



RAYMAN®3

HOODLUM HAVOC

- 2** ARGUMENTO
 - 2** INSTALAR EL JUEGO Y COMENZAR A JUGAR
- 5** NAVEGAR POR LOS MENÚS DEL JUEGO
 - 5** COMENZAR PARTIDA
- 7** CARGAR / GUARDAR
- 7** CONTROLES PREDETERMINADOS
 - 8** CONTROLES DE RAYMAN
- 9** CÓMO MANEJAR LAS CÁMARAS
 - 10** PANTALLAS DEL JUEGO
- 10** LUCHAR CONTRA LOS ENEMIGOS
 - 12** LOS SUPERPODERES
- 13** OBJETIVOS SECUNDARIOS
 - 13** CÓMO CONSEGUIR MÁS PUNTOS
- 14** PANTALLA DE MENÚS
- 15** EL REPARTO
- 16** ÚNETE A LA COMUNIDAD RAYMAN
- 18** GARANTÍA
- 19** SERVICIO TÉCNICO



ARGUMENTO



El Mundo de los Sueños era un lugar pacífico donde reinaba la paz celestial y la felicidad. Había incluso algunos habitantes que pensaban que las horas y los días pasaban con demasiada lentitud. Un buen día, un Lum rojo se convirtió en una malhumorada bola de pelo. Se llamaba André y quería conquistar el mundo. André convirtió a otros Lums rojos en Lums oscuros y todos estos Lums oscuros se pusieron a robar pelo de animal para hacerse sus propios disfraces. Así nació el ejército de los Hoodlums, con el objetivo de expandir la maldad y la estupidez por todo el Mundo. ¡Nadie era capaz de pararles los pies! ¿A que no sabes quién tuvo que interrumpir su siesta para arreglarlo todo? (Te daré una pista: la respuesta aparece en la portada de este manual).

INSTALAR EL JUEGO Y COMENZAR A JUGAR



Especificaciones técnicas

Configuración mínima :

Windows 98 / ME / 2000 /XP

Pentium III 600 Mhz, Celeron, AMD Athlon

RAM: 128 Mb

Tarjeta gráfica : GeForce 256 32 Mb RAM

Configuración recomendada :

Windows 98 / ME / 2000 /XP

Pentium III 1000, Celeron, AMD Athlon

RAM: Windows 98 SE/2000/ME : 64 Mb RAM // Windows XP :

128 Mb RAM

Tarjeta gráfica : GeForce 3 64 Mb RAM

Instalar el juego

Introduce el CD 1 en la unidad de CD-ROM de tu ordenador.

Aparecerá entonces la siguiente ventana:



Instalar: haz clic aquí para iniciar el proceso de instalación, que tardará unos segundos. ¡Menos mal que tienes algo interesante para leer mientras esperas!

Jugar: hay que reconocerlo, has estado esperando esto desde que compraste el juego. Haz clic aquí y tus deseos se harán realidad... a menos que te hayas dado tanta prisa que se te haya olvidado instalar el juego. En ese caso, ¡el juego no funcionará! Selección de idioma en el menú.

Selección de la versión a instalar

Tienes que seleccionar la versión que quieres instalar. Esto dependerá del espacio libre disponible en tu disco duro:

La instalación mínima instala todos los datos del CD 1, que ocupan 650 MB de espacio. Para jugar, debes insertar el CD 2 o el CD 3 en tu unidad de CD-ROM.

La instalación completa instala los datos de los 3 discos y ocupa 1,5 GB de espacio. Para jugar, debes insertar el CD 2/CD 3 en tu unidad de CD-ROM.

Ruta de acceso

Selecciona la ubicación del disco duro donde quieres instalar el juego. Por ejemplo, "c:\ProgramFolds\moygaymes\RaymunFree". La ubicación predeterminada para instalar el juego es "c:\Archivos de programa\Ubi Soft\Rayman3".

Acceso directo

Elige el grupo de programas en el que se incluirá el acceso directo del juego. El grupo predeterminado es "Ubi Soft Games".

Desinstalación

(Puedes saltarte esta parte, ¡no debería interesarte!)

Hay 2 formas de eliminar el juego de tu disco duro:

1- En Windows, selecciona "Desinstalar Rayman 3" en "Inicio\Programas\Ubi Soft Games\Rayman 3".

2- Introduce el CD 1 de Rayman 3, ejecuta el juego, admira el magnífico menú de instalación y selecciona "Desinstalar".

Comenzar a jugar

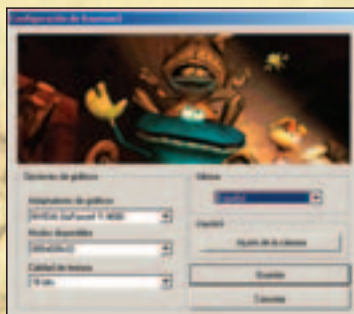
Una vez instalado el juego, es fácil ejecutarlo desde el menú Inicio de Windows. La ruta predeterminada es "Inicio/Programas/Ubi Soft Games/Rayman 3".

Si has realizado la instalación mínima, debes insertar el CD 2 o el CD 3 en tu unidad de CD-ROM. Si has realizado la instalación completa, debes insertar el CD 2/CD 3 en tu unidad (de CD-ROM, claro, ¡bobo!)

La primera vez que ejecutes el juego, aparecerá una ventana de configuración. En ella podrás adaptar todas las características del juego que aparecen en pantalla a la configuración de tu ordenador.

Rayman es también un juego educativo que te ayuda a practicar idiomas. ¡Puedes elegir entre 5 idiomas diferentes!

Para acceder a esta pantalla, haz clic en el acceso directo de tu escritorio a "Inicio/Programas/Ubi Soft Games/Rayman 3/Configuración de Rayman 3".



¿Cómo salir del juego?

Para salir, pulsa la tecla "Esc" y selecciona "Salir" en el menú. Se te pedirá que confirmes tu selección (por si acaso has cambiado de opinión en el último segundo). Ni siquiera tendrás que preocuparte de guardar la partida, porque todo es automático (¡a que la tecnología es maravillosa!).

NAVEGAR POR LOS MENÚS DEL JUEGO

Para desplazarte por los menús de RAYMAN® 3 HOODLUM HAVOC, utiliza las teclas cursor y las teclas Ctrl derecha e izquierda del teclado. Para confirmar tu selección, pulsa la tecla Intro. Para volver, pulsa la tecla Retroceso (es la tecla que hay encima de Intro con una flecha que apunta a la izquierda).

COMENZAR PARTIDA

Comenzar partida

Sigue las instrucciones que aparecen en la pantalla de inicio. Pulsa la tecla "Esc" para acceder al menú principal.

Menú principal



Selecciona "Partida nueva" para comenzar una nueva partida. Si en vez de esto ves "Nuovo gioco" es que te has equivocado de idioma y has puesto el juego en italiano. ¡Vaya! Ahora tendrás que salir de la partida y cambiar el idioma en la pantalla de configuración.

Utiliza "Continuar" para acceder a las partidas guardadas. Esta opción sólo estará disponible si has guardado alguna partida previamente. Es bastante lógico, ¿verdad?

Selecciona "Opciones" si quieres modificar la configuración de la partida: controles, sonido e imagen.

Selecciona "Álbum" para acceder al álbum de fotos del juego guardado en tu disco duro.

Partida nueva

Selecciona "Nueva" y accederás a una pantalla donde podrás crear una partida. Escribe tu nombre o cualquier otra cosa para darle nombre a la partida (si no tienes muchas ideas, ¡utiliza un diccionario!). Una vez que lo hayas hecho, selecciona Aceptar y pulsa Intro.

Cargar una partida guardada

En el menú principal, selecciona "Continuar" y confirma tu selección. Accederás a una pantalla en la que aparecerán todas tus partidas guardadas. Selecciona la partida que quieres cargar y pulsa Intro.

Opciones

¡Si entiendes una pantalla de PC, no tendrás que leer esta sección!

Para acceder al menú Opciones, selecciona "Opciones" en el menú principal (ya te dije que leer esto no iba a ser muy divertido...). En todas las pantallas de "Opciones", utiliza la tecla "Retroceso" para volver y la tecla Intro para confirmar tu selección.

Configuración de los controladores

En este apartado puedes modificar la configuración de cualquier clase de controlador compatible con Rayman 3: teclado o mando.

Si seleccionas "Definición", puedes configurar todas las teclas de los periféricos.

Si seleccionas "Avanzadas" puedes decidir si invertir o no los ejes horizontal y vertical de los controles de dirección.

La tecla izquierda corresponde al teclado y la tecla derecha al mando.

Configuración del sonido

Aquí puedes configurar el volumen de la música, los efectos de sonido y los diálogos.



CARGAR / GUARDAR

Cargar

Puedes cargar otra partida en cualquier momento siempre y cuando haya una partida guardada en tu disco duro.

Para hacer esto, pulsa la tecla "Esc" para abrir el menú. Después, pulsa las teclas Ctrl derecha o izquierda para acceder al menú de la partida. Selecciona "Cargar" y pulsa Intro. Aparecerá una pantalla con las partidas guardadas. Ahora sólo tienes que seleccionar una.

Guardar

Gracias al milagro de la tecnología, la partida se guarda automáticamente mientras estás jugando. Esto ocurre al final de cada nivel, así que no tienes que hacer nada para guardar tus progresos en el juego.



CONTROLES PREDETERMINADOS

Controles del teclado y el mando (predeterminados)

TECLAS CURSOR DEL TECLADO / CRUCETA O JOYSTICK ANALÓGICO DEL MANDO

Para mover a Rayman en cualquier dirección

TECLA C / BOTÓN B3

Para saltar, activar el helicóptero (cuando Rayman está en el aire)

BARRA ESPACIADORA / BOTÓN B4

Para lanzar y cargar tu puño

TECLA CTRL IZQUIERDO / BOTÓN B6

Para perseguir enemigos

TECLA W / BOTÓN B5

Para rodar

TECLA V / BOTÓN B2

Para mostrar el Indicador de vida y poner caras raras (si te dan permiso durante el juego)

TECLA X / BOTÓN B1

Modo Visión

TECLAS + Y - EN EL TECLADO NUMÉRICO

Para acercar y alejar la cámara (en modo Visión)

TECLA "ESC"

Para acceder al menú durante la partida

TECLA F1

Para activar el modo Congelar

INTRO

Para hacer una foto

Controles del ratón

MOVER EL RATÓN

Para mover la cámara

BOTÓN DERECHO DEL RATÓN

Para saltar, activar el helicóptero (cuando Rayman está en el aire), alejar la cámara (en modo Visión)

BOTÓN IZQUIERDO DEL RATÓN

Para lanzar y cargar tu puño, acercar la cámara (en modo Visión)

Aquellos de vosotros que os estéis quejando porque estos no son los controles que más os gustan, podéis cambiarlos seleccionando "Controles" en el menú Opciones. Y así, todo el mundo estará contento...

Además, si dispones de un joystick, un mando o cualquier otro instrumento con botones y una conexión USB, te recomendamos encarecidamente que lo configures en Opciones. ¡Así, el placer de jugar sólo puede mejorar!

CONTROLES DE RAYMAN

Para **MOVERLO**, utiliza las teclas cursor o el joystick del mando en la dirección que quieras. ¿No te parece fantástico que te haga caso de esta manera?

Para **SALTAR**, pulsa la tecla C o el botón derecho del ratón.

Para **ACTIVAR EL HELICÓPTERO**, pulsa la tecla C (o el botón derecho del ratón) y manténla pulsada cuando Rayman no esté tocando el suelo.

Para **RODAR**, pulsa la tecla W.

Para **AGARRARTE** a los salientes de las paredes, salta mientras te mueves hacia la pared. Rayman se encaramará a la pared automáticamente.

Para **SUBIR** por escaleras o paredes especiales, muévete hacia la pared. Rayman se subirá de forma automática. Puedes moverlo entonces por la escalera o la pared con las teclas cursor. Para bajarlo, pulsa la tecla asignada a Saltar una vez más.

Para **TREPAR ENTRE DOS PAREDES**, salta mientras pulsas la tecla asignada a Saltar (las predeterminadas son la tecla C o el botón derecho del ratón) y vuelve a pulsar esta tecla para trepar. Repite esta acción hasta alcanzar la parte superior de la pared.

Para **TREPAR ENTRE DOS PAREDES**, salta mientras pulsas la tecla asignada a Saltar (las predeterminadas son la tecla C o el botón derecho del ratón) y vuelve a pulsar esta tecla para trepar. Repite esta acción hasta alcanzar la parte superior de la pared.

Para **AVANZAR MIENTRAS ESTÁS COLGADO** de una rejilla, salta con el botón asignado a Saltar para agarrarte y utiliza las teclas cursor para avanzar.

Para **BUCEAR**, utiliza las teclas cursor.

Para **LANZAR UN PUÑO**, pulsa el botón asignado a Lanzar (la barra espaciadora o el botón izquierdo del ratón son los predeterminados). Consulta la sección **LUCHAR CONTRA LOS ENEMIGOS** para saber todo lo que te permite hacer este botón.

CÓMO MANEJAR LAS CÁMARAS

No tiene mucho sentido correr sin saber hacia dónde se va. Para saber siempre cuál es tu objetivo, utiliza el ratón para girar la cámara. En algunas secuencias del juego, la cámara está colocada de forma que te proporciona una vista inmejorable de la situación. Si pulsas la tecla Ctrl izquierdo, la cámara volverá a colocarse detrás de Rayman.

Modo Visión

Mantén pulsada la tecla X del teclado o el botón B1 del mando para activar el modo Visión.

La cámara se colocará automáticamente a la altura de los ojos de Rayman. No sólo puedes girar la cámara con las teclas cursor o el joystick analógico izquierdo de tu mando, sino que también puedes acercar y alejar la cámara con las teclas + y - del teclado numérico (o los botones derecho e izquierdo del ratón) respectivamente. Este modo es muy útil para observar la situación antes de empezar a luchar o para encontrar todas las bonificaciones.



Modo Congelar y cómo hacer fotos

Puedes congelar cualquier situación en el momento que quieras pulsando la tecla F1 y toda la acción del juego se detendrá. Mientras esto ocurre, puedes seguir moviendo la cámara utilizando el ratón o los joysticks analógicos de tu mando.

Puedes hacer fotos y dar rienda suelta a tu creatividad pulsando la tecla Intro. Elige "Sí" para guardar la foto. Aparecerá entonces una pantalla en la que podrás ponerle un título a tu obra de arte. Cuando hayas acabado, selecciona "Aceptar" y pulsa Intro. La foto ya está guardada en tu disco duro.

PANTALLAS DEL JUEGO

Si pulsas la tecla V del teclado o el botón B2 del mando tendrás a tu disposición mucha información sobre Rayman.



LUCHAR CONTRA LOS ENEMIGOS

Perseguir

Para **PERSEGUIR** a un enemigo o un objeto, gírate hacia tu objetivo de forma que lo veas y mantén pulsada la tecla Ctrl izquierdo. Mientras persigas a un enemigo, podrás ejecutar cualquier acción sin perderlo de vista:

- **MOVERTE HACIA DERECHA O IZQUIERDA** utilizando las teclas cursor.
- Saltar o utilizar el helicóptero pulsando la tecla asignada a Saltar (las pre-determinadas son la barra espaciadora o el botón izquierdo del ratón).
- Rodar en cualquier dirección pulsando la tecla W y moviéndote con las teclas cursor.
- Lanzar tus puños con la tecla asignada a Lanzar.

Lanzar un puño

Rayman no tiene muy desarrollados los bíceps (no es muy sorprendente si tenemos en cuenta que se trata de un héroe sin brazos), pero tiene dos puños muy poderosos:

Para **LANZAR UN PUÑO EN LÍNEA RECTA**, pulsa la tecla asignada a Lanzar (las predeterminadas son la barra espaciadora o el botón izquierdo del ratón. ¡Ya le estás cogiendo el tranquillo a esto!)

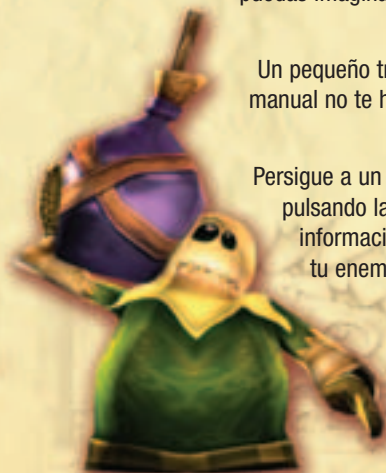
Para lanzar un **PUÑO EN CURVA HACIA LA DERECHA O HACIA LA IZQUIERDA**, pulsa la tecla Ctrl izquierdo, muévete a la derecha o la izquierda y pulsa la tecla Lanzar (para averiguar cuáles son las teclas predeterminadas, sólo tienes que mirar dos líneas más arriba...)

Para lanzar un **PUÑO CARGADO**, mantén pulsada la tecla Lanzar (no, no lo voy a repetir. ¡Ya deberías saber qué teclas son!) hasta que aparezca un poderoso torbellino y suéltala para lanzar el puño. Los puños cargados pueden lanzarse en línea recta o en curva.

En resumen, utiliza la tecla Ctrl izquierdo para estar siempre de cara al enemigo y luego atácale con uno de tus tipos de puños. Los puños laterales son muy efectivos para pegarle a un enemigo que esté escondido detrás de algún obstáculo o para herir a los que saben esquivar los ataques frontales. Por último, no te olvides de cargar tu puño. ¡Así causarás todo el daño que te puedas imaginar!

Un pequeño truco (para que luego digas que este manual no te ha servido de nada...)

Persigue a un enemigo y activa el modo Congelar pulsando la tecla F1. Si pulsas la tecla V, obtendrás información útil que te ayudará a acabar con tu enemigo.



LOS SUPERPODERES

Los Hoodlums han creado un detergente por láser que transforma la ropa en uniformes militares. El invento hace efecto también en Rayman, otorgándole unos increíbles Superpoderes. Cuando un Hoodlum tiene el símbolo del dólar (\$) encima de su cabeza significa que está transportando una caja de detergente. Elimina a este tipo de Hoodlum para hacerte con las cajas. Pero ten cuidado: el efecto de los Superpoderes es limitado. Échale un ojo de vez en cuando al indicador que aparece en la parte inferior de la pantalla para ver cuánto tiempo te queda con Superpoderes. Para hacerte con los Superpoderes sólo tienes que pasar por encima de la caja correspondiente.



Caja verde: PUÑO TORNADO

El puño de Rayman se convierte en un tornado. Puedes hacer que cualquier cosa gire (distrayendo su atención al mismo tiempo): un champiñón, un Hoodlum o cualquier otro objeto o animal.



Caja roja: PUÑO DE HIERRO

Otorga un Superpoder a cada puño: puedes acabar con un enemigo de un solo golpe e incluso puedes derribar puertas.



Caja azul: GARRAS DE HIERRO

Este poder hace que los puños de Rayman tengan garras de hierro. Los puedes utilizar para engancharte a asideras de metal. Durante el combate te pueden servir para agarrarte al enemigo. Cuando hagas esto, pulsa la barra espaciadora o el botón izquierdo del ratón para darle descargas eléctricas.



Caja naranja: TORPEDO

Uno de tus puños se convierte en un torpedo. Primero, pulsa la tecla C o el botón derecho del ratón para armar el torpedo. Después, pulsa el mismo botón para lanzarlo. A continuación, utiliza las teclas cursor o el joystick analógico izquierdo del mando para dirigir su trayectoria. Así podrás alcanzar los objetivos que se encuentren a gran distancia.



Caja amarilla: CASCÓPTERO

Rayman lleva ahora en su cabeza un casco de lo más elegante. ¡Activa tu helicóptero y a volar!

OBJETIVOS SECUNDARIOS

Las jaulas

Los Hoodlums han capturado a todos los Diminutos y los han encajado en jaulas con el fin de utilizarlos en las prácticas de tiro. Tú tienes que salvarlos. ¡Escucha! ¿Puedes oír cómo piden ayuda cuando te acercas a una de las jaulas? Cada vez que liberes a un grupo de Diminutos recibirás un regalo y se rellenará un medallón de joyas. Cuando los seis medallones estén llenos, aumentará tu Indicador de vida.

La puntuación

Todas las acciones te dan puntos:

- Derrotar a los enemigos.
- Recoger objetos. Los creadores del juego han adornado los escenarios con unas espléndidas joyas. Los Hoodlums las coleccionan y las meten en sus cerditos-hucha, esas huchas con forma de cerdito que se rompen para sacar el dinero. Tienes que cargar tu puño para poder romperlas.

Cuando ganes puntos, aparecerá el modo Combo. Cuantas más acciones encadenes, más puntos ganarás en el modo Combo. Pero ten en cuenta que el modo Combo sólo dura unos segundos. Así que no te distraigas mirando embobado los magníficos gráficos que nuestros diseñadores han creado durante meses y meses de trabajo. ¡¡Si quieres tener una buena puntuación tendrás que ponerte las pilas!!

Puedes utilizar los puntos obtenidos para desbloquear niveles de bonificación o vídeos nunca vistos. Así que más vale que desenfundes los dedos y te dispongas a conseguir la mejor puntuación del Oeste. De lo contrario, ¡adiós bonificaciones! Ya sabes, en estos tiempos nadie regala nada...

CÓMO CONSEGUIR MÁS PUNTOS

(Hemos llegado a la parte útil del manual).

Ahora que ya empezamos a conocernos después de tanto tiempo, ahora que incluso podemos llamarnos por el nombre de pila (y es que la lectura hace amigos), te vamos a contar las cosas que Murfy nunca te dijo durante el juego.

Cuando tengas un Superpoder, todos los puntos que consigas se multiplicarán por 2. Trata de encontrar un Superpoder antes de recoger todos los objetos.





Los Bo-peeps son camaleones que se esconden en todas partes. Puedes escuchar sus silbidos si estás cerca de ellos. Utiliza el modo Visión y centra la cámara en ellos. Cada Bo-peep que descubras vale 250 puntos.

Las Heebie-jeebies son elegantes y jóvenes mariposas, extremadamente asustadizas. Si te acercas a ellas despacio, puedes obtener 250 puntos. Pero si te precipitas, las huidizas Heebie-jeebie desaparecerán.



Ten siempre los ojos bien abiertos. Puede ser que encuentres una de las zonas secretas que los creadores del juego han escondido. ¡No te quedarás sin recompensa, ya que estas zonas están llenas de objetos que recoger!

PANTALLA DE MENÚS

Para hacer aparecer los menús en cualquier momento, pulsa la tecla "Esc". Si pulsas las teclas Ctrl izquierdo o derecho, aparecerá una página con las puntuaciones que has conseguido en los distintos universos por los que has pasado.

Pulsa las teclas Ctrl derecho e izquierdo para acceder al menú de la partida y poder guardar, salir o cargar una partida. También puedes acceder a la página de Bonificaciones. Según la puntuación conseguida, podrás desbloquear vídeos del juego, niveles de bonificación y vídeos nunca vistos.



**NÚMERO DE JAULAS
LIBERADAS**

PUNTUACIÓN OBTENIDA

EL REPARTO



Rayman

Rayman no necesita presentaciones. Ya es famoso gracias a sus dos aventuras anteriores. Es una gran estrella, aunque no se comporte como tal. Siempre está durmiendo la siesta y dando vueltas con sus amigos. ¡Vaya ejemplo para nuestra juventud!



Globox

El mejor amigo de Rayman tiene aquí el papel de su vida: no sólo se traga por error a André, el jefe de los Lums oscuros, sino que también lo persigue el ejército de Hoodlums, que quiere recuperar a su jefe. ¡Todo un personaje!



Murphy

Una ridícula y pretenciosa mosca verde. A pesar de su estupidez, este arribista ha conseguido convertirse en jefe (la única explicación que le encontramos a esto es que ha llegado hasta aquí gracias a un desgraciado "enchufe")*

** Ubi Soft hace constar que este manual no se hace responsable de los anteriores comentarios.*



André

Un malo histérico y ruin. André pasa mucho tiempo en la panza de Globox, que se lo ha tragado. Es tan retorcido que obliga a Globox a beberse un zumo de ciruela, lo que hace que nuestro pobre amigo pierda completamente la cabeza...



The Hoodlums

Después de varios y desastrosos castings, los creadores del juego han reunido al peor ejército de la historia, formado por los enemigos más estúpidos. Parecen sacos de patatas e intentan utilizar cualquier vieja táctica, ya sea absurda o peligrosa, para detener a Rayman y a Globox.

ÚNETE A LA COMUNIDAD EN LA AVENTURA DE LOS LUMS EN:

WWW.RAYMANZONE.COM

La comunidad Rayman quiere conocerte por Internet. Regístrate y participa en la aventura de los Lums:

- Un único sistema donde tu participación en la comunidad se verá recompensada.
- Cuanto más participes, más información y regalos adicionales recibirás.
- Puedes ser uno de los buenos... o de los malos. ¡Tú decides!
- ¡Gana acceso a nuestra exclusiva zona VIP!
- ¡Regístrate ahora y recibirás 200 Lums de regalo!

Además tendrás :

- Imágenes del juego, vídeos e información actualizada diariamente
- Consejos y trucos para todos los juegos de Rayman
- Competiciones regulares con fantásticos premios
- Foros donde podrás hablar con otros fans de Rayman

**¡No esperes más! ¡Regístrate en
www.raymanzone.com AHORA y únete
a la diversión!**

CRÉDITOS

Producers

Ahmed Boukhelifa
Pauline Jacquey

Marketing coordinator

Damien Moret

Production coordinator

Diane Bernard

Story and Dialogs

David Neiss

Art and level design supervisor

Jean-Marc Geffroy

Lead Programmers

Olivier Didelot

Programmers

Alain Robin
Daniel Raviart
Franck Delattre
Frédéric Bourbon
Lucian Rowe
Christophe Garrigues
Dominique Duvivier
François Queinnec
Christophe Roguet

Lead Game Designer

Michaël Janod

Game designers

Olivier Palmieri
Benjamin Haddad
Frédéric Gaveau
Eric Couzian

Xavier Plagnal
Jérôme Collette
Olivier Barbier
Yann Leclerc

Art director

Céline Tellier

Lead Character designer

Stéphane Zinetti

Graphic Technical Directors

Céline Tellier
Avlamy Ramassamy

Real Time Cinematics Director

Alexandre de Broca

Illustrator

Eric Pelatan

Graphic artists

Fabrice Holbé
Lina Lu
Florence Charpentier
Christophe Messier
Alain Bernhard
Olivier Conorton
Mohammed Gambouz
Laurent Debarge
Sébastien Du jeu
Gabriel Villatte
Christophe Dur
Christophe Bourges
Marie Nguyen

Lead Gameplay Programmer

Olivier Dauba

Gameplay programmers

Yann Masson
Nicolas Chereau
Laurent Chiarazzo
Setha Chhun
Nicolas Normandon

Lead animator

Stanislas Mettra

Animators

Hélène Oger
Hélène Pierre
Isabelle Leduc
Karine Karabérian
Philippe Penaud

Lead sound designer

Ida Yebra

Sound designer

Emmanuel Gouvernaire
Alexandra Horodecki

Sound art director

Romain His

Lead data manager

Nary-Tiana Andriamampandry

Data manager

Eric Berkani

Rayman created by

Michel Ancel
Frederic Houde

Additional game design

Yann Masson
Nicolas Normandon
Fabrice Holbé

Olivier Conorton
Stéphane Hillbold

Additional graphic artists

Vincent Colombel
Bertrand Israel
Pierre Truong
Manu Hauss
Grégory Chandéze
Sybille Ristroph
Sandra Vaquero
Sandrine Houalet
Yann Jouette

Additional gameplay programmers

Matthieu Crepeau
Eric Berkani
Michel Momcilovic
Michaël Janod
Frédéric Gaveau
Olivier Palmieri
Xavier Plagnal

Additional programmers

Patrice Desarnaud
Michael Ryssen
Frédéric Balint

Additional animators

Alexandre Baduel
Vanessa Sarazin

Test Studio Manager (Paris)

Victor Douangamath

Lead Tester (Paris)

Olivier Berteil
Cyril Gouel

Testers (Paris)

Aymeric Henault
Laurent Pierrat
Sébastien Métivier
Carl Huyghues Despointes
Frédéric Lapalus
Hervé Da Mota
Manuel Rozoy
Wolfgang Buttner
Anis Boujouane
Antoine Viellard
Jérôme Amouyal
Fabrizio Costa

Lead Teaser (Montreal)

Stephan Leary

Testers (Montreal)

Alain Chenier
Bruno St-Laurent
Félix Hardy
Louis-Philippe Brissette
Martin Hamel
Martin Shank
Max Bricault
Nicolas Gagnier
Stéphane Arbour
Pascal Gauthier
Patrick Melanson
Yann Provencher
Antoine Drouin
Jo-Ashley Robert
Mathieu Larin
Miguel Canepa
Olivier Proulx
Patrice Cote
Patrick Charland
Pierre Boyer
Vincent Nadeau
Yanick Beaudet

Additional Data Managers

Thomas Omer-Decugis
Fabrice Machecler
Vincent Chardonnerau

Managing Director - Montreuil Studios

Nicolas Metro

Development Studio Manager

Vincent Greco

Graphic Studio Manager

Sandrine Maignet

Game Design Studio Manager

David Douillard

Cinematic studio manager

Sophie Penziki

Pre-rendered sequences director

Alexandre de Broca

Technical director - sfx

Charles Beirnaert

Graphists - sfx

Corinne Bouvier
Xavier le Dantec
J erome Lionard

Layout director

Mathieu Breda

**Pre-rendered
sequences animators**

Michel Guillemain
Thomas J. Anderson
Gilles Monteil
V eronique Lacombe
Eric Branz
Wilfried Ayel
Sonia Pronovost
Fran ois Cote

Guitar-hero

Fran ois Queinnec

**Audio production
manager**

Sylvain Brunet

Creative manager

Manu Bachet

**Sound production
organisation**

Marine Lelievre

**Music composed, arranged
and****performed by**

Plume and Fred Leonard
Laurent Parisi

Sound effects

Talk Over

Mixed by

Christophe Marais
Claire Schwab
Gwen Hervocho
(Tex Avril Studio - France)

Masterised by

Martin Dutasta

Music editing

Pascal Florck

'Madder'

Performed by Groove Armada
Courtesy of Jive Electro

Written by

Michael Daniels/K. Lee/
J. White/C. Jenner/
Thomas Findlay
Andrew Cocup Zomba
Music Publishing LTD.
(Adm. By Zomba
Enterprises Inc in the US
and Canada),
Universal Music
Publishing LTD.
(Adm by Universal-
Polygram International
Publishing, INC.,
Warner/Chappell
Music Ltd. (PRS)
All rights on behalf of
Warner/Chappell
Music Ltd.

administered by
WB Music Corp.

**UBI SOFT
INTERNATIONAL
President and CEO**

Yves Guillemot

**International Production
Director**

Christine Burgess-Quemard

International Content Director

Serge Hasco t

International Content Team**Game-design**

Gunther Galipot

Play-tests

Lionel Raynaud
Fr ed eric Duroc

Story Editor

Alexis Nolent

Marketing**Approval Coordinators**

Nikola Milisavljevic
Dave Costello

EMEA Marketing team

Lidwine Vernet
Clothilde du Saint
Judith Barta
Julien Galtier

Local Brand Managers

Amanda Butt (UK)
Thorsten Kapp (GER)
H el ene Carbon (FR)
Valeria Lodeserto (ITA)
Oriol Rosel (SPA)
Marcel Keij (NL)
Kristina Mortensen (Scandinavia)
Vanessa Leclercq (Benelux)
Yannick Theler (SWI)
Nick Wong (Australia)

Special Thanks to

Arnaud Koltelnikoff
Alexandra Ancel
Michel Ancel
Philippe Vimont
Han Da Qing
The Rayman M Team
Mao Yi
Wang Bin
Arnaud Guyon
Arnaud de Pischof
Ben oit Maury-Bou et
David Houssin
Hanane Sbai
Niquette
Eric Tremblay
Sophie Pendaries

Rayman  3 Hoodlum Havoc   2003 Ubi Soft Entertainment. The logo and the character of Rayman are trademarks of Ubi Soft Entertainment. All rights reserved. All trademarks are owned by the respective rights holders. Ubi Soft Entertainment makes no claim to any such trademarks.

GARANTÍA

Ubi Soft garantiza al comprador original del producto que el disco (CD) incluido en el producto no debe presentar ningún defecto en un uso normal durante un periodo de noventa días (90) desde la fecha de compra que aparezca en la factura, u otro periodo de garantía mayor proporcionado por la legislación pertinente.

La responsabilidad de Ubi Soft y su única indemnización consistirá, a elección de Ubi Soft en: el reembolso del precio pagado o la reparación o el reemplazo del software que no cumpla con la garantía limitada Ubi Soft y sea devuelto a Ubi Soft junto con una copia del recibo de compra.

Si nos es devuelto un disco sin una prueba de compra o bien después de que haya expirado el periodo de garantía, Ubi Soft podrá, a su elección, reparar el producto o reemplazarlo, con un coste para el usuario. Esta garantía no es válida si el disco ha sido dañado por negligencia, accidente o mal uso, o si ha sido modificado después de su adquisición.

El usuario reconoce expresamente que el uso del producto multimedia se realiza bajo su exclusiva responsabilidad.

El producto multimedia se suministra tal cual. El usuario asume todos los gastos de reparación y/o corrección del producto multimedia.

Dentro de los límites impuestos por la ley, Ubi Soft rechaza cualquier garantía relacionada con el valor venal del producto multimedia, la satisfacción del usuario o su aptitud a responder a un uso determinado.

El usuario asume todos los riesgos derivados de una pérdida de beneficios, pérdida de datos, errores, pérdida de información comercial o cualquier otro que se derive de la posesión del producto multimedia o de su utilización.

Algunas legislaciones no permiten la limitación de garantía antes citada, por lo que es posible que ésta no sea aplicable al usuario.

PROPIEDAD

El usuario reconoce que el conjunto de los derechos relativos al producto multimedia y a sus elementos, sus manuales y su empaquetado así como los derechos relativos a la marca, los derechos de autor y copyrights son de la propiedad de Ubi Soft y/o sus licenciados, y están protegidos por la reglamentación francesa y demás leyes, tratados y acuerdos internacionales relacionados con la propiedad intelectual.

La documentación no podrá ser copiada, reproducida, traducida o transferida en todo o en parte, de ninguna forma, sin la autorización escrita previa de Ubi Soft.

¡Aviso para la salud!

Algunas personas son propensas a ataques epilépticos o pérdida de consciencia al exponerse a ciertas luces parpadeantes o dibujos luminosos en la vida diaria. Esas personas pueden tener un ataque mientras ven imágenes o juegan con ciertos videojuegos. Esto puede suceder incluso si la persona no tiene un historial médico de epilepsia o nunca ha tenido ataques epilépticos. Si usted o alguien de su familia ha tenido antes síntomas relacionados con la epilepsia (ataques o pérdida de consciencia) al exponerse a luces parpadeantes, consulte a su médico antes de jugar. Si usted o sus hijos experimentan algunos de los siguientes síntomas: mareos, visión borrosa, tics nerviosos en los ojos o en los músculos, pérdida de consciencia, desorientación, cualquier movimiento involuntario o convulsión mientras juega con un videojuego, interrumpa INMEDIATAMENTE su uso y consulte a su médico.

Precauciones:

- Juegue siempre en una habitación bien iluminada y siéntese lo más lejos posible del monitor.
- Evite jugar si está cansado o no ha dormido mucho.
- Descanse al menos de 10 a 15 minutos por cada hora de juego.

SERVICIO TÉCNICO

SAT (Servicio de Atención Técnica)

Si tienes algún problema técnico con este producto, el servicio de atención técnica de Ubi Soft puede ayudarte. Llámanos de Lunes a Jueves al teléfono **902 11 78 03** y de 16:30 a 18:30.

También puedes escribirnos a la siguiente dirección, incluyendo un número de teléfono para llamar durante el día.

Ubi Soft

Complejo Europa Empresarial. Edificio Londres
Playa de Liencres 2. Planta 1ª
Ctra. N-VI Km.24
28230 Las Rozas
MADRID

0 envíanos un mensaje a servicio-tecnico@ubisoft.es

ADESE

La Asociación de Distribuidores y Editores de Software de Entretenimiento le agradece que haya comprado software original y le **INFORMA** de que:

- 1 La copia de software es un delito establecido en los artículos 270 y siguientes del Código Penal.
- 2 La realización de copias de software dará lugar a las responsabilidades legales que establece dicho código, incluidas penas de cárcel.
- 3 La utilización de copias ilegales de software puede causar graves daños a su consola e infección por virus y pérdida irreversible de información en su ordenador.
- 4 La Federación Anti Piratería (FAP), organización con estructura en toda España, dirige sus esfuerzos en la lucha contra la copia de software.
- 5 Si usted tiene conocimiento de cualquier actividad que pudiera ser ilegal no dude en ponerse en contacto con la FAP en el teléfono 91 522 46 45 ó a través de correo electrónico en la siguiente dirección abog0042@tesai.es

FAP
cine.video.tv