



EINLEITUNG

Die Geschichte	5
Rayman 2 installieren	6
- System – Voraussetzungen	6
- Installieren und Deinstallieren	6
- Das Spiel starten und beenden	6
Spiel - Start	9
- Bewegung in den Menüs	9
- Sprache wählen	9
- Hauptmenü	9
- Optionen	9
Spiele laden/speichern	11
Spielbildschirm	12
Steuerung	13
Raymans Steuerung	14
Kräfte	16
Rayman	17
Raymans Freunde	18
Raymans Widersacher	20
Objekte	21
Magische Objekte	22
Support	24
Credits	26

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

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

Rayman und sein Freund Globox schlagen sich durch bis zum Rand des Großen Waldes, wo sich die größte Gruppe der Piraten befindet.

Rayman springt von einem Baum herab und aktiviert seinen Helikopter für eine weiche Landung mitten im dichten Gebüsch.

"Die Piraten kommen direkt auf uns zu!", ruft Rayman seinem Freund zu, "mach Dich bereit!"

Plötzlich beginnt die Erde zu zittern... Einige Bäume stürzen um und geben den Weg frei für eine Armee von Robotern.

Der Kampf beginnt! Rayman stürzt sich ins Geschehen und schickt metallene Monster los, die mit seinen mächtigen Energiekugeln fliegen. Kurz danach versucht Globox, der vor Angst zittert, die Roboter zum Rosten zu bringen, indem er kleine Regenschauer über ihren Köpfen heraufbeschwört.

Ein furchtbar quietschender Roboter stürzt zu Boden.

"Nicht schlecht, Globox!" ruft Rayman mit einem Lächeln.

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

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

Auf einmal nagelt ein gigantischer Roboter Rayman mit seinen mächtigen Krallen fest, der wegen dem Schock über die schrecklichen Neuigkeiten einen Moment lang nicht aufgepaßt hat. Er versucht in seiner Hand eine neue Energiekugel zu bilden, aber es hat keinen Zweck. Die Zerstörung des Primordialen Kerns hat ihm all' seine Kräfte genommen...

Verzweifelt ruft er seinen Freund...

"Globox, sie haben mich! Rette Dich!"

"Aber...aber...was wird aus Dir?!"

"Keine Zeit für Erklärungen! Finde Ly, sie wird Dir sagen, was zu tun ist! "

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

Ein finsternes Lachen erklingt. Rayman dreht sich um und sieht Klingenbart, den Anführer der Piraten.

"Jetzt habe ich dich, Rayman! Bald wirst Du mein gehorsamster Sklave sein...!"

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

"Es ist noch nicht vorbei, Pirat! Ich werde einen Weg zur Flucht finden und dann wirst Du Dir wünschen, Du wärest nie geboren worden!"

RAYMAN 2 INSTALLIEREN

› System - Voraussetzungen

Mindest - Systemanforderungen

Pentium® 133 Prozessor (oder vergleichbar), Windows™ 45 oder 48
32 MB RAM
4X CD-ROM
Sound Blaster kompatible Soundkarte
3D - Grafik - Beschleunigerkarte: Voodoo 1 (3Dfx) oder höher

Empfohlenes System

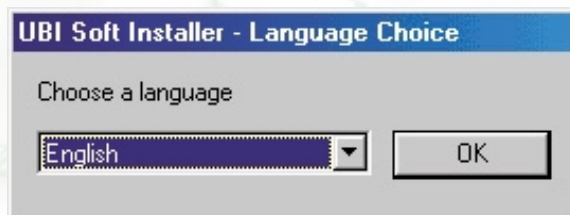
Pentium® MMX 200 Prozessor oder höher, Windows™ 45 oder 48
64 MB RAM
8X CD-ROM
Sound Blaster kompatible Soundkarte
3D - Grafik - Beschleunigerkarte: Voodoo 2 (3Dfx) oder vergleichbar

› Installieren und Deinstallieren

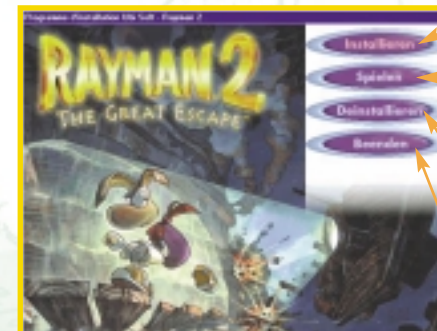
Rayman 2 installieren

Legen Sie die Rayman 2 CD in Ihr CD-ROM - Laufwerk.

1. Wählen Sie eine Sprache aus dem Menü.



2. Nun erscheint folgendes Menü auf dem Bildschirm.



Klicken Sie auf diese Option, um mit der Installation auf Festplatte zu beginnen.

Diese Option startet das Spiel und bringt Sie in das Hauptmenü. Dafür müssen Sie das Spiel bereits auf Festplatte installiert haben.

Wenn das Spiel bereits installiert ist, klicken Sie auf diese Option, um das Spiel wieder von Ihrer Festplatte zu entfernen. Achtung: dadurch verlieren Sie alle gespeicherten Abenteuer.

Diese Option bringt Sie zurück zu Windows™ 45 oder 48.

Bemerkung: Wenn Sie das Spiel noch nicht installiert haben, sind nur Installieren und Ende verfügbar.

3. Installationsvariante wählen

Sie müssen sich für eine Installationsvariante entscheiden. Diese hängt von Ihrer 3D - Karte ab.

Rayman 2 ist für zwei Arten von 3D - Karten optimiert:

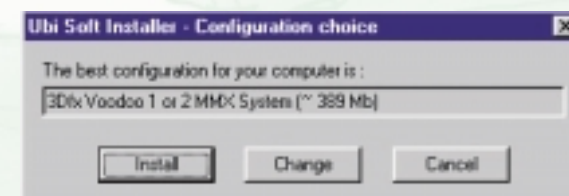
- 3Dfx - Karten (Voodoo 1, Voodoo 2, Voodoo 3, usw.), die mit Glide - Treibern arbeiten
- Andere Karten, die von DirectX 6.0 unterstützt werden

Bemerkung: Die Liste der für Rayman 2 getesteten Grafikkarten befindet sich in der Datei Readme.txt auf der CD-ROM des Spiels.

Das Installationsprogramm wird Ihnen eine Variante vorschlagen, je nachdem welche Hardware - Komponenten Sie installiert haben.

Auswahlmöglichkeiten:

- 3Dfx mit MMX - volle Installation
- 3Dfx mit MMX - minimale Installation
- DirectX 6.1 mit MMX - volle Installation
- DirectX 6.1 mit MMX - minimale Installation





- Wenn Ihre Karte 3Dfx - Technologie unterstützt (Voodoo 1, 2 oder 3), wählen Sie die 3Dfx - Variante.

- Wenn Ihre Karte keine 3Dfx - Karte ist, wählen Sie die DirectX 6.0 - Variante.

In beiden Fällen lesen Sie bitte die Details Ihrer Grafikkarte in deren Handbuch nach.

Wenn das Installations - Programm veraltete Treiber feststellt, wird es Ihnen vorschlagen, neuere Versionen zu installieren. Nur mit diesen Versionen können Sie Rayman 2 spielen.

Bevor die neuen Treiber installiert werden, müssen Sie die Installation bestätigen.

4. Dateipfad

Als nächstes müssen Sie angeben, wo auf Ihrer Festplatte das Spiel installiert werden soll. In der Standardinstallation wird das "C:\UbiSoft\Rayman2\" sein.

5. Symbol

Jetzt müssen Sie noch angeben, welcher Programmgruppe das Symbol für das Spiel zugefügt werden soll. Die Standardwahl ist "Ubi Soft Games".

Rayman 2 deinstallieren

Sie können das Spiel auf zwei Arten von ihrer Festplatte entfernen.

1. Wählen Sie unter Windows "Rayman 2 deinstallieren" in Start/Programme/Ubi Soft Games/Rayman 2.

2. Legen Sie die Rayman 2 CD ein, starten Sie das Spiel und wählen Sie die Option "Deinstallieren" aus dem Installations - Menü.

› Das Spiel starten und beenden

- Wenn das Spiel erst installiert ist, müssen Sie es nur noch aus dem Windows "Start" - Menü aufrufen.

Der Standardpfad ist "Start/Programme/Ubi Soft Games/Rayman 2/ Rayman 2 spielen".

Die CD-ROM muß dabei im CD-ROM - Laufwerk liegen, um das Spiel zu starten. Wenn das Spiel gestartet ist, können Sie direkt das Hauptmenü anwählen (siehe auch "Menüs").

- Das Spiel beenden

Drücken Sie die "Escape" - Taste und klicken Sie dann im Menü auf "Ende". Bestätigen Sie, daß Sie das Spiel beenden wollen. Speichern Sie vorher Ihr Spiel in der Halle der Türen ab (siehe auch "Laden/Speichern").

STARTEN DES SPIELS

› Bewegung in den Menüs

Um sich in den Rayman 2 - Menüs zu bewegen, benutzen Sie die Pfeiltasten auf der Tastatur. Die ausgewählte Option erscheint in rot. Wenn Sie etwas anderes wählen möchten, erscheint die neue Wahl in gelb. Um diese neue Wahl zu bestätigen, drücken Sie ENTER. Um zurückzugehen, drücken Sie BACKSPACE.

Um das Menü aus dem Spiel zu erreichen, drücken Sie ESCAPE.

› Eine Sprache wählen

Benutzen Sie die Richtungstasten, um Ihre gewünschte Sprache zu wählen und bestätigen Sie mit ENTER. Sie können die Sprache im Spiel jederzeit wechseln, wenn Sie im Optionsmenü "Sprache" wählen.



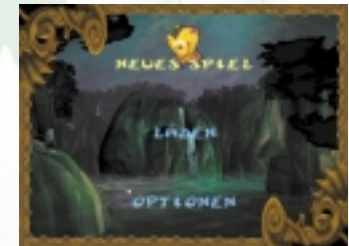
› Hauptmenü

Klicken Sie auf "Neues Spiel", um ein neues Spiel zu starten.

"Laden" und "Löschen" können erst dann ausgewählt werden, wenn vorher schon ein Spiel gespeichert worden ist.

Klicken Sie auf "Optionen", um in das Options - Menü zu gelangen.

Klicken Sie auf "Rayman2 Webseite", um die Rayman - Webseite aufzurufen.



› Optionen - Menü

Um das Options - Menü aus dem Spiel aufzurufen, drücken Sie ESCAPE und klicken Sie dann auf "Optionen".

In diesem Menü können Sie einige Einstellungen vornehmen, so daß das Spiel optimal für Sie konfiguriert ist.





LADEN SPEICHERN VON SPIELEN

Grafikeinstellungen

Wählen Sie "Auflösung", um die Grafikauflösung des Spiels auszuwählen.

Wählen Sie "Niedrig", um die niedrigste mögliche Auflösung Ihrer Grafikkarte auszuwählen.

Wählen Sie "Hoch", um die höchste mögliche Auflösung Ihrer Grafikkarte auszuwählen.

Wählen Sie "Andere", um die Liste aller möglichen Auflösungen Ihrer Grafikkarte zu sehen.

Wählen Sie "Auflösung speichern", um die gewünschte Auflösung abzuspeichern.

Wählen Sie "Helligkeit", um das Spiel heller oder dunkler erscheinen zu lassen.



Soundeinstellungen

Klicken Sie auf "Sound", um die Lautstärkeregelung zu erreichen.

Klicken Sie auf "Musik", um die Lautstärke der Musik mit den Pfeiltasten zu erhöhen oder zu vermindern.

Klicken Sie auf "Soundeffekte", um die Lautstärke der Soundeffekte mit den Pfeiltasten zu erhöhen oder zu erniedrigen.



Steuerung

Diese Option bringt Sie in das Menü "Steuerung".

In diesem Menü können Sie Ihren Joystick neu einstellen, wenn er im Spiel nicht richtig funktioniert.



› Laden

Es ist im Spiel jederzeit möglich, einen Spielstand zu laden. Um einen anzuwählen, drücken Sie jederzeit im Spiel auf ESCAPE.

Klicken Sie dann auf "Laden", um ein zuvor abgespeichertes Spiel zu laden.

› Die Halle der Türen & Speichern

Um ein Spiel zu speichern, muß Rayman in der Halle der Türen sein.

Dieser magische Ort, der vor langer Zeit von den Kleinlingen gebaut wurde, erlaubt es Ihnen, neue Welten zu erreichen. Aber denken Sie daran, daß Rayman die Halle nur erreichen kann, wenn er eine gesamte Welt durchquert hat.



Um in der Halle der Türen die Welten zu wechseln, verwenden Sie die Pfeiltasten, und betreten Sie die Welt, indem Sie A drücken.

Jedesmal, wenn Sie die Halle der Türen betreten, werden Sie gefragt, ob Sie Ihren Fortschritt abspeichern möchten.

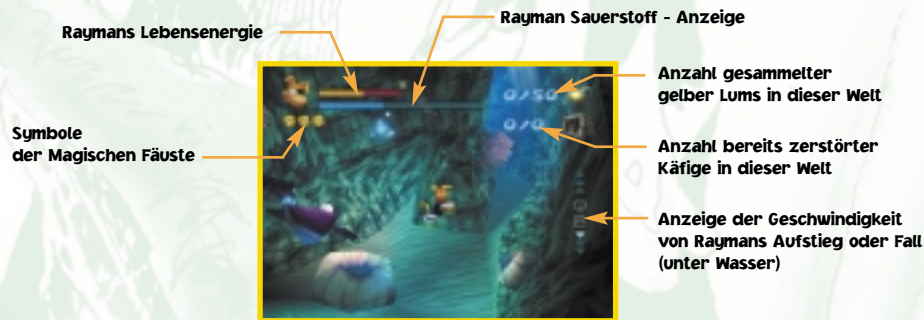
Wenn Sie auf "Ja" klicken wird Ihr Spielstand automatisch in der Datei gespeichert, die Sie am Anfang des Spiels angegeben haben. Um eine andere Datei anzugeben, drücken Sie ESCAPE und klicken Sie dann auf "Speichern".

Um einen gespeicherten Spielstand zu löschen (um Platz freizugeben), klicken Sie im Menü auf "Löschen". Bevor irgendetwas gelöscht wird, müssen Sie noch einmal bestätigen.

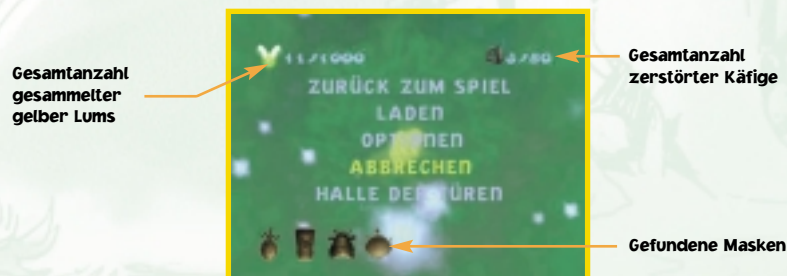


SPIELBILDSCHIRM

Während seines Abenteuers sollte Rayman die Käfige aufbrechen, in denen seine Freunde gefangen gehalten werden. Dadurch bekommt er die Magischen Fäuste, durch die sein Schuß mächtiger wird, und er kann dabei auch die wertvollen Energiekugeln, "Lums" genannt, finden. Aber das wichtigste ist, daß er die vier magischen Masken findet, mit denen er Polokus aufwecken kann, der das Bewußtsein der ganzen Welt in sich trägt.



Im Spiel können Sie jederzeit die J - Taste drücken, um Raymans Lebensenergie - Balken, die Anzahl bereits gesammelter Gelber Lums und die Anzahl zerstörter Käfige anzuzeigen.



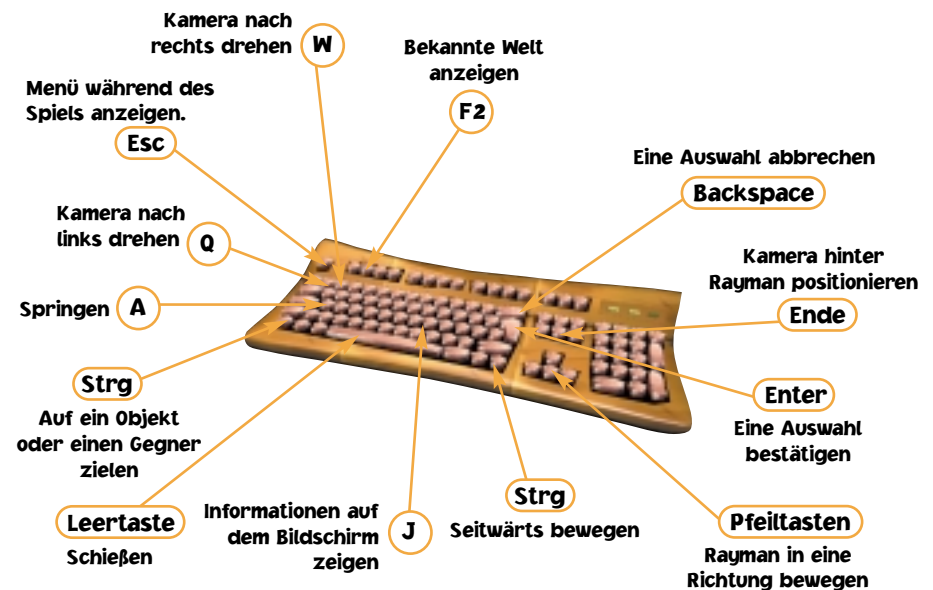
Sie können jederzeit im Spiel die ESCAPE - Taste drücken, um alles angezeigt zu bekommen, was Rayman seit Spielbeginn aufgenommen hat.

STEUERUNG

Sie können Rayman 2 mit Gamepad oder Tastatur spielen.

Bemerkung: Die Steuerung über Gamepad und Tastatur kann nicht verändert werden (bei der Tastatur können Sie sich zwischen rechtshändiger und linkshändiger Tastenbelegung entscheiden).

> Tastaturbefehle

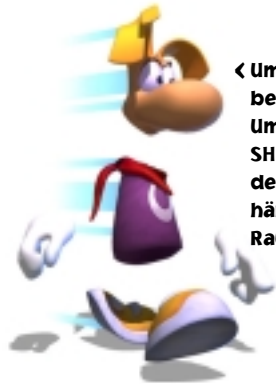


> Kamera - Optionen

Damit Sie die Orientierung behalten und Ihren Weg finden, sollten sie häufig Gebrauch von der Kamera machen. Üben Sie, die Kamera zu bewegen und ihre Winkel mit Hilfe der Tasten Q und W zu verändern. Die Tasten Q und W: erlauben einen Panorama - Blick, der sich links oder rechts um Rayman herum bewegt.

Die Taste O: hiermit können Sie durch Raymans Augen blicken. Sie können sein Sichtfeld bewegen, indem Sie die Richtungstasten verwenden. Lassen Sie die Taste einfach los, um zur vorherigen Kameraeinstellung zurückzukehren.

RAYMANS STEUERUNG



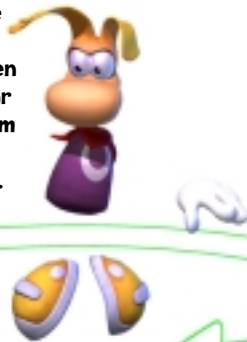
< Um sich zu **BEWEGEN**, benutzen Sie die Pfeiltasten. Um zu gehen, halten Sie die SHIFT – Taste gedrückt (7 auf dem Ziffernblock für Linkshänder) und bewegen Sie Rayman mit den Pfeiltasten. >



< Um zu **SPRINGEN**, drücken Sie A (8 für Linkshänder).



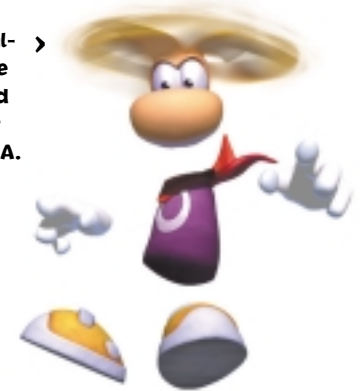
Um sich **SEITWÄRTS ZU BEWEGEN**, halten Sie die STRG – Taste gedrückt und bewegen Sie sich mit den Pfeiltasten. Das ist sehr nützlich, um die Gegner im Blickfeld zu behalten und ihrem Feuer auszuweichen.



< Um zu **SCHWIMMEN**, steuern Sie mit den Pfeiltasten in die gewünschte Richtung. Um **ABZUTAUCHEN**, drücken Sie Z (1 für Linkshänder), und um an die Oberfläche zurückzukehren, drücken Sie A (8 für Linkshänder). **Kleiner Tip:** Es wurde besonders viel Wert darauf gelegt, Rayman völlige Bewegungsfreiheit zu geben, während er schwimmt. Nehmen Sie sich ein wenig Zeit und üben Sie mit der Steuerung, Ihre Fähigkeiten werden Ihnen noch nützlich sein!



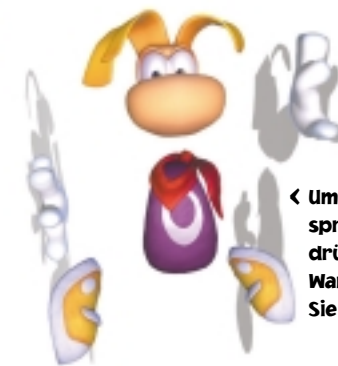
Um Raymans **HELIKOPTER** zu aktivieren, halten Sie A gedrückt (8 für Linkshänder) solange Rayman nicht den Boden berührt, wie während eines Sprunges oder Falles; um den Helikopter nicht mehr einzusetzen, drücken Sie nochmal A. Der Helikopter kann nicht nur für sichere Landungen verwendet werden, er ermöglicht auch das Fliegen in jede Richtung! **Kleiner Tip:** Raymans Schatten kann Ihnen bei der Landung helfen.



< Um sich an Vorsprüngen der Wände **FESTZUHALTEN**, springen Sie mit den Pfeiltasten in die Richtung der Wand. Rayman hält sich dann von alleine fest.



Um an Netzen, von Pflanzen überwucherten Mauern oder Spinnennetzen entlang zu **KLETTERN**, springen Sie mit den Pfeiltasten in die entsprechende Richtung, Rayman wird sich automatisch daran festhalten. Dann können Sie sich mit den Pfeiltasten frei bewegen. Um loszulassen, springen Sie erneut und drücken Sie dabei A (8 für Linkshänder).



< Um **zwischen zwei WÄNDEN hoch zu klettern**, springen Sie mit der A – Taste (8 für Linkshänder) und drücken Sie dann den erneut die A – Taste, um sich an der Wand festzuhalten. Wiederholen Sie dieses Manöver, bis Sie oben angekommen sind.

KRÄFTE

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



Um die **STÄRKE des Schusses allmählich zu erhöhen**, halten Sie die Leertaste gedrückt (Taste 1 für Linkshänder). Der Energieball in Raymans Hand wird größer und größer. Wenn er die gewünschte Stärke erreicht hat, kann man ihn durch Loslassen der Leertaste abfeuern.



Um im Helikoptermodus zu **FLIEGEN**, aktivieren Sie den Helikopter (siehe Seite 13) und halten Sie A (8 für Linkshänder) gedrückt. Der Helikopter kann nicht nur für sichere Landungen verwendet werden, er ermöglicht auch das Fliegen in jede Richtung! Um das Fliegen im Helikoptermodus zu beenden, drücken Sie nochmal A.

Kleiner Tip: Ihre Flugbahn kann stabilisiert werden, indem Sie die STRG - Taste drücken. So kommen Sie besser an Hindernissen vorbei.

RAYMAN

Der Charakter eines unbekannten Originals.

Kein weiser Mann oder gar Zauberer kann behaupten, daß man Schicksale verändern kann, doch als Rayman die Lichtung der Träume erreicht, ist alles möglich.

Alles was wir von ihm erfahren haben stammt von dem Fischer am See der Lums. Nach einem gewaltigen Sturm fanden sie ihn ruhig schlafend im Schatten der Palmen. Verärgert riefen sie die Leute des Waldes, der Lüfte und des Wasser zu Hilfe, als sie diese komische Kreatur fanden. Die Sonne stand noch nicht ganz im Zenit, als das merkwürdige Wesen taumelnd die violetten Dünen überquerte. Sie beobachteten ihn eine ganze Weile. "Was für ein Mann kann das sein, ohne Arme und Beine?" fragten sie sich. "Ist es möglich, daß er lebt?" fragt ein anderer, als Rayman sich streckte und laut gähnte.

Es dauerte nicht lange, daß Rayman die Leute der Lichtung der Träume von seinen guten Absichten überzeugte. Seine Energie und Humor, seine fantastischen Kräfte und die Liebe zum Leben und zur Natur überwogen jeden Zweifel. Als er schon im ersten Teil über den bösen Mr Dark siegte, war die Wahrheit unbestritten: Rayman war der tapferste von allen, ein wahrer Held, für den Freundschaft und Lachen wichtiger war, als alles andere. Nach einem großartigen Sieg feiert Rayman immer ein gewaltiges Fest, das dem Umfang des Abenteuers gerecht wird.



RAYMAN'S FREUNDE

Die Einwohner von Raymans Welt gehören jeweils in eine von zwei Kategorien: Magische Wesen, begabt mit fantastischen Kräften und einfache Personen...

> Magische Wesen

☼ Polokus

Er ist die Seele der Welt, der Erschaffer von allem, was ist und was sein wird... Seine Macht ist so groß, daß seine Träume Realität werden können... Vor langer langer Zeit vertieß er die Welt und nur die Vereinigung der vier magischen Masken (Seite 10) kann ihn wieder zurück bringen...



☼ Ly

Ly ist eine Fee und wie alle Feen hat sie große Macht. Unglücklicherweise hat die von den Piraten verursachte Explosion des Primordialen Kerns sie geschwächt. Wenn sie wieder genug Energie angesammelt hat, kann sie silberne Lums herstellen, die Rayman erstaunliche neue Kräfte geben.



☼ Die Kleinlinge

Ein uraltes und weises Volk, das vor langer Zeit die Halle der Türen (siehe Seite 9) erbaute, ein Ort, der Zugang zu allen Teilen der Welt ermöglicht. Alt und etwas geistig abwesend, wie sie sind, haben sie vergessen, wer von ihnen der König ist und verbringen die meiste Zeit mit akrobatischen Tanzbewegungen, um die Jüngeren grün vor Neid werden zu lassen.



> Normale Personen

☼ Globox

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



☼ Clark

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



☼ Murfy

Murfy, sein Spitzname ist "die fliegende Enzyklopädie", hilft Rayman, indem er ihm eine Menge Tips und Ratschläge gibt. Um Murfys Erklärungen in die Erinnerung zurückzurufen, bewegen Sie Rayman in die Nähe eines Steins der Gedanken, die überall auf der Welt verteilt sind (siehe Seite 20). Wenn Sie lieber möchten, daß Murfy persönlich erscheint, um detaillierte Erklärungen zu geben, bleiben Sie bei einem Stein der Gedanken stehen und halten Sie die Taste F2 gedrückt.



☼ Carmen der Wal

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



☼ Sssssam

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





RAYMANS WIDERSÄCHER

✧ Admiral Klingenbart

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



✧ Die Gefogsleute

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



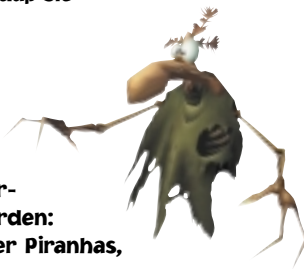
✧ Der Wächter der Höhle der Schlechten Träume

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



✧ Die Zombie - Hühner

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



OBJEKTE

› Käfige

Die Piraten haben viele Einwohner in diesen kleinen Käfigen gefangen und sie mit Lebensenergie versiegelt. 10 Käfige aufzubrechen erhöht Raymans Lebensenergie-Balken.



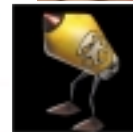
› Fässer

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



› Granaten

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



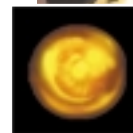
› Pflaumen

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



› Magische Kugeln

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



› Heftpflaster

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



› Schalter

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



MAGISCHE OBJEKTE

› Die Steine der Gedanken



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

› Magische Türen



Am Anfang und am Ende einer Welt führen diese Sie zur Halle der Türen (siehe Seite 9), wenn Sie hindurch gehen.

› Die Magischen Fäuste



Die magischen Fäuste machen Raymans Schüsse deutlich kräftiger. Vorsicht: Wenn Rayman stirbt oder getroffen wird, verliert er Teile der Energie in seinen magischen Fäusten. Nach drei solchen Verlusten verwandeln sich seine Schüsse wieder zu normalen.

› Die vier Masken

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



Hatten Sie die Augen auf, es gibt viele Geheimtüren und Korridore, die zu unbekannten Welten führen, wo Sie gewaltige Schätze finden können oder auch Rayman machtvoller wird...

› Die Lums

Lums sind sehr machtvolle Splitter aus Energie. Jede Farbe hat ihre besondere Macht...

• Gelbe Lums

1000 Splitter brachen aus dem Primordialen Kern, als die Piraten ihn sprengten. Wenn Rayman genug von ihnen aufgesammelt hat, kann er in neue Welten aufbrechen.

Zusätzlich beinhalten sie wertvolles Wissen. Je mehr Rayman aufsammeln kann, desto mehr erfährt er über die Geheimnisse der Welt. Jederzeit im Spiel durch Druck auf den <L-Knopf> können Sie neue Informationen aus den Gelben Lums lesen.

• Gelbe SuperLums

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

• Rote Lums

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

• Violette Lums

Wenn Sie auf sie schießen, können Sie sie ergreifen und sich an ihnen herum schwingen, von einem zum nächsten, wodurch Sie weite Gebiete überbrücken können, ohne den Boden zu berühren.

• Blaue Lums

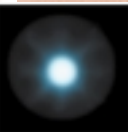
Sie sind sehr sauerstoffreich und füllen Raymans Sauerstoffanzeige wieder auf, wenn er sich unter Wasser befindet.

• Grüne Lums

Diese Lums sind sehr speziell. Sie verzeichnen Raymans Fortschritte. Sollte er sterben, erscheint er an der Stelle, wo er den letzten grünen Lums aufgenommen hat.

• Silberne Lums

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





SUPPORT

Sie kommen an einer bestimmten Stelle einfach nicht weiter?
Unsere Tips und Tricks-Spiele-Hotliner stehen Ihnen täglich von
11:00 – 24:00 unter folgender Nummer zur Verfügung:

0190 – 88241210 (3,63 DM / Minute).

Für alle technischen Fragen (Installation, etc.) öffnen Sie bitte die Datei
Hotline.DEU.doc, die sich im Stammverzeichnis der CD-ROM befindet. Sie
finden dort eine Beschreibung, wie Sie unsere Hotline erreichen und welche
Angaben wir von Ihnen für eine schnelle Problembeseitigung benötigen.

Legen Sie die CD in Ihr CD-ROM Laufwerk (falls daraufhin ein Autorun-
Bildschirm erscheint, sollten Sie diese Funktion abbrechen/schließen).
Klicken Sie auf die Schaltfläche „Start“ (normalerweise unten links auf
dem Bildschirm) und dann auf „Ausführen...“. Geben Sie an der
Eingabeaufforderung D:\Hotline.DEU.doc ein, und klicken Sie auf OK
(wobei D dem Kennbuchstaben Ihres CD-ROM Laufwerks entspricht).

oder

senden Sie uns das Online-Hilfeformular zu. Sie finden es auf unserer
Homepage unter der Rubrik "Technischer Support".





CREDITS

Original Konzept

MICHEL ANCEL
FREDERIC HOUDE

PROJEKT MANAGER
STEVE MCCALLA

ENGINE PROGRAMMING

OLIVIER ALBIEZ
FABRIEN BOLE-FEYSOT
GUILLAUME CLEMENT
MICHAEL DE RUYTER
BENOIT GERMAIN
YANN LE GUYADER
CHANTAL OURY
FABRICE PEREZ
GUILLAUME SOUCHET
JACQUES THENOZ
CARLOS TORRES
MARC TRABUCATO
UND
CHRISTOPHE BEAUDET
FREDERIC COMPAGNON
CHRISTOPHE GIRAUD
JEAN-MARC DROUAUD
VINCENT LHULLIER
YANN LE TENSORER
ALEXIS VASSE
MARC FASCIA
THIERRY QUERE

BESONDERER DANK AN DAS N64 PROGRAMMIERUNGS-TEAM

FREDERIC BALINT
XAVIER BILLAULT
OLIVIER DIDELOT
HELENE POKIDINE
FRANCOIS QUEINNEC
ALAIN ROBIN
OLIVIER SAILLANT
MARC VILLEMANN

EBENFALLS DANK AN DAS TONIC TROUBLE ENTWICKLER- TEAM

ART DIRECTOR
MICHEL ANCEL

GRAFIKEN
ALEXANDRE GATTO
ARNAUD KOTELNIKOFF

UND
JEAN-CHRISTOPHE ALES-
SANDRI
FLORENT SACRE
CELINE TELLIER
PAUL TUMELAIRE
CHRISTOPHE BOURGES
NICOLAS CARRE

FLORENCE CHARPENTIER
NICOLAS DAIRE
FABRICE HOLBE
PIERRE-HENRY LAPORTERIE
YANN LECLERC
STEPHANE ZINETTI
UND

SEBASTIEN BICORNE
DENIS CAPDEFERRO
GEOFFROY DE CRECY
DAVID GARCIA
YANN JOUETTE
EMMANUEL VILLE
AGATA WIERZBICKI

GRAPHIC RESEARCH
ALEXANDRA ANCEL
HUBERT CHEVILLARD

SPIEL DESIGN
STEPHANE HILBOLD
OLIVIER PALMIERI

UND
FREDERICK GAVEAU
SERGE HASCOET
ZORAN MILISAVLJEVIC
VINCENT MONNIER
JEAN-CHRISTOPHE PETIT
CHRISTOPHE THIBAUT
JEAN ZAPPAVIGNA

INFODESIGN
SEBASTIEN DEZAUTEZ
YANNICK GERBER
ARNAUD GUYON
MICHAEL JANOD
GREGORY PALVADEAU
XAVIER PLAGNAL
MICKAEL VEAUDOUR
UND
NICOLAS CHEREAU
OLIVIER DAUBA
OLIVIER DIAZ
JEAN-CHRISTOPHE GUYOT
YANN MASSON

animation
JACQUES EXERTIER
ALEXANDRE BADUEL
FRANCOIS COTE
JOSEPH NASRALLAH
PHILIPPE ARSENAULT
ERIK BRANZ
SEBASTIEN BRASSARD
JENNIFER DICKIE
CHRISTIAN DION
JEAN-SEBASTIEN DUCLOS
JAMIE HELMAN
PHIL HOLLOWAY
FRANCOIS LAPERRIERE
SEAN LEBLANC

MICHAEL LININGTON
CARLA PRADA
ALLAN TREITZ
MIKE ZINGARELLI

CINEMATICS
STORYBOARD
PATRICK BODARD

animation
DAMIEN BARRANCO
JEAN-YVES REGNAULT
PHILIPPE VINDOLET

integration
OLIVIER SOLEIL

scenario and dialogs
DAVID NEISS

nach der story von
MICHEL ANCEL

AMERIKANISCHE ADAPTATION
DAVID GASSMAN

SOUND DESIGN
LAMBERT COMBES
ROMAIN HIS
GREGOIRE SPILLMANN

UND
OLIVIER BONNAFY

MUSIK VON
ERIC CHEVALIER

SOUND EFFEKTE
TALK OVER
SOUND ENGINEERING
MARTIN DUTASTA
UND
LIONEL BOUHNIC

DATA MANAGEMENT
MALIKA SAHLA
FRANCK SERVETTAZ
GUENAELE MENDROUX

UND
NARY-TIANA ANDRIAMAM-
PANDRY
HANANE SBAI

UND
TARIK MLAHI

TEST
JONATHAN PEPIN
ALAIN GAGNON
RAPHAEL FRANCOEUR
ALAIN CHENIER
JEAN-SEBASTIEN
LABRECQUE
FREDERIC BLATTMANN
FREDERIC LAPORTE
PIERRE-YVES SAVARD

JONATHAN D'ANJOU

TOOLS
BERNARD LEFEBVRE
CORNELIU BABIUC
MIRCEA DUNKA
IONUT GROZEA
CRISTI PETRESCU
NICOLAE SUPARATU
MIHAELA TANKU
GEORGE BALTATANU
DAN DRAGAN
CATALIN DUMITRESCU
JOEL GREGOIRE
CHRISTOPHE MARTINAUD
CRISTI RIZEA
PASCAL RUIZ
PHILIPPE TOUILLAUD
ESTELLE PARENT

3D PLUG-INS
DANIEL RAVIART

3D RESEARCH
PHILIPPE VIMONT

INTERNATIONALES MARKETING
LAURENCE BUISSON
AXELLE VERNY

DEUTSCHES MARKETING
DIRK NIEDERNHÖFER
THORSTEN KAPP

WW STUDIOS MANAGERS
DOMINIQUE BORDENAVE
CHRISTINE CHOSSON
CYRIL DEROUINEAU
ERIC HUYNH
DIDIER LORD
VINCENT PAQUET
ERIC TREMBLAY

DEUTSCHE ÜBERSETZUNG
CHRISTINA "SPRITZER"
FLENDER
FRANK "FUTSCH" HAUT
OLIVER "AGLAGL" JÖRG
RICHARD "BRILLO" TINELNOT

SITES MANAGERS
annecy

DANIEL PALIX

MONTPELLIER
MICHEL ANCEL

MONTREAL
CHRISTOPHE DERENNES
MONTREUIL

DEUTSCHE GESTALTUNG
MICHAEL DÖRDELMANN
SARAH NÖLLENHEIDT