



RAYMAN®3

HOODLUM HAVOC

- 2** DIE GESCHICHTE
- 2** INSTALLATION UND SPIELSTART
- 5** STEUERUNG IN DEN MENÜS
 - 5** DER SPIELBEGINN
- 7** LADEN / SPEICHERN
 - 7** TASTENZUWEISUNG
- 8** RAYMAN-STEUERUNG
 - 9** KAMERASTEUERUNG
- 10** SPIELBILDSCHIRME
 - 10** KAMPF
- 12** SUPERKRÄFTE
 - 13** SEKUNDÄR-ZIELE
- 13** NOCH MEHR PUNKTE SAMMELN
 - 14** MENÜS
- 15** DIE FIGUREN
 - 16** CREDITS
- 19** GARANTIE
- 20** KUNDENDIENST



DIE GESCHICHTE



Das Land der Träume ist ein Ort voll himmlischer Glückseligkeit und Ruhe. Glück und Zufriedenheit herrschen hier seit Urzeiten und nichts deutet darauf hin, dass sich dies jemals ändern könnte. Das Leben ist so unbeschwert, dass mancher Bewohner den Eindruck hat, dass die Stunden und Tage gar nicht vergehen wollen. Erste Anzeichen von Langeweile werden spürbar. Doch eines Tages ist es aus mit der Beschaulichkeit: Ein roter Lums verwandelt sich plötzlich in eine kleine, flauschige aber extrem bösertige und gefährliche schwarze Kugel. Sein Name ist André und sein größter Wunsch lautet: die Welt zu erobern. Um sein Ziel zu erreichen, verwandelt er alle Roten Lums, auf die er trifft, in Schwarze Lums und schickt sie aus, den Tieren das Fell zu stehlen, um daraus Uniformen zu weben. Dies ist die Geburtsstunde der Armee der Hoodlums, die es sich zur Aufgabe gemacht hat, im Land der Träume Unheil und Einfalt zu verbreiten. Und niemand scheint ihren Siegeszug aufhalten zu können.

Wer muss also mal wieder seine Siesta unterbrechen und die Kohlen aus dem Feuer holen? (Ein kleiner Tipp: Du findest die Antwort auf der Vorderseite dieses Handbuchs.)

INSTALLATION UND SPIELSTART



Systemanforderungen

Minimal-Konfiguration :

Windows 98 / ME / 2000 /XP

Pentium III 600 Mhz, Celeron, AMD Athlon

RAM: 128 Mb

Grafikkarte : GeForce 256 32 Mb RAM

Empfohlene Konfiguration :

Windows 98 / ME / 2000 /XP

Pentium III 1000, Celeron, AMD Athlon

128 Mb RAM

Grafikkarte : GeForce 3 64 Mb RAM

Installation

Lege CD1 in das CD-ROM-Laufwerk
deines Computers ein

Daraufhin erscheint das folgende
Fenster :



Installation: Mit einem Mausklick startest du den Installationsprozess. Dieser wird ein paar Sekunden in Anspruch nehmen. Zum Glück erscheinen einige interessante Informationen, während du auf das Ende der Installation wartest!

Spielen: Lass uns den Tatsachen ins Gesicht blicken: Diesen Augenblick hast du schon sehnsüchtig erwartet, seit du dir das Spiel gekauft hast. Klick auf „Spielen“ und dein Warten wird belohnt. Es sei denn, du hast in der Eile vergessen, das Spiel zu installieren ... dann kann es natürlich nicht funktionieren.

Eine Sprache aus dem Sprachen-Menü auswählen

Eine Installationsart auswählen

Zuerst musst du die Installationsart auswählen, dabei solltest du dich von dem vorhandenen Speicherplatz leiten lassen, der sich auf deiner Festplatte befindet: Bei der Minimal-Installation werden alle Dateien von der 1. CD auf deine Festplatte kopiert, d.h. 650 MB. Zum Spielen musst du CD2, bzw. CD3 in dein CD-ROM-Laufwerk einlegen.

Bei der Maximal-Installation werden die Daten aller CD's auf die Festplatte kopiert, das sind 1,5 GB. Zum Spielen musst du CD 2/CD 3 in dein CD-ROM-Laufwerk einlegen.

Installationsverzeichnis

Nun musst du ein Verzeichnis auf deiner Festplatte auswählen, in das die Dateien kopiert werden sollen, z.B.: „C:\Programme\Rayman 3“. Standardmäßig wird folgender Pfad vorgeschlagen: „C:\Programme\Ubi Soft\Rayman3“.

Verknüpfung

Anschließend musst du entscheiden, in welcher Programmgruppe eine Verknüpfung zum Spiel angelegt werden soll. Standardmäßig ist „Ubi Soft“ ausgewählt.

Deinstallation

(Diesen Abschnitt kannst du überspringen, du wirst ihn nie brauchen.)

Es gibt 2 Möglichkeiten, das Spiel von der Festplatte zu entfernen:

1- Wähle unter Windows-START, in der Programmgruppe „Programme\Ubi Soft\Rayman 3\Rayman 3 deinstallieren“

2- Lege die Rayman 3 CD1 ein, warte, bis der Startbildschirm erscheint. Wähle die Option „Deinstallieren“.

Das Spiel starten

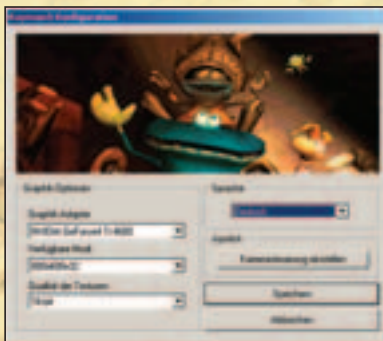
Wenn du das Spiel einmal installiert hast, kannst du es jederzeit über das Windows-STARTMENÜ aufrufen. Standardmäßig lautet der Pfad: „Start/Programme/Ubi Soft/Rayman 3“.

Wenn du die Minimal-Installation durchgeführt hast, muss CD2 oder 3 eingelegt werden. Hast du die Maximal-Installation gewählt, musst du CD 2/CD 3 in dein CD-ROM-Laufwerk einlegen (ist doch logisch, oder?)

Sobald du das Spiel zum ersten Mal startest, erscheint ein Konfigurations-Bildschirm, auf dem du die Grafikoptionen der Konfiguration deines Computers anpassen kannst.

Rayman ist in erster Linie ein Lernprogramm, mit dem du deine Fremdsprachenkenntnisse auffrischen sollst. Mit Rayman kannst du 5 verschiedene Mundarten lernen (Wenn du dich nur genug anstrengst!!!)

Du kannst diesen Bildschirm jederzeit über „START/Programme/Ubi Soft /Rayman 3/Rayman 3 konfigurieren“ in der Windows-Taskleiste aufrufen.



Wie kann ich das Spiel beenden?

Drücke die „Esc“-Taste und wähle in dem erscheinenden Menü „Beenden“. Anschließend wirst du noch gefragt, ob du sicher bist, dass du das Spiel verlassen möchtest (Nur für den Fall, dass du deine Meinung blitzschnell geändert hast). Du musst dir noch nicht einmal Sorgen um deinen Spielstand machen, denn gespeichert wird automatisch (ist Technik nicht etwas Wundervolles?)

STEUERUNG IN DEN MENÜS

Um sich durch die Menüs von RAYMAN® 3 HOODLUM HAVOC zu bewegen, musst du die Pfeiltasten und die rechte bzw. linke „Strg“-Taste benutzen. Um deine Auswahl zu bestätigen, drücke die „Eingabe“-Taste. Um nach einer getroffenen Auswahl wieder auf die vorherige Bildschirmseite zurückzukehren, drücke die „Rücktaste“ (die Taste oberhalb der „Eingabe“-Taste).

DER SPIELBEGINN

Das Spiel starten

Wenn der Titelbildschirm erscheint, folge den Anweisungen auf dem Bildschirm: Drücke die „ESC“-Taste, um zum Hauptmenü zu gelangen.

Hauptmenü



Wähle „Neues Spiel“, wenn du ein neues Spiel starten möchtest. Sollte auf dem Bildschirm „Nuovo gioco“ erscheinen, kannst du dir sicher sein, dass du die falsche Sprache ausgewählt hast, das ist nämlich Italienisch. Hopp! Also raus aus dem Spiel und auf dem Konfigurations-Bildschirm die Sprache wechseln.

Gehe auf „Fortsetzen“, wenn du ein gespeichertes Spiel weiterspielen möchtest. Diese Option ist nur verfügbar, wenn das Spiel zuvor gespeichert worden ist. Ist doch klar wie Kloßbrühe, oder?

Wähle „Optionen“, wenn du die Spieleinstellungen verändern möchtest: Steuerung, Sound, Video.

Wähle „Album“, um das Fotoalbum mit den Fotos aufzurufen, die du auf der Festplatte gespeichert hast.

Neues Spiel

Wähle „Neues Spiel“. Anschließend gelangst du zu einem Bildschirm auf dem du eine neues Spiel anlegen kannst. Hier musst du deinen oder irgendeinen anderen Namen eingeben, den du für das Spiel benutzen möchtest (nimm ein Lexikon, wenn dir nix einfällt). Wähle OK und los geht's.

Ein vorhandenes Spiel laden

Wähle im Hauptmenü „Fortsetzen“. Daraufhin gelangst du zu einem Bildschirm, auf dem du alle bisher gespeicherten Spiele vorfindest. Wähle das Spiel, das du fortsetzen möchtest und bestätige deine Wahl.

Optionen

Wenn du einen Monitor besitzt und es dir nicht schwer fällt darauf zu lesen, kannst du dir diesen Abschnitt sparen. Um ins Optionen-Menü zu gelangen, klicke auf ‚Optionen‘ im Hauptmenü (Ich habe dich gewarnt, dieser Abschnitt ist ziemlich trocken!). Mit der Rücktaste kannst du die unterschiedlichen Optionen-Bildschirme verlassen und mit der „Eingabe“-Taste, kannst du deine Einstellungen übernehmen.

Steuerung

Unter dieser Überschrift kannst du die Einstellungen aller Eingabegeräte ändern, die für Rayman 3 geeignet sind: Tastatur oder Joypad.

Wähle „Definieren“, um alle Tasten der benutzten Peripheriegeräte einzustellen.

Wähle „Fortgeschritten“, wenn du die horizontale oder vertikale Ausrichtung der Steuerungstasten umkehren möchtest.

Die linke Taste betrifft die Tastatur, die rechte Taste das Pad.

Sound-Einstellungen.

Hier kannst du die Lautstärke von Musik, Effekten und Sprache einstellen.



LADEN / SPEICHERN

Laden

Du kannst jederzeit ein Spiel laden, vorausgesetzt, du hast zuvor ein Spiel auf deiner Festplatte gespeichert.

Drücke dazu die „ESC“-Taste, um das Menü aufzurufen. Drücke nun die linke oder rechte „Strg“-Taste, um ins Spiel-Menü zu gelangen. Wähle „Laden“ und bestätige. Ein Bildschirm mit verschiedenen Spielständen erscheint, aus dem du dir ein Spiel aussuchen musst.

Speichern

Der Wunderwelt der Technik sei Dank! Das Spiel wird automatisch gespeichert und zwar am Ende eines jeden Levels. Du musst also keinen Finger krumm machen, um deine Fortschritte im Spiel zu sichern.



TASTENZUWEISUNG

Tastatur- und Pad-Steuerung (Standard)

PFEILTASTEN / PAD, STEUERKREUZ ODER STICK

Um Rayman in alle Richtungen zu bewegen

C-TASTE / B3-TASTE

Zum Springen und zum Aktivieren des Helikopters (wenn sich Rayman in der Luft befindet.)

LEERTASTE / B4-TASTE

Fäuste schleudern und laden

LINKE „STRG“-TASTE / B6-TASTE

Zielerfassung / Kamera hinter Rayman ausrichten

W-TASTE / B5-TASTE

Abrollen

V-TASTE / B2-TASTE

Anzeige der Lebensenergie und Grimassen schneiden (wenn man diese Fähigkeit im Spiel erlangt hat)

X-TASTE / B1-TASTE

Sicht-Modus

+ UND - TASTEN AUF DEM NUMMERNBLOCK

Ein- und Auszoomen (im Sicht-Modus)

„ESC“-TASTE

Menü während des Spiels aufrufen

F1-TASTE

Pause-Modus aktivieren

„EINGABE“-TASTE

Foto schießen

Maussteuerung

BEWEGEN DER MAUS

Kamera bewegt sich

RECHTE MAUSTASTE

Springen und den Helikopter aktivieren (wenn Rayman in der Luft ist), wegzoomen (im Sicht-Modus)

LINKE MAUSTASTE

Fäuste schleudern und laden, heranzoomen (im Sicht-Modus)

All denjenigen, die jetzt schon anfangen zu meckern, weil ihnen die Tastenbelegung nicht passt, kann ich nur sagen, dass sie gefälligst ins Optionen-Menü gehen sollen und unter „Steuerung“ die Tastenbelegung ihren Wünschen anpassen sollen. Auf diese Weise dürfte jeder zufrieden gestellt werden.

Ach so, wenn du einen Joystick, ein Joypad, einen Controller oder ein sonstiges Ding mit Knöpfen und einen USB-Anschluss hast, empfehlen wir dir, diesen in den Optionen zu einzustellen. Das wird die Freude am Spiel erhöhen.

RAYMAN-STEUERUNG

Um Rayman zu **BEWEGEN**, musst du die Richtungstasten oder den Stick deines Joypads in die gewünschte Richtung drücken. Ist es nicht fantastisch zu sehen, wie gerade Rayman laufen kann?

Zum **SPRINGEN**, drücke die C-Taste oder die rechte Maustaste

Zum **AKTIVIEREN DES HELIKOPTERS**, drücke die C-Taste (oder die rechte Maustaste) und halte sie gedrückt, bis Rayman wieder Boden unter den Füßen hat.

Zum **ABROLLEN**, drücke die W-Taste.

Zum **FESTHALTEN AN MAUERVORSPRÜNGEN**, musst du springen und dich in die Richtung der Mauer bewegen. Rayman hält sich dann automatisch daran fest.

Zum **KLETTERN**, auf Leitern oder entlang besonderer Mauern musst du springen und dich in Richtung der Mauer bewegen. Rayman hält sich dann automatisch daran fest. Anschließend kannst du dich mit den Pfeiltasten daran entlang bewegen. Um die Leiter oder die Mauer wieder loszulassen, musst du erneut die Springen-Taste drücken.

Zum **KLETTERN ZWISCHEN ZWEI MAUERN**, musst du springen, die Springen-Taste (normalerweise C oder die rechte Maustaste) gedrückt halten und noch einmal schnell die Springen-Taste drücken. Diese Bewegung musst du wiederholen, bis du am oberen Rand der Mauern angelangt bist.

Um sich an einem **VORSPRUNG HÄNGEND ZU BEWEGEN**, musst du mit der Springen-Taste an den Vorsprung springen und dich mit den Richtungstasten bewegen.

Zum **TAUCHEN**, benutze die Richtungstasten.

Zum **SCHLEUDERN DER FAUST**, drücke die Schießen-Taste (normalerweise die Leertaste oder die linke Maustaste). Im Bereich KAMPF erfährst du mehr darüber, was du mit der Schießen-Taste anfangen kannst.

KAMERASTEUERUNG

Es macht keinen Sinn in eine Richtung zu laufen, ohne zu sehen, wohin man läuft. Indem du die Maus bewegst, kannst du die Kamera schwenken. In manchen Spielszenen wird die Kamera automatisch ausgerichtet, um dir so einen optimalen Überblick über die Spielsituation zu ermöglichen und deinem Daumen eine kleine Ruhepause zu gönnen. Drücke die linke „Strg“-Taste, um die Kamera wieder hinter Rayman zu platzieren.

Sicht-Modus

Halte die X-Taste auf der Tastatur oder den B1-Knopf auf deinem Pad gedrückt, um in den Sicht-Modus zu gelangen. Die Kamera platziert sich daraufhin automatisch in Raymans Sichthöhe. Mit der Maus (oder den Richtungstasten, bzw. dem linken Analogstick deines Pads) kannst du die Kamera nun nicht nur drehen, sondern du kannst mit den Nummernblocktasten „+“ und „-“ auch zoomen. Dieser Modus ist sehr hilfreich, um eine Situation genau zu erfassen, bevor man sich in den Kampf stürzt oder aber um alle vorhandenen Bonusse zu finden.



Pause-Modus und Schnapsschüsse

Du kannst eine Spielsituation jederzeit einfrieren, indem du die F1-Taste drückst. Das Spiel wird dadurch unterbrochen, aber du hast nach wie vor die Möglichkeit, mit der Maus (oder dem Stick des Joypads) die Kamera zu bewegen.

Du kannst darüber hinaus mit der „Eingabe“-Taste ein Foto schießen und deiner unbändigen Kreativität freien Lauf lassen. Wähle „Ja“, um dein Foto zu speichern.

Auf dem folgenden Bildschirm kannst du deinem Foto einen Namen geben.

Nachdem du dein Meisterwerk signiert hast, musst du OK markieren und mit der Eingabe-Taste bestätigen. Dein Foto wird nun auf der Festplatte gespeichert.

SPIELBILDSCHIRME

Mit der V-Taste kannst du haufenweise Informationen über Rayman abrufen.



KAMPF

Zielerfassung

Um einen Gegner oder ein sonstiges **ZIEL ZU ERFASSEN** musst du dich auf das Ziel zu bewegen, bis das Fadenkreuz erscheint und die linke „Strg“-Taste gedrückt halten. Wenn du auf das Ziel ausgerichtet bist, kannst du alle möglichen Aktionen ausführen, ohne das Ziel aus den Augen zu verlieren:

- Seitwärtsschritt mit den Pfeiltasten
- Springen oder den Helikopter benutzen, mit der Springen-Taste
- In eine Richtung abrollen, durch gleichzeitiges Drücken der W-Taste und der entsprechenden Pfeiltaste
- Erste Faust abfeuern, mit der Schießen-Taste

Fäuste schleudern

Rayman hat keinen stahlharten Bizeps, was bei einem armlosen Helden ja eigentlich auch nicht verwunderlich ist!! Aber dafür hat er zwei Fäuste, mit denen er ganz schön zulangt kann:

Um die **FAUST IN GERADER LINIE** zu schleudern, drücke die Schießen-Taste.

Um die **FAUST IN EINEM RECHTEN ODER LINKEN BOGEN** zu schleudern, drücke die linke „Strg“-Taste, gehe seitwärts und drücke die Schießen-Taste.

Um die **AUFGELADENE FAUST ABZUFUEERN**, halte die Schießen-Taste gedrückt, bis ein mächtiger Energie-Wirbel erscheint, lasse anschließend die Schießen-Taste los, um die Faust auszulösen. Die Flugbahn der aufgeladenen Faust kann eine Linie oder einen Bogen beschreiben.

Kurz und gut, drücke die linke „Strg“-Taste, um deine Feinde ins Visier zu nehmen und benutze anschließend alle deine Schlagvarianten, um ihnen ordentlich zuzusetzen. Die Bogenschläge sind sehr nützlich, um Feinde zu treffen, die sich hinter einem Hindernis befinden oder um solche zu erledigen, die Frontalangriffe abwehren können. Vergiss nicht, deine Faust aufzuladen, damit sie in den Reihen der Feinde auch kräftig einschlägt.

Ein kleiner Trick (damit du dieses Handbuch auch nicht umsonst gelesen hast ...) Wende die Zielerfassung auf deine Feinde an und aktiviere den Pause-Modus mit der F1-Taste. Wenn du nun die V-Taste drückst, erhältst du ein paar nützliche Informationen, die dir helfen, dich ihrer zu entledigen.



SUPERKRÄFTE

Die Hoodlums haben ein Laser-Waschmittel erfunden, mit dem sie ihre Kleider in Kampfanzüge verwandeln können. Dieses Mittel wirkt auch bei Rayman und verleiht ihm Superkräfte. Wenn ein Hoodlum mit einem \$-Zeichen über dem Kopf versehen ist, bedeutet das, dass er eine Vorratspackung Waschmittel bei sich trägt. Aber sei vorsichtig, die Wirkungsdauer der Superkräfte ist begrenzt. Du musst die Anzeige für die Superkräfte stets im Auge behalten, um zu erfahren, wie lange sie dir noch zur Verfügung stehen. Um eine der Superkräfte zu aktivieren, musst du nur auf den Waschmittelbehälter laufen.



Grüner Behälter : Wirbelfaust

Raymans Faust verwandelt sich in einen Wirbelwind. Du kannst alles zum Drehen bringen (und es auf diese Weise verwirren): einen Pilz, einen Hoodlum oder jedes Tier bzw. jeden Gegenstand.



Roter Behälter : Heavy-Metal-Faust

Verleiht jeder Faust Superkräfte: Du kannst jeden Gegner mit einem einzigen Schwinger ausschalten und selbst Türen durchschlagen



Blauer Behälter: Eisengreifer

Diese Superkraft stattet Rayman mit Metallklauen aus. Du kannst sie benutzen, um dich damit an die Metallringe zu hängen. Im Kampf kannst du dir damit deine Feinde krallen. Wenn dies geschieht, musst du die Leertaste oder die linke Maustaste drücken, um ihnen einen Stromschlag zu versetzen.



Orangefarbener Behälter : Torpedofaust

Eine deiner Fäuste wird zum Torpedo. Drücke einmal die C-Taste oder den rechten Mausknopf, um den Torpedo zu laden, drücke sie erneut, um ihn abzufeuern. Mithilfe der Pfeiltasten oder dem Analogstick kannst du ihn lenken. Torpedos sind sehr wirkungsvoll, um weit entfernte Ziele zu treffen.



Gelber Behälter : Super-Copter

Rayman wird mit einem fantastischen Helm versehen, der genauso schick wie wirkungsvoll ist. Aktiviere deinen Helikopter und du kannst fliegen!

SEKUNDÄR-ZIELE

Die Käfige

Die Hoodlums haben alle Kleinlinge gefangen und in Käfige gesperrt, um sie für Schießübungen zu missbrauchen. Es ist deine Aufgabe, ihnen ihre Freiheit zurückzugeben. Wenn du dich in der Nähe eines Käfigs befindest, kannst du ihre Hilferufe vernehmen. Jedes Mal, wenn du einen befreit hast, erhältst du von den Kleinlingen ein Geschenk und ein juwelenbesetztes Medaillon füllt sich langsam. Wenn 6 von diesen Medaillons voll sind, wird dein Lebensenergiebalken länger.

Die Punkte

Für folgende Aktionen erhältst du Punkte:

- Erledigen von Feinden.
- Gegenstände aufsammeln. Dabei handelt es sich um Juwelen, die der Spiele-Designer aus rein ästhetischen Gründen im ganzen Spiel verteilt hat. Die Hoodlums sammeln sie und werfen sie in die Porkybanken, dabei handelt es sich um Sparschweine, die recht patzig werden, wenn du sie schlägst. Um so ein Sparschwein zu schlachten, musst du es mit aufgeladener Faust treffen.

Immer wenn du Punkte hinzugewinnst, gelangst du in den Kombo-Modus. Je mehr Aktionen du aneinander reihst, desto mehr Kombo-Punkte erhältst du. Aber pass auf: Der Kombo-Modus verschwindet nach kurzer Zeit wieder. Also häng nicht rum und glotz die tollen Grafiken an, an denen unser Entwicklungs-Team monatelang gearbeitet hat, sondern leg los, wenn du Punkte willst.

Mit deinem Punktestand kannst du Bonus-Level oder bisher noch nicht gesehene Video-Sequenzen freischalten. Also lockere deine Finger und hole einen guten Score, sonst gibt es keinen Bonus! Du weißt ja, von nix kommt nix ...

NOCH MEHR PUNKTE SAMMELN

(Damit du das Handbuch nicht ganz umsonst gelesen hast.)

Jetzt, da wir uns ein wenig näher kennen gelernt haben, können wir uns ruhig mit Vornamen anreden, meinst du nicht? (Ja, ja, ein paar Seiten trockenen Handbuchstoffs bringen die Menschen einander näher!) Hier ein paar Tipps, die Murphy während des Spiels nicht rausrückt.

Sobald du eine Superkraft erlangt hast, multiplizieren sich deine Punkte mit 2. Also finde erst eine Superkraft, bevor du Gegenstände aufnimmst.





Die Matuvus sind Chamäleons, die sich überall verstecken. Du kannst sie flüsternd hören, wenn du dich in ihrer Nähe aufhältst. Benutze den Sicht-Modus, um die Kamera auf sie zu richten. Jeder Matuvu bringt dir 250 Punkte.

Die Tribellen sind wunderhübsche, seltene und äußerst scheue Schmetterlinge. Wenn du dich ihnen vorsichtig näherst, kannst du 250 Punkte erhalten. Bist du jedoch zu schnell, fliegen sie unwiederbringlich davon



Schau dich gut um, möglicherweise findest du einen geheimen Bereich, den der Entwickler aus reiner Boshaftigkeit vor dir versteckt hat. Meistens sind sie voller nützlicher Gegenstände und bringen haufenweise Punkte.

MENÜS

Du kannst die Menüs jederzeit durch Drücken der „ESC“-Taste aufrufen. Drücke die rechte oder linke „STRG“-Taste, wenn du die Punkte sehen möchtest, die du in den verschiedenen Welten erreicht hast.

Drücke die rechte bzw. linke „Strg“-Taste, um das Spielmenü aufzurufen, von dem aus du dein Spiel speichern, laden oder verlassen kannst. Außerdem hast du Zugang zur Bonusseite. Abhängig von deinem Punktestand kannst du Videosequenzen oder Bonus-Level freischalten.



**ANZAHL DER GEÖFFNETEN
KÄFIGE**
PUNKTESTAND

DIE FIGUREN



Rayman

Rayman bedarf wohl keiner Vorstellung mehr, da er sich ja schon in den 2 vorherigen Episoden als unübertroffener Held erwiesen hat. Inzwischen ist er zu einem richtigen Star geworden, auch wenn er sich nicht als solcher verhält. Er macht gerne Siesta, ist aber sonst für jeden Scherz zu haben und steht seinen Freunden immer zur Seite, kurz: ein echtes Vorbild für die heutige Jugend.



Globox

Raymans bester Freund in der Rolle seines Lebens: Aus Versehen hat er André, den teuflischen Anführer der Schwarzen Lums verschluckt. Aus diesem Grund wird er von einer Armee von Hoodlums verfolgt, die versuchen, ihren Boss zu befreien. Eine richtige Charakterrolle.



Murfy

Ein lächerlicher, hochmütiger grüner Gnom. Trotz seiner Beschränktheit ist es ihm gelungen, die Rolle des Lehrmeisters zu übernehmen. Mal wieder ein Beispiel zügelloser Vetternwirtschaft*.

** Ubi Soft möchte an dieser Stelle betonen, dass es keinerlei Verantwortung für diese Art von Kommentaren übernimmt.*



André

Ein durch und durch verdorbener Giftzwerg. Er verbringt den größten Teil des Spiels in Globox Magen, da dieser ihn versehentlich verschluckt hat. André hat so einen miesen Charakter, dass er den armen Globox dazu zwingt, ständig vergorenen Pflaumensaft zu trinken, wodurch dieser vollständig die Selbstbeherrschung verliert.



The Hoodlums

Nach zahlreichen, langwierigen Meetings ist es den Entwicklern gelungen für dieses Spiel die fürchterlichste Armee aufzustellen, die es jemals gab. Diese völlig verblödeten Kampfmaschinen sehen aus wie Kartoffelsäcke und sind sich nicht zu schade, die ältesten Tricks anzuwenden. Nichtsdestotrotz sind sie gefährliche Gegner und machen es Rayman und Globox wirklich nicht leicht.

WERDE TEIL DER COMMUNITY, NIMM AM GROßEN WETTlauf UM DIE LUMS UNTER WWW.RAYMANZONE.COM TEIL.

Die Rayman-Community wartet darauf, dich online kennen zu lernen. Du brauchst nur ein Login und kannst sofort am Wettlauf um die Lums teilnehmen:

- Ein einzigartiges System, dass deine Teilnahme an der Community belohnt
- Je stärker dein Engagement ist, desto mehr Goddies und Informationen erhältst du über die Rayman-Spiele.
- Bist du einer von den Guten oder von den Bösen? Du hast die Wahl!
- Verdiane dir den Zutritt zu unserem exklusiven VIP-Bereich!
- Melde dich jetzt an und du erhältst sofort 200 Lums auf dein Konto!

Darüber hinaus gibt es noch viel zu entdecken:

- Screenshots, Videos täglich neue Informationen
- Tipps und Tricks zu allen Rayman-Spielen
- Regelmäßige Wettbewerbe mit tollen Preisen
- Foren, in denen du andere Rayman-Fans treffen kannst.

Warte nicht länger! Melde dich **JETZT** unter
WWW.RAYMANZONE.COM
an, wir freuen uns auf **DICH!**

CREDITS

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 Karabétian
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 Chandèze
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 et

**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
Beno t 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.

GARANTIE

Ubi Soft garantiert dem Käufer eines Original-Produkts, dass das darauf enthaltene Multimediaprodukt bei sachgemäßem Gebrauch keinerlei Mängel innerhalb von 6 (Sechs) Monaten seit Kauf/Lieferung (oder längere Garantiezeit je nach Rechtslage) aufweisen sollte.

Senden Sie bitte jedes defekte Multimediaprodukt zusammen mit dem Handbuch per eingeschriebenem Brief an den „Technischen Kundendienst“. Bitte geben Sie Ihren vollen Namen und Ihre Adresse mit Postleitzahl, sowie das Datum und den Ort des Kaufs an. Sie haben alternativ die Möglichkeit, das Multimediaprodukt am Ort des Kaufs umzutauschen.

Falls ein Produkt ohne Kaufnachweis oder nach Überschreiten der Garantiezeit zurückgesandt wird, behält sich Ubi Soft das Recht vor, es auf Kosten des Kunden nachzubessern oder zu ersetzen. Diese Garantie verliert ihre Gültigkeit, falls das Produkt zufällig, fahrlässig oder missbräuchlich beschädigt oder nach dem Erwerb modifiziert wurde.

Der Benutzer erkennt ausdrücklich an, dass die Nutzung des Multimediaprodukts auf eigenes Risiko erfolgt.

Das Multimediaprodukt wird in dem Zustand „wie besehen“ gekauft. Der Benutzer trägt sämtliche Kosten für Reparatur und/oder Korrektur des Multimediaprodukts.

Im Rahmen der gesetzlichen Gewährleistung lehnt Ubi Soft jegliche Gewährleistung bezüglich des Handelswerts des Multimediaprodukts, der Zufriedenheit des Benutzers oder der Eignung für einen bestimmten Zweck ab.

Der Benutzer trägt sämtliche Risiken in Bezug auf entgangenen Gewinn, Datenverlust, Fehler, Verlust von gewerblichen Informationen oder sonstige Risiken, die durch den Besitz des Multimediaprodukts oder seiner Nutzung entstehen.

Da einige Rechtsordnungen die vorstehende Haftungsbeschränkung nicht anerkennen, gilt diese möglicherweise nicht für den Benutzer.

Eigentumsrecht

Der Benutzer erkennt an, dass alle mit diesem Multimediaprodukt und seinen Bestandteilen, seinem Handbuch und der Verpackung verbundenen Rechte, sowie die Rechte betreffend Warenzeichen, Lizenzgebühren und Urheberrecht im Eigentum Ubi Softs und seiner Lizenzgeber stehen und durch französische Bestimmungen sowie andere Gesetze, Staatsverträge und internationale Abkommen betreffend des geistigen Eigentums geschützt werden. Der Quelltext dieses Multimediaprodukts darf ohne vorherige, ausdrückliche, schriftliche Ermächtigung seitens Ubi Softs weder kopiert und reproduziert noch übersetzt oder transferiert werden, sei es im Ganzen, in Teilen oder in irgendeiner anderen Form.

UBI SOFT KUNDENDIENST

Service rund um die Uhr. Wir haben für dich 24 Stunden täglich, an sieben Tagen der Woche geöffnet.

Besuche uns im Internet unter:

<http://www.ubisoft.de/bv/support/>

Bitte überprüfe auf unseren SUPPORT-Seiten die Sektion **F.A.Q.**

(Frequently Asked Questions = häufig gestellte Fragen)

Die Antwort auf deine Frage ist dort vielleicht schon zu finden. Solltest du nicht fündig werden, kannst du unser **HOTLINE-FORMULAR** nutzen um uns deine Anfrage per E-Mail zu senden.

Bei allen technischen Fragen (Installation, etc.) hilft dir gerne unser technisches Support-Team.

Es steht dir von Mo-Fr von 9:00 - 19:00 Uhr unter folgender Nummer zur Verfügung:

01805 - 554938 (0,12 Euro/ Minute)

Natürlich solltest du dich bei deinem Anruf möglichst in der Nähe deiner Konsole aufhalten.

Um eine schnellstmögliche Bearbeitung zu ermöglichen bitten wir dich, folgende Angaben bereitzuhalten:

- Kompletter Name des Produkts.
- Eine kurze Beschreibung des Problems.

Tipps und Tricks - Du kommst an einer bestimmten Stelle im Spiel nicht weiter? Unsere Tipps und Tricks-Spiele-Hotline steht dir täglich von 8:00 - 24:00 Uhr unter folgender Nummer zur Verfügung:

0190 - 88241210 (1,86 Euro/ Minute)

Bitte schicke nie unaufgefordert Produkte und/oder Programme ein. Nimm bitte immer erst Kontakt mit uns auf, um eine schnellstmögliche Bearbeitung zu gewährleisten.

Dein Ubi Soft Team