

RAYMAN™

A black and white illustration of the character Rayman, a small, winged, three-fingered creature, standing in a cave. He is wearing a dark cap and a dark vest over a light shirt. He has a large, rounded nose and a wide, happy smile. He is surrounded by other smaller Rayman-like creatures, some of whom are holding tools or objects. The cave background is dark with some light-colored rock formations and a large, glowing orb in the center.

Ubi Soft
ENTERTAINMENT

JAGUAR™

64 • B I T

G A M E
M A N U A L



RAYMAN™

CONTENTS

INTRODUCTION	6
STARTING THE GAME ...	7
HOW TO PLAY	8
USING THE CONTROLS ..	10
INFORMATION SCREEN ..	10
RAYMAN'S POWERS ...	11
OTHER POWERS	15
IMPROVING YOUR GAME	16
SAVING THE GAME ...	21
WORLDS	23
GUARANTEE	26
CREDITS	31

SOMMAIRE

INTRODUCTION	6
COMMENT DEMARRER LE JEU	7
PRINCIPE DE JEU	8
CONTRÔLE DES COMMANDES	10
ECRAN TEMOIN	10
POUVOIRS DE RAYMAN	11
AUTRES POUVOIRS ...	15
POUR MIEUX JOUER ...	16
LA SAUVEGARDE	21
LES MONDES DE RAYMAN	23
GARANTIE	26
CREDITS	31

INHALT

EINLEITUNG	6
SPIELSTART	7
DAS SPIELPRINZIP	8
STEUERUNGEN	10
ANZEIGETAFEL	10
RAYMANS KRÄFTE	11
WEITERE KRÄFTE	15
TIPS ZUM SPIEL	16
ABSPEICHERN	21
SPIEL-LEVEL	23
GARANTIE	26
CREDITS	31

© 1995 Ubi Soft Entertainment, Inc. All Rights Reserved.

This product has been rated by the Entertainment Software Rating Board.
For information about the ESRB rating, or to comment about the appropriateness
of the rating, please contact the ESRB at 1-800-771-3772.



READ BEFORE USING YOUR ATARI VIDEO ENTERTAINMENT SYSTEM

A very small percentage of individuals may experience epileptic seizures when exposed to certain light patterns. Exposure to these patterns or backgrounds on a television screen or while playing video games may induce an epileptic seizure in these individuals. Certain conditions may induce previously undetected epileptic symptoms even in persons who have no history of epilepsy. If you, or anyone in your family, has an epileptic condition, consult your physician prior to playing. If you experience any of the following symptoms while playing a video game — dizziness, altered vision, eye or muscle twitches, loss of awareness, disorientation, any involuntary movement, or convulsions — **IMMEDIATELY** discontinue use and consult your physician before resuming play.

AVERTISSEMENT A LIRE AVANT TOUTE UTILISATION D'UN JEU VIDEO

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 :

LESEN SIE DIES BITTE BEVOR SIE IHR ATARI SYSTEM BENUTZEN

Bei sehr wenigen Personen kann es zu epileptischen Anfällen kommen, wenn sie bestimmten Blitzlichtern ausgesetzt sind. Sie können einen Anfall erleiden, wenn sie bestimmten Fernsehbildern ausgesetzt sind oder bestimmte Videospiele benutzen. Es können auch Personen davon betroffen sein, deren Krankheitsgeschichte bislang keine Epilepsie aufweist und die nie zuvor epileptische Anfälle gehabt haben. Falls bei Ihnen oder einem Ihrer Familienmitglieder unter Einwirkung von Blitzlichtern mit Epilepsie zusammenhängende Symptome (Anfälle oder Bewusstseinsstörungen) aufgetreten sind, wenden Sie sich an Ihren Arzt.



WARNING TO OWNERS OF PROJECTION TELEVISIONS

Still pictures or images may cause permanent picture-tube damage or mark the phosphor of the CRT. Avoid repeated or extended use of video games on large-screen projection televisions.



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.

PROJECTEURS ET VIDEO PROJECTEURS

Les images immobiles peuvent causer des dommages permanents au tube image ou marquer le phosphore du CRT. Évitez l'utilisation répétée ou intensive des jeux vidéo sur les projecteurs et video projecteurs à grand écran.

WARNUNG AN BESITZER VON GROßBILD-FERNSEHERN

Durch stillstehende Bilder können dauerhafte Schäden in der Bildröhre, sowie Veränderungen des CRT Phosphors entstehen. Vermeiden Sie wiederholten und längeren Gebrauch der Videospiele auf Großschirm Projektfernsehgeräten.



HANDLING YOUR CARTRIDGE

The Atari Jaguar Cartridge is intended for use exclusively with the Atari Jaguar 64-Bit Interactive Multimedia System.

Do not bend it, crush it or submerge it in liquids.

Do not leave it in direct sunlight or near a radiator or other source of heat.

Be sure to take an occasional break during extended play to rest yourself and the Jaguar Cartridge.

MANIPULATION DE LA CARTOUCHE

Cette cartouche Atari Jaguar est conçue uniquement pour les formats Atari Jaguar 64-Bit Interactive Multimedia System.

Ne pas mouiller. Ne pas plier. Ne pas infliger de choc violent.

Ne pas exposer directement à la lumière du soleil.

Ne pas placer à proximité d'une source à température élevée.

En cours d'utilisation, faites des pauses toutes les heures.

HANDHABUNG DES MODULS

Die Atari Jaguar Kasette ist ausschließlich für Atari Jaguar 64-Bit Interactive Multimedia System vorgesehen.

Nicht mit Wasser in Berührung bringen. Nicht knicken. Keine Gewalt anwenden.

Keinem direkten Sonnenlicht aussetzen. Nicht in der Nähe von Wärmequellen aufbewahren.

Ruhen Sie sich bei der Benutzung eines Videospieles nach einer Stunde aus.





INTRODUCTION

In Rayman world's, nature and people live together in peace. The Great Protoon provides and maintains the harmony and balance in the world. Sorry Folks, this apparently can't last. (Do you want to play or what?)

... one fateful day, the Great Protoon is stolen by Mr. Dark, an evil being! The Electroons who used to gravitate around it lose their natural stability and

scatter all over the world! Troublesome, isn't it? (and untidy, too!)



In this now-unbalanced world, strange phenomena begin to occur: freaks and hostile characters appear, capturing every Electroon they can find! They definitely need a HERO to save them now, don't you think?

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

INTRODUCTION

Dans le pays de Rayman, la nature et ses habitants s'épanouissent en paix. Le Grand Protoon assure l'équilibre et l'harmonie de son monde. Désolé les gars, il semble que ça ne puisse pas durer très longtemps (vous voulez jouer, oui ou non ?)

... un funeste jour, le Grand Protoon est dérobé par Mr Dark, un être malfaisant! Les Electroons qui gravitaient autour, privés de leur stabilité naturelle, s'éparpillent dans tout le pays! Préoccupant, non ? (et en plus ça fait désordre)

Dans le monde déséquilibré, de curieux phénomènes commencent à se produire: des créatures monstrueuses et agressives apparaissent, et elles capturent tous les Electroons qu'elles trouvent! A ce stade, il nous faut ... UN VRAI HEROS à la rescousse, pas vrai ?

EINLEITUNG

In Raymans Heimat leben Mensch und Natur in Eintracht. Der Große Protoon sorgt in seiner Welt für Ausgleich und Harmonie. Tut mir leid Freunde, schätze daß dies nicht mehr lange dauern wird (also, wollen Sie spielen oder nicht?)

...an einem unheilvollen Tag wird der Große Protoon von einem Übeltäter namens Mr. Dark entführt! Die Electroons, die um ihn kreisten, wurden in ihrem natürlichen Gleichgewicht gestört und schwirren nun im ganzen Land umher! Recht beunruhigend, nicht wahr? Von dem entstandenen Durcheinander ganz zu schweigen.



But will the bad guys let him do it?... After all, he doesn't have arms or legs... but don't panic, neither do the bad guys.

Il faut reprendre le Grand Protoon à son ravisseur, délivrer les Electoons pour reconstituer le noyau du monde et rétablir sa bonne marche. Mais les créatures malfaisantes laisseront-elles faire Rayman? Après tout, il n'a ni jambes ni bras ... mais pas de panique, les méchants non plus.

In der aus den Fugen geratene Welt geschehen seltsame Dinge : aggressive monsterhafte Kreaturen erscheinen plötzlich und fangen alle Electoons ein, die sie finden können! In dieser aussichtslosen Lage gibt es nur eins : EIN ECHTER HELD muß her, stimmt's ?

Der Große Protoon muß den Fängen seines Entführers entrissen, die Electoons befreit werden, um den Kern der Welt wieder herzustellen und sie wieder auf die rechte Bahn zu bringen.

Werden jedoch die üblen Kreaturen Rayman ohne weiteres freien Lauf gewähren ? Schließlich hat er weder Arme noch Beine ... nur keine Panik, die Bösen haben auch keine.



STARTING THE GAME

1. Insert your Rayman cartridge in your Jaguar console.
2. Press the POWER button.

COMMENT DEMARRER LE JEU

1. Introduisez votre cartouche Rayman dans votre console Jaguar.
2. Appuyez sur le bouton POWER.

SPIELSTART

1. Legen Sie die Rayman-Cartridge in Ihre Jaguar-Konsole ein.
2. Drücken Sie auf den POWER-Knopf.



HOW TO PLAY

When you start the game, you can either choose a new game or select a previously saved game.

At the beginning of the game, you can use the "Options" function to change the music and the sound effects. To play, select "Start". You can begin a new game or decide to continue a previous game (you may choose from among three previously saved games). It is also possible to erase one game to start a brand new one. At the beginning of each game, a map will be displayed with the various possible worlds for Rayman. Each time you have completed a level, the available paths will be highlighted on the screen. Most of the time, you will be able to choose between two directions.

8  At the beginning of each game, a map will be displayed with the various possible worlds for Rayman. Each time you have completed a level, the available paths will be highlighted on the screen. Most of the time, you will be able to choose between two directions.

Rayman has to free the imprisoned Electroons to re-establish order in his world. For each level there is a medallion with 6

PRINCIPE DE JEU

Lorsque vous démarrez le jeu, vous pouvez choisir avec la commande "Options" de modifier les niveaux de la musique et des bruitages. Pour jouer, sélectionner "Start": vous pouvez alors commencer une nouvelle partie ou choisir de continuer une partie déjà sauvegardée (vous pouvez choisir parmi 3 parties sauvegardées); il est également possible d'en effacer une pour en recommencer une nouvelle.

Au début du jeu, vous aurez à l'écran une carte où les différents mondes de Rayman seront représentés. Ainsi, à chaque fois que vous aurez terminé un niveau, les chemins qui vous seront accessibles s'allumeront à l'écran. La plupart du temps, vous aurez le choix entre 2 directions.

Rayman doit délivrer les Electroons pour rétablir l'équilibre de son monde. Chaque niveau est symbolisé par un médaillon à 6 cavités, correspondant aux 6

DAS SPIELPRINZIP

Sobald Sie das Spiel starten, können Sie ein neues Spiel beginnen oder aber auch ein bereits abgespeichertes Spiel fortsetzen.

Zu Beginn des Spiels erscheint eine Karte am Bildschirm, die die verschiedenen Welten Raymans darstellt. Sobald Sie einen Level geschafft haben, leuchten die Wege am Bildschirm auf, die Sie beschreiten können. Meist haben Sie die Wahl zwischen 2 verschiedenen Richtungen.

Rayman muß die gefangenen Electroons befreien, um die Ordnung in seiner Welt wieder herzustellen. Für jedes Level gibt es ein Medaillon mit 6 Vertiefungen, von denen jede einem Electroons-Käfig entspricht, den Sie finden müssen. Jedesmal wenn Sie einen Electroons-Käfig öffnen, wird eine Vertiefung des Medaillons gefüllt. Um bis zum Level "Schloß der Leckereien" zu kommen, müssen Sie



empty spaces, each of which corresponds to a cage of Electroons which you have to find. Each time you free a cage of Electroons, one space on the medallion is filled. In order to enter the Candy Chateau level, you must first free all of the Electroons in the first five worlds.

If you go out through the entrance door to a level, you will lose all of the items (Tings, special powers, etc.) that you picked up in that level.

cages à Electroons à trouver dans ce niveau. Chaque fois que Rayman ouvre une de ces cages, une cavité du médaillon se remplit. Pour entrer dans le monde des Gâteaux, toutes les cages à Electroons des 5 premiers mondes doivent avoir été trouvées.

Si vous ressortez d'un niveau par la porte qui vous y a donné accès, vous perdrez tous les objets (Tings, pouvoirs, etc) que vous aurez ramassés dans ce niveau.

zunächst alle Electroons der 5 vorherigen Levels befreien.

Meistens können Sie zwischen zwei Richtungen wählen. Achten Sie darauf, daß sie alle Electroons der 5 ersten Welten freilassen müssen, bevor Sie zur Welt Candy Chateau Zugang haben.

Wenn Sie ein Level durch die Tür verlassen, durch die Sie gekommen sind, verlieren Sie alle Gegenstände, die Sie in diesem Level eingesammelt haben.

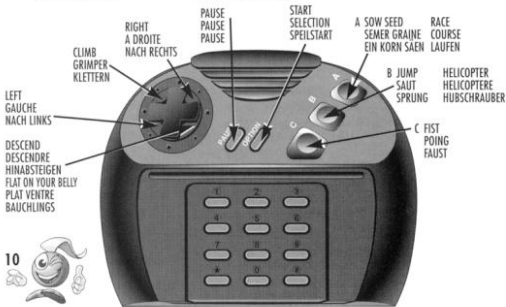




USING THE CONTROLS

CONTRÔLE DES COMMANDES

STEUERUNGEN



10



INFORMATION SCREEN

ECRAN TEMOIN

ANZEIGETAFEL

NUMBER OF LIVES
NOMBRE DE VIES
LEBENS-PUNKTE

"POWER" INDICATOR BAR
BARRÉ DE "POWER"
"POWER"-ANZEIGE



NUMBER OF TINGS
NOMBRE DE TINGS
ANZAHL DER TINGS



RAYMAN'S POWERS

In the beginning Rayman can carry out simple actions: walking, jumping, holding onto vines, and crawling. As you progress in the game, Rayman will gain new powers: a fist, hanging onto platforms, racing, a grabbing fist, and even a special helicopter feature!

The fairy Betilla grants him these very special powers. Each time you will have a written explanation on the screen!

POUVOIRS DE RAYMAN

Au départ, les actions de Rayman sont simples: il peut marcher, sauter, s'accrocher aux lianes et ramper. Au fur et à mesure que vous avancerez dans le jeu, Rayman gagnera de nouveaux pouvoirs: le poing, l'accrochage au bord des plates-formes, la course, le poing grappin, il pourra même faire l'hélicoptère!

C'est la fée Betilla qui le dote de ces pouvoirs très spéciaux, et vous aurez une explication écrite à l'écran.

RAYMANS KRÄFTE



11

Raymans Aktionen sind zum Beginn recht einfach: gehen, springen, sich an Lianen hängen. Im Laufe des Spiels erlangt Rayman neue Kräfte: eine Faust bilden, sich an Plattformen hängen, laufen, eine greifende Faust bilden, kriechen und sogar eine Hubschrauber-Nummer machen!

Die Fee Betilla ist es, die Rayman zu diesen ganz besonderen Kräften verhilft. Eine schriftliche Erklärung dieser Kräfte wird auf Ihrem Bildschirm erscheinen.



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

There are two types of new powers:

12



"permanent powers" (those that you will keep whatever happens) and all the others.

Lorsque vous aurez acquis un nouveau pouvoir, il vous servira dans la suite du jeu, mais vous devrez aussi retourner sur vos pas pour explorer à fond les niveaux dans lesquels vous êtes déjà passé, car vous n'avez pas tout vu! Il vous réserve des surprises auxquelles vous n'avez pas pu accéder lors de votre premier passage...

Parmi ces nouveaux pouvoirs, on peut distinguer les "pouvoirs permanents" (ceux que vous garderez, quoiqu'il arrive), des autres.

Wenn Sie neue Kräfte erlangt haben, werden Sie diese im weiteren Verlauf des Spieles zwar gebrauchen können, jedoch sollten Sie ruhig umkehren, um die bereits passierten Level gründlich zu erforschen, da Sie noch nicht alles entdeckt haben! Es erwarten Sie dort einige Überraschungen, denen Sie bei Ihrem ersten Durchgang nicht begegnen konnten...

Unter diesen neuen Kräften gibt es die "ständigen Kräfte", jene die Sie stets behalten werden, egal was geschieht.



Permanent Powers:

Crawling:

Press the down arrow and then B. To change direction, use the left or right diagonal on the bottom of the direction cross.

Telescopic fist:

Press C to send off the fist. The longer you keep the button pressed, the further the fist will go.

Pouvoirs Permanents:

Pour ramper:

Appuyez sur la flèche vers le bas puis sur le bouton B. Pour changer de direction, appuyez sur la diagonale droite ou gauche (en bas de la croix de direction).

Poing télescopique:

Pressez le bouton C pour envoyer le poing. Plus vous maintenez le bouton pressé longtemps, et plus le poing ira loin pour frapper vos ennemis.

Ständige Kräfte



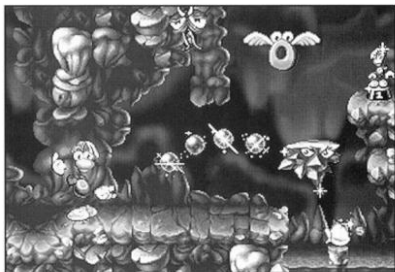
13

Teleskopfaust :

Drücken Sie auf Knopf C, um die Faust zu schleudern. Je länger Sie den Knopf gedrückt halten, desto weiter fliegt die Faust.

Sich an Plattformen hängen :

Wenn Rayman springt bzw. fällt, hängt er sich automatisch an den Rand des Bodens, sobald er ihn streift.



14



Hanging onto ledges:

When Rayman jumps or falls, he automatically hangs on to the nearby ledges.

Helicopter:

Press B to jump, then press again to slow down with your helicopter blades.

The Race:

This power-up not only allows you to move faster (of course!), but also to build up speed to jump further. To activate it, press A while you're walking.

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:

Pendant le saut (bouton B), si vous appuyez à nouveau sur B, Rayman fera l'hélicoptère pour amortir sa chute.

La course:

Elle permet de se déplacer plus rapidement (bien sûr!) mais elle permet également de prendre de l'élan pour sauter plus loin. Pour l'activer, appuyez sur le bouton A lorsque vous marchez.

Kriechen :

Drücken Sie Pfeil unten und dann Knopf B. Um die Richtung zu ändern, drücken Sie gleichzeitig Pfeil nach unten und Pfeil nach links oder nach rechts.

Der Hubschrauber :

Drücken Sie auf Knopf B, um zu springen, und drücken Sie den Knopf erneut, um den hubschrauberähnlichen Abwärtsflug abzubremsen.

Laufen :

Dies ermöglicht, sich schneller fortzubewegen (ganz klar!), aber ebenso Anlauf zu nehmen, um weiter zu springen. Diese Option aktivieren Sie durch einen Druck auf den Knopf A, während Rayman geht.



Grabbing fist:

Thanks to this power, Rayman is able to hang on to and to swing on flying rings; the grabbing fist also allows him to bring objects towards himself. Same button as the telescopic fist (C).

Poing grappin:

Grâce à ce pouvoir, Rayman pourra s'accrocher et se balancer aux anneaux volants; le poing grappin permet également d'amener certains objets à lui. Même bouton que le poing télescopique (C).

Greifende

Faust :

Dank dieser Option kann sich Rayman an die fliegenden Reifen hängen und daran hangeln; mittels der greifenden Faust kann er ebenfalls Dinge an sich ziehen. Derselbe Knopf wie bei der schlagenden Faust (C)



15

OTHER POWERS

Magic seed:

Tarayzan gives Rayman this seed, which grows into a flower immediately. To plant seeds, press A.

AUTRES POUVOIRS

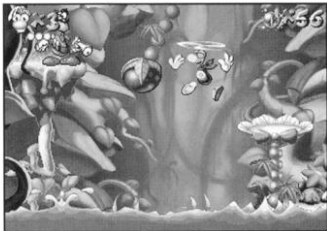
Graine magique:

Cette graine, offerte par Tarayzan, fait pousser des fleurs instantanément. On la plante grâce au bouton A.

WEITERE KRÄFTE

Magisches Korn :

Dieses Korn läßt augenblicklich eine Blume aus dem Boden schießen. Es wird mittels Knopf A gesät.



16



Super helicopter:

This power-up is yours when the Musician gives you the magic flask which activates it. It allows you to fly while having steering control. To activate it, press B; to go higher, press it several times.

IMPROVING YOUR GAME

We won't give away all the secrets of the game (to keep the suspense...), but a few hints could be very useful for you!

Super hélicoptère:

Ce pouvoir vous est accessible lorsque le musicien vous donne la fiole magique qui l'active. Il vous permettra de voler et de vous diriger à votre guise. Pour l'enclencher, pressez le bouton B, et pour gagner de l'altitude, pressez-le plusieurs fois.

POUR MIEUX JOUER

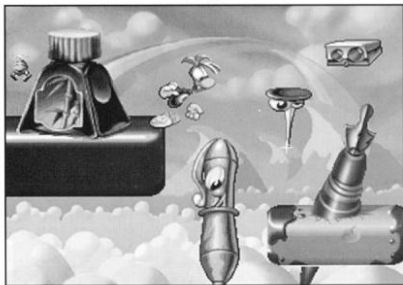
On ne vous livre pas ici tous les secrets du jeu (suspens oblige...), mais juste quelques explications qui peuvent s'avérer précieuses... A vous de juger!

Super-Hubschrauber :

Er ermöglicht Ihnen zu fliegen und sich ganz nach Wunsch fortzubewegen. Um diese Option zu aktivieren, drücken Sie auf Knopf B; um an Höhe zu gewinnen, drücken Sie mehrmals auf diesen Knopf.

TIPS ZUM SPIEL

Wir verraten Ihnen nicht alle Geheimnisse des Spiels (wir wollen Ihnen nicht die Spannung nehmen), geben Ihnen nur ein paar Erläuterungen, die Ihnen nützlich sein können... Urteilen Sie selbst!



The Electroons:

Rayman has to free the imprisoned Electroons to re-establish order in his world. Each level is represented by a medallion with 6 empty spaces on the map of the world, each of which corresponds to a cage of electroons which you have to find. Each time you open a cage of Electroons, one space on the medallion fills up.

Les Electroons:

Rayman doit délivrer les Electroons emprisonnés pour rétablir l'équilibre de son monde. Chaque niveau est représenté par un médaillon à 6 cavités sur la carte du monde, chacune correspondant à une cage d'Electoons que vous devez trouver. A chaque fois que vous ouvrez une cage à Electroons, une cavité du médaillon se remplit.

Die Electroons :

Rayman muß alle gefangenen Electroons befreien, um das Gleichgewicht seiner Welt wieder herzustellen. Jeder Level wird auf der Weltkarte durch ein Medaillon mit 6 Vertiefungen dargestellt, wobei jede einem Electroons-Käfig entspricht, den Sie finden müssen. Jedesmal wenn Sie einen Electroons-Käfig öffnen, wird eine Vertiefung des Medaillons gefüllt.



17





The Powers:

They symbolize Rayman's energy reserves. He starts off with 3 powers, but can

win more on his journey... or lose some during his battles! When you have run out of power, you lose a life.



The Lives:

Look for them to have better chances to overcome your enemies.

18



Les powers:

Ils symbolisent les réserves d'énergie de Rayman. Celui-ci part avec 3 powers mais peut en récupérer en cours de route... ou en perdre au cours de ses combats! Lorsque vous n'avez plus de power, vous perdez une vie.

Les vies:

Cherchez- les pour avoir plus de chances de vaincre vos ennemis!

Die Power-Einheiten :

Diese stellen Raymans Energiereserven dar. Rayman startet mit 3 Power-Einheiten, aber er kann zusätzliche Einheiten im Laufe des Spiels einsammeln... oder aber auch während der Kämpfe Einheiten verlieren! Sobald Sie keine Power-Einheit mehr haben, verlieren Sie ein Leben.

Leben :

Suchen Sie nach ihnen, um den Gegnern mehr Widerstand leisten zu können!



The Speed-Ups:

They increase the speed of the fist. There are 3 possible speeds.

The Golden Fist:

Increases the power of Rayman's blows.

Please note:

Your fist loses its power and its exceptional speed each time you are hit by an enemy.

Les speed up:

Ils augmentent la vitesse du poing: 3 vitesses différentes sont possibles.

Le poing d'or:

Il augmente la puissance des coups de Rayman.



Attention:

Votre poing perdra sa puissance et sa vitesse exceptionnelle à chaque fois que vous serez touché par un ennemi.

Speed-Ups :

Diese erhöhen die Geschwindigkeit des Faustschlags : Es gibt 3 verschiedene Geschwindigkeiten.



19

Die Goldene Faust :

Diese erhöht Raymans Schlagkraft.

Vorsicht: Ihre Faust verliert ihre Schlagkraft und ihre außergewöhnliche Geschwindigkeit jedesmal wenn Sie von einem Gegner getroffen werden.





20



The Tings:

If Rayman picks up a hundred of them, he gains an extra life,

but they can also be used to pay the magicians (saving games and bonus stages).

The magician:

He is hidden away in the scenery. With his help, Rayman can move into secret worlds; in these



Les Tings:

S'il en ramasse 100, Rayman gagne une vie supplémentaire; mais ils servent également de monnaie avec le magicien pour avoir accès aux Bonus stage.

Le magicien:

Bien caché dans le décor, il permet à Rayman de passer dans des mondes secrets: dans ces étapes bonus, votre adresse et votre rapidité pourront vous permettre de gagner des Tings, 1 vie... Mais attention, ce tour de magie se mérite, et vous devrez justifier de 10 Tings pour en profiter.

Vous pourrez gagner une vie si vous réussissez un

Die Tings :

Sobald Rayman 100 davon eingesammelt hat, erhält er ein zusätzliches Leben; die Tings dienen aber auch als Zahlungsmittel für die Zauberer und bei Abspeicherungen.

Die Zauberer :

Diese sind in der Landschaft gut versteckt, sie ermöglichen Rayman den Zugang zu geheimen Welten : bei diesen Bonus-Etappen können Sie mit Flinkheit und Geschicklichkeit 50 Tings, 1 Leben oder 1 Wecker gewinnen... Aber Vorsicht, dieser Zauber hat seinen Preis, Sie brauchen 10 Tings, um in seinen Genuß zu kommen.



bonus stages, your skill and rapidity will allow you to earn some Tings or a bonus life. But please note that this magic stunt has to be merited, and it will cost you 10 Tings to take advantage of it.

Note : You will gain a bonus life if you manage to reach a perfect score in the bonus map. This means you will have to get all the Tings within a minimum time limit. If you achieve this perfect score, the bonus map will then be available at no charge, but there will be no more bonus lives.

The Continues:

If you lose your last life they allow you to restart the game from the last level played with a credit of 4 lives.

SAVING THE GAME

The Photographer:



He is here to immortalize your feats! When you lose a life, you start again in the

last place where he took a picture of you.

Saving games:

Each time you are at the map of the world, you can save your game: to open a saved game, move to the icon on the world map.

"perfect" dans la map bonus, c'est à dire si vous récoltez tous les Tings pendant un laps de temps assez court. Si vous obtenez un "perfect", la map bonus vous sera alors accessible gracieusement mais ne vous donnera plus de vie supplémentaire.

Les continues:

Lorsque vous perdez votre dernière vie, ils vous permettent de reprendre la partie au début du niveau dans lequel vous étiez. Vous repartez avec 3 vies supplémentaires en réserve.

LA SAUVEGARDE

Le photographe:

Il est là pour immortaliser vos exploits! Quand vous perdez une vie, vous recommencerez au dernier endroit où il vous a photographié.

Sauvegarde des parties:

Vous pourrez sauvegarder votre partie à chaque fois que vous êtes sur la carte du monde. Pour accéder à la sauvegarde, dirigez-vous vers une des icônes de la carte du monde.

Die Wecker:

Wenn Sie Ihr letztes Leben verloren haben, ermöglichen diese Ihnen, das Spiel am Anfang des Levels wieder anzufangen, in dem Sie vor Ihrem Tod waren. Sie fangen mit 3 zusätzlichen Leben in Reserve wieder an.

ABSPEICHERN

Die Fotografen :

Sie sind dazu da, Ihre Heldentaten zu verewigen! Wenn Sie ein Leben verlieren, beginnen Sie erneut an der Stelle, wo Sie von ihnen zuletzt fotografiert wurden.



21



Außerdem können Sie Ihr Spiel am Ende jedes Levels

abspeichern: Zum Abspeichern begeben Sie sich zum Speicher-Icon der Weltkarte. Wenn Sie Ihr Spiel während des Spiels in den SAVE-Zeichen speichern, wird die vorhergehende Version durch die neue Version ersetzt.



22



When you save at the SAVE sites during game play, the saved version automatically replaces the previously saved version. ERASE allows you to erase to saved version in order to restart the game at the beginning.

When you are at the game world map screen, you can choose to exit the game you are playing by pressing the OPTION button. Doing so will send you back to the save/load screen, and if you wish, you can choose another game. But be careful, the game that you

Lorsque vous sauvegardez votre partie en cours de jeu dans les pastilles SAVE, la nouvelle version sauvegardée de votre partie écrase automatiquement l'ancienne. La commande ERASE vous permet d'effacer la version sauvegardée pour recommencer une nouvelle partie au début de jeu.

Lorsque vous êtes sur la carte des mondes, vous pouvez quitter la partie en cours en appuyant sur le bouton OPTION. Vous revenez alors à l'écran de sauvegarde/chargement, et vous pouvez charger une nouvelle partie. Attention,

Der ERASE-Befehl erlaubt es, ein gespeichertes Spiel zu löschen, um ein neues Spiel zu beginnen.

Der "Save/Load"-Bildschirm gibt Ihnen Informationen über die bisher schon abgespeicherten Spiele: den Namen unter dem sie abgespeichert wurden, die Anzahl der noch verfügbaren Leben, die Zahl der Noch vorhandenen Continues (die Wecker) und einen Prozentsatz, der Ihnen angibt, wie weit Sie das Spiel schon gelöst haben.



just left won't be saved if you do this!

The Save/Load screen gives you information about your previously saved games, including the name under which the game was saved, the number of lives available, the number of Continues available, and what percentage of the game's challenges you have accomplished.

WORLDS

In the different worlds of the game described here, you will meet the "bosses" several times: but don't assume that you will be able to get rid of them so quickly, they could reappear a little later and maybe have calmed down... and transformed into a real friend!

THE DREAM FOREST:

Rayman has to proceed through the jungle without ever falling into the marsh-water. He will come across hunters and greenish explorers... This is where he will meet Tarayzan, his first friend, whom he will help to get dressed! The big boss is Moskito, the dreadful giant mosquito.

la partie que vous quittez n'est pas sauvegardée par cette manipulation!

L'écran Save/Load du départ vous informe sur les précédentes sauvegardes: le nom sous lequel la sauvegarde a été effectuée, le nombre de vies et de "continues" disponibles, et quel pourcentage du jeu vous avez réalisé.

LES MONDES DE RAYMAN

Dans les différents mondes du jeu décrits ici, vous serez amenés à rencontrer les "boss" plusieurs fois: ne croyez donc pas vous débarrasser si facilement de l'un d'entre eux, il peut réapparaître un peu plus tard et peut-être se sera-t-il alors radouci... et transformé en un véritable ami!

LA FORÊT DES SONGES:

Rayman doit progresser dans une jungle sans jamais tomber dans les eaux du marais. Il y affronte des chasseurs, des explorateurs verdâtres... C'est là qu'il rencontre Tarayzan, son

SPIEL-LEVEL

In den einzelnen Spiel-Leveln, die im folgenden genau beschrieben werden, werden Sie einigen "Bossen" mehrmals begegnen: Glauben Sie nicht jeden von ihnen leicht loswerden zu können, der entsprechende kann wenig später wieder auftauchen; vielleicht wird er dann etwas sanfter sein... und sich in einen wahren Freund verwandelt haben!

THE DREAM FOREST:

Der Traumwald. Rayman muß sich einen Weg durch den Dschungel bahnen, ohne dabei in das Sumpfwasser zu fallen. Er hat es dort mit Jägern, und grünen Forschern zu tun... Dort begegnet er Tarayzan, seinem ersten Freund, dem er zeigt was eine Harke ist! Der Big Boss am Ende des Spiels nennt sich Moskito, eine fürchterliche Riesenmücke...

BAND LAND: Der chromatische Himmel. Rayman bewegt sich in einer von Wolken und Tragflächen





BAND LAND: In a scene of clouds and sheet music, Rayman proceeds among music instruments (drums, maracas, cymbals...) and battles against wrong notes. After having escaped from the trumpets, he will find himself face to face with the deafening Mister Sax...

BLUE MOUNTAINS:

Rayman has to move forward, avoiding rock avalanches and stone creatures. In these mountains, Rayman meets his musician friend whose guitar

he helps to recover. The big boss to defeat is Mister Stone, a creature made of rock.

24



PICTURE CITY: This is the world of images, and also the world of mirages: passing across the stage of a small theatre, Rayman can find on his path beings straight from a pirate or a science fiction film. In particular, he meets Mama, an impressive shrew armed with a bizarre rolling pin...

THE CAVES OF SKOPS:

This is a troubling underground world to which we access through Rayman's friend Joe the extraterrestrial's cheerful snack bar. First of all, Rayman has to plug in Joe's shop sign avoiding the spiders, then he

premier ami, qu'il aide à se rhabiller! Le big boss est Moskito, le terrible moustique géant...

LE CIEL CHROMATIQUE:

Dans un décor de nuages et de portées, Rayman progresse parmi les instruments de musique (tamtams, maracas, cymbales...) et se bat contre les fausses notes. C'est après avoir échappé aux trompettes qu'il se trouve nez à nez avec l'assourdissant Mr Sax...

LES MONTAGNES BLEUES:

Rayman doit avancer en évitant les chutes de rochers et les créatures de pierres. C'est dans ces montagnes que Rayman rencontre son ami musicien, qu'il aide à récupérer sa guitare. Le big boss à vaincre est alors Mr Stone, un monstre de pierres...

LA CITE DES IMAGES:

C'est le monde du dessin, et aussi celui de l'illusion: en passant sur la scène d'un petit théâtre, Rayman doit s'attendre à trouver sur son chemin des êtres sortant tout droit d'un film de pirates ou de science-fiction. Il y rencontre en particulier Mama, une imposante mégère armée d'un rouleau à pâtisserie bizarre...

bestimmten Landschaft zwischen den einzelnen Musikinstrumenten (Tamtams, Maracas, Zimbeln...) und kämpft gegen falsche Klänge. Nachdem er den Trompeten entkommen ist, befindet er sich Auge in Auge mit dem ohrenbetäubenden Mr. Sax...

BLUE MOUNTAINS : Die blauen Berge. Auf seinem Weg muß Rayman sich vor Steinschlag und den Steinkreaturen in Acht nehmen. Rayman wird in diesen Bergen seinem Freund dem Musiker begegnen, dem er hilft seine Gitarre zurückzuholen. Der Big Boss, den es hier zu überwältigen gilt, nennt sich Mr. Stone, ein Steinmonster...

PICTURE CITY :

Die Bilderstadt. Dies ist die Welt der Bilder und Illusionen : Wenn Rayman durch die Szene eines kleinen Theaters geht, muß er sich darauf gefaßt machen Gestalten zu begegnen, die aus Piraten- und Science-Fiction-Filmen stammen. Insbesondere trifft er dort auf Mama, einer imposanten Furie, die mit einem merkwürdigen Nudelholz bewaffnet ist...



will work his way around the stalactites to the den of Skops the Scorpion.

CANDY CHATEAU: You enter the world of desserts where Mister Dark is hidden, guarded by clowns carrying out amazing stunts... Be careful, Mister Dark is diabolical...

So plug in your joystick and it's your turn to play... Good luck!

LES CAVES DE SKOPS:

C'est un monde souterrain inquiétant auquel on accède par la riante crêperie buvette de Joe l'extra-terrestre, un ami de notre héros. Rayman doit d'abord rebrancher l'enseigne de Joe, en évitant les araignées, pour ensuite évoluer parmi les stalactites jusqu'au repère de Skops le Scorpion.

LE CHATEAU DES

DELICES: Vous rentrez dans le monde des gâteaux où se cache Mr Dark, défendu par des clowns aux tours surprenants... Attention Mr Dark est diabolique...

Alors, à votre manette et à vous de jouer... Bon chance!

THE CAVE OF SKOPS :

Skops Höhle. Eine beängstigende unterirdische Welt, zu der man über den lustigen Crêpe-Laden von Joe dem Außerirdischen, einem Freund unseres Helden, gelangt. Rayman muß zuerst Joes Neonwerbung wieder anschließen, wobei er die Spinnen meidet, um sich dann einen Weg durch die Stalaktiten bis zum Versteck von Skops dem Skorpion zu bahnen.

CANDY CHATEAU :

Das Schloß der Leckereien. Sie betreten die Welt der Kuchen, wo sich Mister Dark versteckt hält, der von Clowns mit erstaunlichen Tricks verteidigt wird ... Vorsicht, denn Mister Dark ist ein Teufelskerl...

Also los, nichts wie ran an das Joypad, jetzt sitzen Sie am Drücker... Viel Glück!



25



GUARANTEE

Ubi Soft guarantees this Atari cartridge against any defect for a period of ninety (90) days from the date of purchase. If a manufacturing defect appears during the guarantee period, **Ubi Soft** will repair or replace the defective cartridge free of charge.

To take advantage of this guarantee, please return the cartridge to

Ubi Soft

with a proof of purchase. If a cartridge is returned

without proof of purchase or after

the guarantee period has expired, **Ubi Soft** will choose either to repair or to replace it at customer expense. This guarantee is invalid if the cartridge has been damaged through negligence, accident or misuse, or if it has been modified after acquisition.

26



GARANTIE

Guillemot International Software garantit la présente cartouche Atari contre tout défaut durant une période de quatre vingt dix (90) jours à compter de la date d'achat. Si un défaut de fabrication apparaît pendant la période de garantie, **Guillemot International Software** réparera ou remplacera gratuitement la cartouche défectueuse.

Pour faire jouer cette garantie, veuillez retourner la cartouche à votre revendeur Atari avec votre preuve d'achat. Les cartouches retournées sans preuve d'achat ou après expiration de la durée de la garantie seront au choix de **Guillemot International Software**, soit réparées soit remplacées à la charge du client. Cette garantie ne jouera pas si la cartouche a été endommagée par négligence, accident, usage abusif ou si elle a été modifiée après son acquisition.

GARANTIE

Ubi Soft garantiert das die vorliegende Atari-Cartridge frei von etwaigen Herstellungsfehlern ist, und dies für eine Dauer von neunzig (90) Tagen ab Kaufdatum. Falls ein Herstellungsfehler während der Garantiedauer festgestellt wird, repariert bzw. ersetzt **Ubi Soft** die fehlerhafte Cartridge kostenlos. Um in den Genuß dieser Garantie zu kommen, schicken Sie bitte die Cartridge mit entsprechendem Kaufbeleg an **Ubi Soft** zurück. **Ubi Soft** behält sich das Recht vor Cartridges, die ohne Kaufbeleg bzw. nach Ablauf der Garantiedauer zurückgeschickt werden, zulasten des Kunden zu reparieren bzw. zu ersetzen. Diese Garantie gilt nicht falls die Cartridge durch Nachlässigkeit, Versehen bzw. unsachgemäße Benutzung beschädigt oder nach dem Kauf Änderungen unterzogen wurde.



U.S.A.
Customer Help & Hint Line:
1-415-332-5011

Ubi Soft USA
1000 Bridgeway, Suite C
Sausalito, CA 94965

Ubi Soft FRANCE
28 rue Armand Carrel
93 108 MONTREUIL sous BOIS Cedex
SOS LUDI 16 (1) 48 70 29 45

Ubi Soft ENGLAND
Bridge House, 11 Creek Road
Hampton Court, Surrey KT8 9BE

Ubi Soft GMBH GERMANY
Bartholomäusweg 31
33334 GUTERSLOH

Ubi Soft ESPAÑA
Can Vernet Nº 14
08190 SANT CUGAT DE VALLES
Barcelona

Ubi Soft ITALIA
Corso Garibaldi 44
20121 MILANO





PRINCIPIO DEL JUEGO

Al empezar el juego, puede comenzar una nueva partida o escoger continuar una partida que haya sido salvada. Al inicio del juego, en la pantalla se visualiza un mapa donde están representados los diferentes mundos de Rayman. Así, cada vez que termina un nivel, los caminos que están accesibles se iluminarán en la pantalla. La mayoría de las veces podrá escoger entre 2 direcciones.

PODERES DE RAYMAN

Al inicio, las acciones de Rayman son simples: caminar, saltar, colgarse de las lianas. A medida que avance en el juego, Rayman ganará nuevos poderes: dar puñetazos, colgarse en el borde de las plataformas, dar puñetazos en gancho, rampar e incluso hacer el "helicóptero"!



Cuando adquiera un nuevo poder, éste le servirá en lo que sigue del juego, pero también deberá regresar sobre sus pasos para explorar a fondo los niveles por los cuales ya ha pasado, ya que le queda mucho por ver.

Puñetazo telescópico : Botón C

Colgada en el borde de las

plataformas : Automático

Para rampar : Flecha hacia abajo
(+ Botón B)

El helicóptero : Botón B varias veces

Carrera : Botón A

Puñetazo en gancho : Botón (C)

Grano mágico : Botón A

Super helicóptero : Botón B varias veces

PRINCIPIO DEL GIOCO

Quando iniziate a giocare, potete scegliere se cominciare una nuova partita, oppure continuare una già salvata. All'inizio del gioco, sullo schermo troverete una mappa in cui sono rappresentati i vari mondi di Rayman. Quindi, ogni volta che finite un livello, i percorsi accessibili appaiono illuminati. Il più delle volte potrete scegliere tra due direzioni diverse.

POTERI DI RAYMAN

All'inizio, le azioni di Rayman sono semplici. Camminare, saltare, appendersi alle liane. Man mano che andate avanti con il gioco, Rayman acquisisce nuovi poteri: il pugno, attaccarsi al bordo delle piattaforme, il pugno grappino, la scalata e perfino l'elicottero!

Quando avete acquisito un nuovo potere, questo vi servirà nel seguito del gioco, ma dovrete anche tornare indietro per esplorare fino in fondo i livelli da cui siete già passati perché non avrete visto tutto!

Pugno telescópico : Pulsante C

Attaccarsi al bordo delle piattaforme :
Automatico

Per scalare : Freccia in giù e poi freccia a destra o a sinistra (+Pulsante B)

Elicottero : Pulsante B varie volte

La corsa : Pulsante A

Pugno grappino : Pulsante C

Polvere mágica : Pulsante A

Super elicottero : Pulsante B varie volte



PARA JUGAR MEJOR

Los Electones

Rayman debe liberar a los Electones presos para restablecer el equilibrio de su mundo. Cada vez que abra una caja de Electones, se llenará una cavidad del medallón en el mapa del mundo.

Los powers

Simbolizan las reservas de energía de Rayman. Cuando ya no tenga poder, perderá una vida.

Las vidas

Búsquelas para ser más resistente frente a los enemigos!

Los speed up

Aumentan la velocidad del puñetazo: existen 3 velocidades diferentes.

El puñetazo de oro

Aumenta la potencia de los golpes de Rayman.

Las "Tings"

Si recoge 100, Rayman gana una vida adicional, y también sirven de moneda con los magos y para las copias de seguridad.

El mago :

Escondido en el decorado, permite a Rayman pasar a mundos secretos donde hay mucho por ganar (Tings, 1 vida...).

PER OTTIMIZZARE IL VOSTRO GIOCO

Gli Electoons

Rayman deve liberare gli Electoons prigionieri per ristabilire l'equilibrio nel suo mondo. Ogni volta che apre una gabbia di Electoons, si riempie una cavità della medaglia sulla mappa del mondo.

I powers

Rappresentano le riserve di energia di Rayman. Quando avete finito i powers, perdetevi una vita.

Le vite

Cercatele per essere più resistenti contro i nemici!

Gli speed up

Aumentano la velocità del pugno: Sono possibili 3 velocità.

Il pugno d'oro

Aumenta la potenza dei colpi di Rayman.

Le "Tings"

Se ne raccoglie 100, Rayman si conquista una vita supplementare, ma esse servono anche da moneta con i maghi e per i salvataggi.

I maghi

Sono ben nascosti nello scenario e permettono a Rayman di passare nei mondi segreti in cui c'è tutto da guadagnare (Tings, 1 vita ...) e questo contro "Tings".





COPIA DE SEGURIDAD

Los fotógrafos :

Cuando pierda una vida, tendrá que volver a empezar en el último lugar donde lo fotografiaron. Además, al final de cada nivel, puede guardar su partida para acceder a la copia de seguridad, dirijase hacia el icono correspondiente en el mapa del mundo.

GARANTIA

UbiSoft garantiza este cartucho Atari contra todo defecto durante un periodo de noventa (90) días a partir de la fecha de compra. Si apareciera un defecto de



30

fabricación durante el periodo de garantía, **UbiSoft** reparará o reemplazará gratuitamente el cartucho defectuoso. Para hacer efectiva esta garantía, sírvase devolver el

cartucho **UbiSoft** con su justificativo de compra. Los cartuchos devueltos sin prueba de compra o después de la fecha de expiración de la garantía serán, a elección de **UbiSoft**, o bien reparados o bien reemplazados a cargo del cliente. Esta garantía no podrá ser efectiva si el cartucho ha sido dañado por negligencia, accidente, uso abusivo o modificado tras su adquisición.

IL SALVATAGGIO

I fotografi :

Quando perdetevi una vita, dovete ricominciare dall'ultimo punto in cui vi hanno fotografato. Inoltre, alla fine di ogni livello, potrete salvare la vostra partita; per accedere al salvataggio, dirigetevi verso l'icona di salvataggio della mappa del mondo.

GARANZIA

UbiSoft garantisce la presente cartuccia Atari da ogni difetto per un periodo di novanta (90) giorni a partire dalla data di acquisto. Se durante il periodo di validità della garanzia dovesse apparire un difetto di fabbricazione, **UbiSoft** si impegna a riparare o sostituire gratuitamente la cartuccia difettosa. Affinché questa garanzia sia valida, rispettate la cartuccia a **UbiSoft** con la prova di acquisto. **UbiSoft** si riserva il diritto di decidere se riparare o sostituire a carico del cliente, le cartucce rinviate senza prova di acquisto e oltre la data di validità della garanzia. La presente garanzia non è valida se la cartuccia è stata danneggiata per negligenza, incidentalmente, per uso abusivo o se è stata modificata dopo l'acquisto.



CREDITS

- Concept:** Michel Ancel & Frédéric Houde
- Character Creation:** Alexandra Steible
- Design:** Michel Ancel • Serge Hascoët
with Bruno Bouvret • Sacha Gentilhomme • Michaël Guez
Christophe Thilbaut
- Animation:** Alexandra Steible
with Kamal Aïtmihoub • David Gilson • Sophie Esturgie • Grégoire Pons
Véronique Rondello • Béatrice Sauterau • Christian Volckman
- Background Creation:** Eric Pelatan • Sylvaine Jenny
- Computer Graphics:** Jean-Christophe Alessandri • Sophie Ancel • Nicolas Bocquillon
Jean-Marc Geoffroy • Laurent Rettig • Olivier Soleil
- Programming:** Frederic Houde • Daniel Palix
with Olivier Couvreur • Antonio Ferreira • Benoit Germain
Christophe Giraud • Bertrand Helias • Yann Le Tonsorer
François Mahieu • Philippe Malfoy • Frédéric Markus
Cristian Mihalache • Sébastien Monassa • Sébastien Morin
Bogdan Radusi • Daniel Raviart • Gilles Vanwalleghen
- Sounds & Music:** Stéphane Bellanger • Didier Lord
with Nathalie Drouet • Rémy Gazel • Frédéric Louvre • Frédéric Prados
Olivier Amiaud • Olaf Zalcman
- Tests:** Serge Hascoët
with Bruno Barone • Thomas Belmont • Nicolas Bocquillon
Bruno Bouvret • Christophe Cavelan • Gunther Galipot
Sacha Gentilhomme • Marc Gioan • Michaël Guez • Benoît Maçon
Lionel Rico • Emmanuel Texandier • Christophe Thibaut • Dorian Thibaut
- Project Manager:** Agnès Haegel
- Producer:** *Ludimedia*--Gérard Guillemot
- Development:** *Ubi Studios*--Michel Guillemot
- Publisher:** *Ubi Soft*--Yves Guillemot
- Special Thanks To:** *Loïc Duval* and the many others who worked on the project.





Ubi Soft Entertainment, Inc.
1000 Bridgeway
Sausalito, CA 94965

© 1995 Ubi Soft, Inc.
All rights reserved

C3669T
Printed in USA