



www.raymanzone.com



www.ubi.com

Ubi Soft Entertainment SA
28, rue Armand Carrel
93108 Montreuil Sous Bois,
Cedex, France.

Tel: 33 1 48 18 50 00
Fax: 33 1 48 57 07 41

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.

PRINTED IN GERMANY
IMPRIME EN ALLEMAGNE

DOL GRHP-EUU-M

RAYMAN 3

HOODLUM HAVOC



MODE D'EMPLOI
MANUAL DE INSTRUCCIONES



NINTENDO
GAMECUBE

GARANTIES

Ubi Soft a apporté à ce produit tout son savoir-faire en matière de loisirs interactifs pour vous garantir une entière satisfaction et de nombreuses heures de divertissement.

Si toutefois, dans les quatre-vingt-dix (90) jours suivant la date d'achat du produit, celui-ci s'avérait défectueux, dans des conditions normales d'utilisation, Ubi Soft s'engage à procéder à un échange aux conditions définies ci-après.

Passé ce délai de quatre vingt dix (90) jours Ubi Soft accepte de vous échanger le produit défectueux moyennant une participation forfaitaire de 15,24 € par produit.

Pour que le produit défectueux puisse être échangé contactez notre support technique qui vous donnera un numéro de retour. Envoyez ensuite votre logiciel dans son emballage d'origine, accompagné de l'original de la preuve d'achat, d'une brève description du défaut rencontré, de vos coordonnées complètes et si la période de garantie de quatre-vingt-dix (90) jours est dépassée, d'un chèque ou d'un mandat postal de 15,24 € par produit libellé à l'ordre d'Ubi Soft.

Il est conseillé de procéder à cet envoi par lettre recommandée avec accusé de réception à l'adresse suivante :

Support Technique Ubi Soft
TSA 90001
13859 Aix en Provence Cedex 3 France

RAYMAN®3

HOODLUM HAVOC

18 ARGUMENTO

18 CONECTAR LA CONSOLA Y COMENZAR A JUGAR

18 CÓMO MOVERSE POR LOS MENÚS

19 CÓMO COMENZAR A JUGAR

21 CÓMO CARGAR O GUARDAR

22 EL MANDO DE NINTENDO GAMECUBE

23 CÓMO CONTROLAR A RAYMAN

24 CÓMO MANEJAR LAS CÁMARAS

24 PANTALLAS DEL JUEGO

25 PELEAR CONTRA LOS ENEMIGOS

26 LOS SUPERPODERES

27 OBJETIVOS SECUNDARIOS

28 CÓMO CONSEGUIR MÁS PUNTOS

28 PANTALLA DE MENÚS

29 EL REPARTO

30 REPETIR VISITA

30 CÓMO CONECTAR LA GAME BOY ADVANCE

31 SAT (Servicio de Atención Técnica)

32 CRÉDITOS



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).

CONECTAR LA CONSOLA Y COMENZAR A JUGAR



(Para los que utilicen la consola NINTENDO GAMECUBE por primera vez.)

Instala la consola NINTENDO GAMECUBE tal y como se indica en el manual de instrucciones de la consola. Antes de introducir el juego RAYMAN® 3 HOODLUM HAVOC, enciende la consola utilizando el Botón POWER y abre la tapa pulsando el Botón OPEN de la consola.

Coloca el disco de RAYMAN® 3 HOODLUM y cierra la tapa de la consola NINTENDO GAMECUBE.

CÓMO MOVERSE POR LOS MENÚS

Para moverte por los menús de RAYMAN® 3 HOODLUM HAVOC, usa el Stick de Control o el + Panel de Control. Para confirmar tu selección, pulsa el Botón A. Para volver atrás, pulsa el Botón B.

CÓMO COMENZAR A JUGAR



Selección del idioma

Usa el + Panel de Control o el Stick de Control para seleccionar el idioma de los menús de juego, de las voces de los personajes y de los textos. Confirma tu selección pulsando el Botón A. Sólo se puede seleccionar el idioma al iniciar el juego, por lo que debes asegurarte de que conoces tu bandera para no cometer errores.

Cómo empezar una partida

Cuando aparezca la pantalla de título, sigue las instrucciones que se muestran en pantalla, pulsa el Botón START/PAUSE para que aparezca el menú Principal. No es recomendable insertar ni extraer ningún accesorio mientras la consola esté encendida. ¿Pero, por qué demonios ibas a querer hacerlo de todos modos??

Menú Principal

Selecciona "Nueva partida" para comenzar una nueva partida. Si ves las palabras "Nuovo gioco", significa que has escogido el idioma equivocado y está en italiano. ¡Vaya! Tendrás que pulsar el Botón RESET. Usa "Cargar" para acceder a una partida guardada. Esta opción sólo está activa si tienes una Memory Card (tarjeta de memoria) de NINTENDO GAMECUBE y si se ha guardado una partida con anterioridad. ¿Lógico, no? Si quieres configurar los parámetros de juego, selecciona "Opciones": el mando, el sonido, la pantalla. Selecciona "Álbum" para abrir el álbum de fotos del juego guardado en tu Memory Card (tarjeta de memoria).



Nueva partida

Selecciona "Nueva" y confirma la elección pulsando el Botón A. A continuación, irás a la pantalla que te permite crear una nueva partida. Usa el Stick de Control o el + Panel de Control para seleccionar las letras y confirma con el Botón A. Cuando hayas escrito tu nombre, selecciona "Aceptar" y confirma con el Botón A.

Cómo cargar una partida existente

En el menú Principal, selecciona "Continuar" y confirma con el Botón A. A continuación, aparecerá una pantalla con todas las partidas guardadas. Selecciona la que quieras cargar con el Stick de Control o con el + Panel de Control y confirma pulsando el Botón A.

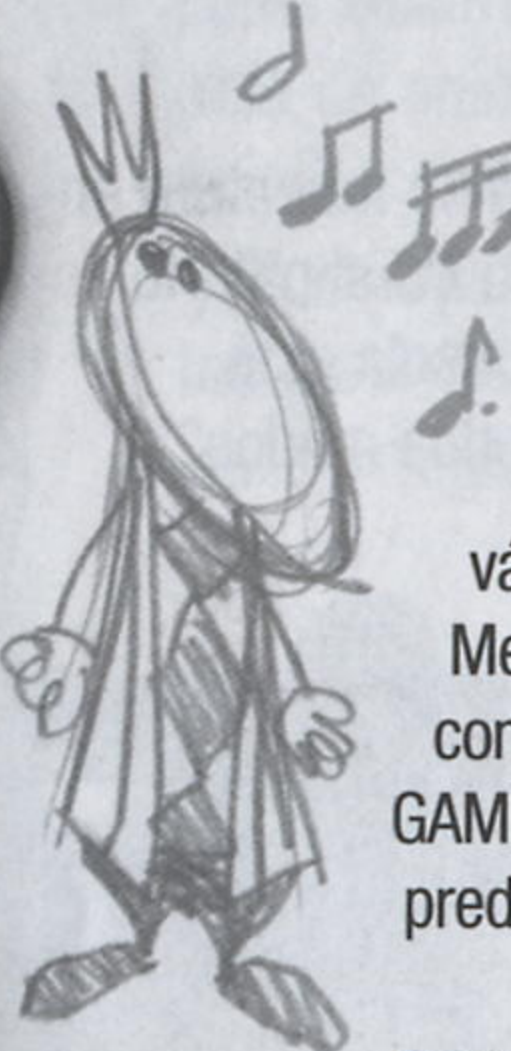
Opciones

Si sabes modificar la configuración de tu TV, no es necesario que leas este apartado. Para acceder al menú Opciones, selecciona "Opciones" en el menú Principal (te advierto que no se trata precisamente de una lectura gratificante...). En todas las pantallas del menú Opciones puedes usar el Botón B para volver atrás y confirmar tus selecciones.

CONFIGURACIÓN DEL MANDO

Selecciona "Opciones del mando" en el menú Opciones y confirma con el Botón A. Selecciona la configuración del mando que prefieras con el Stick de Control o con el + Panel de Control.

CONFIGURACIÓN DEL SONIDO



Confirma la opción "Sonido" con el Botón A en el menú Opciones. Usa el Stick de Control o el + Panel de Control para establecer el volumen de la música, de los efectos de sonido y de los diálogos, así como para seleccionar el sistema de sonido (mono / estéreo). Si seleccionas el modo mono, la opción sólo será válida durante la partida actual, ya que sólo se guardará en la Memory Card (tarjeta de memoria) si has seleccionado el modo mono con anterioridad en la configuración de la consola NINTENDO GAMECUBE. De no ser así, el modo estéreo estará activo de forma predeterminada en la siguiente partida.

CONFIGURACIÓN DE VÍDEO

Selecciona "Vídeo" y confirma con el Botón A para acceder a este menú. Si seleccionas y confirmas la opción "Centrar pantalla", podrás ajustar la posición de la imagen en pantalla con el Stick de Control o con el + Panel de Control. ¡Utiliza esta opción si quieres que tus papis piensen que la tele está estropeada y que es hora de comprar otra de alta tecnología para sustituirla! Puedes seleccionar el tipo de pantalla que quieras (16/9 o 4/3) y probar si la televisión es compatible con el modo de 60Hz entrelazado o con el modo de 60Hz progresivo. Para ello, selecciona un modo y comenzará la prueba. Después de algunos segundos, el programa te preguntará si la imagen se veía correctamente. Si no has visto nada durante la prueba, significa que tu televisión no es compatible con el modo seleccionado.

MODO 60HZ

Este juego puede verse con una mayor nitidez y calidad de imagen en los televisores compatibles con el modo 60Hz. Si conectas el cable RGB (RVA)-Euroconector de NINTENDO GAMECUBE a un televisor con terminal RGB capaz de reproducir 60 imágenes por segundo, podrás disfrutar de una imagen más suave y con menos parpadeo. Para activar el modo 60Hz, mantén presionado el Botón B mientras se muestra el logotipo de NINTENDO GAMECUBE hasta que aparezca en pantalla el mensaje: "¿Deseas ver el juego en modo 60Hz?". Selecciona Sí para activar este modo.

CÓMO CARGAR O GUARDAR



Cómo cargar

Puedes cargar los datos de Rayman 3 en cualquier momento, siempre que hayas introducido una Memory Card (tarjeta de memoria) de NINTENDO GAMECUBE que contenga una partida guardada en la Ranura A. Para ello, pulsa el Botón START/PAUSE para que aparezca el menú. A continuación, selecciona "Continuar" y confirma con el Botón A. Aparecerá una pantalla con distintas partidas guardadas. A continuación, selecciona la partida y confirma con el Botón A. No es recomendable extraer la Memory Card (tarjeta de memoria) insertada en la Ranura A durante la partida.

Cómo guardar

Gracias a los prodigios de la tecnología, la partida se guarda automáticamente mientras juegas siempre que hayas insertado una Memory Card (tarjeta de memoria) para NINTENDO GAMECUBE en la Ranura A. Por lo tanto, no tendrás que hacer nada para guardar los progresos que logres durante el juego.

Puedes crear un nuevo archivo de guardado en cualquier momento. Para ello, pulsa el Botón START/PAUSE para que aparezca el menú. Después pulsa el Botón Y para ir al menú de juego. Selecciona y confirma "Guardar". A continuación aparecerá la pantalla que te permite crear una partida, con el nombre de la partida guardada actual. Para crear un nuevo archivo, deberías cambiar ese nombre. Este nuevo archivo contendrá toda la información de la partida hasta la última vez que se guardó.

Consulta el manual de instrucciones de NINTENDO GAMECUBE para obtener información sobre cómo formatear la Memory Card (tarjeta de memoria) o borrar los archivos que contiene.



EL MANDO DE NINTENDO GAMECUBE

BOTÓN L

Para rodar (al mismo tiempo con el Stick de Control).

STICK DE CONTROL

Para mover a Rayman en cualquier dirección.

BOTÓN R

Para centrarse en un objetivo y acercar la cámara (en el modo Visión).

BOTÓN Y

Modo Visión (al mismo tiempo que el Stick de Control).

BOTÓN X

Para mostrar el Indicador de vida. Para poner caras raras (si te dan permiso durante el juego). Para obtener información sobre los personajes en el modo Congelar.

BOTÓN A

Para saltar, activar el helicóptero (cuando Rayman está en el aire) y confirmar una selección. Para hacer una foto en el modo Congelar.

STICK C

Para mover la cámara.

BOTÓN B

Para lanzar y cargar tu puño. Para cancelar una selección en los menús.

+ PANEL DE CONTROL

Para activar el modo Congelar.

START/PAUSE

Para abrir el menú durante la partida.

CÓMO CONTROLAR A RAYMAN

Para **MOVERLO**, mueve el Stick de Control en la dirección que quieras. ¿No te parece fantástico que te haga caso de esta manera? Cuanto más inclines el Stick de Control, más rápido se moverá Rayman.

Para **SALTAR** pulsa el Botón A.

Para **ACTIVAR EL HELICÓPTERO** cuando Rayman está saltando, pulsa el Botón A de nuevo y mantenlo pulsado.

Para **RODAR**, pulsa el Botón L mientras te mueves.

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

Para **SUBIR**, por escaleras o paredes especiales, muévete hacia la pared utilizando el Stick de Control. Rayman subirá automáticamente. Puedes continuar avanzando utilizando el Stick de Control. Para bajarte, pulsa el Botón A otra vez.

Para **TREPAR ENTRE DOS PAREDES**, salta mientras mantienes presionado el Botón A y pulsa de nuevo el Botón A para trepar. Repite esta acción hasta que llegues a la parte superior de la pared.

Para **AVANZAR MIENTRAS ESTÁS COLGADO**, de una rejilla, salta con el Botón A para agarrarte y utiliza el Stick de Control para avanzar. Para soltarte, presiona el botón A.

Para **BUCEAR** utiliza el Stick de Control.

Para **LANZAR UN PUÑO**, pulsa el Botón B.

(Consulta la sección Luchar contra los enemigos para saber todo lo que te permite hacer el Botón B).



CÓMO MANEJAR LAS CÁMARAS

No tiene mucho sentido correr sin saber hacia dónde se va. Para saber siempre cuál es tu objetivo, utiliza el Stick C para girar la cámara. En algunas secuencias del juego, la cámara está colocada de forma que te proporciona una vista inmejorable de la situación y te permite dejar tranquilo a tu dedo pulgar izquierdo. Si pulsas el Botón R, la cámara volverá a colocarse detrás de Rayman.

Modo Visión

Mantén pulsado el Botón Y para activar el modo Visión.

La cámara se colocará automáticamente a la altura de los ojos de Rayman. Podrás, además de girar la cámara con el Stick C, acercarla hacia un punto o alejarla con los botones R y L respectivamente. Este modo sirve para observar bien la situación antes de empezar a luchar o para encontrar todas las bonificaciones.

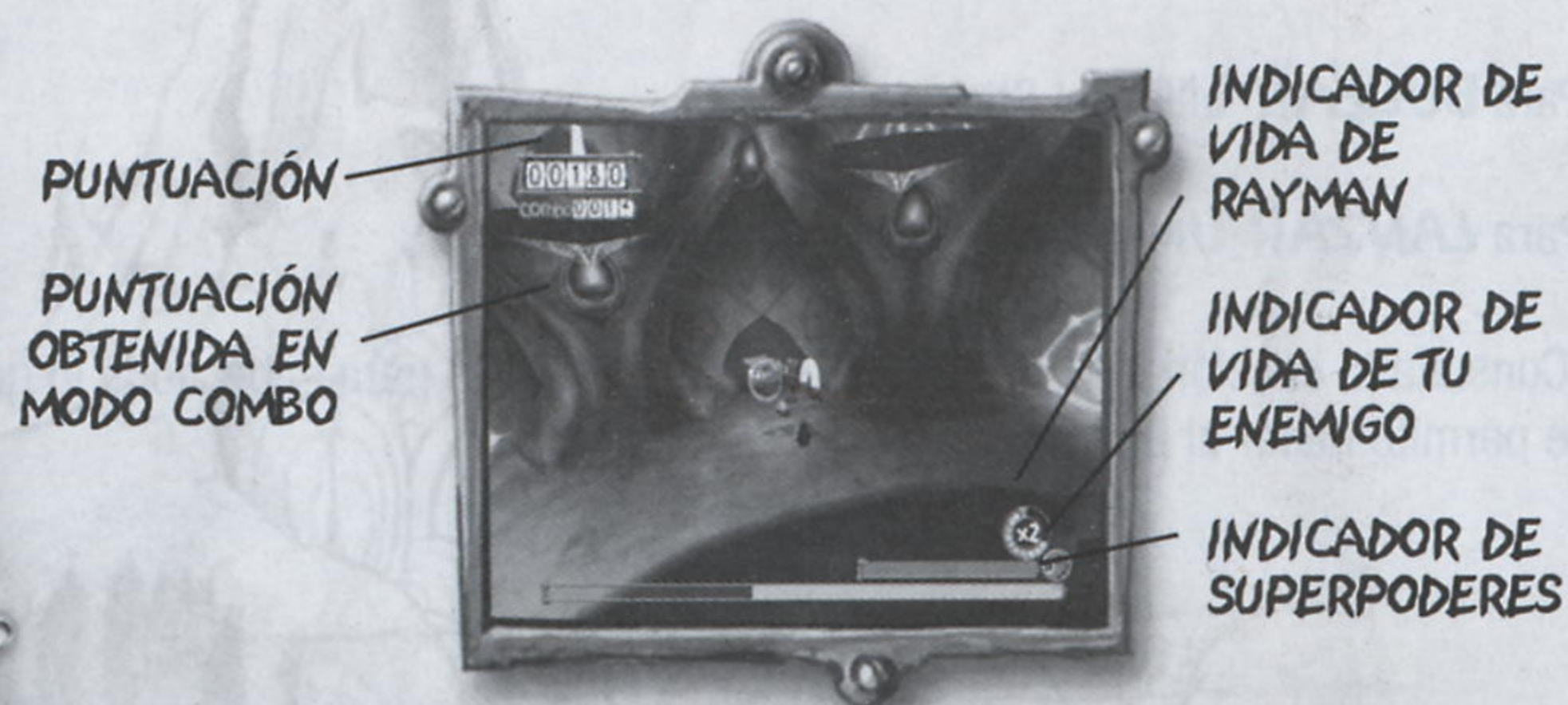
Modo Congelar y cómo hacer fotos

Puedes congelar cualquier situación en el momento que quieras pulsando la parte derecha del + Panel de Control. Toda la acción del juego se detendrá. Cuando esto ocurra, podrás seguir moviendo la cámara usando el Stick de Control o girarla usando el Stick C.

Incluso podrás hacer fotos y dar rienda suelta a tu creatividad pulsando el Botón A. Después, selecciona "Sí" para guardar la foto. Una pantalla te permitirá poner nombre a la foto que aparezca. Ponle nombre a tu trabajo, selecciona "Aceptar" y confirmar con el Botón A. Tu foto se habrá guardado en la Memory Card (tarjeta de memoria) de NINTENDO GAMECUBE. (Me encantan los paréntesis, ¿y a ti?)

PANTALLAS DEL JUEGO

Si pulsas el botón X, tendrás a tu disposición mucha información sobre Rayman.



PELEAR CONTRA LOS ENEMIGOS

Perseguir

Para **PERSEGUIR**, a un enemigo o a un objeto, gírate hacia tu objetivo de forma que lo veas y mantén pulsado el Botón R. Cuando persigas a un enemigo, podrás ejecutar cualquier acción sin perderlo de vista:

- **MOVERTE HACIA LA DERECHA O LA IZQUIERDA** utilizando el Stick de Control.
- Saltar o utilizar el helicóptero utilizando el Botón A.
- Rodar en cualquier dirección pulsando el Botón R y moviendo el Stick de Control.
- Lanzar tus puños con el Botón B.

Lanzar un puño

Rayman no tiene muy desarrollados los bíceps (algo 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 el Botón B. Para lanzar un **PUÑO EN CURVA HACIA LA DERECHA O HACIA LA IZQUIERDA**, pulsa el Botón R, muévete hacia la izquierda o hacia la derecha y pulsa el Botón B. Para lanzar un **PUÑO CARGADO**, mantén pulsado el Botón B hasta que aparezca un poderoso torbellino, y después suelta el Botón B para lanzar el puño. Los puños cargados pueden lanzarse en línea recta o en curva.

En resumen, utiliza el Botón R 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 para nada...)

Persigue a un enemigo y activa el modo Congelar pulsando la parte derecha del + Panel de Control. Si pulsas el Botón X obtendrás información útil que te ayudará a acabar con tu enemigo.

LOS SUPERPODERES

Los Hoodlums han creado un detergente 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 derribar puertas.



Caja azul: GARRAS DE HIERRO

Este poder hace que los puños de Rayman tengan garras de hierro. Los puedes utilizar para engancharse a asideras de metal. Durante el combate te pueden servir para agarrarte al enemigo. Cuando hagas esto, pulsa el botón B para darle descargas eléctricas.



Caja naranja: PUÑO TORPEDO

Uno de tus puños se convierte en un torpedo. Primero, pulsa el botón B para armar el torpedo. Después, pulsa el mismo botón para lanzarlo. A continuación, utiliza el Stick de Control para dirigir su trayectoria. Así podrás alcanzar 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 encerrado 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.

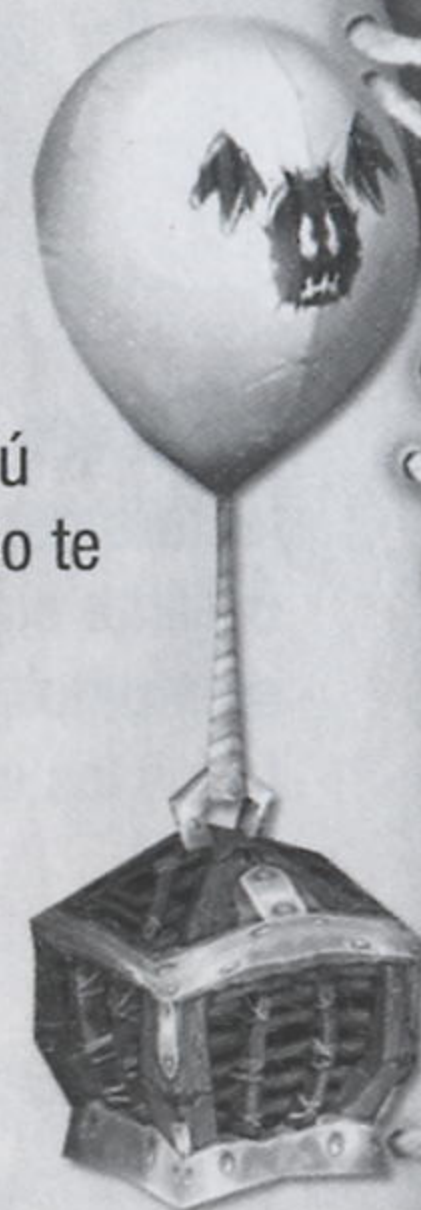
La puntuación

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 cajas con forma de cerdito que se rompen para sacar dinero. Tienes que cargar tu puño para poder romperlas.

Cuando sumes varios 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 tras meses y meses de trabajo. ¡¡Si quieres tener una buena puntuación, tendrás que ponerte las pilas!!

Puedes utilizar los puntos obtenidos para desbloquear niveles nuevos o hacer aparecer 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 esta época nadie regala nada...

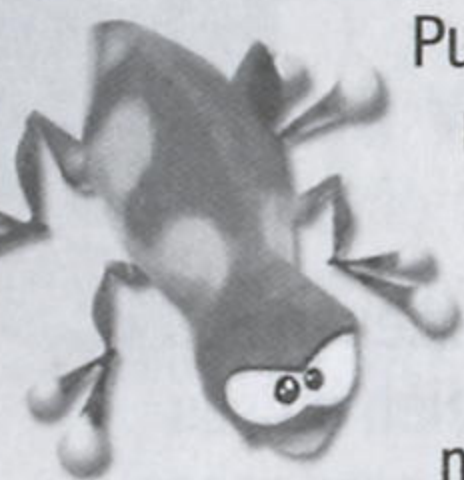


CÓMO CONSEGUIR MÁS PUNTOS

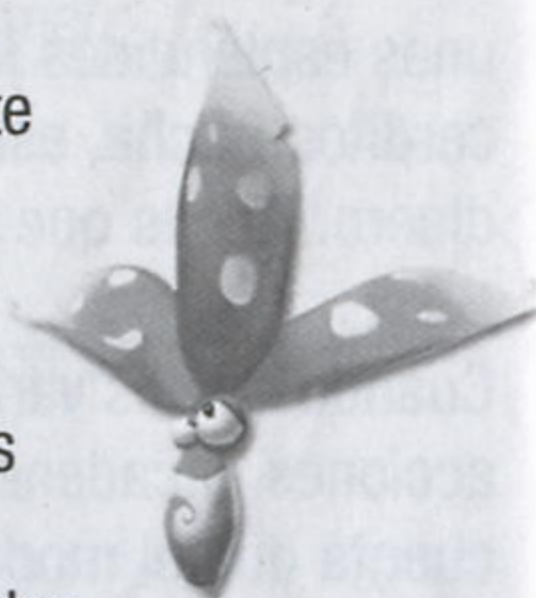
(Hemos llegado a la parte útil del manual).

Ahora que ya empezamos a conocernos después de tanto tiempo (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 **MATUVU** 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. Por cada Matuvu que descubras, obtendrás puntos.



Las **TRIBELLES** son elegantes y jóvenes mariposas, extremadamente asustadizas. Si te acercas a ellas lentamente, podrás ganar puntos. Pero si te precipitas, las huidizas Tribelles desaparecerán.



Ten siempre los ojos bien abiertos. Puede ser que encuentres una de las zonas secretas que los creadores del juego han escondido. ¡Tu recompensa: estas zonas están llenas de objetos que podrás recoger!

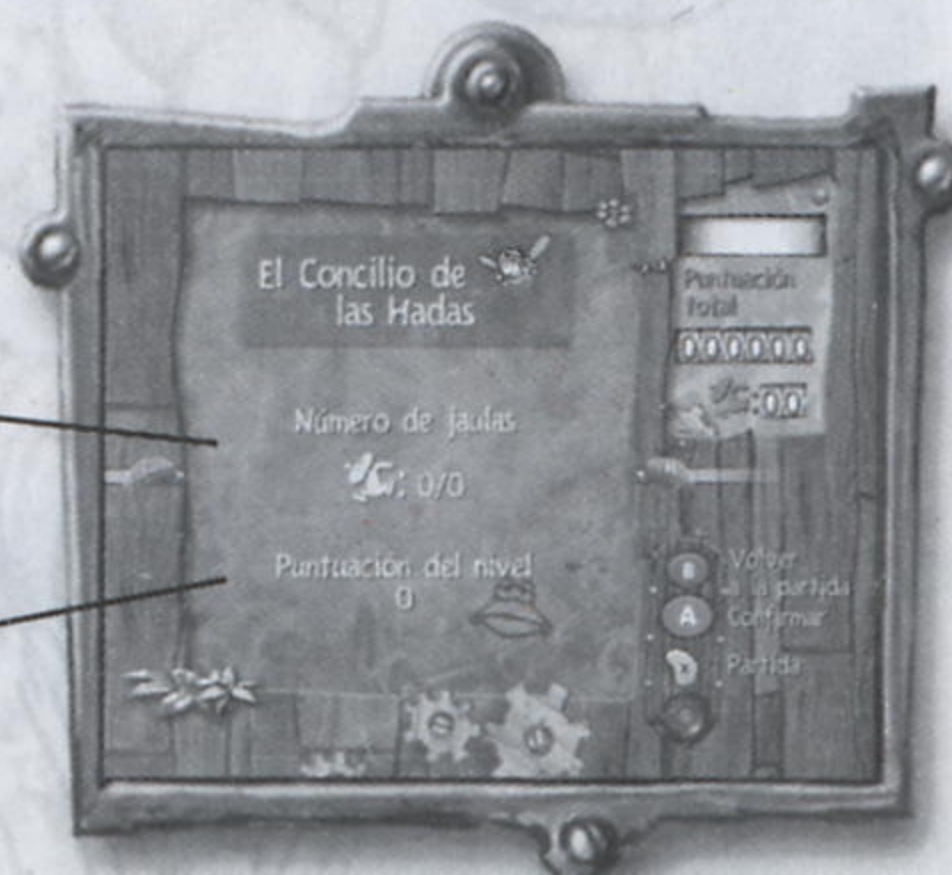
PANTALLA DE MENÚS

Puedes hacer aparecer los menús en cualquier momento pulsando el botón START/PAUSE (inicio). Presionando el Botón R, aparecerá la puntuación que has conseguido en los distintos universos por los que has pasado.

Pulsa el botón Y para ir al menú de la partida, que te permite guardar, salir o cargar una partida. Pulsa el botón X para abrir la página de bonificaciones. Según la puntuación conseguida, podrás desbloquear vídeos del juego, nuevos niveles y vídeos nunca vistos.

PANTALLA
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!



Murfy

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...



Los 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.

REPETIR VISITA

Esta opción aparece en la página de puntuaciones de los niveles (entornos) por lo que ya has pasado.

Seleccionala si quieres volver a uno de los niveles para mejorar tu puntuación. ¡Te rogamos tengas en cuenta que sólo se guardará la nueva puntuación si es superior a la anterior!

CÓMO CONECTAR LA GAME BOY ADVANCE

Este juego ha sido diseñado para poder jugar con la videoconsola portátil Game Boy Advance. Para conectar la Game Boy Advance a la consola NINTENDO GAMECUBE, necesitas un Cable Game Boy Advance de NINTENDO GAMECUBE (se vende por separado). Consulta el manual de instrucciones que se incluye con el cable para obtener más información sobre cómo realizar la conexión.

Cómo conectar la Game Boy Advance™ / NINTENDO GAMECUBE CON el juego RAYMAN® 3 HOODLUM HAVOC™ para Game Boy Advance

Al conectar las dos consolas mediante el cable especial Cable Game Boy Advance de NINTENDO GAMECUBE (se vende por separado), puedes llevarte algunas sorpresas ...

Podrás cargar 11 niveles de juego adicionales para GBA desde tu NINTENDO GAMECUBE.

Es más, cuando hayas finalizado con éxito RAYMAN® 3 HOODLUM HAVOC para Game Boy Advance™ (o hayas abierto todas las jaulas) podrás desbloquear niveles de juego adicionales en RAYMAN® 3 HOODLUM HAVOC para NINTENDO GAMECUBE.

Cómo conectar la Game Boy Advance™ / NINTENDO GAMECUBE SIN el juego RAYMAN® 3 HOODLUM HAVOC™ para Game Boy Advance

Si conectas las dos consolas sin tener el juego de GBA, podrás jugar con otro jugador (cada uno en su consola) en el modo Un jugador o en el modo Juego en equipo con 4 jugadores... ¡pero no se lo cuentes a nadie!

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

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

ADESE

FAP
cine.video.tv

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

- 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

CREDITS

Producers

Liu Jing
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

French Team

Lead Programmers

Olivier Didelot
Olivier Jourdan

Programmers

Pierick Crepy
Dominique Duvivier
François Queinnec
Christophe Roguet
Lucian Rowe
Michael Ryssen
Alain Robin

Daniel Raviart

Franck Delattre

Frédéric Bourbon

Christophe
Garrigues

Lead Game Designer

Michaël Janod

Game designers

Olivier Palmieri
Benjamin Haddad
Frédéric Gaveau
Eric Couzian
Xavier Plagnol
Jérôme Collette
Olivier Barbier
Yann Leclerc

Art director

Céline Tellier

Lead Character designer

Stéphane Zinetti

Graphic Technical Directors

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

Chinese Team

Lead Programmer

Sun Ting

Programmers

Chen Hai
Chen Bao Wu
Qiu Li
Fang Wei Chen
Xu Xiao Yue
Zhang Jiao
Lin Wei Jian

Lead Game Designer

Shui Xiu Yi

Game designers

Shen Ye Tao
Yang Jin
Xiong Jie

Lead graphic artist

Yang Bo

Graphic artists

Chen Jing
Fan Yin Jia

Lead info designer

Zhang Tao

Info designers

Mu Hong
Ren Bo
Zhang Kun

Lead animator

Gu Jie

Animators

Shen Hui
Wang Wen
Wu Ping

Lead sound designer

Ou Yuan Jun

Sound designer

Zhang Lei

Lead data manager

Yu Lei

Data manager

Liu Jia Tao

GameBoy Advance™ Link Game

Project Manager

Liu Jun

Lead Programmer

Ma Zhen

Programmer

Pan Yin

Lead Game Designer

Shen Ye tao

Game Designer

Sun Wei

Graphic Artist

Huang Zhe
Shi Hua
Ding Yong

Info Designer

Zhang Kun
Ren Bo

Rayman created by

Michel Ancel
Frederic Houde

Additional game design

Yann Masson
Nicolas Normandon
Fabrice Holbé
Olivier Conorton
Stéphane Hilbold

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 Plagnol

Additional programmers

Patrice Desarnaud
Frédéric Balint

Additional animators

Alexandre Baduel
Vanessa Sarazin

Test Studio Manager (Paris)

Victor Douangamath

Lead Tester (Paris)

Cyril Gouel

Testers (Paris)

Jérôme Amouyal
Fabrizio Costa
Sébastien Métivier
Carl Huyghues
Despointes
Frédéric Lapalus
Manuel Rozoy
Hervé Da Mota
Wolfgang Buttner
Anis Boujouane
Antoine Viellard
Olivier Berteil

Lead Tester (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

Testers (Montreal)

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

Lead Tester (Shangai)

Xu ming

Testers

Chen Li Yu
Li Xi Yun
Qiao Dong
Zou Jun Jie
Lu Qiong
Fan Xiao Tao
Han Yan
Li Qing Zhe
Lu Zheng Jie
Liu Zhi Bin
Zhu Jia An

Additional data managers

Thomas Omer-Decugis
Fabrice
MacheclerVincent
Chardonnereau

Additional testers

Eric Visconti
Jean-Francois Dupuis
Michel Morin

Managing Director - Montreuil Studios

Nicolas Metro

Development Studio Manager

Vincent Greco

Graphic Studio Manager

Sandrine Maigret

Game Design Studio Manager

David Douillard

Cinematic studio manager

Sophie Penziki

Managing Director - Shangai Studios

Corinne Le Roy

Assistant Managing Director

Arnaud Carrette

Software Studio Manager

Chen Shen Feng

Info-design Studio Manager

Wu Jun

Design Studio Manager

Ye Wei

Graphic/ Animation Studio Manager

Lu zhi gang

Data Management Studio Manager

Zong Jin

Test Studio Manager

Zong Jin

Content Manager

Hirofumi Motoyama

Pre-rendered sequences director

Alexandre de Broca

Technical director - sfx

Charles Beirnaert
Graphists - sfx
Corinne Bouvier
Xavier le Dantec
Jérôme Lionard

Layout director

Mathieu Breda

Pre-rendered sequences animators

Michel Guillemain
Thomas J. Anderson
Gilles Monteil
Véronique Lacombe
Eric Branz
Wilfried Ayel
Sonia Pronovost
François Cote

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 Hervochon
(Tex Avril Studio - France)

Masterised by

Martin Dutasta

Music editing

Pascal Flork

'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 Publishers 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 Hascoët

International Content**Team****Game-design**

Gunther Galipot

Play-tests

Lionel Raynaud

Frédéric Duroc

Story Editor

Alexis Nolent

Approval**Coordinators**

Nikola Milisavljevic

Dave Costello

EMEA Marketing**team**

Lidwine Vernet

Clothilde du Saint

Judit Barta

Local Brand**Managers**

Amanda Butt (UK)

Thorsten Kapp (GER)

Hélène 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

Rayman M Team

Mao Yi

Wang Bin

Arnaud Guyon

Arnaud de Pischof

Benoît Maury-Bouët

David Houssin

Hanane Sbai

Niquette

Eric Tremblay

Sophie Pendaries

Jean-Michel Tari

He Jun Xian

Bai Hai Lei

Cai Yu

Huang Rong

Ye Wei

Lian Hua kitchen

Chi Shang Bian Dang

NOTES

NOTES

REINITIALISATION DE LA POSITION NEUTRE DE LA MANETTE

Si les boutons L ou R sont enfoncés ou si le Stick directionnel n'est pas en position centrale au moment où la console est mise sous tension, ces positions seront considérées comme étant les nouvelles positions neutres de référence, brouillant les contrôles durant une partie.

Pour réinitialiser la manette, relâchez tous les boutons et sticks afin de leur permettre de revenir en position neutre, puis maintenez simultanément enfoncés, X, Y et START/PAUSE pendant 3 secondes.



POSICIÓN NEUTRAL DEL MANDO

Si pulsas el Botón L o el Botón R o cambias de posición el Stick de Control o el Stick C en el momento de encender la consola, la nueva posición pasará a ser la posición neutral, lo que provocará problemas de control durante el juego.

Para restablecer la configuración inicial del Mando, suelta todos los botones y los sticks de forma que vuelvan a la posición neutral correcta, y luego mantén pulsados a la vez el Botón X, el Botón Y y START/PAUSE durante 3 segundos.

