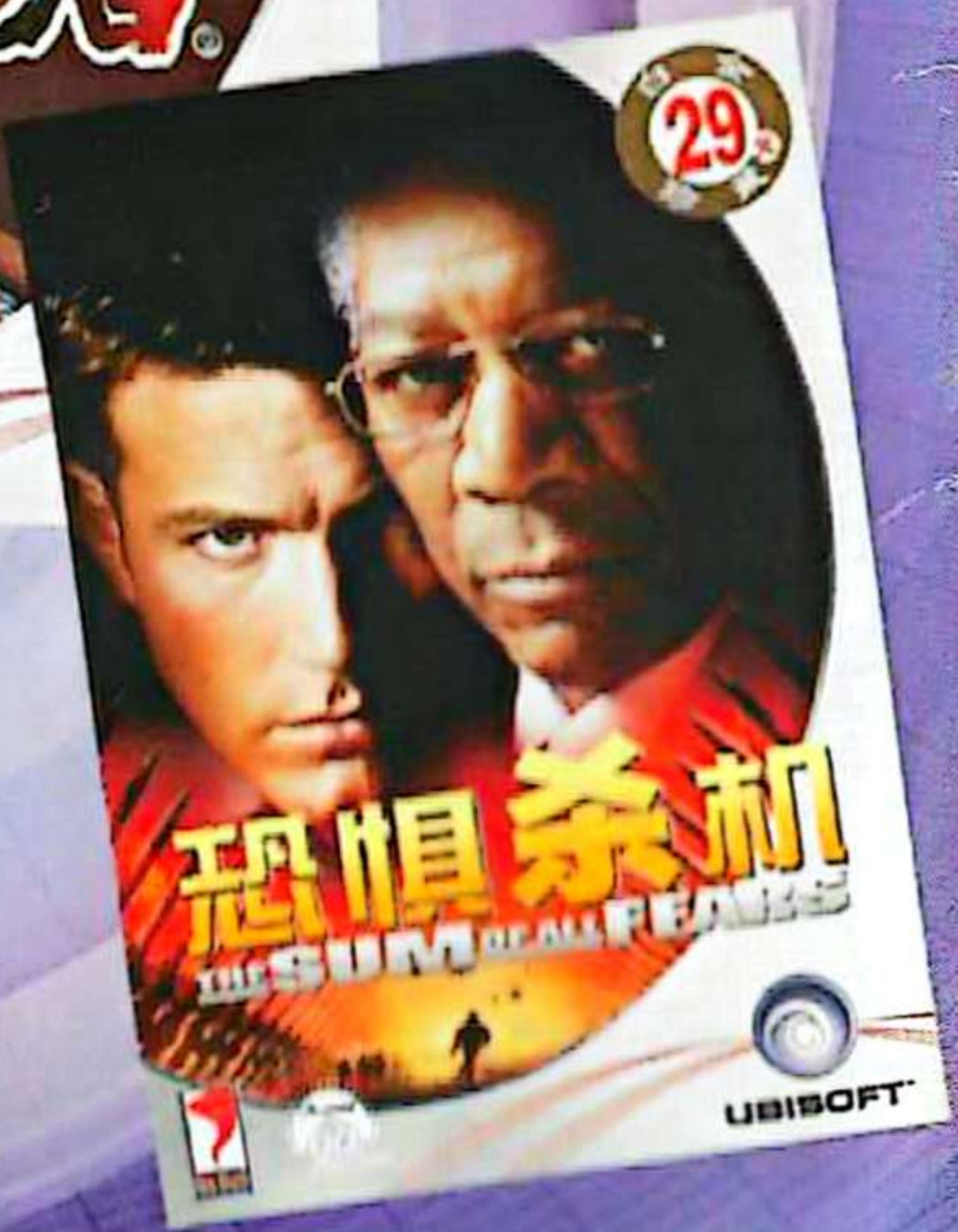
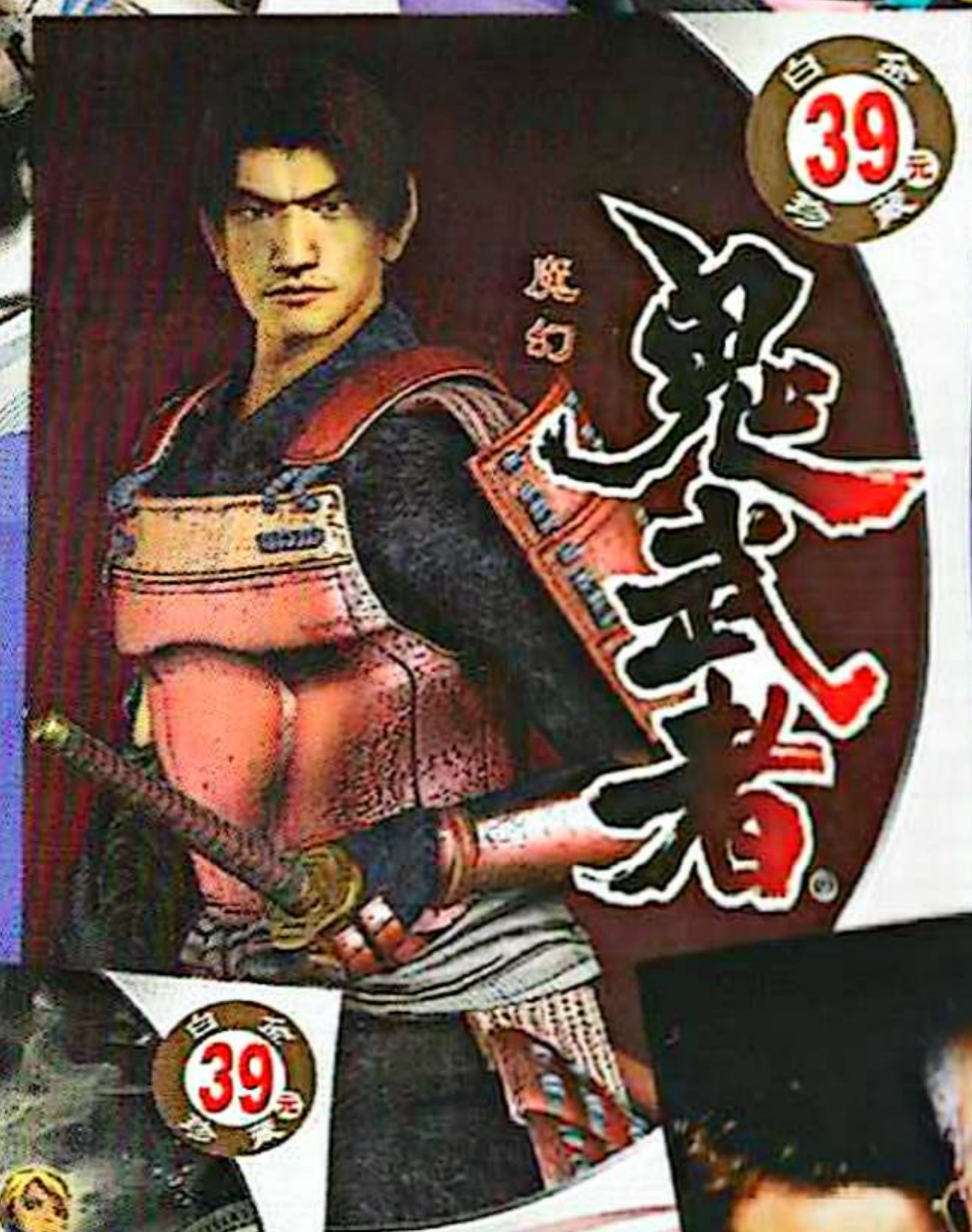
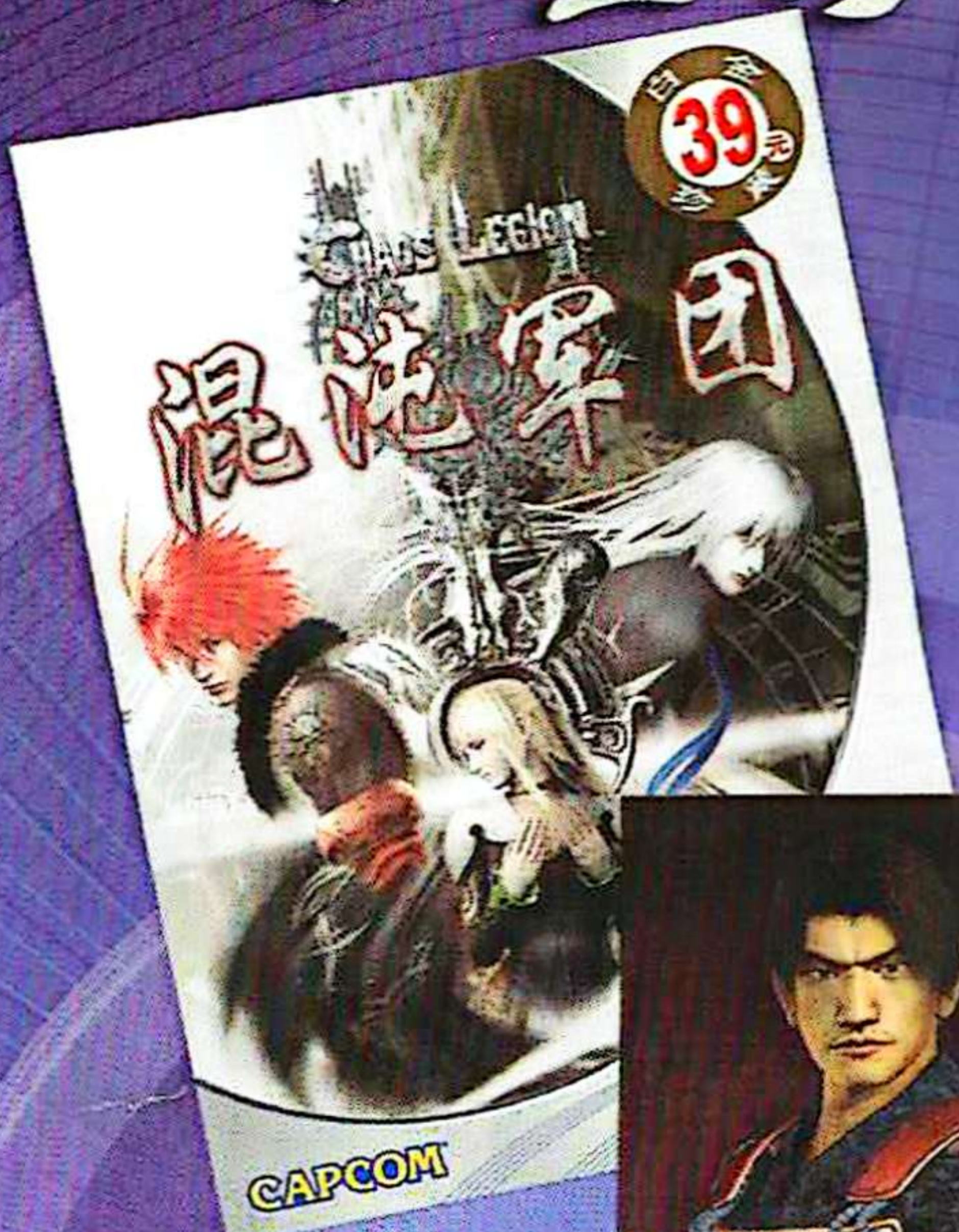
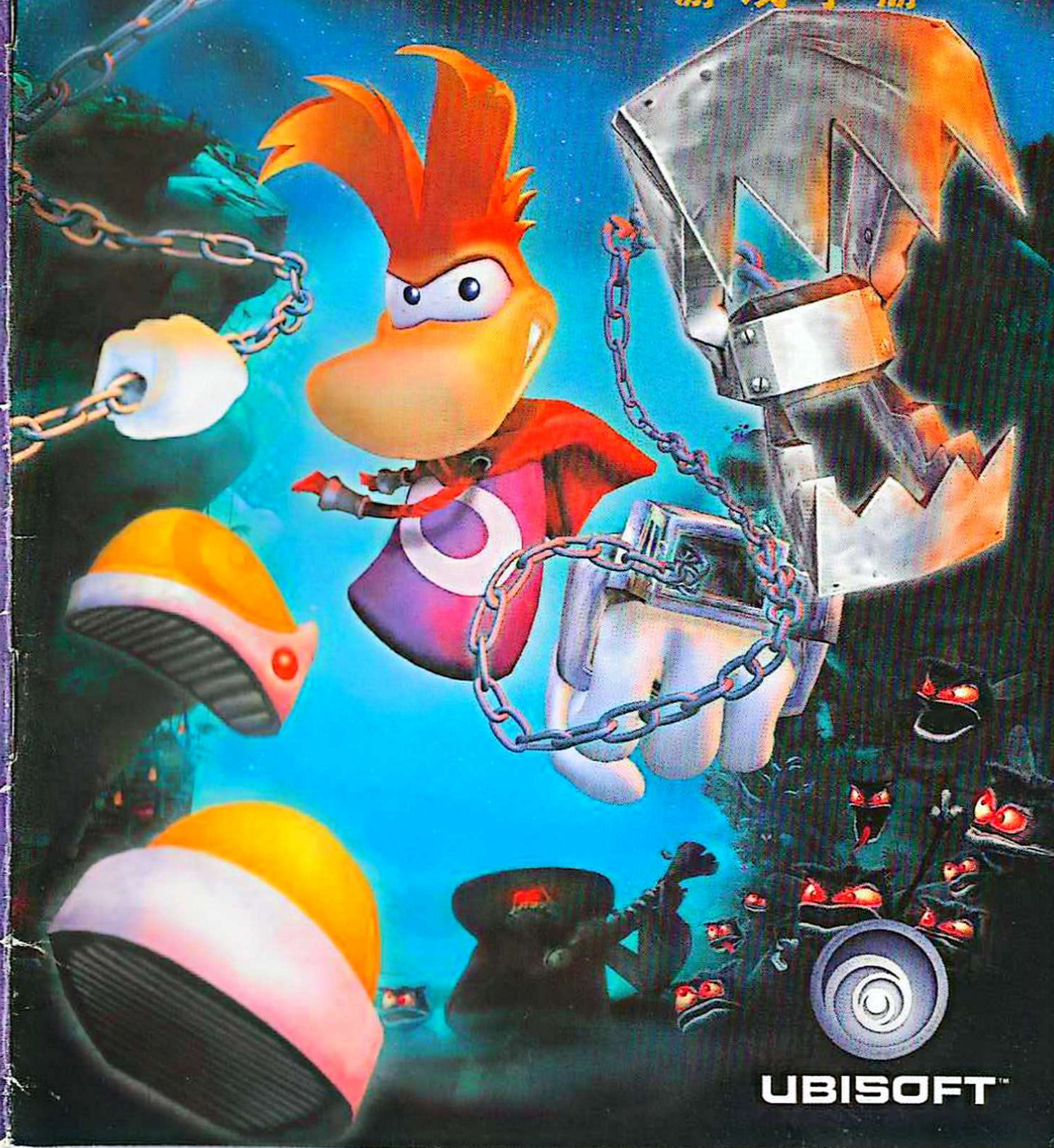


育碧暑期推出强档大作
白金珍藏系列



雷曼3

游戏手册





UBISOFT™

公司简介

育碧公司是全球最成功的交互式娱乐软件开发和发行公司之一。

育碧公司简介：

- 在全球已有近2000名员工，包括1300名游戏设计、开发人员
- 在10个国家设立制作部
- 在52个国家发行游戏
- 目前已发行超过1000款游戏
- 累计销售量超过1亿套
- 自1994年以来每年平均增长40%

1996年育碧公司正式登陆中国；目前中国育碧已拥有300名员工，主要从事游戏类软件的制作和发行。

中国育碧的制作部是首家也是目前唯一一家在中国开发制作国际一流游戏的制作部，产品包括《细胞分裂》(PS2)、《细胞分裂：明日潘多拉》(Xbox)、《幽灵行动》(PS2)、《彩虹六号》(PS2)等。

中国育碧的发行销售部不但发行本公司的产品，而且代理全球多家知名公司的产品，包括Activision、Sony Online、Sega、THQ和CAPCOM等公司。

中国育碧已发行了近150款游戏，是在中国市场发行游戏产品最多的公司。自从1996年进入上海后，中国育碧已在国内销售了500万套左右的游戏。

公司网站：

www.ubisoft.com

www.ubisoft.com.cn

软件售后服务声明

感谢您对育碧产品的爱护，我们将竭力为您服务！

本公司周一至周五，上午九点到下午六点上班，国定假日及周六和周日本公司不上班。我们将随时恭候您的来电，为您迅速解答问题。

当您准备来电询问前，请先确定已经依照手册的步骤操作，且确认是否已经暂时从内存中移去不需要的常驻程序。

若您有关于本套产品除游戏内容外的任何技术问题，请详尽备妥下述资料，以便我们在最短时间为您解决问题，提供服务。

1. 软件名称
2. 您的电脑配备(包括厂牌、机型、内存、硬盘机、显示器、光盘驱动器厂牌等)
3. MS-Dos(版本), Windows 3.X, Windows 95 或者其它操作环境
4. 任何您所使用的常驻程序
5. 详细描述问题的情况

来电请拨：(021)58788969-241

Email: help@ubisoft.com.cn

您也可以访问育碧主页：www.ubisoft.com.cn 了解育碧产品动态和技术服务信息。

再次感谢您对育碧正版产品的支持！

上海育碧电脑软件有限公司

地址：中国上海市张杨路500号17楼(200122)

电话：(021) 58788969

传真：(021) 58367021

网址：<http://www.ubisoft.com.cn>

客服电话：(021) 58788969-241

江苏电子音像出版社出版

地址：南京市高楼门60号

电话：(025) 83607366

传真：(025) 83211799

邮编：210008

网址：<http://www.jseav.com>

正版软件才是你的真爱

自从开通了服务热线，不断接到抱怨游戏打不下去的电话。仔细询问，才知道买的是伪正版。真可恶！伪正版严重损害了消费者的切身利益，花买正版的钱，得到的却是次的产品和零的服务。是到了将伪正版赶出市场的时候了。这里我们向玩家介绍几种识别伪正版的方法。

首先，别被漂亮的印刷所迷惑，漂亮的包装并不等同于正版哦。

其次，识别外包装上的几个要素：

以《世界足球经理2000》为例：

1. 出版社名称：江苏省出版总社
2. 育碧公司的名称：上海育碧电脑软件有限公司
3. 育碧公司的商标：



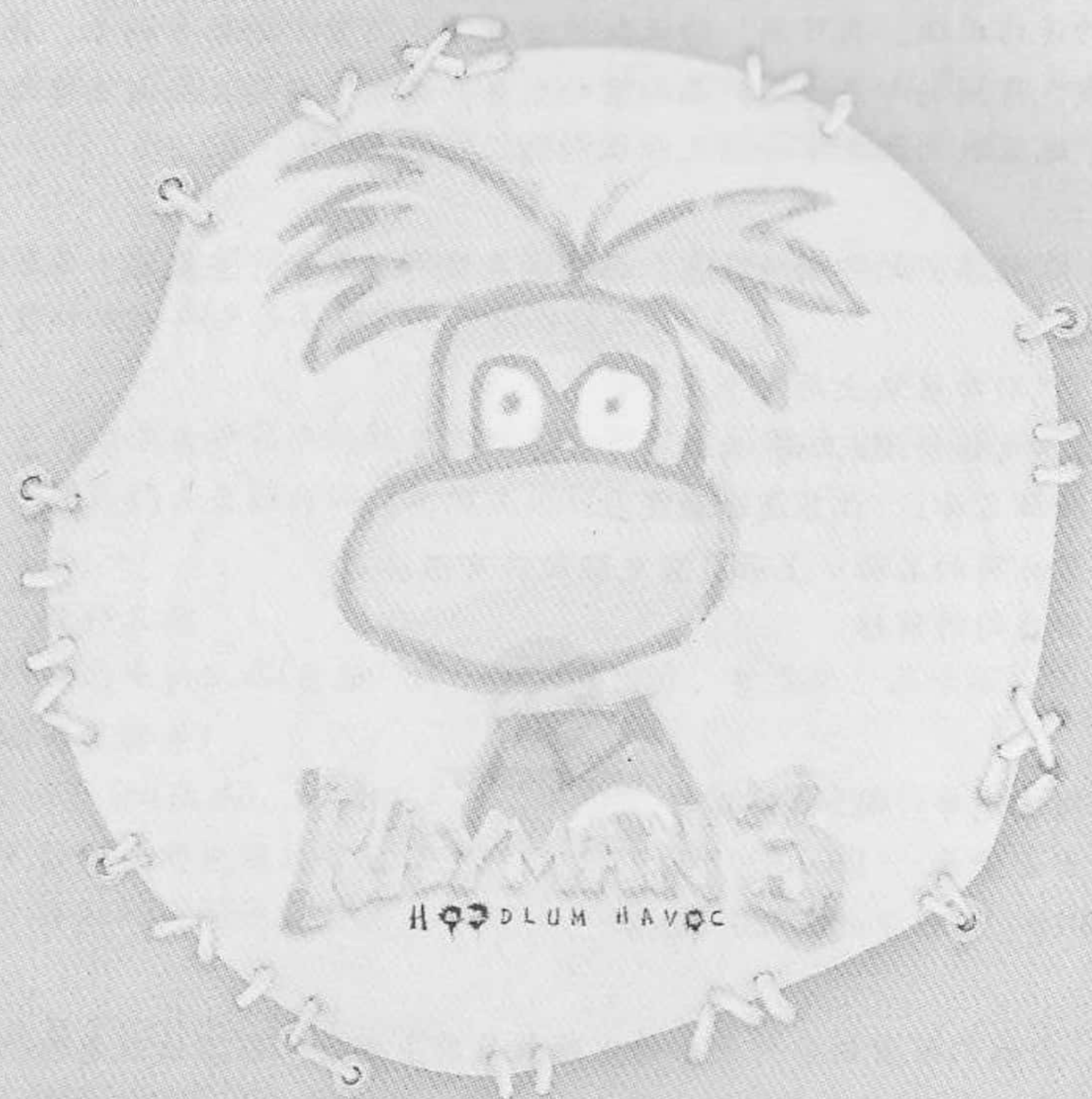
4. 合同登记号：025-99-035
5. 新出音管号：[2000]107号
6. ISBN号：ISBN 7-900329-82-X

注意，与我们有密切合作关系的出版社目前主要有江苏省出版总社(江苏电子音像出版社)和北京银冠电子出版公司。伪正版一般不标出版社名称，或乱标出版社名称。

第三，育碧公司软件产品的光盘上印有SID码，一般以ifpi开头，这也是区别正版与伪正版软件的重要标志之一。

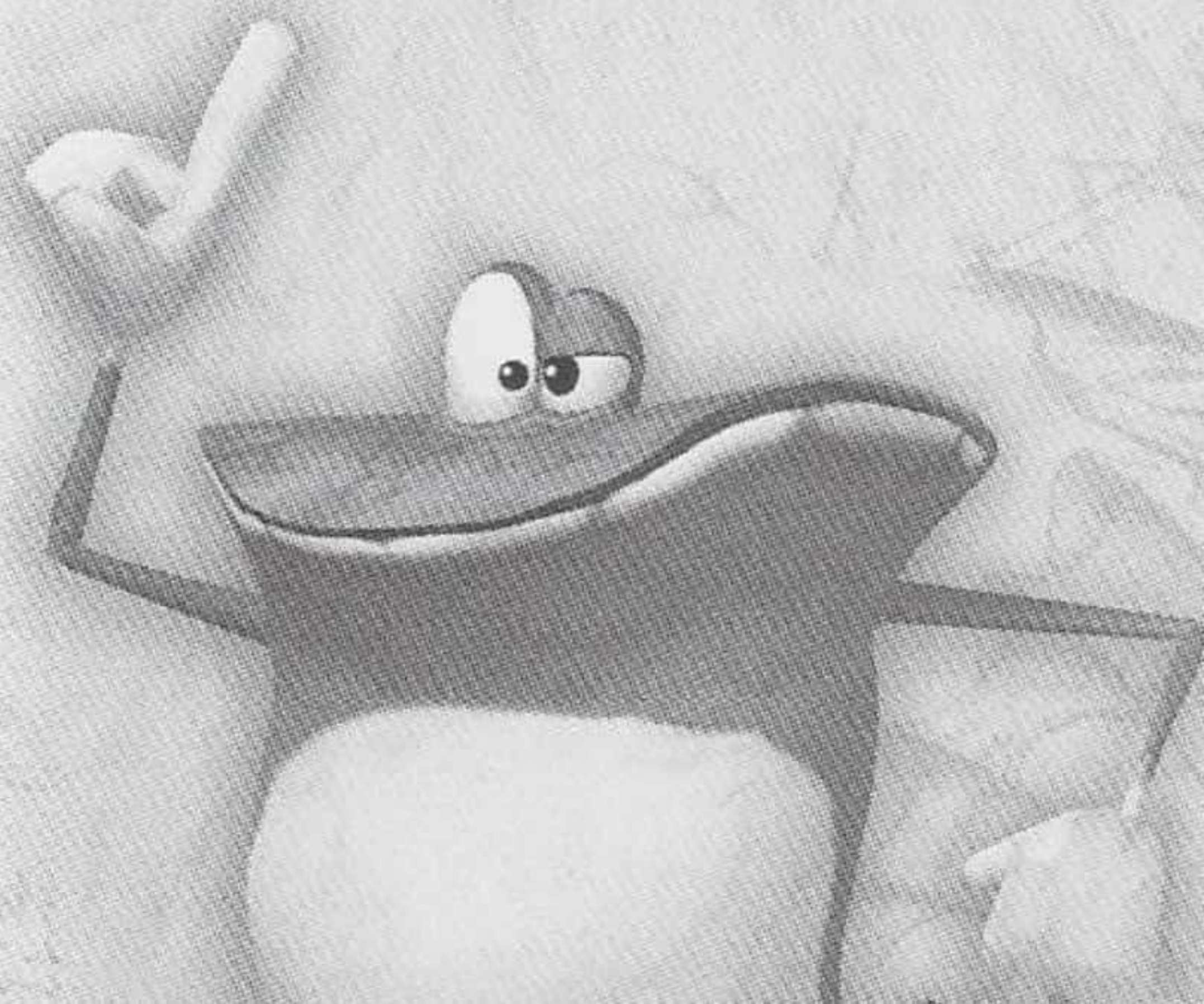
另外，购买我们公司的软件，只要寄回用户卡，你就能成为育碧玩友会的会员。除定期收到《育碧玩友咨讯》季刊，及时了解我们公司及产品的最新消息外；还能得到邮购育碧产品免邮费，购买会员特价产品，参加每年的抽奖活动，免费升级产品等实实在在的服务，真正做一回“上帝”。

感谢您对育碧正版产品的支持！



目录

1. 故事情节	6
2. 安装和进入游戏	6
3. 菜单介绍	9
4. 开始游戏	9
5. 保存/载入	11
6. 按键设置	11
7. 控制雷曼	12
8. 控制视角	13
9. 游戏画面	14
10. 战斗	14
11. 超能力	16
12. 次要目标	17
13. 得分诀窍	17
14. 菜单窗口	18
15. 游戏角色	19
16. 加入社区	20



故事情节

梦幻国度是个宁静而祥和的美丽家园，所有的动物都在这里安居乐业。但是有一天，一个淘气的红色能量子厌倦了这平静的生活，决定征服世界，制造混乱。它把其它红色能量子都变成了黑色能量子，组成一支大军，在梦幻国度到处捣乱。现在只有一个英雄能够拯救这片土地了，你能猜到他是谁吗？提示：答案写在本手册封面。



安装和进入游戏

系统配置

最低配置

Win 98/ME/2000/XP

PIII 600以上

128MB内存

Geforce 256SDR 32MB或更好的显示卡

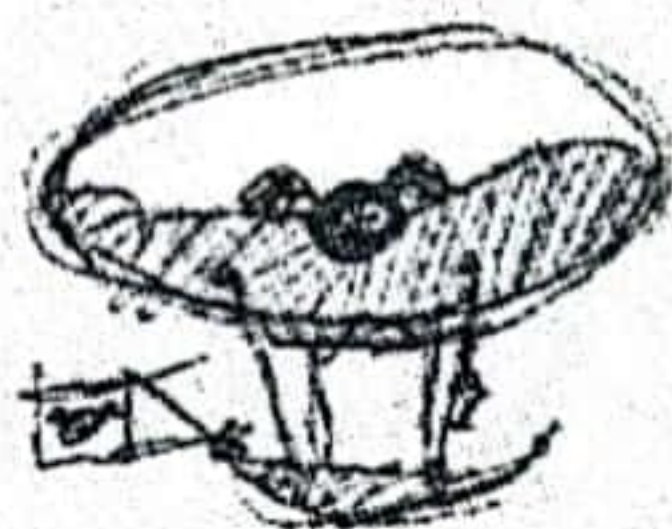
推荐配置

Win 98/ME/2000/XP

PIII 1G以上

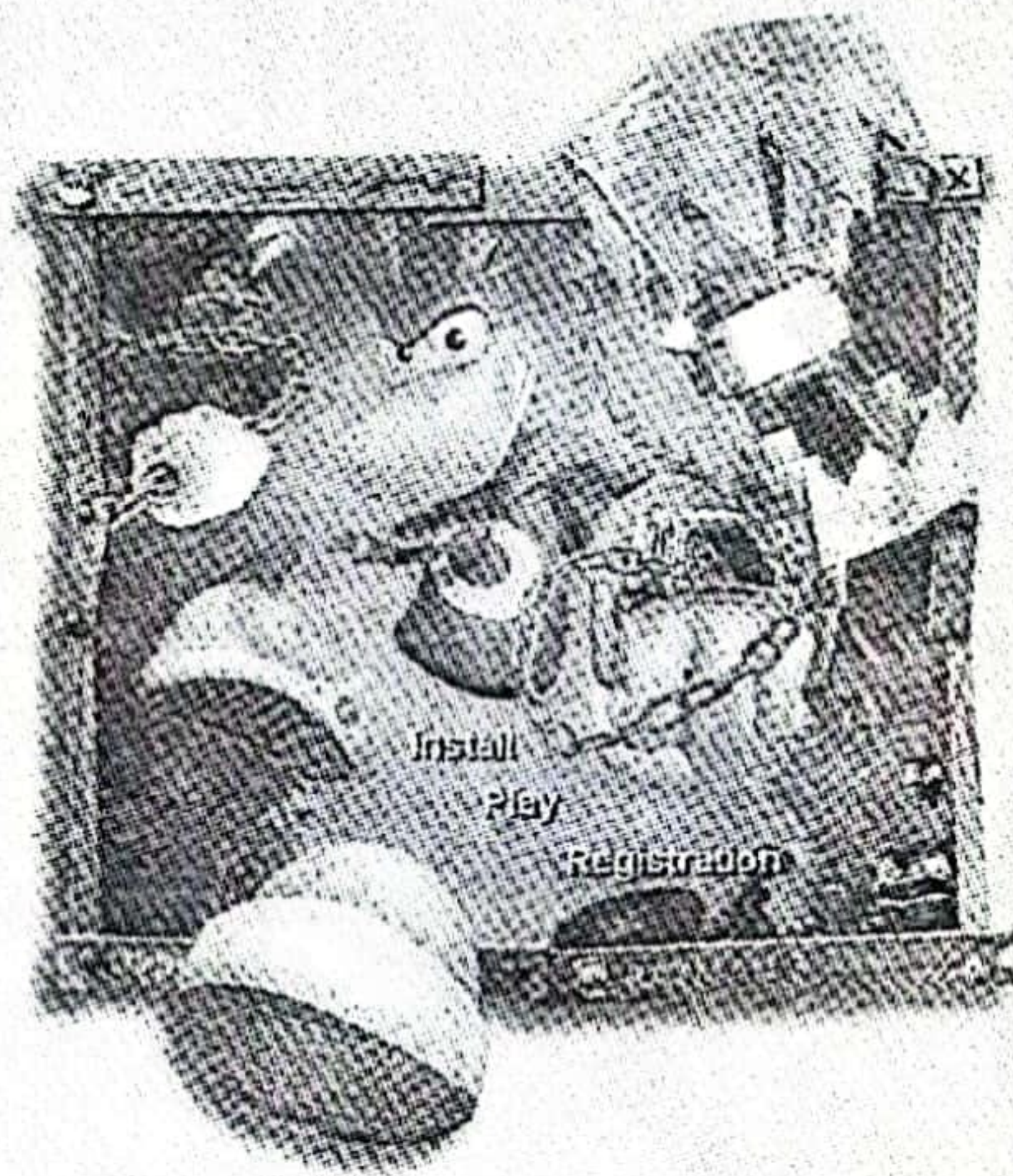
128MB内存

Geforce 3 64MB或更好的显示卡



安装游戏

把第一张游戏光盘放入光驱。
在自动运行菜单上选择：



Install (安装)：点击后即可开始安装，安装过程中你还可以看到一些有趣的背景介绍。

play (开始游戏)：安装完游戏后，点击这个按钮就可以开始玩了。你可以从菜单中选择游戏语言。

选择安装模式

最小安装模式为650MB，最大安装模式为1.5GB，你可以根据硬盘容量来进行选择。在游戏中你必须把第二张或第三张光盘放入光驱。

安装路径

游戏的缺省安装路径为：c:\Program files\Ubi_Soft\Rayman3。



程序组

接下来你要选择游戏的程序组，缺省程序组为Ubi Soft Games。

卸载

(你可以跳过这段，因为我们认为你不会卸载这个游戏)

有两种方法可以卸载游戏：

1. 在程序组里点击Uninstall Rayman 3。
2. 把第一张游戏光盘放入光驱，在安装菜单中选择Uninstall。



进入游戏

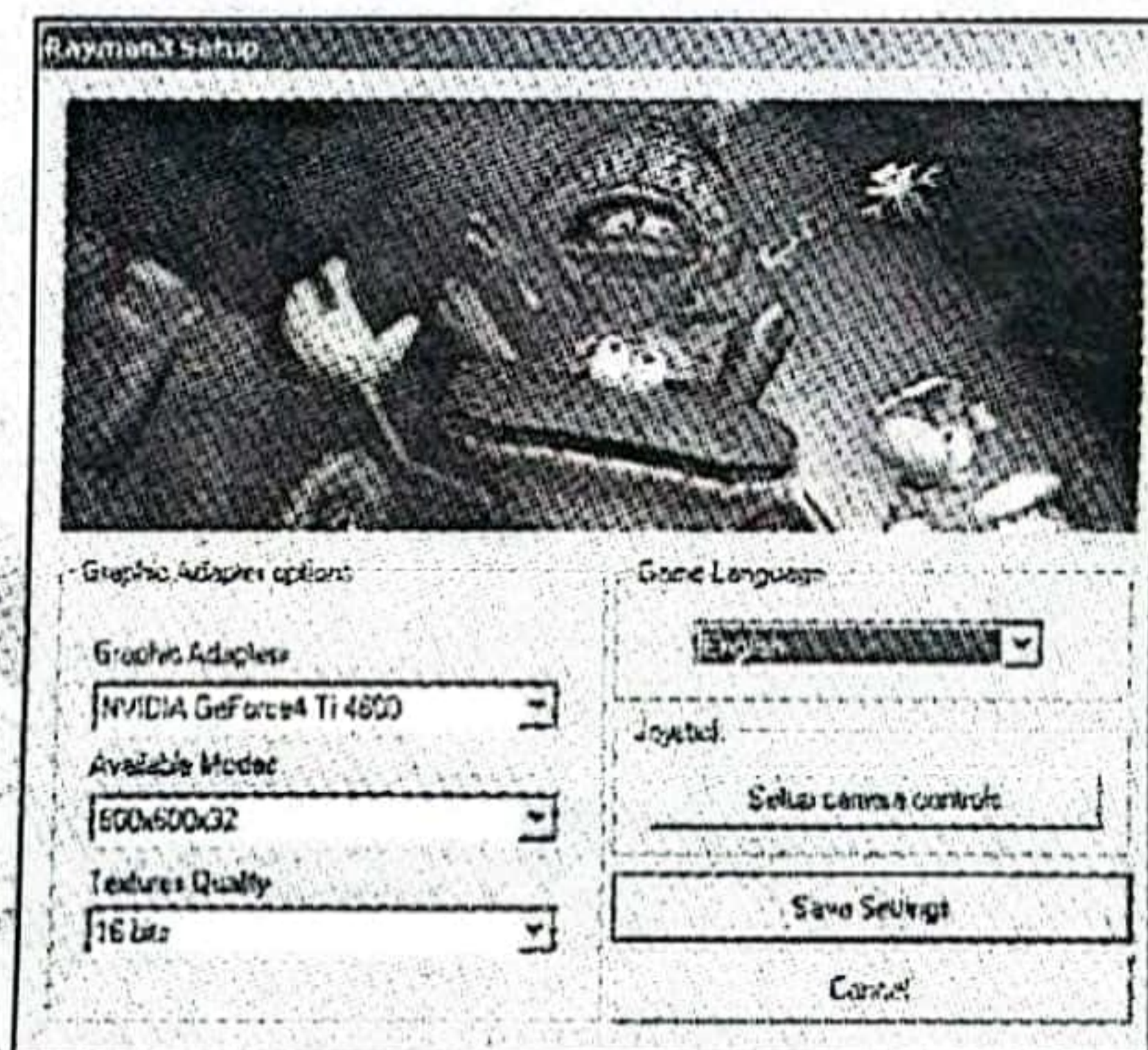
你可以点击程序组里的图标进入游戏。

在游戏过程中，你要把第二张或第三张光盘放入光驱。

第一次运行游戏的时候，你会看到一个设置窗口，让你设置硬件配置。

此外，你还可以选择5种游戏语言。

要再次打开这个程序，你可以点击Start/Programs/Ubi Soft Games/Rayman 3/Configuration Rayman 3。



退出游戏

按ESC键，然后点击Quit可以退出游戏。游戏会提示你进行确认。不用担心存盘的问题，本游戏为你自动存盘。

菜单介绍

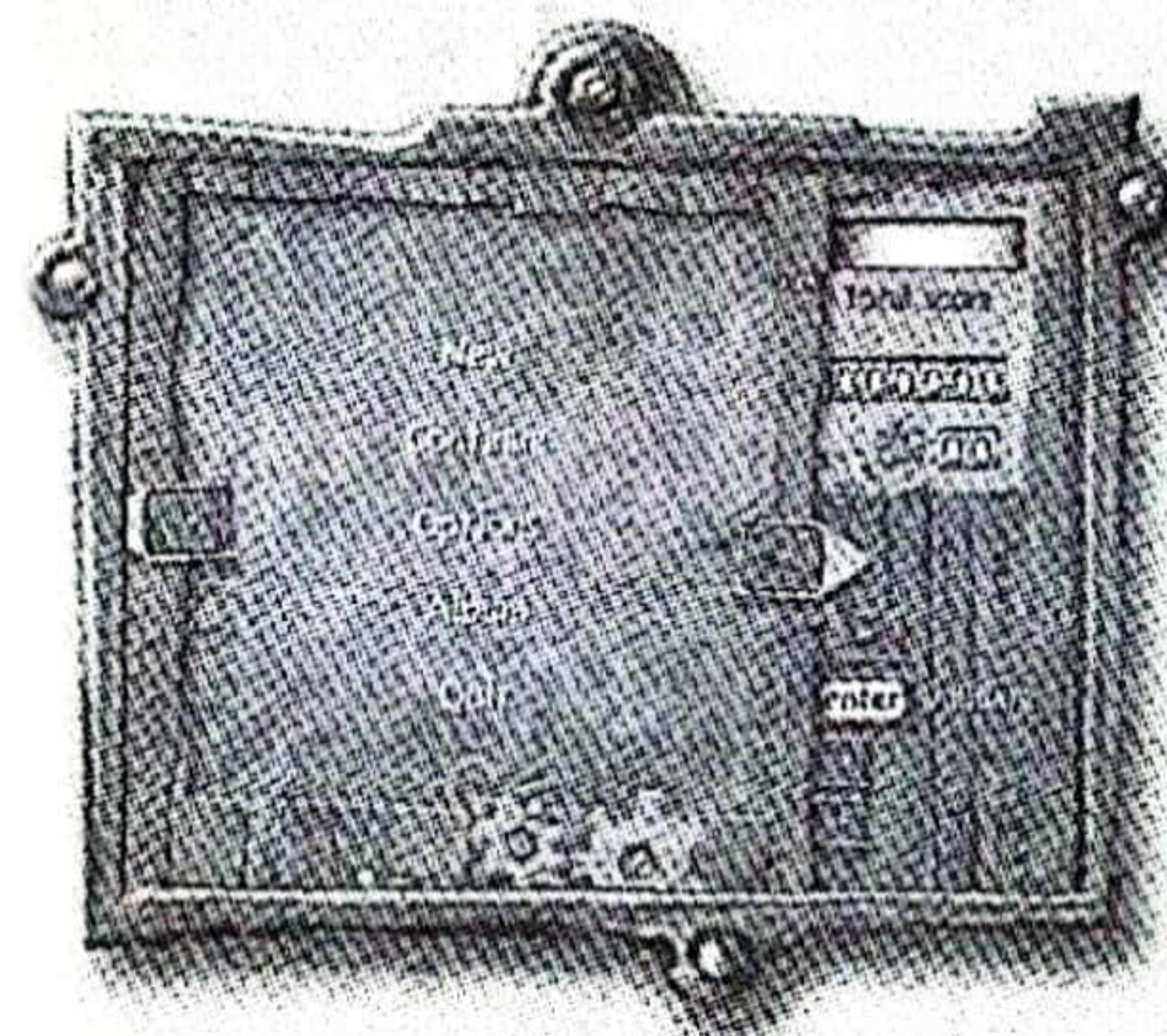
要选择菜单内容，可以用方向键和左右CTRL键。按回车键确认，BACKSPACE键返回。

开始游戏

开始游戏过程

出现游戏画面后，按ESC键可以进入主菜单。

主菜单



点击New Game开始游戏。如果你看到了类似Nuovo gioco之类的字，那么你选错语言了：这是意大利语。你可以退出游戏，在设置窗口中重新设置。

点击Continue可以载入游戏记录。

点击Options可以进入选项设置菜单，设置按键、声音和图像。

点击Album可以观看游戏照片。

新游戏

点击New后，你会进入创建新游戏的窗口。你要在这里输入一个游戏名称。

载入游戏

点击Continue可以进入载入游戏窗口。

选项

点击Options可以进入选项设置菜单。按回车键确认，BACKSPACE键返回。

按键设置

你可以在这个窗口设置游戏按键，本游戏支持键盘和手柄。

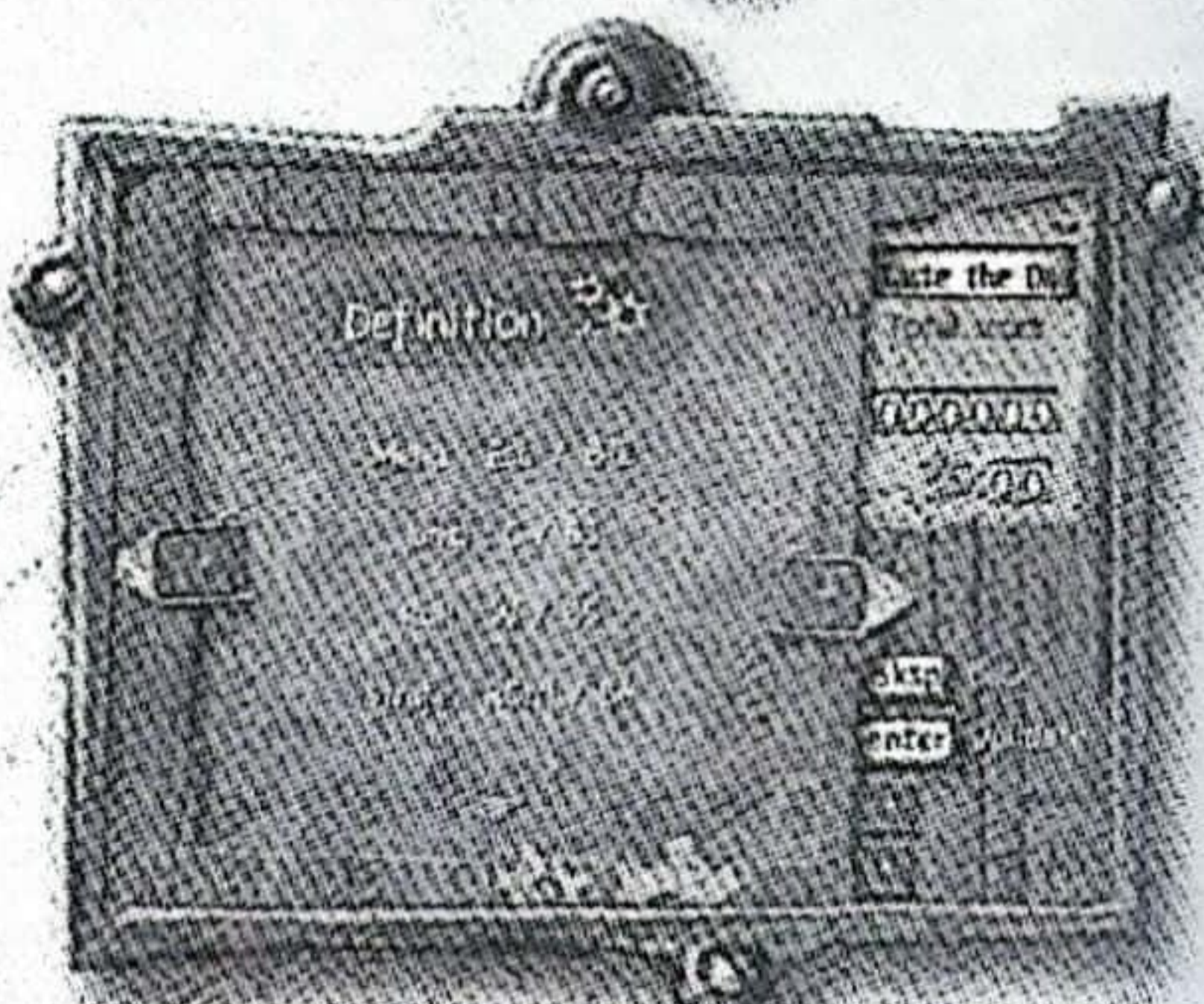
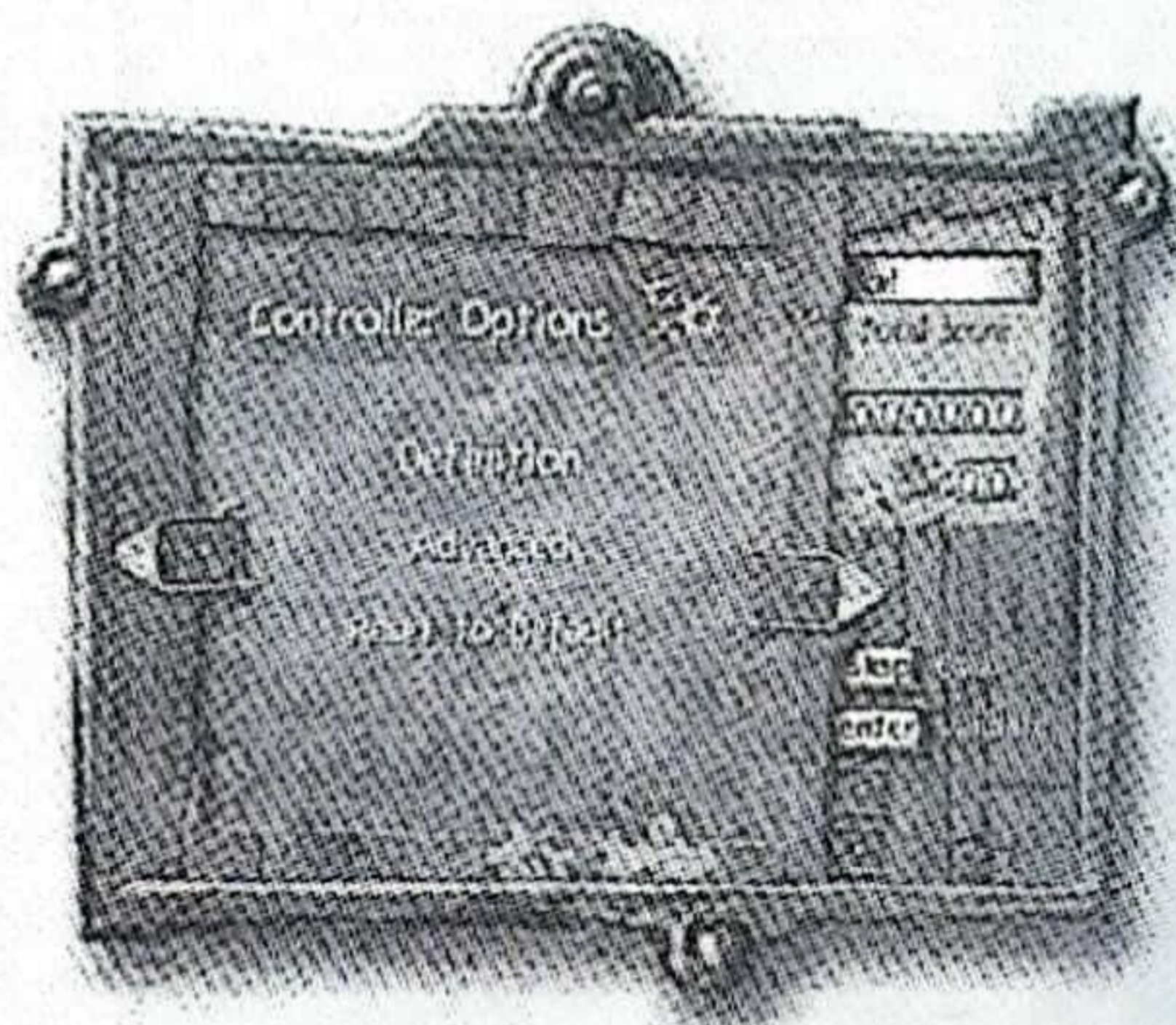
点击Definition后，你可以设置所有按键。

点击Advanced后，你可以选择是否倒转方向键。

左边的按键是键盘按键，右边的则是手柄按键。

声音设置

你可以在这里设置音乐、音效和对话的音量。



保存/载入

保存

每关结束后游戏自动存盘，所以你完全不用担心这个问题。

载入

你可以随时载入存盘游戏。

按ESC键，然后按CTRL键打开游戏菜单，点击Load，然后选择要载入的游戏。

按键设置

键盘和手柄(缺省)

方向键/手柄十字键或摇杆

移动雷曼

C键/按键3

跳跃。雷曼在空中时使用直升飞机能力。

空格键/按键4

准备以及发出飞拳。

左CTRL/按键6

锁定。

W键/按键5

使用翻滚能力。

V键/按键2

显示生命值。做鬼脸。



*键/按键1

观看模式。

小键盘+和-

在观看模式中缩放镜头。

ESC键

在游戏中打开菜单。

F1键

使用冻结能力。

回车键

拍照片。

鼠标控制

鼠标移动

移动镜头。

鼠标右键

跳跃。雷曼在空中时使用直升飞机能力。(观看模式中)缩小镜头。

鼠标左键

准备以及发出飞拳。(观看模式中)放大镜头。

如果你想自己设置按键，可以进入选项菜单，然后点击Controls进行设置。

此外，如果你有USB接口的手柄、摇杆或其它设备，建议你在选项菜单中进行设置。

控制雷曼

移动。键盘方向键或手柄十字键。

跳跃。C键或鼠标右键。

直升飞机能力。雷曼在空中时按住C键或鼠标右键不放。

翻滚。W键。

攀爬。向墙的方向跳跃即可，雷曼会自动攀爬上去。

爬楼梯或特殊的墙。向它们走去即可，雷曼会自动爬上去。然后你可以用方向键控制移动方向。按跳跃键可以离开。

在两堵墙间攀爬。在两堵墙间来回跳跃，直到爬上墙头。

吊钩跳跃。跳跃时按住方向键。

水中游泳。用方向键控制。

发出飞拳。按射击键，缺省为空格键或鼠标左键。详细介绍参见“战斗”这一章。

控制视角

在某些场景中，游戏会自动设置最佳视角。你可以用鼠标观看周围环境。按CTRL键可以把镜头定位到雷曼身后。

观看模式

按X键或手柄按键1进入观看模式。

此时镜头会自动移到雷曼的同等高度，你可以用方向键或十字键控制镜头移动，还可以按+和-（或鼠标右键）缩放镜头。这个模式对观察周围环境以及发现隐藏的宝物很有帮助。



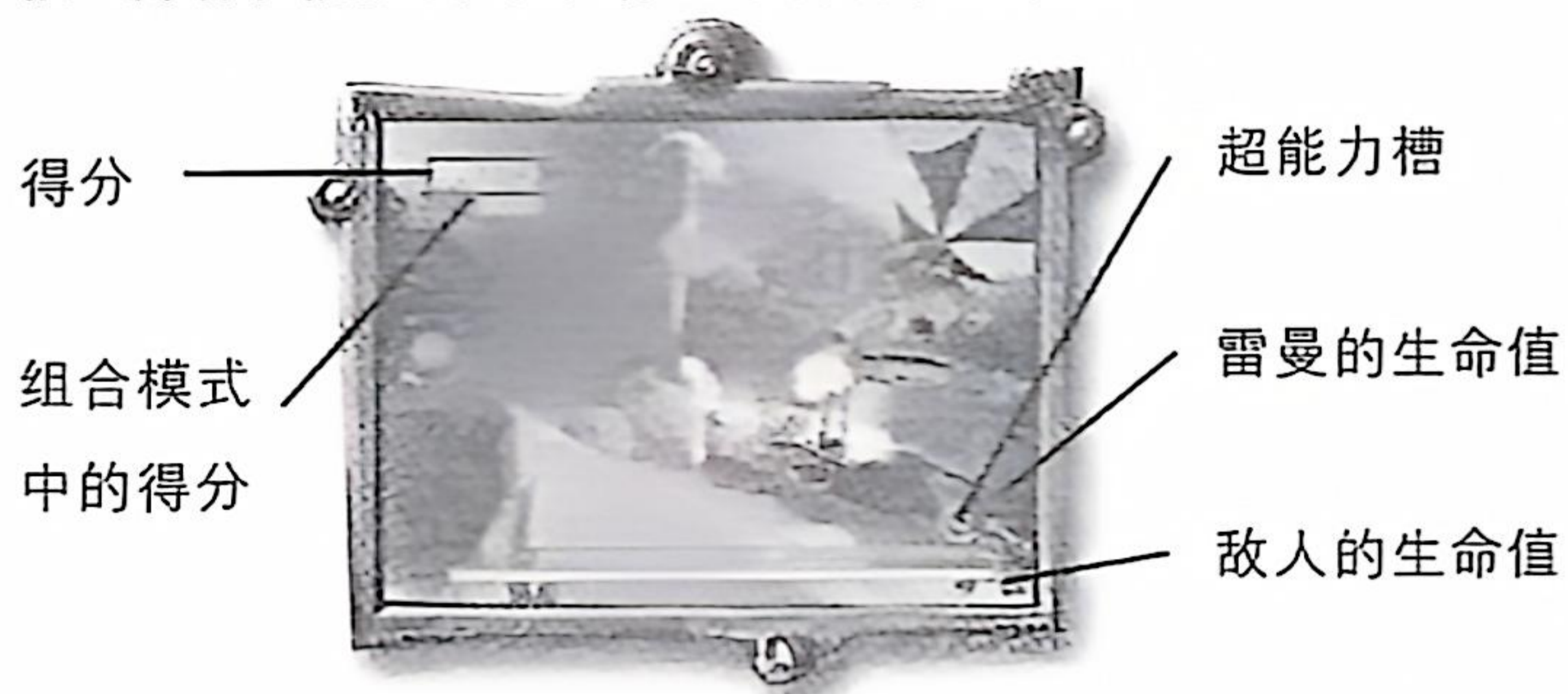
冻结模式

按F1键后，游戏暂停，此时你仍然可以移动镜头观看四周环境。

你还可以按回车键拍照片并且为照片命名。

游戏画面

按V键或手柄按键2后，你可以打开信息模式：



战斗

锁定

让敌人进入你的视角，然后按住CTRL键。锁定敌人后，不管你如何移动，敌人总在你的视角里。

*侧移。使用方向键。

*跳跃或使用直升飞机能力。使用跳跃键(缺省为空格键和鼠标左键)。

*按W键然后按方向键可以朝某个方向翻滚。

*按射击键可以发出飞拳。

使用飞拳

雷曼的拳头可以像子弹一样飞出去攻击敌人。

要打出直飞拳，按射击键。

要打出曲线飞拳。按住CTRL键，按左右方向键，然后按射击键。

能量飞拳。按住射击键不放，等出现能量漩涡后再放开。能量飞拳可以直飞，也可以曲线飞行。

总之，按CTRL键锁定敌人，然后用飞拳攻击它。曲线飞拳可以用来攻击隐藏在障碍物后的敌人，能量飞拳的威力巨大。

特殊提示：锁定敌人后按F1键进入冻结模式。此时如果按V键，你会得到非常有用的信息。



超能力

击倒某些敌人之后，雷曼会得到宝物，在一定时间内激发超能力。当敌人头上出现美元符号的时候，代表击倒它之后可以得到宝物。要获得宝物，只要走过去即可。



绿色宝物：漩涡

雷曼的拳头变成漩涡，把敌人卷得晕头转向。



红色宝物：重金属拳

雷曼可以一拳击倒对手，甚至轰开锁上的门。



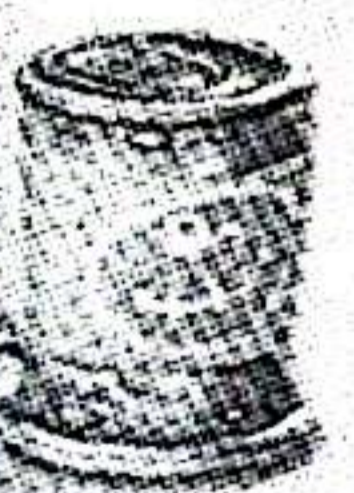
蓝色宝物：利齿

让雷曼的拳头带上利齿。雷曼可以用它爬上金属墙，也可以让它咬住敌人，然后按空格键或鼠标左键电击敌人。



橙色宝物：导弹

按C键或者鼠标右键瞄准，然后再按一次发射。用方向键或十字键控制导弹的飞行方向。这种超能力非常适于攻击远处的敌人。



黄色宝物：超级飞行帽

超级飞行帽可以让雷曼的飞行能力大大增强。

次要目标

笼子

捣乱军团把所有的“小家伙”都关进了笼子里，用来练习打靶。你走近笼子的时候会听到它们的呼救声。你可以自己决定是否把它们救出来。你每救一个小家伙，它们都会给你一件礼物以及一个宝石奖章。得到6个宝石奖章后，雷曼的生命值会增加。

得分

以下这些行为可以得分：

- *消灭敌人。
- *用飞拳击碎小猪储蓄罐后可以得到大宝石。

你每次得分的时候，都会进入组合得分模式：在规定时间内如果你再次得分，就会获得额外的奖励分。

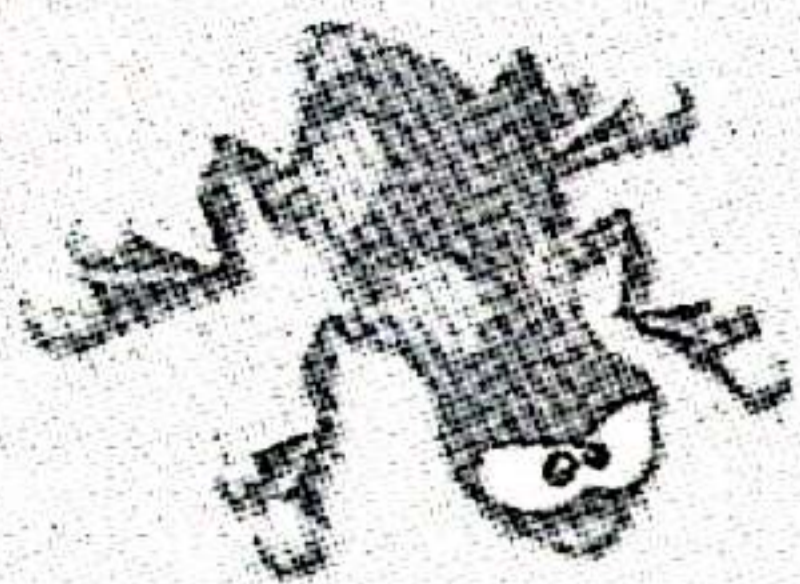
获得足够分数后，你可以进入奖励关，或者观看隐藏的游戏动画。

得分诀窍

为了让你觉得这本手册物有所值，我们向你透露一点得分诀窍。

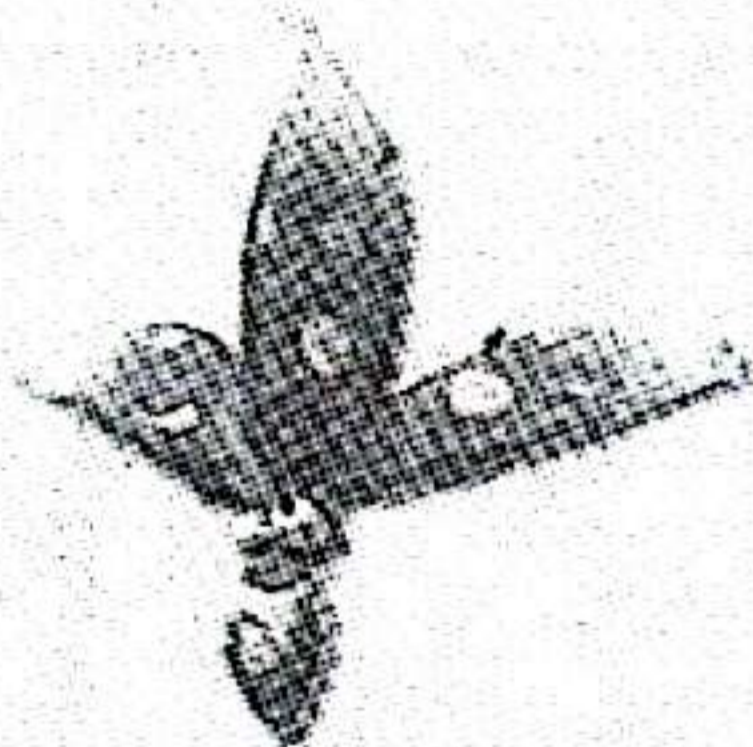
当你得到超级能量块之后，所有得分都会翻倍。所以在获得大宝石之前，你最好能找到一个超级能量块。





变色龙是游戏里的隐藏动物，你走近它们的时候会听到它们发出嘶嘶的声音。进入观看模式，把镜头对准它们。每发现一条变色龙加250分。

神奇蝴蝶非常胆小，它们一发现你接近就会赶快飞走。但是只要你能悄悄接近它们，就能获得250分。

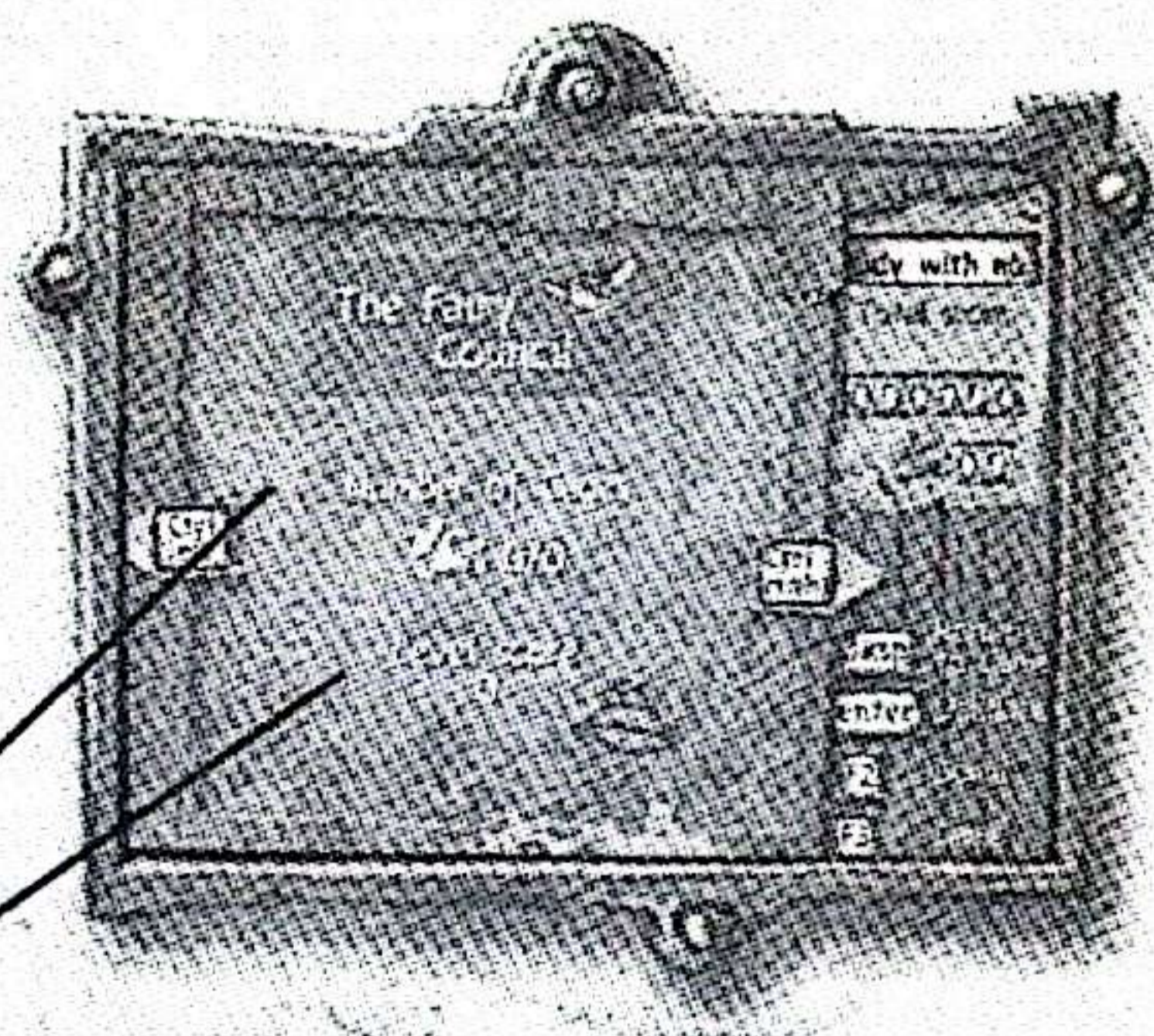


仔细观察游戏场景，我们设计了许多隐藏地带，里面有许许多多大宝石。

菜单窗口

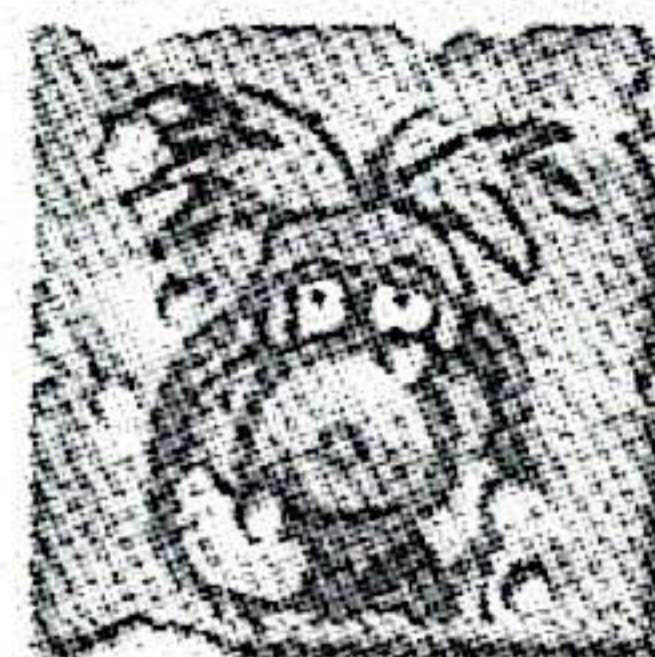
在游戏中，你随时可以按ESC键打开游戏菜单。按左右CTRL键后你可以看到不同关卡的得分统计。

按左右CTRL键后你还可以选择保存、载入或退出游戏。如果你的得分够高，就可以从这里进入隐藏关或者观看隐藏动画。



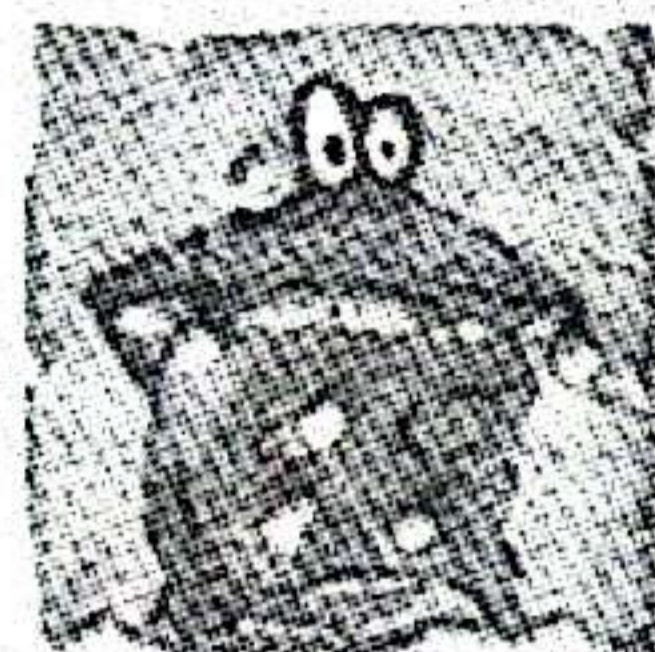
打开过的笼子
得分

游戏角色



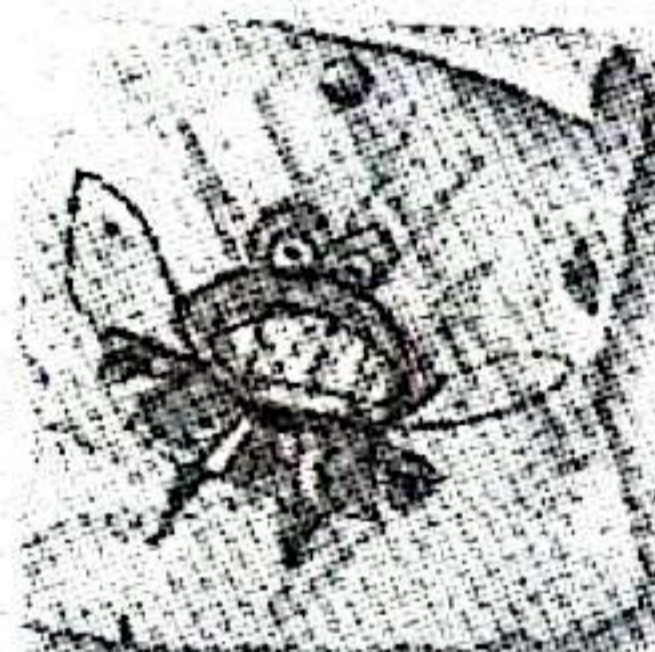
雷曼

雷曼是知名人物了，根本不需要介绍。不过他是个彻底的颓废派，整天不是睡觉就是和一帮朋友到处胡闹，典型的现代年轻人。



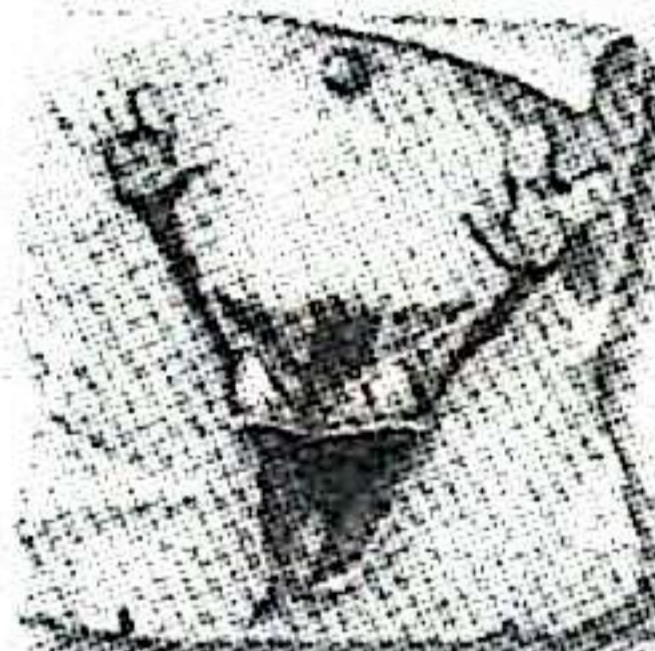
蚌大伯

雷曼最好的朋友。他不小心吞下了捣乱军团的首领安德鲁，现在捣乱军团来救它们的首领了。



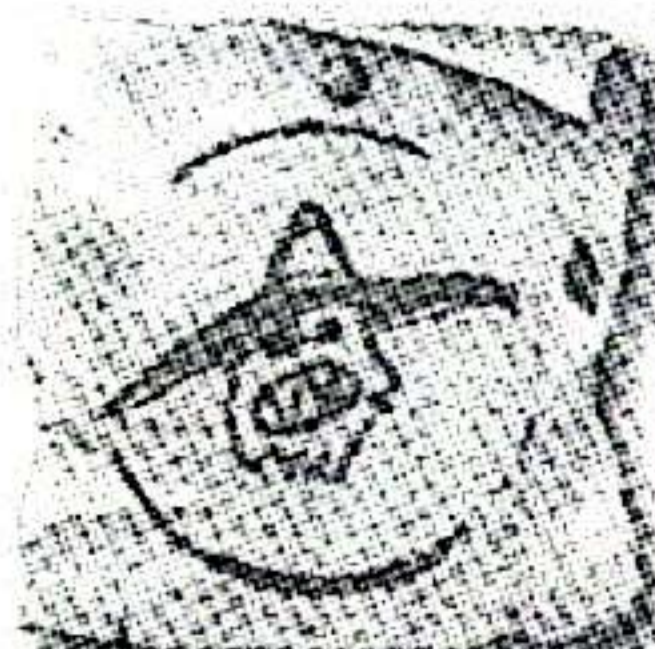
小灵通

这是个唠唠叨叨自以为是惹人讨厌的小飞虫。



安德鲁

他是敌人的首领，不过游戏中的大部分时间都在蚌大伯的肚子里度过。它是个变态的家伙，整天逼蚌大伯喝他最讨厌的李子汁，搞得蚌大伯内分泌失调。



捣乱军团

这是游戏史上战斗力最低的反面角色军团。这些能量子长得像土豆，脑子也迟钝得像土豆，用各种愚蠢的方法阻止雷曼和蚌大伯前进。

Bertrand Israel
Pierre Truong
Manu Hauss
Grégory Chandézé
Sybille Ristrop
Sandra Vaquero
Sandrine Houalet
Yann Jouelte
Additionnal gameplay
programmers
Matthieu Crepeau
Eric Berkani
Michel Momcilovic
Michaël Janod
Frédéric Gaveau
Olivier Palmieri
Xavier Plagnol
Additionnal
programmers
Patrice Desarnaud
Michael Ryssen
Frédéric Balint
Additionnal 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 Métyvier
Carl Huyghues Despointes
Frédéric Lapalus
Hervé Da Mota
Manuel Rozoy
Wolfgang Buttner
Anis Boujouane
Antoine Viellard
Jerôme Amouyal
Fabrizio Costa
Lead Teaster
(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
Additionnal Data
Managers
Thomas Omer-Decugis
Fabrice Machecler
Vincent Chardonnerau
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
Pre-rendered sequences
director
Alexandre de Broca
Technical director - sfx
Charles Beirmaert

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
Wilfred Ayel
Sonia Pronovost

François Cote
Guitar-hero
François 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 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 Findiay
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 Hascoët
International Content Team
Game-design
Gunther Galipot
Play-tests
Lionel Raynaud
Frédéric Duroc
Story Editor
Alexis Nolent
Marketing
Approval Coordinators
Nikola Milisavljevic
Dave Costello
EMEA Marketing team
Lidwine Vernet
Clothilde du Saint
Judit Barta
Julien Gallier
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 Koitelnikoff
Alexandra Ancel
Michel Ancel
Philippe Vimont
Han Da Qing
The Rayman M Team
Mao Yi
Wang Bin
Arnaud Guyon
Arnaud de Pischhof
Benoît Maury-Bouët
David Houssin
Hanane Sbai
Niquette
Eric Tremblay
Sophie Pendaries



普罗大众的 影院显示效果

NVIDIA® GeForce™ FX 图形处理单元(GPU)产品家族将您的图形体验带到一个新的水平。NVIDIA再一次打破常规推出从最顶端到最底端的完整 GPU 家族,重新定义了 3D 图形技术的极限。凭借无比的激情和精湛的工艺, NVIDIA GeForce FX GPU 给所有的 PC 用户带来了空前的 3D 图形性能—从商业用户到家庭用户到狂热的游戏玩家。另外,革命性的全新 NVIDIA CineFX™ 引擎第一次在 PC 平台上引入了影视效果—电影特效和摄影棚—质量的颜色。当结合了 NVIDIA ForceWare™ 软件坚固的驱动程序、广泛的开发者支持和统一的软件特征,您就具有了在每一个价格段上重新定义图形工艺、性能、兼容性和视觉质量的极限的 GPU 家族。

FEATURE	GEFORCE FX 5900 MODELS	GEFORCE FX 5700 MODELS	GEFORCE 5200 MODELS
CineFX Engine	vCineFX 2.0	CineFX 2.0	CineFX
Intellisample Technology	Intellisample HCT	Intellisample HCT	N/A
DirectX 9.0	✓	✓✓	✓✓
AGP	8X	8X	8X
UDA	✓	✓✓	✓
Process	0.13µ	0.13µ	0.15µ
Pixels/Clock	8	4	4
Memory Interface	256-bit	128-bit	128-bit
Maximum Memory	256MB	256MB	128MB
RAMDAC	400	400	350



狂热型
前所未有的影效



主流型
电玩视效的魄力



标准型
普罗大众的DX9

