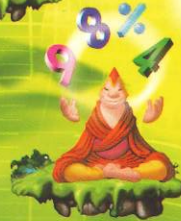




PlayStation

PAL

RAYMAN junior



**Calcul
Lecture**



PlayStation®

Précautions

- Ce disque contient un logiciel destiné à la console PlayStation®. Ne l'utilisez jamais sur une autre machine car vous pourriez l'endommager.
- Ce disque est conforme aux spécifications de la PlayStation® commercialisée en Europe. Il ne peut pas être utilisé sur des versions étrangères de la PlayStation®.
- Lisez soigneusement le manuel de la PlayStation® pour savoir comment l'utiliser.
- Lorsque vous insérez ce disque dans la PlayStation®, placez toujours la face portant les inscriptions vers le haut.
- Lorsque vous manipulez le disque, évitez de toucher sa surface. Tenez-le par les bords.
- Ne saisissez pas le disque et ne le rayez pas. Si la surface du disque se salit, essuyez-la avec un chiffon doux.
- Ne laissez pas le disque près d'une source de chaleur, à la lumière directe du soleil ou près d'une source d'humidité.
- N'essayez jamais d'utiliser un disque fêlé, tordu ou scotché, car ceci pourrait entraîner des erreurs de fonctionnement.

Précautions à prendre dans tous les cas pour l'utilisation d'un jeu vidéo

Évitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil. Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée en modérant la luminosité de votre écran. Lorsque vous utilisez un jeu vidéo susceptible d'être connecté à un écran, jouez à bonne distance de cet écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement. En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

Avertissement sur l'épilepsie

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie comportant, le cas échéant, des pertes de conscience à la vue, notamment, de certains types de stimulations lumineuses fortes; succession rapide d'images ou répétition de figures géométriques simples, d'éclairs ou d'explosions. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo comportant de telles stimulations, alors même qu'elles n'ont pas d'antécédent médical ou n'ont jamais été sujettes elles-mêmes à des crises d'épilepsie. Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, consultez votre médecin avant toute utilisation. Les parents se doivent également d'être particulièrement attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants: vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, perte momentanée de conscience, il faut cesser immédiatement de jouer et consulter un médecin.

LE PIRATAGE INFORMATIQUE

Toute reproduction non autorisée, totale ou partielle, de ce produit ou de marques déposées, constitue un délit. Le PIRATAGE nuit aux consommateurs, aux développeurs, aux éditeurs et aux distributeurs légitimes de ce produit. Si vous pensez que ce produit est une copie illicite ou si vous possédez des informations sur des produits piratés, veuillez contacter votre service consommateur national dont le numéro figure au verso de ce manuel.

Le numéro du Service Clientèle (Customer Service No.) se trouve au dos de ce manuel

SOMMAIRE

| | |
|--|-----------|
| Note aux parents | 4 |
| Scénario | 6 |
| Commandes du jeu | 6 |
| Démarrage du jeu | 8 |
| Navigation dans les menus | 9 |
| Structure du jeu | 11 |
| Noms des activités | 12 |
| Pour mieux jouer | 14 |
| Support technique | 15 |
| Credits | 16 |
| Notes | 18 |

© 2000 Ubi Soft Entertainment. Developed by Ubi Soft Entertainment. FOR HOME USE ONLY. Unauthorised copying, adaptation, rental, lending, re-sale, arcade use, charging for use, broadcast, cable transmission, public performance, distribution or extraction of this product are prohibited.



SLES-2798 SLES-2799 SLES-02800



NOTE AUX PARENTS

Rayman Junior est un jeu éducatif qui s'adresse aux enfants de 6 à 9 ans qui aborde les thèmes principaux des classes de CP, CE1 et CE2. L'objectif de Rayman Junior est de permettre aux enfants de mettre en pratique de façon ludique ce qui est appris en classe.

Rayman Junior a été développé en collaboration avec un panel d'instituteurs et de spécialiste de la petite enfance. Les principaux axes pédagogiques de ce jeu sont le calcul, l'écriture et la lecture.

UNE NOUVELLE FORME DE SOUTIEN SCOLAIRE: LA MOTIVATION PAR LE JEU

L'objectif de Rayman Junior est de faire oublier aux enfants qu'ils se familiarisent avec les matières qu'il leur faudra maîtriser à l'école, en créant un univers ludique. Pour cela, les aspects éducatifs sont disséminés dans le jeu sous la forme d'exercices distrayants qui leur permettent d'appréhender une large palette de thèmes abordés à l'école.

Dans Rayman Junior, les enfants peuvent trouver leur propre rythme. Ils peuvent prendre autant de temps qu'ils le veulent pour répondre aux questions et accomplir les différentes tâches qui leur sont proposées.



Toutes les parties éducatives sont situées volontairement en dehors des zones d'action ; de cette façon les enfants peuvent se concentrer exclusivement

sur les questions, sans être distraits. Pour éviter tout sentiment de frustration, une fausse réponse n'a pour conséquence qu'un retour en arrière; le joueur reprend alors à l'endroit de la dernière sauvegarde.

Les activités mathématiques ainsi que les exercices de lecture et d'écriture ont été choisis afin de suivre fidèlement le programme scolaire. Toutefois, chaque enfant progresse à son propre rythme, il peut donc y avoir des différences entre les classes suggérées et l'expérience de votre enfant.

Afin de surmonter quelques difficultés, il peut s'avérer utile que vous jouiez avec votre enfant; vous découvrirez assez vite qu'il trouvera les bonnes réponses tout seul et qu'il aura de moins en moins besoin de votre aide.

En outre, il est utile d'encourager les enfants à résoudre mentalement les difficultés auxquelles ils sont confrontés; nous déconseillons donc aux enfants de se munir de crayons et de papier. Enfin, il est important de souligner que même si Rayman Junior est un jeu éducatif, il reste avant tout un jeu; il est nécessaire de le considérer comme tel.



SCÉNARIO

Tout est bonheur dans le monde Rayman. Le soleil inonde la verdure. Les rivières chantent. Les jours s'écoulent plus heureux les uns que les autres. Le magicien, garant de cet équilibre, a consigné dans un précieux grimoire les secrets de la sagesse et de la connaissance. Il veille avec soin sur ce trésor en se consacrant à de multiples recherches. Il aime aussi à recevoir la gentille Fée Betilla dans sa maison. Ensemble, ils passent de longues journées à profiter de la quiétude de ce monde idyllique.

Par un bel après midi, l'affreux Mister Dark fait irruption, détruisant tout sur son passage, et il emporte même le précieux ouvrage, mettant en péril l'équilibre du monde. Que faire pour récupérer la connaissance perdue et le grimoire volé? Betilla et le magicien après une longue réflexion, décident une nouvelle fois de demander l'aide de Rayman.

Durant les épreuves qui l'attendent, Rayman sait qu'il lui faudra récupérer la connaissance perdue en répondant à toutes les questions qui se poseront sur sa route. A chaque épreuve il récupérera un morceau de parchemin comportant le plan d'accès au repère de Mister Drak. Une fois le plan reconstitué une ultime épreuve lui permettra de récupérer le grimoire dans l'ancre de Mister Dark. Bonne chance Rayman !!!!!!!

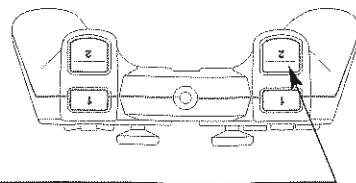
COMMANDES DU JEU

Avant d'allumer votre console, insérez une manette dans le port de manette N°1 de la console. Vous pouvez utiliser une Manette Analogique (DUASHOCK™), mais les fonctions Vibration, joystick droit et joystick gauche ne seront pas accessibles.



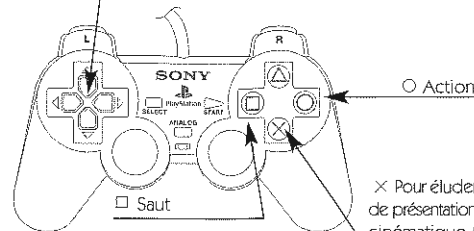
6

MANETTE ANALOGIQUE (DUALSHOCK™)



Aide

Touches directionnelles



× Pour éluder chaque écran de présentation et la séquence cinématique / poing

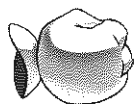
(Note: En appuyant plus longtemps sur la touche X, le poing va plus loin.)



7

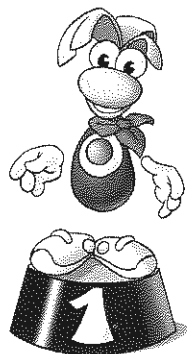
DÉMARRAGE DU JEU

INSTALLATION / DÉMARRAGE



- ➔ Installez votre console comme indiqué dans son manuel.
- ➔ Insérez le disque Rayman Junior et fermez le couvercle de la console.
- ➔ Allumez votre console en appuyant sur la touche POWER.

Avvertissement: Il est conseillé de ne pas insérer et de ne pas retirer de périphérique ou de MEMORY CARD (Carte Mémoire) une fois que votre console est sous tension. Une manette doit toujours être insérée dans le port 1 de la console. Assurez vous qu'il y ait assez de blocs de mémoires disponibles sur votre MEMORY CARD (Carte Mémoire) avant de commencer à jouer. Un bloc mémoire est nécessaire pour sauvegarder un jeu. Rayman Junior ne peut utiliser que la fente pour MEMORY CARD (Carte Mémoire) N°1, de la console.



NAVIGUER DANS LES MENUS

MENU PRINCIPAL



Pour commencer le jeu ou pour modifier les options et les réglages. Pour naviguer dans le menu principal, utilisez les touches directionnelles, ensuite appuyez sur la touche X pour sélectionner l'option choisie. Si vous souhaitez sortir du menu et retourner au menu précédent, appuyez sur la touche Δ

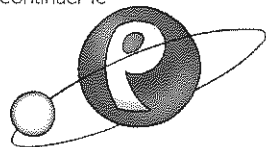
START

Pour commencer un nouveau jeu, placer l'icône devant un jeu "libre" et appuyez sur la touche X pour entrer un nouveau nom. Ce nom ne peut dépasser huit caractères, s'il est plus court, utilisez les caractères transparents pour remplir les espaces restants. En cas d'erreur utilisez la touche directionnelle ←. Une fois que vous avez entré votre nom, appuyez sur start. Vous ne pouvez commencer qu'un seul jeu à la fois.

Si vous avez sauvé une partie dans la MEMORY CARD (Carte Mémoire) Slot1, choisissez votre nom dans cette liste et appuyez sur le bouton X pour continuer le jeu là où la partie avait été sauvegardée.

MENU D'OPTIONS ET CONFIGURATION

OPTIONS Ce menu permet de changer les sons et la musique, il permet également de modifier les commandes de la manette.



PAUSE

Le jeu peut être mis en mode pause en appuyant sur la touche Start lors d'une partie.

AIDE

Si une aide supplémentaire est disponible, R2 apparaîtra sur l'écran. Appuyez alors sur la touche R2 pour obtenir cette aide.

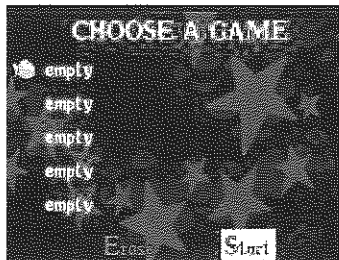
AFFICHAGE DU SCORE

Pour que vous ne soyez pas distrait des questions posées, le score apparaît seulement au début de chaque niveau ainsi que chaque fois qu'il évolue.

SAUVEGARDE ET CHARGEMENT D'UNE PARTIE

POUR SAUVEGARDER UN JEU

Vous pouvez sauvegarder votre avancée dans le jeu dans l'écran MAP. Appuyez sur le bouton R1 pour ouvrir l'écran Sauver et appuyez sur le bouton Δ pour sauvegarder. en appuyant sur le bouton \square . Vous pouvez sauvegarder jusqu'à cinq parties différentes sur une MEMORY CARD (Carte Mémoire). Vous pouvez annuler la sauvegarde et retourner à l'écran MAP



POUR CHARGER UN JEU

Vous pouvez charger n'importe quel jeu que vous avez précédemment sauvegardé en le sélectionnant dans le menu principal.

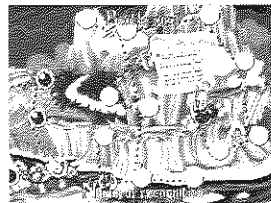


10

STRUCTURE DU JEU

LE JARDIN DE BETILLA

Pour se préparer aux aventures et pour apprendre le maniement des différents pouvoirs de Rayman, vous pouvez vous entraîner dans le jardin de Betilla.

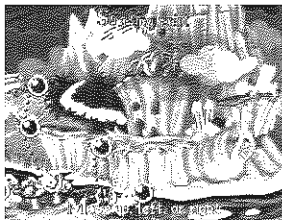


LES PASTILLES DE L'AVENTURE

Douze activités composent le jeu, réparties équitablement entre exercices de calcul et de lecture. Elles traitent chacune d'un thème du programme des classes de CP, CE1 et CE2. Pour parvenir au repère de Mister Dark, et terminer le jeu, toutes les activités doivent être réussies.

STRUCTURE D'UNE ACTIVITÉ

Chaque activité est composée de 5 étapes. Dès que les deux premières sont franchies, une sauvegarde automatique est effectuée. Il en va de même lorsque la troisième et la quatrième sont finies. A la fin de la quatrième étape, de nouveaux chemins s'ouvrent sur la carte des mondes, vers de nouvelles activités. La cinquième étape est une étape bonus, où contrairement aux quatre étapes précédentes, le joueur joue contre le chronomètre.



LA FIN DU JEU

Le jeu se termine lorsque Rayman a retrouvé le grimoire et l'a repris à Mister Dark.



11

NOMS DES ACTIVITÉS

LES POEMES DE LA PALETTE · LIRE ET IDENTIFIER LES SONS

En utilisant les capacités de discrimination visuelle et auditive, l'enfant renforce grâce à cette activité ses connaissances des règles phonétiques de la langue française.

ROCAILLE POUR LES CASSE-COU · LECTURE DES NOMBRES

Savoir faire la relation entre les nombres tels qu'on les prononce et tels qu'on les écrit en chiffres est indispensable pour les manier avec aisance.

L'ECHO DES ANNEAUX · RECONNAISSANCE GLOBALE DES MOTS

Dans cette activité, les enfants s'entraînent à reconnaître les mots prononcés par le magicien.

RASE-MOTTES SUR FRIANDISE · ANALYSE DES NOMBRES

La maîtrise de la valeur d'un chiffre selon la position qu'il occupe dans le nombre fait partie des notions de base qui permettront à l'enfant de manipuler facilement des nombres de plus en plus complexe.

LE MARAIS DES NENUPHARS · ADDITION ET SOUSTRACTION

Les problèmes d'addition et de soustraction de cette activité permettent aux enfants de développer leur capacité à résoudre des problèmes mathématiques mentalement.

LES GOMMES A GAMBADE · ORDRE DES NOMBRES

En complétant des suites logiques les enfants développent leur logique.



12

LE LABYRINTHE AUX EBOULIS · LECTURE FINE ET COMPREHENSION

Les enfants peuvent dans cette activité classer des mots en fonction de leur sens.

LA SYMPHONIE DES PATINEURS · DECOMPOSITION DES MOTS

Ce jeu donne l'opportunité aux enfants de pratiquer leur capacité à épeler des mots.

LES CAVERNES ELECTRIQUES · DENOMBREMENT ET MULTIPLICATION

Etre capable de reconnaître la valeur d'un groupe de chiffres est une faculté qui permet de mieux appréhender les exercices de multiplication et de soustraction.

LA GRAINE GRIMPANTE · ORDRE ALPHABETIQUE

Apprendre à classer des mots par ordre alphabétique permet de développer les capacités de lecture et d'écriture.

LA PISTE DES PERCUSSIONS · COMPARAISONS DES QUANTITES

Encore une fois, les enfants sont amenés ici à développer leur capacité à «estimer» la valeur des chiffres.

LA POURSUITE SAVOUREUSE · L'ORTHOGRAPHE D'USAGE

Ce jeu permet d'épeler des mots et ainsi d'en vérifier l'orthographe.



13

POUR MIEUX JOUER



● **Le photographe**— Quand vous rencontrez le photographe, mettez vous au milieu du panneau et il prendra une photo de vous. Dès lors, si vous perdez une vie accidentellement, vous n'aurez pas à recommencer du début, mais vous recommencerez de cet endroit.



● **Les bulles bleues** — Pour repérer votre chemin à travers les différentes activités, suivez les bulles bleues. Elles vous indiquent le chemin à suivre ou l'endroit où vous pouvez trouver une vie supplémentaire, un super pouvoir, un poing en or... Aussitôt que vous obtenez 50 bulles bleues, vous gagnez une vie supplémentaire. Attention ! Si vous entendez un bruit sourd en passant au dessus d'une bulle, cela signifie que vous vous trouvez prêt de quelque chose d'important que vous devriez rechercher.



● **Le Super power** — Cette bulle rouge de super pouvoir vous donne 5 points d'énergie. Si vous perdez une vie, vous devrez recommencer avec seulement trois points d'énergie.



● **Panneau de la ligne d'arrivée** — Vous devez trouver cette ligne d'arrivée afin de finir chaque niveau. Aussitôt que vous l'atteindrez, le niveau est franchi et vous passez au suivant.



● **Super Poing** — Cet accélérateur vous permet d'augmenter la vitesse de votre poing. Plus vous en trouvez, plus la portée de votre poing sera augmentée.



● **Poing en or** — Avec l'aide de se poing en or, vous gagnerez en puissance.

● **Vie supplémentaire** — Pour gagner une vie supplémentaire vous devez soit la toucher soit envoyer votre poing dans sa direction et la ramener vers vous.



● **Le chapeau du magicien** — Quand vous passez sur ce chapeau, vous entendez le Magicien vous donner des instructions concernant le prochain exercice. Vous pouvez passer dessus autant de fois que vous le voulez pour réentendre les instructions.



SUPPORT TECHNIQUE

SERVICE CONSO UBI SOFT

Infos, trucs et soluces

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

Accès au spécialiste :

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

Accès serveur vocal : 7 j / 7 , 24 h / 24
Minitel : 3615 UbiSoft 7 j / 7 , 24 h / 24
(2,23 F / mn)

e.mail : serviceconso@ubisoft.fr

Fax : 01 48 57 07 41

SUPPORT TECHNIQUE UBI SOFT

Service Après-Vente

N°Indigo 0 825 355 306 (0,99 F / mn)

Accès au technicien :

du lundi au vendredi de 9h30 à 19h30
e.mail : supporttechnique@ubisoft.fr

Fax : 02 99 08 96 45

Support Technique Ubi Soft

Rue des peupliers

56 910 Carentoir

GARANTIE

Ubi Soft garantit que ce DISQUE est exempt de tout défaut pour une durée de quatre-vingt-dix (90) jours après la date d'achat.

Si un vice de fabrication devait être découvert passée cette période de garantie, Ubi Soft réparera ou remplacera gratuitement le DISQUE défectueux. Pour faire jouer cette garantie, ramenez le DISQUE auprès de votre revendeur avec une preuve d'achat.

Si le DISQUE est ramené sans preuve d'achat et que la période de garantie est passée, Ubi Soft réparera ou remplacera le DISQUE aux frais du client. Cette garantie ne pourra s'appliquer si le DISQUE a été endommagé par un acte de négligence, par accident ou à la suite d'une manipulation inappropriée.

Ubi Soft Entertainment



CREDITS

Remerciements aux professeurs et élèves de l'école primaire Franklin, Burlingame, CA ainsi qu'aux élèves et aux parents qui ont participé à nos focus.

Laura Leininger, Jennifer Miller

TOUT LE TRAVAIL SPÉCIFIQUE SUR LA CONSOLE A ÉTÉ RÉALISÉ PAR AQUA PACIFIC

Programmation

Jim Baguley, Guy Moss.

Responsable du projet

Peter Dalton.

UBI SOFT ENTERTAINMENT

Producteurs

Yves Guillemot, Vincent Minoué.

Responsable du projet

Claire Favennec, Thibaut Fron.

Tests

Vincent Pâquet, Eric Tremblay, Sylvie Tremblay.

Marketing International

Domitille Doat, Géraldine Durand, Olivier Roux.

Marketing local

Thorsten Kapp, Eva Duran,
Simona Bassano, Clothilde du Saint,

Susie Frevert, Vera Shah.

Production

Ludimedia - Gérard Guillemot.

Développement

Ubi Studios - Michel Guillemot, Ubi Animation,
Ubi Game Design, Ubi Pictures, Ubi Sound
Studio.

Édition

Ubi Soft - Yves Guillemot.

Remerciements à

Mathieu Boulard, Fabrice Pierre-Elie.

Programmation moteur

Yann Le Tensorer, Daniel Palix.

Graphismes

Jean-Christophe Alessandri, Sophie Ancel,
Olivier Béchar, Sylvaine Jenny,
Jean-Marc Geffroy, Olivier Soleil.

Animation

Kamal Aitmioub, David Gilson, Sophie Esturgie,
Grégoire Pont, Véronique Rondello, Béatrice
Sauterau, Philippe Vindelet.

Illustration sonore

Nathalie Drouet, Rémy Gazel,
Frédéric Prados.

Voix de Rayman

Steve Perkinson.

Infographie

Nicolas Bocquillon, Guillaume Grimonprez.

Animation

Boris Dolivet,
Jean-Claude Dandrieux.

Illustrations

Laurent Pelletier.

Illustrations sonores

Daniel Masson.

D'après une réalisation originale de

Michel Ancel
& Frédéric Houde.

Avec les personnages et animations de

Alexandra Steible.

Décors conçus par

Eric Pelatan.

Et game play réglé par

Serge Hascout.

Équipe pédagogique

Heather Karrick-Perkinson, Nicole Lycette.

Game Design

Philippe Blanchet, Christophe Cavelan,
Gregory Chandèze, Sacha Gentilhomme,
Jean-Marc Marcin, Frédéric Mayer.

Programmation

Project Head, Olivier Couvreur with
Frédéric Compagnon, François Mahieu and
Teodor Adrian, Banciu Cosmin, Moise Madalin,
Nicolae Marin, Popescu Valeriu.

Production

Laurent Canetto.

Voix

Directeur : Emmanuelle Cosso.

Comédiens : Brigitte Guedj, Gerard Loussine.

Directeur son : Didier Lord.

Ingénieur son : Olivier Mortier.

Responsable post-production : Sylvain Brunet,
Guillaume Billaux, Nicolas Lambert.

Programmation

Stéphane Bellanger, Dominique Dumont,
Stéphane Ronse.

Tests

Olivier Martel, Philippe Courtois,
Christian Alléaume, Hervé Boulo, Jérôme Corbe,
François Dietz, Wilfrid Douetteau, Pierrick Dumast,
Sébastien Legay, Pascal Moison, Fabrice Petit,
Yannick Priou, Solofonirina Rabearivezo,
Laurent Simon, Erwan Touche, David Tual,
Laurent Vally, Eric Arsenault, Chantal Hands,
Marc André Bouvier Pelletier, Michael Richard.



RAYMAN junior®

SLES-02798
SLES-02799
SLES-02800

PS and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

3307212806022
3307212806039
3307212806046