RAYMAN® 3

HOODLUM HAVOC



Precautions

• This disc contains software for the PlayStation®2 computer entertainment system. Never use this disc on any other system, as it could damage it. • This disc conforms to PlayStation®2 specifications for the PAL market only. It cannot be used on other specification versions of PlayStation®2. • Read the PlayStation®2 Instruction Manual carefully to ensure correct usage. • When inserting this disc in the PlayStation®2 always place it with the required playback side facing down. • When handling the disc, do not touch the surface. Hold it by the edge. • Keep the disc clean and free of scratches. Should the surface become dirty, wipe it gently with a soft dry cloth. • Do not leave the disc near heat sources or in direct sunlight or excessive moisture. • Do not use an irregularly shaped disc, a cracked or warped disc, or one that has been repaired with adhesives, as it could lead to malfunction.

Health Warning

For your health, be sure to take a break of about 15 minutes during every hour of play. Avoid playing when tired or suffering from lack of sleep. Always play in a well-lit room, sitting as far from the screen as the cord will allow. Some people experience epileptic seizures when viewing flashing lights or patterns in our daily environment. These people may experience seizures while watching TV pictures or playing video games. Even players who have never had any seizures may nonetheless have an undetected epileptic condition. Consult your doctor before playing video games if you have an epileptic condition or immediately should you experience any of the following symptoms during play: dizziness, altered vision, muscle twitching, other involuntary movements, loss of awareness of your surroundings, mental confusion, and / or convulsions.

PIRACY

The unauthorised reproduction of all or any game part of this product and the unauthorised use of registered trademarks are likely to constitute a criminal offence. PIRACY harms Consumers as well as legitimate Developers, Publishers and Retailers. If you suspect this game product is an unauthorised copy, or have any other information about pirate product, please call your local Customer Service number given at the back of this Manual.

See back page of this manual for Customer Service Numbers.

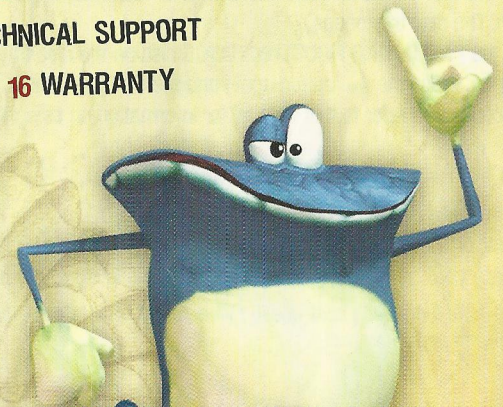
SLES-51222

1 Player • Memory Card (8MB) (for PlayStation®2) : 77KB minimum • Analog Control Compatible: analog sticks only • Vibration Function Compatible

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.
Library programmes © 1997-2000 Sony Computer Entertainment Inc. exclusively licensed to Sony Computer Entertainment Europe. FOR HOME USE ONLY. Unauthorised copying, adaptation, rental, lending, distribution, extraction, re-sale, arcade use, charging for use, broadcast, public performance and internet, cable or any telecommunications transmission, access or use of this product or any trademark or copyright work that forms part of this product are prohibited. Published by Ubi Soft Entertainment. Developed by Ubi Soft Entertainment.

RAYMAN® 3
HOODLUM HAVOC

2 STORY
2 INSTALLING AND STARTING UP
2 NAVIGATING IN THE MENUS
3 BEGINNING THE GAME
5 LOADING / SAVING
6 ANALOG CONTROLLER (DUALSHOCK®2)
7 RAYMAN CONTROLS
8 CONTROLLING THE CAMERAS
8 GAME SCREENS
9 FIGHTING THE ENEMIES
10 THE SUPERPOWERS
11 SECONDARY OBJECTIVES
12 HOW TO SCORE MORE POINTS
12 MENU SCREEN
13 THE CAST
14 TECHNICAL SUPPORT
16 WARRANTY



STORY



Rayman's world was a place of heavenly bliss where calm, happiness and the joys of life seemed to reign forever. Some of the inhabitants even began to feel that the hours and days passed a little too slowly. Then, one day, a red Lum transformed himself into a cantankerous little ball of fluff. His name was André and he wanted to conquer the world. To this end, André turned the other red Lums into black Lums, then they all swarmed off to steal the animals' hair and weave costumes for themselves. Thus was born the army of Hoodlums - raring to spread their mischief and idiocy throughout the Rayman's World. No-one could put a stop to them! So guess who had to interrupt his siesta to go and sort things out? (I'll give you a clue: the answer's on the cover of this manual.)

INSTALLING AND STARTING UP



(For those who are using their PlayStation®2 for the first time.)

Setup your PlayStation®2 computer entertainment system according to the instructions in its instruction manual. Attach game controllers and other accessories, as appropriate.

Make sure the MAIN POWER switch (located at the back of the console) is turned ON. Press the ⏻/RESET button. When the ⏻ indicator is green, press the ⏏ button. The disc tray opens.

Place the RAYMAN® 3 HOODLUM HAVOC disc on the disc tray with the label side facing up. Press the ⏏ button again and the disc tray closes. Follow on-screen instructions and refer to this manual for information on using the software

NAVIGATING IN THE MENUS

To navigate in the RAYMAN 3 HOODLUM HAVOC menus, use the left analog stick or the directional buttons, along with the R1 and R2 Buttons. To validate your selection, press the ✕ Button. To go back, press the △ Button.

** If the left analog stick doesn't work, don't panic! Check that you are in analog mode (indicator: red).*

BEGINNING THE GAME



Selecting the Language

Use the directional buttons to select the language for the game menus, character voices and texts. Validate your selection by pressing the ✕ Button. The language can only be chosen when starting the game, so check you know your flags to avoid making a mistake.

Starting the Game

When the title screen appears, follow the instructions on the screen: press the START Button to access the Main Menu. It is not advisable to insert or remove an accessory when the console is switched on. But why on earth would you want to do that anyway??

Main Menu



Select "New Game" to begin a new game. If the words "Nuovo gioco" appear, you've got the wrong language and chosen Italian. Oops! You'll just have to press the ⏻/RESET Button.

Use "Load" to access a saved game. This option is only active if a Memory Card (8MB) (for PlayStation®2) is present and if a game has been previously saved. Kind of logical, isn't it?

Select "Options" if you want to configure the game settings: controller, audio or video.

Select "Album" to access the album of game photos stored on your Memory Card (8MB) (for PlayStation®2).

New Game

Select "New" and confirm your choice by pressing the ✕ Button. You then go to the screen for creating a new game. Use the directional buttons or the left analog stick to select the letters and validate with the ✕ Button. Once you've keyed in your name, select "OK" and validate with the ✕ Button.

Loading a previously saved game

In the Main Menu, select "Continue" and validate with the ✕ Button. You then go to a screen which groups together all your saved games. Select the game you want to load with the left analog stick and validate your choice by pressing the ✕ Button.

Options

If you know how to read off a TV screen, you're not obliged to read this section.

To access the Options menu, select "Options" in the Main Menu (we warned you this wouldn't exactly make edifying reading …). For all the Options screens, use the △ Button to go back and validate all your choices.



CONTROL SETTINGS

Use "Controller" in the Options Menu and validate with the ✕ Button. Select the controller configuration that suits you best with the left analog stick.

SOUND SETTINGS

Validate "Audio" with the ✕ Button in the Options Menu. Use the left analog stick to set the volume for music, sound effects and dialogues, and choose your sound system (mono/stereo).

VIDEO SETTINGS

Select "Video" and validate with the ✕ Button to access this menu.
By validating "Screen Centring", you can adjust the position of the image on the screen with the left analog stick or the directional buttons. Use this option if you want your mum and dad to think the TV's broken and it's time to buy a sexy high-tech number to replace it!
You can select the type of screen you want (16/9 or 4/3) and test to see whether your TV is compatible with 60Hz mode or 60Hz progressive scan mode. To do this, select a mode and start the test. After a few seconds, the program asks you if the display is correct. If nothing is displayed during the test, your TV isn't compatible with the selected mode.

All options (except the choice of display mode) can be accessed at any time during the game. To do this, first press the START Button, then the [SQUARE] Button, and select "Options".

LOADING / SAVING

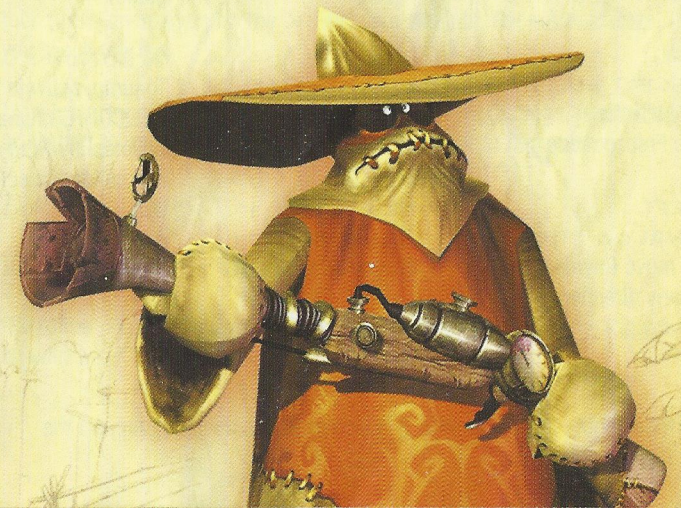
Loading

You can load another game at any time, provided you've inserted a Memory Card (8MB) (for PlayStation®2) containing a saved game in MEMORY CARD slot 1.
To do this, press the START Button to display the menu. Next, press the □ Button to access the game menu directly. Select "Load", then validate with ✕. A screen with your different saved games appears. Now select your game.

Saving

Thanks to the miracle of technology, saving is automatic during the game, provided you've inserted a Memory Card (8MB) (for PlayStation®2) in MEMORY CARD slot 1. So you don't have to do a thing to record your progress in the game.

You can create a new save file at any time in the game. To do this, press the START Button to display the menu. Then press the □ Button to access the game menu. Select and validate "Save". You then access the screen for creating a game, with the name of your current saved game. You should change this name to create a new file. It will contain the same information as the last automatic save.



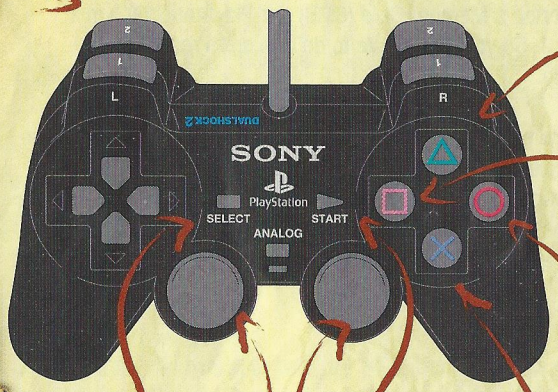
ANALOG CONTROLLER (DUALSHOCK®2)

L1 BUTTON
To activate the roll, and to zoom out (in Look mode)

L2 BUTTON
To activate the roll, and to lean left (in Look mode)

R1 BUTTON
To lock on, and to zoom in (in Look mode)

R2 BUTTON
To lock on, and to lean right (in Look mode)



△ BUTTON
Look mode, and to cancel a choice

□ BUTTON
To shoot and load your fist

○ BUTTON
To display the Life Bar and to pull a funny face (after receiving permission during the game)

× BUTTON
To jump, activate the HELICOPTER (when Rayman is in the air) and validate a selection

SELECT

SELECT BUTTON
To activate the Freeze mode

START

START BUTTON
To access the menu during the game

LEFT ANALOG STICK
To move Rayman in any direction

RIGHT ANALOG STICK
To move the camera

R3 BUTTON
To take a photo

Please note that Rayman ® 3 Hoodlum Havoc does not support the digital controller.

RAYMAN CONTROLS



To **MOVE**, shift the left analog stick in the direction of your choice. Doesn't it do you good to see him toe the line?! The more you tilt the left analog stick, the faster Rayman moves.

To **JUMP**, press the × Button.

To **ACTIVATE THE HELICOPTER**, press the × Button and keep it pressed down when Rayman is not touching the ground.

To **ROLL**, press the L1 Button.

To **CLING ON** to the edges of walls, jump while moving in the direction of the wall with the left analog stick. Rayman will cling to the wall automatically.

To **CLIMB** along ladders or special walls, move against the wall with the left analog stick. Rayman clings on automatically. You can then move along with the left analog stick. To come off, press on the × Button once again.

To **CLIMB BETWEEN TWO WALLS**, jump while pressing the × Button, then press once again on the × Button to cling on. Repeat this action until you reach the top.

To **MOVE FORWARD WHILE HANGING** from gratings, jump with the × Button to hang on and use the left analog stick to move along.

To **SWIM UNDERWATER**, use the left analog stick.

To **LAUNCH YOUR FIST**, press the □ Button.

(Go to the **FIGHTING THE ENEMIES** section to see everything you can do with the □ Button.)

CONTROLLING THE CAMERAS

There's no point in running if you don't know where you're heading, as the saying goes. To make sure you know where you're heading, use the right analog stick to swivel the camera. In some game sequences, the camera is placed automatically to provide an optimal view of the situation and give your left thumb a break. Pressing the R1 Button places the camera behind Rayman again.

Look Mode

Keep the △ Button pressed down to move into Look mode.
The camera places itself automatically at Rayman's level. Not only can you swivel the camera with the left analog stick, but you can also zoom in and zoom out with the R1 Button and the L1 Button respectively. This mode is very useful for observing the situation before setting off to fight, or for finding all the bonuses.

Freeze Mode and Taking a Photo

You can freeze the situation whenever you want by pressing the SELECT Button. Everything in the game comes to a standstill. When this happens, you can still move the camera using the left and right analog sticks.
You can even take photos and give free rein to your unbounded creativity by pressing the R3 Button. Then choose "YES" to save your photo. A screen allowing you to name your photo appears. Give a name to your work, select "OK" and validate with the ✕ Button. Your photo is now saved on your Memory Card (8MB) (for PlayStation®2). (I love those brackets, don't you?)

GAME SCREENS

By pressing the ○ Button, you can display loads of information about Rayman.

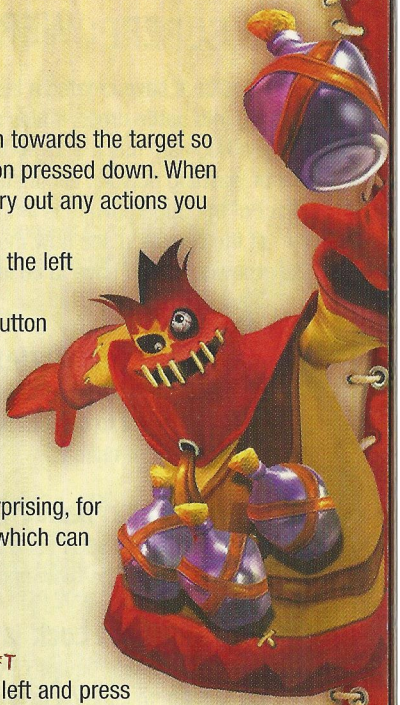


FIGHTING THE ENEMIES

Locking On

To LOCK ON to an enemy or an object, turn towards the target so that the sights appear and keep the R1 Button pressed down. When you've locked on to your enemy, you can carry out any actions you want without losing sight of him:

- MOVE SIDEWAYS (STRAFING), using the left analog stick
- Jump or use the helicopter, using the ✕ Button
- Roll in any direction by pressing the R1 Button and shifting the left analog stick
- Launch your fists with the □ Button



Launching the Fists

Rayman doesn't have big biceps - hardly surprising, for an armless hero! - but he does have 2 fists which can prove to be very powerful:
To launch his FIST IN A STRAIGHT TRAJECTORY, press the □ Button.
To launch his FIST IN A RIGHT OR LEFT CURVE, press the R1 Button, strafe right or left and press the □ Button.
To launch a LOADED FIST, keep the □ Button pressed down until a whirlwind of power appears, then release the □ Button to dispatch your fist. This loaded fist can be straight or curved.

In short, use the R1 Button to always face the enemy, then use all your fist types to attack him. The side fists are very useful for striking an enemy hiding behind an obstacle or for wounding those who dodge frontal attacks. Lastly, don't forget to load your fist. This can cause damage beyond your wildest dreams!

A Little Trick (so you won't have read this manual for nothing ...)
Lock on to an enemy and activate the Freeze mode by pressing the SELECT Button. If you press the ○ Button, you'll get some useful information that'll help you get rid of him.

THE SUPERPOWERS

The Hoodlums have created a laser washing powder that can transform their clothing into battle dress. It also acts on Rayman, giving him Superpowers. When a Hoodlum has a $ symbol above him, this means that he's carrying a box of washing powder. Eliminate him to get hold of the box. But beware: the effect of the Superpowers is limited. So keep an eye on the gauge at the bottom of the screen to see how much time you've got left. To pick up the Superpower, all you have to do is move over the box.



Green box: Vortex

Rayman's fists turn into a whirlwind. You can make anything spin (driving it to distraction): a mushroom, a Hoodlum, or any other object or animal.



Red box: Heavy Metal Fist

This gives each fist a Superpower: you can wipe out an enemy with a single blow and even break down doors.



Blue box: Lock jaw

This power equips Rayman's fists with metal jaws. You can use them to cling on to metal grabs. In combat, they cling on to the enemy. When this happens, press the □ Button to give the enemy electric shocks.



Orange box: Shock Rocket

One of your fists turns into a torpedo. First, press the □ Button to arm it. Then press the □ Button again to launch it. Next, use the left analog stick to direct it. This fist is very useful for reaching targets that are very far away.



Yellow box: Throttle Copter

Rayman is now crowned with a fantastic helmet that's about as snazzy as you can get. Activate your helicopter, and off you fly!

SECONDARY OBJECTIVES



The Cages

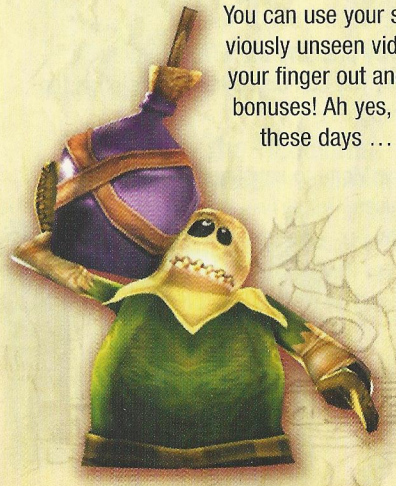
The Hoodlums have captured all the Teensies and put them in cages to use them for shooting practice. It's up to you to set them free. Listen carefully! You can hear them calling for help when you go near a cage. Each time they're set free, the Teensies give you a present and a jewel medallion fills up. When the 6 jewel medallions are full, the Life Bar increases.

The Score

All actions score points:

- Getting rid of enemies.
- Collecting Pick-Ups. These are splendid jewels that the game developers have scattered around for purely aesthetic reasons. The Hoodlums collect them and put them into Pigpots - pig-shaped money boxes that go all snouty when you beat them. You'll need to load your fist to break them.

Whenever you win points, the COMBO MODE appears. The more you link up actions, the more points the Combo scores. But watch out: the Combo disappears after a few seconds. So don't hang around marvelling at the fabulous graphics that the development team spent months and months working on. If you want a great score, get a move on!!



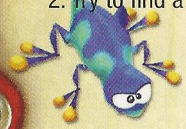
You can use your score to unlock bonus levels or previously unseen videos. So now you'll really have to pull your finger out and get a good score, otherwise - no bonuses! Ah yes, you don't get anything for nothing these days …

HOW TO SCORE MORE POINTS

(Just so you won't have read this manual in vain.)

Now that we're beginning to get acquainted - we can even call each other by our first names, if you like (yup, a few pages of reading-matter, that's what brings people together) - here's the exclusive low-down that Murfy won't give you during the game.

Whenever you get a Superpower, all the points you pick up are multiplied by 2. Try to find a Superpower before collecting all the Pick-Ups.



The MATUVUS are chameleons who hide all over the place. You can hear them whistling when you're near them. Use the Look mode and centre the camera on them. Each Matuvu you uncover scores 250 points.

The TRIBELLES are elegant young lady butterflies who're extremely timorous. If you approach them slowly, you can obtain 250 points. But if you're too quick, the terrified tribelle flies off to see its shrink!



Have a good look round. You may find one of the many SECRET ZONES that the developers had fun hiding. They're not unrewarding and are full of Pick-Ups!

MENU SCREEN

You can display the menus at any time by pressing the START Button. By pressing the R1 Button or the R2 Button, you can display the score page for the different universes you've been through.

Press the □ Button to display the Game Menu to save, quit or load a game.
Press the ○ Button to access the Bonuses page. Depending on your score, you can unlock game videos as well as bonus levels and previously unseen videos.



NUMBER OF CAGES LIBERATED

SCORE OBTAINED

THE CAST



Rayman

Rayman no longer needs an introduction. He's already been top of the bill in the 2 previous episodes. Nowadays, he's a big star, even if he doesn't exactly behave like one. He's always taking naps and larking around with his pals - a fine example for the youth of today!



Globox

Rayman's best friend has at last got the role of his life: not only does he mistakenly swallow André, the chief of the black Lums, but he's also chased by the Hoodlum army, who're trying to get their boss back. A real character part!



Murfy

A ridiculous, pretentious greenbottle. Despite his stupidity, this upstart has succeeded in landing the role of coach - the only explanation for which is a disgraceful bit of string-pulling!*

** Ubi Soft would like to state that the manual does not accept responsibility for these comments.*



André

A depraved and hysterical baddie, André spends most of the game enclosed in Globox's belly because the latter swallowed him. André has such a horribly warped mind that he obliges Globox to drink plum juice, making our poor friend lose all semblance of self-control …



The Hoodlums

After some punishing auditions, the developers have brought together the worst army ever, made up of the dumbest enemies. They're dressed like potato sacks and are ready to use any old tactics, however ludicrous or dangerous, to stop Rayman and Globox.

JOIN THE COMMUNITY IN THE LUMS QUEST AT WWW.RAYMANZONE.COM

The Rayman community are waiting to meet you online. Make sure you log on and take part in The Lums Quest :

- A unique system that rewards your participation in the community.
- The more you participate, the more goodies and information you can receive about Rayman games.
- Be a goodie, be a baddie - it's up to you !
- Gain access to the exclusive VIP Zone !
- Sign up now and receive 200 Lums to spend immediately !

In addition you will discover :

- Screenshots, videos and information added daily
- Hints and tips on all Rayman games
- Regular competitions with fantastic prizes
- Forums where you can meet other Rayman fans

Don't wait any longer ! Log on to www.raymanzone.com NOW and join the fun !

UBI SOFT UK TECHNICAL SUPPORT ON-LINE SUPPORT OPTIONS

Ubi Soft offers on-line support options for software products.
One of these is our website at:
www.ubi.com/uk

If you have a specific problem that is not addressed on our site, you can send your question to us via e-mail at: **techsupport@ubisoft.co.uk.**

Please be as specific as you can be about the problem you are experiencing.

Other Support Options

You can also contact Ubi Soft Technical Support by phone and fax. When you call, please be as specific as you can be about the problem you are experiencing.

Ubi Soft Technical Support:
0870 739 7670
Hours: Monday To Friday 8.00am - 11.00pm GMT

Ubi Soft Hintline: 0906 906 0200

Mailing Address:
Ubi Soft Entertainment Ltd.
Chantrey Court,
Minorca Road,
Weybridge,
SURREY. KT13 8DU.

All trademarks are owned by the respective rights holders. Ubi Soft Entertainment makes no claim to any such trademarks.

WARRANTY

Ubi Soft offers a Technical Support service, of which details are indicated in the text of the manual relative to Technical Support.

When you (the "User") contact Technical Support, please be as specific as you can be about the problem you are experiencing.

Ubi Soft guarantees to the original buyer of the multimedia product that the compact disc (CD) supplied with this multimedia product shall not show any fault during a normal-use period of ninety (90) days from the invoiced date of purchase, or any other longer warranty time period provided by applicable legislation.

Please return any defective multimedia product by registered letter to: Technical Support together with this manual and your registration card if you have not already sent it to us. Please state your full name and address (including postcode), as well as the date and location of purchase. You may also exchange the multimedia product at the place of purchase.

If a disc is returned without proof of purchase or after the warranty period has expired, Ubi Soft will choose either to repair or to replace it at customer expense. This warranty is invalid if the disc has been damaged through negligence, accident or misuse, or if it has been modified after acquisition.

The User recognises expressly that he uses the multimedia product at his own risk.
The multimedia product is provided as is, without any warranty other than what is laid down above. The User is responsible for any costs of repairing and/or correcting the multimedia product.
To the extent of what is laid down by law, Ubi Soft rejects any warranty relating to the market value of the multimedia product, the User's satisfaction or its capacity to perform a specific use.
The User is responsible for all risks connected with lost profit, lost data, errors and lost business or other information as a result of owning or using the multimedia product.
As some legislations do not allow for the aforementioned warranty limitation, it is possible that it does not apply to the User.

OWNERSHIP

The User recognises that all of the rights associated with this multimedia product and its components, its manual and packaging, as well as the rights relating to the trademark, royalties and copyrights, are the property of Ubi Soft and Ubi Soft's licensors, and are protected by French regulations or other laws, treaties and international agreements concerning intellectual property. Documentation should not be copied, reproduced, translated or transferred, in whole or in part and in whatever form, without prior written agreement of Ubi Soft.

Behandelingswijze

Deze disc bevat software voor het PlayStation®2 Computer Entertainment System. Het gebruik van van de schijf op een ander systeem kan schade veroorzaken. Deze schijf is uitsluitend bestemd voor de PlayStation®2-specificaties voor de PAL-definitie en kan niet worden gebruikt op PlayStation®2-uitvoeringen met andere specificaties. Lees de handleiding van de PlayStation®2 zorgvuldig door om verkeerd gebruik te voorkomen. Leg de schijf altijd met de onbedrukte zijde onder in de PlayStation®2. Raak het oppervlak nooit aan; houd de schijf aan de rand vast. Verwijder eventueel vuil voorzichtig met een zachte, droge doek. Laat de schijf niet bij warmtebronnen, in direct zonlicht of in zeer vochtige omgevingen liggen. Gebruik geen schijven met een onregelmatige vorm, barsten of verbuigingen. Ook gebroken en gelijmde schijven kunnen tot storingen leiden.

Gezondheid

• Neem na elk uur spelen een pauze van ongeveer 15 minuten. • Speel niet in een toestand van vermoeidheid of slaaptekort. • Speel in een goed verlichte ruimte en ga zo ver mogelijk van het scherm zitten. • Mensen die in het dagelijks leven last hebben van epileptische aanvallen bij blootstelling aan flitsende lichten of patronen, kunnen bij het televisiekijken of spelen van videospelen soortgelijke verschijnselen vertonen. Ook spelers die geen epileptische aanvallen hebben gehad, kunnen zonder het te weten aan een epileptische aandoening lijden. Raadpleeg een huisarts alvorens te spelen wanneer er een epileptische aandoening bekend is, of wanneer zich tijdens het spelen verschijnselen als duizeligheid, zichtafwijkingen, stuipen of andere onwillekeurige bewegingen, verminderde bewustheid van de omgeving en/of verwarring voordoen.

AUTEURSRECHTEN

Gehele of gedeeltelijke onbevoegde reproductie van dit product, alsmede onbevoegd gebruik van gedeponeerde handelsmerken, is in veel gevallen strafbaar. Softwarepiraterij schaadt de belangen van consumenten, software-ontwikkelaars, -uitgevers en -verkopers. Als u vermoedt dat dit spelproduct een illegale kopie is of over andere informatie over vervalsingen beschikt, belt u dan naar onze klantenservice (nummer te vinden op de achterkant van de gebruiksaanwijzing).

Zie de achterste pagina van deze handleiding voor de telefoonnummers van de Klanten Service (Customer Service Numbers).

SLES-51222

1 speler • Memory Card (geheugenkaart) (8MB) (voor PlayStation®2): minimaal 77KB • Compatibiliteit met analoge controllers: alleen analoge sticks • Compatibel met trillingsfunctie

Rayman® 3 Hoodlum Havoc © 2003 Ubi Soft Entertainment. Het logo en het personage Rayman zijn handelsmerken van Ubi Soft Entertainment. Alle rechten voorbehouden. Alle handelsmerken zijn eigendom van de betreffende eigenaars. Ubi Soft Entertainment claimt geen van deze handelsmerken.
Bibliotheekprogramma's © 1997-2000 Sony Computer Entertainment Inc. licentie exclusief verleend aan Sony Computer Entertainment Europe. UITSLUITEND VOOR THUISGEBRUIK. Het zonder toestemming kopiëren, aanpassen, verhuren, uitlenen, doorverkopen, gebruiken in speelhallen, geld in rekening brengen voor gebuik, uitzenden, openbaar vertonen of verzenden, gebruiken of zich toegang verschaffen via internet, kabel of anderszins van dit product, is verboden. Verspreiding of extractie van dit product of enig handelsmerk of auteursrechtelijk beschermd materiaal dat onderdeel van dit product vormt, is verboden. Uitgave door Ubi Soft Entertainment. Ontwikkeld door Ubi Soft Entertainment.

RAYMAN®3 HOODLUM HAVOC

18 VERHAAL
18 INSTALLEREN EN BEGINNEN
18 MENU-NAVIGATIE
19 VAN START GAAN
21 LADEN/OPSLAAN
22 ANALOGE CONTROLLER (DUALSHOCK®2)
23 RAYMAN BESTUREN
24 DE CAMERA BEWEGEN
24 SPELSCHERMEN
25 VECHTEN MET DE VIJAND
26 DE SUPERPOWERS
27 SECUNDAIRE DOELEN
28 HOE SCOOR IK NOG MEER PUNTEN
28 MENUSCHERM
29 DE ROLVERDELING
30 TECHNISCHE ONDERSTEUNING
31 GARANTIE



VERHAAL



Ooit was het Dromenkruispunt een heus paradijs waar rust, geluk en de leuke dingen van het leven eeuwig leken te duren. Een enkele inwoner beklaagde zich zelfs wel eens dat de uren en dagen misschien iets te langzaam voorbij trokken. Tot op een dag een rode Lum zichzelf transformeerde in een ruziezoekend balletje pluis. Zijn naam was André en zijn doel: de wereld veroveren. Om dit snode plan uit te voeren veranderde André de andere rode Lums in zwarte Lums, die vervolgens als bezetenen het haar van dieren begonnen te stelen om er kostuumpjes voor zichzelf van te weven. Het leger der Hoodlums was geboren, klaar om het hele Dromenkruispunt kennis te laten maken met hun kattenkwaad en idiotie. Niemand kon ze tegenhouden! Dus raad eens wie zijn siësta moest onderbreken om de zaken recht te zetten? (Ik geef je een hint: het antwoord staat op de voorkant van deze handleiding.)

INSTALLEREN EN BEGINNEN



(Deze informatie is waarschijnlijk alleen van toepassing als je je PlayStation®2 voor het eerst gebruikt.)

Stel je PlayStation®2 computer entertainment systeem op zoals in de bijbehorende handleiding beschreven staat. Sluit de controllers en andere van toepassing zijnde accessoires aan.

Zorg ervoor dat de MAIN POWER-schakelaar (op de achterkant van de console) AAN staat. Druk op de ⏻/RESET-toets. Als de ⏻-indicator groen is druk je op de ⏏-toets om de disc-lade te openen.

Plaats de RAYMAN® 3 HOODLUM HAVOC-disc in de disc-lade met het label naar boven. Druk nogmaals op de [OPEN]-toets om de disc-lade te sluiten.

Volg de instructies op het scherm en raadpleeg deze handleiding voor informatie over het spel.

MENU-NAVIGATIE

In de menu's in RAYMAN 3 HOODLUM HAVOC gebruik je de linker analoge joystick of de richtingstoetsen in combinatie met de R1- en R2-toets. Om je keuze te bevestigen druk je op de ✕-toets. Om terug te gaan gebruik je de △-toets.

** Doet de linker analoge joystick het niet? Geen paniek! Controleer of je joystick wel in de analoge mode (indicator: rood) staat.*

VAN START GAAN



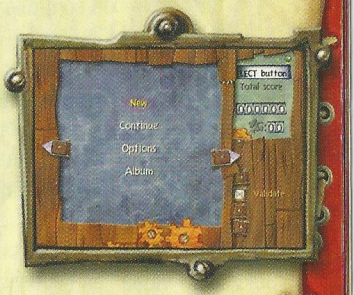
Taalkeuze

Gebruik de richtingstoetsen om de taal te selecteren waarin de spelmenu's en teksten worden weergegeven en die door de spelfiguren wordt gesproken. Bevestig je keuze met de ✕-toets. Je kunt de taal alleen bij aanvang van het spel selecteren, probeer dus een foute keuze te voorkomen.

Het spel starten

Zodra het titelscherm verschijnt, volg je de instructies op het scherm: druk op de START-toets om naar het Hoofdmenu te gaan. Je kunt beter geen accessoires plaatsen of verwijderen als de console aan staat. Maar waarom zou je dat in hemelsnaam willen doen??

Hoofdmenu



Selecteer "New Game" (nieuw spel) als je met een nieuw spel wilt beginnen. Als de woorden "Nuovo gioco" verschijnen, heb je Italiaans als taal gekozen. Dat je het weet. Oeps! Laat je Italiaans nog wat te wensen over? Druk dan op de ⏻/RESET-toets, waarna je een andere taal kunt selecteren.

Gebruik "Load" (laden) om een opgeslagen spel te starten. Deze optie is alleen beschikbaar als je een Memory Card (geheugenkaart) (8MB) (voor PlayStation®2) in de console heb gestoken waar bovendien een opgeslagen spel op staat. Klinkt logisch, toch?

Selecteer "Options" (opties) als je de spelinstellingen wilt aanpassen: controller, audio (geluid), video (beeld).

Selecteer "Album" om het album met foto's uit het spel te bekijken dat op je Memory Card (geheugenkaart) (8MB) (voor PlayStation®2) is opgeslagen.

Nieuw spel

Selecteer "New" (nieuw) en bevestig je keuze met de ✕-toets. Nu verschijnt er een scherm waarin je een nieuw spel kunt creëren. Gebruik de richtingstoetsen of de linker analoge joystick om letters te selecteren en bevestig met de ✕-toets. Als je naam klaar is, selecteer je "OK" en bevestig je wederom met de ✕-toets.

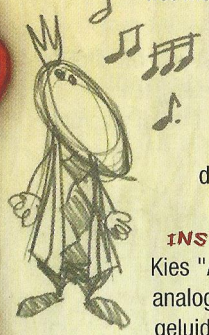
Een bestaand spel laden

Selecteer "Continue" (doorgaan) in het Hoofdmenu en bevestig met de ✕-toets. Er verschijnt een scherm met al de door jou opgeslagen spellen. Kies het spel dat je wilt laden met de linker analoge joystick en bevestig je keuze met een druk op de ✕-toets.

Opties

Attentie: zeer lastige materie op komst!

Selecteer "Options" (opties) in het Hoofdmenu om naar het menu Options te gaan (Was dat spannend en informatief of niet!). Voor alle schermen in het menu Options geldt dat je teruggaat met de △-toets en je keuze bevestigt met de ✕-toets.



INSTELLINGEN CONTROLLER

Kies "Controller" in het menu Options (opties) en bevestig met de ✕-toets. Selecteer met de linker analoge joystick de controllerconfiguratie die jij het lekkerst vindt spelen.

INSTELLINGEN GELUID

Kies "Audio" in het menu Options (opties). Gebruik de linker analoge joystick om het volume voor de muziek, de geluidseffecten en de dialogen in te stellen en kies afhankelijk van je systeem mono of stereo.

INSTELLINGEN BEELD

Selecteer "Video" en bevestig je keuze met de ✕-toets om toegang te krijgen tot dit menu.

Als je "Screen Centring" (scherm centreren) kiest, kun je met de linker analoge joystick of de richtingstoetsen de positie van het speelscherm veranderen. Gebruik deze optie als je je ouders ervan wilt overtuigen dat de TV stuk is en dat het tijd is om een supergave hightech-beeldbuis aan te schaffen!

Je kunt het type beeldformaat kiezen (16/9 of 4/3) en ook testen of je TV geschikt is om beeld op 60Hz of in de 60Hz progressieve scan mode weer te geven. Om dit te doen selecteer je een mode en start je de test. Na een aantal seconden vraagt het programma of het beeld correct weergegeven werd. Als je tijdens de test niets op het scherm zag, is je TV niet geschikt voor de geselecteerde mode.

Alle opties (behalve de beeldinstellingen) kun je tijdens het spelen aanpassen. Als je dat wilt doen druk je op de START-toets, vervolgens op de □-toets en selecteer je "Options" (opties).

LADEN/OPSLAAN

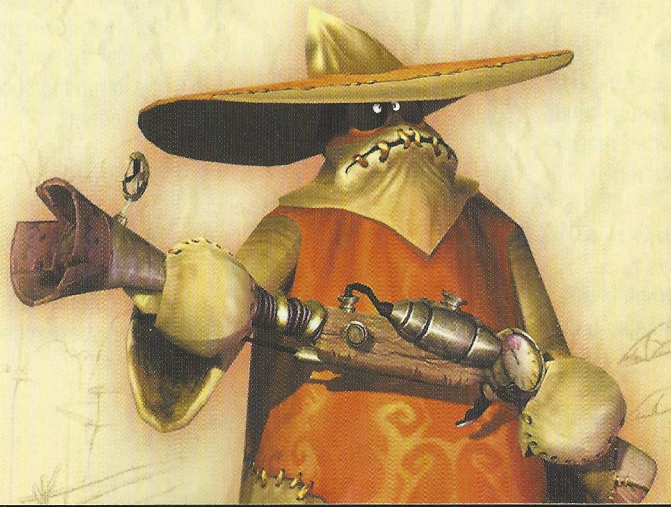
Laden

Je kunt op elk willekeurig moment een ander opgeslagen spel laden, mits er een Memory Card (geheugenkaart) (8MB) (voor PlayStation®2) in de MEMORY CARD (geheugenkaart)-sleuf 1 zit, waar een opgeslagen spel op staat. Als je een ander spel wilt laden druk je op de START-toets om naar het Hoofdmenu te gaan. Druk vervolgens op de □-toets om direct toegang te krijgen tot het spelmenu. Selecteer "Load" (laden) en bevestig je keuze met de ✕-toets. Er verschijnt een scherm met alle spellen die je eerder hebt bewaard. Kies nu het spel dat je wilt laden

Opslaan

Dankzij het wonder van de wetenschap wordt de voortgang die je in het spel maakt automatisch opgeslagen, met het voorbehoud uiteraard dat er wel een Memory Card (geheugenkaart) (8MB) (voor PlayStation®2) in MEMORY CARD (geheugenkaart)-sleuf 1 moet zitten. Verder hoef je helemaal niets te doen.

Je kunt zelf op ieder moment een nieuwe 'save' maken. Druk op de START-toets om naar het Hoofdmenu te gaan. Druk vervolgens op de □-toets om het spelmenu te openen. Selecteer "Save" (opslaan) en bevestig je keuze. Nu verschijnt er een scherm waarin je een spel kunt creëren met de naam van je huidige opgeslagen spel. Je moet deze naam wel veranderen als je een nieuw bestand wilt aanmaken. Het spel bevat exact dezelfde informatie als je laatste automatische 'save'.



ANALOGE CONTROLLER (DUALSHOCK®2)

L1-TOETS
Rollen + uitzoomen (alleen als je aan het rondkijken bent)

L2-TOETS
Rollen + naar links leunen (alleen als je aan het rondkijken bent)



R1-TOETS
Je doel vastleggen + inzoomen (alleen als je aan het rondkijken bent)

R2-TOETS
Je doel vastleggen + naar rechts leunen (alleen als je aan het rondkijken bent)

△-TOETS
Rondkijken + keuzes annuleren

□ -TOETS
Schieten + je vuist opladen

○ -TOETS
Je levensbalk in beeld krijgen + een gekke bek te trekken (nadat je daar tijdens het spel toestemming voor hebt gekregen)

✕ -TOETS
Springen + de HELIKOPTER activeren (als Rayman zich in de lucht bevindt) + keuzes bevestigen

SELECT

SELECT-TOETS
De Freeze-mode (bevries-mode) activeren

LINKER ANALOGE JOYSTICK
Rayman in alle richtingen bewegen

START

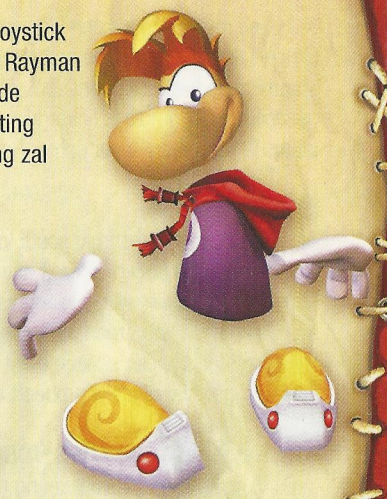
START-TOETS
Tijdens het spelen het spelmenu openen

RECHTER ANALOGE JOYSTICK
De camera bewegen

R3-TOETS
Een foto nemen

Let op: Rayman® 3 Hoodlum Havoc heeft geen ondersteuning voor digitale controllers.

RAYMAN BESTUREN



BEWEGEN doe je met de linker analoge joystick in de richting die je zelf wilt. Mooi hè, zoals Rayman precies die stippellijn volgt?! Hoe verder je de linker analoge joystick in een bepaalde richting duwt, hoe sneller Rayman zich in die richting zal voortbewegen.

SPRINGEN doe je met de ✕-toets.

Om de **HELIKOPTER TE ACTIVEREN** druk je op de ✕-toets en houd je deze toets ingedrukt zolang Rayman de grond niet raakt.

ROLLEN doe je met de L1-toets.

Om je **AAN** richels **VAST TE HOUDEN**, spring je terwijl je met de linker analoge joystick in de richting van de muur loopt. Rayman grijpt de muur automatisch vast.

Om ladders of speciale muren te **BEKLIMMEN** beweeg je Rayman langs de muur of ladder met de linker analoge joystick. Rayman houdt zich automatisch vast. Nu kun je hem bewegen met de linker analoge joystick. Om los te laten druk je weer op de ✕-toets.

Om **TUSSEN TWEE MUREN IN TE KLIMMEN** druk je tijdens een sprong nogmaals op de ✕-toets om je vast te houden. Herhaal deze handeling totdat je helemaal boven bent.

Om **VOORWAARTS TE BEWEGEN TERWIJL JE ERGENS AAN HANGT** (aan roosters) spring je met de ✕-toets om je vast te houden en gebruik je de linker analoge joystick om je voort te bewegen.

Om **ONDERWATER TE ZWEMMEN** gebruik je de linker analoge joystick.

Om je **VUIST WEG TE SCHIETEN** gebruik je de □-toets.

(Lees de sectie **VECHTEN MET DE VIJAND** om alle dingen die je met de □-toets kunt doen te weten te komen.)

DE CAMERA BEWEGEN

Niemand rent graag als een kip zonder kop rond. Om in de gaten te houden waar je heen rent kun je met de rechter analoge joystick de camera ronddraaien. In sommige gedeeltes van het spel staat de camera automatisch op de meest geschikte plek, om zo je linkerduim wat rust te geven. Als je op de R1-toets drukt, plaats je de camera weer achter Rayman.

Rondkijken

Als je de △-toets ingedrukt houdt kun je vanuit Raymans positie om je heen kijken. De camera positioneert zichzelf automatisch op het niveau van Raymans ogen. Je kunt de camera niet alleen ronddraaien met de linker analoge joystick, maar je kunt ook in- en uitzoomen met respectievelijk de R1- en L1-toets. Rondkijken is heel handig als je een situatie eerst eens rustig in je op wilt nemen, bijvoorbeeld vóór een gevecht of als je probeert alle bonussen te vinden.

Freeze Mode (bevries-mode) en foto's nemen

Je kunt het spel op elk willekeurig moment bevriezen met een druk op de SELECT-toets. Alles in het spel wordt dan een halt toegeroepen. Als dit gebeurt kun je de camera wel nog steeds bewegen, met de linker- en rechter analoge joysticks.
Je kunt zelfs foto's maken en je creatieve impulsen de vrije teugel geven. Dat doe je door op de R3-toets te drukken. Kies vervolgens "YES" ("ja", wat leer je veel, hè?) om je foto te bewaren. Er verschijnt nu een scherm waarin je je foto een naam kunt geven. Geef je kunstwerk een naam, selecteer "OK" en bevestig met de ✕-toets. Je foto is nu opgeslagen op je Memory Card (geheugenkaart) (8MB) (voor PlayStation®2). (Heerlijk al die haakjes, vind je niet?)

SPELSCHERMEN

Met een druk op de ○-toets krijg je bakken met informatie over Rayman in beeld.



VECHTEN MET DE VIJAND

Automatisch zoeken

Om je vijand of een voorwerp AUTOMATISCH TE ZOEKEN draai je je naar je doel toe zodat de vizieren in beeld komen en houd je de R1-toets ingedrukt. Als je de vijand hebt vastgelegd, kun je allerlei acties uitvoeren zonder dat je hem uit het oog verliest:

- ZIJWAARTS BEWEGEN met de linker analoge joystick
- Springen of de helikopter gebruiken met de ✕-toets
- Naar alle kanten rollen met de R1-toets in combinatie met de linker analoge joystick
- Je vuist wegschieten met de □-toets



Je vuisten wegschieten

Raymans biceps stelt niet veel voor - hetgeen niet zo verwonderlijk is daar onze held geen armen heeft - maar hij beschikt wel over twee zeer krachtige vuisten:
Om de VUIST RECHT VOORUIT WEG TE SCHIETEN druk je op de □-toets.
Om de VUIST MET EEN BOCHT NAAR RECHTS OF LINKS WEG TE SCHIETEN druk je op de R1-toets, beweeg je zijwaarts naar rechts of links en druk je op de □-toets.
Om een GELADEN VUIST weg te schieten houd je de □-toets ingedrukt totdat er een wervelwind verschijnt. Op dat moment laat je de □-toets los en de vuist schiet weg. Je kunt deze geladen vuist rechtdoor of met een bocht wegschieten.

Nog even in het kort: met de R1-toets kun je de vijand continu in beeld houden. Vervolgens kun je hem op verschillende manieren belagen met je vuisten. 'Bocht'-vuisten, bijvoorbeeld, zijn zeer geschikt om vijanden te raken die zich verstopt hebben achter een obstakel of die een frontale aanval weten te ontwijken. En ten slotte: vergeet niet je vuist af en toe op te laden, want een opgeladen vuist brengt onvoorstelbaar veel schade toe!

Een trucje (zodat je deze handleiding niet helemaal voor niets leest…)
Zet het vizier vast op een vijand en activeer de Freeze mode (bevries-mode) met de SELECT-toets. Als je nu de ○-toets indrukt, verschijnt er allemaal handige informatie over de betreffende vijand in beeld met behulp waarvan je je gemakkelijk van hem kunt ontdoen.

DE SUPERPOWERS

De Hoodlums hebben een laser-waspoeder ontwikkeld waarmee ze hun kleding in een gevechtsuniform kunnen veranderen. Het spul werkt ook op Rayman, het geeft hem zelfs Superpowers. Als je een Hoodlum ziet waar een $-symbool boven zweeft, betekent dit dat hij een doos met waspoeder bij zich heeft. Schakel hem uit om de doos in handen te krijgen. Maar let op: het effect van de Superpowers is beperkt. Houd de meter aan de onderkant van het scherm dus goed in de gaten om te weten hoeveel tijd je nog hebt. Het enige wat je hoeft te doen om de Superpower op te pakken is over de doos heen lopen.



Groene doos: Vortex

Raymans vuisten veranderen in een wervelwind. Je kunt nu alles laten wervelen (om de aandacht van jou af te leiden): een paddestoel, een Hoodlum, elk object of dier!



Rode doos: Heavy Metal Fist

Hiermee geef je beide vuisten een Superpower: nu versla je vijanden met één enkele slag. Zelfs deuren zijn er niet tegen bestand.



Blauwe doos: Lockhjaw

Als je een blauwe doos oppakt verschijnen er metalen kaken op Raymans vuisten. Je kunt ze nu gebruiken om je aan metalen handgrepen vast te houden. Tijdens een gevecht zetten ze zich bovendien vast in je vijand. Als dat gebeurt, kun je je vijand met de □-toets een elektrische schok geven.



Oranje doos: Shock Rocket

Hiermee verandert een van je vuisten in een torpedo. Druk op de □-toets om het wapen te laden. Druk nogmaals op de □-toets om de torpedo af te vuren. Je kunt de torpedo richten met de linker analoge joystick. Deze vuist is heel erg handig als je een ver verwijderd doel wilt raken.



Gele doos: Throttle Copter

Rayman is nu gekroond met een fantastische helm, het toppunt van hip. Activeer je helikopter, en voilà, je kunt vliegen!

SECUNDAIRE DOELEN



De kooien

De Hoodlums hebben alle Teensies gevangen genomen en in kooien opgesloten om ze te gebruiken voor hun schietoefeningen. Jij kunt ze bevrijden. Luister goed, want zodra je in de buurt komt van een kooi kun je ze om hulp horen roepen. Telkens als je Teensies hebt bevrijd geven ze je een cadeautje en vullen ze een van de juwelen-medaillons op. Als alle zes de juwelen-medaillons vol zijn, wordt je levensbalk langer.

De score

Voor al je acties krijg je punten:

- Vijanden verslaan.
- Pick-ups verzamelen. Pick-ups zijn schitterende sieraden die de ontwikkelaars van het spel om puur esthetische redenen her en der in het spel hebben geplaatst. De Hoodlums verzamelen ze en stoppen ze in een Varkenspot; dat zijn gelddozen in de vorm van een varken die beginnen te knorren als je ze een klap geeft. Alleen met een opgeladen vuist kun je een Varkenspot breken.

Iedere keer als je er punten bij krijgt, verschijnt de COMBO-MODE. Hoe meer acties je aan elkaar breit, hoe meer punten je voor de Combo krijgt. Maar let op: de Combo verdwijnt al na een paar seconden. Blijf dus niet staren naar de schitterende graphics waar het ontwikkelteam maanden en maanden aan gewerkt heeft. Als je een fantastische score wilt halen, moet je gewoon doorgaan!!



Met je score kun je bonus-levels ontgrendelen of videofilmpjes bekijken die je nog niet eerder hebt gezien. Het is dus belangrijk om een hoge score te halen, want geen hoge score betekent geen bonussen! Tsja, tegenwoordig krijg je niets meer voor niets...

HOE SCOOR IK NOG MEER PUNTEN

(Ook dit stukje is toegevoegd om je niet helemaal het gevoel te geven dat je deze handleiding voor niks zit te lezen.)

Nu we elkaar wat beter kennen - we kunnen elkaar wel bij de voornaam noemen nu, als je dat wilt - (ja, niets werkt beter dan een paar pagina's lezen als je mensen tot elkaar wilt brengen) is het tijd om je van nog wat informatie te voorzien die Murfy je tijdens het spel niet zal geven.



Als je een Superpower pakt worden alle punten die je verzamelt, vermenigvuldigd met twee. Probeer dus eerst een Superpower te vinden voordat je begint met het verzamelen van de Pick-ups.

De Matuvu's (een soort kameleon) kunnen overal verstopt zitten. Je kunt ze horen fluiten als je bij ze in de buurt bent. Kijk rustig rond en focus je camera op de Matuvu als je hem ziet. Voor elke ontdekte Matuvu krijg je 250 punten.



Tribelles zijn elegante jonge vrouwtjesvlinders met een extreem schuchter karakter. Als je ze langzaam nadert, krijg je 250 punten. Nader je ze te snel, dan vliegen de bange Tribelles direct weg naar hun psychiater!

Kijk altijd goed om je heen. Wie weet vind je een van de vele geheime zones die de ontwikkelaars met veel plezier hebben verstopt. Het is de moeite waard, want ze zitten vol Pick-ups!

MENUSCHERM

Je kunt de menu's op elk willekeurig moment in beeld krijgen met een druk op de START-toets. Als je op de R1-toets of de R2-toets drukt, verschijnt de scorepagina voor de verschillende werelden waar je tot dan toe doorheen bent getrokken.

Als je op de □-toets drukt, verschijnt het spelmenu. Hier kun je een spel opslaan, afsluiten of laden. Met de ○-toets krijg je toegang tot de pagina met de Bonussen. Welke bonuslevels je kunt ontgrendelen en welke videofilmpjes je te zien krijgt, hangt af van de score op dat moment.



DE ROLVERDELING



Rayman

Rayman behoeft geen introductie meer. Hij speelde in de eerste twee delen ook al de hoofdrol. Vandaag de dag is hij een grote ster, ook al gedraagt hij zich daar niet naar. Hij mag graag een dutje doen en hangt graag rond met zijn vrienden, kortom, hij is een voorbeeld voor de jeugd!



Globox

Raymans beste vriend speelt de rol van z'n leven: niet alleen slikte hij al per ongeluk André, de baas van de zwarte Lums, door, maar nu wordt hij ook nog opgejaagd door het Hoodlum-leger dat probeert hun leider terug te krijgen. Echt een rol met diepgang!



Murfy

Een idiote vlieg vol pretenties. Ondanks zijn domheid, heeft deze parvenu het weten te schoppen tot coach. En dat is hem alleen maar gelukt dankzij een onsmakelijk spelletje 'vleugels uittrekken'!*

** Ubi Soft verklaart hierbij dat de handleiding niet verantwoordelijk is voor deze opmerkingen.*



André

Een verdorven en hysterische slechterik. André zit het grootste deel van het spel opgesloten in de maag van Globox, die hem heeft doorgeslikt. André heeft zo'n bizar brein dat hij Globox zowaar zo ver heeft gekregen dat hij pruimensap is gaan drinken, waardoor onze vriend de controle over zijn (onder)lichaam enigszins verloren heeft...



De Hoodlums

Na een aantal strenge selectieronden, hebben de ontwikkelaars het slechtste leger ooit op de been gebracht. Het bestaat uitsluitend uit oerdomme soldaatjes, die gekleed gaan in een soort aardappelzak en die niet schromen om de domste tactieken in de praktijk te brengen als ze denken dat ze daarmee Rayman en Globox kunnen tegenhouden.

WORD LID VAN DE COMMUNITY VAN DE LUMS QUEST OP
WWW.RAYMANZONE.COM

De Rayman community staat online voor jou klaar. Log in en doe mee aan de Lums Quest:

- Een uniek systeem dat actief meedoen met de community beloont.
- Hoe meer je meedoet, hoe meer goodies en informatie je krijgt over Rayman-spellen.
- Of je nu een goeierik of slechterik wilt zijn - het maakt niet uit!
- Toegang tot de exclusieve VIP Zone!
- Schrijf je in en ontvang per ommegaande 200 Lums om uit te geven!

Daarnaast zul je het volgende ontdekken:

- Dagelijks nieuwe screenshots, videofilmpjes en informatie
- Hints en tips over alle Rayman-spellen
- Regelmatig gehouden competities waarmee je fantastische prijzen kunt winnen
- Forums waar je andere Rayman-fans kunt ontmoeten

Wacht niet langer af! Log NU in op www.raymanzone.com en beleef het plezier!

TECHNISCHE ONDERSTEUNING

Ubi Soft heeft een aantal manieren om je te voorzien van informatie over onze nieuwste spellen, tips, hulp en technische ondersteuning. Eén van die manieren is onze website: WWW.UBISOFT.NL.

Je kunt ook contact opnemen met de Ubi Soft klantenservice via telefoon. Als je contact met ons opneemt, wees dan zo specifiek mogelijk over het probleem waar je mee zit.

Telefoonnummer: 0900 - 202 6766 (70 ecpm.) Tijden: maandag tot en met vrijdag van 09:30 tot 18:00 uur.

All trademarks are owned by the respective rights holders. Ubi Soft Entertainment makes no claim to any such trademarks.

GARANTIE

Ubi Soft biedt u een Technical Support service waarvan u de details kunt lezen in de handleiding onder Technische Ondersteuning. Probeer indien u (de "Gebruiker") contact met ons opneemt, het probleem waarmee u te maken heeft zo duidelijk mogelijk uit te leggen.

Ubi Soft garandeert de oorspronkelijke koper van het multimediaproduct dat de compact disk (CD) inbegrepen bij dit multimediaproduct geen fouten bevat gedurende een periode van normaal gebruik van negentig (90) dagen vanaf de aankoopdatum, of gedurende een langere garantieperiode in het geval van daarvoor van toepassing zijnde wetgeving.

U kunt het multimediaproduct omruilen op de plek van aankoop. Een andere mogelijkheid is om een defect multimediaproduct aangetekend op te sturen naar: Technische Ondersteuning, samen met deze handleiding en uw registratiekaart, indien u deze nog niet naar ons toegestuurd hebt. Vermeld uw volledige naam en adres (inclusief postcode) en de datum en plek van aankoop.

Wordt de disk teruggestuurd zonder aankoopbewijs, niet-aangetekend of nadat de garantieperiode is verstreken, dan zal Ubi Soft het product laten repareren of het product vervangen op kosten van de Gebruiker. Deze garantie vervalt indien de disk beschadigd is geraakt door verwaarlozing of misbruik, of wanneer de disk na aankoop is bewerkt.

De Gebruiker erkent nadrukkelijk dat hij of zij het multimediaproduct voor eigen risico gebruikt.
Het multimediaproduct wordt "as is" geleverd, zonder enige garantie behalve bovengenoemde. De Gebruiker is verantwoordelijk voor alle reparatie- of vervangingskosten van het multimediaproduct.

In zoverre de wet het toestaat, wijst Ubi Soft alle garanties af die gerelateerd zijn aan de marktwaarde van het multimediaproduct, de tevredenheid van de Gebruiker of de geschiktheid van het product voor een specifiek doel.
De Gebruiker draagt alle risico's met betrekking tot winstderving, schade in welke vorm dan ook, dataverlies, fouten en gederfde zakelijke kansen of andere informatie voortvloeiende uit het bezit of het gebruik van het multimediaproduct.
Bepaalde wetgeving staat de voornoemde garantiebeperking niet toe. Het is daarom mogelijk dat deze clausule niet van toepassing is op de Gebruiker.

EIGENDOMSRECHT

De Gebruiker erkent dat alle rechten die van toepassing zijn op dit multimediaproduct en zijn componenten, de handleiding en verpakking, en tevens de rechten met betrekking tot het handelsmerk, royalty's en copyrights, eigendom zijn van Ubi Soft en Ubi Softs licentiehouders, en dat deze beschermd worden door Franse en/of Europese en/of Nederlandse regel- en/of wetgeving, verdragen en internationale overeenkomsten die betrekking hebben op intellectueel eigendom. Het is verboden om documentatie te kopiëren, reproduceren, vertalen of over te dragen, in zijn geheel of in delen en in welke vorm dan ook, zonder voorafgaande schriftelijke toestemming van Ubi Soft.

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
Dominique Duvivier

Programmers
François Queinnec
Christophe Roguet
Lucian Rowe
Alain Robin
Daniel Raviart
Franck Delattre
Frédéric Bourbon
Christophe Garrigues
Mohammed Gambouz
Laurent Debarge
Sébastien Du jeu
Gabriel Villatte
Christophe Dur
Christophe Bourges
Marie Nguyen

Lead Game Designer
Michaël Janod

Game designers
Olivier Palmieri
Benjamin Haddad
Frédérick 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

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

Additionnal game design
Yann Masson
Nicolas Normandon
Fabrice Holbé
Olivier Conorton
Stéphane Hilbold

Additionnal graphic artists
Vincent Colombel
Bertrand Israel
Pierre Truong
Manu Hauss
Grégory Chandèze
Sybille Ristroph
Sandra Vaquero
Sandrine Houalet
Yann Jouette

Additionnal gameplay programmers
Matthieu Crepeau
Eric Berkani
Michel Momcilovic
Michaël Janod
Frédérick Gaveau
Olivier Palmieri
Xavier Plagnal

Additionnal programmers
Patrice Desarnaud
Michael Ryssen
Frédéric Balint

Additionnal 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

Additionnal data managers
Thomas Omer-Decugis
Fabrice Machecler
Vincent Chardonnereau

Additionnal 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

Pre-rendered sequences director
Alexandre de Broca

Technical director - sfx
Charles Beirnaert

Graphists - sfx
Corinne Bouvier
Xavier le Dantec
Jérome 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

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

Voice director (French)
Martial le Minoux

Video Trailer team
video producer
Karen Vernimmen

director
Michel Guimbard

editor
Julien Milaire
Grégoire Chevalier-Naud

savage beast
Jérôme Collette

fx designer
Alain Micaelli

'Madder'
Performed by Groove Armada. Courtesy of Jive Electro.

Written by M.Daniels/K.Lee/J. White/C. Jenner/T.Findlay/ A. Cocup
Zomba Music Publishers LTD. (Administered by Zomba Enterprises Inc in the US and Canada), Universal Music Publishing LTD. (Administered 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

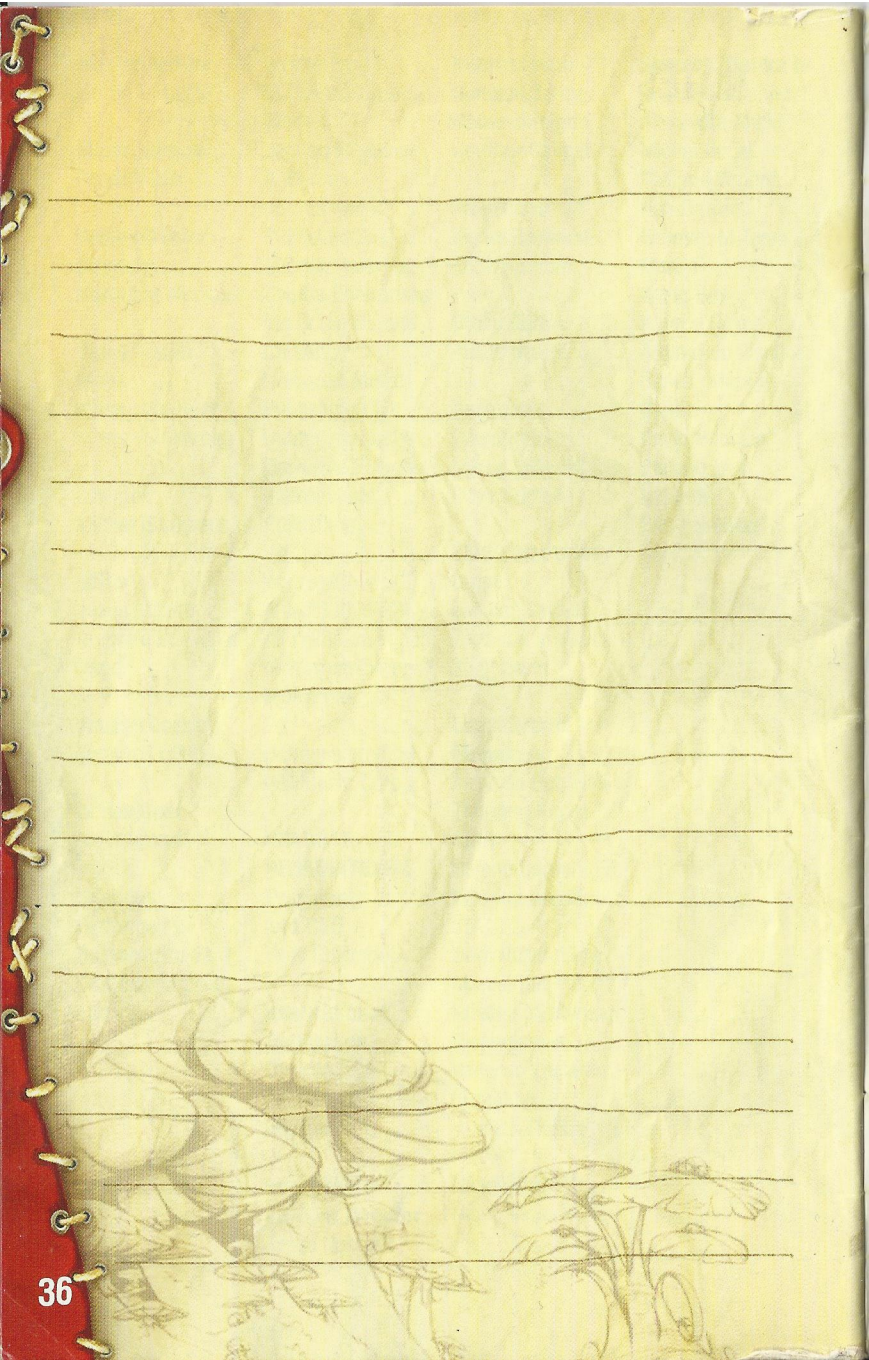
Approval Coordinators
Nikola Milisavljevic
Dave Costello

EMEA Marketing team
Lidwine Vernet
Clothilde du Saint
Judit Barta

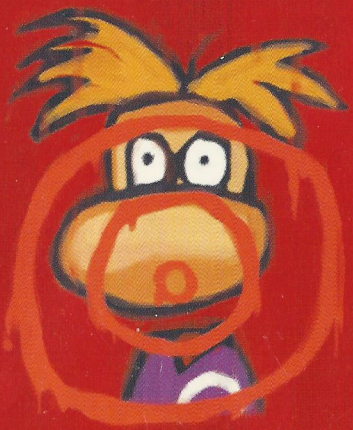
Local Brand Managers
Amanda Butt (UK)
Thorsten Kapp (GER)
Hélène Carbon (FR)
Valeria Lodeserto (ITA)
Oriol Rosel (SPA)
Marcel Keij (NL)
Kristina Mortensen (Scandinavia)
Vanessa Leclercq (Benelux)
Yannick Theler (SWI)
Nick Wong (Australia)

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

NOTES



• Australia Calls charged at local rate. Please call these Customer Service Numbers only for hardware support of PlayStation products.	1300 365 911
• Österreich 0,145 Euro/Minute. Rufen Sie diese Kundendienstnummern bitte nur an, wenn Sie Hardware-Support für Playstation-Produkte benötigen.	0820 500 535
• Belgique/België/Belgien Prix d'un appel local. Veuillez composer les numéros du service après-vente pour recevoir une assistance technique destinée uniquement aux produits PlayStation.	011 516 406
• Danmark Man-Torsdag 9-16.30 Fre 10-15. Ring venligst kun til disse kundeservicenumre vedrørende hardwaresupport til PlayStation-produkter.	33 26 68 00
• Suomi 17.00-21.00 ma-to, 0.79 Euro/min. Tätä asiakaspalvelunumeroa voi käyttää vain PlayStation-tuotteiden laitteistotukeen liittyvissä kysymyksissä.	0600-411911
• France Prix d'un appel local - ouvert du lundi au samedi. Veuillez composer les numéros du service après-vente pour recevoir une assistance technique destinée uniquement aux produits PlayStation.	0820 31 32 33
• Deutschland 0,12 Euro/Minute. Rufen Sie diese Kundendienstnummern bitte nur an, wenn Sie Hardware-Support für Playstation-Produkte benötigen.	01805 766 977
• Ελλάδα Εθνική Χρέωση. Παρακαλείστε να τηλεφωνείτε σε αυτούς τους αριθμούς του Τμήματος Εξυπηρέτησης Πελατών μόνο για θέματα υποστήριξης υλισμικού των προϊόντων PlayStation.	(00 301) 677 7701
• Ireland All calls charged at National Rate. Please call these Customer Service Numbers only for hardware support of PlayStation products.	0818 365065
• Israel Please call these Customer Service Numbers only for hardware support of PlayStation products.	09 971170
• Italia Tariffa Nazionale. Chiamare questi numeri del Servizio clienti solamente se si necessita di assistenza relativa all'hardware dei prodotti PlayStation.	848 82 83 84
• Malta National Rate. Please call these Customer Service Numbers only for hardware support of PlayStation products.	21 344700
• Nederland Del deze klantenservicenummers alleen bij hardwareproblemen met PlayStation-producten.	0495 574 817
• New Zealand National Rate. Please call these Customer Service Numbers only for hardware support of PlayStation products.	09 415 2447
• Norge Mon-Fre 8.30-16.30. Vennligst ring disse kundeservicenumrene bare for maskinvarestøtte i forbindelse med PlayStation-produkter.	820 75 050
• Portugal Contacte-nos através destes números de Assistência ao Cliente para obter asitÊncia técnica (hardware) apenas para produtos da PlayStation.	707 23 23 10
• España Tarifa nacional. Al llamar a estos números del Servicio de atención al cliente sólo obtendrá asistencia para los productos PlayStation.	902 102 102
• Sverige Mån-Tors 8-17 Fre 8-15.30. Ring endast dessa kundservicenummer för maskinvarusupport av PlayStation-produkter.	08 587 822 40
• Suisse/Schweiz/Svizzera Tarif appel national / Nationaler Tarif / Tariffa Nazionale. Veuillez composer les numéros du service après-vente pour recevoir une assistance technique destinée uniquement aux produits PlayStation.	0848 84 00 85
• UK National rate. Calls may be recorded for training purposes. Calls charged at local rate. Please call these Customer Service Numbers only for hardware support of PlayStation products.	08705 99 88 77



www.raymanzone.com

Ubi Soft
ENTERTAINMENT

SLES-51222

"PlayStation", "△○×□" and "DUALSHOCK" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved.

3307210122865