



RAYMAN

PlayStation® Classic

INTRODUCTION

Bonjour à tous!

Vous voulez savoir ce qui se passe ? Je vais vous raconter l'histoire de Rayman...

Dans le monde de Rayman, la nature et les gens vivent en harmonie. C'est le Grand Protoon qui garantit l'équilibre et la paix dans le monde.

Mais malheureusement, ça ne pouvait pas durer. Vous voulez jouer, oui ou non ?

Un jour, l'antagoniste M. Dark enlève le Grand Protoon et parvient à vaincre Betilla la Fée qui tentait de le protéger. Les Electoons, qui gravitaient autour du Grand Protoon, perdent leur stabilité naturelle et sont disséminés dans le monde voire même capturés par des ennemis hostiles.

C'est terrible, n'est-ce pas ? Quel bazar!

La disparition du Grand Protoon a également fait perdre tous ses pouvoirs à Betilla la Fée, et elle a besoin de temps pour recharger son énergie avant d'être d'une quelconque utilité...

Ils ont vraiment besoin d'un héros, vous ne croyez pas ?

Rayman à la rescousse!

En tant que gardien de ce monde, Rayman doit libérer les Electoons, reprendre le Grand Protoon à son kidnappeur mystérieux et les réunir pour que le monde retrouve son harmonie.

Mais les méchants le laisseront-ils faire ?

Après tout, Rayman n'a ni bras ni jambes... Mais n'ayez crainte, les méchants non plus.

LES BASES

Rayman doit libérer les Electroons prisonniers pour rétablir l'ordre dans le monde. Pour chaque niveau, il y a un médaillon avec 6 emplacements libres. Chacun d'eux correspond à une cage d'Electoons à trouver. Chaque fois que vous libérez une cage d'Electoons, un emplacement du médaillon se remplit. Pour atteindre le niveau du Château des Délices, vous devez déjà libérer tous les Electroons des cinq premiers mondes.

Au début du jeu, Rayman peut effectuer de simples actions : marcher, sauter, s'accrocher aux lianes et ramper. À mesure que vous progresserez dans le jeu, Rayman aura accès à de nouveaux pouvoirs : la capacité de donner des coups de poing, celle de s'accrocher aux plateformes, de courir, voire même, d'utiliser un hélicoptère spécial! C'est Betilla la Fée qui lui confère ces pouvoirs très spéciaux. Un bref texte vous expliquant comment utiliser vos nouveaux pouvoirs apparaît à l'écran chaque fois que vous en gagnez un nouveau.

Une fois un pouvoir acquis, il est disponible jusqu'à la fin du jeu. Mais il faut souvent revenir sur vos pas pour explorer plus attentivement les niveaux que vous avez déjà traversés, parce que vous n'avez sûrement pas tout vu! Des surprises vous attendent, des objets que vous ne pouviez pas atteindre lors de votre premier passage...

Au début de chaque partie, une carte du monde de Rayman s'affiche. Chaque fois que vous terminez un niveau, les prochains chemins disponibles apparaissent en surbrillance à l'écran. La plupart du temps, vous avez le choix entre deux directions.

La sortie "normale" d'un niveau n'est pas forcément sa fin. Les sorties sont matérialisées par un panneau de sortie. Logique, non ? Vous pouvez également quitter la première partie d'un niveau en rebroussant chemin et en empruntant la porte d'entrée. Cependant, ce faisant vous perdrez tous les objets (Tings, pouvoirs spéciaux, etc.) que vous aviez récupérés dans le niveau.

CONTRÔLES PAR DÉFAUT

Touche R1	ramper vers la droite
Touche L1	ramper vers la gauche
Touche SQUARE	utiliser le poing télescopique/ attraper des anneaux flottants
Touche CROSS	sauter
Touche CROSS, touche CROSS	sauter, puis utiliser l'hélicoptère pour ralentir la descente de Rayman
Touche CIRCLE	courir

REMARQUE : lorsque Rayman saute ou tombe d'un rebord, il s'accroche automatiquement à une plateforme proche.

POUVOIRS TEMPORAIRES DE RAYMAN

Les amis de Rayman lui donnent les pouvoirs temporaires suivants :

GRAINE MAGIQUE

Tarayzan donne à Rayman une graine magique qui se change immédiatement en plante. Pour faire pousser des plantes, appuyez sur la touche CIRCLE.

SUPER HÉLICOPTÈRE

Le Musicien donne à Rayman une magie lui permettant de contrôler sa direction. Pour l'activer, appuyez sur la touche CROSS. Pour prendre de l'altitude, appuyez plusieurs fois sur la touche CROSS. Le pouvoir du super hélicoptère pourrait s'avérer utile dans le monde des Montagnes Bleues et permettre à Rayman de faire bien plus que voler!

LUCIOLE

Joe l'extra-terrestre donne ce pouvoir à Rayman pour l'aider à illuminer les zones sombres des Caves de Skops. La luciole suit le poing de Rayman, alors donnez des coups de poing en avant pour éclairer le chemin.

ELFES BLEUS VOLANTS

Ces petites créatures permettent à Rayman de rapetisser pour pouvoir emprunter les passages étroits. Approchez-vous d'un elfe bleu pour rapetisser. Vous voulez retrouver votre taille normale ? Rien de plus simple. Il vous suffit de trouver un elfe bleu.

AMÉLIORER VOTRE PARTIE

Nous n'allons pas vous livrer tous les secrets du jeu (il faut bien un peu de suspense!), mais ces conseils pourraient s'avérer utiles :

POUVOIRS

Rayman commence la partie avec trois pouvoirs, mais il peut en gagner davantage au cours de l'aventure... Ou en perdre pendant ses combats! Quand vous êtes à court de pouvoirs, vous perdez une vie. Un simple pouvoir vous redonne un point d'énergie. Un double pouvoir vous rend deux points d'énergie. Un "Gros pouvoir" recharge toute votre énergie.

VIES

Cherchez-les bien, car elles seront très utiles pour vous permettre d'affronter les ennemis qui vous attendent.

ACCÉLÉRATEURS

Ils augmentent la vitesse du poing télescopique. Trois vitesses sont disponibles.

LE POING DORÉ

Augmente la puissance des coups de Rayman.

TINGS

Si Rayman récupère cent Tings, il gagne une vie supplémentaire, mais les Tings permettent aussi de payer le Magicien qui donne accès aux niveaux bonus. Prudence, car si Rayman perd toutes ses vies, il perdra également tous les Tings qu'il avait récupérés.

CONTINUS

Lorsque Rayman a perdu toutes ses vies, l'écran de "Continuer?" s'affiche, et vous pouvez reprendre le jeu à partir du dernier niveau joué grâce à un crédit vous offrant quatre vies. Vous voulez utiliser un "Continuer?" ? Faites sonner l'alarme (en appuyant sur une touche de la manette) pour réveiller Rayman avant qu'il ne touche le panneau "Game Over".

LE MAGICIEN

Grâce au Magicien, Rayman peut accéder à des mondes secrets permettant de remporter des Tings ou une vie supplémentaire si vous obtenez un score parfait sur la carte bonus.

LE PHOTOGRAPHE

Le Photographe est là pour immortaliser vos actions! Quand vous perdez une vie, vous recommencez au dernier endroit où il vous a pris en photo.

MONDES

LA FORÊT DES SONGES

Rayman doit traverser cette jungle sans tomber dans les marécages. Il croisera des chasseurs et des explorateurs. C'est là qu'il rencontrera Tarayzan, son premier ami. Aidez Tarayzan à s'habiller pour voir! Le patron du niveau, c'est Moskito, un énorme moustique.

LE CIEL CHROMATIQUE

Dans un paysage rempli de nuages et de partitions glissantes, Rayman doit progresser parmi des instruments de musique comme des batteries, des maracas et des cymbales; le tout en évitant les fausses notes. Après avoir échappé aux trompettes, il tombe nez à nez avec l'assourdissant M. Sax.

LES MONTAGNES BLEUES

Rayman doit aller de l'avant et éviter les chutes de pierres et autres créatures rocailleuses. Dans ces montagnes, Rayman rencontre le Musicien et l'aide à retrouver sa guitare disparue. Le patron à vaincre s'appelle M. Stone, une créature faite de pierre.

LA CITÉ DES IMAGES

C'est le monde des images, mais aussi des mirages. En montant sur la scène d'un petit théâtre, Rayman tombe sur des êtres tout droit sortis d'un film de pirates ou de science-fiction. Il rencontre en particulier Space Mama, une dure à cuire armée d'un rouleau à pâtisserie mortel.

LES CAVES DE SKOPS

C'est un monde souterrain troublant. Vous y accédez par la crêperie-buvette de Joe l'extra-terrestre. Rayman devra tout d'abord rebrancher le néon de la boutique de Joe en évitant les araignées, puis esquiver les stalactites pour trouver l'ancre du scorpion, Skops.

CHÂTEAU DES DÉLICES

Bienvenue dans un monde de desserts où se cache M. Dark, protégé par des clowns effectuant des cascades incroyables. Mais attention, car M. Dark est diabolique.

Maintenant que vous savez à quoi vous attendre, branchez votre manette et préparez-vous à jouer. Bonne chance!

© 1995-2005 Ubisoft Entertainment, All Rights Reserved. Ubisoft, the Ubisoft logo, Rayman and the character of Rayman are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries.

"PS" and "PlayStation" are trademarks or registered trademarks of Sony Interactive Entertainment Inc.