI KEY



En el momento en el que encuentres una llave, aparecerá una breve explicación en pantalla:

- 1 Coloca las dos consolas Game Boy™ Color con las conexiones infrarrojas una enfrente de otra y a unos centímetros de distancia.
- 2 Pulsa el botón **A** y déjalo pulsado para empezar a enviar la llave.
- 3 El jugador que recibe debe estar en la sección UBI KEY del menú de juego (debe pulsar SELECT) y mantener pulsado el botón **A** hasta que se complete el envío de la llave. En cuanto ésta haya sido transferida, el jugador aparecerá automáticamente en un nivel secreto del juego.

1. ARGUMENTO 18

2. CÓMO EMPEZAR A JUGAR 18

A - Partida Nueva 18

B - Continuar 18

C - Opciones 18

1 - Idioma 18

2 - Sonido 18

3. EL JUEGO 19

A - Mando de Control 19

B - Poderes 19

C - Objetos que collectar 20

D - Niveles 20

4. BONIFICACIONES 21

Niveles de bonificación 21

SERVICIO TÉCNICO 33

CRÉDITOS 34



1. ARGUMENTO

Hubo un tiempo en el que el mundo mágico de Rayman fue un lugar de paz y tranquilidad, un lugar donde los Toons eran los elementos esenciales. Eran la luz del universo. Hasta que llegó un invasor, Mr. Dark, y todo se convirtió en caos...Mr. Dark secuestró a las criaturas mágicas para robar la luz del mundo de Rayman y dominarlo. Sólo él puede liberar a los Toons cautivos, destruir al malvado Mr.

Dark y, por último, devolver la armonía al universo.

2. CÓMO EMPEZAR A JUGAR

- 1- Introduce tu Game Pack en la GBC con la etiqueta hacia el exterior.
- 2- Enciende la consola.
- 3- Cuando aparezca la pantalla principal, verás el menú.

Hay tres opciones:

New game
Continue
Options

Puedes pasar la introducción cuadro por cuadro pulsando el botón **A** o saltártela del todo pulsando en START.

A - Partida Nueva

Hay dos formas de salir de este modo:

- **GAME OVER** : Cuando Rayman se queda sin vidas. Vuelve al Menú Principal.
- **QUIT** : Para escoger esta opción desde el menú durante el juego, hay que pulsar SELECT. Tu última clave de acceso está en pantalla (como se explica en CONTINUAR) y vuelve al Menú Principal.

B - Continuar

Esta opción lleva al jugador a la pantalla de CONTRASEÑA. Al final de cada nivel se te dará una contraseña. Escríbela. Después podrás utilizarla para proseguir la aventura en el siguiente nivel. En cada uno va cambiando la contraseña. Introduce la Contraseña utilizando los caracteres que hay en la cuadrícula:

- Muévete a la derecha con el botón **A** y a la izquierda con el **B**.
- Mueve el mando de control para elegir letras.
- Confirma la Contraseña completa pulsando START.
- Regresa al menú principal con SELECT.

Después de SALIR o de FIN DEL JUEGO la última clave se inserta automáticamente: pulsa START si quieres confirmarla.

C - Opciones

Puedes configurar a tu gusto dos características del juego: **LANGUAGE** y **SOUND**.

Cuando escojas OPCIÓN en la pantalla principal, pulsa el botón **A** para acceder a las características y confirmar tu elección. Pulsa **B** para regresar al menú anterior.

1- Idioma

Esta opción te permitirá escoger entre seis idiomas. Elige tu idioma pulsando el mando de control Arriba y Abajo. Confirma tu elección con el botón **A**.

2- Sonido

Esta opción te ofrece dos posibilidades diferentes (ON / OFF: conectado/ desconectado) tanto para la MÚSICA como para los EFECTOS.

Selecciona ON/OFF pulsando el mando de control a izquierda o Derecha; selecciona MÚSICA o FX pulsando el mando de control Arriba y Abajo.

NOTA : ¡Si desconectas la Música y los Efectos, ahorrarás baterías!



3. EL JUEGO

A - Mando de Control

MANDO DE CONTROL

Derecha	Andar hacia la derecha
Izquierda	Andar hacia la izquierda
Abajo	Agacharse y Bajar cámara
Arriba	Subir cámara
Derecha + Abajo	Reptar hacia la derecha
Izquierda + Abajo	Reptar hacia la izquierda

N/A

Automático
Colgar: Cae sobre el borde de una superficie sólida.

REINICIAR

START +
SELECT + A + B

SELECT

Menú durante el juego



START
Pausa

A

Saltar:
Cuanto más tiempo mantengas pulsado este botón, más alto podrás saltar. (Puedes dirigir los saltos en el aire pulsando Derecha o Izquierda en el mando de control.)

B

Puño:
Cuanto más tiempo mantengas pulsado este botón, más fuerte será el golpe.

B - Poderes

Los poderes que puedes conseguir para Rayman son:

* HELICÓPTERO

Permite a Rayman dar saltos muy largos y planear. Pulsa A + A para activar el helicóptero.

* AGARRARSE

Sirve para colgarse de las Anillas Volantes con el puño de Rayman y después columpiarse en ellas. Para agarrarte a las anillas pulsa el botón **B**; para soltarte, pulsa el botón **A**. También permite a Rayman recolectar Vidas disparando con su puño.

* SUPER-HELICÓPTERO

Permite volar a Rayman. Utiliza el mando de control para dirigir el vuelo mientras estés en el aire. Para activar el superhelicóptero, pulsa repetidamente el botón **A**.

NOTA: No te molestes tratando de alcanzar zonas aparentemente inaccesibles antes de haber conseguido todos los poderes de Rayman.

Estos poderes pueden utilizarse en varios objetos que pueden ayudar al progreso de Rayman en el juego.

* Ciruelas



Estos frutos tan curiosos, llamados también plantas bongo, tienen diversas utilidades. Puedes subirte a ellos, elevarte en el aire o incluso flotar sobre el agua.



* Anillas volantes

Si lanzas el puño de Rayman contra estas anillas, puedes colgarte y columpiarte de ellas. Para disparar el puño, pulsa el botón **B** y apunta hacia una anilla volante.



* Puño Dorado

Mayor rapidez y fuerza de lo normal, pero este poder se pierde cuando Rayman pierde una vida.

* Trompetas

Pueden ayudarte a ir más deprisa

* Trompetas verticales

Pueden ayudarte a elevarte



C - Objetos que coleccionar



Tings:
Los Tings son unos pequeños amigos de Rayman que le dan consejos y poderes mágicos. Cada vez que reúnas 50 Tings, conseguirás una vida más.



Vidas:
Empiezas con 3 vidas y puedes ganar hasta 99, gracias a las bonificaciones, Tings y niveles de bonificación.



Jaulas:
Los Toons están prisioneros en jaulas. Rayman tiene que destruirlas todas para liberarlos. En el juego hay un total de 38 jaulas. En la pantalla aparece el número de jaulas que quedan por destruir en cada nivel.



Corazones:
Corazones representan la energía del personaje. Al empezar tienes toda la energía (5 corazones); cada vez que te golpean pierdes un corazón, y cuando gastas todos los corazones pierdes una vida. Cuando Rayman recoge un corazón, la barra de energía se llena. Si caes en el agua o en lava, pierdes todos los corazones.

NOTA: No te asustes: la primera vez que pases por un nivel no conseguirás destruir todas las jaulas. Cuando hayas derrotado a Mr. Dark, podrás regresar a los niveles anteriores para salvar a todos los Toons.

D - Niveles



Spellbound Forest: Se trata de un mundo luminoso y apacible. Mr. Dark aún no se ha acercado a este nivel.

Airy Tunes: Éste es un mundo deslizante y veloz, y está vinculado a los elementos del Aire.

Rainy Forest: En este bosque debes utilizar el helicóptero para saltar todo lo alto y todo lo lejos que puedas.

Rocky Peaks: Éste es un lugar intrincado y resbaladizo. Está vinculado a los elementos de la Tierra.

Ancient Forest: Se trata de un bosque extraño y misterioso.

Fiery Depths: Éste es un universo ardiente y lleno de lava.

Arcane Forest: Éste es un lugar oscuro y peligroso.

Prepárate: no tardarás en enfrentarte con el malvado Mr. Dark...

Secret World: Corren rumores de que existe otro Mundo, en alguna parte, en el que aún no se ha aventurado nadie...



4. BONIFICACIONES



Niveles de bonificación



Puedes entrar en niveles de bonificación en diversos mundos. Si quieres llegar a ellos, debes buscar los **INDICADORES DE NIVELES DE BONIFICACIÓN**.

Para entrar, tienes que pasar por encima de estos indicadores. El objetivo de los Niveles de Bonificación es reunir todos los Tings en un tiempo determinado. Un cronómetro en pantalla te irá indicando la cuenta atrás.

- Si consigues reunir todos los Tings, volverás a aparecer en el nivel anterior con una vida adicional.
- Si no logras juntarlos todos, puedes volver a intentarlo o regresar al nivel anterior.



LA UBI KEY

UN'INNOVAZIONE UBI SOFT

La UBI KEY è un bonus esclusivo e originale.

Troverai questa  chiave nascosta in un punto preciso all'interno del gioco. Utilizzando il collegamento a infrarossi del tuo Game Boy Color, potrai scambiare la  chiave con un amico che sia in possesso di un gioco UBI SOFT dotato del sistema UBI KEY. Con la chiave, sarete poi entrambi in grado di accedere a un livello segreto del vostro gioco Game Boy™ Color.

E' una caratteristica esclusiva!

Ogni gioco UBI SOFT per Game Boy™ Color ha una UBI KEY I differente; ognuna di queste chiavi ti consentirà di esplorare un livello segreto usando nuovi poteri! Per prolungare l'avventura, non dovrai far altro che cercare altri giocatori in possesso della UBI KEY! Potrai trovare la UBI KEY nei seguenti giochi UBI SOFT per Game Boy™ Color: Tonic Trouble™, Rayman™, Suzuki Alstare Extreme Racing®, e altri ancora.

Come trasferire la UBI KEY



Quando troverai la chiave, ti apparirà sullo schermo una breve spiegazione.

1 - Posiziona le porte a infrarossi dei due apparecchi Game Boy Color una di fronte all'altra, a pochi centimetri di distanza.

2 - Premi il pulsante **A** per avviare il processo di trasmissione della Chiave e tienilo premuto.

3 - Il giocatore che riceverà la chiave, dovrà trovarsi nella sezione UBI KEY del menù consultabile durante il gioco, alla quale accederà premendo SELECT e dovrà tener premuto il pulsante **A** finché non avrà ricevuto la Chiave; a quel punto verrà trasportato immediatamente al livello segreto del suo gioco.



1. TRAMA

23

2. AVVIO DEL GIOCO

23

A - Nuova Partita

23

B - Continua

23

C - Opzioni

23

1 - Lingua

23

2 - Audio

23

3. IL GIOCO



24

A - Control Pad

24

B - Poteri

24

C - Oggetti da Raccogliere

25

D - Mondi

25

4. BONUS

26

Livelli Bonus

26

SUPPORTO TECNICO

33

CREDITS

34



1. TRAMA



Un tempo il magico mondo di Rayman era un'oasi di pace e tranquillità, un luogo dove i Toon, che sono la luce dell'universo, sono elementi essenziali. Fino all'invasione di Mr. Dark e al seguente scatenarsi del caos... Mr. Dark ha rapito le creature magiche chiamate Toon per rubare la luce dal mondo di Rayman e diventare il sovrano. L'unica speranza che il mondo ha adesso è Rayman. Solo lui ha il potere di liberare i Toon imprigionati, di scacciare il malvagio Mr. Dark, e di

riportare l'armonia nell'universo...

2. AVVIO DEL GIOCO

- 1- Inserisci la Cartuccia nel tuo GBC togliendo l'etichetta.
- 2- Accendilo.
- 3- Quando verrà visualizzata la schermata principale, apparirà il menù.

Potrai scegliere fra 3 voci:

New game
Continue
Options

Potrai saltare l'introduzione iniziale sia fotogramma per fotogramma premendo il pulsante **A** che interamente premendo START.

A - Nuova Partita

Ci sono due modi per uscire da questa modalità:

- **GAME OVER** : Rayman non ha più vite. Ritorni al Menù Principale.
- **QUIT** : Puoi selezionare questa opzione dal menù che ti appare durante il gioco premendo SELECT. La tua Password più recente è visualizzata (la funzione della Password è spiegata nella sezione CONTINUA) e torni al Menù Principale.

B - Contina

Ti apparirà la schermata della PASSWORD.

Alla fine di ogni livello ti verrà data una password: annotala! La potrai poi usare per continuare la tua avventura da quello stesso livello. La password varia da livello a livello.

Per inserire la Password usa i caratteri sulla griglia:

- Per spostarti verso destra sulla riga premi il pulsante **A**
- Per spostarti a sinistra usa il pulsante **B**
- Muovi il control pad per selezionare le lettere.
- Per confermare l'intera Password premi START.
- Per tornare al menù principale premi SELECT.

Dopo ESCI o FINE DEL GIOCO, verrà automaticamente inserita la Password più recente: premi START per confermarla.

C - Opzioni

Puoi personalizzare due aspetti del gioco: **LANGUAGE** e **SOUND**. Dopo aver selezionato OPZIONI nella schermata principale, premi il pulsante **A** per accedere alle impostazioni che vuoi modificare e per confermare la tua scelta. Premi **B** per tornare al menù precedente.

1- Lingua

Questa opzione ti consente di scegliere tra 6 lingue. Seleziona la tua lingua premendo il control pad Su o Giù. Conferma con il pulsante **A**

2- Audio

Questa opzione ti consente di attivare o disattivare (ON / OFF) sia la MUSICA che gli EFFETTI SONORI. Seleziona ON/OFF (attivazione/disattivazione) premendo il control pad a Sinistra o a Destra; seleziona MUSICA o EFFETTI SONORI premendo il control pad Su o Giù.

NOTA : La disattivazione (OFF) sia della Musica che degli Effetti Sonori ti consentirà di risparmiare la batteria (!)



3. IL GIOCO

A - Control Pad

Control Pad

Destra	Camminare verso destra
Sinistra	Camminare verso sinistra
Giù	Abbassarsi & Telecamera verso il basso
Su	Telecamera verso l'alto
Destra + Giù	Avanzare carponi verso destra
Sinistra + Giù	Avanzare carponi verso sinistra

N/A

Automatico
Rimanere appeso: Cadrai sul bordo di una superficie solida.

RIAVVIARE IL GIOCO

START +
SELECT + A + B

SELECT

Menù consultabile durante il gioco



A

Saltare: Più a lungo terrai premuto il pulsante e più alto sarà il salto (puoi controllare la direzione dei salti quando Rayman è in aria premendo Destra/Sinistra sul Control Pad)

B

Tirare un pugno: Più a lungo terrai premuto il pulsante e più forte sarà il tuo colpo.

START
Pause

B - Poteri

I poteri che Rayman può acquisire sono:

* **ELICOTTERO**

Consente a Rayman di fare dei salti molto lunghi e di planare. Premi A + A per attivare l'elicottero.

* **CAPACITÀ DI AFFERRARE**

Usala per afferrare l'Anello Volante con il pugno di Rayman e poi dondolare. Per afferrare gli anelli premi il pulsante **B**, per staccarti premi il pulsante **A**. Permette a Rayman di raccogliere le Vite colpendole con il suo pugno.

* **SUPER-ELICOTTERO**

Consente a Rayman di volare. Usa il control pad per dirigere Rayman mentre è in volo. Per attivarlo, premi ripetutamente il pulsante **A**.

NOTA: Non sforzarti nel tentativo di raggiungere aree che sembrano impossibili da raggiungere finché non hai acquisito tutti i poteri di Rayman...

Questi poteri possono venir utilizzati su diversi oggetti, che aiuteranno Rayman a procedere nel gioco:

* **Prugne**



Questi strani frutti possono venir impiegati in svariati modi. Puoi arrampicartici sopra, ondeggiare nell'aria, e persino galleggiare sull'acqua.

* **Anelli Volanti**



Grazie al pugno di Rayman, puoi aggrapparti ad anelli volanti e dondolare. Mira l'Anello Volante e colpiscilo con il pugno di Rayman premendo il pulsante **B**.

* **Pugno Dorato**



Più veloce e più potente di quello normale, ma perde il suo potere ogni volta che Rayman perde una vita.

* **Trombe**

Ti consentono di andare più veloce.

* **Trombe verticali**

Ti consentono di andare più in alto.



C - Oggetti da Raccogliere

 **Ting:**
I Ting sono i piccoli amici di Rayman, che gli danno consigli e poteri magici. Raccogliendo 30 Ting acquisisci una vita extra.

 **Vite:**
Inizi con 3 vite e ne puoi guadagnare fino a 99. Puoi ottenere le vite tramite i bonus, i Ting, e i livelli bonus.

 **Gabbie:**
I Toon sono imprigionati in gabbia. Rayman deve distruggere tutte le gabbie per liberarli. Ci sono 38 gabbie nel gioco. Il numero di gabbie ancora da distruggere in un livello appare sullo schermo.



 **Cuori:**
I cuori rappresentano la tua energia vitale. All'inizio la tua barra dell'energia è completa (5 cuori). Ogni volta che vieni colpito, perdi un cuore. Quando i cuori si esauriscono, Rayman perde una vita. Quando Rayman raccoglie un cuore, la sua barra dell'energia si riempie. Attento: talvolta Rayman perde tutti i suoi cuori, come quando cade nell'acqua o nella lava

NOTA: Non farti prendere dal panico: non sempre sarai in grado di distruggere tutte le gabbie presenti in un livello la prima volta che lo esplorerai! Una volta che avrai sconfitto Mr. Dark, potrai tornare ai livelli precedenti per salvare tutti i Toon.



D - Mondi

Spellbound Forest: Questo è un mondo luminoso e piacevole. Mr. Dark è ben lontano da questo mondo.

Airy Tunes: E' un universo di scivoli e velocità. E' legato agli elementi dell'Aria.

Rainy Forest: Usa l'elicottero e salta il più in alto e il più lontano possibile in questa foresta.

Rocky Peaks: Si tratta di un ambiente sdrucchiolevole e complicato. E' legato agli elementi della Terra.

Ancient Forest: Questa è una foresta strana e misteriosa.

Fiery Depths: E' un universo decisamente caldo, straripante di lava.

Arcane Forest: Questo è un posto oscuro e pericoloso. Preparati all'imminente scontro con il malvagio Mr. Dark...

Mondo Segreto: Secondo alcune voci ci sarebbe un altro Mondo nascosto da qualche parte, ma nessuno ci si è mai avventurato...



4. BONUS

Livelli Bonus



Puoi accedere ai livelli bonus dai diversi mondi. Puoi individuare i livelli bonus cercando i relativi **SEGNALINI**. Per entrare, devi passare sopra questo segnalino.

Nei Livelli Bonus, lo scopo è quello di raccogliere tutti i Ting in un determinato intervallo di tempo. Un cronometro sullo schermo mostrerà il conto alla rovescia.

- Se riesci a prendere tutti i Ting, tornerai al livello in cui ti trovavi in precedenza con una vita extra.
- Se non riesci a prendere tutti i Ting, potrai riprovare, oppure tornare al livello nel quale ti trovavi in precedenza e riprendere il gioco.



DE UBI-KEY



Iets Nieuws van UBI SOFT

De UBI Key (UBI Sleutel) is een originele en exclusieve bonus. Deze sleutel is verborgen op een bepaalde plek in het spel. Met de infrarode communicatiepoort van de Game Boy™ Color kun je deze sleutel met een vriend ruilen, die ook een UBI SOFT spel heeft met het UBI Key systeem. Met die sleutels kunnen jullie beiden een geheim level in jullie Game Boy™ Color-spel spelen!

Exclusief!

Cada juego de UBI SOFT Game Boy™ Color tiene una LLAVE UBI distinta, y cada una de estas llaves te permitirá usar poderes nuevos en un nivel secreto. Para hacer más extensa tu aventura, sólo has de encontrar a otros jugadores que tengan LLAVE UBI. Aquí tienes una lista de juegos UBI SOFT Game Boy™ Color en los que podrás encontrar LLAVES UBI: Tonic Trouble™, Rayman™, Suzuki Alstare Extreme Racing® y otros más ...Elk UBI SOFT Game Boy' Color spel heeft een andere UBI Key en elke sleutel geeft je de mogelijkheid nieuwe krachten te gebruiken in het geheime level! Om langer plezier te beleven aan je avontuur, hoef je alleen maar andere UBI Key spelers te vinden! Dit is een lijstje van UBI SOFT Game Boy' Color spellen waarin je een UBI Key kunt vinden: Tonic Trouble™, Rayman™, Suzuki Allstar Extreme Racing® en meer...

Zo gebruik je de UBI Key



Op het scherm wordt een korte uitleg gegeven zodra je de sleutel vindt.

- 1 - Richt de infrarode communicatiepoorten van de twee Game Boy' Color spelcomputers op elkaar, met een paar centimeter afstand ertussen.
- 2 - Houd de **A** knop ingedrukt om de sleutel te verzenden.
- 3 - De ontvangende speler moet in het UBI KEY gedeelte van het spelmenu staan door op de selectknop te drukken. De speler moet de **A** knop ingedrukt houden tot de sleutel is overgezet. Zodra de sleutel is overgezet, wordt de speler automatisch naar een geheim level van het spel verplaatst.

1. HET VERHAAL 28

2. HET SPEL STARTEN 28

A - Nieuw Spel 28

B - Verder spelen 28

C - Opties 28

1 - Taal 28

2 - Geluid 28

3. HET SPEL 29

A - Besturing 29

B - Krachten 29

C - Te verzenden voorwerpen 30

D - Werelden 30

4. BONUSSEN 31

Bonuslevels 31

TECHNISCHE ONDERSTEUNING 33

CREDITS 34





1. HET VERHAAL

De magische wereld van Rayman was ooit een oord van rust en vrede, een plaats waar de Toons essentiële elementen zijn. Zij zijn de sterren aan het firmament. Totdat de invasie van Mr. Dark daar een einde aan maakte en de wereld in chaos stortte...

Mr. Dark heeft de magische wezens, de Toons, ontvoerd om het licht weg te nemen uit Rayman's wereld en zo de macht te grijpen. Rayman is de enige hoop die de wereld overheeft. Alleen hij heeft de kracht om de gevangenen Toons te bevrijden, de slechte Mr. Dark te verslaan en de vrede en harmonie in het universum te herstellen...

2. HET SPEL STARTEN

- 1- Plaats de spelcassette, met het etiket naar buiten gekeerd, in je Game Boy Color spelcomputer.
- 2- Zet de Game Boy Color spelcomputer aan.
- 3- In het hoofdscherm tref je een menu

aan met 3 keuzemogelijkheden:

New game
Continue
Options

De inleidende diaserie kan per beeldje worden overgeslagen door op de **A** knop te drukken. De diaserie kan ook helemaal overgeslagen worden door op startknop te drukken.

A - Nieuw Spel

Je kunt deze stand op twee manieren verlaten:

- **GAME OVER** : Rayman heeft geen levens meer over, je keert terug naar het Hoofdmenu.

- **QUIT** : Deze optie kies je door in het spelmenu op de selectknop te drukken. Je nieuwste Wachtwoord wordt weergegeven (Wachtwoord) in en keer terug naar het Hoofdmenu. (In het hoofdstukje Continue (Verder Spelen) vind je een uitleg over de wachtwoorden.)

B - Verder Spelen

Door deze optie te kiezen ga je naar het scherm **PASSWORD (WACHTWOORD)**. Aan het einde van ieder level krijg je een wachtwoord. Schrijf ze op want je kunt ze gebruiken om naar het volgende level te gaan. De wachtwoorden verschillen per level. Met behulp van de letters op het scherm kun je een wachtwoord invoeren:

- Beweeg naar rechts met behulp van de **A** knop en naar links met behulp van de **B** knop.
- Met behulp van de vierpuntsdruktoets kies je de letters.
- Druk op de startknop om het hele wachtwoord te bevestigen.
- Ga terug naar het Hoofdmenu door op de selectknop te drukken.

Na **QUIT** (Stoppen) or **GAME OVER** (Spel Beëindigd) wordt het laatste Wachtwoord automatisch ingevoerd: druk op de startknop om het wachtwoord te bevestigen.

C - Opties

Hier kun je de opties **LANGUAGE** en **SOUND** wijzigen. Als je in het hoofdmenu voor **OPTIONS (OPTIES)** hebt gekozen, kun je in het nu volgende scherm de **A** knop gebruiken om functies te selecteren en je keuzes te bevestigen. Druk op de **B** knop om terug te keren naar het vorige menu.

1- Taal

Met deze optie kun je een keuze maken uit 6 talen. Selecteer je taal door Omhoog of Omlaag op de vierpuntsdruktoets te drukken. Bevestig je keuze met een druk op de **A** knop.

2- Geluid

Hier kun je de **MUSIC (MUZIEK)** en **FX (GELUIDSEFFECTEN)** **ON/OFF (AAN/UIT)** zetten. Selecteer **ON/OFF (AAN/UIT)** door Links of Rechts op de vierpuntsdruktoets te drukken. Selecteer **MUSIC** of **FX** door op Omhoog of Omlaag op de vierpuntsdruktoets te drukken.

LET OP : Als je de Muziek en de Geluidseffecten uit zet spaar je je batterijen (!)

3. HET SPEL

A - Besturing

VIERPUNTSDRUKTOETS

Rechts	Loop naar rechts
Links	Loop naar links
Omlaag	Kruipen & Camera omlaag
Omhoog	Camera omhoog
Rechts + Omlaag	Kruip naar rechts
Links + Omlaag	Kruip naar links

N.V.T

Automatisch Hangen:
Als je over de rand van een solide oppervlak valt.

RESET

STARTKNOP +
SELECTKNOP +
A-knop + B-knop

SELECTKNOP

Spelmenu



STARTKNOP
Pauze

A

Springen:
Hoe langer je de A-knop ingedrukt houdt, hoe hoger je springt (je kunt de richting van de sprong sturen door Rechts/Links op de vierpuntsdruktoets te drukken als Rayman in de lucht is).

B

Slaan:
Hoe langer je de B-knop ingedrukt houdt, hoe harder Rayman slaat.

B - Krachten

Rayman kan de volgende krachten verdienen:

* HELIKOPTER

Hiermee kan Rayman niet alleen hele grote sprongen maken, maar je kunt hem er ook mee laten zweven. Druk tweemaal op de **A** knop om de helikopter te activeren.

* GRAPPLE (GRIPEN)

Gebruik deze kracht om de Vliegende Ringen te pakken te krijgen. Grijp de ring door op de **B** knop te drukken en laat de ring los door op de **A** knop te drukken. Rayman kan ook Levens verzamelen door met zijn vuist te schieten.

* SUPER-HELIKOPTER

Rayman kan deze kracht gebruik om te vliegen. Met behulp van de vierpuntsdruktoets kun je de richting aangeven waarin hij vliegt. Druk verschillende keren op de **A** knop om deze kracht te activeren.

LET OP: Doe geen moeite om in gedeelten van het spel te komen die onbereikbaar lijken, zolang Rayman nog niet alle krachten heeft verdiend...

Deze krachten kunnen gedrukt worden bij verschillende voorwerpen om Rayman verder te helpen in het spel.

* Pruimen:



Dit vreemde fruit heeft verschillende functies. Je kunt erop klimmen en er mee vliegen of op water drijven.

* Vliegende ringen:



Dankzij de vuist van Rayman kun je aan de vliegende ringen hangen en slingeren door er naar te slaan. Rayman haalt uit met zijn vuist als je op de **B** knop drukt en op de Vliegende Ring mikt.

* Gouden Vuist :



Sneller en sterker dan de gewone, maar de kracht gaat verloren zodra Rayman een leven verliest

* Trumpets :

Zij helpen je om sneller te gaan

* Vertical Trumpets:

Zij helpen je om hoger te komen



C - Te verzamelen voorwerpen



Tings:

Tings zijn Rayman's kleine vriendjes die hem advies en magische krachten geven. Je krijgt een extra leven als je 30 Tings verzamelt.



Koojen:

De Toons worden gevangen gehouden in kooien. Rayman moet alle kooien vernietigen om ze te bevrijden. In het hele spel zijn er 38 kooien die vernietigd moeten worden. In het scherm verschijnt het aantal kooien dat nog tijdens dat level vernietigd moet worden.



Levens:

Je begint het spel met 3 levens en kunt tot en met 99 levens verdienen door middel van bonussen, Tings en bonuslevels.



Hartjes:

Hartjes staan voor je levensenergie. Je begint met volledige energie (5 hartjes). Iedere keer dat je gewond raakt, verlies je een hartje. Als alle hartjes op zijn, verliest Rayman een leven. Als Rayman een hartje vangt, wordt de energiebalk gevuld. Pas op: als Rayman in water of lava valt, verliest hij al zijn hartjes.

LET OP: Geen paniek, het is niet altijd mogelijk om alle koelen in een level in één keer te vernietigen! Je kunt nadat je Mr. Dark hebt vernietigd terugkeren en de Toons alsnog bevrijden.



D - Werelden



Spellbound Forest: Dit is heldere plezierige wereld. Mr. Dark is nergens te zien in dit werelden.

Airy Tunes : Deze wereld van
slippartijen en snelheid is verbonden
met de elementen van de lucht.

Rainy Forest: Gebruik de helikopter en spring zo ver en hoog als je kunt in dit woud.

Rocky Peaks: Dit is een ingewikkelde en glibberige omgeving die is verbonden met het element garde.

Ancient Forest: Een heel vreemd en mysterieus bos.

Fiery Depths: Een vreselijk hete wereld die bedekt is met lava.

Arcane Forest: Een vreemde, gevaarlijke plek. Bereid je voor op de confrontatie met de slechte Mr. Dark...

Geheime Wereld: Er wordt gefluisterd dat ergens nog een wereld is, maar niemand heeft deze nog weten te bereiken...

4. BONUSSEN



Bonuslevels



Je kunt in verschillende werelden naar bonuslevels gaan. Je vindt een bonuslevel door naar de **BONUSLEVEL-WIJZERS** uit te kijken.

Het level ga je binnen door over de wijzer te stappen.
Het doel in deze levels is om binnen een bepaalde tijd alle Tings te verzamelen. Een teller op het scherm geeft aan hoeveel tijd je hebt.

- Als het je lukt om alle Tings te vangen, keer je terug naar het vorig level met een extra leven.
- Als het je niet lukt, kun je het nog een keertje proberen of terugkeren naar het vorige level.



TECHNICAL SUPPORT



ONLINE SUPPORT OPTIONS

Ubi Soft offers several for their software products.

One of these is our website at : <http://www.ubisoft.co.uk>

If you have a specific problem that is not addressed on our site, you can send your question to us via e-mail at : techsupport@ubisoft.co.uk

OTHER SUPPORT OPTIONS

You can also contact Ubi Soft Consumer Support by phone and fax .

Phone : 0181 - 944 9000

Fax : 0181 - 944 9300

Hours : Monday to Friday 9.30am - 5.30 pm GMT

Mailing address : Ubi Soft Entertainment Ltd
Vantage House, 1 Weir Road,
Wimbledon, London SW19 8 UX

TECHNISCHER SUPPORT



SIE KOMMEN AN EINER BESTIMMTEN STELLE EINFACH NICHT WEITER?

Unsere Tipps und Tricks-Spiele-Hotliner stehen Ihnen täglich von 8:00 - 24:00 unter folgender Nummer zur Verfügung: 0190 - 88241210 (3,63 DM / Minute).

FÜR ALLE TECHNISCHEN FRAGEN

(Installation, etc.) hilft Ihnen gerne unser technisches Support-Team.

Telefon: 0211 - 33 800 4466

Fax: 0211 - 33 800 4423

E-mail : software@ubisoft.de

Internet: www.ubisoft.de

ASSISTANCE TECHNIQUE

N°Indigo 0 825 355 306 (0,99 F / mn)

Accès technicien : du lundi au vendredi de 10h30 à 19h30

Fax : 02 99 08 96 45

Minitel : 3615 Ubisoft (2,23 F / mn), Section SOS

e.mail : supporttechnique@ubisoft.fr

Courrier : Support Technique Ubi Soft
Rue des Peupliers
56 910 Carentoir

INFOS, TRUCS ET SOLUCES

Hotline : 08 36 68 46 32 (2,23 F / mn)

Accès conseiller : du lundi au vendredi de 9h30 à 13h00
et de 14h30 à 19h00

Accès serveur vocal : 7 j / 7 , 24 h / 24

Minitel : 3615 Ubisoft (2,23 F / mn)

7 j / 7 , 24 h / 24

e.mail : serviceconso@ubisoft.fr

Fax : 01 48 57 07 41

Courrier : Ubi Soft - Service Consommateurs
28, rue Armand Carrel
93108 MontreuilCedex



SERVICIO TÉCNICO



OPCIONES DE SOPORTE TÉCNICO

Ubi Soft ofrece diversas opciones de ayuda y consulta para sus productos de software. Uno de ellos es nuestra página web en: www.ubisoft.es. Si tienes un problema concreto que no aparece especificado en nuestra página, puedes enviarnos tu pregunta por correo electrónico a: servicio-tecnico@ubisoft.es.

OTRAS OPCIONES DE AYUDA Y CONSULTA

También puedes contactar por teléfono, fax y correo con nuestro departamento de soporte técnico.

Teléfono: 902 11 78 03

Fax: 93 589 56 60

Horario: de lunes a viernes, de 9:00 a 13:30 y de 15:00 a 18:30

Dirección de correo: Ubi Soft España, S.A.
Carretera de Rubí, 72-74
Edificio Horizon, 3ª planta
Sant Cugat del Vallès
08190 Barcelona

SUPPORTO TECNICO



SUPPORTO ON-LINE

Ubi Soft offre diverse tipologie di supporto per i suoi prodotti software.

Una di queste è il nostro sito web: <http://www.ubisoft.it>

Se riscontri un problema specifico, per il quale non trovi alcuna soluzione sul nostro sito, puoi sottoporci la questione inviandoci una e-mail all'indirizzo: hotline@ubisoft.it

ALTRE TIPOLOGIE DI SUPPORTO

Puoi contattare il Supporto Clienti Ubi Soft anche via telefono, fax o posta.

Teléfono: +39 (0)2 83 312 220

Fax: +39 (0)2 83 312 300

Orario: da lunedì a venerdì dalle 14.30 alle 18.30

Indirizzo: Ubi Soft Entertainment S.p.A.
viale Cassala, 22
20143 Milano

TECHNISCHE ONDERSTEUNING



ON LINE ONDERSTEUNING

Ubi Soft biedt op verschillende manieren ondersteuning aan de gebruikers van haar software producten.

Een van deze manieren is via de website:

<http://www.ubisoft.fr.co.uk>

Mocht je een probleem hebben dat niet met behulp van deze website kan worden opgelost, dan kun je een e-mail sturen naar: tech-support@ubisoft.co.uk (in het Engels alsjeblieft).

ANDERE MANIEREN VAN ONDERSTEUNING

Voor vragen van technische aard kun je ook telefonisch contact opnemen met de **Ubi Soft helpdesk op nummer:** 0900-2026766

Voor vragen over het spel, hints en tips kun je terecht bij de **Nintendo helpline op nummer:** 0909-0490444



CREDITS

PROJECT MANAGER

Riccardo Lenzi

LEAD GAME DESIGNER

Benoît Maçon

GAME DESIGN

Davide Soliani

Giordano Nisi

Marc D'Souza

Massimo Guarini

Riccardo Landi

SOUND DESIGN

Davide Pensato

MIDI ADAPTATION

Stefano Palmonari

ARTISTIC & ANIMATION DIRECTION

Jean-Marc Geffroy

ANIMATIONS

Giuliano Boiocchi &

Rossana Cesaretti

Mauro Perini

Michele Agosteo

GRAPHICS

Davide Rupiani

Fabio Pagetti

Graziella Troncatti &

Fabrizio Stibiel

Stefano Iorio

DEVELOPMENT MANAGER

Alain Bedel

DEVELOPMENT SUPERVISOR

Vincent Greco

SOFTWARE DEVELOPMENT

Carlo Morgantini

Claudio Casadei

Giovanni Ferraro

Luciano Morpurgo

Marco Cozzini

Massimiliano Pagani

Paolo Maninetti

Stefano Chiappa

TEST STUDIO MANAGER

Cristian Giuglea

TEST

Apopii Costel

Banica Mihai

Burtan Sebastian

Jonathan Gagnier

Jonathan Moreau

PRODUCT MANAGER

Sarah Bincliffe

Thorsten Kapp

Géraldine Durand

Eva Durán

Franco Cassani

Marcel Keij

Isabelle Poisson

UBI STUDIOS ITALY GENERAL MANAGER

Agnès Lajot

PRODUCER

Ubi e-Studios

PRESIDENT

Michel Guillemot

SPECIAL THANKS TO

Christian Votava

Dominique Dumont

Lambert Combes

Serge Hascoët

Sylvain Brunet

Julie Rault Le Liard

Christel Rouleau

Erwann Gauthier

Domitile Doat

RAYMAN CREATED BY

Michel Ancel & Frédéric Houde





INNOVATION : UBI KEY

Innovative Ubi Soft Feature : provides access to a secret level! Innovation Ubi Soft :
un niveau secret à la clé! Innovazione Ubi Soft : un livello segreto da scoprire!
Ubi Soft Neuheit : als belohnung gibt's veinen geheim-level! Innovacion Ubi Soft :
un nivel secreto a descubrir! Innovatie van Ubi Soft : een nieuw geheim level!

