



RAYMAN®

PlayStation® Classic



INTRODUCTION

Hi Folks!

You want to know what's going on? Let me tell you the story of Rayman...

In Rayman's world, nature and people live together in peace. The Great Protoon provides and maintains the harmony and balance in the world.

Sorry folks, this apparently can't last. Do you want to play or what?

One fateful day, the evil Mister Dark kidnaps the Great Protoon and defeats Betilla the Fairy as she tries to protect it. The Electroons, who used to gravitate around the Great Protoon, lose their natural stability, scatter all over the world and are attacked and captured by hostile enemies.

Troublesome, isn't it? And untidy, too!

The disappearance of the Great Protoon also neutralized all of Betilla the Fairy's powers, and she needs time to regenerate her energy before she can help in any way...

They definitely need a hero to save them now, don't you think?

Rayman to the rescue!

As a guardian of this world, Rayman must free the Electroons, recapture the Great Protoon from its mysterious kidnapper and reassemble them all to restore the world's harmony.

But will the bad guys let him do it?

After all, Rayman doesn't have arms or legs... But don't panic, neither do the bad guys.

THE BASICS

Rayman has to free the imprisoned Electroons to re-establish order in his world. For each level there is a medallion with 6 empty spaces, each of which corresponds to a cage of Electroons which you have to find. Each time you free a cage of Electroons, one space on the medallion will be filled in. To enter the Candy Chateau level, you must first free all of the Electroons in the first five worlds.

At the start of the game, Rayman can carry out simple actions: walking, jumping, holding onto vines and crawling. As you progress through the game, Rayman gets new powers: a punching fist, the ability to hang onto platforms, a grabbing fist, the ability to run and even a special helicopter feature! Betilla the Fairy grants him these very special powers. A brief explanation of how to use your new powers will appear on the screen each time you get one.

Once you have acquired a new power, it will be useful to you throughout the rest of the game. But, you should also backtrack to thoroughly explore the levels you have already gone through, because you probably haven't seen them all yet! Some surprises are waiting for you, things that you were unable to reach the first time you went through...

At the beginning of each game, a map of Rayman's world will be displayed. Each time you complete a level, the next paths available to you will be highlighted on the screen. Most of the time, you will be able to choose between two directions.

The "normal" exit to any level is at the end of it. Exits are indicated by an exit sign – logical, hmm? You can also exit the first stage of a level by going back out through the entrance door, however, if you do this, you will lose all of the items (Tings, special powers, etc) that you picked up in the stage.

DEFAULT CONTROLS

R1 button	crawl to the right
L1 button	crawl to the left
SQUARE button	use telescopic fist/grab flying rings
CROSS button	jump
CROSS button, CROSS button	jump, then use helicopter blades to slow Rayman's descent
CIRCLE button	run

NOTE: when Rayman jumps or falls of a ledge, he will automatically hang onto a nearby platform.

RAYMAN'S TEMPORARY POWERS

Rayman's friends give him the following temporary powers:

MAGIC SEED

Tarayzan gives Rayman a magic seed, which grows into a plant immediately. To grow plants, press the CIRCLE button.

SUPER HELICOPTER

The Musician gives Rayman magic to control his direction. To activate it, press the CROSS button. To go higher, press the CROSS button several times. The super helicopter power may come in handy in the Blue Mountain world, where those sharp spinning blades could help Rayman do more than just fly!

FIREFLY

Joe the Extraterrestrial gives Rayman this power to help him light up the dark regions of The Caves of Skops. The firefly follows Rayman's punching fist, so throw his fist out in front of him to light the route ahead.

FLYING BLUE ELVES

These little creatures give Rayman the ability to shrink down in size, so he can more easily pass through narrow passages. Walk up to a blue elf to become small. Want to return Rayman to normal size again? Find a blue elf.

IMPROVING YOUR GAME

We won't give away all the secrets of the game (there has to be some suspense!), but these hints could be very useful:

POWERS

Rayman starts off with three powers, but can win more on his journey... or lose some during his battles! When you have run out of power, you lose a life. A simple power gives you one extra energy point. A double power gives you two energy points. A "Big Power" gives you a full load of energy points.

LIVES

Look for them, they come in handy when you face the enemies that await you.

SPEED-UPS

They increase the speed of the telescopic fist. There are three different speeds available.

THE GOLDEN FIST

Increases the power of Rayman's blows.

TINGS

If Rayman picks up one hundred Tings, he will gain an extra life, but Tings can also be used to pay the Magician who'll give access to the bonus stages. Be careful, if Rayman loses all of his lives, he will lose all of the Tings he collected too.

CONTINUES

Once Rayman has lost all of his lives, the "Continue" screen will be displayed and you will be able to restart the game from the last level played with a credit of four lives. Want to use a "Continue"? Ring the alarm clock (by pressing any button on the controller) to awaken Rayman from his stupor before he staggers to the "Game Over" sign.

THE MAGICIAN

With the Magician's help, Rayman can enter into secret worlds where bonus stages allow you to earn Tings or an extra life if you manage to get a perfect score in the bonus map.

THE PHOTOGRAPHER

The Photographer is there to immortalize your feats! When you lose a life, you start again in the last place where he took a picture of you.

WORLDS

THE DREAM FOREST

Rayman has to proceed through the jungle without ever falling into the swampy waters. He will come across hunters and explorers. This is where he meets Tarayzan, his first friend. Help Tarayzan get dressed and see what happens! The big boss is Moskito, a persistent giant mosquito.

BAND LAND

In a scene filled with clouds and slippery sheet music bars, Rayman must advance among musical instruments like drums, maracas and cymbals; and avoid wrong notes. Once he escapes from the trumpets, he will find himself face to face with the deafening Mister Sax.

BLUE MOUNTAINS

Rayman has to move forward, avoiding rock avalanches and stone creatures. In these mountains, Rayman meets the Musician and helps him recover his lost guitar. The big boss to defeat is Mister Stone, a creature made of rock.

PICTURE CITY

This is the world of images, as well as the world of mirages. Once he walks across the stage of a small theatre, Rayman comes across beings straight from a pirate movie or a science fiction film. In particular, he'll meet Space Mama, a tough cookie with a deadly rolling pin.

THE CAVES OF SKOPS

This is a troubling underground world. Enter it through Joe the Extraterrestrial's cheerful snack shop. First, Rayman has to plug in his friend Joe's shop sign while avoiding the spiders, then he must work his way around the stalactites in the cave to find the lair of Skops the Scorpion.

CANDY CHATEAU

Welcome to the world of desserts where Mister Dark is hidden, guarded by clowns performing amazing stunts. But be careful, Mister Dark is diabolical.

Now that you know what to expect, plug in your controller and get ready to play. Good luck!



INTRODUCTION

Bonjour à tous !

Vous voulez savoir ce qui se passe ? Je vais vous raconter l'histoire de Rayman...

Dans le monde de Rayman, la nature et les gens vivent en harmonie. C'est le Grand Protoon qui garantit l'équilibre et la paix dans le monde.

Mais malheureusement, ça ne pouvait pas durer. Vous voulez jouer, oui ou non ?

Un jour, l'antagoniste M. Dark enlève le Grand Protoon et parvient à vaincre Betilla la Fée qui tentait de le protéger. Les Electroons, qui gravitaient autour du Grand Protoon, perdent leur stabilité naturelle et sont disséminés dans le monde voire même capturés par des ennemis hostiles.

C'est terrible, n'est-ce pas ? Quel bazar !

La disparition du Grand Protoon a également fait perdre tous ses pouvoirs à Betilla la Fée, et elle a besoin de temps pour recharger son énergie avant d'être d'une quelconque utilité...

Ils ont vraiment besoin d'un héros, vous ne croyez pas ?

Rayman à la rescousse !

En tant que gardien de ce monde, Rayman doit libérer les Electroons, reprendre le Grand Protoon à son kidnappeur mystérieux et les réunir pour que le monde retrouve son harmonie.

Mais les méchants le laisseront-ils faire ?

Après tout, Rayman n'a ni bras ni jambes... Mais n'ayez crainte, les méchants non plus.

LES BASES

Rayman doit libérer les Electroons prisonniers pour rétablir l'ordre dans le monde. Pour chaque niveau, il y a un médaillon avec 6 emplacements libres. Chacun d'eux correspond à une cage d'Electoons à trouver. Chaque fois que vous libérez une cage d'Electoons, un emplacement du médaillon se remplit. Pour atteindre e niveau du Château des Délices, vous devez déjà libérer tous les Electroons des cinq premiers mondes.

Au début du jeu, Rayman peut effectuer de simples actions : marcher, sauter, s'accrocher aux lianes et ramper. À mesure que vous progresserez dans le jeu, Rayman aura accès à de nouveaux pouvoirs : la capacité de donner des coups de poing, celle de s'accrocher aux plateformes, de courir, voire même, d'utiliser un hélicoptère spécial ! C'est Betilla la Fée qui lui confère ces pouvoirs très spéciaux. Un bref texte vous expliquant comment utiliser vos nouveaux pouvoirs apparaît à l'écran chaque fois que vous en gagnez un nouveau.

Une fois un pouvoir acquis, il est disponible jusqu'à la fin du jeu. Mais il faut souvent revenir sur vos pas pour explorer plus attentivement les niveaux que vous avez déjà traversés, parce que vous n'avez sûrement pas tout vu ! Des surprises vous attendent, des objets que vous ne pouviez pas atteindre lors de votre premier passage...

Au début de chaque partie, une carte du monde de Rayman s'affiche. Chaque fois que vous terminez un niveau, les prochains chemins disponibles apparaissent en surbrillance à l'écran. La plupart du temps, vous avez le choix entre deux directions.

La sortie "normale" d'un niveau n'est pas forcément sa fin. Les sorties sont matérialisées par un panneau de sortie. Logique, non ? Vous pouvez également quitter la première partie d'un niveau en rebroussant chemin et en empruntant la porte d'entrée. Cependant, ce faisant vous perdrez tous les objets (Tings, pouvoirs spéciaux, etc.) que vous aviez récupérés dans le niveau.

CONTRÔLES PAR DÉFAUT

Touche R1	ramper vers la droite
Touche L1	ramper vers la gauche
Touche SQUARE	utiliser le poing télescopique/ attraper des anneaux flottants
Touche CROSS	sauter
Touche CROSS, touche CROSS	sauter, puis utiliser l'hélicoptère pour ralentir la descente de Rayman
Touche CIRCLE	courir

REMARQUE : lorsque Rayman saute ou tombe d'un rebord, il s'accroche automatiquement à une plateforme proche.

POUVOIRS TEMPORAIRES DE RAYMAN

Les amis de Rayman lui donnent les pouvoirs temporaires suivants :

GRAINE MAGIQUE

Tarayzan donne à Rayman une graine magique qui se change immédiatement en plante. Pour faire pousser des plantes, appuyez sur la touche CIRCLE.

SUPER HÉLICOPTÈRE

Le Musicien donne à Rayman une magie lui permettant de contrôler sa direction. Pour l'activer, appuyez sur la touche CROSS. Pour prendre de l'altitude, appuyez plusieurs fois sur la touche CROSS. Le pouvoir du super hélicoptère pourrait s'avérer utile dans le monde des Montagnes Bleues et permettre à Rayman de faire bien plus que voler !

LUCIOLE

Joe l'extra-terrestre donne ce pouvoir à Rayman pour l'aider à illuminer les zones sombres des Caves de Skops. La luciole suit le poing de Rayman, alors donnez des coups de poing en avant pour éclairer le chemin.

ELFES BLEUS VOLANTS

Ces petites créatures permettent à Rayman de rapetisser pour pouvoir emprunter les passages étroits. Approchez-vous d'un elfe bleu pour rapetisser. Vous voulez retrouver votre taille normale ? Rien de plus simple. Il vous suffit de trouver un elfe bleu.

AMÉLIORER VOTRE PARTIE

Nous n'allons pas vous livrer tous les secrets du jeu (il faut bien un peu de suspens !), mais ces conseils pourraient s'avérer utiles :

POUVOIRS

Rayman commence la partie avec trois pouvoirs, mais il peut en gagner davantage au cours de l'aventure... Ou en perdre pendant ses combats ! Quand vous êtes à court de pouvoirs, vous perdez une vie. Un simple pouvoir vous redonne un point d'énergie. Un double pouvoir vous rend deux points d'énergie. Un "Gros pouvoir" recharge toute votre énergie.

VIES

Cherchez-les bien, car elles seront très utiles pour vous permettre d'affronter les ennemis qui vous attendent.

ACCÉLÉRATEURS

Ils augmentent la vitesse du poing télescopique. Trois vitesses sont disponibles.

LE POING DORÉ

Augmente la puissance des coups de Rayman.

TINGS

Si Rayman récupère cent Tings, il gagne une vie supplémentaire, mais les Tings permettent aussi de payer le Magicien qui donne accès aux niveaux bonus. Prudence, car si Rayman perd toutes ses vies, il perdra également tous les Tings qu'il avait récupérés.

CONTINUS

Lorsque Rayman a perdu toutes ses vies, l'écran de "Continue?" s'affiche, et vous pouvez reprendre le jeu à partir du dernier niveau joué grâce à un crédit vous offrant quatre vies. Vous voulez utiliser un "Continue?" ? Faites sonner l'alarme (en appuyant sur une touche de la manette) pour réveiller Rayman avant qu'il ne touche le panneau "Game Over".

LE MAGICIEN

Grâce au Magicien, Rayman peut accéder à des mondes secrets permettant de remporter des Tings ou une vie supplémentaire si vous obtenez un score parfait sur la carte bonus.

LE PHOTOGRAPHE

Le Photographe est là pour immortaliser vos actions ! Quand vous perdez une vie, vous recommencez au dernier endroit où il vous a pris en photo.

MONDES

LA FORÊT DES SONGES

Rayman doit traverser cette jungle sans tomber dans les marécages. Il croisera des chasseurs et des explorateurs. C'est là qu'il rencontrera Tarayzan, son premier ami. Aidez Tarayzan à s'habiller pour voir ! Le boss du niveau, c'est Moskito, un énorme moustique.

LE CIEL CHROMATIQUE

Dans un paysage rempli de nuages et de partitions glissantes, Rayman doit progresser parmi des instruments de musique comme des batteries, des maracas et des cymbales ; le tout en évitant les fausses notes. Après avoir échappé aux trompettes, il tombe nez à nez avec l'assourdissant M. Sax.

LES MONTAGNES BLEUES

Rayman doit aller de l'avant et éviter les chutes de pierres et autres créatures rocailleuses. Dans ces montagnes, Rayman rencontre le Musicien et l'aide à retrouver sa guitare disparue. Le boss à vaincre s'appelle M. Stone, une créature faite de pierre.

LA CITÉ DES IMAGES

C'est le monde des images, mais aussi des mirages. En montant sur la scène d'un petit théâtre, Rayman tombe sur des êtres tout droit sortis d'un film de pirates ou de science-fiction. Il rencontre en particulier Space Mama, une dure à cuire armée d'un rouleau à pâtisserie mortel.

LES CAVES DE SKOPS

C'est un monde souterrain troublant. Vous y accédez par la crêperie-buvette de Joe l'extra-terrestre. Rayman devra tout d'abord rebrancher le néon de la boutique de Joe en évitant les araignées, puis esquiver les stalactites pour trouver l'ancre du scorpion, Skops.

CHÂTEAU DES DÉLICES

Bienvenue dans un monde de desserts où se cache M. Dark, protégé par des clowns effectuant des cascades incroyables. Mais attention, car M. Dark est diabolique.

Maintenant que vous savez à quoi vous attendre, branchez votre manette et préparez-vous à jouer. Bonne chance !



INTRODUZIONE

Ciao!

Vuoi sapere che sta succedendo? Lascia che ti racconti la storia di Rayman...

Nel mondo di Rayman, natura e abitanti vivono in perfetta armonia. Il Great Protoon (Grande Protoon) fornisce e mantiene l'armonia e l'equilibrio nel mondo.

Spiacente, ma non può durare. Allora, vuoi giocare o cosa?

Un infausto giorno, il malvagio Mister Dark (Mister Oscurità) rapisce il Great Protoon e sconfigge la fata Betilla che cercava di proteggerlo. Gli Electoon, che erano soliti gravitare intorno al Great Protoon, perdono la loro naturale stabilità, si sparpagliano per il mondo e vengono attaccati e catturati da ostili nemici.

Terribile, non è vero? E ora il mondo è tutto in disordine!

La scomparsa del Great Protoon ha anche neutralizzato tutti i poteri della fata Betilla, a cui serve un po' di tempo per rigenerare la sua energia prima di poter dare il suo aiuto...

Hanno proprio bisogno di un eroe che li salvi, non credi?

Rayman alla riscossa!

In quanto custode di questo mondo, Rayman deve liberare gli Electoon, recuperare il Great Protoon dalle grinfie del suo misterioso rapitore e rimettere ogni cosa al suo posto per ripristinare l'armonia del mondo.

Ma i cattivi glielo lasceranno fare?

Dopotutto, Rayman non ha braccia o gambe... Ma non temere: lo stesso vale per i cattivi.

LE BASI

Rayman deve liberare gli Electoon imprigionati per ristabilire l'armonia nel mondo. Per ogni livello esiste un medaglione con 6 spazi vuoti, ciascuno dei quali corrisponde ad una gabbia di Electoon da trovare. Ogni volta che liberi una gabbia di Electoon, si riempirà uno spazio del medaglione. Per entrare nel livello Candy Chateau (Castello dei dolci), dovrai prima liberare tutti gli Electoon nei primi cinque mondi.

All'inizio del gioco, Rayman può solo eseguire azioni semplici: camminare, saltare, appendersi alle liane e strisciare. Procedendo nel gioco, Rayman ottiene nuovi poteri: un pugno da lanciare, la capacità di appendersi alle piattaforme, un pugno che afferra, la capacità di correre e persino di imitare un elicottero! È la fata Betilla a concedergli questi poteri molto speciali. Una breve spiegazione di come utilizzare i nuovi poteri verrà visualizzata sullo schermo ogni volta che ne ottieni uno.

Una volta acquisito un nuovo potere, ti sarà utile per il resto del gioco. Ma dovrai anche tornare nei livelli già completati, perché probabilmente non avrai visto tutto ciò che hanno da offrire! Ti aspettano numerose sorprese: come oggetti che non eri riuscito a raggiungere la prima volta eri passato di lì...

All'inizio di ogni partita, verrà visualizzata una mappa del mondo di Rayman. Ogni volta che completi un livello, verranno evidenziati sullo schermo i nuovi percorsi disponibili. La maggior parte delle volte, potrai scegliere fra 2 direzioni.

L'uscita "normale" è alla fine di ogni livello. Le uscite sono indicate da un cartello di uscita: sorprendente, vero? Puoi uscire dal primo stage di un livello tornando indietro nell'entrata, tuttavia, se lo farai, perderai tutti gli oggetti (Ting, poteri speciali, ecc.) raccolti nello stage.

COMANDI PREDEFINITI

Tasto R1	striscia verso destra
Tasto L1	striscia verso sinistra
Tasto SQUARE	usa pugno telescopico/ afferra anelli volanti
Tasto CROSS	salta
Tasto CROSS, tasto CROSS	salta, quindi usa le pale dell'elicottero per rallentare la discesa di Rayman
Tasto CIRCLE	corri

NOTA: quando Rayman salta o cade da una sporgenza, si aggrapperà automaticamente a una piattaforma vicina.

POTERI TEMPORANEI DI RAYMAN

Gli amici di Rayman gli conferiscono i seguenti poteri temporanei:

MAGIC SEED (SEME MAGICO)

Tarayzan dà a Rayman un seme magico, che cresce immediatamente fino a diventare una pianta. Per far crescere piante, premi il tasto CIRCLE.

SUPER HELICOPTER (SUPER ELICOTTERO)

Il Musicista offre a Rayman un potere magico che gli permette di controllare la sua direzione. Per attivarlo, premi il tasto CROSS. Per salire più in alto, premi il tasto CROSS più volte. Il potere del super elicottero può tornare utile nel mondo Blue Mountain (Montagna blu), in cui le lame rotanti taglienti possono aiutare Rayman non solo a volare!

FIREFLY (LUCCIOLA)

Joe l'extraterrestre dona a Rayman questo potere per aiutarlo a illuminare le regioni scure delle Caves of Skops (Caverne di Skops). La lucciola segue il pugno volante di Rayman, quindi lanciando il pugno di fronte a sé potrà illuminare le zone che gli si parano davanti.

FLYING BLUE ELVES (ELFI BLU VOLANTI)

Queste piccole creature conferiscono a Rayman la capacità di rimpicciolirsi, per passare più facilmente in passaggi stretti. Raggiungi un elfo blu per diventare piccolo. Vuoi far tornare Rayman alle dimensioni normali? Trova un altro elfo blu.

COME GIOCARE AL MEGLIO

Non sveleremo tutti i segreti del gioco (un po' di suspense ci vuole!), ma questi suggerimenti potrebbero tornarti utili:

POWERS (POTERI)

Rayman inizia il gioco con tre poteri, ma può ottenerne altri nel corso del suo viaggio... o perderne alcuni durante le sue battaglie! Quando esaurisci il potere a tua disposizione, perdi una vita. Un potere semplice ti conferisce un punto energia extra. Un potere doppio ti conferisce due punti energia. Un grande potere (Big Power) ti conferirà il pieno di punti energia.

VITE

Cercane più che puoi: potrebbero tornarti utili nel tuo viaggio costellato di nemici.

SPEED-UPS (POTENZIAMENTI VELOCITÀ)

Aumentano la velocità del pugno telescopico. Ci sono tre diverse velocità disponibili.

GOLDEN FIST (IL PUGNO D'ORO)

Aumenta la potenza dei colpi di Rayman.

TINGS (TING)

Se Rayman raccoglie un centinaio di Ting, guadagnerà una vita extra, ma i Ting possono anche essere usati per pagare il mago che dà accesso agli stage bonus. Fa' attenzione: se Rayman perde tutte le vite, perderà anche tutti i Ting raccolti.

CONTINUES (POSSIBILITÀ DI CONTINUARE)

Dopo che Rayman avrà perso tutte le vite, verrà visualizzata la schermata "Continue" dalla quale potrai riavviare il gioco dall'ultimo livello giocato con un credito di quattro vite. Vuoi utilizzare un "Continue"? Suona la sveglia (premendo un qualsiasi tasto sul controller) per risvegliare Rayman prima che raggiunga sulla scritta "Game Over".

THE MAGICIAN (IL MAGO)

Con l'aiuto del mago, Rayman può entrare in mondi segreti in cui stage bonus ti permetteranno di ottenere Ting o una vita extra, nel caso in cui tu riesca a ottenere un punteggio perfetto nella mappa bonus.

THE PHOTOGRAPHER (IL FOTOGRAFO)

Il fotografo è lì per immortalare le tue gesta! Quando perdi una vita, ricominci a giocare dall'ultima posizione in cui ti ha scattato una foto.

MONDI

THE DREAM FOREST (LA FORESTA DEI SOGNI)

Rayman deve attraversare la giungla senza cadere nelle acque paludose. Incontrerà cacciatori ed esploratori. È qui che incontra Tarayzan, il suo primo amico. Aiuta Tarayzan a vestirsi e guarda cosa accade! Il boss è Moskito, una zanzara gigante particolarmente fastidiosa.

BAND LAND (LA TERRA DELLA MUSICA)

In uno scenario pieno di nuvole e linee musicali scivolose, Rayman deve farsi strada fra strumenti musicali come tamburi, maracas e piatti, oltre a evitare le note sbagliate. Dopo essere sfuggito alle trombe, si ritroverà faccia a faccia con l'assordante Mister Sax.

BLUE MOUNTAINS (MONTAGNE BLU)

Per proseguire, Rayman deve evitare valanghe di rocce e creature di pietra. Su queste montagne, Rayman incontra il musicista e lo aiuta a recuperare la sua chitarra perduta. Il boss da sconfiggere è Mister Stone, una creatura fatta di pietra.

PICTURE CITY (LA CITTÀ DELLE IMMAGINI)

Questo è il mondo delle immagini... e dei miraggi. Dopo aver attraversato il palco di un piccolo teatro, Rayman si imbatte in esseri che sembrano usciti da un film di pirati o di fantascienza. In particolare, incontrerà Space Mama, uno zuccherino poco amichevole, che brandisce un letale mattarello.

THE CAVES OF SKOPS (LE CAVERNE DI SKOPS)

Si tratta di un mondo sotterraneo che nasconde grandi insidie. Puoi entrarci dal negozio di snack di Joe l'extraterrestre. Per prima cosa, Rayman deve collegare l'insegna del negozio del suo amico Joe evitando i ragni. Quindi deve evitare le stalattiti nella caverna per trovare l'antro dello scorpione Skops.

CANDY CHATEAU (CASTELLO DEI DOLCI)

Benvenuto nel mondo dei dessert in cui è nascosto Mister Dark, protetto da clown che eseguono acrobazie sorprendenti. Ma fa' attenzione, Mister Dark è diabolico.

Ora che sai cosa aspettarti, attacca il controller e preparati a giocare.
Buona fortuna!



EINFÜHRUNG

Hallo Leute!

Wollt ihr wissen, was hier los ist? Dann hört euch mal die Geschichte von Rayman an ...

In Raymans Welt leben die Menschen in friedlichem Einklang mit der Natur. Das Große Protoon sorgt für Harmonie und Ausgewogenheit in der Welt.

Tut mir leid, Leute, damit ist es wohl vorbei. Also, wollt ihr jetzt spielen oder nicht?

Denn eines finsternen Tages kidnappt der elende Mister Dark das Große Protoon und besiegt die Fee Betilla, als diese es beschützen will. Die Electoons, die normalerweise um das Große Protoon kreisten, verlieren ihre natürliche Stabilität und werden in alle Winde zerstreut und von bösen Feinden angegriffen und gefangen genommen.

Ganz schön lästig, hm? So ein Durcheinander!

Das Verschwinden des Großen Protoons hat außerdem die Kräfte von Betilla der Fee neutralisiert, und sie benötigt Zeit, um ihre Energie zu regenerieren, bevor sie auf irgendeine Art helfen kann ...

Meint ihr nicht auch, dass nur noch ein Held sie retten kann?

Rayman, zu Hilfe!

Als Wächter dieser Welt muss Rayman die Electoons befreien und das Große Protoon den Klauen seines geheimnisvollen Entführers entreißen und sie alle wieder zusammenfügen, um die Harmonie der Welt wiederherzustellen.

Aber ob die Bösewichte das so einfach hinnehmen werden, hm?

Schließlich hat Rayman weder Arme noch Beine ... aber keine Panik, das haben die Bösewichte auch nicht.

DIE GRUNDLAGEN

Rayman muss die gefangenen Electoons befreien, um die Ordnung in seiner Welt wiederherzustellen. In jedem Level gibt es ein Medaillon mit 6 leeren Plätzen, von denen jeder einem Käfig mit Electoons entspricht, den du finden musst. Jedes Mal, wenn du einen Käfig voller Electoons befreist, wird ein Platz auf dem Medaillon aufgefüllt. Um den „Bonbon Schloss“-Level zu erreichen, musst du zuvor alle Electoons in den ersten fünf Welten befreien.

Zu Beginn des Spiels kann Rayman nur einfache Aktionen ausführen: gehen, springen, sich an Lianen festhalten und kriechen. Mit zunehmendem Fortschritt im Spiel erhält Rayman neue Kräfte: eine schlagende Faust, die Fähigkeit, sich an Plattformen festzuhalten, eine Greifhand, die Fähigkeit zu rennen und sogar ein Spezialhelikopter-Feature! Diese ganz besonderen Kräfte erhält Rayman von der Fee Betilla. Sobald du eine neue Fähigkeit erhalten hast, erscheint auf dem Bildschirm eine kurze Erklärung, wie du sie einsetzen kannst.

Eine einmal erhaltene neue Kraft kannst du für den Rest des Spiels nutzen. Allerdings solltest du auch die bereits durchquerten Level erneut gründlich untersuchen, da du vielleicht noch nicht alles von ihnen entdeckt hast! Manche Überraschungen warten auf dich – Dinge, die du bei deinem ersten Durchgang nicht erreichen konntest ...

Zu Beginn eines jeden Spiels erscheint eine Karte von Raymans Welt. Jedes Mal, wenn du einen Level abgeschlossen hast, werden die neuen Wege, die du beschreiten kannst, auf dem Bildschirm markiert. Meist kannst du zwischen zwei Richtungen wählen.

Der „normale“ Ausgang eines Levels befindet sich an seinem Ende. Ausgänge werden durch ein „Ausgang“-Schild gekennzeichnet – logisch, oder? Du kannst auch die erste Stufe eines Levels verlassen, indem du zurück durch die Eingangstür gehst. Wenn du dies tust, verlierst du jedoch sämtliche Gegenstände (Tings, Spezialkräfte usw.), die du in der Stufe bislang eingesammelt hast.

STANDARDSTEUERUNG

R1-Taste	Nach rechts kriechen
L1-Taste	Nach links kriechen
SQUARE-Taste	Teleskopfaust benutzen/fliegende Ringe greifen
CROSS-Taste	Springen
CROSS-Taste, CROSS-Taste	Springen, dann Helikopterflügel einsetzen, um Raymans Abwärtsflug zu bremsen
CIRCLE-Taste	Rennen

HINWEIS: Wenn Rayman springt oder von einem Vorsprung fällt, hängt er sich automatisch an eine nahe gelegene Plattform.

RAYMANS VORÜBERGEHENDE KRÄFTE

Raymans Freunde verleihen ihm die folgenden vorübergehenden Fähigkeiten:

MAGISCHES KORN

Tarayzan gibt Rayman ein magisches Korn, das sofort eine Pflanze aus dem Boden schießen lässt. Um Blumen zu pflanzen, drücke die CIRCLE-Taste.

SUPERHELIKOPTER

Der Musiker verleiht Rayman Magie, um seine Richtung zu steuern. Um ihn zu aktivieren, drücke die CROSS-Taste. Drücke die CROSS-Taste mehrfach, um aufzusteigen. Die Superhelikopterkraft ist vor allem in der Welt der Blauen Berge äußerst nützlich, wo die scharfen, sich drehenden Flügel Rayman helfen können, mehr zu tun, als einfach nur zu fliegen!

GLÜHWÜRMCHEN

Joe der Außerirdische verleiht Rayman diese Fähigkeit, damit er die finsternen Regionen in den Höhlen von Skops ausleuchten kann. Das Glühwürmchen folgt Raymans schlagender Faust, also schleudere seine Faust weit voraus, um den Weg, der vor dir liegt, zu erleuchten.

FLIEGENDE BLAUE ELFEN

Diese kleinen Kreaturen verleihen Rayman die Fähigkeit, zu schrumpfen, damit er enge Passagen leichter überwinden kann. Gehe zu einem blauen Elfen, um klein zu werden. Du möchtest Raymans normale Größe wiederherstellen? Such dir einen blauen Elfen.

VERBESSERE DEIN SPIEL

Wir werden nicht sämtliche Geheimnisse des Spiels verraten (wo bliebe denn da die Spannung!?), aber diese Hinweise könnten nützlich sein:

ENERGIEKUGELN (POWERS)

Rayman beginnt mit drei Energiekugeln, aber auf seiner Reise kann er noch mehr gewinnen ... oder während der Kämpfe verlieren! Sobald dir die Energie ausgeht, verlierst du ein Leben. Eine einfache Energiekugel verleiht dir einen zusätzlichen Energiepunkt. Eine doppelte Energiekugel verleiht dir zwei Energiepunkte. Eine „Große Energiekugel“ verleiht dir eine volle Ladung Energiepunkte.

LEBEN

Nach ihnen halte die Augen auf, denn sie sind im Kampf gegen die Gegner, die sich dir entgegenstellen werden, äußerst hilfreich.

TEMPO-STEIGERUNGEN (SPEED-UPS)

Sie erhöhen die Geschwindigkeit deiner Teleskopfaust.

Es sind drei unterschiedliche Geschwindigkeitsstufen verfügbar.

DIE GOLDENE FAUST

Erhöht Raymans Schlagkraft.

TINGS

Hat Rayman einhundert Tings gesammelt, erhält er ein zusätzliches Leben.

Tings können aber auch als Zahlungsmittel für den Zauberer verwendet werden, über den du Zugang zu den Bonusleveln hast. Aber Vorsicht: Wenn Rayman sämtliche Leben verliert, verliert er auch alle Tings, die er bis dahin gesammelt hat.

CONTINUES (FORTSETZUNGEN)

Sobald Rayman alle seine Leben verloren hat, erscheint der „Continue“-Bildschirm, und du kannst das Spiel im letzten gespielten Level mit einem Guthaben von vier Leben erneut starten. Du möchtest ein „Continue“ verwenden? Läute den Wecker (indem du eine beliebige Taste am Controller drückst), um Rayman aus seiner Starre zu erwecken, bevor er zum „Game Over“-Zeichen taumelt.

DER ZAUBERER

Mit der Hilfe des Zauberers kann Rayman geheime Welten betreten.

Dort kann er in Bonusstufen Tings oder ein zusätzliches Leben verdienen, wenn du auf der Bonuskarte ein perfektes Ergebnis erzielen kannst.

DER FOTOGRAF

Der Fotograf kann deine Heldentaten unsterblich machen! Verlierst du ein Leben, beginnst du an der Stelle erneut, an der er dich zum letzten Mal fotografiert hat.

WELTEN

WALD DER TRÄUME

Rayman muss sich seinen Weg durch den Dschungel bahnen, ohne dabei in das sumpfige Wasser zu fallen. Er begegnet Jägern und Entdeckern – und dort trifft er auch Tarayzan, seinen ersten Freund. Hilf Tarayzan, sich anzuziehen, und achte darauf, was geschieht! Der Endgegner ist Moskitos, eine hartnäckige Riesennmücke.

LAND DER MUSIK

In einer Welt voller Wolken und rutschiger Notenlinien muss Rayman seinen Weg an Musikinstrumenten (wie Trommeln, Maracas oder Becken) vorbei finden und falschen Noten ausweichen. Sobald er den Trompeten entkommen ist, steht er schließlich Auge in Auge dem ohrenbetäubenden Mister Sax gegenüber.

DIE BLAUEN BERGE

Rayman muss sich seinen Weg an Lawinen und Steinkreaturen vorbei bahnen. In den Bergen begegnet Rayman dem Musiker, dem er hilft, seine verlorene Gitarre wiederzufinden. Der Endgegner, den er hier besiegen muss, ist Mister Stone, eine Kreatur aus Stein.

STADT DER BILDER

Dies ist die Welt der Bilder und der Illusionen. Wenn er die Bühne eines kleinen Theaters betritt, begegnet Rayman Wesen, die direkt einem Piraten- oder Science-Fiction-Film entsprungen sein könnten. Vor allem trifft er dort auf Space Mama, eine zähe Widersacherin mit einem tödlichen Nudelholz.

DIE HÖHLEN VON SKOPS

Dies ist eine beunruhigende, unterirdische Welt. Betritt sie durch die lustige Imbissbude von Joe dem Außerirdischen. Zuerst soll Rayman das Ladenschild seines Freundes Joe anschließen, wobei er den Spinnen ausweichen muss. Anschließend muss er sich seinen Weg durch die Stalaktiten im Inneren der Höhle bahnen, um Skops den Skorpion in seinem Versteck aufzuspüren.

BONBON SCHLOSS

Willkommen in der Welt der Desserts, in der sich Mister Dark versteckt hält – bewacht von Clowns, die erstaunliche Tricks beherrschen. Aber sei vorsichtig – Mister Dark ist wahrhaft diabolisch.

Jetzt weißt du, was dich erwartet. Also schnapp dir deinen Controller und mach dich bereit, zu spielen. Viel Glück!



INTRODUCCIÓN

¡Hola, amigos!

¿Queréis saber algo? Dejad que os cuente la historia de Rayman...

En el mundo de Rayman, las personas y la naturaleza viven en paz. El Gran Protoon vela por la armonía y el equilibrio en el mundo.

Lo siento, amigos, parece que esta situación no va a durar. ¿Queréis jugar o no?

Un fatídico día, el malvado Mister Dark secuestró al Gran Protoon y derrotó al Hada Betilla mientras trataba de protegerlo. Los Electoons que solían gravitar alrededor del Gran Protoon perdieron su estabilidad natural, se diseminaron por todo el mundo y fueron atacados y capturados por enemigos hostiles.

¿Lamentable, verdad? ¡Y, además, qué desorden!

La desaparición del Gran Protoon también neutralizó los poderes del Hada Betilla, quien necesitará tiempo para regenerar su energía antes de poder ser de ayuda...

Necesitan sin duda un héroe que les salve, ¿no crees?

Rayman al rescate

Como guardián de este mundo, Rayman debe rescatar al Gran Protoon de su misterioso secuestrador, liberar a los Electoons y reunirlos a todos para restaurar la armonía en el mundo.

¿Pero le permitirán hacer tal cosa los malos?

Después de todo, Rayman no tiene brazos ni piernas... pero no os preocupéis, los malos tampoco.

NOCIONES BÁSICAS

Rayman debe liberar a los Electroons prisioneros para restablecer el orden en el mundo. En todos los niveles hay un medallón con 6 huecos vacíos, cada uno de los cuales corresponde a una jaula de Electroons que deberás encontrar. Cada vez que liberes una jaula de Electroons, se llenará uno de los huecos del medallón. Para llegar al nivel del Castillo de dulces, antes debes liberar a todos los Electroons en los cinco mundos anteriores.

Al principio del juego, Rayman puede realizar movimientos sencillos: andar, saltar, colgarse de las lianas y arrastrarse. A medida que avanzas en el juego, Rayman conseguirá nuevos poderes: puñetazos arrojados, colgarse de los bordes de las plataformas, puñetazos para agarrarse, correr e incluso planear en helicóptero. El Hada Betilla será quien le conceda todos estos poderes especiales. Cada vez que consigas un poder nuevo, aparecerá una breve explicación sobre cómo usarlo.

Los nuevos poderes son permanentes y podrás usarlos durante el resto del juego. Además, deberás regresar a explorar niveles anteriores, ya que los nuevos poderes te permitirán descubrir lugares nuevos. Habrá algunas sorpresas esperándote, cosas que no pudiste ver la primera vez que exploraste el nivel...

Al principio de cada partida se mostrará el mapa del mundo de Rayman. Cada vez que completes un nivel, se marcarán los siguientes caminos disponibles en el mapa. La mayoría de las veces podrás escoger entre dos direcciones.

La salida 'normal' de cada nivel se encuentra al final del mismo. Las salidas se indican con señales de salida... lógico, ¿no? También puedes salir del primer escenario de un nivel si retrocedes hasta la puerta de entrada. Sin embargo, si haces esto, perderás todos los objetos conseguidos en ese escenario (Tings, poderes especiales, etc.).

CONTROLES PREDETERMINADOS

Botón R1	arrastrarse a la derecha
Botón L1	arrastrarse a la izquierda
Botón SQUARE	usar el puñetazo arrojadizo/ agarrarte a los anillos voladores
Botón CROSS	saltar
Botón CROSS, botón CROSS	saltar y usar las aspas del helicóptero para ralentizar la caída de Rayman
Botón CIRCLE	correr

NOTA: si Rayman salta o cae desde una cornisa, se colgará automáticamente de la plataforma más cercana.

PODERES TEMPORALES DE RAYMAN

Los amigos de Rayman le concederán los siguientes poderes temporales:

SEMILLA MÁGICA

Tarayzan le da a Rayman una semilla mágica que se convierte al instante en una planta. Para plantar la semilla, pulsa el botón CIRCLE.

SUPER HELICÓPTERO

El Músico le da a Rayman el poder mágico de volar controlando la dirección. Para activarlo, pulsa el botón CROSS. Para volar más alto, pulsa el botón CROSS varias veces. El poder del super helicóptero puede ser muy útil en el mundo de las Montañas Azules, donde los afilados pinchos de las rocas harán sufrir de lo lindo a Rayman si permanece en tierra.

LUCIÉRNAGA

Joe el Extraterrestre le da a Rayman este poder para ayudarle a iluminar el camino en las oscuras tierras de las Cuevas de Skops. La luciérnaga seguirá

el puño de Rayman cuando lo lance, por lo que puedes lanzar el puñetazo delante de él para iluminar el camino.

DUENDES AZULES VOLADORES

Estas pequeñas criaturas le dan a Rayman la capacidad de reducir su tamaño y moverse fácilmente a través de zonas estrechas. Camina hacia un duende azul para volverte pequeño. ¿Quieres que Rayman vuelva a su tamaño normal? Encuentra un duende azul.

CONSEJOS SOBRE EL JUEGO

No vamos a contarte todos los secretos del juego (¡tiene que haber algo de emoción!), pero estos consejos podrían serte de mucha utilidad:

PODERES

Rayman comienza con tres poderes de energía, aunque puede conseguir más en su viaje... ¡o perder algunos en las batallas! Si te quedas sin poderes de energía, perderás una vida. Un poder simple te proporciona un punto extra de energía. Un poder doble te proporciona dos puntos de energía. Un 'Gran poder' te proporciona una recarga completa de puntos de energía.

VIDAS

Búscalas, vienen muy bien cuando te enfrentas a enemigos poderosos.

MEJORAS DE VELOCIDAD

Aumentan la velocidad del puñetazo arrojado. Existen tres velocidades diferentes.

PUÑETAZO DE ORO

Aumenta el poder de los puñetazos de Rayman.

TINGS

Si Rayman recoge cien Tings, conseguirá una vida extra, aunque los Tings también pueden emplearse como moneda de pago para el Mago, quien te llevará a los niveles de bonificación. Ten cuidado, si Rayman pierde todos sus poderes de energía, perderá todos los Tings que ha recogido.

CONTINUACIÓN

Si Rayman pierde todas sus vidas, aparecerá la pantalla de continuación y tendrás la oportunidad de reiniciar el juego con cuatro vidas desde el último nivel que has jugado. ¿Quieres usar una Continuación? Haz sonar la alarma (pulsando cualquier botón del mando) para despertar a Rayman de su estupor antes de que llegue al letrero de 'Game Over'.

EL MAGO

Con la ayuda del Mago, Rayman puede entrar en mundos secretos donde se esconden niveles de bonificación en los que conseguir Tings o una vida extra si alcanzas la máxima puntuación en el nivel.

EL FOTÓGRAFO

¡El Fotógrafo está ahí para inmortalizar tus hazañas! Si pierdes una vida, volverás a empezar en el último lugar donde te hizo una fotografía.

MUNDOS

EL BOSQUE DE LOS SUEÑOS

Rayman deberá atravesar la selva sin caer en las aguas pantanosas. En el camino encontrará cazadores y exploradores. Aquí es donde conocerá a Tarayzan, su primer amigo. ¡Ayuda a Tarayzan a vestirse y mira lo que sucede! El jefe final es Moskito, un mosquito gigante y muy cabezota.

LA TIERRA DE LAS BANDAS MUSICALES

En un escenario lleno de nubes y partituras deslizantes, Rayman deberá avanzar entre instrumentos musicales como tambores, maracas y timbales... y evitar las notas malas. Cuando escape de las trompetas, se encontrará cara a cara con el ensordecedor Mister Sax.

LAS MONTAÑAS AZULES

Rayman tendrá que seguir adelante y esquivar las avalanchas de rocas y las criaturas de piedra. En estas montañas, Rayman conoce al Músico y le ayuda a recuperar su guitarra perdida. El jefe final en este mundo es Mister Stone, una criatura hecha de roca.

LA CIUDAD DE LAS IMÁGENES

Este es el mundo de las imágenes y también el de los espejismos. Mientras camina por el escenario de un pequeño teatro, Rayman se verá envuelto en una película de ciencia ficción o una de piratas. Y allí encontrará a Space Mama, una oponente dura de roer con un letal rodillo.

LAS CUEVAS DE SKOPS

Es un mundo subterráneo y conflictivo. Entrarás en él a través de la alegre tienda de chucherías de Joe el Extraterrestre. En primer lugar, Rayman deberá conectar el cartel de la tienda de su amigo Joe mientras esquivo a las arañas. Luego, tendrá que hallar un camino entre las estalactitas de la cueva y encontrar la guarida de Skops el escorpión.

EL CASTILLO DE DULCES

Bienvenido al mundo de los postres, donde se esconde Mister Dark, custodiado siempre por payasos con trucos sorprendentes. Pero ten cuidado, porque Mister Dark es diabólico.

Ahora que ya sabes lo que te vas a encontrar, conecta tu mando y prepárate para jugar. ¡Buena suerte!



ВВЕДЕНИЕ

Привет, ребята!

Хотите узнать, что же здесь происходит? Тогда давайте я расскажу вам историю Рэймана (Rayman)...

В мире Рэймана природа и люди жили в гармонии. А обеспечивал единство и равновесие Великий Протун (Great Protoon).

К сожалению, ребята, вечно длиться такая гармония не могла. Иначе вы бы так и не сыграли в игру, верно?

В один роковой день зловещий Мистер Мрак (Mister Dark) похитил Великий Протун и сразил сторожившую его фею Бетиллу (Betilla). Электуны (Electoons), парившие вокруг Великого Протуна, потеряли свою природную силу и разлетелись по всему миру, где были захвачены недоброжелателями.

Звучит неприятно, да? Даже противно!

Исчезновение Великого Протуна ослабило фею Бетиллу, и теперь ей нужно восстановить силы, прежде чем она сможет как-нибудь помочь...

Им явно нужен герой, вам не кажется?

Рэйман спешит на помощь!

Как хранитель этого мира, Рэйман должен освободить электунов, вернуть Великий Протун из лап загадочного похитителя и собрать всех их воедино, чтобы восстановить гармонию в мире.

Но устроит ли злодеев такой поворот событий?

В конце концов, у Рэймана нет даже рук и ног... Но не переживайте, у злодеев их тоже нет.

ОСНОВЫ ИГРЫ

Рэйман должен спасти попавших в плен электунов, чтобы восстановить порядок в мире. На каждый уровень отведен медальон с шестью пустыми ячейками, которые отвечают за определенную клетку с электунами. Каждый раз, когда вы освобождаете из клетки электунов, одна такая ячейка заполняется. Чтобы попасть на уровень «Конфетный замок» (Candy Chateau), вам необходимо освободить всех электунов в первых пяти мирах.

Поначалу Рэйман может выполнять незамысловатые действия: ходить, прыгать, хвататься за лианы и красться. По мере прохождения игры ему откроются новые способности: удар кулаком, возможность хвататься за платформы и хватать предметы, бег и даже особая способность-вертолет! Эти особые способности он получит от феи Бетиллы. Их подробное описание будет появляться каждый раз, когда Рэйман их получает.

Как только вы получите новую способность, она будет доступна до конца игры. Однако вам также придется возвращаться на предыдущие уровни, так как, скорее всего, вы что-нибудь на них упустите! Там вас поджидает множество сюрпризов, которые были недоступны во время первого прохождения...

В начале каждой игры отображается карта мира Рэймана. По прохождении уровня на экране отображаются следующие доступные ходы. Большую часть игры вам будут предоставлены на выбор два пути.

«Обычный» выход из уровня находится в его конце. Выходы на карте обозначены знаком «Выход» – логично, не так ли? Вы также можете покинуть первый этап уровня, вернувшись обратно и выйдя через входную дверь, но тогда потеряете все свои предметы (тинги, особые способности и т. д.), которые вы получили на этом уровне.

УПРАВЛЕНИЕ ПО УМОЛЧАНИЮ

кнопка R1	красться вправо
кнопка L1	красться влево
кнопка SQUARE	ударить кулаком/схватить парящие кольца
кнопка CROSS	прыжок
кнопка CROSS, кнопка CROSS	прыжок и включение вертолета, чтобы замедлить падение Рэймана
кнопка CIRCLE	бежать

ПРИМЕЧАНИЕ: если Рэйман сваливается с края, он автоматически ухватится за ближайшую платформу.

ВРЕМЕННЫЕ СПОСОБНОСТИ РЕЙМАНА

Друзья Рэймана могут наделить его следующими временными способностями:

ВОЛШЕБНОЕ СЕМЯ

От Тарэйзана (Tarayzan) Рэйман получает волшебное семя, которое может мгновенно вырасти в целое растение. Чтобы посадить семя, нажмите кнопку CIRCLE.

СУПЕРВЕРТОЛЕТ

Музыкант дарит Рэйману возможность управлять полетом. Чтобы активировать режим вертолета, нажмите кнопку CROSS. Чтобы взлететь выше, нажмите кнопку CROSS несколько раз. Эта способность будет особенно

полезна в мире «Синие горы» (Blue Mountains), и не только для того, чтобы парить!

СВЕТЛЯЧОК

Джо Пришелец (Joe the Extraterrestrial) наделяет Рэймана способностью освещать темные места в мире «Пещеры Скопса» (Caves of Skops). Светлячки следуют за кулаком Рэймана, поэтому выбросьте кулак вперед, чтобы осветить путь перед героем.

ЛЕТАЮЩИЕ СИНIE ЭЛЬФЫ

Эти маленькие создания дают Рэйману возможность уменьшаться в размерах так, чтобы он мог без проблем пройти в узкие проходы. Подойдите к синему эльфу, чтобы уменьшиться. Хотите вернуться к прежним размерам? Найдите синего эльфа.

УЛУЧШАЙТЕ СВОЮ ИГРУ

Мы не станем раскрывать вам все секреты игры (ведь она должна держать вас в напряжении!), однако эти подсказки будут вам очень полезны:

СПОСОБНОСТИ

В начале игры Рэйману доступны три способности, однако в ходе приключения он сможет получить еще... или потерять их во время сражений! Когда у вас заканчиваются способности, вы теряете жизнь. Обычная способность наделяет вас дополнительной энергией. Двойная способность дает две энергии. «Большая способность» полностью заполняет энергию Рэймана.

ЖИЗНИ

Следите за их числом, так как они пригодятся, когда вы столкнетесь с врагами.

УСКОРЕНИЯ

Увеличивают скорость удара кулаком. Персонажу доступны три разных скорости.

ЗОЛОТОЙ КУЛАК

Увеличивает силу ударов Рэймана.

ТИНГИ

Если Рэйман соберет тысячу тингов, то получит дополнительную жизнь, но их также можно обменять на бонусные этапы у Волшебника.

Но будьте аккуратны, если Рэйман потеряет все жизни, он потеряет и все собранные Тинги.

ПРОДОЛЖЕНИЯ

Если Рэйман потеряет все жизни, появится экран продолжения и вам будет предложено начать уровень заново с запасом в четыре жизни. Хотите «Продолжить» игру? Заставьте будильник зазвенеть (нажатием любой кнопки на контроллере), чтобы вывести Рэймана из оцепенения, прежде чем он доковыляет до знака «Игра окончена».

ВОЛШЕБНИК

С помощью Волшебника Рэйман может попасть в секретные миры с бонусными этапами, на которых вы сможете получить Тинги и заработать дополнительную жизнь, если наберете максимальный результат очков на бонусной карте.

ФОТОГРАФ

Фотограф всегда готов запечатлеть твои подвиги! Потеряв жизнь, вы начнете игру заново с места, где он вас сфотографировал.

МИРЫ

ЛЕС СНОВИДЕНИЙ (THE DREAM FOREST)

Рэйману необходимо пробраться через джунгли, не свалившись в болото. На его пути будут попадаться охотники и путешественники. Здесь он познакомится с Тарэйзаном – своим первым другом. Помогите Тарэйзану одеться и наблюдайте за происходящим! Главный босс – Москито (Moskito), неутомимый гигантский комар.

МИР МУЗЫКИ (BAND LAND)

Оказавшись на уровне с облаками и опасными нотными тетрадами, Рэйману предстоит пробираться через музыкальные инструменты, вроде барабанов, барабанных тарелок и маракасов, а также уклоняться от фальшивых нот. Выбравшись из трубы, он встретится лицом к лицу с оглушительным Мистером Саксом (Mister Sax).

СИНИЕ ГОРЫ (BLUE MOUNTAINS)

Рэйман должен продвигаться вперед, избегая обвалов камней и каменных созданий. В этих горах Рэйман встретится с Музыкантом и поможет ему найти гитару. Главный босс на этом уровне – каменный Мистер Скала (Mister Stone).

ГОРОД РИСУНКОВ (PICTURE CITY)

Это мир изображений и миражей. Когда вы выйдете на сцену маленького театра, Рэйману предстоит сразиться с существами из фильмов о пиратах или научной фантастике. Там же его ждет скверная Космическая Мамочка (Space Mama) – и берегитесь ее смертоносной скалки.

ПЕЩЕРЫ СКОПСА (THE CAVES OF SKOPS)

Беспокойный подземный мир. Попасть в него можно через красочный магазин продуктов Джо Пришельца. Для начала Рэйману нужно включить огни вывески магазина Джо, избегая пауков, а затем пройти мимо сталактитов и найти логово скорпиона Скопса.

КОНФЕТНЫЙ ЗАМОК (CANDY CHATEAU)

Добро пожаловать в мир десертов – тайное место, охраняемое эффектными клоунами. Но будьте бдительны, Мистер Мрак очень жесток.

Теперь вы знаете, что вас ждет, поэтому подключайте свой контроллер и вступайте в игру. Удачи!



INLEIDING

Hoi allemaal!

Jullie willen weten wat er aan de hand is? Ik zal jullie het verhaal van Rayman vertellen...

In de wereld van Rayman leven mens en natuur vreedzaam met elkaar samen. De Great Protoon zorgt voor harmonie en evenwicht in de wereld en houdt deze in stand.

Helaas is er een einde gekomen aan deze vredige situatie. Heb je al zin om te spelen?

Op een noodlottige dag steelt de boosaardige Mister Dark de Great Protoon en verslaat hij de fee Betilla, die probeert de Protoon te beschermen. De Electoons, die normaal worden aangetrokken door de Great Protoon, verloren hierdoor hun stabiliteit, raakten verspreid over de hele wereld en werden gevangengenomen door gemene vijanden.

Problematisch, vind je ook niet? En erg vervelend!

Door de verdwijning van de Great Protoon is de fee Betilla haar krachten kwijt. Ze heeft tijd nodig om haar energie terug te krijgen voordat ze kan helpen...

Het lijkt erop dat ze wel wat hulp nodig hebben, denk je ook niet?

Rayman is de redder in nood!

Als beschermer van deze wereld moet Rayman de Electoons bevrijden, de Great Protoon terugstelen van de mysterieuze dief en zo de harmonie van de wereld herstellen.

Maar de schurken geven zich niet zomaar gewonnen...

Rayman heeft immers geen armen of benen... Maar geen paniek, dat geldt ook voor de schurken.

DE BASIS

Rayman moet de gevangen Electroons bevrijden om de orde in zijn wereld te herstellen. Elk level heeft een medaillon met 6 lege plekken, die elk symbool staan voor de kooien met Electroons die je moet zien te vinden. Elke keer dat je Electroons uit een kooi bevrijdt, wordt één plek op het medaillon gevuld. Om de Snoepkasteel-wereld te kunnen betreden, moet je eerst alle Electroons uit de eerste vijf werelden bevrijden.

Aan het begin van de game kan Rayman eenvoudige handelingen uitvoeren: lopen, springen, lianen vasthouden en kruipen. Naarmate je verder komt in de game, krijgt Rayman nieuwe krachten: een schietvuist, de mogelijkheid om aan platforms te hangen, een grijpvuist, sprinten en zelfs een helikopterkracht! Deze bijzondere krachten krijgt hij van de fee Betilla. Elke keer dat je een nieuwe kracht krijgt, verschijnt er op het scherm een korte uitleg over het gebruik ervan.

Nieuwe krachten die je krijgt, zijn de rest van het spel nuttig. Maar je moet ook eerdere levels nog eens grondig doorlopen — je hebt waarschijnlijk nog lang niet alles gezien! Er liggen allerlei verrassingen op je te wachten, dingen waar je de eerste keer niet bij kon...

Aan het begin van elk spel wordt er een plattegrond van Rayman's wereld weergegeven. Elke keer dat je een level voltooit, krijg je nieuwe paden te zien op het scherm. Meestal kun je kiezen tussen twee richtingen.

De 'normale' uitgang van elk level bevindt zich aan het eind. Uitgangen worden aangegeven met een uitgangsteken — logisch, toch? Je kunt de eerste etappe van een level ook verlaten door terug te gaan via de ingang. Als je dit doet, verlies je echter je alle items (Tings, speciale krachten, etc.) die je in het level hebt opgehaald.

STANDAARDBESTURING

R1	naar rechts kruipen
L1	naar links kruipen
SQUARE-toets	telescopische vuist gebruiken/vliegende ringen grijpen
CROSS-toets	springen
CROSS-toets, CROSS-toets	springen en de helicopterkracht gebruiken om Rayman's afdaling te vertragen
CIRCLE-toets	sprinten

OPMERKING: wanneer Rayman springt of van een richel valt, grijpt hij automatisch een platform binnen bereik vast.

RAYMAN'S TIJDELIJKE KRACHTEN

Rayman's vrienden geven hem de volgende tijdelijke krachten:

MAGISCH ZAADIJ

Tarayzan geeft Rayman een magisch zaadje, waar onmiddellijk een plant uit groeit. Om het zaadje te planten, druk je op de CIRCLE-toets.

SUPERHELICOPTER

De Musicus geeft Rayman magie waarmee hij tijdens het vliegen kan sturen. Om deze kracht te activeren, druk je op de CROSS-toets. Om hoger te vliegen, druk je herhaaldelijk op de CROSS-toets. De Superhelicopter kan goed van pas

komen in de Blauwe Bergen. Rayman kan meer met de scherpe propellers dan alleen vliegen!

VUURVLIEGJE

Met de kracht die Rayman van Buitenaardse Joe krijgt, kan hij de donkere gedeelten van de Grotten van Skops verlichten. Het vuurvliegje volgt Rayman's vuist, dus gooi zijn vuist zo ver mogelijk voor hem uit om te zien waar je heen moet.

VLIEGENDE BLAUWE ELFJES

Met deze kleine wezens kan Rayman krimpen, zodat hij gemakkelijker door smalle doorgangen past. Je wordt klein door tegen een blauw elfje aan te lopen. Wil je dat Rayman weer groot wordt? Dan heb je weer een blauw elfje nodig.

HAAL ALLES UIT HET SPEL

We zullen niet alle geheimen van de game verklappen (het moet wel spannend blijven!), maar deze hints kunnen zeer nuttig zijn:

POWERS

Rayman begint met drie 'powers' en krijgt er zijn reis meer bij... Maar hij kan ze tijdens gevechten ook verliezen! Als je geen power meer hebt, verlies je een leven. Een enkele power geeft je één extra energiepunt. Een dubbele power geeft je twee energiepunten. Een grote power herstelt al je energiepunten.

LEVENS

Verzamel er zoveel mogelijk, want ze zijn erg handig als je het opneemt tegen vijanden.

SPEED-UPS

Deze verhogen de snelheid van de telescopische vuist. Er zijn drie verschillende snelheden.

DE GOUDEN VUIST

Vergroot de kracht van Raymans klappen.

TINGS

Als Rayman honderd Tings verzamelt, krijgt hij een extra leven, maar Tings kunnen ook worden gebruikt om de tovenaar te betalen voor toegang tot de bonuslevels. Pas op: als Rayman al zijn levens verliest, raakt hij ook alle Tings kwijt die hij heeft verzameld.

CONTINUES

Als Rayman al zijn levens kwijt is, wordt het 'Continue'-scherm weergegeven en kun je bij het laatst gespeelde level opnieuw beginnen met vier levens. Wil je een Continue gebruiken? Druk op een willekeurige toets op de controller om de wekker te laten rinkelen en Rayman wakker te schudden voordat hij naar het 'Game Over'-bord is gewankeld.

DE TOVENAAR

Met hulp van de tovenaar kan Rayman geheime werelden met bonuslevels betreden. Hier kun je extra Tings of een extra leven verdienen als je een perfecte score behaalt.

DE FOTOGRAAF

De fotograaf vereeuwigd je voortgang. Als je een leven verliest, begin je opnieuw op de plek waar hij voor het laatst een foto van je heeft gemaakt.

WERELDEN

HET DROOMBOS

Rayman moet zich een weg door de jungle banen zonder in het moerassige water te vallen. Hij komt jagers en ontdekkingsreizigers tegen. Hier ontmoet hij zijn eerste vriend, Tarayzan. Zorg dat Tarayzan zich kan aankleden en ontdek wat er gebeurt! De grote baas is Moskito, een hardnekkige reuzenmug.

MUZIEKLAND

In een landschap vol wolken en gladde notenbalken komt Rayman langs allerlei muziekinstrumenten, zoals drums, sambaballen en bekkens. Vergeet niet de valse noten te ontwijken! Zodra hij aan de trompetten is ontsnapt, staat hij oog in oog met de oorverdovende Mister Sax.

DE BLAUWE BERGEN

Rayman moet rotslawines en stenen wezens trotseren. In deze bergen ontmoet Rayman de Musicus, die hij helpt om diens gitaar terug te vinden. De grote baas is Mister Stone, een wezen gemaakt van steen.

KUNSTSTAD

Dit is de wereld van de kunst, maar hij zit ook vol luchtspiegelingen. Terwijl hij over het podium van een klein theater loopt, komt Rayman wezens tegen die rechtstreeks uit een piratenfilm of een sciencefictionfilm komen. Hij ontmoet met name Space Mama, een taaie tante met een dodelijke deegroller.

DE GROTTEN VAN SKOPS

Dit is een onheilspellende, onderaardse wereld. De ingang bevindt zich in het vrolijke eetcafé van Buitenaardse Joe. Eerst moet Rayman spinnen ontwijken terwijl hij zijn vriend Joe helpt om het uithangbord van zijn café te repareren. Daarna moet hij zich een weg door een grot met stalactieten banen om het hol van Skops de Schorpioen te vinden.

SNOEPKASTEEL

Welkom bij de wereld van desserts, die wordt bewaakt door clowns die verbazingwekkende stunts uitvoeren. Hier houdt Mister Dark zich schuil. Maar pas op, Mister Dark is duivels!

Nu weet je wat je kunt verwachten. Tijd om je controller aan te sluiten en aan de slag te gaan. Succes!



WPROWADZENIE

Cześć!

Chcicie wiedzieć, co się dzieje? Opowiem Wam historię Raymana...

W świecie Raymana przyroda i ludzie żyją ze sobą w pokoju. Wielki Protoon zapewnia harmonię i równowagę na świecie.

Niestety, to najwyraźniej nie może trwać wiecznie. Masz ochotę zagrać, czy nie?

Pewnego brzemiennego w skutki dnia podły Pan Zły porywa Wielki Protoon i pokonuje Wróżkę Betillę, która stara się go chronić. Electroony, które krążyły wokół Wielkiego Protoonu, tracą swoją naturalną stabilność, rozpraszają się po całym świecie, są atakowane i więzione przez wrogów.

Kłopotliwe, prawda? I powoduje bałagan!

Zniknięcie Wielkiego Protoonu pozbawiło też Betillę jej mocy. Wróżka i potrzebuje czasu na regenerację energii, zanim będzie mogła w jakikolwiek sposób pomóc...

Zdecydowanie potrzebują bohatera, który ich uratuje, nie sądzisz?

Rayman pędzi na ratunek!

Jako strażnik tego świata Rayman musi uwolnić Electroony, odebrać Wielki Protoon tajemniczemu porywaczowi i scalić Electroony z powrotem, aby przywrócić harmonię świata.

Czy złoczyńcy jednak na to pozwolą?

Rayman nie ma przecież rąk ani nóg... ale nie panikuj, złoczyńcy też nie.

PODSTAWY

Rayman musi uwolnić uwięzione Electroony, aby przywrócić porządek w swoim świecie. Na każdym poziomie znajduje się medalion z 6 pustymi miejscami, z których każda odpowiada klatce Electroonów, którą musisz znaleźć. Za każdym razem, gdy uwolnisz Electroony z klatki, zapełnia się jedno miejsce w medalionie. Aby wejść na poziom Ciasteczkowy Zamek, musisz najpierw uwolnić wszystkie Electroony w pierwszych pięciu światach.

Na początku gry Rayman może wykonywać proste czynności: chodzić, skakać, trzymać się winorośli i czołgać. W trakcie gry Rayman otrzymuje nowe moce: uderzanie pięścią, zdolność zawieszenia się na platformach, chwytanie pięścią, zdolność biegania, a nawet specjalną funkcję helikoptera! Dostaje te szczególne moce od Wróżki Betilli. Za każdym razem, gdy to się stanie, na ekranie pojawia się krótki opis sposobu korzystania z nowej mocy.

Po jej zdobyciu będzie ona dostępna do końca gry. Pamiętaj też, żeby się cofać, aby dokładnie zbadać zaliczone poziomy, bo prawdopodobnie nie udało Ci się jeszcze wszystkiego zobaczyć! Czekają na Ciebie niespodzianki, rzeczy, do których nie można było dotrzeć za pierwszym razem...

Na początku każdej gry zostanie wyświetlona mapa świata Raymana. Za każdym razem, gdy ukończysz poziom, na ekranie podświetlą się kolejne dostępne ścieżki. W większości przypadków będzie można wybrać jeden z dwóch kierunków.

„Normalne” wyjście z dowolnego poziomu jest jego końcem. Wyjścia są oznaczone znakiem wyjścia – logiczne, hmm? Można także wyjść z pierwszego etapu poziomu, wracając przez drzwi wejściowe, jednak jeśli tak zrobisz, utracisz wszystkie przedmioty (Tingi, specjalne moce itp.), które udało Ci się zebrać na tym etapie.

DOMYŚLNE USTAWIENIA STEROWANIA

Przycisk R1	czołgaj się w prawo
Przycisk L1	czołgaj w lewo
Przycisk SQUARE	użyj teleskopowej pięści/łap latające krążki
Przycisk CROSS	skacz
Przycisk CROSS, Przycisk CROSS	skacz, a następnie użyj wirnika helikoptera, aby zmniejszyć prędkość zniżania się Raymana
Przycisk CIRCLE	biegnij

UWAGA: kiedy Rayman skacze lub spada z krawędzi, automatycznie zawiesi się na pobliskiej platformie.

TYMCZASOWE MOCE RAYMANA

Przajaciele Raymana dają mu następujące tymczasowe moce:

MAGICZNE ZIARNO

Tarayzan daje Raymanowi magiczne ziarno, które błyskawicznie zamienia się w roślinę. Aby hodować rośliny, naciśnij przycisk CIRCLE.

SUPERHELIKOPTER

Muzyk daje Raymanowi magię, która pozwala mu kontrolować kierunek poruszania się. Aby ją aktywować, naciśnij przycisk CROSS. Aby przejść wyżej, kilkakrotnie naciśnij przycisk CROSS. Superhelikopter może się przydać w świecie Niebieskich Gór, gdzie wirujące ostrza mogą przydać się Raymanowi do czegoś więcej niż tylko latania!

ŚWIETLIK

Kosmita Joe daje Raymanowi tę moc, aby pomogła mu rozjaśnić ciemne rejony Jaskiń Skopsa. Świetlik podąża za pięścią Raymana, więc wystarczy, że Rayman wyrzuci ją przed siebie, aby oświetlić sobie drogę.

LATAJĄCE BŁĘKITNE ELFY

Te małe stworki dają Raymanowi możliwość zmniejszenia się, co pozwala mu łatwiej przedostawać się przez wąskie przejścia. Podejdź do błękitnego elfa, aby się zmniejszyć. Chcesz wrócić do normalnego rozmiaru? Znajdź błękitnego elfa.

JAK POPRAWIĆ SWOJĄ GRE

Nie zdradzimy wszystkich tajemnic gry (musi pozostać jakiś element zaskoczenia!), ale te wskazówki mogą okazać się bardzo przydatne:

MOCE

Rayman zaczyna z trzema mocami, ale może zdobywać więcej podczas podróży... lub stracić niektóre podczas bitew! Gdy zabraknie ci mocy, stracisz życie. Zwykła moc daje ci jeden dodatkowy punkt energii. Podwójna moc daje dwa punkty energii. „Duża moc” daje wszystkie punkty energii.

ŻYCIA

Szukaj ich, bo przydadzą się, gdy staniesz twarzą w twarz z wrogami, którzy na Ciebie czekają.

PRZYSPIESZENIA

Zwiększają prędkość teleskopowej pięści. Dostępne są trzy prędkości.

ZŁOTA PIĘŚĆ

Zwiększa moc uderzeń Raymana.

TINGI

Jeśli Rayman zbierze sto Tingów, zyskuje dodatkowe życie. Może ich także użyć do zapłacenia Magikowi, który otwiera dostęp do bonusowych etapów. Bądź ostrożny – jeśli Rayman straci wszystkie życia, straci też wszystkie zebrane przez siebie Tingi.

KONTYNUACJA

Kiedy Rayman straci wszystkie życia, pojawi się ekran „Kontynuuj” i będzie można rozpocząć grę od nowa, od ostatniego poziomu z czterema życiami. Chcesz skorzystać z opcji „Kontynuuj”? Zadzwoń budzikiem (naciskając dowolny przycisk na kontrolerze), aby obudzić Raymana z ośpienia, zanim dotrze do znaku „Game Over”.

MAGIK

Korzystając z pomocy magika, Rayman może wejść do tajemniczych światów. Znajdujące się w nich bonusowe etapy pozwalają na zdobywanie Tingów lub dodatkowego życia, jeśli uda Ci się uzyskać doskonały wynik na bonusowej mapie.

FOTOGRAF

Fotograf jest po to, by uwiecznić Twoje wyczyny! Gdy stracisz życie, zaczynasz od ostatniego miejsca, w którym zrobił Ci zdjęcie.

ŚWIATY

LAS MARZEŃ

Rayman musi przejść przez dżunglę, nie wpadając do bagnistej wody. Natknie się na łowców i odkrywców. Jest to miejsce, w którym spotyka Tarazyana, swojego pierwszego przyjaciela. Pomóż Tarazyanowi się ubrać, a przekonasz się, co się stanie! Potężny boss to Moskito, uporczywy gigantyczny komar.

MUZYCZNA KRAINA

W scenarii pełnej chmur i śliskich pięciolini Rayman musi przejść między instrumentami muzycznymi, takimi jak bębny, marakasy i talerze. Musi przy tym unikać nieprawidłowych nut. Gdy ucieknie od trąbek, stanie twarzą w twarz z ogłuszającym Panem Saksofonem.

NIEBIESKIE GÓRY

Rayman musi biec do przodu, unikając lawin skalnych i stworów z kamienia. W tych górach Rayman spotyka Muzyka i pomaga mu odzyskać utraconą gitarę. Potężny boss to Pan Kamulec, stwór z kamienia.

OBRAZKOWE MIASTO

Jest to świat obrazów, a także świat iluzji. Kiedy tylko znajdzie się na scenie małego teatru, Rayman napotyka istoty wprost z pirackiego filmu lub filmu science fiction. Przede wszystkim spotka Kosmiczną Mamę, twarde ciastko z zabójczym wałkiem.

JASKINIE SKOPSA

To trudny podziemny świat. Wejść do niego przez zabawny sklep z przekąskami Kosmity Joego. Najpierw Rayman musi podłączyć znak sklepu swojego przyjaciela Joego, unikając pająków, a następnie przedostać się przez stalaktyty w jaskini, aby znaleźć legowisko Skorpiona Skopsa.

CIASTECZKOWY ZAMEK

Witamy w świecie deserów, w których ukryty jest Pan Zły, strzeżony przez klauny wykonujące niesamowite akrobacje. Bądź ostrożny, Pan Zły to diabelska postać.

Teraz gdy wiesz już, czego się spodziewać, podłącz kontroler i przygotuj się do gry. Powodzenia!



INTRODUÇÃO

Olá!

Queres saber o que se passa? Fica a conhecer a história do Rayman...

No mundo do Rayman, a natureza e as pessoas convivem em paz. O Great Protoon cultiva e mantém a harmonia e o equilíbrio no mundo.

Infelizmente, tudo o que é bom, não pode durar para sempre. Estás preparado para jogar?

Num fatídico dia, o malvado Mister Dark raptou o Great Protoon e derrotou a fada Betilla que tentava protegê-lo. Os Electoons, que costumavam gravitar em torno do Great Protoon, perdem a sua estabilidade natural, espalham-se por todo o mundo e são atacados e capturados por inimigos hostis.

Preocupante, não é? E confuso, também!

O desaparecimento do Great Protoon também neutralizou todos os poderes da fada Betilla, que precisa de tempo para recuperar energia antes de poder voltar a ajudar...

Precisam definitivamente de um herói para os salvar, não achas?

Rayman ao resgate!

Como guardião deste mundo, o Rayman deve libertar os Electoons, salvar o Great Protoon do seu misterioso raptor e voltar a juntá-los para restaurar a harmonia no mundo.

Mas será que os seus inimigos vão permitir que cumpra a sua missão?

Afinal, o Rayman não tem armas ou pernas... Mas não te preocupes, os inimigos também não têm.

PRINCÍPIOS BÁSICOS

O Rayman tem de libertar os Electoons aprisionados para restabelecer a ordem no seu mundo. Para cada nível existe um medalhão com 6 espaços vazios, cada um dos quais corresponde a uma gaiola de Electoons que deves encontrar. Sempre que libertares uma gaiola de Electoons, um dos espaços no medalhão será preenchido. Para entrares no nível Candy Chateau, tens de libertar primeiro todos os Electoons nos primeiros cinco mundos.

No início do jogo, o Rayman pode realizar ações simples como: andar, saltar, pendurar-se em vinhas e rastejar. À medida que avanças no jogo, o Rayman adquire novos poderes: um punho para lutar, a capacidade de se pendurar em plataformas, um punho para apanhar objetos, a capacidade de correr e até uma funcionalidade especial de helicóptero! A fada Betilla concede-lhe estes poderes muito especiais. Uma breve explicação de como utilizares os teus novos poderes aparecerá no ecrã sempre que adquirires um novo.

Assim que adquirires um novo poder, o mesmo será útil para o resto do jogo. No entanto, devias regressar e explorar exaustivamente os níveis que já concluíste, porque provavelmente ainda não exploraste tudo! Esperam-te algumas surpresas, coisas que não conseguiste explorar da primeira vez que passaste pelo nível...

No início de cada jogo, é apresentado um mapa do mundo do Rayman. Sempre que completas um nível, os próximos caminhos disponíveis são destacados no ecrã. Na maioria das vezes, poderás escolher entre duas direções.

A saída "normal" de qualquer nível está no final. As saídas estão indicadas por um sinal de saída. Parece lógico, não? Também podes sair da primeira etapa de um nível através da porta de entrada, no entanto, se o fizeres, perderás todos os itens (Tings, poderes especiais, etc.) que recolheste na etapa.

CONTROLOS PREDEFINIDOS

Botão R1	rastejar para a direita
Botão L1	rastejar para a esquerda
Botão SQUARE	utilizar o punho telescópico/ apanhar anéis voadores
Botão CROSS	saltar
Botão CROSS (duas vezes seguidas)	saltar e, em seguida, utilizar as lâminas de helicóptero para atenuar a descida do Rayman
Botão CIRCLE	correr

Nota: quando o Rayman saltar ou cair de um patamar, vai automaticamente pendurar-se na plataforma próxima.

PODERES TEMPORÁRIOS DO RAYMAN

Os amigos do Rayman concedem-lhe os seguintes poderes temporários:

MAGIC SEED

O Tarayzan concede uma semente mágica ao Rayman, que se transforma numa planta imediatamente. Para cultivar plantas, prime o botão CIRCLE.

SUPER HELICOPTER

O Musician concede magia ao Rayman para que possa controlar a sua direção. Para ativar, prime o botão CROSS. Para subir mais alto, prime o botão CROSS várias vezes. Este poder de super-helicóptero poderá ser útil no mundo Blue Mountains, onde as lâminas afiadas e rotativas poderão ajudar o Rayman a voar e não só!

FIREFLY

O extraterrestre Joe concede este poder ao Rayman para o ajudar a iluminar as regiões escuras do mundo The Caves of Skops. O pirilampo segue o punho de luta de Rayman, por isso coloca o punho à sua frente para iluminar o caminho.

FLYING BLUE ELVES

Estas pequenas criaturas concedem ao Rayman a capacidade de diminuir de tamanho, para que possa passar mais facilmente por passagens estreitas. Caminha até um destes elfos para te tornares mais pequeno. Queres que o Rayman regresse ao seu tamanho normal? Encontra um elfo azul.

MELHORA O TEU JOGO

Não vamos partilhar todos os segredos do jogo (tem de haver algum suspense), mas estas dicas poderão ser muito úteis:

PODERES

O Rayman começa com três poderes, mas pode ganhar mais na sua viagem... ou perder alguns durante as suas batalhas! Quando ficares sem energia, perdes uma vida. Um poder simples dá-te um ponto de energia extra. Um poder duplo dá-te dois pontos de energia. Um "Grande poder" dá-te uma carga total de energia.

VIDAS

Procura-as, serão úteis quando enfrentares os inimigos que te esperam.

BÓNUS DE VELOCIDADE

Aumentam a velocidade do punho telescópico. Existem três tipos de velocidade.

THE GOLDEN FIST

Aumenta o poder dos golpes do Rayman.

TINGS

Se o Rayman apanhar 100 Tings, ganha uma vida extra, mas também pode utilizá-los para pagar ao Magician, que lhe dará acesso a níveis bónus. Tem cuidado! Se o Rayman perder todas as vidas, também perderá todos os Tings que recolheu.

CONTINUAÇÕES

Quando o Rayman perder todas as vidas, é apresentado o ecrã “Continue” (Continuar) e poderás recommençar o jogo no último nível jogado com um crédito de quatro vidas. Queres utilizar a opção “Continue” (Continuar)? Faz soar o alarme (premindo qualquer botão no comando) para acordar o Rayman do estado de transe antes que deambule para o sinal “Game Over” (Fim do jogo).

THE MAGICIAN

Com a ajuda do Magician, Rayman pode entrar em mundos secretos onde os níveis de bónus permitem que ganhes Tings ou uma vida extra se conseguires obter uma pontuação perfeita no mapa de bónus.

THE PHOTOGRAPHER

O Photographer permite que imortalizes o teu progresso! Quando perderes uma vida, começa novamente no último lugar onde o Photographer te tirou uma fotografia.

MUNDOS

THE DREAM FOREST

O Rayman tem de caminhar pela selva sem nunca cair nos pântanos. Vai deparar-se com caçadores e exploradores. É aqui que encontra Tarayzan, o seu primeiro amigo. Ajuda o Tarayzan a vestir-se e vê o que acontece! O grande vilão é Mosquito, um mosquito gigante e persistente.

BAND LAND

Num cenário repleto de nuvens e linhas de partituras musicais escorregadias, Rayman deve avançar entre instrumentos musicais como tambores,

maracas e pratos; e evitar as notas erradas. Assim que conseguir fugir das trombetas, vai deparar-se com o ensurdecedor Mister Sax.

BLUE MOUNTAINS

Rayman tem de avançar, evitando avalanches de rochas e criaturas de pedra. Nestas montanhas, Rayman encontra o Musician e ajuda-o a recuperar a sua guitarra perdida. O grande vilão que deves derrotar é o Mister Stone, uma criatura feita de rochas.

PICTURE CITY

Este é o mundo das imagens, bem como o mundo das miragens. Assim que passar pelo palco de um pequeno teatro, o Rayman vai cruzar-se com seres vindos diretamente de um filme de piratas ou de ficção científica. Em particular, vai deparar-se com a Space Mama, uma vilã implacável com um rolo da massa mortífero.

THE CAVES OF SKOPS

Este é um mundo subterrâneo atribulado. Entra neste mundo através da alegre lanchonete do extraterrestre Joe. Primeiro, o Rayman tem de ligar o letreiro da loja do seu amigo Joe ao mesmo tempo que evita as aranhas e, em seguida, deve passar pelas estalactites na caverna para encontrar o ninho do escorpião Skops.

CANDY CHATEAU

Bem-vindo ao mundo das sobremesas onde o Mister Dark está escondido, protegido por palhaços que fazem acrobacias incríveis. Mas tem cuidado, o Mister Dark é diabólico.

Agora que sabes o que te espera, liga o teu comando e prepara-te para jogar. Boa sorte!



INTRODUKTION

Hej med jer!

Vil I gerne vide, hvad der foregår? Lad mig fortælle historien om Rayman...

I Raymans verden lever naturen og menneskene fredeligt sammen. Great Protoon sørger for og opretholder harmonien og balancen i verden.

Desværre ser det ikke ud til, at det kan vare ved. Vil du spille eller hvad?

En skæbnesvanger dag bortfører Mister Dark Great Protoon og besejrer Betilla the Fairy, mens hun prøver at forsvare den. Electoonerne, som plejede at svæve rundt om Great Protoon, mister deres naturlige stabilitet og spredes ud over hele verden, hvor de bliver angrebet og taget til fange af ondsindede fjender.

Foruroligende, ikke? Og også rodet!

Da Great Protoon forsvandt, blev Betilla the Fairys kræfter neutraliseret, og hun har brug for tid til at forny sin energi, før hun på nogen måde kan hjælpe...

De har helt sikkert brug for en helt til at redde dem nu, synes du ikke?

Rayman kommer til undsætning!

Som denne verdens beskytter skal Rayman befri Electoonerne, bringe Great Protoon tilbage fra sin mystiske bortfører og samle dem alle igen for at genoprette harmoni i verden.

Men vil skurkene lade ham gøre det?

Rayman har trods alt ikke nogen arme eller ben... Men bare rolig, det har skurkene heller ikke.

DET GRUNDLÆGENDE

Rayman skal befri de tilfangetagne Electooner for at genskabe ordenen i sin verden. For hvert niveau er der en medaljon med 6 tomme pladser, som hver især svarer til et bur med Electooner, som du skal finde. Hver gang du befrier et bur med Electooner, bliver en plads på medaljonen fyldt ud. For at komme til niveauet Candy Chateau skal du først befri alle Electooner i de første fem verdener.

I starten af spillet kan Rayman udføre simple handlinger: gå, hoppe, holde fast i slyngplanter og kravle. Efterhånden som du kommer videre i spillet, får Rayman nye kræfter: en slånæve, evnen til at hænge fast på platforme, en opsamlerhånd, evnen til at løbe og endda en særlig helikopteregenskab! Betilla the Fairy giver ham disse meget særlige kræfter. Der kommer en kort forklaring på skærmen om, hvordan du anvender dine nye kræfter, hver gang du får en.

Når du har fået en ny kraft, kan du bruge den i resten af spillet. Men du kan også gå tilbage for grundigt at udforske de niveauer, som du allerede har gennemført, for du nok ikke har set dem alle sammen endnu! Der venter dig nogle overraskelser, ting som du ikke kunne nå første gang, du kom den vej...

I starten af hvert spil bliver der vist et billede af Raymans verden. Hver gang du gennemfører et niveau, så fremhæves de næste ruter, som du kan tage. Du vil det meste af tiden kunne vælge mellem to retninger.

Den "normale" udgang for hvert niveau er i slutningen af det. Udgangen er markeret med et udgangsskilt – meget logisk, ikke? Du kan også forlade et niveaus første bane ved at gå tilbage ud gennem indgangsdøren, men hvis du gør det, så vil du miste alle dine genstande (Tings, særlige kræfter osv.), som du har samlet op i den bane.

STANDARDSTYRING

R1-knap	kravl til højre
L1-knap	kravl til venstre
SQUARE-knap	brug teleskopnæve/ tag fat i flyvende ringe
CROSS-knap	høj
CROSS-knap, CROSS-knap	høj, og brug så helikopterens rotorblade til at sænke Raymans fald
CIRCLE-knap	løb

BEMÆRK: Når Rayman hopper eller falder ned fra en afsats, så vil han automatisk hænge fast i en nærliggende platform.

RAYMANS MIDLERTIDIGE KRÆFTER

Raymans venner giver ham følgende midlertidige kræfter:

MAGISK FRØ

Tarayzan giver Rayman et magisk frø, som straks vokser sig til en plante. Tryk på CIRCLE-knappen for at gro planter.

SUPERHELIKOPTER

The Musician giver Rayman magi til at styre sin retning. Tryk på CROSS-knappen for at aktivere den. Tryk på CROSS-knappen for at flyve højere op flere gange. Superhelikopterkræften kan være nyttig i Blue Mountain-verden, hvor de hurtigt snurrende rotorblade kan gøre mere end bare at hjælpe Rayman med at flyve!

ILDFLUE

Joe the Extraterrestrial giver Rayman denne kraft for at hjælpe ham med at lyse mørke områder af The Caves of Skops op. Ildfluen følger Raymans slånæve, så du skal kaste næven fremad for at lyse ruten foran ham op.

FLYVENDE BLÅ ALFER

De her små dyr giver Rayman evnen til at krympe i størrelse, så han har lettere ved at komme gennem smalle passager. Gå hen til en blå alf for at blive lille. Vil du gerne have Rayman tilbage til normal størrelse? Find en blå alf.

SÅDAN FORBEDRER DU DIT SPIL

Vi vil ikke afsløre alle hemmelighederne i spillet (der skal jo være lidt spænding!), men de her ledetråde kan være nyttige:

KRÆFTER

Rayman har til at begynde med tre kræfter, men kan vinde flere på sin færd... eller miste nogle under sine kampe! Når du ikke har mere kraft, så mister du et liv. En simpel kraft giver dig et ekstra energipoint. En dobbelt kraft giver dig to energipoint. En "Stor Kraft" giver dig en fuld ladning af energipoint.

LIV

Vær på udkig efter de – de er nyttige, når du skal bekæmpe de fjender, som venter dig.

SPEED-UPS

De øger teleskopnævens hastighed. Der er tre forskellige hastigheder.

DEN GYLDNE NÆVE

Øger kraften af Raymans slag.

TINGS

Hvis Rayman samler mere end hundrede Tings op, får han et ekstra liv. Men Tings kan også bruges til at betale The Magician, som så giver adgang til bonusbanerne. Pas på, hvis Rayman mister alle sine liv, for så mister han også alle Tings, han har indsamlet.

CONTINUES

Når Rayman har mistet alle sine liv, vises "Continue"-skærmen, og du kan genstarte spillet fra det sidste niveau, som blev spillet, med en beholdning på fire liv. Vil du gerne anvende en "Continue"? Ring med vækkeuret (ved at trykke på en hvilken som helst knap på controlleren) for at vække Rayman fra sin bedøvede tilstand, før han vakler over til "Game Over"-skiltet.

THE MAGICIAN

Rayman kan med hjælp fra The Magician træde ind i skjulte verdner, hvor bonusbaner giver mulighed for at optjene Tings eller et ekstra liv, hvis du kan få en perfekt pointscore på bonuskortet.

THE PHOTOGRAPHER

The Photographer er der for at udødeliggøre dine bedrifter! Når du mister et liv, så starter du igen på det sted, hvor han sidst tog et billede af dig.

VERDENER

THE DREAM FOREST

Rayman skal gennem junglen uden på noget tidspunkt at falde ned i det sumpede vand. Han kommer til at møde jægere og opdagelsesrejsende. Det er her, han møder Tarayzan, sin første ven. Hjælp Tarayzan med at få tøj på, og se, hvad der sker! Den store boss er Moskito, der er en vedholdende gigantisk myg.

BAND LAND

Rayman skal i et scenarie fyldt med skyer og glatte noder bevæge sig fremad blandt musikinstrumenter, f.eks. trommer, maracaer og bækkener, og undgå forkerte noder. Når han har undsluppet trompeterne, vil han stå ansigt til ansigt med den øredøvende Mister Sax.

BLUE MOUNTAINS

Rayman skal bevæge sig fremad, mens han undgår klippeskred og stenvæsener. I de her bjerge møder Rayman The Musician og hjælper ham med at få hans forsvundne guitar tilbage. Den store boss, der skal besejres, er Mister Stone, et væsen lavet af klippe.

PICTURE CITY

Det her er en billedverden, samtidig med at det er en illusionsverden. Mens han er på vej over en scene på et lille teater, møder Rayman væsener, der er som taget ud af en piratfilm eller en science fiction-film. Særligt møder han Space Mama, der er en tough cookie med en dødbringende kagerulle.

THE CAVES OF SKOPS

Det her er en foruroligende underjordisk verden. Man kommer ind i den gennem Joe the Extraterrestrials muntre butik med lækkerier. Først skal Rayman sætte stikket i til sin ven Joes butiksskilt, mens han undgår edderkopperne. Derefter skal han arbejde sig rundt om drypstenene i grotten for at finde hulen, hvor Skops the Scorpion holder til.

CANDY CHATEAU

Velkommen til den dessertverden, hvor Mister Dark er skjult og beskyttes af klovne, der udfører fantastiske numre. Men pas på, for Mister Dark er djævelsk.

Nu, hvor du ved, hvad du skal forvente, skal du bare sætte controlleren til og gøre dig klar til at spille. Held og lykke!



INTRODUKSJON

Hei, folkens!

Vil dere vite hva som skjer? La meg fortelle historien om Rayman ...

I Raymans verden lever natur og mennesker side om side i harmoni. The Great Protoon skaper og opprettholder harmonien og balansen i verden.

Beklager, folkens. Dette kan tydeligvis ikke vare. Vil du spille eller?

En skjebnesvanger dag blir The Great Protoon kidnappet av den onde Mister Dark, som også bekjemper Betilla the Fairy som prøver å beskytte den. Electoons, som pleide å kretse rundt The Great Protoon, mister sin naturlige stabilitet, blir spredt over hele verden og blir angrepet og fanget av fiender.

Forferdelig, ikke sant? Og ufint, også.

Forsvinningen til The Great Protoon nøytraliserer også alle kreftene til alle Betilla The Fairy, og hun trenger tid for å få energien sin tilbake før hun kan hjelpe deg ...

De trenger helt klar en helt som kan redde dem nå, ikke sant?

Rayman redder dagen

Som en beskytter for denne verdenen må Rayman befri Electoons, ta The Great Protoon tilbake fra den mystiske kidnapperen og gjenforene alle for nok en gang å opprette harmonien i verden.

Men vil skurkene la ham gjøre det?

Rayman har tross alt verken armer eller ben ... Men ikke få panikk, for det har ikke skurkene heller.

DET GRUNNLEGGENDE

Rayman må befri de fangede Electroons for å etablere ro og orden i verden igjen. På hvert nivå er det en medaljong med 6 tomme områder, og alle disse tilsvarende bur med Electroons som du må finne. Hver gang du befri et bur med Electroons, blir én plass på medaljong fylt ut. For å komme deg til Candy Chateau-nivået må du først befri alle Electroons i de fem første verdenene.

På starten av spillet kan Rayman utføre enkle oppgaver som å gå, hoppe holde i lianer og krype. Etter hvert som du jobber deg gjennom spillet, får Rayman nye ferdigheter: en knyttneve, evnen til å holde fast i plattformer, en gripehånd, muligheten til å løpe og til og med en helikopterfunksjon. Betilla the Fairy gir ham disse spesialferdighetene. Hver gang du skaffer deg en ferdighet, vises en kort forklaring på skjermen om hvordan du bruker den nye ferdigheten.

Når du har skaffet deg en ny ferdighet, vil den være nyttig for deg resten av spillet. Men du bør også gå tilbake for å utforske nivåene du allerede har fullført, for du har sannsynligvis ikke sett alt ennå. Noen overraskelser venter deg, ting som du ikke kunne få tak i første gang du spilte de aktuelle nivåene ...

På starten av hvert spill vises et kart over Raymans verden. Hver gang du fullfører et nivå, blir veien videre uthevet på skjermen. I de fleste tilfeller vil du kunne velge mellom to retninger.

Den "normal" utgangen på et nivå er på slutten av nivået. Utganger er merket med et utgangsskilt – logisk, ikke sant? Du kan også komme deg ut av det første trinnet på et nivå ved å gå tilbake gjennom inngangsdøren, men hvis du gjør det, mister du gjenstandene (Tings, spesialferdigheter osv.) som du skaffet deg på trinnet.

STANDARDKONTROLLER

R1-knappen	krype til høyre
L1-knappenn	krype til venstre
SQUARE-knappen	bruke den teleskopiske hånden / få tak i svevende ringer
CROSS-knappen	hoppe
CROSS-knappen, CROSS-knappen	hoppe og deretter bruker helikopterbladene for å få Rayman til å falle saktere
CIRCLE-knappen	løpe

MERK: Når Rayman hopper eller faller fra en hylle, vil han automatisk holde seg fast i en plattform i nærheten.

RAYMANS MIDLERTIDIGE FERDIGHETER

Raymans venner gir ham følgende midlertidige ferdigheter:

MAGISKE FRØ

Tarayzan gir Rayman et magisk frø som umiddelbart blir til en plante. Trykk på CIRCLE-knappen for å dyrke planter.

SUPERHELIKOPTER

Musician gir Rayman magi til å kontrollere retningen hans. For å aktivere den trykker du på CROSS-knappen. For å gå høyere trykker du på CROSS-knappen flere ganger. Superhelikopterferdigheten kan komme til nytte i Blue Mountain-verdenen, hvor de skarpe og snurrende bladene sørger for at Rayman kan gjøre mer enn bare å fly.

IILDFLUE

Joe the Extraterrestrial gir Rayman denne ferdigheten for at han skal kunne lyse opp de mørke områdene i The Caves of Skops. Ildfluen følger Raymans knyttneve, så slå ut med knyttneven foran ham for å lyse opp veien fremover.

FLYGENDE BLÅ ALVER

Disse små skapningene gir Rayman muligheten til å krympe, slik at han enklere kan komme seg gjennom smale passasjer. Gå bort til en blå alv for å bli liten. Vil du at Rayman skal få normal størrelse igjen? Finn en blå alv.

FORBEDRE SPILLET DITT

Vi kommer ikke til å avsløre alle spilllets hemmeligheter (det må være noen overraskelser!), men disse tipsene kan vise seg å bli svært nyttige:

FERDIGHETER

Rayman begynner med disse tre ferdighetene, men han kan oppnå mer i løpet av reisen ... Eller miste noe under kampene sine. Når du har gått tom for en ferdighet, mister du et liv. Én enkelt ferdighet gir deg ett ekstra energipoeng. En dobbel ferdighet gir deg to energipoeng. En Big Power gir deg en full påfylling av energipoeng.

LIV

Se etter dem, for de blir nyttige når du skal møte fiendene dine.

SPEED-UPS

De øker hastigheten på den teleskopiske hånden. Tre ulike hastigheter er tilgjengelige.

DEN GYLNE KNYTTNEVEN

Øker kraften i slagene til Rayman.

TINGS

Hvis Rayman skaffer seg hundre Tings, får han ett ekstra liv, men Tings kan også brukes til å betale Magician, som gir deg tilgang til bonusnivåer. Vær forsiktig, for hvis Rayman mister alle livene sine, mister han også alle Tings han har skaffet seg.

FORTSETTELSER

Når Rayman har mistet alle livene sine, vises Continue-skjermbildet, og du vil kunne starte spillet fra det forrige spilte nivået med fire liv. Vil du bruke en Continue (Fortsettelse)? Ring i klokken (ved å trykke på hvilken som helst knapp på kontrolleren) for å vekke Rayman fra dvalen før han snubler over Game Over-skiltet.

MAGICIAN

Med hjelp fra Magician kan Rayman komme seg til hemmelige verdener hvor bonusnivåer gir deg muligheten til å samle på Tings eller få et ekstra liv hvis du klarer å oppnå et perfekt resultat på bonuskartet.

PHOTOGRAPHER

Photographer er der for å forevige bragdene dine. Når du mister et liv, kan du starte på nytt det siste stedet der han tok et bilde av deg.

VERDENER

THE DREAM FOREST

Rayman må komme seg gjennom jungelen uten å havne uti sumpen. Han kommer til å møte på jegere og oppdagelsesreisende. Det er her han møter sin beste venn, Tarayzan. Hjelp Tarayzan med å kle på seg, og se hva som skjer. Hovedfienden er Moskito, en standhaftig, stor mygg.

BAND LAND

På et nivå fylt med skyer og glatte noter må Rayman komme seg forbi instrumenter som trommer, maracas og cymbaler, og unngå feil noter. Når han kommer seg unna trompetene, kommer han til å møte på dem øredøvende Mister Sax.

BLUE MOUNTAINS

Rayman må bevege seg fremover for å unngå steinras og steinmonstre. I disse fjellene blir Rayman møtt av Musician som hjelper ham med å finne den forsvunne gitaren. Hovedfienden er Mister Stone, en skapning laget av steiner.

PICTURE CITY

Dette er en verden med bilder og luftspeilinger. Når han går over scenen på et lite teater, møter Rayman figurer fra sjørøver- og science fiction-filmer. Han møter blant annet Space Mama, en tøff kake med en farlig kjevle.

THE CAVES OF SKOPS

Dette er en utfordrende underverden. Kom deg inn i den via Joe the Extraterrestrials koselige godteributikk. Først må Rayman koble til Joes skilt samtidig som han unngår edderkoppene, og deretter må han unngå stalakittene i grotten for å finne gjemmestedet til Skops the Scorpion.

CANDY CHATEAU

Velkommen til en dessertverden hvor Mister Dark skjuler seg bevoktet av klovner som utfører utrolige stunt. Men vær forsiktig, for Mister Dark er skummel.

Når som du vet hva du kan forvente deg, er det bare å koble til kontrolleren og begynne spillingen. Lykke til!



JOHDANTO

Terve!

Oletko kuullut tarinan Raymanista? Annahan kun kerron...

Raymanin maailmassa ihmiset ja luonto elävät rauhassa keskenään. Harmonia on peräisin Suurelta Protoonilta, joka ylläpitää maailman tasapainoa.

Valitettavasti kaikki hyvä loppuu aikanaan – eihän harmoniasta saisi hyvää peliä...

Eräänä kohtalokkaana päivänä ilkeä Mister Dark kidnappaa Suuren Protoonin ja peittoaa sitä puolustavan Betilla-keijun. Suurta Protoonia kiertäneet Electoonit menettävät luontaisen vakautensa, hajaantuvat ympäri maailmaa ja joutuvat ilkeiden kätyreiden vangitseviksi.

Eikö olekin harmillista? Ja niin sotkuista!

Suuren Protoonin katoaminen vei myös Betilla-keijun taikavoimat, eikä hän voi tehdä mitään ennen kuin hänen energiansa palautuu.

Tässä voisi olla paikka urhealle sankarille.

Rayman rientää apuun!

Pelimaailman suojelijana Raymanin on vapautettava Electoonit, pelastettava Suuri Protooni salaperäisen kidnappaajan kynsistä ja palautettava tasapaino maailmaan.

Estävätkö ilkiöt hänen aikeensa?

Pystyykö Rayman pelastamaan päivän... eihän hänellä ole edes käsivarsia? Toisaalta – ei ole pahiksillakaan.

PELIN PERUSTEET

Raymanin on palautettava tasapaino maailmaan vapauttamalla vangitut Electoonit. Joka kentässä on medaljonki, jossa on kuusi tyhjää paikkaa. Ne vastaavat kenttään piilotettuja Electoonien häkkejä, jotka sinun on löydettävä. Kun vapautat yhden häkkillisen Electooneja, yksi medaljongin paikka täyttyy. Candy Chateau -kenttään pääset vasta, kun viiden muun kentän kaikki Electoonit on vapautettu.

Pelin alussa Rayman osaa tehdä yksinkertaisia toimintoja: kävellä, hypätä, kiivetä köynnöksiä pitkin ja ryömiä. Pelin edetessä Rayman oppii uusia kykyjä: lyömään, roikkumaan tason reunasta, tarttumaan asioihin, juoksemaan ja jopa lentämään helikopterin tavoin! Rayman saa erikoiskykynsä Betilla-keijulta. Kun saat uuden kyvyn, näet näytöllä lyhyen selityksen siitä, miten sitä käytetään.

Kerran ansaittua kykyä voi käyttää koko loppupelin ajan. Kannattaa myös jossain vaiheessa palata jo aiemmin läpäistyihin kenttiin, sillä niissä voi olla paikkoja, joihin et päässyt tai yltänyt ensimmäisellä kerralla...

Jokaisen pelin alussa näytetään kartta Raymanin maailmasta. Kun läpäiset kentän, seuraavat etenemisreitit näkyvät korostettuina kartalla. Useimmiten valittavissa on kaksi eri suuntaa.

Jokaisen kentän lopussa on "normaali" uloskäynti. Ne on osoitettu Exit-kylteillä – loogista, eikö? Kentän ensimmäisestä osasta voi poistua myös sisäänkäynnin kautta. Silloin kuitenkin menetät kaikki kentästä löytämäsi esineet (kristallit, erikoisvoimat jne.).

OHJAUS

R1-näppäin	Ryömi oikealle
L1-näppäin	Ryömi vasemmalle
SQUARE-näppäin	Käytä teleskooppinyrkkiä / ota kiinni leijuvista renkaista
CROSS-näppäin	Hyppää
CROSS-näppäin, CROSS-näppäin	Hyppää ja liidä helikopterikyvyllä
CIRCLE-näppäin	Juokse

HUOMAUTUS: kun Rayman hyppää tai putoaa tasanteelta, hän ottaa automaattisesti kiinni lähellä olevasta tasanteen reunasta.

RAYMANIN VÄLIAIKAISET KYVYT

Rayman saa pelin aikana ystäviltaan seuraavia väliaikaisia kykyjä:

TAIKASIEMEN

Tarayzan antaa Raymanille taikasiemenen, josta voi kasvattaa kasvin nopeasti. Kasvata kasveja painamalla CIRCLE-näppäintä.

SUPERHELIKOPTERI

Musician antaa Raymanille kyvyn ohjata lentoaan. Aktivoi kyky painamalla CROSS-näppäintä. Nouse korkeammalle painamalla CROSS-näppäintä monta kertaa. Superhelikopterista on apua erityisesti Blue Mountain -maailmassa, jossa terävät helikopterin terät pystyvät muuhunkin kuin lentämiseen...

TULIKÄRPÄNEN

Joe the Extraterrestrial antaa Raymanille kyvyn valaista pimeitä paikkoja The Caves of Skops -maailmassa. Tulikärpänen seuraa Raymanin nyrkkiä, joten voit valaista edessä olevan reitin lähettämällä nyrkin matkaan.

LENTÄVÄT SINISET KEIJUT

Nämä pienet otukset antavat Raymanille kyvyn kutistua niin, että hän pääsee läpi kapeista paikoista. Kävele sinisen keijun lähelle, niin kutistut. Kun haluat palata takaisin normaalin kokoiseksi, etsi toinen keiju.

VINKKEJÄ PELIIN

Emme halua kertoa kaikkia pelin salaisuuksia etukäteen (sehän pilaisi jännityksen!), mutta seuraavista vinkeistä voi olla apua:

VOIMAT

Raymanilla on pelin alussa kolme voimaa, ja hän voi ansaita niitä lisää matkan varrella – tai menettää joitakin taistelussa! Kun voimat loppuvat, menetät elämän. Yhdestä voimasta saa yhden energiapisteen. Tuplavoimasta saa kaksi energiapistettä. Isosta voimasta saa täyden määrän energiapistettä.

ELÄMÄT

Elämiä kannattaa kerätä, sillä niistä on hyötyä, kun kohtaat vihollisia.

NOPEUSBONUKSET

Nopeusbonukset lisäävät teleskooppinyrkin nopeutta. Bonuksia on olemassa kolmea eri nopeutta.

KULTAINEN NYRKKI

Lisää Raymanin lyönnin voimaa.

TINGS-KRISTALLIT

Kun Rayman kerää sata kristallia, hän saa lisäelämän. Kristalleilla voi myös maksaa Magicianille, joka avaa bonuskenttiä. Jos Rayman menettää kaikki elämänsä, hän menettää myös kaikki keräämänsä kristallit.

CONTINUE-JATKAMISMAHDOLLISUUS

Jos Rayman menettää kaikki elämänsä, ruutuun aukeaa Continue (Jatka) -näyttö, josta voit jatkaa peliä uudelleen edelliseltä tasolta neljän elämän voimin.

Jos haluat jatkaa peliä, herätä tokkurassa oleva Rayman soittamalla herätyskelloa (paina mitä tahansa näppäintä), ennen kuin hän hortoilee Game Over (Peli päättyy) -kyltin kohdalle.

THE MAGICIAN (VELHO)

Magician auttaa Raymania pääsemään salaisiin maailmoihin, joissa voit ansaita kristalleja ja jopa lisäelämän, jos saat täydet pisteet bonuskentässä.

THE PHOTOGRAPHER (VALOKUVAAJA)

Photographer ikuistaa saavutuksesi! Kun menetät elämän, palaat edelliseen kohtaan, jossa sinusta on otettu kuva.

MAAILMAT

THE DREAM FOREST

Raymanin pitää selvittää viidakon läpi putoamatta veteen. Matkallaan hän tapaa metsästäjiä ja tutkimusmatkailijoita. Täällä hän tapaa myös ensimmäisen ystävänsä Tarayzanin. Auta Tarayzania pukeutumaan ja katso, mitä tapahtuu! Pomovastustaja on sinnikäs jättihyttynen Moskito.

BAND LAND

Tämä maailma on täynnä pilviä ja liukkaita nuotteja, ja Raymanin on pujoteltava eteenpäin erilaisten soittimien seassa – väistele rumpuja, marakasseja ja symbaleita ja varo riitasointuja. Kun Rayman selviytyy trumpeteista, hän kohtaa korviahuumaavan Mister Saxin.

BLUE MOUNTAINS

Täällä Raymanin pitää väistellä kivivyöryjä ja kivisiä otuksia. Vuorilla hän tapaa Musician-ystävän ja auttaa tätä löytämään kadonneen kitaransa. Kentän pääpahis on kivikasvoinen Mister Stone.

PICTURE CITY

Tämä maailma on täynnä kuvia ja kangastuksia. Rayman kävelee teatterin lavalle ja törmää hahmoihin suoraan tieteis- ja merirosvoelokuvista. Lopulta hän kohtaa myös Space Maman, jonka kaulimen kanssa ei ole leikkimistä.

THE CAVES OF SKOPS

Synkkä maanalainen maailma, jonne pääsee Joe the Extraterrestrialin pirteästä kahvilasta. Raymanin on väisteltävä hämähäkkejä ja autettava ystäväänsä kytkemään kahvilan valokyltti päälle. Sitten Raymanin pitää löytää tiensä stalaktiittien läpi Skops the Scorpionin pesään.

CANDY CHATEAU

Mister Dark piileskelee tässä herkkumaailmassa. Häntä vartioi joukko klovneja, jotka tekevät uskomattomia temppuja. Ole varovainen, sillä Mister Dark on läpikotaisin kiero tyyppi.

Nyt tiedät mitä odottaa, joten tartu ohjaimen ja aloita peli. Onnea matkaan!



INTRODUKTION

Hallå där!

Vill du veta vad som händer? Då ska jag berätta historien om Rayman!

I Raymans värld lever invånarna i harmoni med naturen. The Great Protoon (den stora protonken) alstrar och upprätthåller harmonin och balansen i världen.

Så kan det tyvärr inte fortsätta. Vill du spela, eller?

En ödesdiger dag kommer den onda Mister Dark och kidnappar The Great Protoon och beseგრ älvan Betilla som försöker skydda den. The Electroons (elektronkerna) som kretsade runt The Great Protoon förlorar sin naturliga stabilitet, sprids ut över hela världen och anfalls och fångas in av ilivilliga.

Besvärligt, va? Och stökigt dessutom!

När The Great Protoon försvann förlorade också älvan Betilla alla sina krafter, och hon behöver tid att återställa sin energi innan hon kan hjälpa till på något sätt.

De behöver verkligen en hjälte som räddar dem nu, eller hur?

Rayman räddar dagen!

Som beskyddare av världen måste Rayman rädda The Electroons, rädda The Great Protoon från sin mystiska kidnappare och samla ihop dem alla för att återställa världens harmoni.

Men kommer skurkarna låta honom göra det?

Rayman har ju inga armar eller ben ... Men ingen fara, för det har inte skurkarna heller.

GRUNDERNA

Rayman måste befria de tillfångatagna Electroons och återställa ordningen i sin värld. För varje nivå finns en medaljong med 6 tomma luckor, som var och en motsvarar en bur med Electroons som du måste hitta. Varje gång du befriar en bur med Electroons fylls en lucka i medaljongen i. För att komma till nivån Karamellslottet måste du först befria alla Electroons i de första fem världarna.

I början av spelet kan Rayman göra enkla rörelser: gå, hoppa, ta tag i rankor och krypa. Under spelets gång får Rayman nya krafter: knytnävsslag, förmågan att hänga från plattformar, en greppande näve, förmågan att springa och till och med en speciell propellerkraft! Älvan Betilla ger honom de här specialkrafterna. Varje gång du får en ny kraft visas en kort förklaring av hur du använder den på skärmen.

När du väl har fått en ny kraft kommer den att vara till hjälp under resten av spelet. Men du bör även gå tillbaka och finkamma de nivåer du redan har klarat, för du har antagligen inte sett allt än! Några överraskningar väntar på dig, saker som du inte kunde komma åt första gången du spelade.

I början av varje spelomgång visas en karta över Raymans värld. Varje gång du klarar en nivå markeras de vägar du kan ta närmast på skärmen. För det mesta kommer du att kunna välja mellan två vägar.

Den normala utgången på varje bana finns i slutet av den. Utgångarna visas med en utgångsskylt. Logiskt, eller hur? Du kan också gå ur första banan i en nivå genom att gå tillbaka ut genom ingången, men om du gör det kommer du att bli av med alla föremål (tinglor, specialkrafter osv.) som du samlat på dig på banan.

STANDARDKONTROLLER

R1-knappen	Krypa åt höger
L1-knappen	Krypa åt vänster
SQUARE-knappen	Kasta knytnäve/ greppa flygande ringar
CROSS-knappen	Hoppa
CROSS-knappen, CROSS-knappen	Hoppa och sedan använda propellerbladen för att sakta ned Raymans fall
CIRCLE-knappen	Springa

Obs! När Rayman hoppar eller faller från en avsats tar han automatiskt tag i en närliggande plattform.

RAYMANS TILLFÄLLIGA KRAFTER

Rayman får följande tillfälliga krafter av sina vänner:

MAGIC SEED (MAGISKT FRÖ)

Tarayzan ger Rayman ett magiskt frö som gror till en växt omedelbart. För att odla växter trycker du på CIRCLE-knappen.

SUPER HELICOPTER (SUPERPROPELLER)

Musikern ger Rayman magiska krafter så att han kan styra riktningen. Aktivera kraften genom att trycka på CROSS-knappen. För att flyga högre trycker du på CROSS-knappen flera gånger. Superpropellern kan komma väl till pass i världen Blue Mountains (Blå bergen), där de vassa snurrande bladen kan hjälpa Rayman med mer än att bara flyga!

FIREFLY (ELDFLUGA)

Utomjordingen Joe ger Rayman en kraft som hjälper honom att lysa upp de mörka områdena i Skops grottor. Eldflugan följer med Raymans knytnäve, så kasta knytnäven framför honom för att lysa upp vägen framför dig.

FLYING BLUE ELVES (FLYGANDE BLÅ ALFER)

De här små varelserna ge Rayman förmågan att krympa, så att han lättare kan ta sig igenom trånga passager. Gå fram till en blå alf för att bli liten. Vill du att Rayman ska återfå sin normala storlek? Hitta en blå alf.

BLI BÄTTRE PÅ SPELET

Vi ska inte avslöja alla hemligheter i spelet (lite spänning ska det ju vara!), men de här tipsen kan vara mycket användbara:

KRAFTPOÄNG

Rayman börjar med tre kraftpoäng, men han kan samla på sig fler på sin resa ... eller bli av med några under hans strider! När du får slut på kraftpoäng förlorar du ett liv. En enkel kraftökning ger dig en extra energipoäng. En dubbel kraftökning ger två energipoäng. En stor kraftökning fyller upp energin helt.

LIV

Håll utkik efter dem. De kan komma väl till pass när du ställs inför fienderna som väntar på dig.

HASTIGHETSÖKNINGAR

De ökar hastigheten på knytnäven. Det finns tre olika hastigheter.

GYLLENE KNYTNÄVE

Ökar styrkan i Raymans knytnävsslag.

TINGLOR

Om Rayman samlar på sig hundra Tings (tinglor) får han ett extraliv, men tinglor kan också användas för att betala trollkarlen som ger tillgång till bonusbanorna. Se upp, för om Rayman blir av med alla liv förlorar han också alla tinglor som han samlat in.

FORTSÄTT

När Rayman har förlorat alla sina liv visas fortsättningskärmen. Därifrån kan du starta om spelet från den sista nivån du spelade med fyra liv till godo. Vill du fortsätta? Gör så att väckarklockan ringer (genom att trycka på valfri knapp på handkontrollen) och väck Rayman ur sin medvetlöshet innan han stapplar fram till Game over-skylden.

THE MAGICIAN (TROLLKARLEN)

Med trollkarlens hjälp kan Rayman komma in i hemliga världar med bonusbanor där du kan samla tinglor och få ett extraliv om du lyckas få ett perfekt resultat på bonusbanan.

THE PHOTOGRAPHER (FOTOGRAFEN)

Fotografen är där för att föreviga dina hjältedåd! När du förlorar ett liv får du börja om igen på den senaste platsen som han fotograferade dig på.

VÄRLDAR

THE DREAM FOREST (DRÖMSKOGEN)

Rayman måste ta sig genom djungeln utan att falla ned i det grumliga vattnet. Han får träffa jägare och äventyrare. Det är här han träffar Tarayzan, hans första vän. Hjälp Tarayzan att klä på sig och se vad som händer! Bossen är Moskito, en envis jättemygga.

BAND LAND (BANDLANDET)

I ett landskap fyllt av moln och hala notrader måste Rayman ta sig fram bland musikinstrument som trummor, maracas och cymbaler, och akta sig för att spela falskt. När han flytt från trumpeterna står han plötsligt ansikte mot ansikte med den öronbedövande Mister Sax.

BLUE MOUNTAINS (BLÅ BERGEN)

Rayman måste ta sig framåt och undvika laviner och stenvarelser. I de här bergen träffar Rayman musikern och hjälper honom att få tillbaka sin förlorade gitarr. Bossen man måste besegra är Mister Stone, en varelse gjord av sten.

PICTURE CITY (FÄRGSTADEN)

Den här världen är full av bilder och synvillor. När han går över scenen på en liten teater stöter Rayman på varelser direkt från en piratfilm eller science fiction-film. Framför allt träffar han Space Mama, en tuff brud med en livsfarlig kavel.

THE CAVES OF SKOPS (SKOPS GROTTOR)

Det här är en obehaglig underjordisk värld. Du kommer in i den via Utomjordingen Joes trivsamma matställe. Först måste Rayman koppla in skylten på sin vän Joes matställe, och samtidigt undvika spindlarna, sedan måste han ta sig förbi stalaktiterna i grottan och hitta skorpionen Skops tillhåll.

CANDY CHATEAU (KARAMELLSLOTTET)

Välkommen till en värld av sötsaker där Mister Dark gömmer sig, skyddad av clowner som gör otroliga trick. Men var försiktig, Mister Dark är djävulsk.

Nu när du vet vad som väntar är det bara att koppla in handkontrollen och göra dig redo att spela. Lycka till!



ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Τι γίνεται, παιδιά!

Θέλετε να μάθετε τι τρέχει εδώ πέρα; Ελάτε να σας πω την ιστορία του Rayman...

Στον κόσμο του Rayman, η φύση και οι άνθρωποι συνυπάρχουν αρμονικά. Το Great Protoon διασφαλίζει και προστατεύει την αρμονία και την ισορροπία στον κόσμο.

Όπως καταλαβαίνετε, βέβαια, αυτό δεν μπορεί να κρατήσει. Στο κάτω-κάτω, θέλετε να παίξετε ή δεν θέλετε;

Μια αποφράδα μέρα, ο σατανικός Mister Dark απαγάγει το Great Protoon και νικά την Betilla τη Νεράιδα που προσπαθεί να το προστατεύσει. Τα Electoons, τα οποία περιστρέφονται γύρω από το Great Protoon, χάνουν τη φυσική σταθερότητά τους, σκορπίζονται σε όλον τον κόσμο, δέχονται επίθεση και αιχμαλωτίζονται από μοχθηρούς εχθρούς.

Μεγάλο μπέρδεμα, ε; Αφήστε που είναι όλα σε κακά χάλια!

Η εξαφάνιση του Great Protoon εξουδετέρωσε επίσης όλες τις δυνάμεις της Νεράιδας Betilla και χρειάζεται χρόνο για να ανακτήσει την ενέργειά της προτού μπορέσει κάνει οτιδήποτε για να βοηθήσει...

Σίγουρα θα χρειαστούν έναν ήρωα για να τους σώσει, δεν νομίζετε;

Ο Rayman είναι και πάλι εδώ!

Ως φύλακας αυτού του κόσμου, ο Rayman πρέπει να ελευθερώσει τα Electoons, να σώσει το Great Protoon από τον μυστηριώδη απαγωγέα του και να τα συναρμολογήσει ξανά όλα μαζί για να αποκαταστήσει την αρμονία του κόσμου.

Θα τον αφήσουν όμως οι κακοί να τα καταφέρει;

Άλλωστε, ο Rayman δεν έχει καθόλου χέρια και πόδια... μην ανησυχείτε, όμως, γιατί ούτε οι κακοί έχουν.

ΤΑ ΒΑΣΙΚΑ

Ο Rayman πρέπει να ελευθερώσει τα φυλακισμένα Electroons για να επαναφέρει την τάξη στον κόσμο του. Σε κάθε επίπεδο υπάρχει ένα μενταγιόν με 6 κενές θέσεις. Κάθε θέση αντιστοιχεί σε ένα κλουβί με Electroons που πρέπει να βρείτε. Κάθε φορά που ανοίγετε ένα κλουβί με Electroons, γεμίζει μια από τις κενές θέσεις του μενταγιόν. Για να μπείτε στο επίπεδο Candy Chateau, πρέπει πρώτα να ελευθερώσετε όλα τα Electroons στους πέντε πρώτους κόσμους.

Στην αρχή του παιχνιδιού, ο Rayman μπορεί να κάνει μόνο απλές ενέργειες: περπατάει, πηδάει, κρατιέται από κληματσίδες και μπουσουλάει στο έδαφος. Καθώς προχωράτε στο παιχνίδι, ο Rayman αποκτά νέες δυνάμεις: μια γροθιά που χτυπάει δυνατά, την ικανότητα να κρέμεται από πλατφόρμες, μια γροθιά που αρπάζει, την ικανότητα να τρέχει, ακόμα και την ικανότητα να αιωρείται στον αέρα σαν ελικόπτερο! Η Betilla η Νεράιδα του δίνει αυτές τις ειδικές δυνάμεις για να τον βοηθήσει. Κάθε φορά που αποκτάτε μια νέα δύναμη, θα εμφανίζονται στην οθόνη σύντομες οδηγίες που θα σας εξηγούν πώς να τη χρησιμοποιήσετε.

Μόλις αποκτάτε μια νέα δύναμη, θα σας χρησιμεύει σε όλη τη διάρκεια του παιχνιδιού. Επιπλέον, είναι καλή ιδέα να γυρίσετε πίσω στα επίπεδα που έχετε περάσει ήδη και να τα εξερευνήσετε καλά, γιατί με τις νέες σας δυνάμεις ίσως μπορείτε να δείτε πράγματα που δεν έχετε δει ακόμα! Σας περιμένουν διάφορες εκπλήξεις στα σημεία που δεν μπορούσατε να φτάσετε την πρώτη φορά που περάσατε από εκεί...

Στην αρχή κάθε παιχνιδιού, θα εμφανιστεί ένας χάρτης του κόσμου του Rayman. Κάθε φορά που ολοκληρώνετε ένα επίπεδο, τα επόμενα

μονοπάτια που μπορείτε να πάρετε στη συνέχεια θα επισημαίνονται στην οθόνη. Τις περισσότερες φορές, θα μπορείτε να επιλέξετε μία από δύο διαφορετικές κατευθύνσεις.

Η «κανονική» έξοδος κάθε επιπέδου είναι αυτή που βρίσκεται στο τέλος του. Οι έξοδοι έχουν μια ταμπέλα «exit» για να μπορείτε να τις ξεχωρίζετε. Μπορείτε, επίσης, να βγείτε από την πρώτη πίστα κάθε επιπέδου, αν περάσετε ξανά από την είσοδο. Όμως, αν το κάνετε αυτό, θα χάσετε όλα τα αντικείμενα που έχετε μαζέψει στη συγκεκριμένη πίστα (Things, ειδικές δυνάμεις κ.λπ).

ΠΡΟΕΠΙΛΕΓΜΕΝΑ ΣΤΟΙΧΕΙΑ ΕΛΕΓΧΟΥ

Κουμπί R1	σύρσιμο δεξιά
Κουμπί L1	σύρσιμο αριστερά
Κουμπί SQUARE	πτυσσόμενη γροθιά/ πιάσιμο από ιπτάμενους κρίκους
Κουμπί CROSS	άλμα
Κουμπί CROSS, κουμπί CROSS	άλμα και μετά αιώρηση με ελικόπτερο για να κατέβει ο Rayman πιο αργά στο έδαφος
Κουμπί CIRCLE	τρέξιμο

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: όταν ο Rayman πηδάει ή πέφτει από μια προεσοχή, θα κρατηθεί αυτόματα από μια κοντινή πλατφόρμα.

ΠΡΟΣΩΡΙΝΕΣ ΔΥΝΑΜΕΙΣ ΤΟΥ RAYMAN

Οι φίλοι του Rayman μπορούν να του δώσουν τις εξής προσωρινές δυνάμεις:

ΜΑΓΙΚΟΣ ΣΠΟΡΟΣ

Ο Taragzan δίνει στον Rayman έναν μαγικό σπόρο, ο οποίος φυτρώνει αμέσως και γίνεται φυτό. Για να μεγαλώσετε τα φυτά, πατήστε το κουμπί CIRCLE.

ΣΟΥΠΕΡ ΕΛΙΚΟΠΤΕΡΟ

Ο Μουσικός δίνει στον Rayman ειδική μαγεία που του επιτρέπει να ελέγχει την κατεύθυνσή του. Για να το ενεργοποιήσετε, πατήστε το κουμπί CROSS. Για να πετάξετε ψηλότερα, πατήστε το κουμπί CROSS πολλές φορές. Το σούπερ ελικόπτερο είναι ιδιαίτερα χρήσιμο στον κόσμο του Blue Mountain, όπου οι κοφτερές περιστρεφόμενες λεπίδες του ελικοπτήρου μπορούν να βοηθήσουν τον Rayman να πετύχει ακόμη περισσότερα!

ΠΥΓΟΛΑΜΠΙΔΑ

Ο Joe ο Εξωγήινος δίνει στον Rayman αυτήν τη δύναμη για να φωτίσει τον δρόμο του στον κατασκότεινο κόσμο The Caves of Skors. Η πυγολαμπίδα ακολουθεί τη γροθιά του Rayman όταν χτυπάει, για αυτό μην ξεχνάτε να χτυπάτε τον αέρα για να φωτίσετε τον δρόμο σας.

ΙΠΤΑΜΕΝΑ ΜΠΛΕ ΞΩΤΙΚΑ

Αυτά τα μικρά πλασματάκια δίνουν στον Rayman την ικανότητα να γίνεται μικροσκοπικός, ώστε να μπορεί να περνά πιο εύκολα από στενά περάσματα. Πλησιάστε ένα μπλε ξωτικό για να μικρύνετε. Θέλετε να επαναφέρετε τον Rayman στο κανονικό του μέγεθος; Βρείτε άλλο ένα μπλε ξωτικό.

ΠΑΙΞΤΕ ΚΑΛΥΤΕΡΑ

Δεν πρόκειται να αποκαλύψουμε όλα τα μυστικά του παιχνιδιού (δεν θέλετε να έχει και λίγη αγωνία!);, αλλά αυτές οι συμβουλές θα σας φανούν χρήσιμες:

ΔΥΝΑΜΕΙΣ

Ο Rayman ξεκινά με τρεις δυνάμεις, αλλά μπορεί να αποκτήσει κι άλλες στο ταξίδι του... και μπορεί να τις χάσει στις μάχες! Όταν δεν έχετε άλλη δύναμη, χάνετε μια ζωή. Η απλή δύναμη σας δίνει έναν επιπλέον πόντο ενέργειας. Η διπλή δύναμη σας δίνει δύο πόντους ενέργειας. Η «Μεγάλη Δύναμη» γεμίζει όλους τους πόντους ενέργειας.

ΖΩΕΣ

Κοιτάξτε γύρω σας μήπως υπάρχει κάποια ζωή, καθώς είναι πολύ χρήσιμες όταν μάχεστε με τους εχθρούς που σας περιμένουν.

ΕΠΙΤΑΧΥΝΣΗ

Κάθε επιτάχυνση αυξάνει την ταχύτητα της πτυσσόμενης γραθιάς. Υπάρχουν τρεις διαφορετικές ταχύτητες.

Η ΧΡΥΣΗ ΓΡΟΘΙΑ

Κάνει τα χτυπήματα του Rayman πιο δυνατά.

TINGS

Αν ο Rayman καταφέρει να μαζέψει εκατό Tings, θα αποκτήσει μια έξτρα ζωή, αλλά μπορεί και να τα χρησιμοποιήσει για να πληρώσει τον Μάγο, για να αποκτήσει πρόσβαση σε πίστες μπόνους. Προσοχή: αν ο Rayman χάσει όλες τις ζωές του, θα χάσει και όλα τα Tings που έχει συλλέξει.

ΣΥΝΕΧΕΙΑ

Όταν ο Rayman χάσει όλες τις ζωές του, θα εμφανιστεί η οθόνη «Continue» (Συνέχεια) και θα μπορείτε να ξεκινήσετε ξανά το παιχνίδι από το τελευταίο επίπεδο που παίζατε με τέσσερις ζωές. Θέλετε να χρησιμοποιήσετε μια «Συνέχεια»; Χτυπήστε το ξυπνητήρι (πατώντας ένα οποιοδήποτε κουμπί στο χειριστήριο) για να ξυπνήσετε τον Rayman από τον λήθαργό του, προτού συρθεί στην πινακίδα «Game Over».

Ο ΜΑΓΟΣ

Με τη βοήθεια του Μάγου, ο Rayman μπορεί να επισκεφτεί μυστικούς κόσμους όπου θα βρείτε διάφορες μπόνους πίστες στις οποίες μπορείτε να μαζέψετε Tings ή μια έξτρα ζωή, αν καταφέρετε να πάρετε άριστη βαθμολογία στον μπόνους χάρτη.

Ο ΦΩΤΟΓΡΑΦΟΣ

Όταν συναντάτε τον Φωτογράφο, θα απαθανατίζει τα κατορθώματά σας!
Όταν χάνετε μια ζωή, θα ξεκινάτε πάλι από το τελευταίο σημείο όπου τράβηξε ο Φωτογράφος τη φωτογραφία σας.

ΚΟΣΜΟΙ

THE DREAM FOREST (ΤΟ ΔΑΣΟΣ ΤΩΝ ΟΝΕΙΡΩΝ)

Ο Rayman πρέπει να διασχίσει τη ζούγκλα χωρίς να πέσει στα νερά του βάλτου. Θα έρθει αντιμέτωπος με κυνηγούς και εξερευνητές. Εδώ θα συναντήσει τον Tarayzan, τον πρώτο του φίλο. Βοηθήστε τον Tarayzan να ντυθεί και δείτε τι θα συμβεί! Ο μεγάλος αρχηγός της πίστας είναι ο Moskito, ένα πελώριο κουνούπι που δεν το βάζει κάτω.

BAND LAND (Η ΧΩΡΑ ΤΗΣ ΟΡΧΗΣΤΡΑΣ)

Σε ένα σκηνικό με σύννεφα και παρτιτούρες που γλιστράνε, ο Rayman πρέπει να φτάσει στον στόχο του μέσα από τύμπανα, μαράκες και κύμβαλα και να αποφυγεί τις φάλτσες νότες. Όταν αποδράσει από τις τρομπέτες, θα βρεθεί αντιμέτωπος με τον εκκωφαντικό Mister Sax.

BLUE MOUNTAINS (ΓΑΛΑΖΙΑ ΟΡΗ)

Ο Rayman πρέπει να προχωρά μπροστά, αποφεύγοντας κατολισθήσεις και πέτρινα πλάσματα. Σε αυτά τα βουνά, ο Rayman θα συναντήσει τον Μουσικό και θα τον βοηθήσει να ξαναβρεί τη χαμένη του κιθάρα. Ο μεγάλος αρχηγός που πρέπει να νικήσει είναι ο Mister Stone, ένα πλάσμα από πέτρα.

PICTURE CITY (ΠΟΛΗ ΤΩΝ ΕΙΚΟΝΩΝ)

Αυτός είναι ο κόσμος της εικόνας αλλά και της οφθαλμαπάτης. Όταν φτάσει στη σκηνή ενός μικρού θεάτρου, ο Rayman θα συναντήσει εχθρούς που ξεπήδησαν από πειρατικές ταινίες ή ταινίες επιστημονικής φαντασίας. Πιο συγκεκριμένα, θα πολεμήσει με τη Space Mama, μια ζόρικη μαγείρισσα που κρατάει έναν φονικό πλάστη.

THE CAVES OF SKOPS (ΟΙ ΣΠΗΛΙΕΣ ΤΟΥ SKOPS)

Ένας υπόγειος, σκοτεινός κόσμος. Η είσοδος βρίσκεται στο κεφάλτο εστιατόριο του Joe του Εξωγήινου. Ο Rayman πρέπει πρώτα να βάλει την πινακίδα του μαγαζιού του Joe στην πρίζα, αποφεύγοντας τις αράχνες και μετά πρέπει να καταφέρει να διασχίσει τους σταλακτίτες της σπηλιάς για να βρει το λημέρι του Skops του Σκορπιού.

CANDY CHATEAU (ΤΟ ΚΑΣΤΡΟ ΤΩΝ ΓΛΥΚΩΝ)

Καλώς ορίσατε στον κόσμο των γλυκών και κρησφύγετο του Mister Dark, ο οποίος έχει κρυφτεί στο κάστρο του μαζί με τους κλόουν σωματοφύλακές του. Προσοχή, όμως, γιατί ο Mister Dark είναι πολύ μοχθηρός.

Τώρα που γνωρίζετε τι σας περιμένει, συνδέστε το χειριστήριό σας και ξεκινήστε το παιχνίδι. Καλή τύχη!

GİRİŞ

Selam millet!

Neler olduğunu bilmek ister misiniz? Size Rayman'ın öyküsünü anlatayım...

Rayman'ın dünyasında, doğa ve insanlar barış içinde yaşardı. Great Protoon dünyada uyum ve dengeyi sağlardı.

Üzgünüm ancak bu sonsuza dek sürmedi. Oynamak istiyor musunuz?

Uğursuz bir günde kötü kalpli Mister Dark, Great Protoon'u kaçırdı ve ona engel olmaya çalışan Betilla the Fairy'yi mağlup etti. Great Protoon'un etrafında dönen Electoonlar doğal dengelerini kaybetti ve dünyanın dört bir tarafına dağılarak düşmanlar tarafından saldırıya uğrayıp esir edildi.

Üzücü, değil mi? Ayrıca çok da dağınık!

Great Protoon'un kaçırılması Betilla the Fairy'nin tüm güçlerini etkisiz hale getirdi ve şimdi herhangi bir yardımda bulunabilmesi için önce enerjisini toparlaması gerekiyor.

Onları kurtaracak bir kahramana ihtiyaçları var, sizce de öyle değil mi?

Rayman yardıma hazır!

Bu dünyanın koruyucusu olan Rayman; Electoon'ları serbest bırakmak, Great Protoon'u onu kaçıran gizemli kişinin elinden kurtarmak ve dünyanın düzenini yeniden sağlamak için onları bir araya getirmek zorundadır.

Peki kötü adamlar ona izin verecek mi?

Sonuçta Rayman'ın kol ve bacakları yok; ancak paniklemeyin, kötü adamların da yok.

TEMELLER

Rayman, kendi dünyasına yeniden denge getirebilmek için esir düşen Electoon'ları serbest bırakmalıdır. Her bölümde 6 boşluğa sahip bir madalyon bulunur ve her bir boşluk bulmanız gereken bir Electoon kafesini temsil eder. Her Electoon kafesini açtığınızda madalyondaki bir boşluk dolar. Candy Chateau (Şeker Şatosu) seviyesine başlamak için önce ilk beş dünyadaki tüm Electoon'ları serbest bırakmalısınız.

Oyunun başında Rayman yürüme, zıplama, sarmaşıklara tutunma ve sürünme hareketlerini yapabilir. Oyunda ilerledikçe Rayman önceki hareketlere ek olarak yumruk atma, platformlara tutunabilme, nesnelere yakalayabilme, koşabilme ve hatta özel helikopter becerisi güçlerini edinir. Betilla the Fairy ona bu özel güçleri verir. Yeni güçlerinizi nasıl kullanabileceğinize dair kısa bir açıklama yeni bir güç edindikçe ekranda görüntülenir.

Yeni bir güç elde ettikten sonra bu gücü oyunun geri kalanı boyunca kullanabilirsiniz. Bitirdiğiniz seviyelere gidip tekrar bakmanızı öneririz, çünkü muhtemelen her şeyi bulamadınız! İlk defasında ulaşamadığınız bazı sürprizler sizi bekliyor...

Her oyunun başlangıcında Rayman'ın dünyasının bir haritası görüntülenir. Her seviyeyi tamamladığınızda ilerleyebileceğiniz yollar ekranda vurgulanacaktır. Çoğu zaman iki yön arasında seçim yapabileceksiniz.

Her bölümün "normal" çıkışı bölümün sonunda gerçekleşir. Çıkışlar bir çıkış işaretiyle gösterilir. Mantıklı, değil mi? Alternatif olarak, tekrar giriş kapısından geçerek de bir seviyenin ilk aşamasından çıkış yapabilirsiniz ancak bunu yaparsanız bu aşamada elde ettiğiniz tüm eşyaları (Ting'ler, özel güçler vb.) kaybedersiniz.

VARSAYILAN KONTROLLER

R1 düğmesi	sağa sürünme
L1 düğmesi	sola sürünme
SQUARE düğmesi	teleskopik yumruğu kullanma/uçan halkaları yakalama
CROSS düğmesi	ziplama
CROSS düğmesi, CROSS düğmesi	ziplama ve ardından helikopter pervaneleriyle Rayman'ın inişini yavaşlatma
CIRCLE düğmesi	koşma

NOT: Rayman bir çıkıntıdan düşerse veya zıplarsa otomatik olarak yakındaki bir platforma tutunur.

RAYMAN'IN GEÇİCİ GÜÇLERİ

Rayman'ın dostları ona aşağıdaki geçici güçleri verir:

MAGIC SEED (SİHIRLİ TOHUM)

Tarayzan, Rayman'e anında bitkiye dönüşen bir tohum verir. Bitki yetiştirmek için CIRCLE düğmesine basın.

SUPER HELICOPTER (SÜPER HELİKOPTER)

The Musician, Rayman'e yönünü kontrol etme sihrini verir. Etkinleştirmek için CROSS düğmesine basın. Daha yükseğe gitmek için CROSS düğmesine birkaç kez basın. Süper helikopter gücü Blue Mountain (Mavi Dağ) dünyasında işe yarayabilir. Dönen keskin pervaneler Rayman'ın uçmaktan fazlasını yapmasına yardımcı olabilir.

FIREFLY (ATEŞBÖCEĞİ)

Joe the Extraterrestrial, The Caves of Skops'ın (Skops Mağaraları) karanlık bölgelerini aydınlatması için Rayman'e bu gücü verir. Ateşböceği, Rayman'in yumruğunu takip eder. Rayman'in önüne doğru yumruk atarak önünüzdeki yolu aydınlatabilirsiniz.

FLYING BLUE ELVES (UÇAN MAVİ ELFLER)

Bu yaratıklar Rayman'e küçülebilme becerisini verir, böylece dar geçitlerden kolaylıkla geçebilirsiniz. Küçülmek için mavi bir elfe doğru yürüyün. Rayman'i tekrar eski boyutuna mı döndürmek istiyorsunuz? Bir mavi elf bulun.

OYUNUNUZU GELİŞTİRME

Size oyunun tüm sırlarını veremeyeceğiz, çünkü biraz da merakınızı canlı tutmamız gerekiyor; ancak bu ipuçları sizin için çok yararlı olabilir:

GÜÇLER

Rayman oyuna üç güç ile başlar; ancak yolculuğu boyunca yeni güçler edinebilir ya da mücadeleleri sırasında bazılarını kaybedebilir! Güçleriniz tükendiğinde bir can kaybedersiniz. Basit bir güç size ek bir enerji puanı verir. Çift güç size iki enerji puanı verir. "Büyük Güç" tüm enerji puanlarınızı doldurur.

CANLAR

Canları bulmaya çalışın, çünkü sizi bekleyen düşmanlarla karşılaştığınızda işinize yarar.

HIZLANDIRMALAR

Teleskopik yumruğun hızını artırır. Üç farklı hız mevcuttur.

THE GOLDEN FIST (ALTIN YUMRUK)

Rayman'in vuruşlarının gücünü artırır.

TING'LER

Rayman yüz adet Ting toplarsa ekstra bir can kazanır; ancak Ting'ler aynı zamanda The Magician'a bonus aşamalara giriş izni vermesi için de ödenebilir. Dikkat edin, Rayman tüm canlarını kaybederse topladığı tüm Ting'leri de kaybeder.

DEVAM ETME

Rayman tüm hayatlarını kaybettiğinde, "Continue" (Devam) ekranı görüntülenir ve oynadığınız son seviyeden dört canla oynamaya tekrar başlayabilirsiniz. "Continue" (Devam) seçeneğini mi kullanmak istiyorsunuz? Kontrol cihazındaki herhangi bir düğmeye basarak alarmı çaldırın ve Rayman uyuklu haliyle "Game Over" (Oyun Bitti) işaretine yürümeyi tamamlamadan önce onu uyandırın.

THE MAGICIAN

The Magician'ın yardımıyla Rayman, bonus haritada kusursuz bir puan elde etmeniz halinde Ting'ler veya ekstra bir can kazanabileceğiniz bonus aşamalar içeren gizli dünyalara giriş yapabilir.

THE PHOTOGRAPHER

The Photographer'ı anı ölümsüzleştirmek için kullanabilirsiniz! Bir can kaybettiğinizde fotoğrafçının fotoğrafınızı son çaktığı yerden tekrar başlarsınız.

DÜNYALAR

THE DREAM FOREST (RÜYA ORMANI)

Rayman bataklığa düşmeden tüm ormanı baştan sonra geçmelidir. Bu bölümde avcılar ve kaşiflerle karşılaşacaktır. İlk arkadaşı olan Tarayzan ile burada tanışır. Tarayzan'ın giyinmesine yardım edin ve neler olacağını görün! Bölüm sonu canavarı Moskito'dur. Kendisi aman vermeyen dev bir sivrisinektir.

BAND LAND (MÜZİK GRUBU TOPRAKLARI)

Rayman bulutlar ve kaygan müzik barlarından oluşan bir dünyada davullar, marakas ve ziller gibi müzik enstrümanlarının arasında ilerlemelidir ve yanlış notalara basmaktan kaçınmalıdır. Trompetlerden kurtulduktan sonra kendini sağır edici Mister Sax ile yüz yüze bulacaktır.

BLUE MOUNTAINS (MAVİ DAĞLAR)

Rayman kaya çığları ve taş yaratıklardan kaçarak ilerlemelidir. Rayman bu dağlarda The Musician ile tanışır ve ona kayıp gitarını bulmasında yardımcı olur. Bölüm sonu canavarı bir kaya yaratığı olan Mister Stone'dur.

PICTURE CITY (RESİM ŞEHİR)

Bu dünya görüntüler ve seraplar dünyasıdır. Rayman küçük bir tiyatronun sahnesine çıktığında korsan filmi veya bilim kurgu filmlerinden fırlamış yaratıklarla karşılaşır. Karşılaşacağı en özel kişi ise oklavalı çetin ceviz Space Mama'dır.

THE CAVES OF SKOPS (SKOPS MAĞARALARI)

Burası uğursuz bir yer altı mağarasıdır. Buraya Joe the Extraterrestrial'in neşeli atıştırmalık dükkanından giriş yapın. İlk olarak Rayman örümceklerden kurtularak arkadaşı Joe'nun dükkan tabelasını fişe takmalı, ardından Skops the Scorpion'ın mağaradaki inine ulaşmak için sarkıtları aşmalıdır.

CANDY CHATEAU (ŞEKER ŞATOSU)

Mister Dark'ın gizlendiği ve şaşırtıcı hareketler yapan palyaçolar tarafından korunduğu tatlı dünyasına hoş geldiniz. Dikkatli olun, Mister Dark sinsidir.

Artık sizi neyin beklediğini bildiğinize göre kontrol cihazınızı takın ve oynamaya hazırlanın. İyi şanslar!



ÚVOD

Zdravičko!

Chceš vědět, o co tu běží? Tak já ti budu vyprávět Raymanův příběh...

V Raymanově světě jsou příroda a lidé v rovnováze. Great Protoon přináší a udržuje harmonii a rovnováhu po celém světě.

Je mi líto, ale bohužel to nevydrží. Tak chceš hrát, nebo ne?

Jednoho osudového dne zlý Mister Dark unesl Great Protoona a porazil vílu Betillu, která se ho snažila bránit. Electroony, které dřív obíhaly Great Protoona, ztratily svou přirozenou stabilitu a poztrácely se po celém světě. Tam je napadli a zajali zlí nepřátelé.

Maličko problém, ne? A taky trošičku nepříjemnost!

Zmizení Great Protoona také odebralo veškerou moc víle Betille, která teď bude potřebovat čas, aby si doplnila energii a mohla začít pomáhat...

Teď rozhodně potřebují hrdinu, aby je zachránil, nemyslíte?

K tomu je tu Rayman!

Jako ochránce tohoto světa musí Rayman osvobodit electroony, zachránit Great Protoona ze spárů záhadného únosce a vše znovu sestavit tak, aby byla obnovena rovnováha celého světa.

Ale dovolí mu to záporáci udělat?

Přece jen... Rayman nemá ruce ani nohy. Ale to ani záporáci!

ZÁKLADY

Rayman musí osvobodit vězněné electroony, aby vrátil světu řád. V každé úrovni se nachází medailon s šesti prázdnými místy. Každé odpovídá kleci s electroony, kterou musíš najít. Pokaždé když osvobodíš electroony z klece, zaplní se jedno místo na medailonu. Aby ses dostal do úrovně Candy Chateau, musíš nejprve osvobodit všechny electroony v prvních pěti světech.

Na začátku hry může Rayman dělat jen jednoduché věci: chodit, skákat, držet se popínavých rostlin a plazit se. Postupem času Rayman získá nové schopnosti: útok pěstí, schopnost viset na plošinkách, hmat pěstí, běh, a dokonce i speciální helikoptérový trik! Víla Betilla mu tyto speciální schopnosti propůjčí. Když se naučíš novou schopnost, na obrazovce se zobrazí stručné vysvětlení, jak ji použít.

Každá nová schopnost ti bude užitečná po zbytek hry. Ale také se můžeš vrátit do úrovně, které už jsi prošel/prošla, protože jsi patrně neviděl(a) úplně všechna místa! Čekají na tebe překvapení a věci, ke kterým ses při první návštěvě vůbec nemohl(a) dostat...

Na začátku každé hry se zobrazí mapa Raymanova světa. Po dokončení každé úrovně se ti na obrazovce zvýrazní další přístupné cesty. Většinou budeš mít na výběr ze dvou směrů.

„Normální“ východ z úrovně najdeš na jejím konci. Východy jsou označené cedulí s nápisem „Exit“. To je logické, ne? Z první části úrovně můžeš také odejít vstupními dveřmi. Pokud to ale uděláš, přijdeš o všechny předměty (tingy, speciální schopnosti a podobně), které jsi v této části posbíral(a).

VÝCHOZÍ OVLÁDÁNÍ

Tlačítko R1	plazení doprava
Tlačítko L1	plazení doleva
Tlačítko SQUARE	využití teleskopické pěsti / chycení létajících obručí
Tlačítko CROSS	skok
Tlačítko CROSS, tlačítko CROSS	skoč a poté použij rotor vrtulníku, abys zpomalil Raymanův sestup
Tlačítko CIRCLE	běh

POZNÁMKA: Když Rayman seskočí nebo spadne z římsy, automaticky se chytí nejbližší plošinky.

RAYMANOVY DOČASNÉ SCHOPNOSTI

Raymanovi kamarádi mu poskytují následující dočasné schopnosti:

MAGIC SEED (KOUZELNÉ SEMÍNKO)

Tarazan daruje Raymanovi kouzelné semínko, ze kterého okamžitě vyroste rostlina. Chceš-li nechat rostliny vyrůst, stiskni tlačítko CIRCLE.

SUPER HELICOPTER (SUPERHELIKOPTÉRA)

Hudebník zpřístupní Raymanovi magii, která mu umožní kontrolovat jeho směr. Aktivuješ ji stisknutím tlačítka CIRCLE. Chceš-li se dostat výš, stiskni opakovaně tlačítko CROSS. Schopnost superhelikoptéra se ti může hodit ve světě Modrých hor, kde ostrý rotor vrtulníku pomůže Raymanovi nejen s létáním!

FIREFLY (SVĚTLUŠKA)

Tuto schopnost Raymanovi předá mimozemšťan Joe, aby si poradil v temných zákoutích Skopových jeskyní. Světluška následuje Raymanovu pěst, takže když ji vystělíš před sebe, osvětlíš tím cestu před sebou.

FLYING BLUE ELVES (LÉTAJÍCÍ MODŘÍ SKŘÍTKI)

Tato malá stvoření Raymanovi dají schopnost zmenšování, takže snáze projde i tam, kde je málo prostoru. Chceš-li se zmenšit, zajdi za modrým skřítkem. Chceš Raymanovi vrátit původní velikost? Porozhlédni se po modrém skřítkovi.

JAK SI ZLEPŠIT HRANÍ

Nechceme tu prozradit všechna tajemství hry (musí to přece být napínavé!), ale tyto rady by se ti mohly hodit:

SCHOPNOSTI

Rayman začíná se třemi schopnostmi, ale na své výpravě může získat další... a při bitvách o některé může přijít! Když ti dojdou schopnosti, přijdeš o život. Základní schopnost ti dává jeden bod energie navíc. Dvojitá schopnost ti dává dva body energie. Velká schopnost ti dává celou nálož bodů energie.

ŽIVOTY

Hledej je. Budou se hodit, až se postavíš nepřítelům, kteří na tebe čekají.

ZRYCHLENÍ

Zvyšují rychlost teleskopické pěsti. Jsou k dispozici tři různé rychlosti.

ZLATÁ PĚŠT

Zvyšuje sílu Raymanových úderů.

TINGY

Když Rayman posbírání stovku tingů, dostane život navíc. Tingy ale také můžeš použít, abys kouzelníkovi zaplatil za přístup do bonusových úrovní. Ale opatrně: když Rayman přijde o všechny své životy, ztratí také všechny nasbírané tingy.

POKRAČOVÁNÍ

Jakmile Rayman přijde o všechny své životy, zobrazí se obrazovka „Continue“ a ty budeš moci pokračovat se hrou se čtyřmi životy od poslední hrané úrovně. Chceš pokračování využít? Rozezvoň budík (stisknutím libovolného tlačítka na ovladači), abys Raymana probral z mrákot dřív, než doklopýtá k ceduli „Game Over“ (Konec hry).

KOUZELNÍK

S kouzelníkovou pomocí může Rayman vstoupit do tajných světů. Pokud se ti v bonusové úrovni podaří dosáhnout perfektního skóre, můžeš získat tingy nebo životy navíc.

FOTOGRAF

Fotograf zvětší tvé skutky! Když ztratíš život, znovu začneš tam, kde tě naposledy vyfotil.

SVĚTY

THE DREAM FOREST (LES SNŮ)

Rayman musí překonat džungli, aniž by spadl do bahnitě vody. Narazí zde na lovce i průzkumníky. Také se tu setká se svým prvním kamarádem, Tarayzanem. Pomoz Tarayzanovi s oblékáním a uvidíš, co se stane! Hlavním bossem je Moskito, neodbytný obří moskyt.

BAND LAND (ZEMĚ KAPEL)

Ve scéně plné mraků a záladných notových linek se musí Rayman dostat přes hudební nástroje, jako jsou bubny, rumba koule a činely, a vyhnout se přitom zlým notám. Když se mu podaří prchnout před trumpetami, bude se muset tvářit v tvář postavit ohlušujícímu Misterovi Saxovi.

BLUE MOUNTAINS (MODRÉ HORY)

Rayman musí jít dál a vyhnout se padajícímu kamení a kamenným stvořením. V těchto horách se Rayman setká s hudebníkem, kterému pomůže najít ztracenou kytaru. Hlavním bossem je kamenné stvoření Mister Stone.

PICTURE CITY (MĚSTO OBRAZŮ)

Jde o svět obrazů a také o svět přeludů. Jakmile Rayman projde přes jeviště malého divadla, narazí na tvory jako vystřižené z pirátských nebo sci-fi filmů. Konkrétně potká Space Mama, což je pořádně drsná vesmírná mamča vyzbrojená smrtonosným válečkem na těsto.

THE CAVES OF SKOPS (SKOPSOVA JESKYŇĚ)

Tohle je znepokojivý podzemní svět. Dostaneš se do něj skrz veselý stánek s občerstvením mimozemšťana Joea. Rayman musí nejprve zapojit poutač na Joeův obchod a vyhnout se při tom pavoukům. Pak musí projít kolem stalaktitů, aby objevil doupě škorpióna Skopse.

CANDY CHATEAU (CUKROVINKOVÝ ZÁMEK)

Vítej ve světě sladkostí, kde se ukrývá Mister Dark. Střeží ho tu klauni schopní báječných kousků. Hlavně buď opatrný, Mister Dark je dábelský.

Takže teď už víš, co čekat! Tak zapoj ovladač a pusť se do hraní. Hodně štěstí!



BEVEZETÉS

Szevasztok!

Szeretnék tudni, mi folyik itt? Hadd meséljem el Rayman történetét...

Rayman világában a természet és az emberek békében élnek együtt. A Nagy Protoon biztosítja és fenntartja a harmóniát és egyensúlyt a világban.

Sajnos, srácok, úgy tűnik, ez nem tarthat sokáig. Most akkor akartok játszani, vagy nem?

Egy végzetes napon a gonosz Mister Dark elrabolja a Nagy Protoont, és legyőzi Betillát, a tündért, miközben az védelmezni próbálja. Az Electoonok, akik a Nagy Protoon körül keringtek, elvesztik a természetes stabilitásukat, szétszóródnak a világban, és ádáz ellenségek támadják meg és ejtik fogságba őket.

Aggasztó, nem igaz? És rendetlen is!

A Nagy Protoon eltűnése semlegesítette Betilla, a tündér minden hatalmát, neki pedig időre van szüksége, hogy visszanyerje energiáját, mielőtt bármi módon is a segítségére lehetne...

Mindenképpen szükségük van egy hősrre, akik megmenti őket, nem gondolod?

Rayman a megmentő!

E világ őrzőjeként Raymannek ki kell szabadítania az Electoonokat, vissza kell szereznie a Nagy Protoont titokzatos elrablójától, és újra össze kell állítania őket, hogy visszahozza a világ harmóniáját.

De hagyják majd neki a rosszfiúk?

Végülis Raymannek nincs se karja, se lába... De ne ess pánikba, mert a rosszfiúk se pánikolnak.

AZ ALAPOK

Raymannek ki kell szabadítania a foglyul ejtett Electroonokat, hogy visszahozza a rendet a világába. Minden szinten van egy medál 6 üres hellyel, mindegyik megfelel egy Electroon-ketrecnek, amit meg kell keresned. Valahányszor kiszabadítasz egy Electroont a ketrecéből, a medálon egy hely betelik. Ahhoz, hogy a Cukorkastély (Candy Chateau) szintre beléphess, ki kell szabadítanod az összes Electroont az első öt világon.

A játék kezdetén Rayman egyszerű cselekedetekre képes: menni, ugrani, indákba kapaszkodni és kúszni. Ahogy előre haladsz a játékban, Rayman újabb képességekre tesz szert: ökölcsapás, platformokra kapaszkodás, megragadó kéz, futás, sőt akár egy különleges helikopter képesség is! Betilla, a tündér adja neki ezeket a nagyon különleges képességeket. Az új képességek használatának rövid magyarázata megjelenik a képernyőn, valahányszor szert teszel egyre.

Miután megszerezted az új képességet, az a játék további részében a segítségedre lesz. De érdemes néha vissza is kell menned, hogy alaposan felderítsd a szinteket, amelyeken már végigmentél, mert valószínűleg nem láttad még az egészet! Vár még rád néhány meglepetés, olyasmik, amiket nem értél el, amikor először arra jártál...

Minden egyes játék elején megjelenik Rayman világának térképe. Valahányszor teljesítesz egy szintet, a következő elérhető utak kiemelve jelennek meg a képernyőn. Többnyire két irány közül választhatsz.

A „szokásos” kijárat minden szinten a végén van. A kijáratokat kijáratjelzések mutatják – logikus, nem? Kimehetsz a szint első szakaszánál is, ha visszafelé távozol a bejárati ajtón, ha azonban ezt teszed, akkor elveszted az összes tárgyat (Tingek, különleges képességek stb.), amit abban a szakaszban szedtél össze.

ALAPÉRTELMEZETT VEZÉRLÉS

R1 gomb	kúszás jobbra
L1 gomb	kúszás balra
SQUARE gomb	teleszkópos ököl használata/ repülő gyűrűk elkapása
CROSS gomb	ugrás
CROSS gomb, CROSS gomb	ugrás, aztán helikopterlapátok használata Rayman ereszkedésének lassítására
CIRCLE gomb	futás

MEGJEGYZÉS: ha Rayman leugrik vagy leesik egy párkányról, automatikusan megkapaszkodik egy közeli platformban.

RAYMAN IDEIGLENES KÉPESSÉGEI

Rayman barátai a következő ideiglenes képességeket adják neki:

VARÁZSMAG (MAGIC SEED)

Tarayzan varázsmagot ad Raymannek, amiből azonnal kihajt egy növény. A növény növesztéséhez nyomd meg a CIRCLE gombot.

SZUPER HELIKOPTER (SUPER HELICOPTER)

A Zenész (Musician) varázslatot ad Raymannek, hogy irányíthassa magát. Az aktiváláshoz nyomd meg a CROSS gombot. Hogy magasabbra menj, nyomd meg többször a CROSS gombot. A szuper helikopter képesség jól jön a Kék hegy (Blue Mountain) világban, ahol azok az éles, forgó pengék másra is jók lesznek, nem csak repülni!

SZENTJÁNOSBOGÁR (FIREFLY)

Joe, a földönkívüli adja Raymannek ezt a képességet, hogy segítsen neki fényt vinni Skops barlangjainak sötét zugaiba. A szentjánosbogár követi Rayman öklöcsapását, dobd tehát előre az öklét, hogy bevilágítsd az előtte álló utat.

REPÜLŐ KÉK MANÓK (FLYING BLUE ELVES)

Ezek a kis teremtmények képessé teszik Raymant az összezugorodásra, így sokkal könnyebben átférhet szűk átjárókon. Menj oda egy kék manóhoz, ha kicsi akarsz lenni. Ismét vissza akarod kapni Rayman normális méretét? Keress egy kék manót.

HOGYAN LEHETSZ JOBB A JÁTÉKBAN

Nem áruljuk el a játék minden titkát (kell egy kis feszültség!), de ezek a tanácsok nagyon hasznosak lesznek:

ENERGIA

Rayman három energiaponttal kezd, de többet is szerezhet az útja során... vagy elveszthet párat a harcokban! Ha kifogytál az energiából, veszítesz egy életet. Egy egyszeres energia egy plusz energiapontot ad. Egy kétszeres energia két energiapontot ad. A „Nagy energia” minden energiapontot visszatölt.

ÉLETEK

Keress őket, mert jól jönnek, ha szembe kell nézned a rád váró ellenségekkel.

GYORSÍTÁSOK

Növelik a teleszkópos ököl sebességét. Három különböző sebesség érhető el.

ARANYÖKÖL

Növeli Rayman ütéseinek erejét.

TINGEK

Ha Rayman összeszed száz Tinget, kap egy extra életet, de a Tingeket arra is lehet használni, hogy megfizesd a Varázslót, aki hozzáférést adhat a bónusz pályákhoz. Légy óvatos: ha Rayman elveszíti az összes életét, akkor elveszíti minden összegyűjtött Tingjét is.

FOLYTATÁSOK

Ha Rayman elvesztette az összes életét, megjelenik a „Folytatás” (Continue) képernyő, és újrakezdheted a játékot a legutóbb játszott szinttől, négy élettel. Akarod használni a „Folytatást”? Csöngesd meg az ébresztőórát (nyomj meg bármilyen gombot a játékvezérlőn), hogy felébredsz Raymant a kábultságából, mielőtt eltámoľog a „Játék vége” (Game Over) tábláig.

A VARÁZSLÓ

A varázsló segítségével Rayman beléphet titkos világokba, ahol bónuszpályákon szerezhet Tingeket vagy plusz életet, ha tökéletes pontszámot érsz el a bónuszpályán.

A FÉNYKÉPÉSZ

A fényképész azért van ott, hogy halhatatlanná tegye a tetteidet! Ha elveszítesz egy életet, újrakezdheted a legutóbbi helyről, ahol lefényképezett.

VILÁGOK

AZ ÁLOMERDŐ (THE DREAM FOREST)

Raymannek át kell jutnia a dzsungelen, anélkül, hogy belepottyanna a mocsárba. Vadászokkal és felfedezőkkel találkozik majd. Itt találkozik első barátjával, Tarazannal is. Segíts Tarazannak felöltözni, és nézd meg, mi történik! A főellenfél Moskito, egy konok, óriási szúnyog.

BANDAFÖLD (BAND LAND)

A felhőkkel és csúszós kottavonalakkal teli vidéken kell Raymannek átjutnia különféle hangszerek, például dobok, rumbatökök és cintányérok között; és el kell kerülnie a rossz hangokat. Miután elmenekült a trombiták elől, szemtől szembe találja magát a fülsüketítő Mister Saxszal.

KÉK HEGYEK (BLUE MOUNTAINS)

Raymannek előre kell haladnia, elkerülve a sziklavinákat és a kőlényeket. Ezek közt a hegyek közt ismerkedik meg Rayman a Zenésszel, és segít neki visszaszerezni az elveszett gitárját. A legyőzendő főellenség Mister Stone, a kőlény.

KÉPVÁROS (PICTURE CITY)

Ez a képek, no meg a délibábok világa. Amikor Rayman átsétál egy kis mozitermen, egyenesen egy kalózfilmből vagy egy sci-fi-ből szalajtott teremtményekbe botlik. Egészen pontosan Space Mamával találkozik, aki durva ellenfél, és halálos a sodrófája.

SKOPS BARLANGJAI (THE CAVES OF SKOPS)

Ez egy nyugtalanító, föld alatti világ. Joe, a földönkívüli vidám büféjéből léphetsz be ide. Először Raymannek csatlakoztatnia kell a barátja, Joe boltjának cégérét, miközben a pókokat kerülgeti, aztán utat kell találnia a barlang cseppkövei között, hogy megtalálja Skops, a skorpió rejtékelyét.

CUKORKASTÉLY (CANDY CHATEAU)

Légy üdvözölve a desszertek világában, ahol Mister Dark rejtőzik, akit hihetetlen mutatóványokra képes bohócai őriznek. De légy óvatos, Mister Dark igazán ördögi.

Most, hogy már tudod, mire számíthatsz, csatlakoztasd a játékvezérlőt, és készülj a játékra! Sok szerencsét!



ВЪВЕДЕНИЕ

Здравейте, хора!

Искате да разберете какво се случва? Нека ви разкажа историята на Rauman...

В света на Rauman природата и хората живеят заедно в пълно разбирателство. Great Protoon се грижи за и поддържа хармонията и баланса в света.

Съжалявам, хора, но това очевидно не може да продължи. Искате да играете или какво?

Един съдбоносен ден злият Mister Dark отвлеча Great Protoon и побеждава феята Betilla, докато се опитва да го защити. Electoon, които се използват за гравитиране около Great Protoon, губят естествената си стабилност, разпръскват се навсякъде по света и биват нападнати и заловени от вражески врагове.

Неприятно, нали? И пълен безпорядък също!

Изчезването на Great Protoon е неутрализирано също и всички сили на феята Betilla, затова ще ѝ е необходимо време, за да възстанови енергията си, преди да може да помогне по някакъв начин...

Определено имат нужда от герой, за да ги спаси сега, не мислиш ли?

Rauman е на помощ!

Като пазител на света Rauman трябва да освободи Electoon, да хване отново Great Protoon от мистериозния му похитител и да ги събере всички заедно, за да възстанови хармонията на света.

Но злодеите ще му позволят ли това?

Все пак Rayman няма нито ръце, нито крака... Но не се паникьосвай, лошите момчета също нямат.

ОСНОВНОТО

Rayman трябва да освободи захвърлените в затвора Electroon, за да установи отново реда в своя свят. За всяко ниво има медальон с 6 празни места – всяко от тях кореспондира с клетката на Electroon, който трябва да намериш. Всеки път, в който освободиш клетка на Electroon, ще се запълва едно пространство от медальона. За да влезнеш в нивото Candy Chateau, първо, трябва да освободиш всички Electroon в първите пет свята.

В началото на играта Rayman може да изпълнява обикновени действия: да ходи, да скача, да се задържа по пълзящите растения и да пълзи. Напредвайки в играта, Rayman получава нови сили: удряща ръка, способност да виси на платформи, захващаща се ръка, способност да бяга и дори специален хеликоптерски номер! Тези специални сили са му осигурени от феята Betilla. Всеки път, когато получиш нова сила, на екрана ще се появява кратко обяснение как да я използваш.

След като си придобил нова сила, ще можеш да я използваш до края на играта. Но също ще трябва да се връщаш обратно, за да изследваш нивата, които вече си преминал, понеже вероятно не си ги разгледал целите все още! Няколко изненади те очакват – неща, които не си успял да достигнеш първия път, когато си минал...

В началото на всяка игра ще се показва карта на света на Rayman. Всеки път, когато завършиш ниво, следващите достъпни за теб пътеки ще бъдат осветени на екрана. В повечето случаи ще можеш да избираш между две посоки.

„Обичайният“ изход на всяко ниво е в неговия край. Изходите са означени със знака за изход – логично, нали? Можеш да излезеш и от първия на нивото, като се върнеш и излезеш от входната врата, но ако направиш това, ще загубиш всички елементи (Ting, специални сили и др.), които си събрал в етапа.

КОНТРОЛИ ПО ПОДРАЗБИРАНЕ

Бутон R1	пъзене надясно
Бутон L1	пъзене наляво
Бутон SQUARE	използване на телескопична ръка/хващане на летящи пръстени
Бутон CROSS	скачане
Бутон CROSS, бутон CROSS	скачане, след това използвай хеликоптерните перки, за да забавиш спускането на Rayman
Бутон CIRCLE	бягане

ЗАБЕЛЕЖКА: Когато Rayman скача или пада от ръб, той автоматично ще висне на близката платформа.

ВРЕМЕННИТЕ СИЛИ НА RAYMAN

Приятелите на Rayman му дават следните временни сили:

MAGIC SEED (МАГИЧЕСКО СЕМЕ)

Taraguzan дава на Rayman магическо семе, което мигновено се превръща в растение. За да отглеждаш растения, натисни бутона CIRCLE.

SUPER HELICOPTER (СУПЕРХЕЛИКОПТЕР)

Музикантът дава на Rayman магия, чрез която да контролира посоката си. За да я активирате, натисни бутона CROSS. За да се отидете по-нависоко, натиснете бутона CROSS няколко пъти. Силата на суперхеликоптера може да ти е полезна в света Blue Mountain, където тези остри въртящи се перки могат да помогнат на Rayman да направи много повече неща от това просто да лети!

FIREFLY (СВЕТУЛКА)

Извънземният Джо дава на Rayman тази сила, за да му помогне да осветява тъмните региони на Caves of Skops. Светулката следва удрящата ръка на Rayman, така че той я хвърля ръката си пред него, за да се освети пътя напред.

FLYING BLUE ELVES (ЛЕТЯЩИ СИНИ ЕЛФИ)

Тези малки създания дават на Rayman способността да се смаява, така че да може да преминава по-лесно през тесни пространства. Приблужи се до син елф, за да се смалиш. Искаш Rayman да бъде отново нормална височина? Намери син елф.

ПОДОБРЯВАНЕ НА ИГРАТА ТИ

Няма да ти разкрием всички тайни на играта (трябва да има известно напрежение!), но ето някои съвети, които ще са много полезни:

СИЛИ

Rayman започва с три сили, но може да спечели още по време на пътешествието си. Или да загуби някоя в битките си! Когато се изчерпи силата ти за бягане, губиш живот. Единичната сила ти дава една допълнителна точка енергия. Двойната сила ти дава две допълнителна точка енергия. Big Power (огромната сила) ти дава максималните точки за енергия.

ЖИВОТИ

Търси ги, ще са ти нужни, когато се изправиш срещу враговете, които те очакват.

УСКОРИТЕЛИ

Те увеличават скоростта на телескопичната ръка. Има три налични различни скорости.

ЗЛАТНАТА РЪКА

Увеличава силата на ударите на Rayman.

TING

Ако Rayman събере сто Ting, печели допълнителен живот, но Ting може да се използват също за плащане на магьосника, осигуряващ достъп до бонус етапи. Внимавай – ако Rayman загуби всичките си животи, ще загуби и всички Ting, които е събрал.

ПРОДЪЛЖЕНИЯ

След като Rayman загуби всичките си животи, ще се появи екран Continue (Продължи) и ще можеш да стартираш играта отново от последното изиграно ниво в четири живота на разположение. Искаш да използваш Continue (Продължи)? Пусни алармата (като натиснеш който и да е бутон на контролера), за да събудиш Rayman от унеса си, преди да се запъти към знака Game Over (Край на играта).

МАГЬОСНИКЪТ

С помощта на магьосника Rayman може да навлезе в тайни светове, където бонус етапите ти позволяват да печелиш Ting или допълнителен живот, ако успееш да постигнеш перфектния резултат в бонус картата.

ФОТОГРАФЪТ

Фотографът е там, за да увековечи подвизите ти! Когато загубиш живот, започваш отново от последно място, където той те е снимал.

СВЕТОВЕ

THE DREAM FOREST

Рауман трябва да премине през джунглата, без дори да падне в блатистите води. Ще се натъкне на ловци и изследователи. Именно тук среща Targuzan – най-добрия му приятел. Помогни на Targuzan да се облече и виж какво ще се случи! Големият шеф е Moskito – упорит гигантски комар.

BAND LAND

На място пълно с облаци и хлъзгави части от партитури Рауман трябва да напредне чрез музикални инструменти, като барабани, маракаси и чинели, и да пропусне грешните нови. Избяга ли от тромпетите, ще се изправи лице в лице с оглушителния господин саксофон.

BLUE MOUNTAINS

Рауман трябва да се движи напред, като избягва скалната лава и каменните създания. В тази планина Рауман се среща с музиканта и му помага да получи отново загубената си китара. Големият шеф, с който трябва да се биеш, е господин камък – създание направено от скала.

PICTURE CITY

Това е света на образите и на миражите. След като се разхожда из сцената на малък театър, Рауман се натъква на създания, идващи директно от пиратски и научно-фантастичен филм. Като цяло ще се срещне с Spasе Мама – хладнокръвно същество със смъртоносна точилка.

THE CAVES OF SKOPS

Това е подземен свят, създаващ проблеми. Влез в него чрез приятния магазин за закуски на извънземния Джо. Първо, Rayman трябва да постави парола в магазина на приятели си, докато бяга от паяците, след това трябва да си направи път около сталактитите в пещерата, за да намери леговището на скорпиона Skops.

CANDY CHATEAU

Добре дошъл в света на десертите, където Mister Dark е скрит, пазен от клоуни, изпълняващи невероятни фокуси. Внимавай обаче, Mister Dark е зъл.

Сега знаеш както те очаква, включи контролера и се подготви за игра. Успех!



ÚVOD

Ahojte ľudkovia!

Chcete vedieť čo sa deje? Dovoľte mi povedať vám príbeh o Raymanovi...

V Raymanovom svete žijú ľudia v harmónii s prírodou. Veľký Protoon prináša a udržiava na svete harmóniu a rovnováhu.

Prepáčte vospolok, toto asi nevydrží dlho. Chcete si zahrať alebo nie?

V jeden osudný deň unesie zlý Pán Temný Veľký Protoon a porazí vílu Betillu, keď sa snaží ho ochrániť. Electooni, ktorí dakedy obiehali okolo Veľkého Protoona, stratia svoju prirodzenú stabilitu, roztrúsia sa po svete a napadnú a ukoristia ich nepriatelia.

Neprijemné, však? A tiež lajdácke!

Pri zmiznutí Veľkého Protoona sa stratí aj všetka moc víly Betilly, ktoré potrebuje čas na regeneráciu svojej energie predtým, ako dokáže nejak pomôcť...

Jednoznačne potrebujú hrdinu, ktorý ich teraz zachráni, nemyslíte?

Rayman vyráža na záchrannú akciu!

Ako strážca tohto sveta musí Rayman oslobodiť Electoony, znova získať Veľkého Protoona od jeho záhadných únoscov a opäť ich zhromaždiť, aby obnovil harmóniu sveta.

Ale dovoľia mu to záporní hrdinovia?

Predsa len, Rayman nemá ruky ani nohy... Ale žiadna panika, to ani záporáci.

ZÁKLADY

Rayman musí oslobodiť uväznené Electroony, aby znova obnovil poriadok na svete. V každom leveli je medailón so 6 prázdnyimi miestami, z ktorých každé zodpovedá tvaru Electroonov, ktoré musíte nájsť. Vždy keď oslobodíte Electroon, jedno miesto v medailóne sa vyplní. Aby ste vošli do levelu cukríkového zámku, musíte najprv oslobodiť všetky Electroony v prvých piatich svetoch.

Na začiatku hry vie Rayman robiť jednoduché pohyby: chodenie, skákanie, držanie sa popínavých rastlín a plazenie. Ako budete hrou postupovať ďalej, získa Rayman nové schopnosti: udieranie pästou, schopnosť zavesiť sa na plošiny, chytiť, schopnosť bežať a dokonca špeciálnu helikoptérovú schopnosť! Tieto špeciálne schopnosti mu dá víla Betilla. Krátke vysvetlenie používania nových schopností sa zobrazí na obrazovke vždy, keď nejakú schopnosť získate.

Keď získate novú schopnosť, bude pre vás užitočná počas zvyšku hry. Ale mali by ste sa vracajť aj do levelov, ktoré ste už prešli a poriadne ich preskúmať, pretože ste pravdepodobne ešte nevideli všetky! Niektoré prekvapenia na vás čakajú, veci ktoré ste nedokázali získať prvýkrát, keď ste okolo nich prechádzali...

Na začiatku každej hry sa zobrazí mapa Raymanovho sveta. Vždy keď dokončíte level, zvýraznia sa na obrazovke ďalšie cesty, ktoré budú pre vás schodné. Väčšinou si budete môcť vybrať medzi dvomi smermi.

„Normálny“ východ do každého levelu sa nachádza na jeho konci. Východy sú označené znakom východu – logické, že? Prvú úroveň levelu tiež môžete opustiť tak, že sa vrátite späť cez vstupné dvere, aj keď ak to spravíte, stratíte všetky predmety (tingy, špeciálne schopnosti atď.), ktoré ste získali v tejto úrovni.

PREDNASTAVENÉ OVLÁDANIE

tlačidlo R1	plazenie doprava
tlačidlo L1	plazenie doľava
tlačidlo SQUARE	použitie teleskopickkej páste/chytenie lietajúcich prsteňov
tlačidlo CROSS	skok
tlačidlo CROSS, tlačidlo CROSS	skok, potom použitie čepelí helikoptéry na spomalenie Raymanovho pádu
tlačidlo CIRCLE	beh

POZNÁMKA: keď Rayman skočí alebo padne z rímsy, automaticky sa zavesí na blízku plošinu.

RAYMANOVE DOČASNÉ SCHOPNOSTI

Raymanovi priatelia mu poskytnú tieto dočasné schopnosti:

MAGICKÉ SEMIENKA

Tarayzan dá Raymanovi magické semienko, z ktorého okamžite vyrastie rastlina. Aby rastlina narástla, stlačte tlačidlo CIRCLE.

SUPER HELIKOTPÉRA

Hudobník dá Raymanovi kúzlo, ktorým môže ovládať jeho smer. Na aktivovanie stlačte tlačidlo CROSS. Ak chcete ísť vyššie, stlačte tlačidlo CROSS. Schopnosť super helikoptéry sa môže zísť vo svete Modrých hôr, kde môže Rayman vďaka týmto čepeliam robiť viac ako len lietať!

SVÄTOJÁNSKA MUŠKA

Mimozemský Joe dá Raymanovi túto schopnosť, aby mu pomohol osvetliť tmavé oblasti jaskýň Skops. Svätójánska muška lieta za Raymanovou stisnutou pästou, takže ňou udiera dopredu a osvetľuje cestu pred sebou.

LIETAJÚCI MODRÍ ELFOVIA

Vďaka týmto malým bytostiam má Rayman schopnosť zmenšiť sa tak, aby mohol ľahšie prejsť cez úzke priechody. Ak sa chcete zmenšiť, choďte k modrému elfovi. Chcete, aby sa Rayman vrátil do normálnej veľkosti? Nájdite modrého elfa.

VYLEPŠENIE VAŠEJ HRY

Neprezradíme všetky tajomstvá hry (nejaké napätie musí byť!), ale tieto tipy by mohli byť veľmi užitočné:

SCHOPNOSTI

Rayman začína s tromi schopnosťami, ale na svojej ceste ich môže získať viac... alebo ich môže stratiť počas súbojov! Ak vám dôjde energia, stratíte život. Jeden extra bod získate za jednoduchú energiu. Za dvojitú energiu získate dva body. „Veľká energia“ vám prinesie celú várku bodov.

ŽIVOTY

Hľadajte ich, hodia sa, keď čelíte nepriateľom, ktorí na vás čakajú.

ZRÝCHLENIA

Zvyšujú rýchlosť vašej teleskopickej päste. Existujú tri rôzne rýchlosti.

ZLATÁ PÄŤ

Zvyšuje silu Raymanových úderov.

TINGY

Ak Rayman pozbiera sto tingov, získa život navyše, ale tingy sa dajú použiť aj ako platidlo Čarodejníkovi, ktorý mu umožní vstup do bonusových úrovní. Buďte opatrný, ak Rayman príde o všetky svoje životy, stratí aj všetky tingy, ktoré pozbieral.

POKRAČOVANIA

Keď Rayman príde o všetky svoje životy, zobrazí sa obrazovka „Pokračovať“ a budeme môcť začať hru odznova od posledného odohraného levelu so štyrmi životmi. Chcete využiť „pokračovanie“? Zazvoňte na budík (stlačením ktoréhokoľvek tlačidla na ovládači) a zobudte Raymana z apatie predtým, ako sa potkne o symbol „Koniec hry“.

ČARODEJNÍK

S Čarodejníkovou pomocou dokáže Rayman vojsť do tajných svetov, kde vám bonusové úrovne umožnia získať tingu alebo extra život, ak sa vám v bonusovej mape podarí dosiahnuť perfektné skóre.

FOTOGRAF

Fotograf je na to, aby zvečnil vaše skutky! Keď prídete o život, začnete znova na poslednom mieste, na ktorom vás odfotil.

SVETY

LES SNOV

Rayman sa musí dostať cez džungľu bez toho, aby spadol do močaristej vody. Stretne lovcov a bádateľov. Tu stretne svojho priateľa Tarazyana. Pomôžte Tarazyanovi obliecť sa a uvidíte, čo sa stane! Moskito, neodbytný veľký komár, je veľký šéf.

KRAJINA HUDBY

Na obrazovke plne oblakov a barov s klzkými notovými zápismi musí Rayman postupovať pomedzi hudobné nástroje ako bubny, rumbagule a činely a vyhýbať sa nesprávnym notám. Keď utečie od trúbok, ocitne sa zoči-voči ohlušujúcemu Misterovi Saxovi.

MODRÉ HORY

Rayman musí postupovať dopredu, vyhnúť sa skalným lavínam a skalným príšerám. V týchto horách stretne Rayman Hudobníka a pomôže mu získať späť jeho stratenú gitaru. Veľký šéf, ktoré treba poraziť je Mister stone, príšera z kameňa.

MESTO OBRÁZKOV

Toto je svet obrázkov ako aj svet preludov. Pri prechádzaní úrovne malého divadla stretne Rayman bytosti priamo z pirátskeho alebo sci-fi filmu. Stretne najmä Space Mamu, tvrdásku so smrteľným valčekom na cestu.

JASKYNE SKOPS

Toto je znepokojujúci podzemný svet. Vojdite doň cez zábavný obchod s občerstvením Mimosozemského Joa. Najprv musí Rayman pripojiť vývesný štít obchodu svojho kamaráta Joa a vyhýbať sa pavúkom, potom sa musí dostať okolo stalaktitov v jaskyni, aby našiel brloh Škorpióna Skopsa.

CUKRÍKOVÝ ZÁMOK

Vitajte vo svete dezertov, v ktorom sa ukrýva Pán Temný a chránia ho klauni predvádzajúci neveriteľné kúsky. Buďte opatrný, Pán Temný je diabolský.

Teraz viete, čo očakávať, pripojte svoj ovládač a pripravte sa na hru. Veľa šťastia!



INTRODUCERE

Salutare!

Vrei să știi ce se petrece aici? Stai, să-ți spun povestea lui Rayman...

În lumea lui Rayman, oamenii conviețuiesc pașnic cu natura. Marele Protoon asigură cele necesare vieții și păstrează armonia și echilibrul în lume.

Îmi pare rău, se pare că nu ține așa. Te joci sau ce?

Într-o zi fatidică, cumplitul Mister Dark îl răpește pe Marele Protoon și o învinge pe zâna Betilla când aceasta încearcă să-i vină în apărare. Toți Electoonii, care cândva gravitau în jurul Marelui Great Protoon, își pierd stabilitatea naturală, se răspândesc prin lume, sunt atacați și capturați de forțe ostile.

Urât, nu? Și chiar aiurea!

Disparația Marelui Protoon a neutralizat și puterile zânei Betilla, care are nevoie de timp, ca să i se regenereze energia și să poată fi de ajutor...

Nu crezi că ar fi mare nevoie de un erou salvator?

Rayman este acela!

În calitate de apărător al acestei lumi, Rayman trebuie să-i elibereze pe Electoonii, să-l scape pe Marele Protoon de misteriosul răufăcător care îl ține captiv, ca să-i reunească pe toți și să refacă armonia lumii.

Oare o să-l împiedice răii să facă toate acestea?

În definitiv, Rayman nu are nici mâini, nici picioare... Nu te panica, nici răii nu au așa ceva.

BAZELE JOCULUI

Rayman trebuie să-i elibereze pe Electoonii ținuți în captivitate pentru a readuce ordinea în lume. Fiecărui nivel are un medalion cu 6 locuri goale. Acestea corespund coliviiilor de Electooni pe care trebuie să le găsești. Ori de câte ori eliberezi Electoonii dintr-o colivie, se umple un loc în medalion. Pentru a pătrunde în nivelul Candy Chateau, trebuie să eliberezi toți Electoonii din primele cinci lumi.

La începutul jocului Rayman este capabil de acțiuni simple: merge, sare, se ține de vițe și se târăște. Pe măsură ce avansezi în joc, Rayman dobândește puteri noi: un pumn pentru lovit, capacitatea de a se agăța de platforme, un pumn pentru apucat, capacitatea de a alerge și chiar și o caracteristică specială de elicopter! Zâna Betilla este sursa acestor puteri foarte speciale. Ori de câte ori primești o putere nouă, pe ecran apare o scurtă descriere, cu instrucțiuni de utilizare.

Odată ce ai dobândit o putere nouă, aceasta îți va fi de ajutor în tot restul jocului. E o idee bună să revii și să explorezi în detaliu nivelurile de care ai trecut: este foarte probabil să-ți fi scăpat câte ceva! Te așteaptă niște surprize, lucruri la care nu puteai ajunge la prima trecere...

La începutul fiecărui joc se afișează harta lumii lui Rayman. Ori de câte ori termini un nivel, pe ecran se evidențiază următoarele trasee pe care le poți parcurge. De obicei ai de ales între două direcții.

leșirea „normală” a nivelului e la terminarea acestuia. leșirile sunt indicate cu semne de ieșire. Logic, nu? Poți părăsi primul nivel și revenind la ușa prin care ai intrat, dar în acest caz pierzi tot ce ai strâns (Ting, puteri speciale etc.).

COMENZI IMPLICITE

Butonul R1	târâș spre dreapta
Butonul L1	târâș spre dreapta
Butonul SQUARE	folosirea pumnului telescopic/prinderea inelelor zburătoare
Butonul CROSS	săritură
Butonul CROSS, butonul CROSS	săritură urmată de utilizarea elicei de elicopter pentru a încetini căderea lui Rayman
Butonul CIRCLE	alergare

OBSERVAȚIE: dacă Rayman sare sau cade de pe margine, se prinde automat de o platformă apropiată.

PUTERILE TEMPORARE ALE LUI RAYMAN

Prietenii lui Rayman îi dau următoarele puteri temporare:

MAGIC SEED (Semințe fermecate)

Tarayzan îi dă lui Rayman o sămânță fermecată, din care crește instantaneu planta. Pentru a pune plante, apasă butonul CIRCLE.

SUPER HELICOPTER (Superelicopter)

Muzicianul îi dă lui Rayman o vrajă prin care își poate controla direcția. Pentru a o activa, apasă butonul CROSS. Pentru a urca mai sus, apasă butonul CROSS de mai multe ori. Puterea superelicopter se poate dovedi foarte utilă în lumea Munților Albaștri, unde lamele ascuțite care se învârt îl ajută pe Rayman, și nu doar să zboare!

FIREFLY (Licurici)

Joe Extraterestrul îi dă lui Rayman această putere pentru a-l ajuta să facă lumină în tenebroasele Peșteri lui Skops. Licuriciul urmează pumnul lui Rayman, deci trebuie să lovească înainte ca să-și lumineze calea.

FLYING BLUE ELVES (Elfi albaștri zburători)

Aceste creaturi mărunte îi fac pe Rayman capabil să se micșoreze, ca să poată trece mai ușor prin locurile înguste. Du-te la un elf albastru ca să te faci mic. Vrei să-l readuci pe Rayman la dimensiunile normale? Găsește un elf albastru.

PERFEȚIONAREA ÎN JOC

Nu vom divulga acum toate secretele jocului (ce farmec ar mai avea?), dar sfaturile de mai jos te pot ajuta foarte mult:

PUTERI

Rayman pornește la drum cu trei puteri, dar poate obține altele pe parcurs... sau poate pierde unele în luptă! Dacă ai rămas fără o putere, pierzi o viață. O putere simplă îți dă un punct de energie suplimentar. O putere dublă îți dă două puncte de energie. O „Big Power” (Putere mare) te încarcă la maxim cu puncte de energie.

VIEȚI

Caută-le, pot fi foarte utile când inamicul te așteaptă la cotitură.

ACCELERATOARE

Acestea măresc viteza pumnului telescopic. Există trei viteze diferite.

PUMNUL DE AUR

Mărește forța loviturilor lui Rayman.

TING

Dacă Rayman adună o sută de Tinguri, primește o viață în plus. Tot cu Tinguri îl poate plăti pe Vrăjitor ca să-i dea acces la scenele bonus. Atenție: dacă Rayman rămâne fără nicio viață, pierde și Tingurile pe care le-a cules.

CONTINUĂRI

Când Rayman își pierde toate viețile, se afișează ecranul „Continue” (Continuare) și vei putea reporni jocul de la ultimul nivel jucat, cu patru vieți. Vrei să folosești o „Continuare”? Declanșează ceasul deșteptător (apasă orice buton de pe controler) pentru a-l trezi pe Rayman din toropeală înainte să se ducă împlăcit la semnul „Game Over” (Sfârșit de joc).

MAGICIANUL

Cu ajutorul Magicianului, Rayman poate intra în lumi secrete, unde dai de scene bonus, în care poți câștiga Tinguri sau o viață în plus, dacă te descurci să obții punctaj perfect pe harta bonus.

FOTOGRAFUL

Fotograful e mereu prin preajmă, gata să-ți immortalizeze isprăvile! Dacă pierzi o viață, vei relua jocul din ultimul loc în care ți-a făcut o poză.

LUMI

PĂDUREA DIN VIS

Rayman trebuie să traverseze o junglă fără să cadă în apele mocirloase. Dă de vânători și de exploratori. Aici îl întâlnește pe Tarayzan, primul lui prieten. Ajută-l pe Tarayzan să se îmbrace și vezi ce se întâmplă! Marele boss este Moskito, un țânțar imens, care nu dă înapoi.

TĂRÂMUL TRUPELOR

Într-o scenă plină de nori și de baruri cu muzică, Rayman trebuie să înainteze printre instrumente muzicale (tobe, maracas și cinele), fără să facă note false. După ce scapă dintre trompete, se trezește față-n-față cu asurzitorul Mister Sax.

MUNȚII ALBAȘTRI

Rayman trebuie să înainteze evitând avalanșele de bolovani și creaturile de piatră. În acești munți îl întâlnește pe Muzician și îl ajută să-și recupereze chitara pierdută. Marele boss de distrus e Mister Stone, o ființă de piatră.

ORAȘUL IMAGINILOR

Aceasta este o lume a imaginilor, dar și a plăsmuirilor. Imediat ce traversează scena unui mic teatru, Rayman întâlnește ființe parcă ieșite din filme cu pirați sau științifico-fantastice. Concret, o va întâlni pe Space Mama, care mănuieste un sucitor de temut.

PEȘTERILE LUI SKOPS

Aceasta este o lume subterană foarte neliniștitoare. Intră prin magazinul de snackuri plin de voie bună al lui Joe Extraterrestrul. Înainte de toate, Rayman trebuie să conecteze firma luminoasă a prietenului său, Joe, având grijă să se ferească de păianjeni, apoi trebuie să-și croiască drum între stalactitele din peșteră, până la viziuna lui Skops Scorpionul.

CANDY CHATEAU

Bun venit în lumea deserturilor, unde stă ascuns Mister Dark, păzit de clowni care fac acrobații senzaționale. Atenție: Mister Dark este mai mult decât diabolic.

Acum știi la ce să te aștepți, conectează-ți controlerul și pregătește-te de distracție. Îți ținem pumnii!



UVOD

Bok ljudi!

Želite li znati što se događa? Poslušajte priču o Raymanu...

U Raymanovom svijetu čovjek živi u skladu s prirodom. Veliki Protoon osigurava i održava sklad i ravnotežu u svijetu.

Nažalost, takav poredak ne može potrajati. Želiš li zaigrati ili ne?

Jednog sudbonosnog dana zao Gospodin Tame otima Velikog Protoona te pobjeđuje Vilu Betillu koja ga pokušava zaštititi. Electrooni koji su nekoć gravitirali oko Velikog Protoona, gube svoju prirodnu stabilnost i raspršuju se svijetom gdje ih neprijatelji napadaju i zarobljavaju.

Problematično, zar ne? I neuredno!

Nestanak Velikog Protoona neutralizirao je sve moći Vile Betille kojoj sada treba vremena za vraćanje svoje energije prije nego što ti bude mogla bilo kako pomoći...

Sada im definitivno treba junak koji će ih spasiti, slažeš li se?

Rayman stiže u pomoć!

Kao čuvar ovoga svijeta, Rayman mora osloboditi Electroone, izvući Velikog Protoona iz ruku tajanstvenog otimača i vratiti ih na njihovo mjesto kako bi svijetu vratio sklad.

Hoće li mu zlikovci to dopustiti?

Naposljetku, Rayman nema ruke niti noge... nemoj paničariti, nemaju ih ni zlikovci.

OSNOVE

Rayman mora osloboditi zatočene Electroone i ponovo uspostaviti red u svom svijetu. Za svaku razinu postoji medaljon sa 6 slobodnih mjesta, od kojih svako odgovara kavezu s Electroonima koje moraš pronaći. Svaki put kad oslobodiš kavez s Electroonima, ispunit će se jedan prostor u medaljonu. Za otvaranje razine Slatki zamak prvo moraš osloboditi sve Electroone iz prvih pet svjetova.

Na početku igre, Rayman može obavljati jednostavne radnje: hodanje, skakanje, penjanje po lozi i puzanje. Kako napreduješ kroz igru, Rayman dobiva nove moći: šaku za udaranje, mogućnost držanja za platforme, šaku za hvatanje, sposobnost trčanja, čak i posebni helikopter! Vila Betilla daje mu posebne moći. Svaki put kad ih dobiješ, na zaslonu će se prikazati kratko objašnjenje kako upotrijebiti nove moći.

Kad dobiješ novu moć, bit će ti korisna do kraja igre. Nije loše ni vratiti se i temeljito istražiti razine koje si već prošao jer vjerojatno ih nisi sve uočio! Čekaju te neka iznenađenja, stvari koje nisi uspio dosegnuti prilikom prvog prolaska...

Na početku svake igre prikazat će se karta Raymanovog svijeta. Svaki put kad dovršiš razinu, na zaslonu će biti označeni novi dostupni putevi. Većinom ćeš moći birati između dva smjera.

Na kraju je "normalan" izlaz na bilo koju razinu. Izlazi su označeni znakom izlaza – logično, zar ne? U prvoj dionici razine možeš izići kroz ulazna vrata; međutim, ako to učiniš, ostat ćeš bez svih predmeta (kristala, posebnih moći itd.) koje si pokupio u toj fazi.

ZADANE KONTROLE

Gumb R1	puzanje udesno
Gumb L1	puzanje ulijevo
Gumb SQUARE	upotreba teleskopske šake / hvatanje letećih prstena
Gumb CROSS	skok
Gumb CROSS, Gumb CROSS	skok, pa upotreba helikopterskog propelera za usporavanje Raymanovog pada
Gumb CIRCLE	trčanje

NAPOMENA: kad Rayman skače ili pada s ruba, automatski će se primiti za obližnju platformu.

RAYMANOVE PRIVREMENE MOĆI

Raymanovi prijatelji daju mu sljedeće privremene moći:

ČAROBNO SJEME

Tarayzan Raymanu daje čarobno sjeme koje odmah izrasta u biljku. Za poticanje rasta biljaka pritisni gumb CIRCLE.

SUPER HELIKOPTER

Glazbenik Raymanu daje čaroliju za kontrolu smjera. Za aktivaciju pritisni gumb CROSS. Za veće visine pritisni gumb CROSS nekoliko puta. Moć super helikoptera može biti praktična u svijetu Plave Planine u kojemu oštre lopatice propelera mogu pomoći Raymanu u više toga nego samo u letu!

KRIJESNICA

Vanzemaljac Joe Raymanu daje svoju moć kako bi mu pomogao osvijetliti tamna područja Skopskih spilja. Krijesnica slijedi Raymanovu šaku za udaranje; zato baci šaku ispred njega kako bi mu osvijetlio put.

LETEĆI PLAVI PATULJCI

Ta malena bića Raymanu daju mogućnost smanjivanja kako bi mogao prolaziti kroz uske prolaze. Priđi plavom patuljku kako bi se smanjio. Želiš li vratiti Raymana u normalnu veličinu? Pronadi plavog patuljka.

UNAPRIJEDI IGRU

Nećemo ti otkriti sve tajne iz igre (zbog napetosti!), ali sljedeći savjeti mogu biti vrlo korisni:

MOĆI

Rayman kreće s tri moći, ali na svojem ih putovanju može skupiti još... a neke od njih u bitkama i izgubiti! Kad izgubiš moć, gubiš život. Jednostavna moć daje ti dodatni energetske bod. Dvostruka moć daje ti dva energetska boda. „Velika moć“ daje ti sve energetske bodove.

ŽIVOTI

Traži ih; bit će ti korisni kad se suočiš s neprijateljima koji te čekaju.

POVEĆAVANJA BRZINE

Povećavaju brzinu teleskopske šake. Dostupne su tri različite brzine.

ZLATNA ŠAKA

Povećava snagu Raymanovih udaraca.

KRISTALI

Ako Rayman skupi stotinu kristala, dobiva dodatni život, ali kristale možeš upotrijebiti i kao valutu za plaćanje Čarobnjaku koji omogućava pristup nagradnim razinama. Budi pažljiv; ako Rayman izgubi sve živote, izgubit će i sve prikupljene kristale.

NASTAVCI

Kad Rayman izgubi sve svoje živote, prikazat će se zaslون „Continue“ i moći ćeš ponovo pokrenuti igru sa zadnje razine koju si igrao, s četiri života. Želiš li nastaviti? Aktiviraj alarm (pritiskom bilo koje tipke na upravljaču) kako bi probudio Raymana iz mrtvila prije no što dotetura do znaka „Game Over“ (Kraj igre).

ČAROBNJAK

Uz pomoć Čarobnjaka Rayman može ulaziti u tajne svjetove u kojima ti nagradne razine omogućavaju prikupljanje kristala ili dodatnog života, ako uspiješ ostvariti savršen rezultat na nagradnoj karti.

FOTOGRAF

Fotograf je tu kako bi ovjekovječio tvoje podvige! Kad izgubiš život, krećeš ispočetka na mjestu gdje te je posljednji puta slikao.

SVJETOVI

THE DREAM FOREST (ŠUMA SNOVA)

Rayman se mora kretati kroz džunglu, a pritom ne smije pasti u močvarnu vodu. Nailazit će na lovce i tragače. Tu upoznaje Tarazana, svog prvog prijatelja. Pomogni Tarazanu da se obuče i pogledaj što će se dogoditi! Veliki je šef Moskito, dosadni veliki komarac.

BAND LAND (ZEMLJA GLAZBE)

U okruženju ispunjenom oblacima i skliskim notnim zapisima, Rayman se mora kretati kroz glazbene instrumente poput bubnjeva, kaštanjeta i činela te izbjegavati pogrešne note. Kad izbjegne trube, naći će se licem u lice sa zaglušujućim Gospodinom Saksofonom.

BLUE MOUNTAINS (PLAVE PLANINE)

Rayman se mora nastaviti kretati, izbjegavajući stjenovite lavine i kamena bića. Na tim planinama Rayman upoznaje Glazbenika i pomaže mu pronaći izgubljeni gitaru. Veliki šef porazit će Gospodina Kamenog, biće od stijene.

PICTURE CITY (SLIKOVITI GRAD)

To je svijet slika, ali i svijet opsjena. Nakon što se prošeta pozornicom malog kazališta, Rayman će naići na bića koja izgledaju kao iz gusarskog ili SF filma. Upoznat će i Svemirsku Mamu, opasan kolačić sa smrtonosnim valjkom za tijesto.

THE CAVES OF SKOPS (SKOPSKE SPILJE)

To je zastrašujući podzemni svijet. U njega možeš ući kroz veselu trgovinu grickalica Vanzemaljca Joesa. Rayman prvo mora uključiti znak trgovine svog prijatelja Joesa dok izbjegava paukove, a zatim mora zaobilaziti stalaktite u spilji kako bi pronašao jazbinu Škorpiona Skopsa.

CANDY CHATEAU (SLATKI ZAMAK)

Dobrodošao u svijet deserta u kojemu se skriva Gospodin Tame kojega čuvaju klaunovi što izvode nevjerovatne vratolomije. Budi oprezan – Gospodin Tame je zao.

Sad kad znaš što možeš očekivati, priključi upravljač i pripremi se na igru. Sretno!



UVOD

Živjo vsem!

Želite vedeti, kaj se dogaja? Naj vam povem Raymanovo zgodbo ...

V Raymanovem svetu narava in ljudje mirno sobivajo. Krogla Great Protoon zagotavlja in ohranja harmonijo in ravnovesje na svetu.

Žal je videti, kot da to ne more trajati. Želite igrati ali kaj?

Neke usodne noči zlobni Mister Dark ugrabi kroglo Great Protoon in premaga vilo Betillo, ki jo poskuša zaščititi. Electooni, ki so nekaj krožili okrog Great Protoona, so izgubili svojo naravno stabilnost in se raztresli po vsem svetu, kjer jih sovražniki napadajo in zajemajo.

Velike težave, kajne? Pa tudi velika godlja!

Izginotje Great Protoona je nevtraliziralo tudi vse moči vile Betilla the Fairy, ki potrebuje nekaj časa za regeneracijo, preden lahko pomaga ...

Nedvomno potrebujejo junaka, ki bi jih rešil, se vam ne zdi?

Prihaja Rayman!

Rayman mora kot varuh tega sveta osvoboditi Electoone, vrniti kroglo Great Protoon iz rok njenega skrivnostnega ugrabitelja in jih znova sestaviti, da obnovi harmonijo sveta.

Mu bodo negativci to dopustili?

Navsezadnje Rayman nima rok ali nog ... Vendar brez panike, nimajo jih niti negativci.

OSNOVE

Rayman mora osvoboditi ujete Electroone, da vzpostavite red na svetu. Za vsak nivo obstaja medaljon s 6 praznimi mesti. Vsako od teh mest ustreza kletki Electroonov, ki jih morate najti. Vsakič, ko osvobodite kletko Electroonov, zapolnite en prostor v medaljonu. Za vstop na nivo Candy Chateau morate najprej osvoboditi vse Electroone na prvih petih svetovih.

Rayman lahko na začetku igre izvaja preprosta dejanja: hoja, skakanje, držanje za vinske trte in plezanje. Med napredovanjem po igri pa Rayman pridobi nove moči: udarjajočo pest, možnost zadržanja za platforme, pest za grabljenje, možnost teka in celo možnost helikopterskega letenja! Vila Betilla the Fairy jim daje te zelo posebne moči. Kratka razlaga načina uporabe vaših novih moči se prikaže na zaslonu vsakič, ko dobite to moč.

Ko pridobite novo moč, jo boste lahko uporabljali do konca igre. Vendar se lahko vrnete in bolj temeljito preiščete že preigrane nivoje, saj jih najverjetneje niste v celoti raziskali! Nekatera presenečenja čakajo na vas – stvari, ki jih niste mogli doseči ob prvem prehodu ...

Na začetku vsake igre bo prikazan zemljevid Raymanovega sveta. Vsakič, ko dokončate nivo, na zaslonu zasvetijo naslednje poti, ki so vam na voljo. Večino časa boste lahko izbirali med dvema smerema.

»Normalni« izhod iz nivoja je na njegovem skoku. Izhod je označen z znakom za izhod – logično, kajne? Prvo stopnjo nivoja lahko zapustite tako, da greste ven skozi vhodna vrata. Vendar boste pri tem zgubili vse predmete (tinge, posebne moči ipd.), ki ste jih pobrali na tej stopnji.

PRIVZETI KRMILNI ELEMENTI

Gumb R1	splazite se v desno
Gumb L1	splazite se v desno
Gumb SQUARE	uporabite teleskopsko pest/zgrabite leteče kroge
Gumb CROSS	skok
Gumb CROSS, z gumbom CROSS	skočite, nato pa uporabite helikopterski način, da upočasnite Raymanovo padanje
Gumb CIRCLE	tek

OPOMBA: ko Rayman skoči ali pade z roba, se samodejno obesi za bližnjo platformo.

ZAČASNE RAYMANOVE MOČI

Raymanovi prijatelji mu omogočajo naslednje začasne moči:

MAGIČNO SEME

Tarayzan da Raymanu magično seme, ki takoj zraste v rastlino. Rastline gojite tako, da pritisnete gumb CIRCLE.

SUPER HELIKOPTER

Glasbenik daje Raymanu čarovnijo nadzora smeri letenja. Aktivirate ga tako, da pritisnete gumb CROSS. Če želite iti višje, večkrat pritisnite gumb CROSS. Moč super helikopterja lahko pride prav v svetu Blue Mountain, kjer ta ostra rezila lahko Raymanu pomagajo še pri čem drugim kot pri letenju!

KRESNIČKA

Joe Vesoljec daje Raymanu moč, ki mu pomaga osvetliti temna območja v jamah The Caves of Skops. Kresnička sledi Raymanovi udarjajoči pesti, zato vrzite pest pred njega, da osvetlite pot pred seboj.

LETEČI MODRI VILINCI

Ta bitjeca Raymanu dajejo možnost pomanjšanja za lažji prehod skozi ozke prostore. Pridite do modrega vilinca, da pomanjšate Raymana. Ga želite vrniti nazaj na normalno velikost? Najdite modrega vilinca.

IZBOLŠANJE VAŠEGA IGRANJA

Ne bomo izdali vseh skrivnosti igre (moramo ohraniti napetost!), vendar so ti namigi lahko zelo uporabni:

MOČI

Rayman začne s tremi močmi, vendar lahko med igro nabere dodatne ... ali pa jih zgubi v boju! Ko vam zmanjka moči, boste izgubili življenje. Enostavna moč vam da eno dodatno energijsko točko. Dvojna moč vam da dve dodatni energijski točki. »Velika moč« vam daje polno mero energijskih točk.

ŽIVLJENJA

Poiščite jih, saj vam bodo prišla prav med bojem s sovražniki, ki vas še čakajo.

POHITRITVE

Zvišajo hitrost teleskopske pesti. Na voljo so tri različne hitrosti.

ZLATA PEST

Poveča moč Raymanovih udarcev.

TINGI

Ko Rayman pobere sto tingov, bo pridobil dodatno življenje, vendar lahko s tingi tudi plača čarodeju, ki mu da dostop do dodatnih stopenj. Bodite previdni. Če Rayman zgubi vsa življenja, bo izgubil tudi vse tinge, ki jih je zbral.

NADALJEVANJA

Ko Rayman izgubi vsa življenja, se prikaže zaslon »Continue« (nadaljuj) in boste lahko znova zagnali igro na zadnjem nivoju, ki ste ga igrali. Dobili boste štiri življenja. Želite uporabiti »Continue« (nadaljevanje)? Pozvonite budilko (s pritiskom katerega koli gumba na igralnem ploščku), da zbudite Raymana in se začne opotekati do znaka »Game Over« (konec igre).

ČARODEJ

Rayman lahko s čarodejevo pomočjo vstopi v skrivne svetove, kjer vam dodatne stopnje omogočijo nabiranje tingov ali dodatnega življenja, če vam uspe doseči popoln rezultat na dodatnem svetu.

FOTOGRAF

Fotograf lahko ovekoveči vaše podvige! Ko izgubite življenje, boste znova začeli na zadnjem mestu, kjer vas je fotografiral.

SVETОВI

THE DREAM FOREST (SANJSKI GOZD)

Rayman mora nadaljevati skozi džunglo, ne da bi kadarkoli padel v močvirnate vode. Srečal bo lovce in raziskovalce. Tukaj bo srečal Tarayzana, svojega najboljšega prijatelja. Pomagajte Tarayzanu, da se obleče in glejte, kaj se zgodi! Veliki šef je Moskito, vztrajen ogromen komar.

BAND LAND (DEŽELA GLASBENIH SKUPIN)

Na sceni, polni oblakov in glasbenih not, mora Rayman napredovati med glasbenimi inštrumenti, kot so bobni, marakas in činele, ter se izogibati napačnim notam. Ko zbeži pred trobentami, se bo soočil neposredno z oglušujočim saksofonom Mister Sax.

MODRE GORE

Rayman se mora premikati naprej, pri čemer se mora izogibati skalnatim plazovom in skalnim bitjem. V teh gorah bo Rayman spoznal Glasbenika in mu pomagal vrniti izgubljeno kitaro. Veliki šef je Mister Stone, skalnato bitje.

PICTURE CITY (MESTO SLIK)

To je svet slik kot tudi svet utvar. Ko Rayman hodi po sceni majhnega gledališča, sreča bitja, ki so ušla neposredno iz gusarskega ali znanstvenofantastičnega filma. Tako bo na primer srečal vesoljko Space Mama, trdovratno nasprotnico s smrtonosnim valjarjem za testo.

THE CAVES OF SKOPS (JAME SKOPS)

To je grozljiv podzemni svet. Vanje lahko vstopite skozi veselo trgovino s prigrizki Joeja Vesoljca. Rayman mora najprej priključiti znak trgovine njegovega prijatelja Joeja, pri čemer se izogiba pajkom. Nato se mora prebiti mimo stalaktitov v jami, da najde brlog škorpiona Skops.

CANDY CHATEAU (DVOREC SLADKARIJ)

Dobrodošli v svet sladic, kjer je skrit Mister Dark, ki ga stražijo klovni, ki opravljajo neverjetne kaskaderske točke. Vendar bodite previdni, Mister Dark je pošasten.

Zdaj, ko veste, kaj pričakovati, priključite svoj igralni plošček in se pripravite na igranje. Srečno!



المقدمة

مرحباً يا رفاق!

هل تريدون أن تعلموا ما يجري؟ دعوني أخبركم قصة Rayman (رايمان)...

في عالم Rayman (رايمان)، تعيش الطبيعة والأشخاص معاً بسلام. يوفّر Great Protoon (البروتون العظيم) التناغم والتوازن في العالم ويحافظ عليهما.

أسف يا رفاق، يبدو أنه لا يمكن لهذا الأمر أن يدوم. هل تريدون اللعب أم ماذا؟

في يوم مشؤوم، خطف Mister Dark (السيد ظلام) الشرير Great Protoon (البروتون العظيم) وهزم Betilla (بتيلا) الجنية فيما كانت تحاول حمايته. فخسرت Electroons (الإلكتونات) التي كانت تتحرّك حول Great Protoon (البروتون العظيم)، استقرارها الطبيعي، وتناثرت في أرجاء العالم وهاجمها الأعداء العنيفون وأسروها.

هذا مزعج، أليس كذلك؟ ويعبّر عن الإهمال أيضاً!

وأدّى أيضاً اختفاء Great Protoon (البروتون العظيم) إلى تعطيل قوى Betilla (بتيلا) الجنية كلها، وهي تحتاج إلى الوقت لتجديد طاقتها قبل أن تتمكن من المساعدة بأي شكل...

يحتاجون بالتأكيد إلى بطل لإنقاذهم الآن، ألا تظنّ ذلك؟

Rayman (رايمان) إلى الإنقاذ!

كجارس هذا العالم، ينبغي أن يحرّر Rayman (رايمان) Electroons (الإلكتونات). وأن يستعيد Great Protoon (البروتون العظيم) من خاطفه الغامض ويعيد جمع الكل لاستعادة تناغم العالم.

لكن هل سيسمح له الأشرار بالقيام بذلك؟

في النهاية، لا يملك Rayman (رايمان) ذراعين أو ساقين... لكن لا تخافوا، لا يملك الأشرار ذراعين أو ساقين أيضاً.

الأساسيات

ينبغي أن يتحرّر Rayman (رايمان) Electroons (الإلكتونات) المسجونة لإعادة النظام إلى عالمه. لكل مستوى ميدالية بـ 6 أماكن فارغة، ومقابل كل منها قفص Electroons (الإلكتونات) ينبغي أن تعثر عليه. وفي كل مرة تتحرّر قفص Electroons (الإلكتونات)، سيتم ملء مكان فارغ واحد على الميدالية. لدخول مستوى Candy Chateau (قصر الحلوى)، ينبغي أولاً أن تتحرّر Electroons (الإلكتونات) كلها في العوالم الخمسة الأولى.

في بداية اللعبة، بإمكان Rayman (رايمان) أن ينقذ إجراءات بسيطة: المشي والقفز والتمسك بالنبات المتسلق والزحف. فيما تتقدّم في اللعبة، يحصل Rayman (رايمان) على قوى جديدة: قبضة لاكمة والقدرة على التمسك بالمنصات وقبضة ممسكة والقدرة على الركض وحتى ميزة مروحية مميزة! تمنحه Betilla (بتيلا) الجنية هذه القوى المميزة جداً. سيظهر على الشاشة شرحاً موجزاً لكيفية استخدام القوى الجديدة في كل مرة تحصل على واحدة.

عندما تكتسب قوة جديدة، ستكون مفيدة لك طيلة باقي اللعبة. لكن ينبغي أيضاً أن تعود لتستكشف جيداً المستويات التي خضتها مسبقاً، لأنك ربما لم ترّها كلها بعد! بعض المفاجآت بانتظارك، وأمر لم تتمكن من الوصول إليها عندما خضت المستويات في المرة الأولى...

في بداية كل لعبة، سيتم عرض خريطة عالم Rayman (رايمان). في كل مرة تكمل مستوى، ستبرز المسارات المتوفرة لك على الشاشة. في معظم الوقت، ستتمكن من الاختيار بين اتجاهين.

يتواجد المخرج "الطبيعي" إلى أي مستوى في نهايته. تشير لافتة المخرج إلى المخرج - منطقي، صح؟ يمكنك أيضاً الخروج من المرحلة الأولى لمستوى من خلال الخروج مرة أخرى عبر باب المدخل، لكن إذا قمت بذلك، فستخسر العناصر كلها (النقاط، القوى المميزة، إلخ) التي جمعتها في المرحلة.

عناصر التحكم الافتراضية

الزر R1	الزحف إلى اليمين
الزر L1	الزحف إلى اليسار
الزر SQUARE	استخدام القبضة التلسكوبية/إمساك الحلقات الطائرة
الزر CROSS	القفز
الزر CROSS، الزر CROSS	القفز، ثم استخدام شفرات المروحية لإبطاء هبوط Rayman (رايمان)
الزر CIRCLE	الركض

ملاحظة: عندما يقفز Rayman (رايمان) عن حافة أو يقع عنها، سيتمسك بمنصة مجاورة تلقائياً.

قوى Rayman (رايمان) المؤقتة

يقوم أصدقاء Rayman (رايمان) بمنحه القوى المؤقتة التالية:

البذرة السحرية

يمنح Tarayzan (ترايزان) Rayman (رايمان) بذرة سحرية، تنبت وتصبح نبتة فوراً. لزرع النباتات، اضغط على الزر CIRCLE.

المروحية الخارقة

يمنح الموسيقي Rayman (رايمان) السحر للتحكم باتجاهه. لتنشيطه، اضغط على الزر CROSS. للارتفاع، اضغط على الزر CROSS مرات متعددة. قد تكون قوة المروحية الخارقة مفيدة في عالم Blue Mountain (الجيل الأزرق)، حيث قد تساعد تلك الشفرات الدوارة الحادة Rayman (رايمان) في القيام بما هو أكثر من الطيران فحسب!

البراعة

يمنح Joe (جو) الفضائي Rayman (رايمان) هذه القوة لمساعدته في إضاءة المناطق المظلمة في Caves of Skops (كهوف Skops). تتبع البراعة القبضة اللاكمة Rayman (رايمان)، فأطلق قبضته أمامه لإضاءة الطريق أمامه.

الجَنّ الأزرق الطائر

تمنح هذه المخلوقات الصغيرة Rayman (رايمان) القدرة على تقليص حجمه، ليتمكن من عبور الممرات الضيقة بسهولة أكبر. توجّه إلى جنّ أزرق لتصبح صغيراً. هل تريد إعادة Rayman (رايمان) إلى الحجم الطبيعي مجدداً؟ اعثر على جنّ أزرق.

تحسين لعبتك

لن نبوح بأسرار اللعبة كلها (لا بد من وجود بعض التشويق!)، لكن قد تكون هذه التلميحات مفيدة جداً:

القوى

يبدأ Rayman (رايمان) بثلاث قوى، لكن بإمكانه أن يفوز بالمزيد في هذه المغامرة... أو أن يخسر بعضها خلال معاركه! عندما تنفذ منك القوة، تخسر حياة. تمنحك طاقة بسيطة نقطة طاقة إضافية واحدة. تمنحك طاقة مزدوجة نقطتي طاقة إضافيتين. تمنحك "طاقة كبيرة" مجموعة كاملة من نقاط الطاقة.

الحيوات

ابحث عنها، فتكون مفيدة عندما تواجه الأعداء الذين ينتظرونك.

عناصر التسريع

تزيد سرعة القبضة التلسكوبية. تتوفّر ثلاث سرعات مختلفة.

القبضة الذهبية

تزيد قوة ضربات Rayman (رايمان).

الكرات البلورية

إذا جمع Rayman (رايمان) مئة نقطة، فسيربح حياةً إضافيةً، لكن يمكن أيضاً استخدام الكرات البلورية للدفع للساحر الذي سيمنح إمكانية الوصول إلى المراحل الإضافية. اجذر إذا خسر Rayman (رايمان) حيواته كلها، فسيخسر الكرات البلورية كلها التي جمعها أيضاً.

المتابعة

عندما يخسر Rayman (رايمان) حيواته كلها، ستظهر شاشة "المتابعة" وستتمكن من إعادة بدء اللعبة من المستوى الأخير الذي لعبته مع رصيد من أربع حيوات. هل تريد استخدام "المتابعة"؟ أطلق زرین المتيّبه (عبر الضغط على أي زر على وحدة التحكم) لإيقاظ Rayman (رايمان) من غيبوبته قبل ترنحه إلى لافتة "انتهت اللعبة".

الساحر

بمساعدة الساحر، بإمكان Rayman (رايمان) دخول عوالم سرية حيث تسمح لك مراحل إضافية بكسب كرات بلورية أو حياة إضافية إذا استطعت الحصول على نتيجة مثالية في الخريطة الإضافية.

المصوّر

المصوّر موجود لتخليد إنجازاتك! عندما تخسر حياةً، تبدأ من جديد في المكان الأخير حيث التقط صورة لك.

العوالم

DREAM FOREST (غابة الأطلام)

ينبغي أن يخترق Rayman (رايمان) الغابة من دون السقوط أبداً في مياه المستنقعات. سيصادف صيادين ومستكشفين. وهنا يقابل Tarayzan (ترايزان)، وهو صديقه الأول. ساعد Tarayzan (ترايزان) في ارتداء الملابس وسترى ما سيحدث! الرئيس الكبير هو Moskito (موسكينو) وهو بعوضة ضخمة.

BAND LAND (أرض الفرقة الموسيقية)

في مشهد تملؤه الغيوم وقضبان من النوتات الموسيقية الزلقة، ينبغي أن يتقدم Rayman (رايمان) بين الآلات الموسيقية كالطبول، والخشخيشات والصنوج؛ وأن يتجنب النوتات الخاطئة. عندما يهرب من المزامير، سيد نفسه في مواجهة مع Mister Sax (السيد ساكسفون) الذي يصم الآذان.

BLUE MOUNTAINS (الجبال الزرقاء)

ينبغي أن يتقدم Rayman (رايمان)، ويتجنب الانهيارات الصخرية والمخلوقات الحجرية. في هذه الجبال، يقابل Rayman (رايمان) الموسيقي ويساعده في استعادة جيتاره المفقود. والرئيس الكبير الذي ينبغي هزمه هو Mister Stone (السيد حجر)، وهو مخلوق مصنوع من الحجر.

PICTURE CITY (مدينة الصور)

إنه عالم الصور، وعالم السراب أيضاً. عندما يمشي Rayman (رايمان) على مسرح صغير، يصادف مخلوقات من فيلم قراصنة أو فيلم خيال علمي. سيقابل بالتحديد Space Mama (أم الفضاء)، وهي كعكة قاسية مع مرقاق قاتل.

CAVES OF SKOPS (كهوف سكوبس)

إنه عالم مقلق تحت الأرض. ادخله من خلال متجر الوجبات الخفيفة المبهج الذي يملكه Joe (جو) الفضائي. أولاً، ينبغي أن يوصل Rayman (رايمان) للافئة متجر صديقه Joe (جو) بالقباس الكهربائي بينما يتجنب العناكب، ثم ينبغي أن يمر بين الهوابط في الكهف للعثور على وكر العقرب Skops (سكوبس).

CANDY CHATEAU (قصر الحلوى)

أهلاً بكم في عالم الحلويات حيث يختبئ Mister Dark (السيد ظلام)، ويدرسه المهرجون الذين يؤدون حركات بهلوانية مذهلة. لكن احذوا، إذ أنّ Mister Dark (السيد ظلام) شرير.

بما أنكم الآن تعلمون ما تتوقعون، قوموا بتوصيل وحدة التحكم واستعدوا للعب.
حظاً سعيداً!

