



PlayStation

PAL

RAYMAN 2

THE GREAT ESCAPE™

Ubi Soft

PlayStation®



CONTENTS

FRENCH 4

GERMAN 26

CREDITS 48



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 salissez 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

Evitez 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

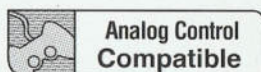
Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie comportant, le cas échéant, des pertes de conscience à la vue, notamment, de certains types de stimulations lumineuses fortes; succession rapide d'images ou répétition de figures géométriques simples, d'éclairs ou d'explosions. Ces 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

© 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.



SOMMAIRE

HISTOIRE	6
MANETTE ANALOGIQUE (DUALSHOCK™)	8
COMMENCER LA PARTIE	11
CHARGER / ENREGISTRER VOS PARTIES	14
ECRAN DE JEU	15
CONTROLLER RAYMAN	16
POUVOIRS	18
LES AMIS DE RAYMAN	19
LES ENNEMIS DE RAYMAN	21
OBJETS	22
OBJETS MAGIQUES	23
SUPPORT TECHNIQUE	25



HISTOIRE

Panique à la cour des Ptizêtres et au concile des fées : une horde de robots-pirates redoutables originaires des confins de l'espace vient de débarquer, bien décidée à réduire le monde à sa merci.

L'heure est au combat. La résistance s'organise. Les volontaires forment de petites équipes et s'élancent à l'assaut de l'agresseur.

Piliers de la résistance, Rayman et son ami Globox gagnent l'orée de la Grande Forêt, là où les pirates sont les plus nombreux...

Rayman saute de l'arbre et déclenche son hélico pour atterrir en douceur au milieu des fourrés.

«Les pirates se dirigent droit sur nous !», crie-t-il à Globox.

«Tiens-toi prêt !»

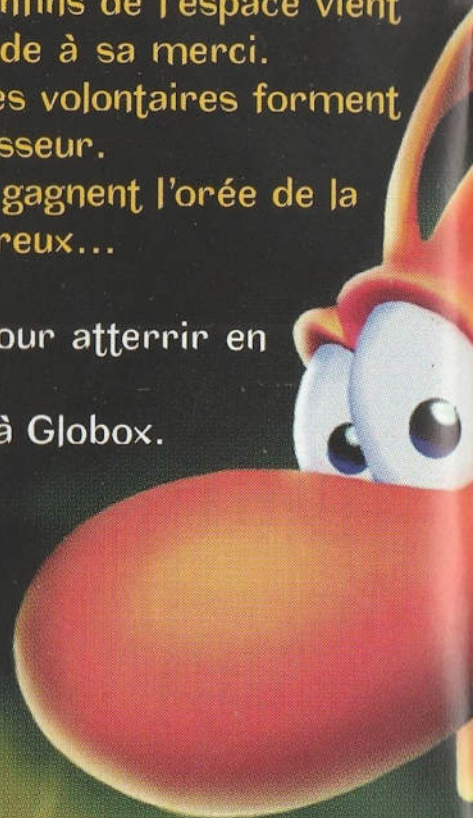
La terre se met soudain à trembler. Plusieurs arbres s'effondrent, livrant le passage à une armée de robots.

Les tirs fusent ! Rayman bondit et fait voler en éclats les monstres de métal à coups de boules d'énergie.

Un peu plus loin, Globox, tremblant de terreur, s'acharne à faire rouiller les robots en créant au-dessus d'eux des petits nuages de pluie. Un pirate s'écroule dans un affreux grincement.

«Pas mal, Globox !», lance Rayman en souriant. Globox lui répond mais Rayman n'entend pas. Le visage de la fée Ly vient d'apparaître dans son esprit.

«Rayman...», dit-elle d'une voix faible.





«Les pirates ont brisé le cœur du monde. L'énergie s'est dispersée. A part Clark, tous nos combattants ont été capturés...»

Sous le choc, Rayman se laisse surprendre par un robot gigantesque qui le saisit entre ses pinces. Il tente de former au creux de son poing une nouvelle sphère d'énergie.

En vain, l'explosion du cœur du monde vient de lui retirer tous ses pouvoirs...

Désespéré, il hurle à son ami. «Globox, ils m'ont eu ! Sauve-toi !»

«Mais... mais... et toi ?»

«Trop long à expliquer. Va voir Ly, elle te dira quoi faire !».

Après quelques hésitations, Globox se faufile entre les pattes des robots et plonge dans les hautes herbes.

Un rire mauvais retentit. Rayman se retourne... et découvre l'amiral Barbe-Tranchante, le chef des pirates.

«Je te tiens, Rayman ! Je ferai de toi un esclave très docile...»

Rayman essaie de se dégager, mais les pinces du robot se resserrent autour de son corps. Il jette un regard noir à Barbe-Tranchante et lui lance, sur un ton plein de défi :

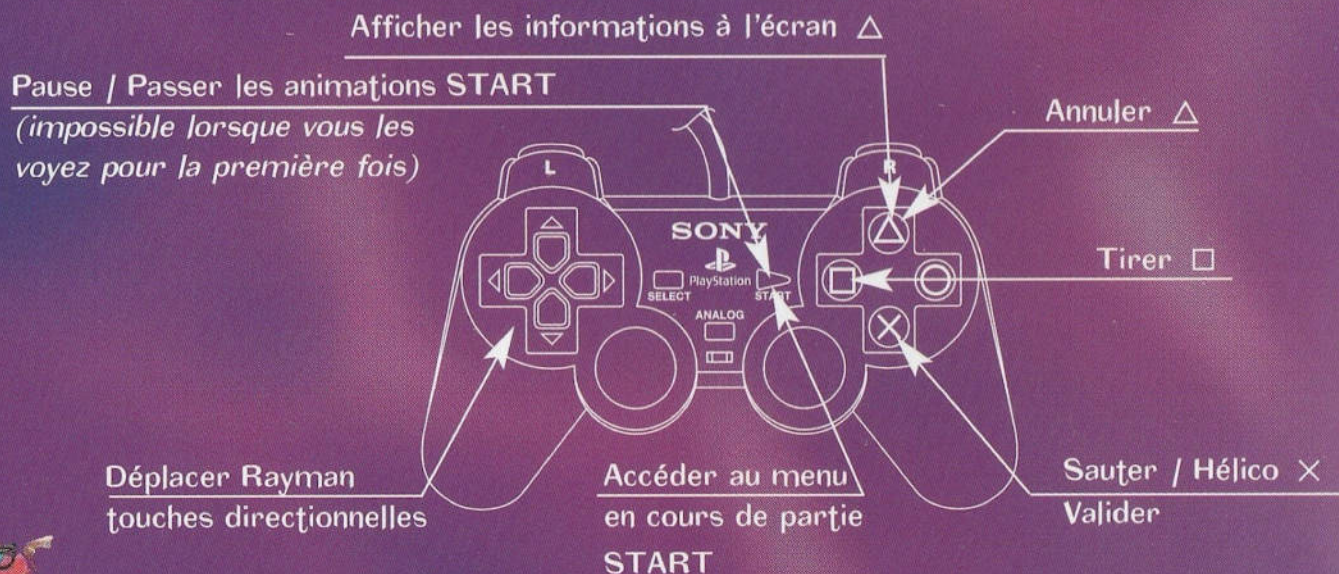
«N'y compte pas trop, pirate ! Je trouverai le moyen de m'échapper et je te ferai regretter d'avoir posé le pied sur mon monde !»



CONSOLE ET MA

Avant d'allumer votre PlayStation®, assurez-vous d'avoir correctement branché la manette. Vous pouvez jouer à Rayman 2 PlayStation® en utilisant les touches directionnelles ou le joystick analogique de gauche si vous disposez d'une manette analogique (DUALSHOCK™). Lorsque vous utilisez le joystick analogique, assurez-vous que le mode analogique soit activé LED (DEL-Diode Electroluminescente) rouge/DUALSHOCK™. Votre manette analogique (DUALSHOCK™) devrait l'activer par défaut.

Manette analogique



NETTE

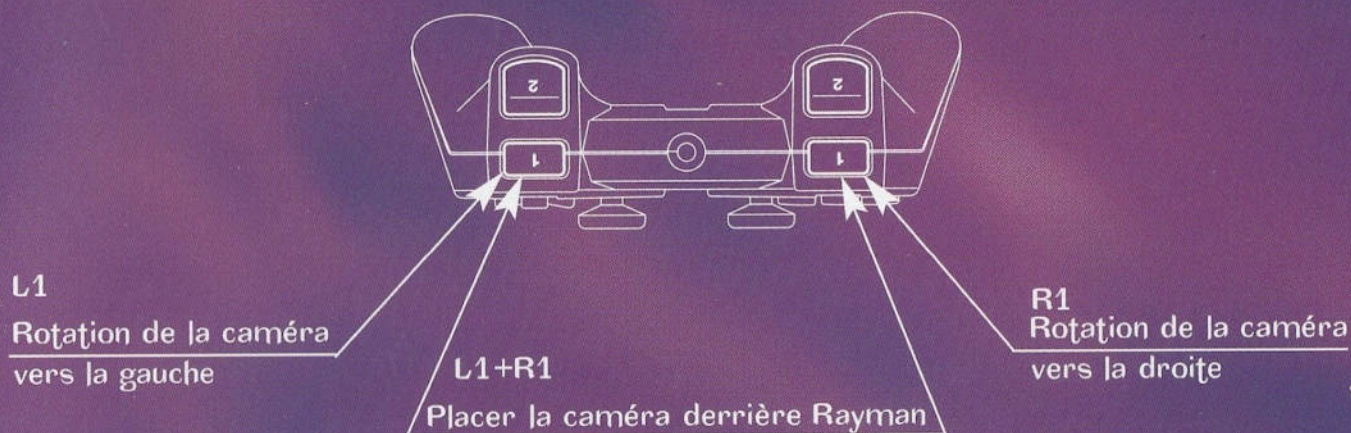
Utilisation de la caméra

Pour vous orienter et trouver votre chemin, une bonne utilisation de la caméra est indispensable.

Entraînez-vous à déplacer la caméra et à changer son angle de vue avec l'aide des boutons suivants :

L1 + R1 : Place la caméra au niveau des yeux de Rayman. Vous pouvez alors explorer son champ de vision avec les contrôles de direction. Relâchez les boutons pour reprendre le contrôle des mouvements de Rayman.

R2: Place la caméra derrière Rayman.



Memory Card (Carte Mémoire)

Vous ne pouvez enregistrer votre partie que depuis la Voie des Portes. Si la **MEMORY CARD** (Carte Mémoire) n'est pas insérée, appuyez sur la touche **X** pour continuer sans enregistrer ou insérez une **MEMORY CARD** (Carte Mémoire).

Choisissez la **MEMORY CARD** (Carte Mémoire) voulue à l'aide des touches directionnelles, puis validez votre choix à l'aide de la touche **X**.

Vous pouvez accéder à l'écran de Chargement depuis la Voie des Portes, en appuyant sur **START** et en sélectionnant **CHARGER**.

Vérifiez que vous avez suffisamment de blocs mémoire libres dans votre **MEMORY CARD** (Carte Mémoire) avant de commencer à jouer.

COMMENCER LA PARTIE

Installation/démarrage

Installez votre console PlayStation® comme indiqué dans son manuel. Insérez le disque Rayman® 2 The Great Escape™ et fermez le couvercle de la console. Allumez votre PlayStation® en appuyant sur la touche POWER. Il est conseillé de ne pas insérer et de ne pas retirer de périphérique ou de MEMORY CARD (Carte Mémoire) une fois que votre PlayStation® est sous tension.

Naviguer dans les menus

Pour naviguer dans les menus de RAYMAN® 2 PlayStation®, utilisez le joystick analogique ou les touches directionnelles. Votre choix est affiché en jaune. Pour confirmer votre sélection, appuyez sur la touche X. Vous pouvez revenir à un menu précédent à l'aide de la touche Δ.

- Dans tous les menus, les touches directionnelles vous permettent de déplacer le curseur afin de mettre les options voulues en surbrillance.
- La touche X confirme votre choix et vous permet d'accéder au menu suivant ou de sélectionner une option.
- La touche Δ vous permet de revenir au menu précédent.



Menu principal

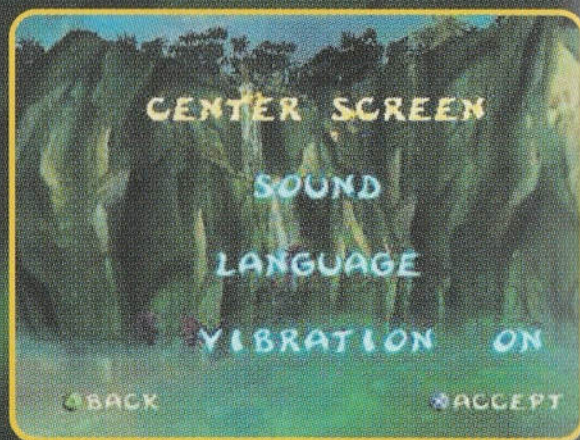


Pour accéder au menu principal, vous devez choisir la langue voulue grâce aux touches directionnelles, puis confirmer votre choix à l'aide du bouton **X**. Sélectionnez «**New Game**» pour commencer une nouvelle partie. Vous avez accès à l'option «**Load**» à condition d'avoir préalablement enregistré une partie. Sélectionnez «**Options**» pour accéder au menu des options.

Menu des options / Configuration

Pour accéder aux Options pendant la partie, appuyez sur la touche **START** et sélectionnez «**Options**».

Dans ce menu, vous pouvez modifier certains paramètres afin de jouer dans des conditions optimales.



Sélectionnez «Sound» pour adapter le type de son à votre téléviseur (Mono ou Stéréo).

Sélectionnez «Music» et utilisez les touches directionnelles pour monter ou baisser le niveau de la musique.

Sélectionnez «Effects» et utilisez les touches directionnelles pour monter ou baisser le niveau des bruitages.



Vibration

Vous ne pouvez modifier l'option que si vous disposez d'une manette DUALSHOCK™.

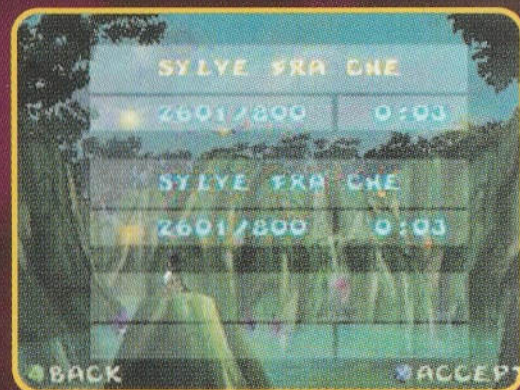
Sélectionnez Vibration OUI/NON à l'aide des touches directionnelles, puis validez votre choix en appuyant sur la touche X.

CHARGER/ ENREGISTRER

Charger

Lorsque vous le désirez, il est possible de charger une partie à partir du menu principal. Pour y accéder, appuyez sur START à tout moment de la partie.

Sélectionnez «Load» pour charger une partie enregistrée.



La voie des portes et enregistrer

Pour pouvoir enregistrer une partie, Rayman doit se trouver dans la Voie des Portes.

Ce lieu magique, construit il y a bien longtemps par les Ptizêtres, est ouvert sur de nombreux mondes. Souvenez-vous que Rayman ne peut y retourner qu'après avoir traversé entièrement un monde. Pour aller d'un monde à un autre depuis la Voie des Portes, utilisez les touches directionnelles. Pour entrer dans le monde choisi, sautez à travers en appuyant sur la touche X.

ECRAN DE JEU

Tout au long de ses aventures, Rayman devra briser les cages où ses amis sont enfermés, afin de récupérer de précieuses sphères d'énergie appelées «Lums». Mais il devra surtout trouver les quatre masques magiques qui permettront de réveiller Polokus, l'esprit du monde.

Barre de vie de Rayman

Jauge d'air de Rayman sous l'eau

Nombre de Lums jaunes ramassés dans ce monde

Nombre de cages brisées dans ce monde



En cours de partie, vous pouvez à tout instant appuyer sur la touche Δ afin d'afficher la barre de vie de Rayman, le nombre de Lums jaunes ramassés et le nombre de cages détruites dans le niveau traversé.

CONTRÔLER RAYMAN

Pour vous **DEPLACER**, orientez les touches directionnelles dans la direction de votre choix.



Pour **SAUTER**, appuyez sur la touche X.



Pour vous **DEPLACER LATÉRALEMENT**, utilisez les touches directionnelles tout en maintenant la touche R2 enfoncée. C'est très pratique pour garder en joue ses ennemis et esquiver leurs tirs !



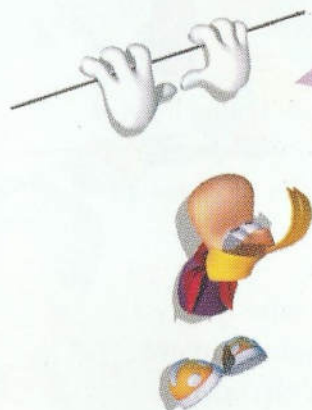
Pour **NAGER**, appuyez sur X pour avancer, utilisez les touches directionnelles droit et gauche pour tourner, haut pour plonger et bas pour remonter.



Attention : la nage de Rayman a été spécialement étudiée pour vous donner une totale liberté de mouvement. Prenez bien le temps de vous habituer aux touches, cela vous sera très utile !

Pour **DECLENCHER L'HELICO**, appuyez sur la touche **X** lorsque Rayman ne touche pas le sol, par exemple au milieu d'un saut ou pendant une chute. **POUR ARRÊTER L'HÉLICO**, appuyez une nouvelle fois sur la touche **X**. L'Hélico est utile pour se poser avec précision.

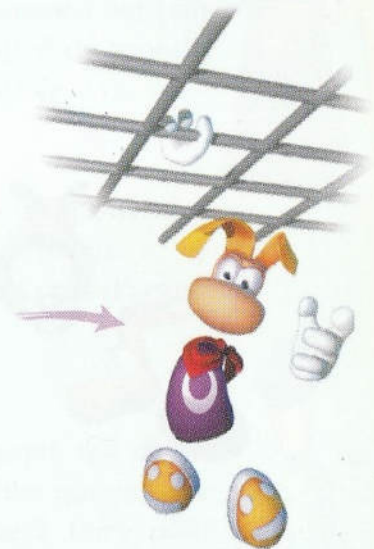
Attention : l'Hélico ne peut être activé que lorsque Rayman est en l'air.



Pour **S'ACCROCHER** au rebord de la plupart des parois, sautez tout en vous déplaçant dans la direction de la paroi. Rayman s'accrochera alors automatiquement.

Pour **GRIMPER** le long des filets et des parois couvertes de plantes ou de toiles d'araignée, sautez tout en vous déplaçant dans la direction de la paroi. Rayman s'accrochera alors automatiquement.

Vous pouvez ensuite vous déplacer en utilisant les touches directionnelles. Pour vous décrocher, sautez en appuyant sur le bouton **X**.



POUVOIRS

Tout au long de son aventure, Rayman va recevoir de nouveaux pouvoirs qui lui donneront des capacités stupéfiantes !



Pour **TIRER**, appuyez sur la touche □ .

Pour **AUGMENTER PROGRESSIVEMENT LA PUISSANCE DU TIR**, maintenez la touche □ enfoncée. La boule d'énergie dans la main de Rayman devient alors de plus en plus grosse. Une fois la puissance souhaitée atteinte, tirez en relâchant la touche □ .



Pour vous **ACCROCHER AUX LUMS VIOLETS**, tirez dessus. Une fois accroché, vous pouvez vous balancer dans la direction de votre choix à l'aide des touches directionnelles. Pour vous décrocher, appuyez sur la touche X .



Pour **VOLER EN HELICO**, activez l'Hélico et maintenez la touche X enfoncée. Mieux que l'Hélico utilisé pour atterrir, le vol en Hélico permet de se déplacer dans les airs avec une totale liberté ! Pour arrêter l'Hélico, appuyez une nouvelle fois sur la touche X .



Attention : stabilisez votre trajectoire en appuyant sur la touche R2, cela vous aidera à éviter les obstacles.

LES AMIS DE RAYMAN

Les habitants du monde de Rayman se divisent en deux catégories : les êtres magiques, dotés de pouvoirs fantastiques, et le Peuple...

Les êtres magiques

Polokus

Il est l'esprit du monde, le créateur de tout ce qui est et sera... Sa puissance est telle qu'il peut donner réalité à ses rêves.... Voilà bien longtemps, il s'est retiré du monde, et seule la réunion des quatre masques magiques pourrait le faire revenir...



Ly

Ly est une fée, et comme toutes les fées, elle possède de grands pouvoirs. Malheureusement, l'explosion du cœur du monde par les pirates l'a affaiblie.

Lorsqu'elle parvient à réunir suffisamment d'énergie, elle façonne des Lums d'argent qui donnent de nouveaux pouvoirs à Rayman.

Ptizêtres

Peuple de vieux sages qui bâtit autrefois l'Île des Portes, un lieu magique qui donne accès à toutes les régions du monde. Agés et un peu gâteux, ils ont oublié qui est leur roi et passent leur temps à effectuer des tours de danse acrobatique à faire pâlir d'envie les plus jeunes.



Les Murphys

Arborant toujours un large sourire, les murphys sont des hédonistes cultivés mais farceurs. Plus d'une Ludiv a été victime de leurs facéties en étant dépouillée de sa paire de lunettes.





Les Ludivs

Ces petites fées myopes se sont équipées de grosses lunettes leur permettant en général d'éviter les collisions en vol. Privées de ces outils, on les retrouve plantées dans des arbres ou assomées par terre, c'est ainsi que les pirates ont fini par en capturer un nombre important.

Les Denys

Hyperactifs de nature, les Denys passent plus de la moitié de leur vie à sautiller sur place en émettant de joyeux cris. Ce mouvement fait vagabonder leur esprit et ils s'arrêtent régulièrement de sauter pour philosopher longuement entre eux et avec les murphys.



Le Peuple



Globox

Adorable, mais un peu simplet, Globox est le meilleur ami de Rayman. Il a le pouvoir de créer des petits nuages de pluie fort utiles dès lors qu'il s'agit d'éteindre un feu ou de faire pousser des plantes. Uni à son amie Uglette, il est pourvu d'une progéniture délirante (plus de 650 enfants selon les sources les mieux informées).

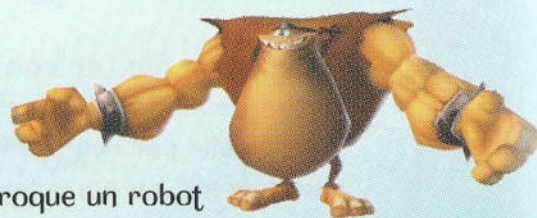
Clark

Montagne de muscles, Clark est une armée à lui tout seul.

D'une simple claque, il envoie valser tout un régiment de pirates.

Seul point faible : il est un peu fragile de l'estomac, ce qui

lui joue des tours lorsque, dans l'enthousiasme du combat, il croque un robot un peu trop rouillé...



Carmen la baleine

Magnifique créature marine chargée d'arpenter le tréfonds des océans pour y déposer les bulles d'air nécessaires à la survie des plantes et des petits animaux égarés. Elle est souvent poursuivie par des piranhas aérophages, très friands de ses bulles d'air...

Ssssam

Ce jeune serpent fougueux est le passeur des Marais de l'Eveil. Il aide les habitants à traverser les marais en ski nautique...



LES ENNEMIS DE RAYMAN



L'amiral Barbe-Tranchante

Chef des pirates, il est célèbre dans toute la galaxie pour avoir réduit en poussière plus d'une centaine de planètes pacifiques. Méfiez-vous de son allure de canard pathétique et ridicule, il est d'une férocité sans égal.

Son rêve ? Envahir le monde de Rayman et réduire tous les habitants en esclavage...

Les sbires

Ces robots de série constituent l'armée d'intervention pirate. Tous dévoués à l'amiral Barbe-Tranchante, ils font régner la terreur et capturent ceux qui ont le malheur de croiser leur chemin. Il en existe de nombreux modèles, chacun ayant ses points fort et ses faiblesses. A vous de les découvrir...



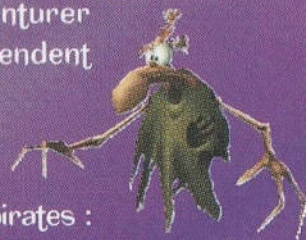
Le gardien de l'ancre des mauvais rêves

Monstre terrifiant chargé de surveiller l'endroit où sont enfermées les créatures issues des cauchemars de Polokus. Personne n'ose s'aventurer aux abords de l'ancre des mauvais rêves, même si les légendes prétendent qu'un trésor des plus précieux s'y trouve caché...

Poulets zombis

On ne compte plus les conséquences funestes provoquées par l'arrivée des pirates : déséquilibre de l'harmonie générale, pollution, prolifération de piranhas, de chenilles et d'araignées géantes, etc.

Terrorisées par tous ces bouleversements, les poules ont pondu des œufs morts, d'où sont sortis d'horribles poulets zombis...



OBJETS



Les cages

Les pirates ont enfermé les amis de Rayman (Les Murphys, Les Ludivs, Les Denys) dans des petites cages scellées avec de l'énergie vitale. Chaque fois que Rayman brise une cage, ses amis augmentent sa barre de vie.

Les tonneaux

Remplis de poudre, ils explosent au moindre choc. Les modèles les plus évolués sont capables de voler...



Les obus

Conçus par les pirates, ces missiles sont de vraies têtes de mule qu'on ne mate qu'à force de patience. La plupart sont dotés de pattes, et certains peuvent voler.

Les prunes

Ces fruits étranges ont de multiples utilités. On peut les lancer sur les ennemis, grimper dessus et avancer en tirant dans la direction opposée à sa destination, et même s'en servir pour se déplacer sur la lave...



Les interrupteurs

Les pirates ont truffé la nature d'interrupteurs qui activent d'étranges machines et ouvrent des portes. Pour les mettre en marche, il suffit de tirer dessus.

Les sparadraps

Piètres architectes, les pirates ont été obligés de renforcer leurs constructions avec des sparadraps. Les sparadraps en bois sont très fragiles mais ceux en métal ne cèdent qu'à l'aide d'un explosif...



OBJETS MAGIQUES

Les sphères magiques

Disposées sur des socles de même couleur, elles ouvrent la porte de temples mystérieux...



Les pierres de pensée

Les pierres de pensée servent de relais télépathiques avec Murphy. Dès que Rayman a besoin d'un conseil ou d'une astuce, il s'approche d'une pierre, et Murphy apparaît directement dans son esprit.

Les portes magiques

Présentes en début et en fin de monde, elles vous emmèneront sur la Voie des portes si vous vous en approchez.



Les quatre masques

Ces masques sont cachés dans des sanctuaires secrets et mystérieux. De vieilles légendes prétendent que celui qui parviendra à les réunir fera revenir Polokus...



Attention : il existe plein de passages secrets menant vers des mondes inconnus où vous pourrez trouver de fabuleux trésors et gagner de la puissance...

Les Lums

Les Lums sont des petits éclats d'énergie très puissants. Selon leur couleur, ils ont différents pouvoirs...



Les Lums jaunes

Ce sont les 1000 éclats du cœur du monde brisé par les pirates. Lorsque Rayman en possède suffisamment, il peut accéder à de nouveaux mondes. D'autre part, ils renferment un savoir très précieux. Plus Rayman en ramasse, plus il peut connaître les secrets du monde. A n'importe quel moment du jeu, il suffit d'appuyer sur le haut du pad numérique pour lire les informations obtenues grâce aux Lums jaunes...

Les super Lums jaunes

Vieux Lums jaunes reconnaissables à leur taille plus imposante et à leur sourire. Ils sont cinq fois plus puissants que les simples Lums jaunes.



Les Lums rouges

Bourrés d'énergie vitale, ils restaurent la jauge de vie de Rayman.

Les Lums violets

En tirant dessus, Rayman peut s'y accrocher, se balancer de l'un à l'autre, et franchir ainsi de vastes zones sans toucher le sol.



Les Lums bleus

Riches en air, ils restaurent la jauge d'oxygène de Rayman lorsqu'il se déplace sous l'eau.

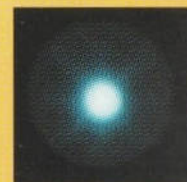
Les Lums verts

Ces Lums sont un peu spéciaux. Ils enregistrent la position de Rayman. Si Rayman meurt, il réapparaît à l'endroit où il a pris le dernier ; sauf si Rayman arrive à zéro point de vie. Dans ce cas, il recommence le niveau entièrement.



Les Lums d'argent

Les Lums d'argent sont façonnés par les fées. Ils donnent de nouveaux pouvoirs à Rayman.



SUPPORT TECHNIQUE

SERVICE CONSO UBI SOFT

Infos, trucs et soluces

SUPPORT TECHNIQUE UBI SOFT

Service Après-Vente

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

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

GARANTIES

Ubi Soft a apporté à ce produit tout son savoir-faire en matière de loisirs interactifs pour vous garantir une entière satisfaction et de nombreuses heures de divertissement.

Si toutefois, dans les quatre-vingt-dix (90) jours suivant la date d'achat du produit, celui-ci s'avérerait défectueux, dans des conditions normales d'utilisation, Ubi Soft s'engage à procéder à un échange aux conditions définies ci-après.

Passé ce délai de quatre-vingt-dix (90) jours Ubi Soft accepte de vous échanger le produit défectueux moyennant une participation forfaitaire de 100 FF (ou 15,24 Euro) par produit.

Pour que le produit défectueux puisse être échangé, envoyez-le dans son emballage d'origine, accompagné de l'original de la preuve d'achat, d'une brève description du défaut rencontré, de vos coordonnées complètes et si la période de garantie de quatre-vingt-dix (90) jours est dépassée, d'un chèque ou un mandat postal de 100 FF (ou 15,24 Euro) par produit libellé à l'ordre d'Ubi Soft. Il est conseillé de procéder à cet envoi par lettre recommandée avec accusé de réception à l'adresse suivante :

Support Technique Ubi Soft

Rue des peupliers

56 910 Carentoir



Zur Beachtung

Dieses ist eine CD-ROM für die PlayStation® Videospielkonsole. Sie ist ausschließlich zum Abspielen auf einer PlayStation® geeignet, die den europäischen Spezifikationen entspricht. Bitte lesen Sie die Bedienungsanleitung zur Ihrer PlayStation® genau durch, bevor Sie das Gerät in Betrieb nehmen. Legen Sie die CD-ROM immer mit der beschrifteten Seite nach oben ein. Halten Sie die CD-ROM nur am Rand, und vermeiden Sie, die schwarze Oberfläche der CD-ROM zu berühren. Die CD-ROM muß stets sauber gehalten werden und darf nicht zerkratzt werden. Benutzen Sie zur Reinigung nur ein weiches Tuch. Bewahren Sie die CD-ROM nicht in der Nähe von Wärmequellen auf, und setzen Sie sie nicht direkter Sonneneinstrahlung oder extremer Feuchtigkeit aus. Benutzen Sie niemals eine geknickte, verbogene oder zerbrochene CD-ROM, da diese zu Betriebsfehlern führen kann.

Hinweise für Ihre Gesundheit

- Bei längerem Spielen sollte nach jeder Stunde eine Pause von ca. 15 Minuten eingelegt werden.
- Spielen Sie bitte nicht, wenn Sie übermüdet sind.
- Spielen Sie in einem ausreichend hellen Raum, und setzen Sie sich so weit wie möglich vom Bildschirm entfernt.
- Bei einem sehr kleinen Prozentsatz von Personen kann es zu epileptischen Anfällen kommen, wenn sie bestimmten Lichteffekten oder Lichtmustern ausgesetzt werden, denen man heute überall begegnet. Manchmal wird bei diesen Personen ein epileptischer Anfall ausgelöst, wenn sie bestimmte Fernsehbilder betrachten oder Videospiele spielen. Auch Spieler, die zuvor noch nie einen Anfall hatten, könnten an bisher nicht erkannter Epilepsie leiden. Wenn Sie an Epilepsie leiden, suchen Sie bitte vor dem Gebrauch von Videospielen Ihren Arzt auf. Konsultieren Sie Ihren Arzt sofort, wenn während des Spielens eines der folgenden Symptome auftreten sollte: Schwindelgefühl, Sehstörungen, Muskelzucken oder jegliche Art unkontrollierter Bewegung, Bewußtseinsverlust, Desorientierung und/oder Krämpfe.

PIRATERIE

Die unerlaubte Reproduktion des Spiels, sei es ganz oder teilweise, sowie das unerlaubte Verwenden von eingetragenen Warenzeichen sind rechtswidrig. PIRATERIE schadet dem Verbraucher ebenso wie den rechtmäßigen Entwicklern, Herausgebern und Händlern. Wenn Sie vermuten, daß dieses Spiel eine unrechtmäßige Kopie ist oder wenn Sie Informationen über unrechtmäßige Kopien haben, wenden Sie sich bitte an Ihren örtlichen Kundendienst. Die Nummer finden Sie hinten in diesem Handbuch.

Telefonnummer für Kundendienst (Customer Service No.) siehe letzte Seite des Handbuchs

© 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.



**1
Player**



**Memory Card
1 block**



**Analog Control
Compatible**



**Vibration Function
Compatible**

INHALT

DIE GESCHICHTE	28
ANALOG CONTROLLER	30
STARTEN DES SPIELS	33
LADEN / SPEICHERN	36
SPIELBILDSCHIRM	37
STEUERUNG VON RAYMAN	38
KRÄFTE	40
RAYMANS FREUNDE	41
RAYMANS WIDERSACHER	43
OBJEKTE	44
MAGISCHE OBJEKTE	45
KUNDENDIENST	47



DIE GESCHICHTE

Panik in der Kammer der Kleinlinge und des Fœnrats: Robo-Piraten haben sich aus den Tiefen des Weltraums genähert und wollen die gesamte Welt erobern und versklaven.

Die Zeit des Kampfes ist gekommen. Freiwillige bilden kleine Widerstandsgruppen und werfen sich den bösen Aggressoren entgegen.

Rayman und sein Freund Globox schlagen sich durch bis zum Rand des Großen Waldes, wo sich die größte Gruppe der Piraten befindet. Rayman springt von einem Baum herab und aktiviert seinen Helikopter für eine weiche Landung mitten im dichten Gebüsch.

«Die Piraten kommen direkt auf uns zu!», ruft Rayman seinem Freund zu, «mach Dich bereit!» Plötzlich beginnt die Erde zu zittern ... Einige Bäume stürzen um und geben den Weg frei für eine Armee von Robotern. Der Kampf beginnt! Rayman stürzt sich ins Geschehen und schickt metallene Monster los, die auf seinen mächtigen Energiekugeln fliegen. Kurz danach versucht Globox, der vor Angst zittert, die Roboter zum Rosten zu bringen, indem er kleine Regenschauer über ihren Köpfen heraufbeschwört. Ein furchtbar quietschender Roboter stürzt zu Boden.

«Nicht schlecht, Globox!» ruft Rayman mit einem Lächeln.

Globox versucht zu antworten, aber Rayman hört nichts. Das schmerzverzerrte Gesicht Lys erscheint gerade vor seinem geistigen





Auge.«Rayman...», beginnt Ly, mit erschöpfter Stimme, «die Piraten haben das Herz der Welt zerbrochen. Die Energie ist verlorengegangen. Außer Clark sind alle unsere mutigen Helden gefangen worden...»

Auf einmal nagelt ein gigantischer Roboter Rayman mit seinen mächtigen Krallen fest. Wegen der schrecklichen Neuigkeiten hatte Rayman nur einen Moment lang nicht aufgepasst. Er versucht in seiner Hand eine neue Energiekugel zu bilden, aber es hat keinen Zweck. Die Zerstörung des Primordialen Kerns hat ihm

all' seine Kräfte genommen...

Verzweifelt ruft er seinen Freund...

«Globox, sie haben mich! Rette Dich!». «Aber...aber...was wird aus Dir?!». «Keine Zeit für Erklärungen! Finde Ly, sie wird Dir sagen, was zu tun ist!»

Nach einem Moment des Zögerns springt Globox zwischen den Beinen des Roboters durch und wirft sich in das hohe Gras.

Ein finsternes Lachen erklingt. Rayman dreht sich um und sieht Klingenbart, den Anführer der Piraten. «Jetzt habe ich dich, Rayman! Bald wirst du mein gehorsamster Sklave sein...!»

Rayman versucht sich zu befreien, doch der eiserne Griff des Roboters wird nur noch enger. Er wirft Klingenbart einen finsternen Blick zu und herausfordernd ruft er:

«Es ist noch nicht vorbei, Pirat! Ich werde einen Weg zur Flucht finden und dann wirst du dir wünschen, du wärest nie geboren worden!»



KONSOLE UND

Bevor Sie Ihre PlayStation® einschalten, stecken Sie einen Controller in einen der Controller-Anschlüsse der Playstation ein. Sie können Rayman 2 PlayStation® mit den Richtungstasten oder dem Linken Stick spielen, wenn Sie einen Analog Controller (DUALSHOCK™) haben. Wenn Sie den Linken Stick benutzen, achten Sie darauf, dass der ANALOG-Modusschalter gedrückt ist (rote LED leuchtet). Ihr Analog Controller (DUALSHOCK™) sollte automatisch in diesen Modus umgeschaltet werden.

Analog Controller



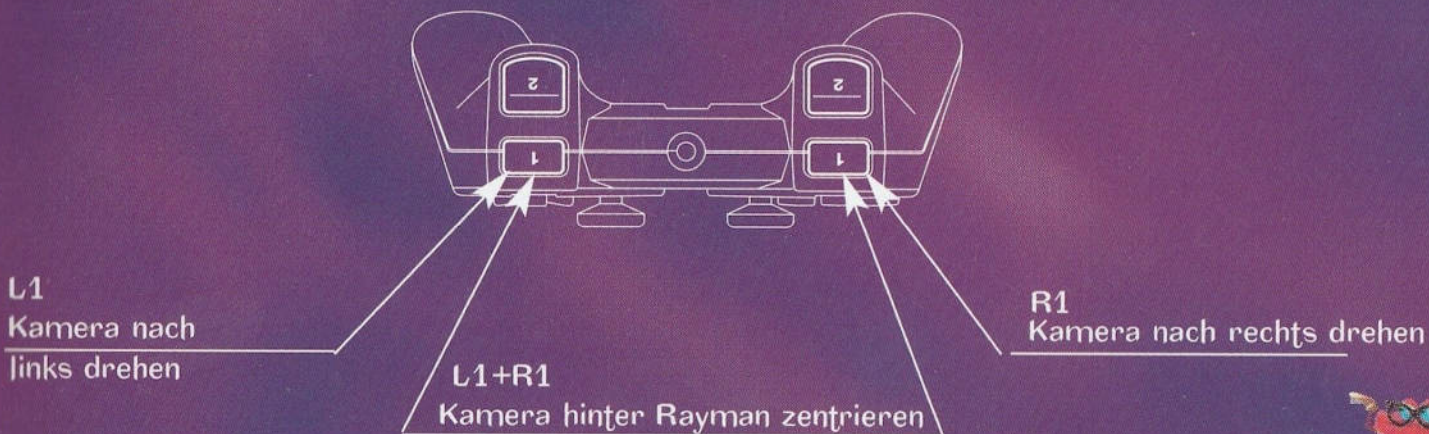
CONTROLLER

Benutzung der Kamera

Damit Sie die Orientierung behalten und Ihren Weg finden, sollten sie häufig Gebrauch von der Kamera machen. Üben Sie, die Kamera zu bewegen und ihre Winkel mit Hilfe folgender Tasten zu verändern.

L1 + R1: Positioniert die Kamera wieder auf die Sicht von Rayman. Sie können sein Sichtfeld mit dem Analog Joystick erkunden. Um zur letzten Kameraposition zurückzukehren, lassen Sie einfach den Knopf los.

R2 : Positioniert die Kamera hinter Rayman.



Memory Card

Sie können Ihr Spiel nur in der Halle der Türen speichern.

Wenn keine MEMORY CARD eingesteckt ist, können Sie auch ohne Speichern fortsetzen, indem Sie die X Taste drücken oder eine MEMORY CARD einstecken.

Wählen Sie die gewünschte MEMORY CARD aus, indem Sie sie mit dem Analog Joystick markieren und mit der X Taste bestätigen.

Auf den Laden-Bildschirm können Sie von der Halle der Türen aus zugreifen, indem Sie die START-Taste drücken und Laden auswählen.

Achten Sie darauf, dass genug freie Blöcke auf Ihrer MEMORY CARD vorhanden sind, bevor Sie das Spiel beginnen.



STARTEN DES SPIELS

Installation / Spielvorbereitungen

Schließen Sie Ihre PlayStation® entsprechend den Anweisungen des Handbuchs an. Legen Sie die Rayman® 2 The Great Escape™ CD ein und schließen Sie das CD-Fach. Schalten Sie Ihre PlayStation® ein, indem Sie die POWER-Taste drücken. Wir raten Ihnen, keine Peripheriegeräte oder Memory Cards einzustecken oder zu entfernen, solange Ihre PlayStation® eingeschaltet ist.

Bewegung in den Menüs

Um sich in den Menüs von RAYMAN® 2 zu bewegen, verwenden Sie Ihren Analog Joystick. Ihre Auswahl erscheint jeweils in gelb. Um Ihre Auswahl zu bestätigen, drücken Sie die X Taste. Um zurückzukehren, drücken Sie die Δ Taste.

- In jedem Menü können Sie den Cursor mit dem Analog Joystick oder dem Ziffernblock durch die einzelnen Menüpunkte bewegen. Die aktuell ausgewählte Option wird hervorgehoben.
- Mit der X Taste bestätigen Sie Ihre Auswahl und gelangen zu einem anderen Menü.
- Mit der Δ Taste können Sie jederzeit zum vorangehenden Menü zurückkehren.



Hauptmenü



Um auf das Hauptmenü zuzugreifen, müssen Sie erst mit dem Ziffernblock oder dem Analog Joystick Ihre Sprache auswählen und mit der X Taste bestätigen. Wählen Sie «New Game», um ein neues Spiel zu starten. Die Option «Load» können Sie nur wählen, wenn Sie zuvor ein Spiel gespeichert haben. Wählen Sie «Options», um ins Options-Menü zu gelangen.

Optionen / Konfiguration

Wenn Sie während des Spiels das Options-Menü aufrufen möchten, dann drücken Sie die START-Taste und wählen anschließend den Menüpunkt «Options». In dem Menü, das nun erscheint, können sie eine Reihe von Einstellungen verändern, um einen optimalen Spielspaß zu erzielen.



Wählen Sie «Sound», um den Soundtyp Ihrem Fernseher anzupassen.

Wählen Sie «Music» und erhöhen oder vermindern Sie mit dem Analog Joystick die Lautstärke.

Wählen Sie «Effects» und erhöhen oder vermindern Sie mit dem Analog Joystick die Lautstärke.



Vibration

Die Vibrations-Option ist nur verfügbar, wenn Sie einen Analog Controller (DUALSHOCK™) verwenden.

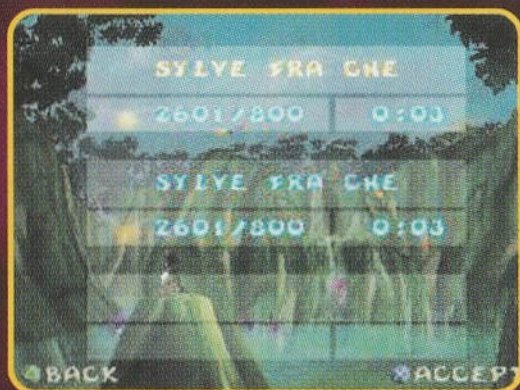
Wählen Sie mit dem Ziffernblock oder dem Analog Joystick Vibration AN/AUS und bestätigen Sie mit der X Taste.

LADEN / SPEICHERN

Laden

Es ist jederzeit möglich, ein gespeichertes Spiel aus dem Spielmenü zu laden. Um das Spielmenü aufzurufen, drücken Sie während des Spiels die **START**-Taste.

Wählen Sie «Load», um ein gespeichertes Spiel zu laden.



Die Halle der Türen & Speichern

Um ein Spiel zu speichern, muss Rayman in der Halle der Türen sein. Dieser magische Ort, der vor langer Zeit von den Kleinlingen gebaut wurde, erlaubt es Ihnen, neue Welten zu erreichen. Aber denken Sie daran, dass Rayman die Halle nur erreichen kann, wenn er eine gesamte Welt durchquert hat.

Benutzen Sie Ihren Analog Joystick, wenn Sie sich in der Halle der Türen von einer Welt in die nächste bewegen möchten. Um eine Welt zu betreten, drücken Sie die **X** Taste.



SPIELBILDSCHIRM

Während seines Abenteuers muss Rayman die Käfige aufbrechen, in denen seine Freunde gefangen gehalten werden. Dadurch kann er die wertvollen Energiekugeln, die so genannten „Lums« einsammeln. Aber das Wichtigste ist, dass er die vier magischen Masken findet, mit denen er Polokus aufwecken kann, der das Bewusstsein der ganzen Welt in sich trägt.

Raymans Lebensenergie

Raymans Sauerstoff – Anzeige



Anzahl gesammelter gelber Lums in dieser Welt

Anzahl bereits zerstörter Käfige in dieser Welt

Während des Spiels können Sie jederzeit die Δ Taste drücken, um Raymans Lebensenergie-Anzeige, die Anzahl der bereits gesammelten gelben Lums und die Zahl der zerstörten Käfige aufzurufen.

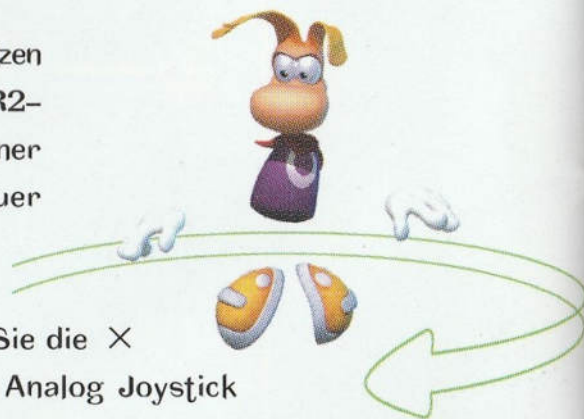
STEUERUNG VON RAYMAN

Um Rayman in eine bestimmte Richtung zu bewegen, drücken Sie den Analog Joystick in die gewünschte Richtung. Je weiter Sie den Stick in diese Richtung bewegen, desto schneller läuft Rayman.



Zum **SPRINGEN** drücken Sie die X Taste.

Für **SEITWÄRTSBEWEGUNGEN** benutzen Sie den Analog Joystick und drücken die R2-Taste. Das ist sehr nützlich, um die Gegner im Blickfeld zu behalten und ihrem Feuer auszuweichen.



Wenn Rayman **SCHWIMMT**, drücken Sie die X Taste, um weiterzuschwimmen, den Analog Joystick links/rechts für eine Richtungsänderung, nach oben, um zu tauchen, und nach unten, um an die Oberfläche zurückzukehren.

Achtung: Es wurde besonders viel Wert darauf gelegt, Rayman beim Schwimmen völlige Bewegungsfreiheit zu geben. Nehmen Sie sich ein wenig Zeit und üben Sie mit der Steuerung. Ihre Fähigkeiten werden Ihnen noch nützlich sein!



Um seinen **HELIKOPTER ZU AKTIVIEREN**, drücken Sie die **×** Taste, solange sich Rayman in der Luft befindet, wie während eines Sprunges oder Falles. **UM SEINEN HELIKOPTER ZU DEAKTIVIEREN**, drücken Sie erneut die **×** Taste. Der Helikopter ist besonders hilfreich für präzise Landungen nach einem Sprung oder Fall.

Denken Sie daran, er kann nur aktiviert werden, solange sich Rayman in der Luft befindet.



Um an die Kanten der meisten Mauern zu **GELANGEN**, springen Sie hoch und drücken den Analog Joystick in Richtung der Mauer. Rayman wird dann automatisch danach greifen.

Um an Netzen, von Pflanzen überwucherten Mauern oder Spinnennetzen entlang zu **KLETTERN**, springen Sie hoch und drücken den Analog Joystick in die entsprechende Richtung. Rayman wird automatisch danach greifen.

Dann können Sie sich mit dem Analog-Stick frei bewegen. Um loszulassen, springen Sie mit der **×** Taste ab.



KRÄFTE

Im Laufe seiner Abenteuer erlangt Rayman neue Kräfte, die ihm einige erstaunliche Fähigkeiten verleihen!



← Zum **SCHIESSEN** drücken Sie die □ Taste.

Um die **STÄRKE DES SCHUSSES ALLMÄHLICH ZU ERHÖHEN**, halten Sie die □ Taste gedrückt. Der Energieball in Raymans Hand wird größer und größer. Wenn er die gewünschte Stärke erreicht hat, kann man ihn durch Loslassen der □ Taste abfeuern.



Um **VIOLETTE LUMS ZU SCHNAPPEN**, schießen Sie auf sie. Haben Sie einen, können Sie in eine beliebige Richtung schwingen. Loslassen können Sie mit der × Taste.



Um im **HELIKOPTERMODUS ZU FLIEGEN**, aktivieren Sie den Helikopter und halten die × Taste gedrückt. Der Helikopter kann nicht nur für sichere Landungen verwendet werden, er ermöglicht auch das Fliegen in jede Richtung! Um einen Flug im Helikoptermodus zu beenden, drücken Sie erneut die × Taste.

Hinweis: Die Flugbahn kann durch das Drücken der R2 Taste stabilisiert werden. Dadurch können Sie Hindernissen ausweichen.



RAYMANS FREUNDE

Die Einwohner von Raymans Welt gehören jeweils in eine von zwei Kategorien: Mit fantastischen Kräften begabte, magische Wesen und einfache Personen...

Die magischen Wesen

Polokus

Er ist die Seele der Welt, der Erschaffer von allem, was ist und was sein wird. Seine Macht ist so groß, dass seine Träume Realität werden können. Vor sehr langer Zeit verließ er die Welt, und nur die Vereinigung der vier magischen Masken (Seite 14) kann ihn wieder zurück bringen...



Ly

Ly ist eine Fee, und wie alle Feen hat sie große Macht. Unglücklicherweise hat die von den Piraten verursachte Explosion des Primordialen Kerns sie geschwächt.

Wenn sie wieder genug Energie angesammelt hat, kann sie silberne Lums herstellen, die Rayman erstaunliche neue Kräfte geben.

Die Kleinlinge

Ein uraltes und weises Volk, das vor langer Zeit die Halle der Türen (siehe Seite 14) erbaute, ein Ort, der Zugang zu allen Teilen der Welt ermöglicht. Alt und etwas geistig abwesend, wie sie sind, haben sie vergessen, wer von ihnen der König ist und verbringen die meiste Zeit mit akrobatischen Tanzbewegungen, um die Jüngeren grün vor Neid werden zu lassen.



Die Murphys

Die Murphys sind kultivierte Genießer, die anderen gerne Streiche spielen und ständig breit grinsen. Schon viele Ludivs sind auf ihre Späße hereingefallen und dabei ihrer Sehhilfen entledigt worden.





Die Ludivs

Diese kleinen, kurzsichtigen Fœen tragen große Brillen, die ihnen – normalerweise – helfen, Zusammenstöße in der Luft zu vermeiden. Ihrer Gläser beraubt, krachen sie in die Bäume oder landen bewusstlos auf dem Boden. So war es ein leichtes für die Piraten, so viele von ihnen zu fangen.

Die Denys

Die Denys sind von Natur aus hyperaktiv und verbringen mehr als die Hälfte ihres Lebens damit, auf der Stelle auf und ab zu hüpfen und leise Freudenlaute von sich zu geben. Diese Bewegung macht sie rastlos, aber oft halten sie inne, um sich langen philosophischen Diskussionen untereinander oder mit den Murphys zu widmen.



Personen



Globox

Globox ist liebenswürdig, wenn nicht gar ein wenig einfach, und Raymans bester Freund. Er hat die Macht, kräftige kleine Regenschürme zu erzeugen, um Feuer zu löschen und Pflanzen wachsen zu lassen. Mit Hilfe seiner Frau Uglette hat er eine gewaltige Familie geschaffen: mehr als 650 Kinder bei der letzten Zählung!

Clark

Clark ist ein Berg aus Muskeln und eine Ein-Mann-Armee. Mit einem Schlag kann er ein ganzes Regiment von Piraten durch die Luft schleudern. Sein einziger Schwachpunkt: ein etwas empfindlicher Magen. Das kann zu Schwierigkeiten führen, wenn er in der Hitze des Gefechts einen zu rostigen Roboter mampft...



Carmen der Wal

Ein riesiges Meerestier, dessen Aufgabe die Überwachung der Tiefe des Ozeans und das Ablegen von Luftblasen ist, die für vereinzelte Pflanzen und Tiere zwischen Leben und Tod entscheiden. Sie wird manchmal von einigen Piranhas mit Sodbrennen verfolgt, die ihre Luftblasen lieben ...



Sssssam

Diese junge und geistreiche Schlange ist der Fährmann durch die Sümpfe des Erwachens. Er ist den Einwohnern beim Wasserski durch den Sumpf behilflich...



RAYMANS WIDERSACHER



Admiral Klingenbart

Der Anführer der Piraten ist in der ganzen Galaxis dafür bekannt, schon über einhundert friedliche Planeten in kosmischen Staub verwandelt zu haben. Lassen Sie sich nicht durch seine jämmerliche und alberne Erscheinung täuschen, seine Grausamkeit ist unübertroffen. Sein Traum? Raymans Welt zu überrennen und alle seine Bewohner zu Sklaven zu machen...

Die Gefolgsleute

Das ist die Roboterinvasionsstreitmacht. Sie sind Klingenbart treu ergeben und setzen eine Herrschaft des Schreckens durch, indem sie all jene gefangen nehmen, die das Pech haben, ihren Weg zu kreuzen. Es gibt mehrere verschiedene Modelle von ihnen, jede mit ihren Stärken und Schwächen. Es liegt an Ihnen, diese heraus zu finden...



Der Wächter der Höhle der schlechten Träume

Ein furchterregendes Monster, dessen Aufgabe darin besteht, die unterirdische Grotte zu bewachen, in der die in Polokus' Albträumen entstandenen Kreaturen eingeschlossen sind. Niemand hat es gewagt, die Höhlen der schlechten Träume zu erkunden, obwohl gemunkelt wird, dass sie einen sehr wertvollen Schatz bergen sollen...



Die Zombie-Hühner

Wir können nicht mehr die ganzen, miesen Ergebnisse überblicken, die durch die Ankunft der Piraten verursacht wurden: Störung der allgemeinen Harmonie, Massenvermehrung der Piranhas, riesige Spinnen und Raupen, usw... Von all diesen Ereignissen erschrocken, haben die Hühner nur noch tote Eier gelegt, aus denen die grässlichen Zombie-Hühner schlüpfen ...



OBJEKTE



Käfige

Die Piraten haben Raymans Freunde (die Murphys, die Ludivs, die Denys) mit viel Lebensenergie in diese kleinen Käfige gesperrt. Jedes Mal, wenn Sie einen Käfig aufbrechen, erhöht der befreite Freund Ihre Lebensenergie.

Fässer

Sie sind mit Schießpulver gefüllt und explodieren bei der kleinsten Erschütterung. Die fortgeschritteneren Modelle können auch fliegen...



Granaten

Eselsköpfige, von den Piraten gebaute Raketen, die nur durch extreme Geduld überwunden werden können. Viele haben Beine, einige können fliegen.

Pflaumen

Diese seltsamen Früchte erfüllen mehrere Zwecke. Sie können Ihre Feinde damit bewerfen, auf sie drauf klettern und durch die Gegend bewegen, indem Sie in die entgegengesetzte Richtung schießen und sich sogar über Lava auf ihnen treiben lassen...



Schalter

Die Piraten haben die Gegend mit Schaltern vollgestopft, die seltsame Maschinen aktivieren und verschiedene Türen öffnen. Um sie zu aktivieren, schießen Sie auf sie.

Heftpflaster

Weil die Piraten bestenfalls mittelmäßige Bauherren sind, bleibt ihnen nichts anderes übrig, als ihre Konstruktionen mit Flickern zu verstärken. Die hölzernen sind sehr zerbrechlich, aber die aus Metall werden nur Explosionen nachgeben.



MAGISCHE OBJEKTE

Magische Kugeln

Man kann sie auf Säulen der gleichen Farbe finden. Magische Kugeln öffnen Türen zu mystischen Tempeln...



Die Steine der Gedanken

Die Steine der Gedanken ermöglichen telepathischen Kontakt zu Ly. Wann immer Rayman einen Rat oder Hilfe braucht, sollte er an einen Stein herantreten, und Ly wird in seinem Geist erscheinen.

Magische Türen

Am Anfang und am Ende einer Welt führen diese Sie zur Halle der Türen (siehe Seite 14), wenn Sie hindurch gehen.



Die vier Masken

Diese Masken sind verborgen in den geheimen und mystischen Zufluchten. Die alten Legenden sagen, dass, wer auch immer die vier Masken wieder zusammenbringt, die Macht hat, Polokus zu erwecken ...



Halten Sie die Augen offen, es gibt viele Geheimtüren und Korridore, die zu unbekannten Welten führen, in denen Sie gewaltige Schätze finden oder mächtiger werden können.

Die Lums

Die Lums sind kleine Energiekugeln, die je nach Farbe andere Eigenschaften haben.



Gelbe Lums

1000 Splitter brachen aus dem Primordialen Kern, als die Piraten ihn sprengten. Wenn Rayman genug von ihnen aufgesammelt hat, kann er in neue Welten aufbrechen. Zusätzlich beinhalten sie wertvolles Wissen. Je mehr Rayman auf sammeln kann, desto mehr erfährt er über die Geheimnisse der Welt. Sie können im Spiel jederzeit durch Drücken der Oben-Taste auf dem Ziffernblock neue Informationen aus den gelben Lums lesen.

Gelbe Super-Lums

Sehr alte Lums, erkennbar an ihrer Größe und dem breiten Lächeln. Sie haben fünfmal soviel Kraft wie die normalen gelben Lums.



Rote Lums

Vollgepackt mit Lebensenergie füllen sie Raymans Lebensenergie-Balken wieder auf.

Violette Lums

Wenn Sie auf sie schießen, können Sie sich an ihnen festhalten und von einem zum nächsten an ihnen umherschwingen. Dadurch können sie weite Gebiete überbrücken, ohne den Boden zu berühren.



Blaue Lums

Angereichert mit Sauerstoff füllen sie Raymans Sauerstoffanzeige wieder auf, wenn er sich unter Wasser befindet.

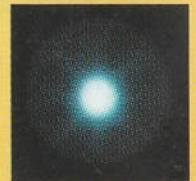
Grüne Lums

Diese Lums sind sehr speziell. Sie halten Raymans Fortschritte fest. Sollte er sterben, erscheint er an der Stelle, an der er den letzten grünen Lums aufnahm. Wenn Rayman keinen Lebenspunkt mehr besitzt, muss er den ganzen Level wieder von vorne beginnen.



Silberne Lums

Die silbernen Lums werden von Fæen geformt. Sie verleihen Rayman neue und wunderbare Kräfte ...



KUNDENDIENST

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



CREDITS

In the memory of Sébastien Bicorné

Original concept : Michel Ancel, Frederic Houde

Project manager : Nathalie Paccard With Shi Hai

Original graphic design : Alexandra Ancel, Hubert Chevillard, Jacques Exertier

Graphic studio managers : Dominique Bordenave, Sandrine Maigret, Jean-Michel Tari, Jacques Dussault

**Graphic project manager
and artistic director :** Cheng Yu

Graphic technical manager : Bai Yu Song, Wu Min Jie

Artists : Bai Yu Song, Liao Jun Chen, Wu Ming Jie, Yu Zhou Hong and Chen Hao, Fan Yi Jia, Chen Qian, Chen Qing, Chu Yang, Gu Qiang, Shen Rong Lin, Wang Zhao Jun, Wu Wei, Yang Bo, Yao Chao Yang, Yin Ming, Zhu Liang, Zhang Lei and Zhao Ya Na

Animation : Gu Jie with Lin Da Wei

Special effects : Shou Jia An with Tang Ye Ping

Original game design : Frederic Houde, Michel Ancel

Game design studio manager : Serge Hascoet

Game design project manager : Liu Jing

Lead game designer : Jean-Christophe Guyot

Quality assurance : Ding Dong

Game designers : Chen Yu, Shen Ye Tao, Xiong Jie, Yang Jin, Wu Li, Wu Yi Dong, Zhang Min Yi, Ding Dong and Sun Wei.

Software studio managers : Eric Huynh, Julien Merceron, Olivier Chappe

Software project manager : Li Jing Song

Programers : Chen Bao Wu, Chen Shen Feng, Wei Xiang and Chen Gang, Fan Wei Cheng, Ge Zi Ang, Li Yong Gang, Lu Jian Yi, Shi Xiao Ming, Zhu Zhen Yang, Xiang Ying Hua, Xu Xiao Yue, Zhu Li and Qi Ze Yu, Yao Bin, Zhang Jia Lu And Sun Hui Feng

Infodesign studio managers : Cyril Derouineau, Sylvain Cornillon

AI programming project manager : Wu Jun with Yin Yi Ting

Main character programmer : Hu Pin Fan

Other characters programers : Bao Song, Dong Ming, Lu Yi, Xiong Jun, Yu De Yong, Yu Jiang, Yu



Ji Ge, Zhang Tao, Zhang Kun and Duan Xue Dong,
Liu Wei, Ma Zhen, Wang Bin, Wang Nin, Yang Jin
Hui, and Li Tong, Yan Jun, Yuan Pei Sheng

Music by : Eric Chevalier

Sound production director : Didier Lord

Sound production manager : Sylvain Brunet

Sound design studio managers : Christine Chosson,
Adrian Jones

Sound designer : Yang Jie

Sound effects : Talk Over

Data management studio manager : Guenaele
Mendroux

Data manager : Zong Jin with Bai Yu Bing

Scenario and dialogue : David Neiss

Based on a story by : Michel Ancel

Tools and technical support : Daniel Raviart, Qi
Ze Yu and Li Sheng Yong, Zou Nan Hai

Test studio managers : Vincent Paquet, Bai Hai
Lei

QA manager : Eric Tremblay

Test project manager : Liu Jun

Testers : Bao Yan, Chen Jun, Chai Bei Lei, Chai
Ze Hua, Fu Xiang, Hu Di Yun, Li Jun Wei, Ma
Cong, Xu Ming, Zhu Zheng Rong with Bao Zheng,

Chen Bing, Chen Li Yu, Chen Peng, Dai Shu Rao,
Feng Zheng Mao, He Lei, Hu Xiao Ye, Hu Xu
Dong, Ji Yun, Jiang Xu, Li Chen, Li Xi Yun, Liu
Xiang Yi, Long Yang, Lu Jian Wen, Lu Yuan Bin,
Lu Zhi Cheng, Pan Chen, Qian Yong, Shen Jun,
Sheng Hui, Shi Guo Hua, Shui Xiu Yi, Sun Jie
Feng, Wang Bin, Wang Yi Feng, Wei Hua, Xu Hai
Lin, Xu Ming, Xu Xiao Long, Yan Hui, Yang Jie,
Yao Sheng, Ye Sen, Zhan Yue Wen, Zhang Shen,
Zhang Wei, Zheng Cheng, Zheng Lei, Zhou Lei, Zhou
Yu Hong, Zhu Jia An, Zhu Ming, and Natasha
Bouchard, Stéphan Leary, Yanick Beaudet

Focus group responsible : Yan Xin

China Studios general manager : Gilles Langourieux

International marketing : Laurence Buisson with
Domitille Doat, Géraldine Durand

Local marketing : Susie Frevert, Simona Bassano,
Thorsten Kapp, Eva Duran, Soren Lass, Marcel
Keij, Vera Shah, Coppelia Steiger, Oliver Jörg,
Frank Haut, Henning Nügel

Producer : Ubi Studios, Michel Guillemot

Publisher : Ubi Soft, Yves Guillemot

Special thanks to : Pauline Jacquey and original
version team, Francis Coldeboeuf, Vincent Greco,
David Fournier, Franck Leveau, Frédéric Balint,
Frédéric Philippe, Marc Villemain, Stéphane Leroy,
Yves Babitch

Very Special thanks to : Romain His, Celine L-Tellier,
Olivier Palmieri



[illegible]

Customer Service Numbers

• **Australia** _____ 1902 262 662 _____

Calls charged at \$1.50 per minute.

Please call these Customer Service Numbers only for PlayStation Hardware Support.

• **Österreich** _____ 0900 970 111 _____

Der Anruf unter dieser Nummer kostet max. 41 Groschen/Sek.

Bei allen Fragen rund um die PlayStation kontaktieren Sie bitte den Kundenservice.

• **Belgique/België/Belgien** _____ 011 516 406 _____

Veillez appeler notre service clientèle à ces numéros seulement pour une assistance technique concernant la PlayStation.

• **Danmark** _____ +45 33 26 68 20 _____

Åben Man-Tors 16.00-19.00

Du bedes ringe til dette kundeservicenummer for support til din PlayStation.

• **Suomi** _____ 0600 411911 _____

"4,70 fim/min + ppm avoinna ark 17-21"

Soita näihin asiakaspalvelunumeroihin vain PlayStation-laitteistotukea varten

• **France** _____ 0803 843 843 _____

Veillez appeler notre service clientèle à ces numéros seulement pour une assistance technique concernant la PlayStation.

• **Deutschland** _____ 01805 / 766 977 _____

Bei allen Fragen rund um die PlayStation kontaktieren Sie bitte den Kundenservice.

• **Greece** _____ (00 301) 6777701 _____

Παρακαλούμε να καλείτε αυτά τα Τηλέφωνα Εξυπηρέτησης Πελατών μόνο για τεχνική υποστήριξη για την κονσόλα PlayStation

• **Ireland** _____ (01) 4054022 _____

Please call these Customer Service Numbers only for PlayStation Hardware Support.

• **Italia** _____ 167 520 523 _____

Chiamare i numeri dell'assistenza clienti solo per problemi tecnici riguardanti l'hardware della PlayStation.

• **Nederland** _____ 0495 574 817 _____

Wij verzoeken u deze klantenservicenummers alleen te bellen indien u advies wilt vragen over PlayStation apparatuur.

• **New Zealand** _____ (09) 415 2447 _____

Please call these Customer Service Numbers only for PlayStation Hardware Support.

• **Norge** _____ 2336 6600 _____

• **Portugal** _____ (01) 318 7450 _____

Por favor, contacte os seguintes números do nosso Serviço de Atendimento ao Cliente se tiver alguma dúvida ou problema com qualquer produto de hardware PlayStation

• **España** _____ 902 102 102 _____

Por favor, llama a los siguientes números de nuestro Servicio de Atención al Cliente si tienes problemas con cualquier producto de hardware relacionado con la PlayStation.

• **Sverige** _____ 587 610 00 _____

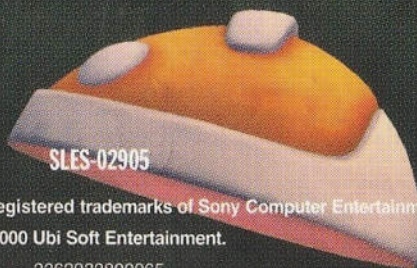
Vänligen ring följande kundtjänstnummer enbart om problem uppstår på PlayStations programvara.

• **Schweiz/Suisse** _____ 0900 55 20 55 _____ Ein Anruf kostet Fr. 1. -/min.

Kinder und Jugendliche sollten vor dem Anrufen der Hotline die Eltern oder Erziehungsberechtigten um Erlaubnis fragen

• **UK** _____ 0990 99 88 77 _____

Please call these Customer Service Numbers only for PlayStation Hardware Support



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

© 2000 Ubi Soft Entertainment.

3362932800965