

SEGA™

TM

SEGA SATURN

TM

RAYMAN



INSTRUCTION MANUAL

COMPACT
disc

This game is licensed by
Sega Enterprises, Ltd. for play on the
SEGA SATURN™ System



RAYMAN



Avertissement sur l'épilepsie

À lire avant toute utilisation d'un jeu vidéo par vous-même ou votre enfant.

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumières clignotantes ou d'éléments fréquents dans notre environnement quotidien. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo. Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie. Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation.

Nous conseillons aux parents d'être attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants: vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, perte de conscience, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, veuillez IMMÉDIATEMENT cesser de jouer et consulter un médecin.

PRÉCAUTIONS À PRENDRE DANS TOUS LES CAS POUR L'UTILISATION D'UN JEU VIDÉO

- Ne vous tenez pas trop près de l'écran. Jouez à bonne distance de l'écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement.
- Utilisez de préférence les jeux vidéo sur un écran de petite taille.
- Évitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil.
- Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée.
- En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.





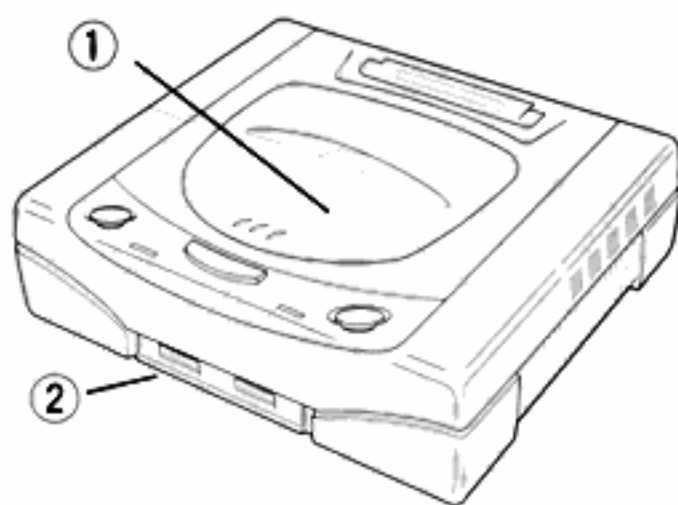
MISE EN ROUTE : COMMENT UTILISER VOTRE SEGA SATURN

Vous ne pouvez utiliser ce CD-ROM que sur la Sega Saturn. N'essayez pas de l'utiliser dans un autre lecteur CD ; vous risqueriez de causer des dommages au casque d'écoute et aux enceintes.

1. Installez votre console Sega Saturn en procédant comme il est indiqué dans le Mode d'emploi de la Sega Saturn. Branchez la manette 1.
2. Placez le CD-ROM Sega Saturn avec son étiquette tournée vers le haut dans le compartiment du lecteur CD, puis refermez la porte du lecteur.
3. Appuyez sur le bouton Power pour charger le jeu. Le jeu commence après l'écran du logo Sega Saturn. Si rien n'apparaît, éteignez la console et assurez-vous qu'elle est correctement installée.
4. Pour arrêter un jeu en cours ou lorsque le jeu est terminé et que vous désirez le recommencer, appuyez sur le bouton Reset de la console Sega Saturn ; vous revenez alors à l'écran-titre du jeu. Pour revenir au panneau de commande, appuyez en même temps sur les boutons A, B, C et Start à n'importe quel moment.
5. Si vous allumez la console alors qu'il n'y a pas de disque dans le lecteur, l'écran du panneau de commande Audio CD Control apparaît. Pour jouer, mettez un CD Sega Saturn dans le lecteur, amenez le curseur sur le bouton supérieur gauche du panneau de commande à l'aide du bouton D et appuyez sur Start. Les écrans d'ouverture du jeu apparaissent alors.

Important: Votre CD-ROM Sega Saturn contient un code de sécurité autorisant sa lecture. Gardez-le propre et manipulez-le avec précautions. Si vous ne parvenez pas à le lire sur votre Sega Saturn, retirez-le et essuyez-le soigneusement dans un mouvement droit depuis le centre vers le bord.

- ① Console Sega Saturn
- ② Manette 1





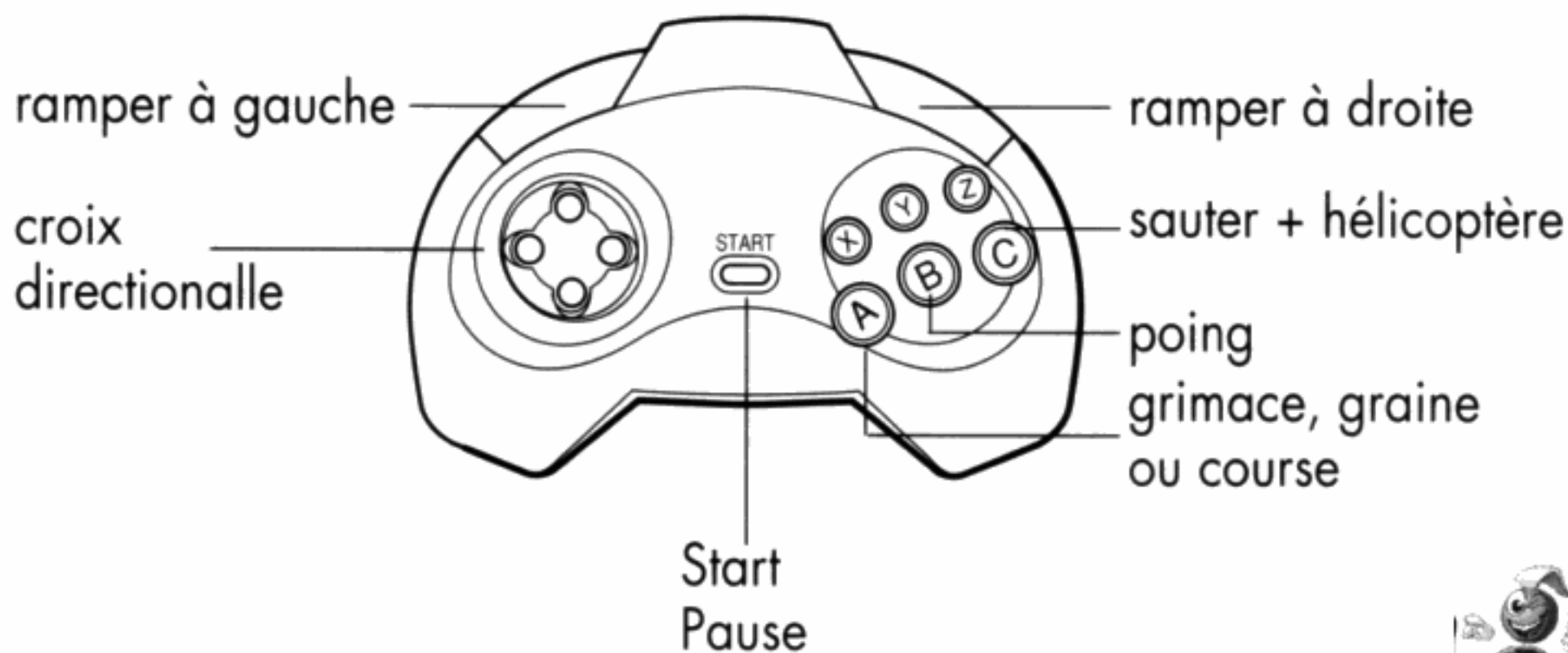
MANIPULATION DE VOTRE CD-ROM SEGA SATURN

- Le CD-ROM Sega Saturn est exclusivement destiné à être utilisé sur la console Sega Saturn.
- Gardez toujours la surface du CD-ROM propre et sans rayures.
- N'exposez pas le CD-ROM aux rayons directs du soleil et ne le laissez pas près d'une source de chaleur telle qu'un radiateur.
- Faites des pauses de temps à autre pendant le jeu afin de vous reposer, vous et le CD-ROM Sega Saturn.

Avertissement pour les utilisateurs de téléviseurs à projection :
Des images fixes peuvent causer des dommages permanents au tube-image ou marquer le phosphore de l'écran. Évitez de jouer souvent ou longtemps à des jeux vidéos sur des téléviseurs à projection grand écran.

COMMANDES

La configuration par défaut utilise les boutons A, B et C. Vous pouvez reprogrammer les fonctions de tous les boutons d'action de votre console de jeu Saturn en utilisant l'écran Options. Vous pouvez modifier la configuration pendant le déroulement d'un jeu en appuyant sur B tout en étant sur la carte du monde de Rayman, ce qui vous ramène à l'écran Options.





INTRODUCTION

“Salut à tous !

Vous voulez savoir ce qui se trame ici?

Laissez-moi vous raconter l'histoire
de Rayman...



Dans le monde de Rayman, la nature et les habitants vivent en paix... Le Grand Protoon maintient l'équilibre et l'harmonie de ce monde.

Désolé, les amis, apparemment ça ne va pas durer! ... car un funeste jour, l'horrible Mister Dark dérobe le Grand Protoon, et neutralise les pouvoirs de Betilla la Fée qui cherchait à le protéger! Les Electoons, qui gravitaient autour du Protoon, perdent soudain leur stabilité naturelle, et s'éparpillent dans tout le pays!

Préoccupant, non?

Et en plus, ça fait désordre.

Dans le monde à présent déséquilibré, d'étranges phénomènes se produisent: des créatures hostiles apparaissent, et elles capturent tous les Electoons qu'elles peuvent trouver!

Seul un héros peut sauver la situation
maintenant, non?



Rayman, à la rescousse!

Va, Rayman, trouve et délivre
tous les Electoons, puis reprends
le Grand Protoon à son mystérieux
ravisseur!

Mais les créatures malfaisantes
le laisseront-elles faire?”





PRINCIPE DU JEU

Au départ, les actions de Rayman sont simples: il peut marcher, sauter, s'accrocher aux lianes et ramper. En progressant dans le jeu, Rayman pourra bénéficier de nouveaux pouvoirs et utiliser son poing télescopique, s'accrocher au bord des plates-formes, courir, utiliser son poing-grappin, et même faire l'hélicoptère!



C'est la Fée Betilla qui le dote de ces pouvoirs très spéciaux, et vous aurez quand il est nécessaire une explication à l'écran pour apprendre la manipulation. Lorsque vous aurez acquis un nouveau pouvoir, il vous servira pour la suite du jeu, mais il faudra aussi retourner sur vos pas pour explorer minutieusement les niveaux que vous avez déjà traversés, car vous n'avez pas tout vu! Ils vous réservent des surprises qui n'étaient pas accessibles lors de votre premier passage... Au début de chaque partie, une carte du monde de Rayman sera affichée. Dès que vous avez terminé une pastille, les nouveaux chemins accessibles seront indiqués sur l'écran. Dans la plupart des cas, vous aurez le choix entre deux directions. Les sorties sont indiquées par un panneau de sortie. Logique, non?

Mais attention, celui-ci n'est pas toujours situé en fin de niveau! Vous pouvez parfois ressortir du premier stage d'un niveau en repassant sur le panneau d'entrée; mais si vous le faites, vous perdrez tout ce que vous avez récupéré dans ce niveau (tings, pouvoirs temporaires, etc.)

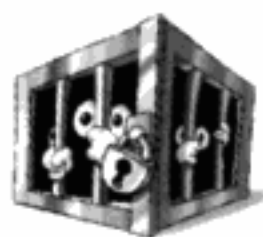
Rayman doit libérer les Electoons emprisonnés pour rétablir l'équilibre dans son monde. Chaque pastille est représentée sur la carte par un médaillon avec 6 espaces vides, chacun d'entre eux correspondant à une cage d'Electoons que vous devez trouver. Dès que vous libérez les Electoons d'une cage, un espace se remplit sur le médaillon. Pour pouvoir accéder au monde du Château des Délices, vous devez d'abord libérer tous les Electoons emprisonnés dans les cinq premiers mondes.





LANCEMENT DU JEU

Insérez le disque Rayman dans votre console Saturn. Appuyez sur le bouton **POWER**. Si vous ne pressez pas le bouton "**START**" qui apparaît alors à l'écran, vous verrez une démo du jeu. Si vous vous dirigez sur Options, vous pourrez modifier le volume des bruitages et de la musique ainsi que la configuration du pad (validez vos choix avec les boutons **A** ou **C**). Pour jouer, appuyez sur "**START**". Choisissez un jeu parmi les trois proposés en pressant l'un des boutons d'action. (Voir la section SAUVEGARDES pour savoir comment vous pouvez retrouver vos parties précédemment sauvegardées).

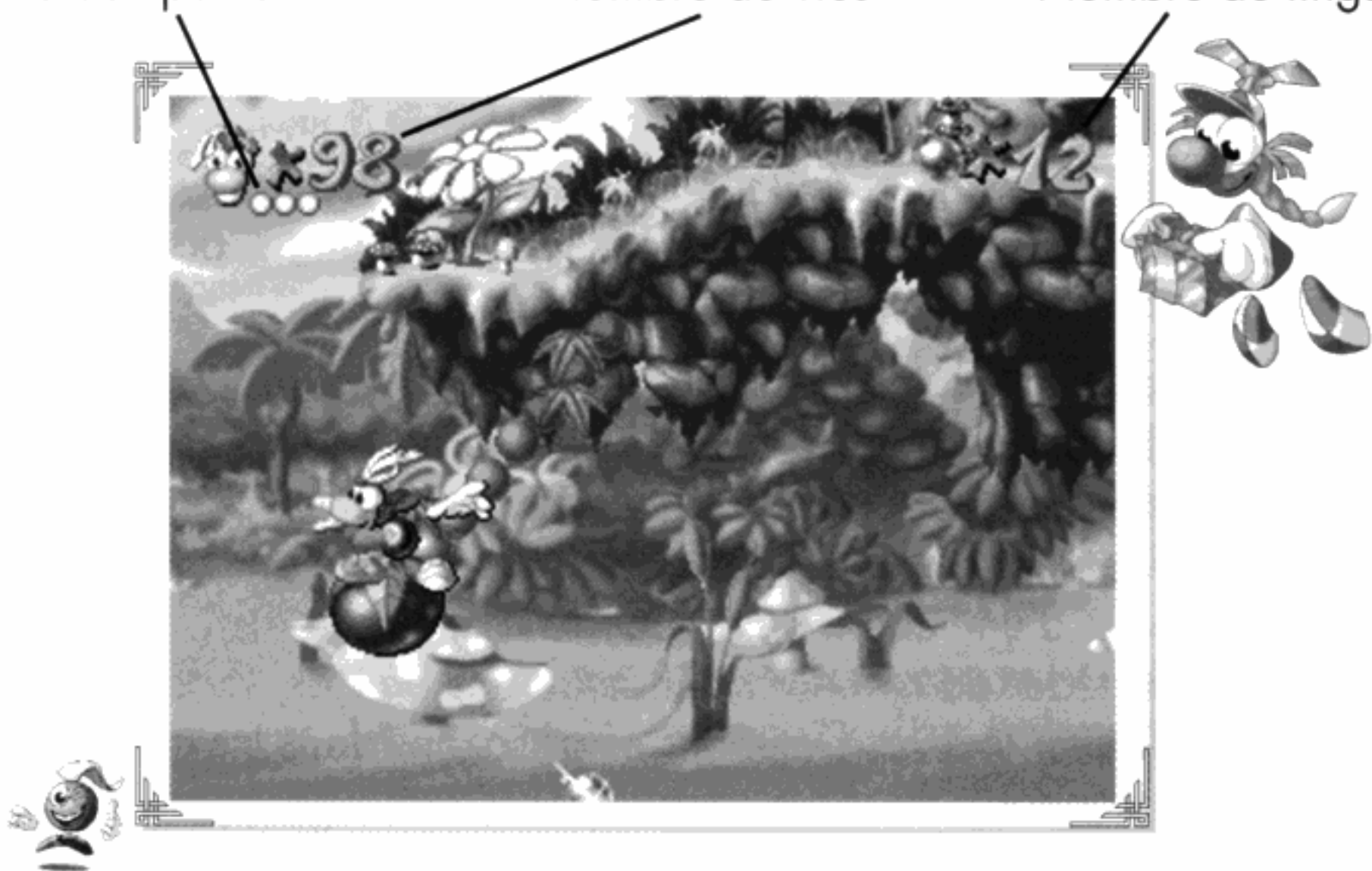


INFORMATIONS AFFICHEES SUR L'ECRAN

Barre de "power"

Nombre de vies

Nombre de tings





LES POUVOIRS DE RAYMAN

Dès le début du jeu, Rayman peut ramper. Il y a deux types de pouvoirs dans le jeu: les pouvoirs permanents (ceux que vous gardez en permanence tout au long du jeu), et les pouvoirs temporaires.

☆ Les pouvoirs permanents vous sont transmis par la Fée Betilla:

Poing télescopique

Appuyez sur le bouton **B** (par défaut) pour envoyer le poing. Plus vous maintenez le bouton enfoncé longtemps, plus le poing ira loin pour frapper vos ennemis.

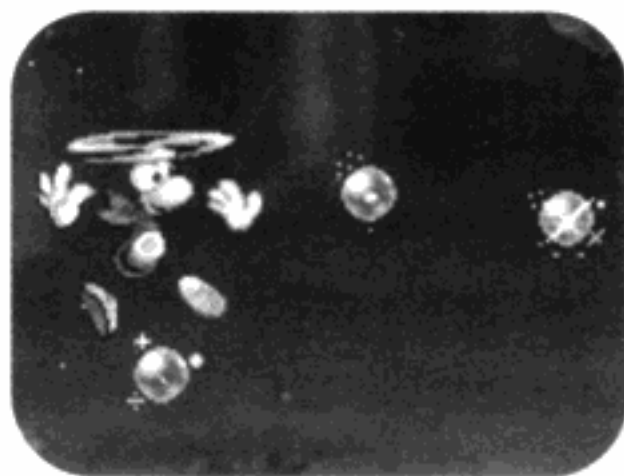


Accrochage au bord des plates-formes

Quand Rayman saute ou tombe, il s'accroche automatiquement au bord des plates-formes qu'il frôle.

L'hélicoptère

Appuyez sur le bouton **C** (par défaut) pour sauter, puis appuyez à nouveau dessus pour ralentir votre descente avec les cheveux-hélicoptère.



Course

Ce pouvoir vous permet non seulement d'aller plus vite (évidemment!), mais aussi de prendre de l'élan pour sauter plus loin. Pour l'activer, appuyez sur la touche **A** (par défaut) pendant que vous marchez.



Poing-grappin

Grâce à ce pouvoir, Rayman pourra s'accrocher aux anneaux volants et se balancer; le poing-grappin lui permet également d'attirer à lui certains objets. Il est activé par le même bouton que le poing télescopique **B** (par défaut).





☆ Les autres amis de Rayman lui donnent des pouvoirs temporaires:

Graine magique

Tarayzan donne à Rayman une graine magique qui fait instantanément pousser une plante. Pour planter une graine, appuyez sur la touche **A** (par défaut).

Super hélicoptère

Ce pouvoir est accessible quand le Musicien vous donne la fiole magique qui vous permet de l'activer: vous volez alors en vous déplaçant librement. Pour l'enclencher, appuyez sur le bouton **C** (par défaut). Pour gagner de l'altitude, appuyez plusieurs fois.

Un conseil: le super-hélicoptère est aussi très utile dans le monde des Montagnes Bleues: les mèches bien coupantes ne servent pas seulement à voler quand elles tournent!



Luciole

Joe l'Extraterrestre donne à Rayman ce pouvoir pour l'aider à éclairer le sombre royaume des Cavernes de Skops. La luciole suivra le poing télescopique de Rayman, et vous devez donc lancer le poing devant lui pour éclairer son chemin.

Elfes volants

Ces minuscules créatures donnent à Rayman le pouvoir de réduire sa taille, ce qui l'aidera à passer dans les passages les plus étroits du jeu. Passez sur un elfe pour rapetisser, et repassez sur lui ou un autre elfe pour reprendre votre taille normale.





POUR MIEUX JOUER

Non, nous n'allons pas vous livrer tous les secrets du jeu (il faut bien garder un peu de suspense!), mais ces quelques conseils vous seront très utiles.

Powers

Ils symbolisent les réserves d'énergie de Rayman. Il commence le jeu avec 3 powers, mais il pourra en récupérer en cours de route... ou en perdre au cours des combats! Si vous n'avez plus de powers, vous perdez une vie.



Un **Power Simple** vous donne un point d'énergie supplémentaire.

Un **Double Power** vous donne deux points d'énergie.



Un **Big Power** vous donne le maximum de points d'énergie, augmentant la jauge à 5.



Vies

Vous devez bien les chercher, elles seront très utiles quand vous devrez affronter des ennemis plus coriaces!

Speed-ups



Ils augmentent la vitesse du poing, et 3 vitesses différentes sont disponibles.

Le poing d'or

Il augmente la puissance des coups de Rayman.



Attention: Votre poing perdra sa surpuissance et sa vitesse chaque fois qu'un ennemi vous touchera.





Tings

Si Rayman en récupère 100, il gagne une vie supplémentaire. Mais il peut aussi les utiliser pour payer le Magicien (qui vous donne l'accès aux niveaux de bonus). Mais soyez prudents! S'il meurt, il perdra tous les Tings collectés jusque là.



Continue

Lorsque vous avez perdu toutes vos vies, les "continues" vous permettent de reprendre la partie au début du dernier niveau traversé, et avec un crédit de 5 vies. L'écran "Continue" est affiché quand Rayman perd sa dernière vie. Si vous voulez utiliser un Continue, vous devez faire sonner le réveil en appuyant sur le bouton **C** ou **START** pour faire sortir Rayman de sa torpeur avant qu'il n'arrive au panneau "Game Over". Le nombre de "continues" est limité à 5.



Le Magicien

Il est caché dans les décors. Avec son aide, Rayman pourra entrer dans les mondes secrets. Dans ces niveaux-bonus, votre vitesse et votre agilité vous permettront de gagner des Tings ou même une vie



supplémentaire. Mais n'oubliez pas que vous devez mériter cette épreuve magique, et il vous faudra déboursier 10 Tings pour pouvoir en profiter.

Remarque: Vous pourrez gagner une vie si vous réussissez un "PERFECT" dans le niveau-bonus. Cela veut dire que vous devrez récupérer tous les Tings dans un laps de temps limité.

Le Photographe

Il est là pour immortaliser vos exploits!

Si vous perdez une vie, vous reviendrez à l'endroit où il vous a photographié pour la dernière fois.





SAUVEGARDES

Votre console Saturn est munie d'une fonction Mémoire intégrée. Vous pouvez également vous procurer une Cartouche de Sauvegarde Saturn qui vous permettra de sauvegarder en core plus de parties, ou de jouer sur une autre console avec des jeux sauvegardés. Vous pouvez sauvegarder un jeu chaque fois que vous terminez une étape lorsque vous êtes sur la carte du monde. Pour cela, déplacez Rayman sur l'un des chapeaux haut-de-forme du magicien!

Attention: Pour plus d'informations sur la batterie et la Mémoire, veuillez vous reporter au manuel fourni avec votre console Saturn.





LES MONDES DE RAYMAN

Dans les différents mondes du jeu décrits plus loin, vous risquez de rencontrer les "boss" plusieurs fois! Et restez toujours sur vos gardes avec les Antitoons, les soldats de Mister Dark: ils sont petits, mais dangereux!

La forêt des songes

Rayman doit avancer dans la jungle sans tomber une seule fois dans les marécages. Il y affrontera des chasseurs et des explorateurs. C'est là qu'il rencontrera Tarayzan, son premier ami. Aidez donc Tarayzan à s'habiller, et regardez ce qui se passe! Le big boss est Moskito, le redoutable moustique géant...



Le ciel chromatique

Dans un décor plein de nuages et de portées de musique bien glissantes, Rayman doit avancer au milieu des instruments de musique (tam-tams, maracas, cymbales...) et éviter les fausses notes. Ce n'est qu'après avoir échappé aux trompettes qu'il se retrouvera nez à nez avec l'assourdissant Mister Sax...

Les montagne bleues

Rayman doit avancer en évitant les éboulements de rochers et les créatures de pierre. C'est dans ces montagnes que Rayman rencontrera le Musicien, et qu'il l'aidera à retrouver sa guitare. Le big boss à vaincre est Mister Stone, un monstre taillé dans la pierre.





La cités des images

C'est le monde des images, mais aussi celui des mirages. En arrivant sur la scène d'un théâtre, Rayman va rencontrer des créatures sorties tout droit d'un film de pirates ou de science-fiction. Il affrontera notamment Space Mama, une imposante mégère armée de son redoutable rouleau à pâtisserie.

Les caves de skops

C'est un monde souterrain inquiétant auquel on accède par la sympathique crêperie-buvette de Joe l'extraterrestre, un des amis de notre héros. Rayman doit d'abord rebrancher l'enseigne de Joe tout en évitant les araignées, pour ensuite se frayer un chemin entre les stalactites et essayer de trouver le repaire de Skops le Scorpion.



Le château des délices



Bienvenue dans le royaume des sucreries où se cache Mister Dark, protégé par des clowns aux tours surprenants. Mais attention, Mister Dark est une créature vraiment diabolique!



Alors, qu'est-ce que vous attendez? Branchez votre manette et préparez-vous.

Bonne chance!





GARANTIE

Guillemot International Software garantit le présent disque pour console Sega SATURN contre tout défaut durant une période de quatre-vingt-dix (90) jours à compter de la date d'achat. Si un défaut de fabrication est constaté pendant cette période de garantie, Ubi Soft réparera ou remplacera gratuitement le disque défectueux. Pour faire jouer cette garantie, veuillez retourner le disque à Guillemot International Software avec votre preuve d'achat. Les disques renvoyés sans preuve d'achat ou après expiration de la durée de la garantie seront, au choix de Guillemot International Software, réparés ou remplacés à la charge du client. Cette garantie ne jouera pas si le disque a été endommagé par négligence, accident, usage abusif, ou s'il a été modifié après son acquisition. Pour toute information concernant ce disque et les autres jeux de la sélection Ludi Games, appelez S.O.S Ludi au: 16 (1) 48.70.29.45

Guillemot International Software
Route de Gacilly
56910 CARENTOIR
FRANCE





RAYMAN



Security Program © SEGA 1994 ALL RIGHTS RESERVED UNAUTHORIZED COPYING, REPRODUCTION, RENTAL, PUBLIC PERFORMANCE OR BROADCAST OF THIS GAME IS A VIOLATION OF APPLICABLE LAWS.

This product is exempt from classification under UK Law. In accordance with The Video Standards Council Code of Practice it is considered suitable for viewing by the age range(s) indicated.

PATENTS: U.S. Nos. 4,442,486/4,454,594/4,462,076; Europe No. 80244; Canada Nos. 1,183,276/1,082,351; Hong Kong No. 88-4302; Germany No. 2,609,826; Singapore No. 88-155; U.K. No. 1,535,999; France No. 1,607,029; Japan No. 1,632,396.