

PC DVD-ROM

RAYMAN ORIGINS



UBISOFT®

Ubisoft Entertainment
28 rue Armand Carrel
93100 Montreuil-sous-Bois
300045502

WAARSCHUWING

Bij sommige mensen kunnen flinkerende lichten of patronen in onze dagelijkse leefwereld een epilepsieaanval of verlies van bewustzijn uitlokken. Dit kan ook gebeuren bij het bekijken van televisiebeelden of bij het spelen van PC en videospellen. Ook bij personen die nooit eerder epileptische aanvallen of aan epilepsie verwante verschijnselen hebben gehad, kan dat voorkomen. Raadpleeg je arts alvorens te spelen wanneer jij, of iemand in je familie, eerder aan epilepsie verwante symptomen (aanvallen of verlies van bewustzijn) hebt ervaren tijdens blootstelling aan flinkerende lichten. Wanneer bij jou tijdens het spelen van een pc of videospel één van de volgende symptomen optreden: duizeligheid, verminderd gezichtsvermogen, oog- of spiertrekkingen, verminderd bewustzijn, desoriëntatie, willekeurige reflexbewegingen of stuipen, stop dan ONMIDDELLIJK met spelen en raadpleeg je huisarts voordat je verder speelt.

The PEGI age rating system:

Age Rating categories:

Les catégories de tranche d'âge:



Content Descriptors:



Description du contenu:



The 'Online' logo indicates that a game allows the player to have access to online game play against other players.
Le logo « Online » indique qu'un titre vous permet de jouer avec d'autres personnes en ligne.

For further information about the Pan European Game Information (PEGI) rating system please visit:

Pour de plus amples informations concernant l'évaluation du système d'information de jeu Pan Européen (PEGI), vous pouvez consulter:

Para obtener más información sobre el sistema de calificación de juegos (PEGI), por favor visite:

Per ulteriori informazioni sul sistema europeo di valutazione delle informazioni del gioco (PEGI) vi preghiamo di visitare:

Für weitere Informationen über das europäische Spiel-Informationen Bewertungssystem (PEGI) besuchen Sie bitte:

<http://www.pegi.info>

INHOUDSOPGAVE

BESTURING.....	2
VERHAAL	3
PERSONAGES.....	3
HET SPEL	7
TECHNISCHE ONDERSTEUNING	12
GARANTIE	29
FRANÇAIS	14

BESTURING (STANDAARD)

TOEWIJSBARE ACTIES

Pijltoets omhoog	Omhoog
Pijltoets omlaag	Omlaag
Pijltoets links	Links
Pijltoets rechts	Rechts
Spatiebalk	Springen / Schieten vanaf Moskito
Spatiebalk (ingedrukt houden)	Vliegen
S	Slaan
S (ingedrukt houden)	Krachtige aanval / Inademen op Moskito
Shift links	Rennen
Backspace	Terug

ALGEMENE ACTIES

Esc	Pauzemenü
F2	Bel voor speler 2 / Stoppen
F3	Bel voor speler 3 / Stoppen
F4	Bel voor speler 4 / Stoppen

OPMERKING: De toewijsbare acties zijn uniek voor elke speler. Je kunt ze voor maximaal 4 verschillende spelers toewijzen aan zowel toetsenbordtoetsen als gamepadknoppen.

Wanneer je de game voor de eerste keer opstart, kan de standaardbesturing afwijken als er een ondersteunde gamepadcontroller is aangesloten op de pc.

Volg de onderstaande instructies om de game te spelen met gamepads:

1. Zorg ervoor dat de gamepad aangesloten is op je pc en correct is geïnstalleerd voordat je de game opstart.
2. Ga in de game naar het hoofdmenü om bij het optiemenü te komen. Daar kun je bij de besturingsopties de acties aanpassen met behulp van de geïnstalleerde gamepad.
3. Als je een probleem hebt, ga dan naar de website van de fabrikant van de gamepad voor de nieuwste stuurprogramma's (drivers) en informatie over de compatibiliteit.

VERHAAL

Het is weer goed mis in de Glade of Dreams! In deze idyllische wereld draait het leven normaal gesproken om eten, slapen en spelen (en heus af en toe een beetje competitiedrang onder vrienden), maar nu is alles echt helemaal uit de hand gelopen.



Het lijkt erop dat Rayman met zijn heldhaftige en hilarische vriendjes een oorlog heeft ontketend, alleen maar omdat ze aan het snurken waren! Hun vreselijke burens uit het Land der Levendige Doden hebben blijkbaar een andere muzieksmaak en komen langs om het feest te verpesten!

Niet dat Rayman en zijn vriendjes daar wakker van liggen, natuurlijk. Met plezier neemt hij het op tegen die vervelende partypoopers, vooral omdat ze daarvoor nimfen moeten redden, lol moeten trappen en fantastische nieuwe krachten moeten verdienen om nóg meer lol te trappen. En dat doen ze vaak en graag!

Het blijkt dat de maker van de Glade, een aangename gast die ook wel luistert naar de naam Bubble Dreamer, een beetje een gevoelige jongen is. Zijn stemming heeft goede of slechte gevolgen voor de hele Glade... Rayman heeft de wezens uit de nachtmerries van de Bubble Dreamer al eens verslagen, en dat is precies wat hij, Globox en de vernuftige Teensies nu van plan zijn. Voor de Glade in stukken uiteenvalt en hun leven uitdooft alsof het maar een droom was....

PERSONAGES

Bubble Dreamer

Bubble Dreamer is het opperwezen, de dromer van de wereld en al haar wonderbaarlijke schepsels. Als artiest (en openlijk hedonist) is hij nogal gevoelig en is hij emotioneel betrokken bij zijn creatie. Zijn gevoelens hebben directe effecten op de wereld, en één nare droom kan de fragiele balans verstoren!



De magische volkeren geloven dat Bubble Dreamer Zijn heilige oord nooit verlaat, maar wij weten wel beter: dit vrolijke superwezen bevindt zich het liefst in het gezelschap van zijn creaties, om met ze te lachen, spelen en de hort op te gaan... en Zijn schepsels lijken nogal op Hem.

Rayman

Toen de Maker voor het eerst een nachtmerrie had, kwamen de nimfen bijeen om een wezen van licht op te roepen dat de wereld kon redden. Dit wezen was zowel vliegensvlug als zorgeloos, even koppig als hilarisch en uitverkoren om de Maker aan het lachen te krijgen met zijn heldhaftige fratsen, zodat de nachtmerrie zou ophouden!



Helaas, maar niet helemaal onverwacht, werden de betoverende nimfen afgeleid door de zombiekippen die op weg waren naar het heilige snurkoord van Bubble Dreamer. En bovendien maakten een stel Lums zichzelf van kant toen ze die maffe wezens achtermazaten op een klif. Dus de helden kwamen vrij laat, en met veel minder verlichting.

Uiteindelijk had Rayman wat ledematen minder, maar gelukkig ontbrak het hem in zijn koppie aan niets!

Globox

Globox is een niet-te-onderschatten fenomeen in de Glade. Hij staat altijd klaar om vriend en vijand te helpen, en zijn kennis van Fung-Ku en etiquette vormen de basis van zijn klassieke move: geef me de vijf! Met deze knalharde knal knalt hij je zo de lucht in! Desalniettemin is deze glorieuze goeber* alles wat je van een echte vriend verwacht. Globox heeft altijd zin om te eten, vechten en dutten – en is altijd goedgeluimd – en hij doet niets liever dan slechteriken stompen, bespringen en verbelleneren.



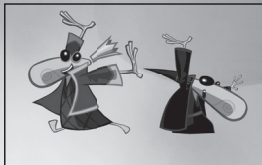
Het mysterie achter de blauwe kleur van de onverslagen wereldkampioen snoezen zorgt voor flink wat gespeculeer onder de magische volkeren. De andere Rode Wizards van zijn Vubooduboo-clan fluisteren over giftige bu-beestjetubbis, terwijl de Teensies de voorkeur geven aan een episch verhaal vol slapstick met als thema de voorliefde van Globox voor pruimensap.

*Goeber is een koosnaampje dat stamt uit het oude Gladeishe werkwoord 'goeberen', wat zoveel betekent als 'schaapachtig lachend dansen, zodat de goeberen in de tanden zichtbaar zijn'.

Teensies

Teensies hebben flair! De Teensies hebben een aangeboren talent voor nachtelijke schnozballades met behulp van van hun opvallende neuzen, die ze rechtstreeks te danken hebben aan de Maker. En ik mag bellen blazen als de Teensies in de loop der jaren niet ik weet niet hoeveel geweldige spreuken hebben bedacht! Hun overdadige neusvleugels zorgen ervoor dat ze uiterst gevoelig zijn voor subtiële magische harmonie, en iedereen weet dat de magiërs van de Teensies allerlei geheimen kunnen ontrafelen alsof het helemaal niets is!

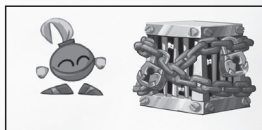
De Teensies zijn snelle tovenaars met een trotse staat van dienst vol met hun schepsels: treurige en gedenkwaardige en vooral goed geklede krijgers. (Teensies verkleeden zich graag en hebben belachelijk veel vermommings.) Jij hebt de eer om als hun beroemdste voorouders te spelen!



Electoons

De op een goede manier veel te blije Electoons vormen de basis van de dromen van de Maker, en de Creatie van de Bubble Dreamer is er dan ook doorspekt mee.

Naarmate de nachtmerries verergeren, worden er steeds meer Electoons achter slot en grendel gezet door de bombastische Jagers. Zij schieten de vredige Glade aan gort met levende munitie en aanvallen met hun angstwekkend belachelijke hulpjes, de Levendigstones. Het gevolg is dat de structuur van de Glade of Dreams af begint te brokkelen, evenals de verbindingen die de Electoons ooit hebben gemaakt om de landen met elkaar te verbinden.



Lums: verlicht racen

Lums (uitspraak: loems, zoals 'bloem', dus niet zoals 'drums') zijn wezens die uit pure energie bestaan en tot vervelens toe ontzettend vrolijk zijn. Ze vormen een belangrijke bron van magische energie in de Glade of Dreams, waardoor Lum-races overal in de Glade enorm populair zijn. Tijdens deze knotsgekke nationale competities spelen vier spelers tegen elkaar om de meeste Lums te verzamelen. Alles is toegestaan in deze wilde strijd, of zoals het plaatselijke gezegde gaat: geen frats is teveel.

Na afloop wint iedereen, maar de prijs gaat natuurlijk alleen naar de speler die de meeste luiwammige Lums heeft verzameld! Ga ervoor!



Slingerman

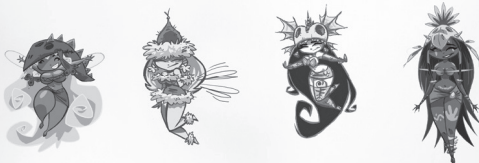
Sla nooit een helpende hand af.

Deze grappige wezens kunnen armen laten groeien om al je vriendjes op te tillen... Je vindt ze op nuttige plekken, neerkijkend op gigantische afgronden met een lieve glimlach op hun blauwe gezichtjes. Dit zijn de populairste swingende singles van de Glade!



Betilla en de heldhaftige nimfen van de Glade

De goedaardige maar ontzagwekkende Betilla uit Rayman 1 is terug, en hoe. Ze is de oudste nimf, een van de eerste en meest geliefde creaties van Bubble Dreamer. Samen met haar zusters geeft ze Rayman en zijn vriendjes de kracht die ze nodig hebben voor hun missie.



De magiër en zijn magische hoed

De magiër biedt je een helpende hand tijdens je missie. Hij staat altijd klaar om Electroons voor Lums te ruilen, zodat je nieuwe werelden en kaarten vrijspeelt. Je zegt het maar en zijn magische hoed vertelt je alles wat je weten wilt om te overleven.



De boefjes: Bubbeltje op z'n kant

Op een dag kreeg Bubble Dreamer last van nachtmerries! De nimfen probeerden hem te kalmeren met zoetendroomthee en niet-te-versmaden taart, maar de situatie in de Glade werd alsmaar slechter... Algauw wemelde het in de landen van de Glade van de nachtmerrieachtige wezens: duivelse Darktoons, joelende Jagers en lelijke Levendigstones. En dat is nog maar het topje van de ijsberg!

De Darktoons

Electoons zijn verantwoordelijk voor de leuke dromen van de Bubble Dreamer en de Darktoons zorgen voor de nachtmerries. Tijdens de Eerste Nachtmerrie creëerde Bubble Dreamer een slecht en schandelijk schepsel dat nog nooit eerder was vertoond: Jano. Dit creatuur maakt Darktoons in hetzelfde tempo waarmee koeien melk produceren. Dus voor we het wisten, waren er honderden van die wezens, in alle vormen en maten, stuk voor stuk één brok ellende.



De Psychlops

Deze prikkelbare freak wordt niet graag gestoord... Mijn advies: laat oude Psychlops lekker in de sloot liggen. Opgepast voor die spookachtige spietsen!



Andere vijanden

Volgens de legenden kwam Rayman oorspronkelijk naar de Glade of Dreams om de nachtmerriewezens te verslaan en te verbannen naar wat nu bekendstaat als het Land der Levendige Doden... Nu zijn er weer allemaal boeven in het land en Rayman staat te popelen om ze er weer uit te trappen!

De bazen

De koningen van alle landen in de Glade zijn verdwenen en de magische volkeren vrezen dat ze dienaars zijn geworden van de enge macht die hun wereld bedreigt. Rayman en zijn vrienden moeten ontdekken wat er met ze is gebeurd. En dat wordt... een akelig verhaal!



HET SPEL

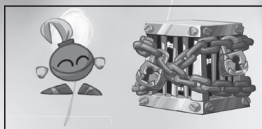
Red de Electoons en red de Glade of Dreams! De wereld wordt overgenomen door de wezens uit de nachtmerries van Bubble Dreamer, ten koste van steeds meer Electoons. De naïeve, nietsvermoedende wezens worden links en rechts in de kraag gepakt en verspreid over de Glade opgesloten in geketende kooien. In de tussentijd wordt de droom tot in de atomen uiteen getrokken, waardoor er grote kloven ontstaan tussen de landen.

De Electoons

Om de Glade te redden, moet je de nachtmerries een halt toe roepen. En om de nachtmerries een halt toe te roepen, moet je de Electoons bevrijden—want alleen zij kunnen de kloven tussen de landen repareren en de dromen van de Bubble Dreamer weer lekker aangenaam maken.

Je komt verder in het spel door massa's Electoons te verzamelen. Ze helpen je niet alleen de wegen tussen de landen te herstellen, maar zorgen er ook voor dat je vele geheime heilige plekken en verrassingen vrijspeelt.

Je verdient Electoons door in elk land allerlei uitdagingen te voltooien.



Electoonmedailles

De medailles geven aan hoeveel Electoons je al hebt verzameld. Je moet allerlei uitdagingen voltooien om een medaille te vullen.



Electoonuitdagingen

Kooien

Massa's Electoons zitten opgesloten in kooien in de Glade of Dreams. Sommige kooien zijn verborgen, en die vind je alleen door elk level grondig te doorzoeken. Maar pas op! De kooien worden immer zwaar bewaakt. Maak een bel van de etterige bewakers bij elke kooi voor je de kooi openbreekt en bevrijd de Electoons!



Race tegen de klok

Soms schiet je niks op met 'langzaam maar zeker'! Als je een kaart hebt uitgespeeld, kun je dezelfde kaart spelen als race tegen de klok. Als je de makkelijkste variant voltooit, bevrijd je een Electoon. En als je de moeilijke variant uitspeelt, krijg je ook nog eens een!



Lums

Voor deze uitdaging moet je zo veel mogelijk Lums verzamelen in elk level. Dat kun je op allerlei manieren doen, dus hou je ogen open... Zie je bellen, dan zijn er Lums! Sommige voorwerpen, zoals schedelmunten, Lum-koningen en Lum-bollen, zijn een echte jackpot!



Schatkistuitdagingen

Voor schatkistuitdagingen word je echt op de proef gesteld. Tijdens deze razendsnelle achtervolgingen moet je zo snel als je kunt achter een weggelopen kist aan. Rennend, springend en vliegend!



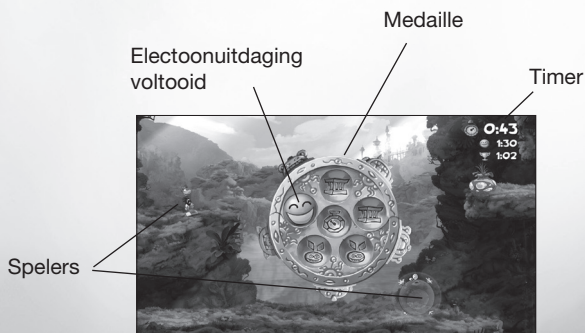
Schedeltanden

Elke voltooide schatkistuitdaging levert een kostbare Schedeltand op. Verzamel ze om toegang te krijgen tot je engste nachtmerrie ooit... in het Land der Levendige Doden!



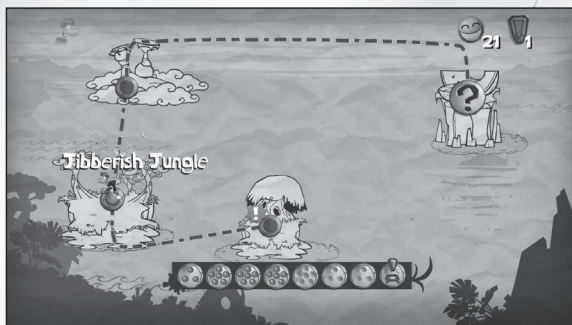
Spelscherm

Deze interface zie je terwijl je het spel speelt. Hij laat zien hoeveel spelers er zijn, hoeveel Lums je hebt verzameld en hoelang je over elke kaart hebt gedaan. De Electroonmedaille in het midden van het scherm verschijnt als je een uitdaging hebt voltooid.



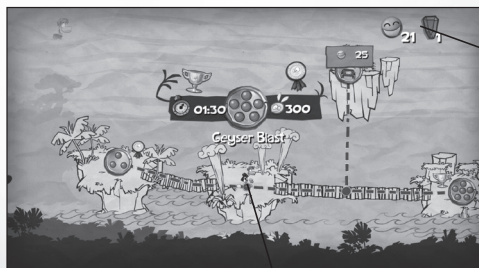
Wereldkaart

Naarmate je verder komt in het spel, speel je nieuwe gebieden van de Glade vrij die je stuk voor stuk kunt verkennen en bevrijden van de nachtmerriewezens. Bekijk de wereldkaart en kies de wereld waar je naartoe wilt reizen. Ook werelden die je al hebt gespeeld behoren tot de mogelijkheden, want er zijn altijd nog meer uitdagingen en verborgen voorwerpen.



Levelkaart

Door nieuwe landen vrij te spelen, krijg je toegang tot de levelkaart, waarop je alle uitdagingen kunt zien! Steeds als je een stukje verder komt in de wereld, verschijnen er nieuwe levels op de kaart.



Voorwerpen

Speler

Bonusvoorwerpen

Je kunt van alles verzamelen in de Glade of Dreams. Soms speel je op die manier nieuwe werelden en uitdagingen vrij en soms kun je er lekker over opscheppen tegen je vrienden in coöp. En als Rayman de wereld wil redden, komt alles van pas!

Schedelmunten

Als je een schedelmunt opraaft, krijg je 25 Lums in één klap!



Lum-koning

Raap een Lum King op om de Lums wakker te maken zodat ze beginnen te zingen en dansen. Dansende Lums zijn twee keer zoveel waard... maar ze houden het niet lang vol!



Lum-bollen

Doorzoek de werelden om deze schatten te vinden en sla er lekker op los om verborgen Lums te bevrijden.



Verborgene Lums

Alles wat leeft, kan Lums produceren. Loop door bellenbosjes, land op platforms en spreek alles wat los en vast zit aan om de Lum-bellen te bevrijden. Verzamel ze voor ze weg zweven!



Hartjes

Hartjes verzamel je door ze gewoon te pakken of door de flessen waarin ze zitten kapot te slaan. Met een hartje overleef je een aanval zonder een leven te verliezen. Extra hartjes leveren Lums op of gaan naar vrienden die ze wel nodig hebben!



© 2011 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. The character of Rayman, Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries.

TECHNISCHE ONDERSTEUNING

Lees de handleiding van de game altijd goed. In de handleiding staat belangrijke informatie over het product, hoe je het product opstart en hoe je het bedient. Het kan voorkomen dat je problemen hebt met de game. Dit betekent niet direct dat de game defect is.

1. Let op:

- Ga zorgvuldig om met de disc, deze beschadigt snel (denk aan krassen en vlekken). Schade veroorzaakt door de gebruiker van de game is voor eigen risico.
- Beweeg de spelcomputer nooit als deze aanstaat. Dit kan permanente schade veroorzaken aan de disc.

2. Hieronder vind je een kort overzicht van de meest voorkomende vragen en de mogelijke oplossingen voor systemen die gebruikmaken van een cd of dvd.

De disc wordt niet herkend door de cd-/dvd-speler

- Controleer of de disc geen krassen of vlekken bevat.
- Controleer of de disc in de cd-/dvd-speler ligt met de bedrukking naar boven.

De disc is beschadigd tijdens het afspelen

- Beweeg de spelcomputer nooit als deze aanstaat, dit kan de disc blijvend beschadigen. Deze schade valt niet onder de garantie van Ubisoft.

De game slaat de voortgang niet op

- Zorg ervoor dat je een memory card (geheugenkaart) hebt of dat er voldoende opslagcapaciteit beschikbaar is op de spelcomputer. Anders kan je voortgang niet worden opgeslagen.
- Controleer of de memory card of het interne geheugen van de spelcomputer niet vol is.

Wanneer is een game defect?

- Softwarematige fouten: dit is bekend bij de winkel waar je de game gekocht hebt of bij onze technische ondersteuning (zie punt 3).
- Productiefouten: de disc is op verschillende spelcomputers bijvoorbeeld niet leesbaar, maar heeft geen zichtbare beschadigingen.
- Gebreken: ontbrekende inhoud bij het product (zoals de handleiding of fysieke toevoegingen bij de game).

Als je van mening bent dat de game defect is, moet je altijd eerst contact opnemen met de winkel waar je de game hebt gekocht. Het verkooppunt is verplicht je aankoop om te ruilen voor een nieuwe game binnen de door de winkel gestelde garantietermijn. Daarna kun je contact opnemen met de technische ondersteuning van Ubisoft.

3. Contact

Ubisoft kan je op verschillende manieren voorzien van hulp en technische ondersteuning. Eén van onze hulpmiddelen is de Engelstalige website:

support.ubi.com

Op deze website is een grote database beschikbaar met vragen en antwoorden. Je kunt ook telefonisch contact opnemen met de Nederlandse of Belgische ondersteuningsdienst. Wees zo specifiek mogelijk over het probleem als je contact met ons opneemt.

Telefoonnummer Nederland: 0909-ubisoft (0909-8247638) (80 eurocent per minuut)

Telefoonnummer België: 0900-35 900 (50 eurocent per minuut.)

Bereikbaar: maandag tot en met vrijdag van 12.00 tot 20.00 uur.

GARANTIE

Ubisoft garandeert de oorspronkelijke koper van het multimediasproduct dat de compact disk (CD) inbegrepen bij dit multimediasproduct geen fouten bevat gedurende een periode van normaal gebruik van honderdtachtig (180) dagen vanaf de aankoopdatum, of gedurende een langere garantieperiode in het geval van daarvoor van toepassing zijnde wetgeving.

U kunt het multimediasproduct omruilen op de plek van aankoop.

De Gebruiker erkent nadrukkelijk dat hij of zij het multimediasproduct voor eigen risico gebruikt.

Het multimediasproduct wordt "as is" geleverd, zonder enige garantie behalve bovengenoemde. De Gebruiker is verantwoordelijk voor alle reparatie- of vervangingskosten van het multimediasproduct.

In zoverre de wet het toestaat, wijst Ubisoft alle garanties af die gerelateerd zijn aan de marktwaarde van het multimediasproduct, de tevredenheid van de Gebruiker of de geschiktheid van het product voor een specifiek doel. De Gebruiker draagt alle risico's met betrekking tot winstderving, schade in welke vorm dan ook, dataverlies, fouten en gederfde zakelijke kansen of andere informatie voortvloeiende uit het bezit of het gebruik van het multimediasproduct.

Bepaalde wetgeving staat de voornoemde garantiebeperking niet toe. Het is daarom mogelijk dat deze clausule niet van toepassing is op de Gebruiker.

EIGENDOMSRECHT

De gebruiker erkent dat alle rechten die van toepassing zijn op dit multimediasproduct en zijn componenten, de handleiding en verpakking, en tevens de rechten met betrekking tot het handelsmerk, royalty's en copyrights, eigendom zijn van Ubisoft en Ubisofts licentiehouders, en dat deze beschermd worden door Franse en/of Europese en/of Nederlandse regel- en/of wetgeving, verdragen en internationale overeenkomsten die betrekking hebben op intellectueel eigendom. Het is verboden om documentatie te kopiëren, reproduceren, vertalen of over te dragen, in zijn geheel of in delen en in welke vorm dan ook, zonder voorafgaande schriftelijke toestemming van Ubisoft.

A LIRE AVANT TOUTE UTILISATION D'UN JEU VIDEO PAR VOUS-MEME OU PAR VOTRE ENFANT

I. - 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.

II. - 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.

TABLE DES MATIÈRES

COMMANDES	16
HISTOIRE	17
PERSONNAGES	17
LE JEU.....	21
UBISOFT À VOTRE SERVICE	26
GARANTIE	27

COMMANDES (PAR DÉFAUT)

ACTIONS CONFIGURABLES PAR LE JOUEUR

Flèche haute	Haut
Flèche basse	Bas
Flèche gauche	Gauche
Flèche droite	Droite
Espace	Sauter / Tirer à dos de Moskito
Espace (maintenir la touche enfoncée)	Voler
S	Frapper
S (maintenir la touche enfoncée)	Super attaque / Aspirer à dos de Moskito
Maj. Gauche	Courir
Retour arrière	Retour

COMMANDES GLOBALES

Echap.	Menu pause
F2	Bulle du joueur 2 / Quitter
F3	Bulle du joueur 3 / Quitter
F4	Bulle du joueur 4 / Quitter

REMARQUE : les actions assignées par le joueur sont spécifiques à chaque joueur et peuvent fonctionner sur le clavier, mais aussi sur une manette de jeu pour un maximum de 4 joueurs.

Vous pouvez modifier les commandes par défaut si vous disposez d'une manette de jeu compatible connectée à votre PC lorsque le jeu démarre pour la première fois.

Afin d'utiliser des manettes pour jouer, veuillez suivre les instructions suivantes :

1. Assurez-vous que votre manette est bien connectée au PC et qu'elle est correctement installée avant de lancer le jeu.
2. Dans le menu principal du jeu, allez dans Options, puis Options des commandes pour configurer les actions de jeu sur votre manette installée.
3. Si vous rencontrez des problèmes, rendez-vous sur le site web du fabricant de votre manette pour y vérifier les éventuels soucis de compatibilité et obtenir les derniers pilotes en date.

HISTOIRE

C'est le branle-bas de combat dans la Croisée des Rêves... Cette contrée idyllique, où il n'y a pas grand-chose d'autre à faire que de dormir, manger et jouer (avec quelques sympathiques



prises de bec entre amis ici et là) croule sous les problèmes.

Apparemment, Rayman et sa clique de trublions déjantés viennent de déclencher une guerre pour une simple histoire de ronflements ! Leurs voisins cauchemardesques de la Lande aux Esprits Frappés n'ont pas l'air de partager leurs goûts musicaux et sont venus ruiner la fiesta ! N'étant plus à un conflit près, Rayman et ses amis se mettent allègrement à biffer ces abominables rabat-joie pour les renvoyer aux oubliettes. Et pour sauver les nymphes, il ne leur reste plus qu'à semer la zizanie et gagner des pouvoirs de folie pour un ramdam encore plus endiablé. Et ce n'est que le début !

Il semblerait que le Bulleur de Rêves, l'auguste Créateur de la Croisée, toujours au rendez-vous pour une bonne rigolade, soit très sensible aux virements d'ambiance de la Croisée, pour le meilleur ou pour le pire... Rayman a déjà combattu les créatures issues des cauchemars du Bulleur de Rêves auparavant, et c'est ce qu'il s'appête à réitérer avec Globox et les ingénieux Ptizêtres, avant que le tissu de la Croisée ne parte en pièces et que leur monde s'évapore comme un vulgaire mauvais rêve.

PERSONNAGES

Le Bulleur de Rêves

Le Bulleur de Rêves est l'Être suprême, celui qui rêve et façonne le monde et toutes ses prodigieuses créatures à chacun de Ses éminents roupillons. C'est un être sensible, un artiste (et un bon vivant sans complexe) tout particulièrement attaché à Sa création.



Ses sentiments ont des répercussions directes sur le monde. Un simple cauchemar, et c'est tout le frêle équilibre du monde qui est en jeu. La communauté magique croit que le Bulleur de Rêves reste religieusement dans son saint des saints, mais il n'en est rien : ce surhomme amateur de sourires ne peut pas résister à la tentation de vivre parmi Ses propres créations pour rire, s'amuser et se faire plaisir... et Ses créatures le lui rendent bien.

Rayman

Lorsque le Créateur a subi Son tout premier cauchemar, les nymphes se sont rassemblées pour invoquer un être de lumière capable de sauver leur monde : une créature à la fois vive et insouciante, aussi tenace qu'hilarante, dont la mission consistait à fendre la poire du Créateur de ses pitreries héroïques pour stopper le cauchemar !



Malheureusement, et toutefois sans surprise, nos éblouissantes nymphes se sont laissé distraire par des Poulet zombies alors qu'elles cheminaient vers les sacro-saintes terres ronfleuses du Bulleur de Rêves, et elles ont perdu un sac de Lums en pourchassant la bestiole écervelée au bord d'une falaise. Ainsi, elles arrivèrent en retard avec une part d'illumination en moins.

Au final, Rayman naquit avec quelques trucs en moins, comme les bras et les jambes, ce qui, ironie du sort, en fit un être encore plus preste !

Globox

Force tranquille de la Croisée, tout en forme de rien, Globox est doté de nombreuses qualités. Toujours prêt à donner un coup de pouce à ses amis, mais aussi à ses adversaires, sa maîtrise du Fung-Ku et des bonnes manières se réduit à un bon vieux „tope là“, une vigoureuse claque qui pourrait en laisser plus d'un sur le tapis ! Et malgré tout cela, cet incorrigible chicoteur* a tous les talents dont on peut rêver chez un ami. Toujours prêt à se faire un petit gueuleton, une bonne bastonnade ou une siestonne, et toujours de bonne humeur, Globox n'est jamais le dernier quand il s'agit de taquiner, attraper et embuller les méchants.

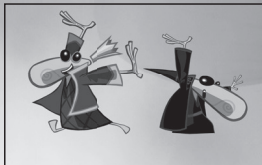


Le mystère entourant la façon dont le plus grand ronfleur de tous les temps de la Croisée est devenu bleu fait l'objet de diverses hypothèses au sein de la communauté magique. Les Magiciens Rouges de son clan de Vavoudavou évoquent des sortes de bavestivales venimeuses, tandis que les Pti-zêtres privilégient la piste d'une grande aventure hilarante où Globox aurait été incapable de contrôler son plaisir à boire le sacro-saint jus de prune.

* Chicoteur est un terme affectueux provenant de l'ancien verbe Croiséen „chicoter“, qui signifie danser en riant bêtement, exposant ainsi les „chicots“ de toutes ses dents.

Les Ptizêtres

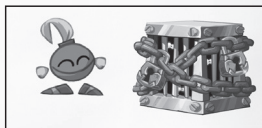
Les Ptizêtres ont la classe ! Le talent inné des Ptizêtres pour les solos en ronflette majeure leur vient tout simplement du Créateur lui-même, sous la forme d'un appendice nasal des plus imposants. Et nom d'une bulle, les Ptizêtres en ont lancé des sortilèges abracadabrantiques au fil des ans ! Leurs augustes trous de nez en font des êtres hypersensibles aux subtiles harmonies de la magie, et tout le monde sait que les magiciens Ptizêtres sont capables de flairer les secrets de notre monde comme personne ! Les Ptizêtres sont des magiciens rapides qui ont produit de tout temps des bataillons de combattants mémorables et hargneux, sans parler de leur style vestimentaire irréprochable. (Les Ptizêtres aiment se déguiser et ont des arbres remplis de costumes). Tu pourras incarner certains de leurs plus illustres ancêtres !



Les Electoons

Les Electoons, éternels joyeux lurons, sont la matière même des rêves du Créateur. On les retrouve donc dans toute Création du Bulleur de Rêves.

À mesure que le cauchemar s'aggrave, de plus en plus d'Electoons sont faits prisonniers par des Chasseurs crâneurs, ajoutant ainsi un peu de piment à la bucolique Croisée grâce à leurs impitoyables missiles animés et leurs sbires horriblement ridicules, les Pierres Frappées. Par conséquent, le tissu même de la Croisée des Rêves commence à s'effiloche, et les connexions autrefois assurées par les Electoons à travers les Terres commencent à s'évaporer.



Les Lums : course à la lumière

Les Lums (que l'on prononce "Luums", comme dans "iLUMmination" et non pas "Leums" comme dans "beurk") sont des êtres d'énergie pure animés par une disposition d'esprit incroyablement solaire. C'est une grande source d'énergie magique dans la Croisée des Rêves, ce qui fait que la Course aux Lums est devenue un sport éminemment populaire aux quatre coins de la Croisée. Dans ces compétitions, jusqu'à quatre joueurs se mesurent les uns aux autres dans une course effrénée à travers toute la Croisée pour récupérer des Lums. Dans cette course, il n'y a vraiment aucune limite, ou comme on dit dans ces contrées : c'est au petit bonheur la claque.



Tandis que tous les joueurs peuvent rentrer chez eux en bons vainqueurs, seul l'un d'entre eux remporte la récompense : celui qui se sera emparé du plus grand nombre de bienheureux Lums bien sûr ! Tous les coups sont permis.

La balance

Ne tourne jamais le dos à ceux qui te tendent la main. Ces sympathiques créatures se font pousser autant de bras qu'il en faut pour aider des amis... Ils font leurs nids dans des endroits prometteurs, suspendus au-dessus de gigantesques précipices et leur adorable sourire éclaire tout leur visage bleu, masquant ainsi leur véritable nature de girouettes !



Betilla et les intrépides nymphes de la Croisée

Betilla, la généreuse nymphe qui n'a pas froid aux yeux dans Rayman 1, revient, et elle n'est pas contente. C'est la plus ancienne des Nymphes, une des toutes premières créatures les plus choyées du Bulleur de Rêves. Avec ses sœurs, elles vont transmettre à Rayman et sa clique les pouvoirs dont ils auront besoin pour réussir leur quête.



Le magicien et son Chapeau magique

Le Magicien est là pour t'aider tout au long de ta quête. Il est toujours partant pour échanger des Electoons contre des Lums, ce qui te sera bien utile pour débloquer de nouveaux mondes et niveaux. Entièrement dévoué à ta cause, sa magie te fournira une foule de trucs et astuces qui t'aideront à t'en sortir vivant.



Les méchants : cruelles bulles & Co

Un jour, le Bulleur de Rêves a commencé à faire des cauchemars ! Les Nymphes ont tenté les offrandes de thé douce-nuit et de succulents gâteaux pour le calmer, mais rien n'y fait, dans la Croisée la situation n'a fait qu'empirer... Les Terres de la Croisée ont vite été submergées de créatures cauchemardesques : les diaboliques Darktoons, les atroces Chasseurs, et les infâmes Pierres Frappées, et ce ne sont là que quelques-uns de ces effroyables empêcheurs de rêver en rond !

Les Darktoons

Si les Electoons ont pu créer tous les beaux rêves du Bulleur, alors, les Darktoons, eux sont là pour les cauchemars. Lors du premier Cauchemar, le Bulleur de Rêves a engendré une infecte et féroce créature que nul d'entre nous n'a encore vue : Jano. Il a créé des Darktoons à tour de bras, et avant même de réaliser ce qui se passait, on s'est retrouvés avec des centaines de Darktoons, de toutes formes et toutes tailles, en train de semer un chaos sans nom.



Les psychopes

Ces monstres couverts de piquants n'aiment pas être dérangés... Mon conseil : ne touche pas au Psychope endormi. Sinon, c'est l'emballage assuré sur ses pointes acérées !



Autres ennemis

Si l'on en croit la légende, Rayman est tout d'abord arrivé dans la Croisée des Rêves pour vaincre les créatures cauchemardesques et les renvoyer dans les bas royaumes, connus aujourd'hui sous le nom de Lande aux Esprits Frappés... Maintenant, ces odieux toqués reviennent, et il faut les réexpédier aux oubliettes avec de bonnes claques en veux-tu en voilà !

Les Boss

Les Rois de toutes les Terres de la Croisée ont disparu, et la communauté magique craint qu'ils ne subissent l'influence des forces cauchemardesques qui sévissent dans leur univers.

Rayman et ses amis vont devoir découvrir ce qui leur est arrivé. Et tu peux me croire... ça va pas être joli-joli !



LE JEU

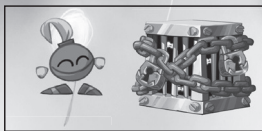
Sauve les Electoons et la Croisée des Rêves ! Le monde est envahi par les créatures issues des cauchemars du Bulleur de Rêves, et de plus en plus d'Electoons sont faits prisonniers. Ces malheureuses créatures sont kidnappées ici et là, puis enfermées dans des cages cadenassées aux quatre coins de la Croisée. Pendant ce temps, le tissu même du rêve risque de partir en pièces tandis que des Brèches s'ouvrent sur toutes les Terres de la Croisée.

Les Electoons

Pour sauver la Croisée, il te faut mettre un terme aux cauchemars, et pour ce faire, libérer les Electoons. Ce sont les seuls à pouvoir combler les Brèches entre les Terres et apaiser le Bulleur de Rêves, pour qu'il revienne enfin à des rêves guillerets.

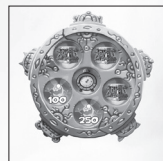
Pour avancer dans le jeu, il te faudra récupérer des masses d'Electoons. Non seulement ils t'aideront à reconstruire les chemins liant les diverses Terres entre elles, mais ils débloquent aussi au fur et à mesure de nombreuses surprises et des endroits secrets.

Pour gagner des Electoons, relève les défis qui te sont proposés sur chaque Terre.



Médailleurs d'Electoons

Les médaillons te permettent de suivre ton avancement dans ta collection d'Electoons. Tu devras relever toute une variété de défis pour qu'un médaillon soit au complet.



Défis Electoons

Défis Cage

Des tartines d'Electoons sont coincées dans des cages aux quatre coins de la Croisée des Rêves ! Certaines cages sont cachées et tu devras explorer les moindres recoins de chaque niveau pour les trouver. Mais, méfiance ! Les cages sont toujours gardées par des gros bras. Embulle les infâmes gardiens de chaque cage pour pouvoir l'ouvrir et libérer les Electoons !



Défi contre-la-montre

Parfois, il faut savoir se montrer réactif ! À chaque fois que tu termines un niveau, tu débloques un Défi contre la montre. Si tu réussis le contre-la-montre "facile", tu libères un Electoon. Si tu réussis le contre-la-montre "difficile", tu gagnes un Trophée de vitesse en plus !



Défi Lums

Récupère un max de Lums sur chaque niveau pour réussir le défi Lum.

Il y a mille façons de récupérer des Lums, alors ouvre l'œil... Là où il y a des bulles, il y a des Lums !

Certains objets à collectionner comme les Pièces de la mort, les Rois Lums et les Lamp-o-Lums sont de véritables jackpots !



Défis Coffrapattes

Les Défis Coffrapattes vont mettre tes talents à rude épreuve. Dans ces séquences de course-poursuite à grande vitesse, tu vas devoir te donner du mal pour rattraper le Coffrapatte parti en vadrouille. Tu vas devoir sprinter, sauter et voler à un rythme effréné pour en sortir indemne !



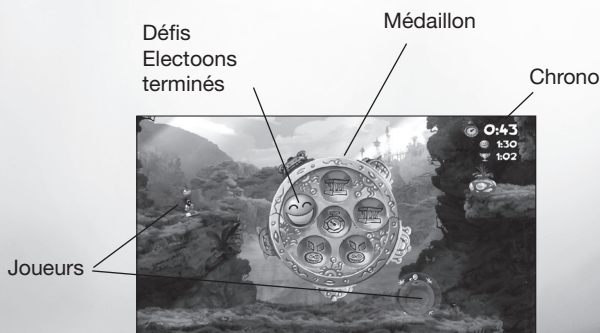
Dents de la mort

Tu gagnes une précieuse Dent de la mort à chaque fois que tu réussis un Défi Coffrapatte. Collectionne-les pour pouvoir accéder à ton pire cauchemar de tous les temps... dans la Lande aux Esprits Frappés !



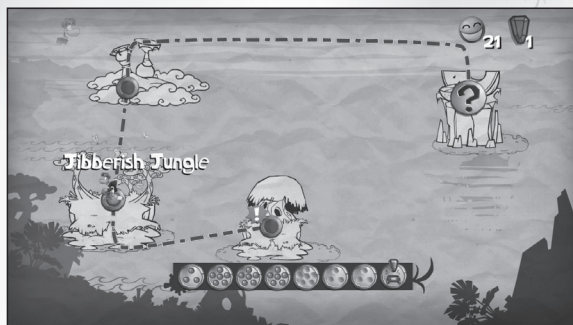
Écran de jeu

Cette interface s'affiche lorsque tu joues au jeu. Elle te fournit des informations telles que le nombre de joueurs, le nombre de Lums récupérés et le temps que chaque niveau t'a pris. Le médaillon d'Electoons au centre de l'écran s'affiche lorsque tu as terminé un défi.



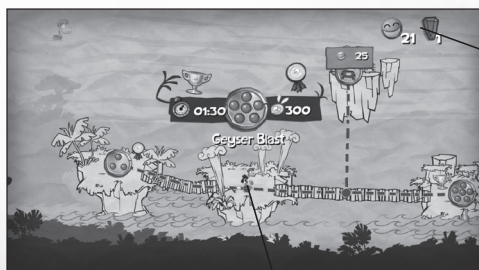
Menu de sélection des mondes

À mesure que tu progresses dans le jeu, tu débloques de nouvelles Terres de la Croisée à explorer où il faudra combattre les créatures cauchemardesques. Navigue sur la carte du monde pour accéder à ces nouvelles Terres. Tu es libre de retourner voir les mondes auxquels tu as déjà joué pour y découvrir de nouveaux défis et objets à collectionner.



Carte de sélection du niveau

Tandis que tu débloques chaque Terre, tu accèdes à la carte de sélection du niveau dans laquelle tu peux voir tous les défis qui t'attendent ! Les nouveaux niveaux s'affichent sur la carte à mesure que tu avances dans le monde.



Aperçu des objets à collectionner

Joueur

Objets

Dans la Croisée des Rêves, il y a toutes sortes d'objets à collectionner. Certains t'aideront à débloquer de nouveaux mondes et défis, tandis qu'avec d'autres, tu pourras plutôt te la raconter dans les parties en coop avec tes amis. Tous sont importants pour que Rayman et sa clique puissent sauver la Croisée !

Pièces de la mort

Avec une Pièce de la mort, tu gagnes 25 Lums d'un coup !



Roi Lum

Récupère un Roi Lum pour réveiller tous les Lums alentour et les faire chanter et danser. Les Lums qui dansent valent carrément deux fois plus... Mais attention, ils ne dansent pas éternellement.



Lamp-o-Lums

Débusque ces trésors aux quatre coins des mondes et tape dessus à plusieurs reprises pour libérer les Lums cachés.



Lums cachés

Toute créature vivante peut produire des Lums. Va dans les Buissons de Bulles, atterris sur les plateformes et interagis avec les autres êtres vivants pour libérer les Lums des Bulles. Explode-les et récupère-les avant qu'ils ne volent hors de portée !



Cœurs

Tu peux récupérer des cœurs en les attrapant ou en brisant la bouteille dans laquelle ils sont parfois emprisonnés. Si tu récupères un cœur, cela veut dire qu'au prochain coup fatal que tu recevras, tu ne perdras pas ta vie. Si tu récupères d'autres cœurs, ça te fait gagner des Lums en plus ou ils peuvent aussi servir à un ami qui en aurait besoin !



© 2011 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. The character of Rayman, Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries.

UBISOFT À VOTRE SERVICE

LE SERVICE CLIENTS :

Vous éprouvez des difficultés à installer ou à lancer un logiciel de notre gamme ? Vous rencontrez un problème avec votre compte sur Ubi.com ?

Une seule adresse : **www.support.ubi.com**

Vous y trouverez :

- Une foire aux questions (FAQ) régulièrement mise à jour, aidant à résoudre vos problèmes en quelques clics.
- Les dernières mises à jour (patches) de nos jeux en version téléchargeable.
- Les forums de nos jeux vous permettant d'échanger avec d'autres joueurs.
- Une interface permettant de soumettre votre question à nos techniciens.
- Une messagerie personnelle pour suivre la résolution de vos problèmes.

Vous pouvez également contacter nos techniciens au 0900/35.900 (0,50 Euros / mn) du lundi au vendredi 12h00 – 20h00.

GARANTIE

Ubisoft a apporté à ce produit multimédia tout son savoir-faire en matière de loisirs interactifs pour vous (l' « Utilisateur ») garantir une entière satisfaction et de nombreuses heures de divertissement.

Si toutefois, dans les cent quatre-vingts (180) jours suivant la date d'achat du produit multimédia ou tout autre délai de garantie plus long prévu par la législation applicable, celui-ci s'avérait défectueux dans des conditions normales d'utilisation, Ubisoft s'engage à procéder à un échange aux conditions définies ci-après.

Passé ce délai, Ubisoft accepte d'échanger le produit multimédia défectueux moyennant une participation forfaitaire de 15 Euros par produit multimédia.

Ubisoft offre un service de Support Technique dont les coordonnées sont indiquées dans le document du manuel relatif au Support Technique.

Pour que le produit multimédia défectueux puisse être échangé :

- 1) Prendre contact avec le Support Technique d'Ubisoft. Après avoir brièvement décrit le défaut dont le produit multimédia fait l'objet, l'Utilisateur se verra attribuer un numéro d'accord de retour.
- 2) Retourner ce produit multimédia dans son emballage d'origine, accompagné de l'original de la preuve d'achat, d'une brève description du défaut rencontré et des coordonnées complètes de l'Utilisateur.

Si le délai de garantie est dépassé, joindre au pli un chèque ou un mandat postal de 15 Euros par produit multimédia, libellé à l'ordre d'Ubisoft.

Important :

- Il est conseillé de procéder à cet envoi par „Colissimo suivi“ ou par lettre recommandée avec accusé de réception, à l'adresse suivante : Support Technique Ubisoft, TSA 90001, 13859 Aix-en-Provence Cedex 3.
- Aucun produit multimédia ne sera échangé s'il n'est pas accompagné de son numéro d'accord de retour et de sa preuve d'achat.

L'Utilisateur reconnaît expressément que l'utilisation du produit multimédia est à ses propres risques.

Le produit multimédia est fourni en l'état et sans garantie autre que celle prévue plus haut. L'Utilisateur assume tous les frais de réparation et/ou correction du produit multimédia.

Dans les limites imposées par la loi, Ubisoft rejette toute garantie relative à la valeur marchande du produit multimédia, la satisfaction de l'Utilisateur ou son aptitude à répondre à une utilisation particulière.

L'Utilisateur assume tous les risques liés à une perte de profits, une perte de données, des erreurs, une perte d'informations commerciales ou autre résultant de la possession du produit multimédia ou de son utilisation.

Certaines législations ne permettant pas la limitation de garantie ci-dessus mentionnée, il est possible que celle-ci ne s'applique pas à l'Utilisateur.

PROPRIÉTÉ

L'Utilisateur reconnaît que l'ensemble des droits relatifs à ce produit multimédia, à ses éléments, à son emballage et à son manuel, ainsi que les droits relatifs à la marque, les droits d'auteur et copyrights, sont la propriété d'Ubisoft ou de ses concédants et sont protégés par la réglementation française ou autres lois, traités et accords internationaux relatifs à la propriété intellectuelle. Toute documentation associée à ce produit multimédia ne peut être copiée, reproduite, traduite ou transmise, en tout ou partie et quelle que soit la forme, sans le consentement préalable écrit d'Ubisoft.