



Dreamcast

© 1999 UBI Soft Entertainment. All Rights Reserved.

Copying or transmission of this game is strictly prohibited. Unauthorized rental or public performance of this game is a violation of applicable laws.

Reproduction or distribution of this game is strictly prohibited. Unauthorized rental or public performance of this game is a violation of applicable laws. Toute réimpression ou reproduction publique de ce jeu constitue une violation de la loi.

The copy is transmitted in accordance with applicable laws. It is strictly prohibited to rent or public performance of this game.

La distribution et la transmission de ce jeu sont strictement prohibées. Il est strictement interdit de louer ou de rendre public ce jeu.

Reproduction or distribution of this game is strictly prohibited. Unauthorized rental or public performance of this game is a violation of applicable laws.

The product is exempt from classification under the laws in countries with the Video Parents Council Code of Practice if it is certified suitable for viewing by the age group indicated.

Product covered under one or more of U.S. Patents 5,446,174, 5,827,870, 5,834,170, 4,944,434, 4,944,594, 5,401,174, and Br. 31,837 and Japanese Patent 2670834

Patents pending in U.S. and other countries and Canada Patent 1,181,170 and European Patents 0622941 & 062444 Publication 0671730 & 0552540 Application 0603018.4 & 0671029.1

www.ubi.com

UBI and Dreamcast are registered trademarks or trademarks of Ubi Entertainment Ltd.

1701106-01

MANUAL - MANUEL - HANDBUCH - MANUALE - HANDLEIDING



# RAYMAN 2

## THE GREAT ESCAPE

Ubi Soft

## The Larva

Larva are very powerful sources of energy. Each colour has it's own special power.

### Yellow Larva

These are the 1,000 starburst larvae from the Prehistoric Core when the planets exploded. When Rayman has collected enough of them, he'll be able to reorganise his way into new worlds.

In addition, they contain precious knowledge. The more Rayman can gather, the more he knows of the secrets of the world. At any moment in the game, just press the numeric pad up to read new information provided by the Yellow Larva.

### Super Yellow Larva

Among Larva recognizable by their longer tail and big wings. They are five times more powerful than normal Yellow Larva.

### Red Larva

Perked with vital energy, they restore Rayman's life bar.

### Purple Larva

By shooting them, Rayman can grab onto them and swing from one to another, the only crossing way across without punching the ground.

### Blue Larva

Clings onto they restore Rayman's Air Gauge when he's moving underwater.

### Green Larva

These Larva are rather special. They reward Rayman's progress. If he should die, he will reappear at the place where he last took a Green Larva. If Rayman has zero life points, he will restore the entire level at the beginning.

### Silver Larva

The Silver Larva are bestowed by larvae. They reward Rayman with fire and freezing powers.



# SOMMAIRE

HISTOIRE	29
DÉBARRAGE DU JEU	31
CHANGEMENT / SAUVEGARDES	34
ÉCRAN DE JEU	36
SURPRISES	38
CONTÔLER RAYMAN	40
POUVOIRS	42
LES AMIS DE RAYMAN	43
LES ENNEMIS DE RAYMAN	45
OBJETS	46
OBJETS MAGIQUES	47
SUPPORT TECHNIQUE	118
CRÉDITS	119



# HISTOIRE

**P**roches de la cour des Ptolémées et au creux des files : une bande de robots-pierres redoublés originaux des confins de l'espace vient de débarquer, bien décidés à réduire le monde à sa merci. L'heure est au combat. Les résistances s'organisent. Les volontaires forment de petites équipes et s'élancent à l'assaut de l'agresseur. Parmi de la résistance, Rayman et son ami Globos jouent l'ardeur de la Grande Forêt, là où les pierres sont les plus nombreuses...

Rayman coupe de l'arbre et détache ses bâtons pour attirer en douceur les files des fourmis. « Les pierres se dirigent droit sur nous ! » s'écrie-t-il à Globos.

« Tais-toi petit ! » La pierre se met soudain à trembler. Plusieurs autres s'affaiblissent, livrant le passage à une armée de robots.

Les fils fuient ! Rayman bondit et fait voler ses bâtons. Les rochers se mettent à sauter à coups de boules d'énergie.

Un peu plus loin, Globos, tremblant de terreur,

s'acharne à faire sauter les robots en criant au-dessus d'un feuillage :

« Arrêtez ! Arrêtez ! »



Désemparé, il hurle à ses amis.

« Globos, de quel côté ? »

« Mais... mais... et toi ? »

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

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

Un dire mauvais regard, Rayman se retourne...

et découvre l'arrivé Barbe-Trouchois, le chef des pierres.

« Tu te feras, Rayman ! Je te le jure de toi un certain plaisir... »

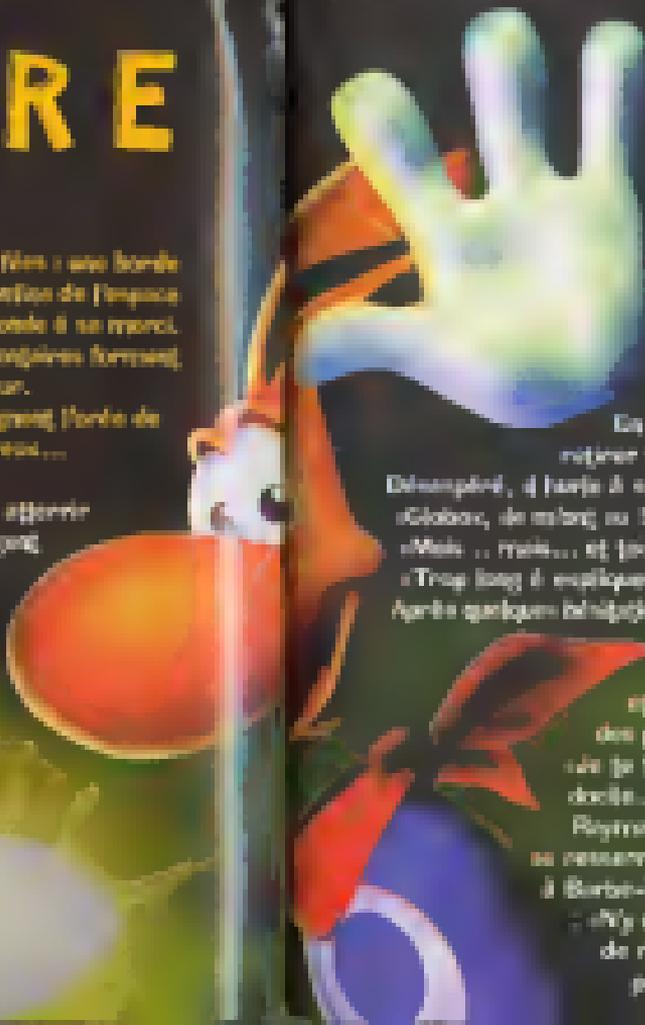
Rayman essaie de s'éloigner, mais les pièces du robot se resserrent autour de son corps. Il jette un regard vers

à Barbe-Trouchois qui lui sourit, sur un ton plein de défi :

« N'y compte pas trop, parce que je te jure de te faire

de m'écouter et je te jure de regretter d'avoir

posé le pied sur mes mains ! »



# DÉMARRAGE DU JEU

## Installation / Démarrer

Insérez correctement le CD de RAYMAN 2 dans votre console Dreamcast et allumez le console en mettant l'interrupteur sur ON. Lorsque l'écran s'est allumé, appuyez sur la touche START pour accéder au menu de sélection de VM.

## Navigation dans les menus

Pour naviguer dans les menus de RAYMAN 2, utilisez le stick multidirectionnel ou le pad numérique. Vos choix apparaissent en jaune. Pour valider votre sélection appuyez sur le bouton A, pour revenir en arrière appuyez sur le bouton B.

- Dans tous les menus, le stick multidirectionnel ou le Pad numérique permettent de déplacer le curseur et d'allumer les différentes options.
- Le bouton A active votre choix et vous permet d'accéder à un autre menu ou de sélectionner un objet.
- Le bouton B permet à tout moment de retourner au menu précédent.



## Menu principal



Sélectionnez «Nouvelle partie» pour commencer une nouvelle partie.

Si un VMI est correctement installé, il vous sera proposé de choisir un emplacement de sauvegarde. «Local» ne peut être sélectionné que si une partie a été précédemment sauvegardée.

Sélectionnez «Options» pour accéder au menu Options.

## Menu option / configuration

Pour accéder au menu Options en cours de jeu, appuyez sur START et sélectionnez ensuite «Options».

Dans ce menu vous avez la possibilité d'effectuer quelques réglages afin que votre jeu fonctionne dans les conditions optimales.

### Accès Internet

Vous trouverez dans le menu Options le lien vers le site [Rayman2Dc.com](http://Rayman2Dc.com)



## Réglages vidéo

Cliquez sur le choix qui vous convient.

- PAL 50 ou 60 Hz
- 16:9 (Wide Screen)
- 4:3



## Réglages sonores



Sélectionnez «Sound» pour régler le type de son à votre télévision.

Sélectionnez «Music» pour augmenter ou diminuer le volume sonore des musiques à l'aide du stick multidirectionnel.

Sélectionnez «Sound effect» pour augmenter ou diminuer le volume sonore des bruitages à l'aide du stick multidirectionnel.

## Le vibration pack

Pour activer le Vibration Pack, sélectionner «Vibration Pack» dans le menu Options et cliquer sur ON à l'aide du pad numérique ou du stick multidirectionnel. Pour désactiver le Vibration Pack, sélectionner OFF. Insérer toujours le Vibration Pack dans le connecteur d'extension 2 de la console Dreamcast. S'il est inséré dans le connecteur 1, il ne se bloque pas et peut se détacher pendant le jeu ou empêcher le fonctionnement normal du jeu.



# CHARGEMENT ET SAUVEGARDES

## Chargement

Il est possible de charger une partie à tout moment à partir du menu de jeu. Pour y accéder appuyez sur START à n'importe quel moment durant le jeu. Sélectionnez Load pour charger une partie sauvegardée.



## Île des Portes & Sauvegard

Afin de pouvoir sauvegarder une partie, il est nécessaire que Rayman se trouve dans l'île des Portes. Cet endroit magique, habité il y a bien longtemps par le peuple des Picoïtes, permet d'atteindre de nouveaux mondes. Attention, Rayman ne peut y accéder qu'après avoir parcouru tout un monde. Pour changer de monde lorsque vous êtes dans l'île des portes, utilisez le stick multidirectionnel et entrez dans le monde sélectionné en appuyant sur le bouton A.



Chaque fois que vous accédez à l'île des Portes, votre partie sera automatiquement sauvegardée à l'emplacement choisi en début de jeu. Pour charger d'emplacement, appuyez sur START et sélectionnez Load.



# ÉCRAN DE JEU

Tout au long de ses aventures, Rayman devra briser les cages de prisonniers, enrayer les machines, récupérer les points de force qui lui permettent de sauter plus haut et de précieuses sphères d'énergie appelées "Luma". Il devra surtout trouver des Cristaux magiques... Il devra surtout trouver des Cristaux magiques qui permettront de faire revivre d'autres habitants du monde.

Barre de vie de Rayman

Jaige d'air de Rayman sous l'eau



Nombre de Luma jaunes récupérés dans ce monde

Nombre de cages brisées dans ce monde

Jaige indiquant la vitesse de montée ou de descente de Rayman sous l'eau

Nombre total de Luma jaunes

Nombre de Luma



Nombre total de cages brisées



# SURPRISES

## Internet (bonus map)

Vous pourrez accéder à des mondes secrets dans le jeu en visitant Rayman 3 Discoveries en surfeant sur le site internet Rayman3.fr.com

## Globos village

### Bonus

Vous pourrez, grâce à l'acquisition du grapple, accéder à un tout nouveau monde : Le Village des Globos.

Rayman, au cours de sa quête pour rassembler les créateurs magiques, fera la rencontre d'étranges personnages... Les créateurs magiques permettront à Rayman d'accéder à d'autres niveaux, de gagner des vies et des pouvoirs.



## Globos disk

Vous pourrez accéder à ce tout nouveau monde une fois que vous aurez terminé le Village des Globos. Ce monde multijoueur vous réserve de nombreuses surprises.....

Pour commencer une partie à plusieurs de Globos disk, les joueurs doivent être branchés de la manière suivante : Manette joueur 1 dans port A, manette joueur 2 dans port B, ainsi de suite.



# CONTRÔLER RAYMAN

Pour vous DÉPLACER, appuyez le bouton multidirectionnel dans le direction de votre choix



Pour SAUTER, appuyez sur le bouton A

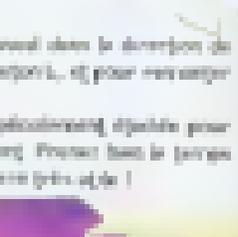


Pour vous DÉPLACER LATÉRALEMENT, appuyez le bouton multidirectionnel (sans en franchir) le bouton L (à gauche) ou le bouton R (à droite) pour garder en permanence et déplacer votre titre



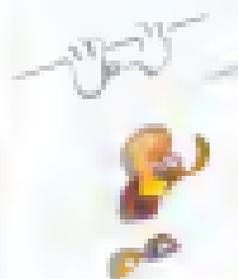
Pour RAGER, appuyez le bouton multidirectionnel dans le direction de votre choix. Pour plonger, appuyez sur le bouton L, et pour remonter vers le surface, appuyez sur le bouton A

**ATTENTION** le titre de Rayman n'est spécialement équipé pour vous donner une petite idée de mouvement. Prenez bien le temps de vous familiariser aux commandes, cela vous sera très utile !



Pour DÉCOLONCHER L'HÉLICO, appuyez sur le bouton A (à droite) que Rayman se penche vers le sol, et pour arrêter l'hélicoptère, appuyez une nouvelle fois sur le bouton A. L'hélicoptère s'arrête avec précision, après un court et bref délai de charge.

**A ATTENTION**, l'hélicoptère ne peut être utilisé que lorsque Rayman est en l'air. Un petit « oiseau » survole votre titre de l'hélicoptère pour assurer votre déplacement.



Pour S'ACCROCHER au rebord de la plaque, des perles, ou des objets, appuyez dans le direction de la perle avec le bouton multidirectionnel. Rayman s'accrochera dans automatiquement.



Pour CRAMPONNER le bord des murs et des perles, appuyez le bouton L ou le bouton R (à gauche) ou le bouton R (à droite) sans le bouton A. Rayman s'accrochera dans automatiquement.

Vous pouvez ensuite vous déplacer en appuyant le bouton multidirectionnel. Pour vous décrocher, appuyez et appuyez, à nouveau sur le bouton A.

Pour CRAMPONNER DEUX PAROIS, appuyez et appuyez sur le bouton A et appuyez une nouvelle fois sur le bouton A pour vous accrocher à l'autre paroi. Répétez ces deux manœuvres jusqu'à ce que le sommet soit atteint.



## Le Peuple



### Groses

Adorables mais un peu vengées, Groses est le meilleur ami de Rayman. Il a le pouvoir de voler des petits sacs de plus fort après être sûr qu'il n'est dépendre de lui ou de faire pousser des plantes. Les il son arme légendaire, il est capable d'une prodigieuse dévotion (plus de 500 années avant les années les années récentes).

### Clark

Montagne de muscles, Clark est un ami à la fois tendre et un peu vengé. Clark est capable de voler des sacs de plus fort, de plus fort, de plus fort. Il est un peu fragile de l'extérieur, ce qui le fait être fort lorsque, dans l'effacement de combat, il trouve un objet un peu plus tendre.



### Murly

Superhéros à l'inspiration venue de son père, Murly est Rayman et les donne plus d'inspiration et de confiance. Pour avoir un rappel secret des principes supérieurs de Murly, il suffit d'approcher Rayman d'une des nombreuses pierres de grande dimension un peu partout dans le monde. Si vous préférez que Murly vienne en personne vous redonner l'inspiration nécessaire, certains vous ont d'un point de point et laissez le Petit merveilleux national vers le lieu.

### Carrien la femme

Magnifique créature marine capable d'organiser le paradis des enfants pour y déposer les bulles des mémoires à la suite des plantes et des petits animaux rigides. Elle est capable de donner par des petites atmosphères, plus fraîche de ses bulles et ses...



### Revenez

Ce petit serpent magique est le pouvoir des Mages de l'Est. Il aide les habitants à traverser les années en les transportant...



# LES ENNEMIS DE RAYMAN



### L'ennemi Purba-Trouche

C'est des parasites, il est capable de voler le plus fort pour voler volé en position plus forte lorsque de plantes parasites. Mais lors de son effort de combat prodigieux et efficace, il est d'une grande force et est... Son rôle est d'écarter le monde de Rayman et d'être plus, les habitants en...

### Les Météorites

Ces objets de métal sont capables de voler d'énormes objets. Tous arrivés à l'ouest de l'ouest, ils sont capables de voler et d'apporter avec eux le meilleur de voler les objets. Il est capable de nombreux modèles, souvent quand on parle fort et ses ballons. A ceux de les Météorites.



### Les parasites de l'ouest des Météorites

Même parasites, capable de voler d'énormes objets et sont capables de voler les objets. Mais les habitants de l'ouest. Certains d'une grande force de voler les objets d'une, même si les Météorites prodigieux pour voler des plus prodigieux et leurs volés...

### Les Météorites

Ce ne compte plus les créatures et les objets prodigieux par l'arrivée des parasites. Météorites de l'ouest général, prodigieux, prodigieux de parasites, de volés et d'énormes plantes, etc. Terrorisés par leur une indérégence, les parasites ont perdu des objets corporels, d'un vol corporel d'énormes plantes, etc...



# OBJETS

## Les runes

Les runes ont plusieurs utilisations dans des objets magiques avec de l'énergie vitale. Enser 10 runes permet à Rayman d'acquiescer au karma de sa

## Les gemmes

Briques de poudre de sélénite au monde choc. Les récoltes les plus tendres sont capables de voler...

## Les pierres

Conges par les perles, ces pierres sont de vraies filles de roche avec un caractère qui favorise la jeunesse. Les bijoux sont faits de perles, et certains peuvent voler

## Les plantes

Ces fruits étranges ont de multiples usages. On peut les lancer sur les ennemis, gratter dessus et attraper un fruit dans le désert, appeler à sa destination et même les lancer pour se déplacer sur la lune...

## Les sphères magiques

Disposition sur des rochers de couleur sombre elles courent la piste de perles répétares

## Les spirales

Plages enroulées, les perles ont été conçues de renforcer leurs constructions avec des spirales. Les spirales en bois sont très fragiles mais elles ne brûlent ni cassent après 1 seule utilisation...

## Les éternuements

Les perles ont traité le sujet d'éternuements qui avertit d'étranges maudits et avertit des perles. Pour les magies en marche, il suffit de leur donner.

# OBJETS MAGIQUES

## Les pierres de pensée

Les pierres de pensée servent de notes télépathiques avec Marty. Dès que Rayman pense d'un objet ou d'une chose, il apparaît dans la main et Marty apprend directement dans son esprit

## Les perles magiques

Présentées en boules, et en file de rosée elles sont enroulées sur le tour des perles et sont vives et apprivoisées

## Les perles de force

Posséder la perle de force rend le jet de Rayman plus puissant. Néanmoins le Rayman humain ne peut l'utiliser. Il prend une perle de force de l'énergie de la perle de force. Au bout de trois fois, le jet revient normal

## Les perles magiques

Ces perles sont utiles dans des situations secrètes et mystérieuses. Ce sont des perles précieuses qui aident à la vision sans utiliser l'éclair

## Les Cristaux

Une seule Magie du Peuple Gobos parle de cristaux magiques couverts des perles répétares...

LETTRETES - il existe plus de perles secrets trouvés dans des rochers, minéraux ou dans certains groupes de félécules primaires et gages de la puissance



## Les Larmes

Les Larmes sont des petits objets d'énergie très puissants. Selon leur couleur, ils ont différentes propriétés.



### Les Larmes oranges

Ce sont les 1000 objets de valeur de monde basés par les pirates. Lorsque Rayman en possède suffisamment il peut utiliser à de nombreuses occasions. Grâce peut, de renforcer ses armes très précieuses. Plus Rayman en rassemble, plus il peut renforcer les capacités de ses armes. Il s'agit aussi quel traitement de jeu. Il sert à appuyer sur le bouton de jeu (sur Nintendo) pour les les interactions rapides grâce des Larmes oranges.

### Les Larmes jaunes

Neuf Larmes jaunes reconstituent à leur taille plus importante et à leur capacité de leur être plus puissante que des Larmes oranges.



### Les Larmes rouges

Quatre Larmes rouges, ils renforcent le jeu de vie de Rayman.

### Les Larmes violettes

En possédant toutes, Rayman peut se transformer en balles de feu d'acier, et franchir avec de nouvelles armes sans toucher le sol.



### Les Larmes bleues

Faciles en air de renforcer le jeu d'énergie de Rayman lorsqu'il se déplace sans être.

### Les Larmes vertes

Les Larmes sont un peu précieuses. Ils renforcent le jeu de Rayman. Si Rayman trouve, il s'agit aussi à l'emploi tel il a pris le dernier, tout le Rayman arrive à aller point de vue. Dans ce cas il reconstituent le monde entièrement.



### Les Larmes d'argent

Les Larmes d'argent sont les plus précieuses. Ils renforcent de nouvelles pouvoirs à Rayman.



# POUVOIRS

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

Pour **TIRER**, appuie sur le bouton B

Pour **AUGMENTER** progressivement LA **PLUMANCE DU TIR**, presse le bouton B enfoncé. Le bouton B change dans le viseur de Rayman devant être plus gros. Une fois la puissance souhaitée atteinte, press le bouton B.

Pour **VOUS ACCROCHER AUX LUMES VOLANTS**, presse sur le bouton B. Une fois accroché, vous pouvez vous balancer dans la direction de votre choix avec le joystick multiboutonniers. Pour vous détacher, appuie sur le bouton B.

Pour **VOLER EN HÉLIOCOPTÈRE** appuie B (page 20) et le bouton A. Mais que faites-vous pour appuier le vol en Hélicoptère permet de se déplacer dans les airs avec une grande liberté ! Appuie également votre joystick en appuyant sur le bouton L, cela vous permet de régler les directions.

# LES AMIS DE RAYMAN

Les habitants du monde de Rayman se divisent en deux catégories : les êtres magiques, et les créatures bestioles, et le monde...

## Les êtres magiques

### Pléïades

Il est l'ingrédient magique le meilleur de tout ce qui est et sera... Sa puissance est telle qu'il peut donner vie à ses rêves... Voilà bien évidemment, il a une capacité de magie, et avec la création des quatre magiques magiques (cf page 16) pourront le faire revivre.

### Ly

Ly est une fille, et comme tous les êtres, elle possède de grands pouvoirs. Malheureusement, l'explosion de la ville de magie par les pirates l'a effacée.

Comme elle parvient à réagir suffisamment d'énergie, elle devient des lettres magiques qui donnent de nouveaux pouvoirs à Rayman.

### Plutons

Pluton de votre côté qui fait le meilleur (l'un des meilleurs), un peu magique qui donne aussi à toutes les régions du monde. À côté et un peu plus de ce côté qu'est leur vie et pendant leur temps à effectuer des tâches de leurs activités et faire plus de magie les plus jeunes.

