

Rayman 2 - The Great Escape

Scanné par Mumu88

<http://www.emulation64.fr>

NUS - NY2P - EUR

RAYMAN 2

THE GREAT ESCAPE™



Instruction Booklet



NINTENDO⁶⁴



Emulation64.fr

NINTENDO⁶⁴



SOMMAIRE

Histoire	p 27
Démarrage du jeu	p 28
Chargement / Sauvegarde	p 30
Ecran de jeu	p 31
Manette de jeu	p 32
Contrôler Rayman	p 33
Pouvoirs	p 35
Amis de Rayman	p 36
Ennemis de Rayman	p 38
Objets	p 39
Objets magiques	p 40

Panique à la cour des Ptizêtres et au concile des fées : une horde de robots-pirates redoutables originaires des confins de l'espace vient de débarquer, bien décidée à réduire le monde à sa merci. L'heure est au combat. La résistance s'organise. Les volontaires forment de petites équipes et s'élancent à l'assaut de l'agresseur. Piliers de la résistance, Rayman et son ami Globox gagnent l'orée de la Grande Forêt, là où les pirates sont les plus nombreux...

Rayman saute de l'arbre et déclenche son hélico pour atterrir en douceur au milieu des fourrés. "Les pirates se dirigent droit sur nous !", crie-t-il à Globox. "Tiens-toi prêt !" La terre se met soudain à trembler. Plusieurs arbres s'effondrent, livrant le passage à une armée de robots. Les tirs fusent ! Rayman bondit et fait voler en éclats les monstres de métal à coups de boules d'énergie. Un peu plus loin, Globox, tremblant de terreur, s'acharne à faire rouiller les robots en créant au-dessus d'eux des petits nuages de pluie. Un pirate s'écroule dans un affreux grincement. "Pas mal, Globox !", lance Rayman en souriant. Globox lui répond mais Rayman n'entend pas. Le visage de la fée Ly vient d'apparaître dans son esprit. "Rayman...", dit-elle d'une voix faible. "Les pirates ont brisé le coeur du monde. L'énergie s'est dispersée. A part Clark, tous nos combattants ont été capturés..."

Sous le choc, Rayman se laisse surprendre par un robot gigantesque qui le saisit entre ses pinces. Il tente de former au creux de son poing une nouvelle sphère d'énergie. En vain, l'explosion du coeur du monde vient de lui retirer tous ses pouvoirs... Désespéré, il hurte à son ami. "Globox, ils m'ont eu ! Sauve-toi !" "Mais... mais... et toi ?" "Trop long à expliquer. Va voir Ly, elle te dira quoi faire !". Après quelques hésitations, Globox se faufille entre les pattes des robots et plonge dans les hautes herbes.

Un rire mauvais retentit. Rayman se retourne... et découvre l'amiral Barbe-Tranchante, le chef des pirates. "Je te tiens, Rayman ! Je ferai de toi un esclave très docile..." Rayman essaie de se dégager, mais les pinces du robot se resserrent autour de son corps. Il jette un regard noir à Barbe-Tranchante et lui lance, sur un ton plein de défi : "N'y compte pas trop, pirate ! Je trouverai le moyen de m'échapper et je te ferai regretter d'avoir posé le pied sur mon monde !"



DEMARRAGE DU JEU

Insérez correctement la cartouche RAYMAN 2 dans votre console Nintendo 64 et allumez la console en mettant l'interrupteur sur ON. Lorsque l'écran titre apparaît, appuyez sur la touche **START** pour accéder au menu de sélection de la langue.

> Navigation dans les menus

Pour naviguer dans les menus de RAYMAN 2, utilisez le stick multidirectionnel **↑**. Les choix précédemment validés apparaissent en rouge. Si vous souhaitez en sélectionner un autre, ce dernier s'inscrira en jaune. Pour valider votre sélection appuyez sur le bouton **A**, pour revenir en arrière appuyez sur le bouton **B**.



> Sélection de la langue

Sélectionnez la langue que vous désirez à l'aide du **↑** et validez votre choix avec le bouton **A**. Vous pourrez ensuite à tout moment du jeu changer la langue utilisée en sélectionnant "Langue" dans le menu Options.

> Menu principal

Sélectionnez "Nouvelle partie" pour commencer une nouvelle partie. Si une cartouche de sauvegarde Nintendo 64 est correctement insérée, il vous sera proposé de choisir un emplacement de sauvegarde. "Charger" ne peut être sélectionné que si une partie a été préalablement sauvegardée. Sélectionnez "Options" pour accéder au menu Options.



> Menu Options

Pour accéder au menu Options en cours de jeu, appuyez sur le bouton  et sélectionnez ensuite "Options". Dans ce menu vous aurez la possibilité d'effectuer quelques réglages afin que votre jeu fonctionne dans les conditions optimales.

• Réglages Vidéo



Sélectionnez "Résolution" pour modifier celle-ci.

Si vous possédez une extension de mémoire* et que celle-ci est correctement installée sur votre console, le jeu passera automatiquement en haute résolution.

Si vous ne possédez pas d'extension de mémoire le jeu ne pourra pas passer en haute résolution. Sélectionnez "Netteté" pour modifier la netteté de l'affichage.

Lorsque le jeu est en haute résolution, il active automatiquement la netteté maximum.

Sélectionnez "Centrer écran" pour corriger tout décalage de l'affichage pouvant avoir lieu sur votre téléviseur.

• Réglages Sonores

Sélectionnez "Son" pour adapter le type de son à votre téléviseur. Sélectionnez "Musique" pour augmenter ou diminuer le volume sonore des musiques à l'aide du . Sélectionnez "Bruitages" pour augmenter ou diminuer le volume sonore des bruitages à l'aide du .



*Extension de mémoire

RAYMAN 2 est compatible avec l'extension de mémoire pour Nintendo 64. Insérez l'extension de mémoire dans l'emplacement correspondant, et le jeu passera automatiquement en haute résolution afin de vous faire profiter de graphismes époustouffants. (Pour toute utilisation, référez-vous au mode d'emploi du Nintendo 64 Expansion Pak ).

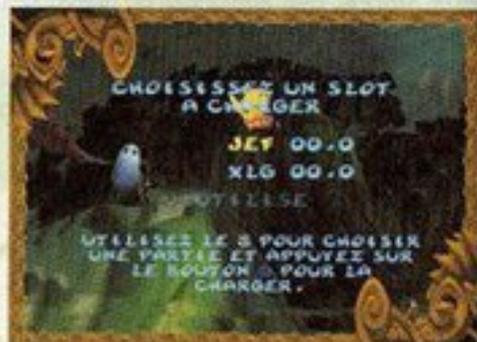


CHARGEMENT SAUVEGARDE

Il n'est possible d'utiliser les sauvegardes que lorsque la cartouche de sauvegarde Nintendo 64 est insérée correctement à l'emplacement correspondant avant allumage de la console.

> 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 du jeu. Sélectionnez "Charger" pour charger une partie sauvegardée.



> Voie des Portes & Sauvegarde

Afin de pouvoir sauvegarder une partie, il est nécessaire que Rayman se trouve dans la Voie des Portes.

Cet endroit magique, édifié il y a bien longtemps par le peuple des Ptizêtres, 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 la Voie des Portes, utilisez le **START** et entrez dans le monde sélectionné en appuyant sur le bouton **A**.

Chaque fois que vous accéderez à la Voie des Portes, il vous sera proposé de sauvegarder votre progression.

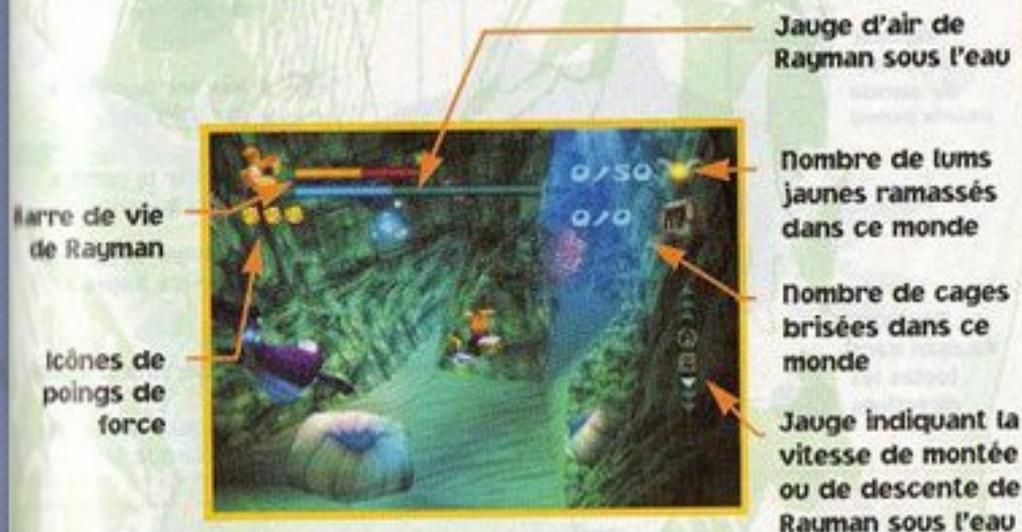


Si vous sélectionnez "Oui", votre partie sera automatiquement sauvegardée à l'emplacement choisi en début de jeu. Pour changer d'emplacement, appuyer sur **START** et sélectionnez "Sauvegarder".

Pour effacer une sauvegarde afin de libérer un emplacement, sélectionnez "Effacer" dans le menu. Une confirmation vous sera demandée avant tout effacement.

ÉCRAN DE JEU

Tout au long de ses aventures, Rayman devra briser les cages où ses amis sont enfermés, ramasser les poings de force qui rendront son tir plus puissant et de précieuses sphères d'énergie appelées "lums". Il devra surtout trouver les quatre masques magiques qui permettront de faire revenir Polokus, l'esprit du monde.

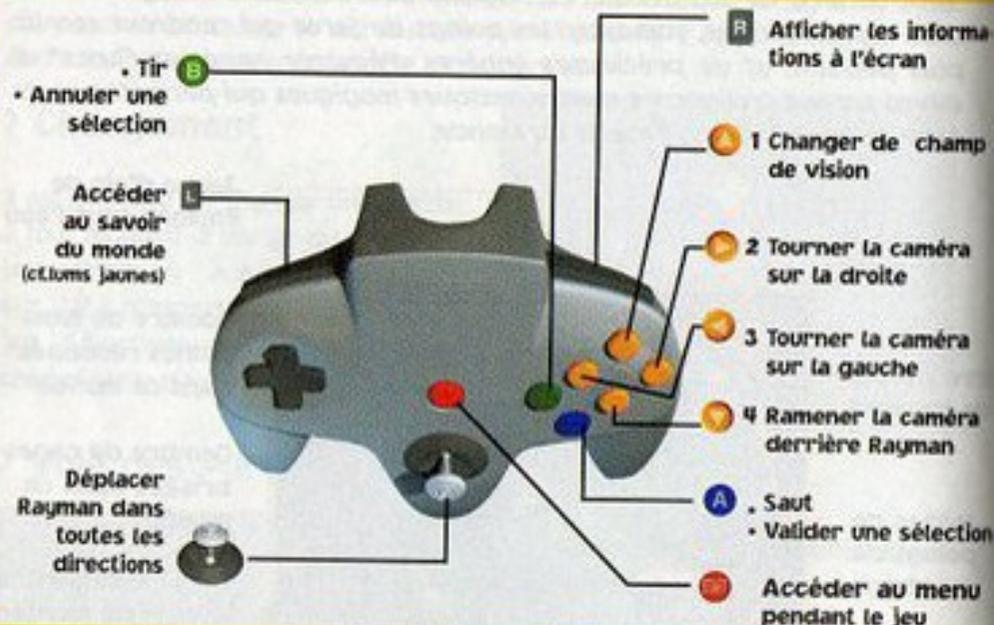


En cours de partie, vous pouvez à tout instant appuyer sur le bouton **R** afin d'afficher la barre de vie de Rayman ainsi que le nombre de lums jaunes ramassés et le nombre de cages détruites.



Pour obtenir le total des éléments ramassés en cours de jeu, appuyez sur le bouton **START**.

MANETTE DE JEU



> Les options caméra

Pour bien se repérer dans l'espace, une bonne utilisation de la caméra est indispensable. Entraînez vous à la déplacer et à changer les angles de vue à l'aide des boutons **1** et **2**.

1 et **2** : permettent d'effectuer un panoramique par la gauche ou par la droite autour de Rayman.

4 : place la caméra au niveau des yeux de Rayman. Vous pouvez ensuite explorer son champ de vision en utilisant le **Z**. Il suffit de relâcher le bouton pour revenir aux commandes de déplacement.

4 : déplace la caméra derrière Rayman.



CONTRÔLER RAYMAN



< Pour vous **DÉPLACER**, >
dirigez le  dans la direction de votre choix. Plus vous inclinez le , plus Rayman se déplace rapidement.



< Pour **SAUTER**, appuyez sur le bouton  .



Pour vous **DÉPLACER** >
LATÉRALEMENT, utilisez le  tout en maintenant le bouton  enfoncé. C'est très pratique pour garder en joue ses ennemis et esquiver leurs tirs !



< Pour **NAGER**, dirigez le  dans la direction de votre choix. Pour plonger, appuyez sur le bouton , et pour remonter vers la surface, appuyez sur le bouton  .

Attention, la nage de Rayman a été spécialement étudiée pour vous donner une totale liberté de mouvement. Prenez bien le temps de vous habituer aux contrôles, cela vous sera très utile !

Pour **DÉCLENCHER L'HÉLICO**, appuyez > sur le bouton **A** alors que Rayman ne touche pas le sol, et pour arrêter l'hélico, appuyez une nouvelle fois sur **A**. L'hélico sert à atterrir avec précision, après un saut ou lors d'une chute.

Attention, l'hélico ne peut être activé que lorsque Rayman est en l'air.

Un petit conseil : servez-vous de l'ombre de Rayman pour assurer votre atterrissage.

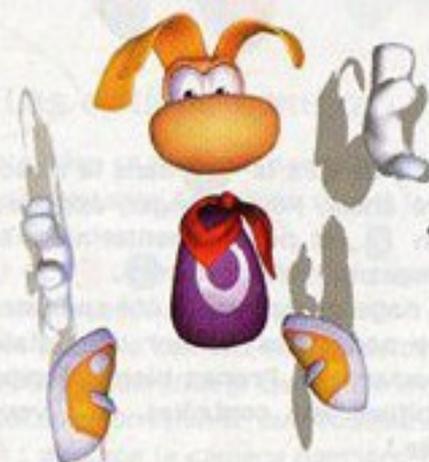


< Pour **S'ACCROCHER** au rebord de la plupart des parois, sautez tout en inclinant le **Y** dans la direction de la paroi. Rayman s'accrochera alors automatiquement.



Pour **GRIMPER** le long des filets et des parois couvertes de plantes ou de toiles d'araignée, sautez tout en inclinant le **Y** dans la direction de la paroi. Rayman s'accrochera alors automatiquement.

Vous pourrez ensuite vous déplacer en utilisant le **Y** et vous décrocher en appuyant sur le bouton **A**.



< Pour **GRIMPER ENTRE DEUX PAROIS**, sautez en appuyant sur le bouton **A** et appuyez une nouvelle fois sur le bouton **A** pour vous accrocher. Répétez ces deux manœuvres jusqu'à ce que le sommet soit atteint.

POUVOIRS

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



◀ Pour **TIRER**, appuyez sur le bouton **B**.

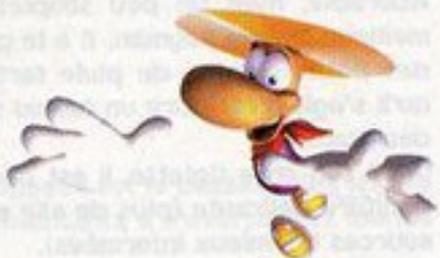
Pour **AUGMENTER** progressivement **LA PUISSANCE DU TIR**, laissez le bouton **B** enfoncé. La boule d'énergie dans la main de Rayman devient alors plus grosse. Une fois la puissance souhaitée atteinte, relâchez le bouton **B** pour tirer.



◀ Pour vous **ACCROCHER AUX LUMS** violets, tirez dessus avec le bouton **B**. Une fois accroché, vous pouvez vous balancer dans la direction de votre choix en utilisant le **◀**. Pour vous décrocher, appuyez sur le bouton **A**.

Pour **VOLER EN HÉLICO**, activez l'hélico (cf. page 34) et laissez le bouton **A** enfoncé. Mieux que l'hélico utilisé pour atterrir, le vol en hélico permet de se déplacer dans les airs avec une totale liberté ! Pour stopper le vol en hélico, appuyez une nouvelle fois sur le bouton **A**.

Attention, stabilisez votre trajectoire en appuyant sur le bouton **Z**, cela vous aidera à éviter les obstacles.



AMIS DE RAYMAN

Les habitants du monde de Rayman se divisent en deux catégories : les êtres magiques, dotés de pouvoirs fantastiques, et le peuple...

> Les êtres magiques

✧ POLOKUS

Il est l'esprit du monde, le créateur de tout ce qui est et sera... Sa puissance est telle qu'il peut donner réalité à ses rêves.... Voilà bien longtemps, il s'est retiré du monde, et seule la réunion des quatre masques magiques (cf. page 40) pourrait le faire revenir...

✧ LY

Ly est une fée, et comme toutes les fées, elle possède de grands pouvoirs. Malheureusement, l'explosion du cœur du monde par les pirates l'a affaiblie. Lorsqu'elle parvient à réunir suffisamment d'énergie, elle façonne des lums d'argent qui donnent de nouveaux pouvoirs à Rayman.

✧ PTIZÈTRES

Peuple de vieux sages qui bâtit autrefois la Voie des Portes (cf. page 30) un lieu magique qui donne accès à toutes les régions du monde. Âgé et un peu gâteux, ils ont oublié qui est leur roi et passent leur temps à effectuer des tours de danse acrobatique à faire pâlir d'envie le plus jeunes.

> Le peuple

✧ GLOBOX

Adorable, mais un peu simplet, Globox est le meilleur ami de Rayman. Il a le pouvoir de créer des petits nuages de pluie fort utiles dès lors qu'il s'agit d'éteindre un feu ou de faire pousser des plantes.

Un à son amie Ugllette, il est pourvu d'une progéniture délirante (plus de 650 enfants selon les sources les mieux informées).



✧ CLARK

Montagne de muscles, Clark est une armée à lui tout seul. D'une simple claque, il envoie valser tout un régiment de pirates.

Seul point faible : il est un peu fragile de l'estomac, ce qui lui joue des tours lorsque, dans l'enthousiasme du combat, il croque un robot un peu trop rouillé...



✧ MURFY



Surnommé "l'encyclopédie volante en un volume", Murphy aide Rayman en lui donnant plein d'astuces et de conseils. Pour avoir un rappel succinct des principales explications de Murphy, il suffit d'approcher Rayman d'une des nombreuses pierres de pensée disséminées un peu partout dans le monde (cf. page 40). Si vous préférez que Murphy vienne en personne vous redonner l'explication détaillée, arrêtez-vous près d'une pierre de pensée et laissez le bouton **B** enfoncé.

✧ CARMEN LA BALEINE

Magnifique créature marine chargée d'arpenter le tréfonds des océans pour y déposer les bulles d'air nécessaires à la survie des plantes et des petits animaux égarés. Elle est souvent poursuivie par des piranhas aérophages, très friands de ses bulles d'air...



✧ SSSSAM

Ce jeune serpent fougueux est le passeur des Marais de l'Eveil. Il aide les habitants à traverser les marais en ski nautique...

ENNEMIS DE RAYMAN

☠ L'amiral Barbe-Tranchante

Chef des pirates, il est célèbre dans toute la galaxie pour avoir réduit en poussière plus d'une centaine de planètes pacifiques. Méfiez-vous de son allure de canard pathétique et ridicule, il est d'une férocité sans égal.

Son rêve ? Envahir le monde de Rayman et réduire tous les habitants en esclavage...

☠ Les sbires

Ces robots de série constituent l'armée d'intervention pirate. Tous dévoués à l'amiral Barbe-Tranchante, ils font régner la terreur et capturent ceux qui ont le malheur de croiser leur chemin. Il en existe de nombreux modèles, chacun ayant ses points forts et ses faiblesses. A vous de les découvrir...



☠ Le gardien de la grotte des Mauvais Rêves

Monstre terrifiant chargé de surveiller l'endroit où sont enfermées les créatures issues des cauchemars de Polokus. Personne n'ose s'aventurer aux abords de l'ancre des mauvais rêves, même si les légendes prétendent qu'un trésor des plus précieux s'y trouve caché...

☠ Poulets zombis

On ne compte plus les conséquences funestes provoquées par l'arrivée des pirates : déséquilibre de l'harmonie générale, pollution, prolifération de piranhas, de chenilles et d'araignées géantes, etc.

Terrorisées par tous ces bouleversements, les poules ont pondu des œufs morts, d'où sont sortis d'horribles poulets zombis...



OBJETS



> Les cages

Les pirates ont enfermé de nombreux habitants dans des petites cages scellées avec de l'énergie vitale. Briser 10 cages permet à Rayman d'agrandir sa barre de vie.

> Les tonneaux

Remplis de poudre, ils explosent au moindre choc. Les modèles les plus évolués sont capables de voler...



> Les obus

Conçus par les pirates, ces missiles sont de vraies têtes de mule qu'on ne mate qu'à force de patience. La plupart sont dotés de pattes, et certains peuvent voler.

> Les prunes

Ces fruits étranges ont de multiples utilités. On peut les lancer sur les ennemis, grimper dessus et avancer en tirant dans la direction opposée à sa destination, et même s'en servir pour se déplacer sur la lave...



> Les sphères magiques

Disposées sur des socles de même couleur, elles ouvrent la porte de temples mystérieux...

> Les sparadraps

Piètres architectes, les pirates ont été obligés de renforcer leurs constructions avec des sparadraps. Les sparadraps en bois sont très fragiles mais ceux en métal ne cèdent qu'à l'aide d'un explosif...



> Les interrupteurs

Les pirates ont truffé la nature d'interrupteurs qui activent d'étranges machines et ouvrent des portes. Pour les mettre en marche, il suffit de tirer dessus.



OBJETS MAGIQUES

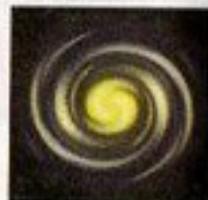


> Les pierres de pensée

Les pierres de pensée servent de relais télépathiques avec Murfy. Dès que Rayman a besoin d'un conseil ou d'une astuce, il s'approche d'une pierre, et Murfy apparaît directement dans son esprit.

> Les portes magiques

Présentes en début et en fin de monde, elles vous emmèneront sur la Voie des Portes (cf. page 30) si vous vous en approchez.



> Les poings de force

Posséder le poing de force rend le tir de Rayman plus puissant. Attention, si Rayman meurt ou est touché, il perd une partie de l'énergie du poing de force. Au bout de trois fois, le tir redevient normal.

> Les quatre masques

Ces masques sont cachés dans des sanctuaires secrets et mystérieux. De vieilles légendes prétendent que celui qui parviendra à les réunir fera revenir Polokus...



Attention : il existe plein de passages secrets menant vers des mondes inconnus où vous pourrez trouver de fabuleux trésors et gagner de la puissance...



> Les lums

Les lums sont des petits éclats d'énergie très puissants. Selon leur couleur; ils ont différents pouvoirs...



• Les lums jaunes

Ce sont les 1000 éclats du coeur du monde brisé par les pirates. Lorsque Rayman en possède suffisamment, il peut accéder à de nouveaux mondes. D'autre part, ils renferment un savoir très précieux.

Plus Rayman en ramasse, plus il peut connaître les secrets du monde. A n'importe quel moment du jeu, il suffit d'appuyer sur le bouton **L** pour lire les informations obtenues grâce aux lums jaunes...

• Les super lums jaunes

Vieux lums jaunes reconnaissables à leur taille plus imposante et à leur sourire. Ils sont cinq fois plus puissants que les simples lums jaunes.



• Les lums rouges

Bourrés d'énergie vitale, ils restaurent la jauge de vie de Rayman.

• Les lums violets

En tirant dessus, Rayman peut s'y accrocher; se balancer de l'un à l'autre, et franchir ainsi de vastes zones sans toucher le sol.



• Les lums bleus

Riches en air; ils restaurent la jauge d'oxygène de Rayman lorsqu'il se déplace sous l'eau.

• Les lums verts

Ces lums sont un peu spéciaux. Ils enregistrent la position de celui qui les ramasse. Si Rayman meurt, il réapparaît à l'endroit où il a pris le dernier.



• Les lums d'argent

Les lums d'argent sont façonnés par les fées. Ils donnent de nouveaux pouvoirs à Rayman.