

UBI Soft S.p.A. – Via Anfiteatro 5 – 20121 Milano

Contattare: Barbara Fruschi

Telefono: 02 – 861.484

Fax: 02 – 805.60.32

E-mail: barbara.fruschi@ubisoft.it

COMUNICATO STAMPA

E3 Atlanta, 27 Maggio 1998

Rayman 2

PC – PlayStation – N64

Dalla sua prima apparizione nel 1995, l'umorismo assurdo di Rayman, le sue avventure stravaganti e l'immenso mondo colorato hanno conquistato il cuore dei giocatori di tutte le età.

Ora Rayman è tornato, proiettato in una nuova dimensione, dove l'abilità tecnica in 3D rivaleggia con la giocabilità ai massimi livelli.

Rayman, il calmo picchiatore, è in forma smagliante e pronto a condurti in un'autentica missione, piena di sorprendenti acrobazie e di incredibili sviluppi, ricca di avventura ed umorismo.

Rayman imprigionato?

Una misteriosa associazione ha deciso di creare uno zoo intergalattico, con creature provenienti dal pianeta Rayman. Una banda di pirati senza scrupoli è stata reclutata per catturare specie rare, come Rayman e compagni...

Rayman riesce a scappare, ma i suoi amici sono ancora prigionieri.

Liberandoli, Rayman acquisirà nuove risorse, essenziali nella sua lotta contro i pirati robot. Ma, per sconfiggere i robot, egli dovrà anche mettere insieme tutti gli ingredienti necessari per fare una minestra miracolosa, che aprirà le porte al Grande Potere...

Suspense... e sviluppi imprevisti!

Chi è il capo della misteriosa associazione?

Quale potere sconosciuto scoprirà Rayman nel corso della sua ricerca?

Alcuni amici di Rayman sono forse dei traditori?!!

Caratteristiche principali

· Perfetta giocabilità

Ritmo incredibile, un'armoniosa miscela di azione ed avventura a forte velocità e scene acrobatiche:

Rayman 2 alterna fasi di combattimento e di difesa all'esplorazione e al movimento da un posto all'altro (a piedi, volando sul dorso di un uccello meccanico...), creando così un ritmo armonico in un gioco che non ha mai un momento di cedimento.

Impeccabile maestria e precisione del gioco: a 30 immagini al secondo, è difficile perdere il controllo di Rayman, nonostante le sue burla!

Una telecamera automatica "intelligente", che può venir manovrata a piacimento!

Comandi facili: il primo livello del gioco è una fase di apprendimento, durante la quale il giocatore può familiarizzare con i comandi di Rayman.

Difficoltà in tempo reale! Rayman 2 ha diversi livelli di gioco: i giocatori più esperti scopriranno nuove sfide e i meno esperti incontreranno difficoltà adatte al loro livello!

· **Rayman può fare tutto!**

Rayman è il personaggio in 3D con **il più alto numero di azioni e di movimenti**: cammina, corre, si arrampica, nuota, fa le capriole sott'acqua, scivola sul ghiaccio, gira su se stesso, scala le pareti rocciose, si dondola da un rampicante all'altro, resta aggrappato a rocce a strapiombo, porta, spinge e tira gli oggetti e... usa i suoi capelli per volare come un elicottero! Inoltre, molti di questi movimenti possono essere fatti simultaneamente...

Ma il vero punto di forza di Rayman sta nell'**emozione** che comunica: nessun altro personaggio ha saputo rappresentare così chiaramente il senso di sforzo, di coraggio, di paura... ed ovviamente i suoi sorrisi, le sue risate, i suoi scherzi e il suo umorismo...

Il **pugno magico** di Rayman è praticamente un personaggio a tutti gli effetti: afferra gli oggetti, aziona le leve, funge da rampino e da torcia, spinge i personaggi, dà loro un colpetto sulla spalla prima di sferrare un pugno che li farà girare su se stessi!

Rayman **evolve**: mentre libera i suoi amici, può usare i loro poteri, ma acquisisce anche nuovi poteri suoi. Così, alla fine del gioco, Rayman diviene super-abile e può vedere attraverso i muri e scoprire parti inesplorate dei templi. Il suo mana aumenta man mano che il giocatore progredisce nel gioco e gli fornisce ulteriori possibilità!

· **Amici preziosi, nemici temuti - completamente autonomi!**

I **personaggi** prendono vita intorno a Rayman, conducono la loro esistenza e sono di cruciale importanza nella storia.

Gli **amici** di Rayman sono stati imprigionati dai pirati... Una volta liberati, conducono Rayman a livelli differenti. In questo modo egli può chiedere loro di usare i loro poteri per superare le difficoltà causate da determinati ostacoli.

Globox provoca la pioggia (che è nociva per i robot) se Rayman lo nutre.

I **Lum** sono ganci per il rampino. Mostrano la via giusta e permettono a Rayman di accedere a zone precedentemente inaccessibili. Con l'aiuto dei Lum, Rayman può guadagnare punti-vita o mana.

Polochus, il mago, è in grado di far levitare le pietre (per creare una strada). Può anche attingere l'acqua da uno stagno, trasformarla in un rettangolo, sollevarlo e creare un sentiero.

Clark può afferrare Rayman e lanciarlo.

Ly può immobilizzare personaggi ed oggetti.

I **nemici** di Rayman sono **spaventosi**: piranha, robot pirati, polli zombie e missili a due zampe non gli danno un attimo di tregua! Fanno tutto ciò che è in loro potere per sabotare gli sforzi del giocatore, ostacolando Rayman in qualsiasi modo. E ovviamente, il giocatore dovrà confrontarsi con i dieci Boss di fine livello, introdotti da una sequenza animata che usa il motore del gioco, uno più sorprendente dell'altro.

· **Inaspettatamente interattivo e sempre pieno di umorismo!**

Gli oggetti possono avere più di una funzione imprevista... Hai mai visto un frutto fungere da zattera? L'acqua solidificarsi e formare una passerella?

Scopri e sfrutta le varie reazioni/interazioni possibili con gli oggetti raccolti nel corso del gioco.

· **3 mondi giganteschi assicurano una sorprendente longevità!**

Per condurre Rayman attraverso le 10 mappe (+1 mappa nascosta) ci vogliono circa **40 ore di gioco in 3 mondi giganteschi**.

Ogni mondo ha la sua atmosfera, grazie al considerabile lavoro svolto sull'illuminazione e sulle texture.

- Il mondo paradisiaco di Rayman è formato da paludi, foreste, una zona costiera, ripari e caverne.

- I quattro grandi templi: Arcaico, Mare, Vento, Fuoco.
- Il mondo dei pirati con prigionieri, bastioni, macchinari e ovviamente, le navi dei pirati!
Il programma include svariati andirivieni e numerose sorprese...
Inoltre, le caratteristiche di multi-profondità del gioco e i livelli segreti, danno a Rayman 2 un **reale valore di replay**.

- **La grafica sontuosamente originale** frutto delle migliori tecniche all'avanguardia: colori a 24 bit, effetti di particelle (fumo, pioggia, acqua, fuoco), effetti atmosferici (nebbia colorata, bagliori), luci tremolanti... Particolare attenzione è riservata al **gioco di luci**, che conferisce una particolare ed unica atmosfera ad ogni mondo: pacifico, colorato o inquietante, a seconda il caso.
Scopri gli **effetti insoliti** di deformazione, di rispecchiamento e di luce (raggi...)!
La versione per PC è ottimizzata per AGP (una media di 8MB di texture per scena, 4 volte maggiore di Tomb Raider 2, ad esempio), supporta 3Dfx 1 e 2.
- **Suoni eccentrici:** 75 minuti di musica originale! Ti ritroverai immerso nel magico mondo di Rayman con suoni in 3D (con schede audio tipo Maxi Sound Dynamic 3D), che si adattano alle azioni del giocatore!

Requisiti di sistema

Configurazione minima: P166 + scheda 3D

Configurazione raccomandata: Pentium con bus AGP

Supporta il Force Feedback

Suono 3D per una totale immersione nell'universo di Rayman (con la scheda audio Maxi Sound Dynamic 3D).

Genere: Azione/avventura in un fantastico universo a cartone animato.

Editore: Ubi Soft

Uscita prevista: Fine 98

Compatibilità: PC CD-ROM
PlayStation
Nintendo 64