



Installation und Start von Rayman's World

Vorwort

Danke, daß Du Dich für Rayman's World entschieden hast. Wir sind sicher, daß Du viel Freude damit haben wirst.

Rayman's World besteht aus einem Spiel und einem Leveleditor, mit dem Du eigene Rayman-Level erstellen kannst. Die Level (=Maps) werden dabei zunächst mit dem Mapper grafisch erstellt und danach mit dem Event-Editor weiterbearbeitet.

Du hast auch die Möglichkeit, Dich mit Ubi Online zu verbinden und kostenlos neue Level herunterzuladen oder eigene Level weiterzugeben.

Installation

Rayman's World enthält zwei Programme: den Rayman Mapper und den Rayman Designer. Der Rayman Designer wiederum enthält das Spiel und den Event-Editor.

Zur Installation dieser beiden Programme wird unter Windows95 die CD in das CD-ROM gelegt. Sollte daraufhin das Installationsprogramm nicht automatisch starten, so klicke auf dem Arbeitsplatz zweimal auf das CD-ROM-Symbol oder starte SETUP.EXE im Verzeichnis der CD-ROM.

Klicke danach auf INSTALLIEREN. Nachdem Du die Zielverzeichnisse für Programme und Icons angegeben hast, werden beide Programme installiert.

Starten von Rayman's World

Um Rayman's World zu starten, legst Du die CD-ROM ein oder wählst das Rayman's-World-Icon aus dem Startmenü (normalerweise unter „Start/Programme/Ubi Soft Games/Rayman's World“)

Daraufhin erscheint ein Fenster mit den Buttons „Rayman Designer“ und „Mapper“. Wähle den Mapper, um eine Map grafisch zu bearbeiten oder zu erstellen. Wähle den Rayman Designer, um eine Map mit dem Event-Editor zu bearbeiten oder um einfach nur zu spielen.

Hinweis

Der Rayman Designer läßt sich nur starten, wenn die CD-ROM im Laufwerk liegt.

Inhaltsverzeichnis

Einleitung	4
Teil I - Benutzung des Mappers	
A - Das Erstellen einer neuen Map	5
B - Das Aufbauen Deiner Map	8
1. Plazieren der Blöcke	8
a. Kopieren von Blöcken aus einer Schablonen-Map	8
b. Kopieren von Blöcken aus einer anderen Map	8
c. Wiederholtes Einfügen von Blöcken	8
2. Löschen von Blöcken	9
C - Das Benutzen von Tips	9
1. Auswählen eines Tips	10
a. Elementare Tips	10
b. Spezielle Tips	11
c. Tödliche Tips	11
2. Benutzen der Tips	12
a. Plazieren von Tips	12
b. Löschen von Tips	13
D - Weitere Befehle	13
1. Menü „Bearbeiten“, Transparentes Einbauen	13
2. Menü „Maps“, Importieren/Exportieren einer Map	13
3. Speichern	14
4. Shortcuts	14
E - Hilfreiches zur Erinnerung	14
Teil II - Benutzung des Event-Editors	
A - Die Verwendung von Events	16
1. Plazieren der Events	16
2. Eigenschaften der Events	17
B - Die Verwendung von Links	17
1. Master Link Events	17
2. Verbinden von Events	18
3. Events, die mit reaktivenTips verbunden sind	19
C - Plazieren von Tips mit dem Event Editor	19
D - Benutzen Deiner Map im Spiel	19
E - Ein hilfreicher Hinweis	20



TEIL III - Hinweise zum Spiel

A -Der Spielgegenstand	21
B -Der Punktestand	21
C -Ein letzter Hinweis	21
D -Probleme mit dem Sound?	21

Teil IV - Zugang zu Ubi Online (OSD)

A -Menü	22
B -Übertragen von Dateien	22
1. Auswahl der zu übertragenden Dateien	22
2. Übertragen von Dateien	23
Credits	23

Einleitung

Rayman's World besteht aus zwei Teilen: dem Rayman Mapper und dem Rayman Designer. Letzterer enthält das Spiel und den Event-Editor.

Wir möchten Dir vorschlagen, bevor Du eigene Maps erstellst, erst mit den neuen Rayman-Maps zu spielen. Auf diese Weise lernst Du die einzelnen Spiel-Elemente am besten kennen. Falls Du das Spiel Rayman noch nicht kennst, so beachte bitte Kapitel III. Hier wird der Umgang mit dem Spiel erläutert.

Spieldesign hat seine eigene Sprache. Folgende Begriffe solltest Du kennen, bevor Du weitermachst:

Map	Die gesamte Landschaft eines Levels. Sie besteht aus Blöcken und Ereignissen (sog. Events), die Rayman überwinden muß, um zu gewinnen.
Blöcke	Die unbeweglichen, grafischen Teile einer Map. Sie stellen die Grenzen innerhalb der Map dar. Rayman kann auf den Blöcken laufen, an ihnen klettern, aber auch von ihnen behindert werden. Wenn z.B. eine Map ein Haus wäre, stellten die Wände und Fußböden die Blöcke dar.
Mapper	Der Mapper ist das Programm, mit dem die Blöcke in die Maps platziert werden können. Mit dem Mapper läßt sich daher die unbewegliche Grafik einer Map errichten.
Event-Editor	Nachdem eine Grafik mit dem Mapper erstellt wurde, ist die Map noch lange nicht fertig. Es fehlen nämlich noch die beweglichen Objekte (z.B. Rayman's Feinde) und die Ereignisse, die Rayman auslösen kann. Der Event-Editor (=Ereignis-Editor) dient dazu, diese Elemente in eine Map einzubauen.

Tips

Jeder Block hat einen sog. Tip, der Raymans Reaktionen bestimmt. Wenn z.B. Rayman auf Eis laufen soll, wählt man einen Block, der wie Eis aussieht und einen Tip, auf dem Rayman rutscht. Tips sind nur im Mapper und im Event-Editor sichtbar, nicht aber im Spiel.

Events

Alle Objekte, die sich selbständig bewegen, plötzlich auftauchen oder verschwinden. Z.B. eine Wolke, die sich nach rechts bewegt oder ein Feind, der Rayman angreift. Auch das plötzliche Erscheinen eines Objekts, nachdem Rayman einen bestimmten Ort passiert hat, nennt man Event.

Gendoor

Verbindet ein Event mit einem anderen. Dabei wird ein Event durch ein anderes erzeugt (z.B. Rayman nimmt einen Gegenstand auf und es erscheint an einer anderen Stelle ein neuer Gegenstand).

Killdoor

Verbindet ein Event mit einem anderen. Dabei verschwindet ein Event durch ein anderes (z.B. Rayman nimmt einen Gegenstand auf und es verschwindet an einer anderen Stelle ein Gegenstand).

Teil I - Benutzung des Mappers

A - Das Erstellen einer neuen Map

Wenn Du den Mapper öffnest:

1. Gehe ins Dateimenü und wähle ‚Öffnen‘.
2. Wähle die Welt aus, an der Du arbeiten möchtest, indem Du auf das entsprechende Icon klickst: Dschungel, Musik, Berg, Höhle, Bilder, Kuchen.
3. Eine Liste der Maps erscheint in einem Fenster.

Dschungel	
Welt-Maps	Mep-Tips
Template	Template-M...
Map 5	Original-Map
Beispiel A	Beispiel-Map
Beispiel B	Beispiel-Map
Beispiel C	Beispiel-Map
Beispiel D	Beispiel-Map
Beispiel E	Beispiel-Map



Es gibt drei Arten von Maps

Schablonen-Map

Die Schablonen- oder Template-Map enthält das Archiv aller Blöcke einer Welt, die notwendig sind, um die Plattformen und die unbeweglichen Landschaftselemente aufzubauen. Hier wählst Du die Blöcke aus, die Du in Deine neue Map einbauen willst. Um die Sache einfacher zu machen, sind bestimmte Blöcke schon zusammengestellt.

Benutzer-Map

Dies sind die Maps, an denen Du arbeitest. Jede Map, die kopiert wird - sogar eine „Original-Map“ - wird automatisch zu einer „Benutzer-Map“. Von diesem Moment an wird sie total veränderbar. (Einige Benutzer-Maps sind schon vorgegeben.)

Beispiel-Map

Es gibt leere Maps, die nur eine Plattform, einige Landschaftselemente und die Rayman-Figur enthalten. Sie dienen als Ausgangspunkt für die Maps, die Du erstellen möchtest. Sie können nicht verändert werden, aber sie können kopiert werden. Sobald sie kopiert worden sind, werden sie Benutzer-Maps.

Jede Map hat unterschiedliche Abmessungen. Sie haben folgende Größen (Angaben in Blöcken):

Beispiel A - waagerechte Map 600 x 40
Beispiel B - senkrechte Map 40 x 200
Beispiel C - quadratische Map 200 x 200
Beispiel D - senkrechte, rechteckige Map 100 x 200
Beispiel E - waagerechte, rechteckige Map .. 200 x 100

Eine neue Map erstellen

1. Um eine neue Map zu erstellen, mußt Du eine schon vorhandene Map kopieren. Plaziere den Mauszeiger auf der Map, die Du verändern möchtest, und klicke ein Mal, um die Map zu markieren.
2. Klicke auf das Icon „Map hinzufügen“. Daraufhin erscheint das Nummerierungsfenster.
3. Akzeptiere oder wähle eine Nummer für Deine Map. (Wir empfehlen Dir, die Nummer zu akzeptieren, die erscheint.) Wenn Du dies getan hast, erscheint Deine Map auf der Liste.
4. Klicke Deine Map an und wähle „Eigenschaften“, um die Eigenschaften der neuen Map zu verändern (ansonsten werden die Eigenschaften übernommen).



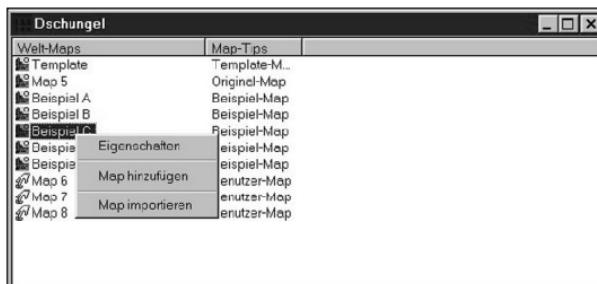
5. Um die Eigenschaften zu verändern, klicke mit der Maus die einzelnen Felder an. Du kannst auch einen Namen und einen Text eingeben. Diese Worte erscheinen auf dem Bildschirm, wenn das Spiel geladen wird, und auch auf dem Internet. Sie können jederzeit von Dir verändert werden.



6. Du kannst auch die Fähigkeiten bestimmen, die Rayman auf Deiner Map haben soll. Manche Kräfte können nicht zusammen ausgewählt werden, da sie dieselbe Befehlstaste belegen (zum Beispiel Säen und Rennen).

Merke

Die Funktionen „Eigenschaften“, „Hinzufügen der Map“ und „Löschen der Map“ sind auch durch einen rechten Mausklick aufrufbar, nachdem die Nummer der Map ausgewählt wurde.





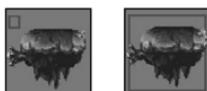
B - Das Aufbauen Deiner Map

1. Plazieren der Blöcke

Die einfachste Art, eine Map zu erstellen, besteht darin, Elemente aus der Schablonen-Map (Template-Map) zu kopieren und in Deine Map einzubauen. Außer der Schablonen-Map kann auch eine Benutzer-Map oder eine Original-Map verwendet werden. Man kann auch ganze Gruppen von Blöcken kopieren. Das Verfahren ist, egal welches Quellmaterial Du benutzt, immer dasselbe.

a. Kopieren von Blöcken aus einer Schablonen-Map

1. Wechsle auf das Schablonen-Fenster und plaziere den Mauszeiger rechts oberhalb des gewünschten Blocks.
2. Klicke und ziehe den Mauszeiger bis der gewählte Block eingerahmt ist.
3. Drücke „Strg-C“ auf der Tastatur.
4. Gehe zurück auf Deine Map. Du kannst dies entweder vom Fenster-Menü aus oder durch Drücken von „Strg-Tab“ tun.
5. Der kopierte Block erscheint am Mauszeiger. Gehe zu der gewünschten Stelle und drücke „Strg-V“, um den Block zu plazieren.



b. Kopieren von Blöcken aus einer anderen Map

1. Klicke und ziehe den Mauszeiger bis der ausgewählte Block eingerahmt ist. Es ist hier nicht notwendig, „Strg-C“ zu drücken, das Kopieren erfolgt automatisch.
2. Wenn sich der Cursor über die Ziel-Map bewegt, erscheint der kopierte Block auf dem Cursor. Zum Einfügen des kopierten Block wieder „Strg-V“ drücken.



c. Wiederholtes Einfügen von Blöcken

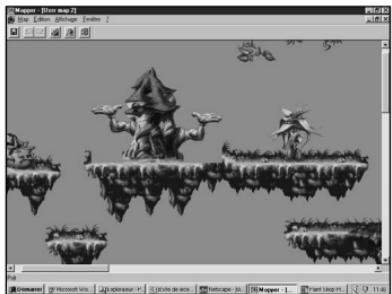
1. Kopiere einen Block wie unter a. bzw. b. beschrieben. Plaziere den Block an der gewünschten Stelle. Um ihn einzubauen, klicke rechts und halte den Knopf gedrückt. Ziehe nun einen Rahmen mit der Maus. Du wirst bemerken, daß sich der Rahmen mit dem ausgewählten Block füllt. Dieser Befehl ist sehr nützlich, um größere Flächen zu erzeugen, die aus denselben Blöcken bestehen sollen (wie z. B. Wasser). Sobald Du die rechte Maustaste losläßt, wird der Block endgültig plaziert.

Hinweis

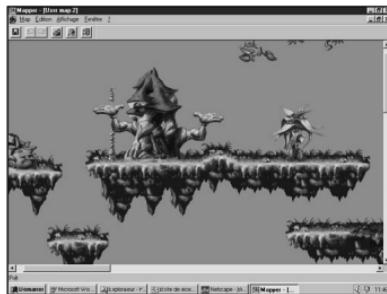
Wenn Du einen Block auf einer Stelle absetzt, löscht er alles, was sich darunter befindet. Wenn Dir dies aus Versehen passiert, klicke einfach auf das Icon „Rückgängig“ auf der Werkzeugeiste oder drücke „Strg-Z“ auf der Tastatur.

Transparentes Einbauen

Wenn Du auswählst, wird die Hintergrundfarbe über alle Blöcke gelegt, die sich darunter befinden (1). Wenn Du jedoch einen Teil einfügen möchtest, bei dem die Hintergrundfarbe die alten Blöcke nicht überdeckt (2), kannst Du die Option „Transparentes Einbauen“ im Menü „Edit“ benutzen.



1 - Normales Einbauen



2 - Transparentes Einbauen

2. Löschen von Blöcken

Kopiere einen Hintergrund-Block (einen leeren). Baue ihn über die Blöcke, die Du löschen willst.

C - Das Benutzen von Tips

Jeder Landschafts-Block muß mit einem sogenannten Tip verbunden werden. Der Tip ist im Spiel nicht sichtbar, bestimmt aber die Eigenschaften eines Blocks. Der Tip gibt Rayman, seinen Feinden und anderen Events Anweisungen, wie sie reagieren müssen, wenn sie auf einen Block treten. In einer Benutzer-Map werden grafische Blöcke mit entsprechenden Tips verbunden (siehe Beschreibung der verschiedenen Arten von Tips unten).

Ein Beispiel: Soll Rayman auf einem grafischen Block (z.B. einer Wiese) laufen können, so muß der Block mit einem Tip verbunden werden. Dazu schaltet man im Mapper auf die Tip-Ansicht und setzt auf den Block ein Tip. Den Tip wird man im Spiel nicht sehen können, aber das Programm weiß dann, daß Rayman auf diesem Block laufen kann.



1. Auswählen eines Tips

Es gibt 25 verschiedene Tips, die zu drei Grundkategorien zusammengefaßt werden: elementare, spezielle und tödliche Tips. Sie befinden sich in der waagerechten Leiste am unteren Bildschirmrand.

a. Elementare Tips, die in jeder Welt vorkommen

Löschblock

Er hat auf Rayman gar keine Wirkung. Er wird generell dazu benutzt, andere Tips zu löschen.

Normaler Tip

Er bedeutet festen Boden und blockiert. Rayman und andere sich bewegende Objekte können auf ihm herumlauen. Springt Rayman von unten an einen solchen Tip, stößt er an.

Durchlässiger Tip

Er bedeutet ziemlich genau dasselbe wie der Boden-Tip, aber Rayman kann von unten durch ihn hindurchgehen bzw. springen. Er wird am besten bei Plattformen verwendet, auf die Rayman springen soll, wie z. B. an Plattformrändern und an Plattformen, die einen Block dick sind (kleine rosa Radiergummis, Schokoriegel, usw.). Rayman stößt dann beim Springen nicht an sondern kann dann von unten nach oben durchspringen.

Schräge Tips

Sie ermöglichen es den Figuren, sich auf Abhängen zu bewegen. Sie haben die gleichen Eigenschaften wie der durchlässige Tip. Es gibt sechs verschiedene Gefälle-Tips (zwei für Abhänge mit 45 % Gefälle und vier für Abhänge mit 30 % Gefälle). Sie werden typischerweise bei Abhängen im Dschungel, in den Bergen und im Keller, bei rosa Radiergummis, schräg geneigten Bleistiften und Schokoriegeln verwendet.

Rutschiger Tip

Rayman kann rutschen und schlittern, wenn er auf diesem Tip läuft. Er hat die gleichen Eigenschaften wie ein durchlässiger Tip. Benutze ihn vorsichtig: Rayman rutscht zwar darauf, aber seine Feinde können darauf gehen! Normalerweise benutzt bei Notenlinien, Schlagsahne auf Kuchen, schwarzen Radiergummis, Bergschnee.

Schräge, rutschige Tips

Diese Tips verbinden die Eigenschaften der schrägen Tips und der rutschigen Tips. Wie bei den schrägen Tips gibt es sechs verschiedene Steilheitsgrade. Werden normalerweise benutzt bei Notenlinien, schneedeckten Berghängen, schwarzen Radiergummis, Schlagsahne auf Kuchen.



b. Spezielle Tips (Kommen nicht in allen Welten vor)

Hüpf-Tip

Bilderwelten

Wenn Rayman darauf landet, springt er automatisch. Wie beim durchlässigen Tip kann Rayman von oben durch ihn hindurchgehen.

Wird normalerweise benutzt bei blauen Radiergummis.

Kletter-Tip

Dschungelwelten

Rayman kann sich an Kletter-Tips festhalten und auf sie hinaufklettern. Das einzige Landschaftselement, bei dem dieser Tip verwendet wird, sind Dschungelgewächse, deshalb werden sie auch nur senkrecht angebracht.

Wird normalerweise verwendet bei den Kletterpflanzen im Dschungel.

Pflanz-Tip

Dschungelwelten

Im Dschungel kann Rayman einen Samen zu einer Pflanze wachsen lassen, die er dann hochklettern kann. Um ihm dies zu ermöglichen, solltest Du zwei Pflanz-Tips nebeneinander anbringen, so daß Rayman (durch Drücken des C-Buttons) eine Pflanze wachsen lassen kann.

Wenn Du möchtest, daß diese Pflanze tödlich ist, plaziere eine zweite Reihe von Säe-Tips auf die erste.

Diese Tips werden normalerweise auf kleinen Erdhügeln plaziert, welche eigentlich die einzige logische Stelle sind, an der Pflanzen wachsen. Es gibt aber nichts, was Dich daran hindert, diese Regel zu brechen.

c. Tödliche Tips

Gefährlicher Tip

Wenn Rayman einen tödlichen Tip berührt, verliert er einen Lebenspunkt. Beispielsweise haben alle stachligen Pflanzen diesen Tip auf sich.

Merke: Wenn Rayman mit einem dieser Tips zusammenstößt, leuchtet er auf und reagiert - für einen kurzen Moment - auf keine Tips mehr.

Wird normalerweise benutzt auf Bergen und in Höhlen, auf Musiknoten und Reißzwecken. Wenn sich die Tips auf Musiknoten befinden, kann Rayman durch sie hindurchgehen.

Tödlicher Tip

Rayman stirbt sofort bei der Berührung des tödlichen Tips. Wird normalerweise benutzt auf Bergen und in Höhlen, auf Musiknoten und Reißzwecken.

Wasser-Tip

Es gibt zwei verschiedene Wasser-Tips, aber sie haben im Grunde die gleiche Funktion. Wenn Rayman mit einem Wasser-Tip in Berührung kommt, wird eine Animationssequenz ausgelöst, in der man sieht, wie Rayman versinkt,



während er eine Hand hochhält. Diese Tips werden meist bei Wasser verwendet.

Wird normalerweise positioniert bei Wasser im Dschungel und in Höhlen, Kuchensirup.

Fall-Tip

Wenn Rayman einen tödlichen Fall erlebt, werden diese Tips positioniert, um eine Animationssequenz auszulösen, in der man sieht, wie Rayman fällt. Damit diese Animation glaubwürdig wird, müssen die Fall-Tips mindestens 5 Blöcke unter der Platform, von der Rayman herunterfällt, positioniert werden.

Wird normalerweise auf leerem Raum positioniert.

Reaktiver Tip

Dieser Tip wird normalerweise verwendet, um bestimmte Events (im Event Editor Rayman Designer, zu finden) zu animieren. Um zum Beispiel eine Wolke vor- und zurückgehen zu lassen, plaziert man Reaktive Tips auf beide Seiten der Wolke.

Wird normalerweise positioniert, um das Ziehen von Wolken und Antitoons zu beschränken, im leeren Raum, um die Bewegung von Antitoons zu beschränken, und an den Rändern von Plattformen.

2. Benutzen der Tips

Um Tips auf der Map sichtbar zu machen, klicke auf das Icon „Tips“ auf der Menüleiste oder drücke die Taste „T“. Die Tips werden dann auf den grafischen Blöcken angezeigt.

Tips können genauso wie Blöcke kopiert und eingefügt werden. Du kannst sie auch durch Ziehen über ein ganzes Gebiet verteilen.

Auf Schablonen-Maps sind die Tips bereits unter jedem Block platziert. Man verwendet sie am besten so, wie es empfohlen wird. Kopiere beispielsweise eine Kletterpflanze aus der Dschungel-Schablonen-Map, so ist sie bereits mit einem Kletter-Tip verbunden.

a. Plazieren von Tips

1. Um die Tips auf der Map anzuzeigen, klicke auf das Icon „Tip“ auf der Menüleiste oder drücke die „T“-Taste. Die Tips werden dann auf den grafischen Blöcken angezeigt.
2. Wähle den gewünschten Tip aus der Icon-Leiste am unteren Fensterrand der Map. (Siehe erklärende Liste unten.) Bewege den Cursor dahin, wo Du den gewählten Tip platzieren möchtest. Klicke und halte die Maustaste gedrückt, während Du den Cursor von links nach rechts oder diagonal bewegst. Laß den Button los, um zu stoppen.



b. Löschen von Tips

1. Du kannst den Lösch-Tip auswählen und das gleiche Verfahren anwenden wie beim Plazieren eines Tips.
2. Als Alternative kannst Du einen Tip oder ein Gebiet auswählen, indem Du einen rechten Mausklick machst und ziehst. Wenn Du den Button loslässt, wird das umrahmte Feld gelöscht.

D - Weitere Befehle

1. Menü „Bearbeiten“, Transparentes Einfügen

Wenn man ein Element transparent einbauen möchte, werden nur graphische Blöcke (und ihre Tips) und keine Hintergrundlandschaft oder Leerfelder kopiert. Transparentes Einbauen ist zum Beispiel von unschätzbarem Wert, wenn Du ein Stück eines Blockes in eine Gebüschnlandschaft integrieren willst.

2. Menü „Maps“, Importieren/Exportieren einer Map

Die Funktionen Importieren/Exportieren sind von dem Fenster aus zugänglich, das die Liste der Maps anzeigt, nachdem Du eine Welt aus dem Mapper ausgewählt hast.

Die Funktion „Exportieren“ wird verwendet, um eine Benutzer-Map als Datei zu speichern. Die Funktion „Importieren“ wird verwendet, um eine Map von dieser Art Datei zu erstellen. Diese Funktionen ermöglichen Dir, Deine Maps mit Freunden auszutauschen, (z.B. mittels Diskette), oder durch E-mail, auch wenn Du keinen Zugang zu Ubi Online hast (OSD Funktion, siehe Kapitel IV).

a. Exportieren einer Map

Du kannst Benutzer-Maps nur exportieren,

1. indem Du eine Benutzer-Map aussuchst und dann „Map Exportieren“ aus dem Menü „Maps“ wählst.
2. indem Du einen rechten Mausklick auf der Benutzer-Map ausführst und dann „Map Exportieren“ wählst.

Es wird nun ein Dialogfeld angezeigt, in dem Du den Namen der Exportdatei und das Directory, unter dem sie abgespeichert werden soll, festlegen kannst. Die Dateierweiterung für eine Dschungel-Map ist MP1, für eine Musik-Map MP2, usw. bis zu MP6. Deine Datei wird nun unter dem Directory abgespeichert, das Du gewählt hast. Ein Dialogfeld zeigt Dir an, ob alles glatt gegangen ist. Du kannst nun Deine Map für andere auf eine Diskette kopieren oder in ein Directory auf Deiner Festplatte speichern.

b. Importieren einer Map

Du kannst eine Map importieren, die Du zuvor exportiert hast, oder Du kannst die Maps anderer Leute importieren, um eine Reihe Original-Maps zusammen



zu stellen. Diese Maps sind keine Arbeits-Maps. Du kannst sie nicht verändern, aber Du kannst sie vervielfältigen. Gehe folgendermaßen vor, um eine Map zu importieren:

1. Aus dem Menü „Map“ wählst Du „Map Importieren“.
2. Oder Du führst irgendwo im Fenster einen rechten Mausklick durch und wählst „Map Importieren“.

Ein Dialogfeld wird nun angezeigt, in dem Du die Datei auswählen kannst, die die zu importierende Map enthält.

Merke

Wenn Du Dich in der Dschungel-Welt befindest, kannst Du nur Dschungel-Maps importieren mit der Exportdateierweiterung „MP1“. Du kannst zum Beispiel keine Dateien aus der Musikwelt mit der Erweiterung „MP2“ sehen.

Wenn alles in Ordnung ist, erscheint ein Dialogfeld, das die Nummer anzeigt, die Du für die gerade importierte Map ausgewählt hast. Du kannst sie nun sehen und auch öffnen und darin spielen!

3. Speichern

Um die Map zu speichern, klicke entweder auf das Icon „Map Speichern“ in der Werkzeugeiste oder drücke die „S“-Taste auf der Tastatur. Die Map wird sofort in das Spiel gespeichert.

Hinweis

Wenn Du kurz vor der Fertigstellung einer Map bist, möchtest Du sicher oft zwischen dem Mapper und dem Event-Editor wechseln. Deine Veränderungen an der Map erscheinen im Event-Editor (im Spiel) jedoch erst, wenn Du die Map schließt und wieder öffnest. Wenn Du irgendetwas im Mapper verändert hast, solltest Du speichern („S“-Taste), die Map verlassen („W“-Taste) und sie dann wieder im Spiel öffnen.

4. Shortcuts

T zeigt die Tip-Menüleiste an

H Zoom

Strg-S Speichern

Strg-C Kopieren

Strg-V Einbauen

Strg-Tab Von einem Fenster zu einem andern wechseln

E - Hilfreiches zur Erinnerung

1. Wenn Du mit Deiner ersten Map beginnst, wird es für Dich leichter sein, zuerst eine der Beispiel-Maps als Grundlage zu kopieren.

2. Es könnte hilfreich sein, wenn Du Deine Map zuerst auf Papier skizzierst, bevor Du anfängst, sie auf dem Bildschirm aufzubauen. Dies ermöglicht Dir einen Gesamtüberblick statt des Planens eines einzigen Schritts.

3. Versuche nicht, Deine Map auf einen Schlag fertig zu machen. Baue sie lieber Stück für Stück auf und wechsle regelmäßig in den Event-Editor, um zu kontrollieren, ob alles glatt geht (Veränderungen an der Map erscheinen im Event-Editor jedoch erst, wenn Du die Map schließt und wieder öffnest).

4. Um die Plattformen korrekt zu plazieren, ist es wichtig, Raymans Sprungbegrenzungen im Hinterkopf zu haben:

7 Blöcke seitwärts

14 Blöcke seitwärts mit Helikopter-Kraft

11 Blöcke seitwärts mit Renn-Kraft

21 Blöcke seitwärts mit Renn- und Helikopter-Kraft zusammen

6 Blöcke senkrecht

8 Blöcke senkrecht mit Festhalte-Kraft

5. Die Grundeigenschaften der Blöcke müssen respektiert werden, wenn man einen entsprechenden Tip aussucht. Auch wenn es lustig aussieht, wenn man einen Wasser-Tip auf einer Glasplattform anbringt, so ist dies doch kein gutes Spieldesign.

6. Vermeide es, viele flache Plattformen zu erstellen. Dies würde langweilig aussehen. Nutze die Vorteile der Vielzahl von Landschaftselementen, um Hügel und Täler herzustellen.

7. Gebe Deiner Map ein Thema. Dies kannst Du tun, indem Du eine visuelle Eigenschaft betonst (zum Beispiel Rutschen oder sich am Himmel befinden) oder indem Du ein bestimmtes Objekt bevorzugt verwendest (z.B. Pendel, Wasserlilien oder springende Radiergummis).

8. Kontrolliere, ob es Stellen gibt, an denen Rayman hängenbleibt, ohne etwas tun zu können. Sollte so etwas vorkommen, nennt man dies „Map Bug“. An jeder Stelle sollte es einen Ausweg oder zumindest einen tödlichen Tip geben.

Teil II - Benutzung des Event-Editors

Der Rayman Designer besteht aus dem Rayman-Spiel und dem Event-Editor

1. Um eine von Dir erstellte Map mit dem Event-Editor zu öffnen bzw. zu spielen, speichere Deine Benutzer-Map und verlasse den Mapper.

2. Starte den Rayman Designer und dann ein neues Spiel.

3. Bewege auf der Karte Rayman mit den Pfeiltasten auf die Welt, in der Du Deine Map erstellt hast und drücke die Leertaste.



4. Wähle „Andere Maps“ durch Drücken der Leertaste. Du kannst nun die Map öffnen, die Du im Mapper erstellt hast.
5. Um in den „Event-Editor“ Modus zu wechseln, drücke im Spiel die „E“-Taste auf der Tastatur.

Tasten, die im Editor benutzt werden

- E** Öffnet den Editor
- A** Verläßt den Editor und kehrt zum Spiel zurück
- S** Speichert die Events
- K** Löscht einen Event
- .** Löscht alle Events
- I** Zeigt an/Verbirgt die Links
- M** Öffnet/Verläßt den MAP Modus
- T** Öffnet/Verläßt den TIP Modus
- N** Zeigt die Beschreibung eines Events an
- B** Block Events

Tasten, die im Spiel benutzt werden

- W** Ende
- C** Bewegt Rayman auf der Map (und friert ihn ein)
- V** Ruft Rayman zurück ins Leben
- D** Zeigt an/Verbirgt die Wahrnehmungs- und Kollisionszonen
- R** Zeigt an/Verbirgt die Raster
- L** Zeigt an/Verbirgt die Nummer der Map

A - Die Verwendung von Events

Alle Objekte, die sich selbständig bewegen, nennt man Events. Diese Events lassen sich mit Hilfe des Event-Editors in eine Map einbauen.

1. Plazieren der Events

Drücke die E-Taste, um den Event Editor zu öffnen. Eine Hand erscheint auf dem Bildschirm. Klicke auf die rechte Maustaste und halte sie gedrückt, um die verschiedenen Elemente anzeigen zu lassen. Mit den Pfeiltasten auf der Tastatur kannst Du nun den Event auswählen, den Du plazieren willst.

1. Die rechte und linke Pfeiltaste auf der Tastatur ermöglichen, die Kategorie der Events auszusuchen (Feinde, Freunde, Plattformen, usw.).
2. Die hoch/runter Pfeiltasten ermöglichen die Auswahl eines Events in einer gewählten Kategorie.
3. Die Taste „N“ zeigt eine Beschreibung des Events an.

Um Deine Auswahl zu bestätigen, lasse den rechten Mausbutton los. Plaziere den Cursor auf diesem Event. Ein braunes Viereck erscheint.

Um den Event zu verschieben, klicke mit der linken Maustaste auf den Event und halte sie fest. Ziehe den Event und plaziere ihn dort, wo Du ihn haben willst.

Um den Event auszuprobieren, drücke die „A“-Taste, um zum Spielmodus zurückzukehren.

2. Eigenschaften der Events

Während die meisten Events überall auf der Map platziert werden können, ist die Benutzung einiger von ihnen von anderen Events oder bestimmten Tips abhängig. Um mehr über einen Events und seine Benutzung zu erfahren, drücke die „N“-Taste, wenn der gewünschte Event ausgewählt worden ist. Am besten findest Du jedoch heraus, wie ein Event funktioniert, indem Du die neuen Levels spielst und siehst, was passiert!

Wenn Du eine Beispiel-Map kopiert hast, mußt Du nur noch neue Events platzieren wie in den Anweisungen unten beschrieben.

Wenn Du eine Original-Map oder eine Benutzer-Map kopiert hast, mußt Du die vorhandenen Events löschen. Du kannst alle vollständig zerstören, indem Du die Punkt-Taste drücken. Eine andere Möglichkeit besteht darin, einzelne Events zu entfernen, indem Du mit dem Cursor darauf zeigst und die „K“-Taste drückst.

Versichere Dich, daß der Event der Rayman-Figur auf der Map ist. Wenn Du ihn löscht und die Map verläßt, kannst Du die Map nicht mehr öffnen!

B - Die Verwendung von Links

Links (=Verbindungen) ermöglichen es, mehrere Events miteinander zu verbinden. So kann ein Event durch ein anderes ausgelöst werden. Möchte man beispielsweise, daß ein Feind auftaucht, nachdem Rayman einen bestimmten Ort auf der Map erreicht, so bewerkstelligt man dies mit Hilfe von Links. Der Event „Ort erreicht“ (siehe z.B. Gendoor) wird in diesem Falle mit dem Event „Feind“ verbunden. Es gibt immer einen sog. Master Event, der andere Events beeinflussen kann.

1. Master Link Events

Gendoor

Der Gendoor ist eine unsichtbare Zone, die durch einen Zauberer im Event Editor repräsentiert wird. Wenn Rayman die Wahrnehmungszone eines Gendoors betritt, werden alle Events, die mit ihm verbunden sind, ausgelöst.



	Falls Rayman stirbt, wird der Gendoor wieder zurückgesetzt (er kann dann erneut ausgelöst werden).
Killdoor	Wenn Rayman diese Wahrnehmungszone betritt, verschwinden alle Events, die mit ihm verbunden sind. Falls Rayman stirbt, wird dieser Event wieder zurückgesetzt.
Super Gendoor	Er hat die gleichen Eigenschaften wie ein Gendoor. Falls Rayman aber nach dem Auslösen eines Super Gendoors stirbt, kann er nicht wieder aktiviert werden.
Super Killdoor	Er hat die gleichen Eigenschaften wie ein Killdoor. Falls Rayman aber nach dem Auslösen eines Super Killdoors stirbt, kann er nicht wieder aktiviert werden.
Ting +	Er funktioniert wie ein Super Gendoor. Der Event erscheint nur dann, wenn Rayman alle Tings derselben Farbe bekommt. Man muß nur den Event, den Gendoor und den Ting + miteinander verbinden.
Ting -	Er funktioniert wie ein Super Killdoor. Der Event erscheint nur dann, wenn Rayman alle Tings derselben Farbe bekommt. Man muß nur den Event, den Killdoor und den Ting + miteinander verbinden.
Funke	Er hat die gleichen Eigenschaften wie ein Gendoor, aber Rayman muß ihn mit seiner Faust aktivieren.

2. Verbinden von Events

1. Um Events miteinander zu verbinden, drückt man die I-Taste, und die Verbindungen werden angezeigt. Jeder Event ist durch ein kleines rotes Viereck mit einem anderen verbunden.
2. Um die roten Vierecke aller Events, die Sie zusammenfügen möchten, miteinander zu verbinden, wähle einen Event, klicke mit der Maus und halte sie gedrückt, während Du das kleine rote Viereck auf die gewünschte Stelle ziehst.
3. Wenn Du alle roten Vierecke miteinander verbunden hast, wählst Du einen der betreffenden Events aus und klickst mit der rechten Maustaste. Der Link wird nun gelb. Drücke die ,I'-Taste, um das Link-Menü zu verlassen.
4. Speichere den Link, indem Du die ,S'-Taste drückst.

Du kannst auch Events wie z. B. Schwingende Pendel miteinander verbinden. Wenn Events untereinander verbunden sind, sind sie auch aufeinander abgestimmt. Sobald ein verbundener Event in Aktion tritt, fangen die mit ihm verbundenen sofort an zu wirken.

Beispiel

In der Bilder-Welt können Bleistifte miteinander verbunden werden, um eine „Welle von Bleistiften“ herzustellen. Wähle zuerst den Bleistift mit der Bezeichnung „Bleistift, der nach oben geht (der erste)“. Plaziere dann die gewünschte Anzahl von Bleistiften mit der Bezeichnung „Bleistift der nach oben geht (der folgende)“ um den ersten Bleistift herum. Drücke die „I“-Taste, verbinde alle Bleistifte miteinander und drücke erneut die „I“-Taste.

Bewege Rayman weg von den Bleistiften, so daß sie neu aktiviert werden. Wenn Rayman in dieses Gebiet zurückkommt, muß er Deine neue „Welle von Bleistiften“ überwinden!

Versuche, zu viele Verbindungen auf einen einzigen Event zu vermeiden, da dies eine Verlangsamung des Spiels bedeuten könnte.

3. Events, die mit reaktiven Tips verbunden sind

Einige der sich bewegenden Events (z. B. Antitoon, Wolken, Greifer) bewegen sich in einem Gebiet, das durch Tips definiert und begrenzt werden muß. Da es schwierig sein kann, die richtige Plazierung der reaktiven Tips bei der Nutzung des Mappers vorherzusehen, kann man auch Tips im Event Editor platzieren (siehe Kapitel „Plazierung von Tips mit dem Event Editor“).

C - Plazieren von Tips mit dem Event-Editor

1. Drücke die „T“-Taste, um den Tip-Modus zu wechseln und drücke danach die „M“-Taste.
2. Plaziere Deinen Cursor auf die Stelle, wo Du Deinen reaktiven Tip haben willst, klicke mit der rechten Maustaste und halte sie gedrückt. Mit den Pfeiltasten auf der Tastatur kannst Du den gewünschten Tip auswählen.
3. Laß den rechten Button los, um den Tip zu platzieren. Ein Tip wird gelöscht, indem man mit dem Cursor darauf zeigt und die „K“-Taste drückt.

D - Benutzen Deiner Map im Spiel

Nachdem Du den Rayman Designer geladen und ein Spiel gestartet hast, bewege Rayman in die Welt, in der Du Deine Map erstellt hast.

Um eine Map auszuwählen, benutzt man die Pfeiltasten auf der Tastatur oder dem Joypad und bekräftigt seine Wahl, indem man den Bestätigungs-Button drückt. Die Nummer der Map, ihr Titel und der Name des Autors erscheinen daraufhin oben auf dem Bildschirm.



E - Ein hilfreicher Hinweis

Es gibt eine Goldene Regel für Plattform-Spiele: Laß dem Spieler immer eine Chance! Gib dem Spieler Hinweise, die es ihm ermöglichen, Gefahren zu erkennen oder den Trick zu finden, mit dem man eine schwierige Stelle überwinden kann. Tings sind eine gute Möglichkeit, den Spieler zu „steuern“, indem man ihm einen gewissen Anreiz gibt, in eine bestimmte Richtung zu gehen.

Teil III - Hinweise zum Spiel

1. Der Rayman Designer besteht aus dem Rayman-Spiel und dem Event-Editor. Solange letzterer während des Spiels nicht aufgerufen wird, handelt es sich um ein ganz normales Spiel. Der Event-Editor kann nur in selbst erstellten Maps verwendet werden.
2. Nach dem Starten von Rayman's World gelangst Du zum Hauptmenü.
3. Wähle hier „Optionen“, um z.B. die Tastaturbelegung zu ändern oder um ein angeschlossenes Gamepad zu kalibrieren.
4. Wähle „Starten“, um das Spiel zu starten.
5. Du gelangst zu einer Karte, auf der Du mit Rayman zu einer Welt Deiner Wahl wandern kannst. Benutze hierzu die Pfeiltasten (oder das Gamepad) und bestätige mit der Leertaste. Wähle danach einen Level in dieser Welt aus. Möchtest Du eine eigene Map laden, wähle „Andere Maps“ und rechts/links, um diese anzuzeigen.
6. Hast Du eine Map ausgewählt, so bestätige mit der Leertaste.
7. Spiele-Maps: Es gibt 4 Maps für jede Welt. Zu Beginn des Spiels ist nur die erste Map zugänglich (roter Titel). Wenn Du die Map beendet hat, wird Dein Punktestand gespeichert und Du kannst mit der nächsten Map spielen.
8. Andere Maps: Wenn Du diese Auswahl aufrufst, kannst Du die Benutzer- oder Original-Maps für Deine Welt auswählen:
 - Die Nummer der Map, ihr Titel und der Name des Autors werden oben auf dem Bildschirm angezeigt.
 - Die animierten Rayman-Sequenzen demonstrieren Raymans Kräfte (Springen, Greif-Faust, Rennen, etc.).

Tastaturbelegung im Spiel

Rayman bewegen Pfeiltasten oder Joypad
Springen Taste „STRG“ oder Joypad-Button 1
Faust Taste „ALT“ oder Joypad-Button 2
Besondere Aktion Taste „X“ oder Joypad-Button 3



A - Der Spielgegenstand

Das Ziel ist es, auf jeder Map 100 blaue Bällchen (Tings) zu finden, um das Ende-Schild erscheinen zu lassen. Ansonsten kann man das Spiel nicht beenden! Der Zähler für die bereits gefundenen blauen Tings wird rechts oben auf dem Bildschirm angezeigt.

Die Tings, die eine andere Farbe haben, werden links unten auf dem Bildschirm angezeigt. Sie lassen die Events, die für Rayman die Tür öffnen, erscheinen oder verschwinden.

Rote Tings verhelfen zu einem Extraleben.

Von allen Tings müssen zehn gefunden werden.

B - Der Punktestand

Wenn Du eine Map beendet hast, wird Deine Zeit automatisch registriert. Wenn Du die Map noch einmal spielst, wird Deine Bestzeit gespeichert. Du kannst Deine Bestzeit auf die Ubi Soft Internetseite uploaden und sie mit den Zeiten anderer Spieler vergleichen.

C - Ein letzter Hinweis

Für Deine erstellten Maps kannst Du bestimmte Tasten benutzen, um die Fallen anzuzeigen, die Du gestellt hast, oder auch um Rayman ins Leben zurückzurufen, usw. Vergesse nicht, sie zu benutzen!

- Z** Ende des Levels
- C** Bewegt Rayman auf der Map (und friert ihn ein)
- V** Ruft Rayman ins Leben zurück
- D** Zeigt/Verbirgt die Wahrnehmungs- und Kollisionszonen
- L** Zeigt/Verbirgt die Nummer der Map
- F** Zeigt/Verbirgt die reduzierte Map-Ansicht
- F1** Zeigt/Verbirgt die Zeit
- F2** Zeigt/Verbirgt die verbleibende Anzahl von Leben und Wizzes
- F10** **F11** Zeigt die Zahl der noch verbleibenden Wizzes jeder Farbe an

D - Probleme mit dem Sound?

Falls Du Probleme mit Deiner Soundkarte hast...

Da die automatische Konfiguration der Soundkarte nicht immer hundertprozentig funktioniert, empfehlen wir Dir, Deine Soundkarte manuell zu konfigurieren. Gebe die Parameter Deiner Soundkarte ein und teste den Sound. Wenn alles in Ordnung ist, kannst Du die Parameter speichern. Wenn Du nicht weißt, welches Modell Deine Soundkarte ist, dann benutze „Sound Blaster“ oder „Sound Blaster Pro“.



Teil IV - Zugang zu Ubi Online

Klicke auf das Ubi Online Icon im Mapper. Ein Dialogfeld wird aufgerufen, in dem Du die verschiedenen Browserversionen, die auf Deinem System installiert sind, angezeigt werden.

Wähle den entsprechenden Browser.

Dein Computer wird daraufhin mit dem Internet verbunden (via Wahlverbindung oder Netzwerk) und Du landest direkt auf der Rayman's World Webseite von Ubi Soft.

Um das Menü zu öffnen, klicke auf den Link „Hier klicken“ unten auf der Seite.

A - Menü

Oben auf der Seite findest Du das Menü, mit dem Du Zugang zu allen Ubi Online Funktionen hast:

Laden Deiner Maps	Alle Maps, die Du mit dem Mapper hergestellt hast, werden angezeigt.
Herunterladen von Maps	Hier findest Du eine Liste aller auf dem Ubi Online Server erhältlichen Maps.
Laden Deines Punktestands	Die Punkte, die Du in den beendeten Levels erreicht hast (von den 24 neuen Levels) können geladen werden.
Bestzeiten	Du kannst den Punktestand anderer Rayman-Abenteurer von überall auf der Welt sehen.
Anzeige Deiner Auswahl	Du kannst Dir jederzeit ansehen, was Du ausgewählt hast.
Hilfe	Zeigt eine Hilfeseite an, wenn Du nicht mehr weiter weißt.

Die „Schließen“-Funktion am rechten Seitenrand schließt die Anwendung ohne Dateien zu übertragen.

B - Übertragen von Dateien

Egal welche Daten Du auswählst, das Verfahren ist immer dasselbe:

1. Auswahl der zu übertragenden Dateien

1. Wähle die Welt (Bilder, Musik, usw.) für die Map, die Du übertragen willst aus dem Hauptmenü.

- 
2. Kontrolliere den Options-Button für den Gegenstand, den Du auswählen willst und klicke dann auf den Auswahl-Button.
 3. Warte, bis sich die Seite wieder aufgebaut hat. Der Options-Button verschwindet, das Element wird ausgewählt und der Übertragungs-Button erscheint.
 4. Fahre so lange fort, bis Du alles hast, was Du willst!

2. Übertragen von Dateien

Starte das Ladeverfahren durch Drücken des Übertragungs-Buttons. Alle ausgewählten Dateien werden geladen oder heruntergeladen.

Wenn das Übertragen beendet ist, verlasse das OSD. Die Maps, die Du heruntergeladen hast, erscheinen in den Menüs der Welten, wenn Du Raymans neue Levels das nächste Mal startest.

Die Rayman Online Seite verwendet aktive Logik. Um Probleme zu vermeiden, solltest Du die „Zurück“-Funktion auf Deinem Browser nicht verwenden und nach jeder Auswahl warten, bis sich die Seiten neu aufgebaut haben. Drücke nicht den „Auswahl“-Button, wenn Du nichts ausgewählt hast.

Teil V - Credits

Nach einer Idee von Michel Ancel und Frédéric Houde · Charaktere und animierte Sequenzen: Alexandra Steible · Hintergrunddesign: Eric Pelatan · Gameplay: Serge Hascoët · Projektleiter: Pierre Szalowski · Spieldesign: Bruno Bouvre, Christophe Cavelan

Projektmanager Programmierung: Frédéric Compagnon, Olivier Couvreur, François Mhieu · Internet: Fabien Senneron, Hélène Pokidine, Carlos Torres · Installation: Xavier Billault, Yves Babitch, Yann Le Guyader · Mapper: Cristian Mihalache, Bogdan Radus · Computergraphiken: Sébastien Bicorne · Web & OSD: Grégoire Pichonneau · Computergraphiken Produktionsmanager: Didier Lord · Post-Produktionsmanager: Sylvain Brunet · Programmierung: Stéphane Bellanger, Dominique Dumont, Stéphane Ronse · Tests: Jean-Charles Félicit, Sylvain Altmeyer, Philippe Kerriel, Frédéric Nael, Christophe Poidevin, Erwan Touche, David Tual · Projektleiter Deutschland: Daniel Dumont · Marketing: Isabelle Neltner, Lydia Robin, Véronique Thieffine · Produktion: Ludimedia · Gérard Guillemot · Entwicklung: Ubi Studios · Michel Guillemot, Ubi Animation, Ubi Game Design, Ubi Pictures, Ubi Sound Studio · Herausgegeben von Ubi Soft · Yves Guillemot · Deutsche Verpackung und Handbuch: René Wingerath, Jörg Zerden

Dank an: Antoni, Sophie Guyomarc'h, Nathalie Christoux, Sophie Penzki für ihre freiwillige und unfreiwillige Teilnahme, und an alle, die geholfen haben, Rayman ins Leben zu rufen, besonders: Engine-Programmierung: Yann Le Tensorer, Daniel Palix · Projektmanager: Agnès Haegel · Grafik: Jean-Christophe Alessandri, Sophie Ancel, Olivier Béchard, Sylvaine Jenny Jean-Marc Geffroy, Olivier Soleil, Nicolas Bocquillon · Animation: Kamal Aitmihoub, David Gilson, Sophie Esturgie, Grégoire Pont, Véronique Rondello, Béatrice Sauterau, Philippe Vindolet · Sounds: Nathalie Drouet, Rémy Gazel, Frédéric Prados · Stimme von Rayman: Steve Perkins.