

ARGUMENTO	4
INSTALACIÓN DE RAYMAN M	5
A/ REQUISITOS TÉCNICOS	5
B/ INSTALACIÓN DEL JUEGO	5
NAVEGANDO POR EL MENÚ	6
A/ MENÚ PRINCIPAL	6
B/ NUEVO JUEGO	6
C/ CONTINUAR	7
D/ MENÚ DE OPCIONES	7
REGLAS DEL JUEGO	10
A/ REGLAS DE JUEGO DE LA CARRERA	11
• Modos de juego	11
• Descripción de los objetos	12
B/ REGLAS DE JUEGO DE LA BATALLA	12
• Modos de juego	13
• Descripción de las Armas	14
ELEGIR ENTRE MODOS MULTIJUGADOR Y JUGADOR ÚNICO	16
A/ PERSONAJES DE RAYMAN M	16
• Descripción de los personajes	16
• Selección del personaje	18
B/ MODO DE UN JUGADOR	19
• Selección del Mapa	19
• Selección del modo de juego	19
C/ MODO MULTIJUGADOR	20
• General	20
• Selección del modo de juego	20
CRÉDITOS	22
SOPORTE TÉCNICO	24

Argumento

Rayman y sus famosos seguidores se enfrentan a nuevos retos en una competición deportiva única entre duros y variados ambientes. Su objetivo: llegar a ser EL ganador en un sorprendente biatlón compuesto de modos de Batalla y de Carrera.

Rayman M simula un torneo real: se premiará a los participantes con trofeos y medallas.

Rayman M es un juego que evoluciona y donde la experiencia y la práctica son esenciales.

Instalacion de Rayman M

A/ REQUISITOS TÉCNICOS

Requisitos mínimos:

Sistema operativo: Windows 98/ Windows XP/ Windows 2000 / Windows Me

Especificaciones del procesador: Pentium II 450Mhz

RAM: 64 Mb

Tarjeta de vídeo: TNT2

Modo de vídeo: 16 y 32 Bits

Espacio disponible: 550 MB

Unidad de CD-ROM: 4x

DirectX (disponible en el CD): 8.0A

Otros: Teclado / Ratón.

Recomendado:

Sistema operativo: Windows 98/ Windows XP/ Windows 2000 / Windows Me

Especificaciones del procesador: Pentium III 500 Mhz

RAM: 64 MB

Tarjeta de vídeo: GeForce2

Modo de vídeo: 32 Bits

Espacio disponible: 1,3 GB

Unidad de CD-ROM: 16x

DirectX (disponible en el CD): 8.0A

Otros: Teclado / Ratón / Mando

B/ INSTALACIÓN DEL JUEGO

Introduce el CD de Rayman M en tu unidad lectora de CD-ROM. En la ventana que aparecerá elige tu idioma y el tipo de instalación.

Sigue las instrucciones para completar la instalación.

2 - NAVEGANDO POR EL MENÚ

Para moverte por los menús y realizar tus ajustes de RAYMAN M, usa el ratón y el teclado.

Tu elección se destacará. Para confirmarla, pulsa el botón izquierdo del ratón o Intro.

Para cambiarte de un disco a otro, pulsa las teclas de los cursores hacia la izquierda y hacia la derecha.

Para retroceder pulsa el botón derecho del ratón o pulsa la tecla Esc en el teclado.

A/ MENÚ PRINCIPAL

Elige **Nuevo Juego** si no tienes ningún archivo previamente almacenado o si quieres crear uno nuevo.

Después entras en la página de crear archivos.

Elige **Continuar** si quieres cargar y jugar con un archivo previamente guardado.

Elige **Opciones** si quieres configurar el juego: vídeo, sonido, mandos, lenguaje.

B/ NUEVO JUEGO

Crear un juego

Elige Nuevo Juego y confirma tu elección. Se te preguntará si quieres crear un nuevo juego.

Si eliges SÍ accederás a la creación de archivos en el disco donde podrás ponerle un nombre al archivo.

Utiliza el ratón o el teclado para componer el nombre y acepta pulsando en "Aceptar" cuando hayas finalizado.

NOTA: Siempre que avances en el juego se te sugerirá guardar tus progresos a tu archivo.

C/ CONTINUAR

Cargar un juego que ya existe

Elige Continuar y confirma tu elección.

Después entrarás en una pantalla con la lista de los juegos guardados.

Elige la partida que quieres recuperar y confirma tu elección.

D/ MENÚ DE OPCIONES



Ajustes de Sonido

- MÚSICA Y EFECTOS DE SONIDO

En cada disco, usa el ratón para elegir SÍ/NO para activar o desactivar la música o los efectos de sonido.

Puedes ajustar entre 0 y 9 nivel de volumen que quieras para cada uno.

- MONO / ESTÉREO

Usa el ratón para seleccionar el tipo de sonido MONO o ESTÉREO.

Ajustes del Menú

Selecciona SÍ/NO para activar o desactivar el movimiento de la cámara mientras se desarrolla el menú.

NOTA: En cualquier momento puedes saltarte las transiciones confirmando. Puedes volver hacia atrás la transición pulsando el botón de retroceso.

Configuración del Mando



Elige si quieres ajustar la configuración del mando para la carrera o para la Batalla.

Aquí puedes elegir qué botón definir y qué configuraciones prefieres:

Activar o desactivar la función de Vibración

- Control por ratón y teclado o un mando.
- Activar o desactivar la vista inversa (sólo para el modo Batalla).

También puedes reconfigurar y ajustar cualquier tecla de acuerdo con tus preferencias.

Cargar / Guardar ajustes

Guardando ajustes

Una vez que hayas seleccionado tus opciones, puedes guardar estas configuraciones en Guardar / cargar Ajustes.

Cargar ajustes

Cuando el juego esté en funcionamiento, las configuraciones que hayas guardado serán cargadas automáticamente.

Tus configuraciones también pueden cargarse eligiendo CARGAR desde la ventana de Guardar / CARGAR Ajustes.



Reglas del juego

El juego se divide en 4 zonas, todas compuestas de por 3 niveles de carrera y 3 de Batalla.

Por cada nivel podrás elegir entre varios modos de juego:

- 4 modos de juego para el modo Carrera
 - Entrenamiento
 - Carrera
 - Polopopoï
 - Lums
- 3 modos de juego para el modo Batalla
 - Lum Spring (Carrera Lum)
 - Lum Fight (Lucha lum)
 - Capture the Fly (Captura el Volador)

También podrás acceder a la zona de bonos con niveles adicionales.

Estos niveles se te irán abriendo conforme avances en el juego.

Al principio, sólo la zona 1 estará abierta. Por lo tanto tendrás acceso a los siguientes niveles:

- Entrenamiento y modo de Carrera para la CARRERA
- Lum Spring (Carrera Lum) para LA BATALLA

Los niveles se irán abriendo automáticamente conforme consigas victorias en los diferentes niveles. Se te informará en cada momento de cada nuevo aspecto al que puedas acceder.



10

A/ Reglas de juego de la Carrera

MODOS DE JUEGO

A) Modo Entrenamiento

Se ha creado este modo para ejercitarse con los niveles, practicar y dominar los mandos y trucos del juego antes del reto real.

Puedes también intentar aumentar tu puntuación y compararla con otros contrincantes en www.raymanm.com. Sólo se puede jugar en el modo de un jugador.

B) Modo Carrera

El ganador es el que acaba como primero la carrera.

En el modo multijugador puedes seleccionar el número de vueltas que quieres dar antes de ganar, y el máximo espacio que debe haber entre los oponente para ganar. También puedes usar bonos para ir más rápido, para parar a tu oponente, etc.

Tiempo



Ranking

C) Modo Polopopoï

En este modo debes completar 3 vueltas antes de que el cronómetro empiece desde 0. Empieza a los 20 segundos. Durante la carrera, tendrás que liberar Polopopoï por el nivel para ganar tiempo adicional. Puedes liberar Polopopoï disparándole. Los diferentes colores corresponden a los tiempos variados de Polopopoï. Sólo está disponible para un jugador.

Tiempo



Número de Polopopoï
(o números de lums)

11

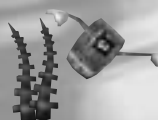
D) Modo Lums

Los Lums están sueltos por todo el nivel. Para ganar debes acabar el primero las tres vueltas y haber conseguido además al máximo número de lums. Podrás usarlos más tarde.

DESCRIPCIÓN DE LOS OBJETOS

Encontrarás muchos objetos a lo largo de tus avances por las pistas. Estos objetos pararán a tus oponentes en la carrera... ¡pero tú también puedes ser alcanzado! Intenta evitarlos y encuentra el modo más ingenioso para ganar.

Barreras eléctricas / Vallas



Evitas estos objetos a toda costa. Si las golpeas durante la carrera te verás ralentizado...

Lums púrpura



Aprende a conseguirlos... te ayudarán a encontrar atajos.

Interruptores



Dispara a los interruptores y abrirás pasajes secretos... o moverás el entorno para parar a tus oponentes.

"Bumpers"

¡Prueba el salto extra!



B/ Reglas de juego de la Batalla

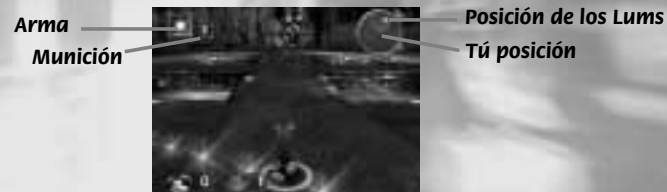
Hay reglas de juego de la Batalla para las opciones de un jugador y multijugador.

12

MODOS DE JUEGO

A - A- LUM SPRING (CARRERA LUM)

Los Lums aparecen al azar por el mapa, uno cada vez (el radar muestra la posición de ellos). Tienes que conseguir tantos como puedas. Para estorbar a tus oponente puedes congelarlos momentáneamente disparándoles balas de hielo. Tienes 5 balas, que se reponen al pasar el tiempo. El ganador es el primero que alcanza la condición de ganador o aquel que tenga el mayor número de Lums cuando acabe el tiempo (si la configuración del tiempo lo permite).



B - LUM FIGHT (LUCHA LUM)

Cada uno de los jugadores empieza con 5 puntos de acierto. Cada vez que los puntos de acierto llegan a 0, el jugador renace en algún lugar del círculo. El objetivo es eliminar a tus oponentes disparándoles (el radar muestra la posición del oponente). Cada vez que haces bajar a tu oponente a 0 puntos consigues un Lum. El ganador es el primero que consigue la condición de ganador o aquel que tenga el mayor número de Lums cuando acabe el tiempo (si la configuración del tiempo lo permite). Eliminarsse uno mismo al acertarse a si mismo da como resultado un Lum negativo (-1).

Hay diferentes armas y bonos. Estos se sacan y se acumulan al azar cuando el jugador pasa por el Generador (los generadores dorados pueden producir armas más potentes).



13

C - CAPTURAR EL VOLADOR (la misma pantalla de ajuste que Lum Spring)

Hay un Volador ligero en el mapa. Los jugadores tienen que alcanzarlo, agarrarlo y guardarlo el mayor tiempo posible. Cuando tienes el Volador, ganas Lums mientras el tiempo pasa (el radar muestra la posición del Volador). Puedes robar el Volador con un sólo acierto sobre el jugador que lo lleve. El Volador transporta y no puede disparar, pero irá más deprisa cuanto más tiempo lo mantengas. Tú tienes 5 balas de goma (efectivas sólo contra el Volador) que se recargan al pasar el tiempo. El ganador es el primero que gana la condición de ganador o aquel que consiga el mayor número de Lums cuando acabe el tiempo (si la configuración del tiempo lo permite).

DESCRIPCIÓN DE LAS ARMAS

Estos son los objetos y armas que están en el juego. En el modo Lum Fight (Lucha lum) se toman de los Generadores. En los modos "Lum Spring (Carrera Lum)" y en el "Capture the Fly (Captura el Volador)" sólo hay un arma, con la que está equipado el jugador desde el principio: Una Bala de hielo para el "Lum Spring (Carrera Lum)" y una Bala de Goma para "Capture the Fly (Captura el Volador)".



FALSO GENERADOR Parece un generador pero funciona como una bomba: explota por contacto o sólo después de que un personaje pase cerca. La explosión produce 3 puntos de acierto.

OBJETO SANGUIJUELA Roba los objetos y las armas que lleva el oponente más cercano o si no lleva ninguna, las toma del Generador.



COHETE ZUMBADOR Puedes controlar este arma Voladora. Causa 5 puntos de impacto en otro jugador.

ÚLTIMA BARRERA Protege contra cualquier tipo de ataque durante unos segundos. También produce 1 punto de acierto por contacto.



BOMBA DE GOMA Va alrededor del objetivo y explota después de unos segundos causando que se pierdan 3 puntos acierto. Puede pasarse a otro jugador por toque.



BALAS RÁPIDAS Dispara una fila de 3 balas por descarga. Cada bala produce 1 punto de acierto.



BALA DE GOMA Puede dar directamente o indirectamente al rebotar en las paredes (hasta 3 rebotes). Cada golpe produce 1 punto de acierto.

NOTA: En el modo Capture the Fly (Captura el Volador), roba el Volador a base de golpearlo. Aquí las balas se recargan mientras pasa el tiempo.



BALA SABUESA Después de un reventón inicial, va automáticamente tras el oponente más cercano. Cada impacto produce 1 punto de acierto.



BALA PETARDO Sigue una trayectoria parabólica y estalla produciendo 1 punto de acierto a todo el que esté en el área de la explosión.



BALA LENGUA DE FUEGO Puede controlarse su trayectoria después de ser disparada. Permanece activa durante unos segundos después. Produce 1 punto bien directamente o bien con lo que le queda en la cola de fuego.



BALA DE HIELO Congela al objetivo durante 1 segundo.

NOTA: Sólo disponible en el modo Lum Spring (Carrera Lum). Las balas se recargan mientras pasa el tiempo.

Elegir entre modos Multijugador y Jugador Único

NOTA: El modo de jugador único determina la forma de progresar en el juego: los niveles se irán abriendo conforme vayas avanzando en él.

Tus progresos en ambos modos de único jugador y multijugador irán abriendo niveles, bonificaciones y personajes.

A/ Personajes de Rayman M

Descripción de los personajes

Globox: Tuvo que vencer su timidez y su miedo (¿quizás siguió una terapia?) y arriesgar su cuello en esta competición. A veces puede parecer un poco desagradable y torpe pero detrás de ese gran cuerpo yace una cierta destreza y espíritu de lucha.



Barbaguda: Siempre está enfadado, irritable y mezquino. Lo que le falta en tamaño lo suple siendo un maestro en disparar por debajo del cinturón, lo cual le encanta.

Esbirro 800: La vida de un robot pirata es sencilla: se mejor, debilita a los demás, dales una tremenda paliza si es necesario, no tengas misericordia...



Teensies: A pesar de que estos seres decrepitos son seniles, hasta el punto de haber olvidado quien es el jefe, se llevan bastante bien entre ellos cuando tienen que entrar en acción y ganar por cualquier medio posible.

Sé lo suficientemente peleón para acceder a los personajes ocultos...

Tily: Una fina, frágil y traviesa hadita ...hasta que la carrera comience...

La Señora Barbaguda: Su apariencia más elegante y refinada (gafas de sol, vestidos, etc.) no sólo tiene ligeramente los mismos rasgos que su horrible marido, sino que es peor...

Esbirro 1000: Una versión más antigua del robot pirata, más distinguido, pero con los mismos valores que Esbirro 1: ganar y debilitar a los demás...

Selección del personaje

Al principio sólo habrá 5 personajes. Los 3 personajes ocultos irán apareciendo conforme progreses en el juego.

Elige a tu personaje con el ratón y confirma tu elección.

Globox, los Teensies y Esbirro tienen suerte... pueden intercambiar su aspecto entre los cuatro que les corresponden a cada uno. Se les conceden los diferentes aspectos paso a paso conforme obtienen victorias. Te informarán cuando ganes un nuevo aspecto. Una vez que haya aspectos disponibles, aparecerán flechas a ambos lados del personaje que hayas seleccionado. Puedes elegir el aspecto pulsando con el ratón o el teclado. Pulsa en Aceptar para confirmar.

En el juego descubrirás que a cada personaje le corresponde su propia música... tendrás la oportunidad de escuchar la tuya si ganas la carrera...



B/ Modo de un jugador

Utiliza el ratón para seleccionar el modo de un jugador y pulsa en Aceptar para confirmar tu elección.

Selección del Mapa

Para moverte de una zona a otra, pulsa el cursor izquierdo para moverte hacia la izquierda y el cursor derecho para moverte hacia la derecha.

Selecciona tu nivel con el ratón.

Selección del modo de juego

Puedes elegir entre: Training (Entrenamiento), Race (Carrera), Polopopoï, Lums para el juego de Carrera y Lum Spring (Carrera Lum), Lum Fight (Lucha lum) y Capture the Fly (Captura el Volador) para el juego de Batalla.

Observa que no podrás acceder a todos los niveles y modos inmediatamente; podrás acceder a ellos consiguiendo victorias. Selecciona el modo de juego que quieras para comenzar a jugar.



C/ Modo Multijugador

General

En el modo Multijugador pueden participar hasta 2 jugadores.

En el juego de Batalla puedes elegir oponentes autónomos. Aquí puedes añadir jugadores controlados por la CPU dentro del límite de 4 personajes por mapa

Elige el nivel de destreza avanzado de los oponentes de la CPU: fácil/medio/difícil/superdifícil. Pulsa Aceptar para confirmar tu selección.

Se podrá acceder a los modos Lum Spring (Carrera Lum), Lum Fight (Lucha lum) y Capture the Fly (Captura el Volador) desde el principio.

En el juego de Carrera, sólo los modos "Carrera" y "Matar el Tiempo" estarán disponibles.

Selección del modo de juego

a) Juego de carreras

Puedes determinar las victorias:

- Selecciona el número de vueltas necesarias para ganar: 1 / 3 / 5
- Matar el tiempo: Establece el espacio requerido para ganar entre jugadores: 10 seg. / 15 / 20 / 25 / 30

b) Juego de Batalla

Elige tu modo de juego:

- Lum Spring (Carrera Lum)
- Lum Fight (Lucha lum)
- Capture the Fly (Captura el Volador)

Para estos 3 modos puedes fijar las condiciones para ganar: Número de lums para ganar o límite de tiempo.

Para ambas opciones podrás determinar el tiempo adecuado o el número de lums para ganar como sigue:

- Lums para ganar:
 - Lum Spring (Carrera Lum): 5 (valor por defecto) / 10 / 15 / 20
 - Lum Fight (Lucha lum): 3 / 5 (valor por defecto) / 10 / 20
 - Capture the Fly (Captura el Volador): 10 (valor por defecto) / 15 / 20 / 30
- o
- Tiempo límite (minutos):
 - Lum Spring (Carrera Lum): 1 (valor por defecto) / 3 / 5
 - Lum Fight (Lucha lum): 1 (valor por defecto) / 3 / 5
 - Capture the Fly (Captura el Volador): 2 (valor por defecto) / 3 / 5

Créditos

JEFE DE PROYECTO

Arnaud Carrette & Riccardo Lenzi

DISEÑO DEL JUEGO

CARRERA

Lead Game Designer

Philippe Blanchet
Bruno Bouvret
Jean-Christophe Guyot
Damien Galipot
&
Frederic Claverie
Thomas Simon
Vincent Hamache

BATALLA

Lead Game Designer

Benoit Macon
Davide Soliani
Riccardo Landi
Marc D'Souza
Giordano Nisi
Christian Cantamessa

GRÁFICOS

CARRERA

Graphic Director

David Garcia
Lead Artist
Corinne Billon
Lead Graphic Designer
Avlamy Ramassamy
Arnaud Kotelnikoff
Laurent Debarge
Gregory Piche
Mathieu Delarue
Frédéric Lavignasse
Céline Bessy
Ivan Capin
Olivier Conorton

BATALLA

Lead Graphic Designer

Davide Rupiani

Rossana Cesaretti
Stefano Iorio
Christian Ronchi
Simone Mirandola
Fabio Pagetti
Graziella Troncatti
Roberto Valentini

GRÁFICOS DEL MENÚ

Fabrizio Stibiel

ANIMACIONES

CARRERA

Animador principal

Olivier Derynck

Gilles Aveneau
Hélène Oger

BATALLA

Animador principal

Mauro Perini

Matteo Ceccotti
Michele Agosteo
Giuliano Boiocchi

Creadores de Rayman

Michel Ancel & Frederic Houde

MODELADO DE PERSONAJES

Jerome Desplas
Hélène Oger

Director Artístico y de Animación

Jean-Marc Geffroy

Consejero Artístico

Alexandra Ancel

DISEÑO DE SONIDO

CARRERA

Lead Sound Designer

Gregoire Spillmann
Nicolas Vermot

BATALLA

Lead Sound Designer

Davide Pensato
Gianni Ricciardi

DESARROLLO DE SOFTWARE

DESARROLLO DEL MOTOR DE PS2

Desarrollador Principal del Motor de PS2

Dominique Duvivier
Tiziano Sardone
Francois Queinnec, Lucian Rowe, Christophe Roguet, Jean-Gaël Brard, Marie Claire Gaudin

DESARROLLO DEL MOTOR

Desarrollador Principal

François Mahieu
Olivier Jourdan, Yves Babitch, Frédéric Bourbon,
Patrice Desarnaud, Carlo Morgantini, Claudio Casadei

Gracias inmensas al equipo HarmonX

DESARROLLO DE LA I.A.

CARRERA

Lead AI Developer

Jean-Vincent Segard

Olivier Derot
Pascal Henry
Henri Perrin

BATALLA

Paolo Maninetti

Luciano Morpurgo
Alberto Barbati
Giovanni Ivan Ferraro

DESARROLLO DE LOS MENÚS

Lead Menu Developer

Francesco Cavallari
Christian Slanzi, Stefano Chiappa

Con la contribución en el diseño de la interfaz de Manuel Saua Llanes

Jefe del Estudio de Desarrollo de Milan

Alain Bedel

Jefe del Estudio de Desarrollo de Montreuil

Vincent Greco

Jefe del Estudio Grafico de Montreuil

Sandrine Maigret

Jefe del Estudio de Animación de Montreuil

Alexandre Baduel

Jefe del Estudio de Desarrollo de IA de Montreuil

David Douillard

Jefe del Estudio de Diseño de Montreuil

Romain His

DIRECCIÓN DE DATOS

CARRERA

Lead Data Manager

David Houssin
Vincent Chardonnerau

BATALLA

Lead Data Manager

Enrico Moretti
Antonijo Lorenzoni

PRUEBAS

Jefe del Estudio de Pruebas

Elie Benhamou

Probador Principal

Vincent Brajdic & Stefano Prada

Equipo de Pruebas

Lionel Feirara, Victor Douangamath, Tristan Lefranc, Alessandro Pedarra, Giorgio Anselmi, Nicola Bettari
Probador Principal de Canadá
Stephan Leary
Equipo de Pruebas de Canadá
Yanick Beaudet, Maxime Boulanger, Alain Chenier, Charles Haddad, Mehdi Serrar, Martin Shank, Sabrina Tremblay

LOCALIZACIÓN

Jean-Sebastien Fery

Director General de Milán

Florence Alibert

Director General de Montreuil

Agnes Lajot, Michel Pierfitte

SECUENCIAS

Jefe del Estudio de Secuencias

Sophie Penziki

Dirección y Storyboard

Mathieu Breda

Infografía en 3D

Corinne Bouvier & Yann Jouette

Efectos de Renderizado

Charles Bernaeirt

Animación

Thomas J Anderson

Steeve Ouellet

Erik Branz

PRODUCCIÓN DE AUDIO

Producción de Sonido

Sylvain Brunet

Jefe Creativo

Manu Bachet

Organización de la Producción de Sonido

Marine Lelievre

Director de Doblaje

Eddie Crew

Voces

Lee Delong, Joddie Forrest, David Gasman, Joe Sheridan, Ken Starcevic

Grabado por

Lionel Bouhnik at Ubi Sound Studios - France

Efectos de Sonido

Talkover

Música Compuesta, arreglada e interpretada por

Claude Samard

Arreglos Adicionales

Bernard H. Levitte

Mezclado por

Martin Dutasta at Ubi Sound Studios - France

Gameslab

Sophie Rouquette, Lionel Raynaud, Fanny Georges

DMIS

Guénaelle Mandroux, David Picco

EDITOR: UBI SOFT ENTERTAINMENT

Presidente

Yves Guillemot

Director de Producción Internacional

Christine Burgess-Quemard

Director Internacional de Contenidos

Serge Hascoet

Jefe Internacional de Contenidos

Gunther Galipot, Michael Guez

Coordinadores de Aprobaciones

Nikola Milisavljevic, Willie Wareham

MARKETING

Géraldine Durand, Domitille Doat, Coppélia Mille (Francia), Susie Frevet (RU), Thorsten Kapp (Alemania), Eva Duran (España), Valeria Lodeserto (Italia), Soren Lass (Escandinavia), Marcel Keij (Países Bajos), Vanessa Leclercq (Benelux), Vera Shah (Australia), Mona Hamilton (EE.UU), Danny Ruiz (EE.UU), Antoine Valton

AGRADECIMIENTOS ESPECIALES A

Nicola Aitoro, Ivan Chillon, Emanuele Gionini, Andrea Cordara, Marco Cozzini, Massimo Guarini, Massimiliano Pagani, Alex Remotti, Francesco Vitale, Spock&Milù, Rayman

Toda la gente que probó el juego en grupos
Stéphane Faureau, Joëlle Caroline, Béatrice Bouyer, Lucille Masson, Julien Merceron, Emmanuelle Beaume, Nathalie Paccard, Jacques Thnoz, Cedric Altes, Lu Zhi Gang - He Xu Xian & their team

Equipos de Soporte Técnico de Montreuil y Milano
A toda la gente de Ubi Soft que trabajó y siguen trabajando en los juegos de Rayman

Servicio técnico

Opciones de soporte técnico.

Ubi Soft ofrece diversas opciones de ayuda y consulta para sus productos de software. Uno de ellos es nuestra página web en: www.ubisoft.es

Otras opciones de ayuda y consulta:

También puedes contactar por teléfono, correo y mail con nuestro departamento de soporte técnico.

Teléfono: 902 11 78 03

Horario: de lunes a jueves, de 16:30 a 18:30

Dirección de correo: Ubi Soft España, S.A.

C/ Playa de Liencres N°2 (Edificio Londres) Planta 1ª

Ctra. N-VI Km.24

28230 Las Rozas

Madrid

Mail: servicio-tecnico@ubisoft.es

¡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.

ADESE

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

