



RAYMAN®3

HOODLUM HAVOC

2 STORIA

2 INSTALLAZIONE ED AVVIO

5 NAVIGAZIONE NEI MENU

5 IL GIOCO

7 CARICA / SALVA

7 ASSEGNAZIONE DEI TASTI

8 COMANDI DI RAYMAN

9 CONTROLLO DELLE TELECAMERE

10 SCHERMATE DI GIOCO

10 COMBATTIMENTO CONTRO I NEMICI

12 I SUPERPOTERI

13 OBIETTIVI SECONDARI

13 COME SEGNARE PIÙ PUNTI

14 SCHERMATA DEI MENU

15 IL CAST

16 UNISCITI ALLA COMUNITÀ DI RAYMAN

18 GARANZIA LIMITATA

19 ASSISTENZA TECNICA



STORIA



Il Crocevia dei Sogni era un luogo di perfetta e assoluta felicità dove sembrava che la calma, la gioia e i piaceri della vita sarebbero durati per sempre. Alcuni degli abitanti cominciarono perfino a pensare che le ore e i giorni passassero troppo lentamente. Poi, un giorno, un Lum rosso si trasformò in un piccolo batuffolo irascibile. Si chiamava André e voleva conquistare il mondo. A questo scopo, André trasformò gli altri Lum rossi in Lum neri, che poi derubarono gli animali del loro pelo per farsi dei costumi. Così nacque l'esercito degli Hoodlum – determinati a diffondere il loro malanimo e la loro stupidità in tutto il Crocevia. Nessuno poteva fermarli! Indovina chi ha dovuto interrompere la sua siesta per andare a risolvere il problema? (Eccoti un indizio: la risposta è sulla copertina di questo manuale.)

INSTALLAZIONE ED AVVIO



Requisiti di sistema

Configurazione minima:

Windows 98 / ME / 2000 /XP

Pentium III 600 Mhz, Celeron, AMD Athlon

RAM: 128 Mb

Scheda video: GeForce 256 32 Mb RAM

Configurazione consigliata:

Windows 98 / ME / 2000 /XP

Pentium III 1000, Celeron, AMD Athlon

128 Mb RAM

Scheda video: GeForce 3 64 Mb RAM

Installazione

Inserisci il CD1 nel lettore CD-Rom del computer.
Apparirà questa schermata:



Installa: Clicca per avviare la procedura di installazione. Richiederà qualche secondo per essere completata. Per fortuna, hai una serie di letture interessanti con cui passare il tempo.

Gioca: Ammettilo, non vedi l'ora di farlo, sin dal momento in cui hai comprato il gioco. Clicca, e i tuoi desideri verranno esauditi... A meno che, ovviamente, nella fretta tu non ti sia dimenticato di installare il gioco; nel qual caso, non funzionerà!

Scelta della lingua dal menu.

Scelta della versione da installare

Ora devi scegliere quale versione installare. Ciò dipende dallo spazio libero a disposizione sul disco fisso:

L'installazione minima copia tutti i dati del 1° disco, circa 650 Mb. Per giocare, devi inserire il CD2 o il CD3 nel lettore. L'installazione massima installa i dati di tutti e 3 i CD-Rom, all'incirca 1.5 Gb. Per giocare, il CD 2/CD 3 deve essere inserito nel lettore.

Percorso di accesso

Ora devi scegliere la posizione sul disco fisso in cui installare il gioco. Per esempio, 'c:\Progz\giochini\ReimanTri'. L'installazione ti consiglia questo percorso predefinito: 'c:\Programmi\Ubi Soft\Rayman3'.

Collegamento

Quindi devi decidere il gruppo che conterrà il collegamento al gioco. Quello predefinito è 'Ubi Soft'.

Disinstallazione

(Puoi saltare questa parte; non dovrebbe interessarti!).

Vi sono due modi per cancellare il gioco dal disco fisso:

- 1- In Windows, scegli 'Disinstalla Rayman 3' nel menu 'Start\Programmi\Ubi Soft\Rayman 3'.
- 2- Inserisci il CD1 di Rayman 3, avvia il gioco, ammira l'affascinante menu di installazione e scegli 'Disinstalla'.

Avvio del gioco

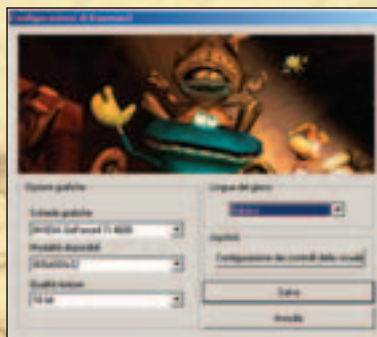
Una volta installato il gioco, è molto semplice avviarlo dal menu 'Start' di Windows. Il percorso predefinito è 'Start/Programmi/Ubi Soft/Rayman 3'.

Se hai scelto l'installazione minima, dovrai inserire il CD2 o il CD3. Se hai preferito l'installazione massima, il CD 2/CD 3 dev'essere inserito nel lettore.

La prima volta che avvii il gioco appare una schermata di configurazione che ti permette di adattare la grafica del gioco alla configurazione del tuo computer.

Rayman è anche un gioco educativo, che ti aiuta ad imparare le lingue straniere. Ci sono ben 5 lingue tra cui scegliere!

Puoi accedere a questa schermata cliccando sul collegamento 'Start/Programmi/Ubi Soft /Rayman 3/Configurazione di gioco' sul desktop.



Come esco dal gioco?

Premi il tasto 'Esc' e poi scegli 'Esci' dal menu. Ti verrà chiesto di confermare la tua scelta (nel caso tu abbia cambiato idea nella frazione di secondo precedente). Non devi nemmeno preoccuparti di salvare; è tutto automatico. (Non è una cosa meravigliosa, la tecnologia?)

NAVIGAZIONE NEI MENU

Per navigare nei menu di RAYMAN® 3 HOODLUM HAVOC usa i tasti cursore e i tasti 'CTRL' destro e sinistro sulla tastiera. Per confermare una scelta, premi 'Invio'. Per tornare indietro, premi il tasto 'Backspace' (è il tasto con una freccia verso sinistra che si trova sopra ad 'Invio').

IL GIOCO

Avvio del gioco

Quando appare la schermata del titolo segui le istruzioni a video: premi il tasto 'Esc' per accedere al menu principale.

Menu principale



Seleziona "Nuova partita" per iniziare una nuova partita. Se appaiono le parole "New game", significa che hai sbagliato e hai scelto la lingua inglese. Oops! Devi uscire dal gioco e cambiare la lingua nella schermata di configurazione.

Usa 'Continua' per accedere alle partite salvate. Questa opzione è attiva solo se è già stata salvata una partita. Abbastanza logico, no?

Seleziona "Opzioni" se vuoi configurare le impostazioni di gioco: controller, audio, video.

Seleziona "Album" per accedere all'album fotografico del gioco memorizzato sul disco fisso.

Nuova partita

Seleziona "Nuova partita". Passerai allora alla schermata che ti permette di creare una nuova partita. Digita il tuo nome, o un nome qualsiasi che servirà ad identificare la partita (se sei a corto di idee, usa un dizionario!) e conferma. Dopo aver inserito il nome, clicca su OK e conferma.

Caricamento di una partita esistente

Nel Menu principale, seleziona "Continua" e conferma. Passerai allora alla schermata che raggruppa tutte le partite che hai salvato. Seleziona il gioco che vuoi caricare e conferma.

Opzioni

Se sei capace di leggere una schermata sul PC, non sei tenuto a leggere questo paragrafo! Per accedere al menu Opzioni, seleziona "Opzioni" nel Menu principale (ti avevo avvertito che non sarebbe stata una lettura propriamente istruttiva...). Per tutte le schermate Opzioni, usa il pulsante 'Backspace' per tornare indietro e 'Invio' per confermare le tue scelte.

Impostazioni Controlli

In questa sezione puoi modificare le impostazioni dei sistemi di controllo compatibili con Rayman 3: tastiera o joystick.

Scegliendo 'Definizione' puoi configurare tutti i tasti delle periferiche.

Scegliendo 'Avanzate' puoi scegliere se invertire o meno gli assi orizzontale e verticale dei controlli direzionali.

A sinistra la tastiera; a destra il tastierino numerico.



Impostazioni Audio

Qui puoi impostare il volume della musica, degli effetti sonori e dei dialoghi.

CARICA/SALVA

Carica

Puoi caricare un'altra partita in qualsiasi momento, purché tu abbia una partita salvata sul disco fisso.

A questo scopo, premi il tasto 'Esc' per visualizzare il menu principale. Poi premi i tasti 'CTRL' sinistro o destro per accedere al menu delle partite. Scegli 'Carica' e conferma. Comparirà allora una schermata con le varie partite che hai salvato. Scegli una partita.

Salva

Grazie ai miracoli della tecnologia, la partita è salvata automaticamente durante il gioco alla fine di ogni livello. Così, non devi fare niente per registrare i tuoi progressi nel corso del gioco.



ASSEGNAZIONE DEI TASTI

Controlli da tastiera e da joystick/joypad (predefiniti)

TASTI CURSORE / CROCE DEL JOYSTICK O DEL JOYPAD

Per spostare Rayman in qualsiasi direzione

TASTO C / PULSANTE B3

Per saltare, attivare l'ELICOTTERO (quando Rayman è in aria)

SPAZIO / PULSANTE B4

Per lanciare e appesantire il pugno

TASTO 'CTRL' SINISTRO / PULSANTE B6

Per agganciare

TASTO W / PULSANTE B5

Per attivare la rotazione

TASTO V / PULSANTE B2

Per visualizzare la Barra Vita e fare smorfie (dopo averne ricevuto il permesso durante il gioco)

TASTO X / PULSANTE B1

Per modalità Guarda

TASTI + E - SUL TASTIERINO NUMERICO

Per zoomare avanti e indietro (in modalità Guarda)

TASTO 'ESC'

Per accedere ai menu nel corso del gioco

TASTO F1

Per attivare la modalità di fermo immagine

TASTO 'INVIO'

Per scattare una foto

Controlli da mouse

MOVIMENTO MOUSE

Per muovere la telecamera

TASTO DESTRO

Per saltare, attivare l'ELICOTTERO (quando Rayman è in aria), zoomare all'indietro (in modalità Guarda)

TASTO SINISTRO

Per lanciare, appesantire il pugno, zoomare in avanti (in modalità Guarda)

Tutti voi che vi state già lamentando perché non sono i controlli che preferite, sappiate che potete cambiarli a vostro piacimento andando nel menu Opzioni e selezionando 'Controlli'. In questo modo, tutti saranno contenti...

Inoltre, se possedete un joystick, un joystick, un controller o qualsiasi altro strumento provvisto di pulsanti e di una connessione USB, vi consigliamo caldamente di configurarlo nelle opzioni. Il vostro divertimento ne gioverà!

COMANDI DI RAYMAN

Per **SPOSTARTI**, usa i tasti cursore o la leva del pad nella direzione prescelta. Non ti fa sentire bene vederlo rigare dritto?

Per **SALTARE**, premi il tasto C o il tasto destro del mouse.

Per **ATTIVARE L'ELICOTTERO**, quando Rayman è a mezz'aria, premi il tasto C (o il tasto destro del mouse) e tienilo premuto.

Per **ROTOLARE**, premi il tasto W.

Per **AGGRAPPARTI**, ai bordi dei muri, salta mentre ti sposti nella direzione del muro. Rayman si aggrapperà al muro automaticamente.

Per **ARRAMPICARTI**, su scale o muri speciali, spostati contro il muro. Rayman si aggrapperà automaticamente. Potrai allora continuare a muoverti con i tasti cursore. Per staccarti, premi di nuovo il tasto di salto.

Per **ARRAMPICARTI FRA DUE MURI** salta mentre premi il tasto di salto (per default, il tasto C o il tasto destro del mouse), poi premilo di nuovo per aggrapparti. Ripeti questa azione finché non arrivi in cima.

Per **PROCEDERE MENTRE SEI ATTACCATO**, a un'inferriata, salta con il tasto di salto per tenerti e usa i tasti cursore per muoverti.

Per **NUOTARE SOTT'ACQUA**, usa i tasti cursore.

Per **LANCIARE IL PUGNO**, premi il tasto di sparo (per default, lo Spazio o il tasto sinistro del mouse). Vedi il paragrafo **COMBATTIMENTO CONTRO I NEMICI**, per scoprire tutto ciò che puoi fare con questo tasto.



CONTROLLO DELLE TELECAMERE

Non ha senso correre se non sai in quale direzione stai andando. Per essere sicuro di sapere dove stai andando, usa il mouse per ruotare la telecamera. In alcune sequenze di gioco, la telecamera è piazzata automaticamente per consentire una vista ottimale della situazione. Premendo il tasto 'CTRL' destro si posiziona di nuovo la telecamera dietro a Rayman.

Modalità Guarda

Tieni premuto il tasto X sulla tastiera, o B1 sul pad, per passare in modalità Guarda.

La telecamera si posiziona automaticamente a livello di Rayman. Non solo puoi ruotare la telecamera con i tasti cursore o la leva analogica sinistra del pad, ma puoi anche zoomare avanti e indietro con i tasti + e - sul tastierino numerico (o i tasti destro e sinistro del mouse) rispettivamente. Questa modalità è molto utile per osservare la situazione prima di predisporre al combattimento, o per trovare tutti i bonus.

Modalità di fermo immagine e per scattare foto

Puoi bloccare una situazione quando vuoi premendo il tasto F1. Ogni particolare del gioco si immobilizza, ma puoi continuare a spostare la telecamera usando il mouse o la leva del pad.

Puoi anche scattare fotografie e dare sfogo alla tua sfrenata creatività premendo il tasto 'Invio'. Poi scegli "SI" per salvare la tua foto. Comparirà allora una schermata che ti permette di dare un nome alla foto. Scegli il nome, seleziona "OK" e conferma. Ora, la tua foto è salvata sul disco fisso.

SCHEMATE DI GIOCO

Premendo il tasto V sulla tastiera, o B2 sul pad, puoi visualizzare un sacco di informazioni su Rayman.



COMBATTIMENTO CONTRO I NEMICI

Agganciamento

Per **AGGANCIARE** un nemico o un oggetto, voltati verso il bersaglio in modo da visualizzarlo e tieni premuto il tasto 'CTRL' sinistro. Quando lo hai agganciato, puoi compiere qualsiasi azione senza perderlo di vista:

- **SPOSTARTI LATERALMENTE (STRAFING)**, usando i tasti cursore
- Saltare o utilizzare l'elicottero, usando il tasto di salto (per default, il tasto C o il tasto destro del mouse)
- Ruotare in qualsiasi direzione premendo il tasto W e direzionandoti con i tasti cursore
- Lanciare i pugni col tasto di sparo

Lancio dei pugni

Rayman non possiede bicipiti possenti – cosa che non sorprende, in un eroe senza braccia! – ma dispone di 2 pugni che possono rivelarsi molto potenti: Per lanciare il **PUGNO CON TRAIETTORIA DITTA**, premi il tasto di Sparo (per default – stai cominciando a capirlo, vero? – lo Spazio o il tasto sinistro del mouse).

Per lanciare il **PUGNO CON CURVATURA DESTRA O SINISTRA**, premi il tasto 'CTRL' sinistro, spostati lateralmente a destra o a sinistra e premi tasto di Sparo (per sapere qual è, guarda due righe più in alto...).

Per lanciare un **PUGNO APPESANTITO**, tieni premuto il tasto di Sparo (no, non te lo ripeto di nuovo; a quest'ora devi sapere qual è!) finché non compare un vortice di forza, poi rilascia il tasto per sferrare il pugno. Il pugno appesantito può essere dritto o curvo.

In breve, usa il tasto 'CTRL' sinistro per fronteggiare sempre il nemico, poi usa tutti i tipi di pugno per attaccarlo. I pugni laterali sono molto utili per colpire un nemico che si nasconde dietro un ostacolo o per ferire quelli che si sottraggono agli attacchi frontali. Infine, non dimenticare di usare il pugno appesantito che ti permette di causare danni al di là della tua immaginazione!

Un piccolo trucco (così non avrai letto questo manuale inutilmente...)

Aggancia un nemico e attiva la modalità di fermo immagine premendo il tasto F1, riceverai informazioni utili che ti aiuteranno ad eliminarlo.



I SUPERPOTERI

Gli Hoodlum hanno creato un detersivo al laser che trasforma i loro abiti in tenute da combattimento e che agisce anche su Rayman, conferendogli dei poteri speciali. Se un Hoodlum è contrassegnato dal simbolo \$, significa che trasporta una scatola di detersivo. Eliminalo per impadronirti della scatola, ma sappi che l'effetto dei superpoteri è limitato. Quindi, tieni d'occhio l'indicatore in fondo allo schermo per vedere quanto tempo ti resta. Per impadronirti dei superpoteri non devi fare altro che muoverti sopra la scatola.



Scatola verde: Vorticopugno

I pugni di Rayman si trasformano in un mulinello. Puoi far ruotare qualsiasi cosa (fino a uno stato confusionale): un fungo, uno Hoodlum, o qualsiasi altro oggetto o animale.



Scatola rossa: Sbriciolopugno

Conferisce a ogni pugno un superpotere: puoi annientare un nemico con un colpo solo e perfino abbattere le porte.



Scatola azzurra: Arraffopugno

Questo potere dota i pugni di Rayman di ganasce metalliche, che puoi usare per aggrapparti a prese metalliche. In combattimento, si attaccano al nemico che puoi stordire con scariche elettriche premendo lo Spazio o il tasto sinistro del mouse.



Scatola arancio: Siluropugno

Uno dei pugni si trasforma in un siluro. Prima, premi il tasto C o il tasto destro del mouse per armarlo. Poi premilo di nuovo per lanciarlo e usa i tasti cursore o la leva analogica sinistra per dirigerlo. Questo pugno è molto utile per raggiungere bersagli situati a grande distanza.



Scatola gialla: Elitrottero

Rayman è ora agghindato con un fantastico elmetto di grande eleganza. Attiva l'elicottero e vola!

OBIETTIVI SECONDARI

Le gabbie

Gli Hoodlum hanno catturato tutti i Tinzi e li hanno rinchiusi in gabbie per utilizzarli per allenarsi al tiro. Tocca a te liberarli.

Ascolta attentamente! Puoi sentirli chiamare aiuto quando ti avvicini a una gabbia. Ogni volta che li liberi, i Tinzi ti offrono un dono e un medaglione gioiello si riempie. Quando i 6 medaglioni gioiello sono pieni, la Barra Vita sale.

Il punteggio

Tutte le azioni fanno segnare punti:

- L'eliminazione di nemici.
- La raccolta di oggetti. Si tratta di splendidi gioielli che i creatori del gioco hanno sparpagliato in giro per ragioni puramente estetiche. Gli Hoodlum li raccolgono e li mettono nei Porcafogli – salvadanai a forma di porcellino che fanno il grugno quando li colpisci. Dovrai appesantire il pugno per romperli.

Ogni volta che ottieni punti, compare la modalità Combo. Più azioni colleghi, più punti la modalità Combo segna. Ma attento, perché la modalità Combo scompare dopo qualche secondo. Quindi, non gingillarti stupito di fronte alla meravigliosa grafica messa a punto dalla nostra squadra in mesi e mesi di duro lavoro. Se vuoi un gran punteggio, datti una mossa!!

Puoi usare il punteggio per sbloccare livelli bonus o video non visti prima. Quindi ora dovrai davvero darti da fare e ottenere un buon punteggio, altrimenti – niente bonus! Ah sì, non si ottiene niente per niente oggi giorno...

COME SEGNARE PIÙ PUNTI

(Solo perché tu non debba leggere questo manuale invano.)

Ora che cominciamo a conoscerci – possiamo anche darci del tu, se vuoi (qualche pagina da leggere, ecco che cosa avvicina le persone) – eccoti tutte le informazioni che Murfy non ti darà durante il gioco.

Ogni volta che hai un Superpotere, tutti i punti che ottieni sono moltiplicati per 2. Cerca di trovare un Superpotere prima di raccogliere tutti gli oggetti.





I Matuvu sono camaleonti che si nascondono dappertutto. Puoi sentirli fischiare quando sei nelle loro vicinanze. Usa la modalità Guarda e centra la telecamera su di loro. Ogni Matuvu che scopri ti fa guadagnare 250 punti.

Le Tribelle sono delle giovani farfalle eleganti e molto paurose. Se le avvicini lentamente, puoi guadagnare 250 punti. Ma se sei troppo rapido, le Tribelle terrorizzate volano di corsa dal loro strizzacervelli!



Guarda bene in giro. Può darsi che trovi una delle zone segrete che i creatori del gioco si sono divertiti a nascondere. Non è che non ripaghino, e sono piene di oggetti preziosi!

SCHEMATA DEI MENU

Puoi visualizzare i menu in qualsiasi momento premendo il tasto 'Esc'. Premendo i tasti CTRL destra e sinistra, puoi visualizzare la pagina dei punteggi per i vari universi che hai attraversato.

Premi il tasto 'CTRL' sinistro per visualizzare il menu del gioco per salvare, abbandonare o caricare una partita. Puoi anche accedere alla pagina dei Bonus. A seconda del tuo punteggio, puoi sbloccare video di gioco, come pure livelli bonus e video mai visti prima.



**NUMERO DI GABBIE
LIBERATE**

PUNTEGGIO OTTENUTO

IL CAST



Rayman

Rayman non ha più bisogno di presentazioni. Ha già avuto il primo posto in cartellone nei 2 episodi precedenti. Oggigiorno, è un vero divo, anche se non si comporta esattamente da tale. Fa sempre pisolini e se la spassa con i suoi amici – un bell'esempio per i giovani di oggi!



Globox

Il migliore amico di Rayman ha finalmente ottenuto il ruolo della sua vita: non solo inghiotte per errore André, il capo dei Lum neri, ma è anche inseguito dall'esercito degli Hoodlum che cercano di riprendersi il loro capo. Un vero ruolo da caratterista!



Murfy

Un coleottero ridicolo e borioso. Nonostante la sua stupidità, questo parvenu è riuscito ad accaparrarsi il ruolo di coach – l'unica spiegazione possibile è che abbia avuto qualche raccomandazione!*

**Ubi Soft dichiara che il manuale non si assume alcuna responsabilità per questi commenti.*



André

Un cattivo corrotto e isterico, André passa la maggior parte del gioco rinchiuso nella pancia di Globox, visto che Globox l'ha inghiottito. André ha una mente così tremendamente contorta che obbliga Globox a bere succo di prugna, costringendo il nostro povero amico a perdere ogni parvenza di autocontrollo.



The Hoodlums

Dopo alcuni provini di maltrattamento, i creatori hanno messo insieme il peggiore esercito possibile, costituito dai nemici più stupidi mai visti. Sono vestiti come sacchi di patate e pronti a usare ogni vecchia tattica, per quanto ridicola o pericolosa, per fermare Rayman e Globox.

ENTRA A FAR PARTE DELLA COMUNITÀ DELLA LUMS QUEST ALL'INDIRIZZO WWW.RAYMANZONE.COM

La comunità di Rayman aspetta di fare la tua conoscenza online. Collegati e partecipa a The Lums Quest :

- Un sistema unico che gratifica la tua partecipazione nella comunità.
- Più partecipi, più chicche e informazioni riceverai sui giochi di Rayman.
- Fai il buono, fai il cattivo – decidi tu!
- Accedi all'esclusiva zona VIP!
- Iscriviti subito e ricevi 200 Lum da spendere immediatamente!

Inoltre scoprirai :

- Foto di schermate, video e informazioni aggiunte giornalmente
- Suggerimenti e indizi su tutti i giochi di Rayman
- Concorsi con fantastici premi
- Forum dove puoi incontrare altri fan di Rayman

**Non aspettare oltre! Collegati a
www.raymanzone.com ORA e vieni a divertirti!**

CREDITS

Producers

Ahmed Boukhelifa
Pauline Jacquey

Marketing coordinator

Damien Moret

Production coordinator

Diane Bernard

Story and Dialogs

David Neiss

Art and level design supervisor

Jean-Marc Geffroy

Lead Programmers

Olivier Didelot

Programmers

Alain Robin
Daniel Raviart
Franck Delattre
Frédéric Bourbon
Lucian Rowe
Christophe Garrigues
Dominique Duvivier
François Queinnec
Christophe Roguet

Lead Game Designer

Michaël Janod

Game designers

Olivier Palmieri
Benjamin Haddad
Frédéric Gaveau
Eric Couzian

Xavier Plagnol
Jérôme Collette
Olivier Barbier
Yann Leclerc

Art director

Céline Tellier

Lead Character designer

Stéphane Zinetti

Graphic Technical Directors

Céline Tellier
Avlamy Ramassamy

Real Time Cinematics Director

Alexandre de Broca

Illustrator

Eric Pelatan

Graphic artists

Fabrice Holbé
Lina Lu
Florence Charpentier
Christophe Messier
Alain Bernhard
Olivier Conorton
Mohammed Gambouz
Laurent Debarge
Sébastien Du jeu
Gabriel Villatte
Christophe Dur
Christophe Bourges
Marie Nguyen

Lead Gameplay Programmer

Olivier Dauba

Gameplay programmers

Yann Masson
Nicolas Chereau
Laurent Chiarazzo
Setha Chhun
Nicolas Normandon

Lead animator

Stanislas Mettra

Animators

Hélène Oger
Hélène Pierre
Isabelle Leduc
Karine Karabétian
Philippe Penaud

Lead sound designer

Ida Yebra

Sound designer

Emmanuel Gouvernaire
Alexandra Horodecki

Sound art director

Romain His

Lead data manager

Nary-Tiana Andriamampandry

Data manager

Eric Berkani

Rayman created by

Michel Ancel
Frederic Houde

Additional game design

Yann Masson
Nicolas Normandon
Fabrice Holbé

Olivier Conorton
Stéphane Hillbold

Additional graphic artists

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

Additional gameplay programmers

Matthieu Crepeau
Eric Berkani
Michel Momcilovic
Michaël Janod
Frédéric Gaveau
Olivier Palmieri
Xavier Plagnal

Additional programmers

Patrice Desarnaud
Michael Ryssen
Frédéric Balint

Additional animators

Alexandre Baduel
Vanessa Sarazin

Test Studio Manager (Paris)

Victor Douangamath

Lead Tester (Paris)

Olivier Berteil
Cyril Gouel

Testers (Paris)

Aymeric Henault
Laurent Pierrat
Sébastien Métivier
Carl Huyghues Despointes
Frédéric Lapalus
Hervé Da Mota
Manuel Rozoy
Wolfgang Buttner
Anis Boujouane
Antoine Viellard
Jérôme Amouyal
Fabrizio Costa

Lead Teaser (Montreal)

Stephan Leary

Testers (Montreal)

Alain Chenier
Bruno St-Laurent
Félix Hardy
Louis-Philippe Brissette
Martin Hamel
Martin Shank
Max Bricault
Nicolas Gagnier
Stéphane Arbour
Pascal Gauthier
Patrick Melanson
Yann Provencher
Antoine Drouin
Jo-Ashley Robert
Mathieu Larin
Miguel Canepa
Olivier Proulx
Patrice Cote
Patrick Charland
Pierre Boyer
Vincent Nadeau
Yanick Beaudet

Additional Data Managers

Thomas Omer-Decugis
Fabrice Machecler
Vincent Chardonnerau

Managing Director - Montreuil Studios

Nicolas Metro

Development Studio Manager

Vincent Greco

Graphic Studio Manager

Sandrine Maignet

Game Design Studio Manager

David Douillard

Cinematic studio manager

Sophie Penziki

Pre-rendered sequences director

Alexandre de Broca

Technical director - sfx

Charles Beirnaert

Graphists - sfx
Corinne Bouvier
Xavier le Dantec
J erome Lionard

Layout director
Mathieu Breda

**Pre-rendered
sequences animators**

Michel Guillemain
Thomas J. Anderson
Gilles Monteil
V eronique Lacombe
Eric Branz
Wilfried Ayel
Sonia Pronovost
Fran ois Cote

Guitar-hero
Fran ois Queinnec

**Audio production
manager**
Sylvain Brunet

Creative manager
Manu Bachet

**Sound production
organisation**
Marine Lelievre

**Music composed, arranged
and**

performed by
Plume and Fred Leonard
Laurent Parisi

Sound effects
Talk Over

Mixed by
Christophe Marais
Claire Schwab
Gwen Hervocho
(Tex Avril Studio - France)

Masterised by
Martin Dutasta

Music editing
Pascal Florck

'Madder'
Performed by Groove Armada
Courtesy of Jive Electro

Written by
Michael Daniels/K. Lee/
J. White/C. Jenner/
Thomas Findlay
Andrew Cocup Zomba
Music Publishing LTD.
(Adm. By Zomba
Enterprises Inc in the US
and Canada),
Universal Music
Publishing LTD.
(Adm by Universal-
Polygram International
Publishing, INC.,
Warner/Chappell
Music Ltd. (PRS)
All rights on behalf of
Warner/Chappell
Music Ltd.
administered by
WB Music Corp.

**UBI SOFT
INTERNATIONAL
President and CEO**
Yves Guillemot

**International Production
Director**
Christine Burgess-Quemard

International Content Director
Serge Hasco et

**International Content Team
Game-design**
Gunther Galipot

Play-tests
Lionel Raynaud
Fr ed eric Duroc

Story Editor
Alexis Nolent

Marketing

Approval Coordinators
Nikola Milisavljevic
Dave Costello

EMEA Marketing team
Lidwine Vernet
Clothilde du Saint
Judith Barta
Julien Galtier

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

Special Thanks to
Arnaud Koltelnikoff
Alexandra Ancel
Michel Ancel
Philippe Vimont
Han Da Qing
The Rayman M Team
Mao Yi
Wang Bin
Arnaud Guyon
Arnaud de Pischof
Ben oit Maury-Bou et
David Houssin
Hanane Sbai
Niquette
Eric Tremblay
Sophie Pendaries

Rayman  3 Hoodlum Havoc   2003 Ubi Soft Entertainment. The logo and the character of Rayman are trademarks of Ubi Soft Entertainment. All rights reserved. All trademarks are owned by the respective rights holders. Ubi Soft Entertainment makes no claim to any such trademarks.

GARANZIA LIMITATA

Ubi Soft garantisce all'acquirente del prodotto originale che il supporto sul quale viene fornito il software è immune da difetti o errori per un periodo di novanta giorni dalla data di acquisto (fa fede la data dello scontrino).

In caso di prodotto difettoso, scrivere a:

Ubi Soft S.p.A.
c/o Ass. Tecnica
Viale Cassala 22
20143 Milano
tel. 02 83 31 22 20
fax 02 83 31 23 00
e-mail hotline@ubisoft.it

Spedite per sostituzione il programma difettoso nella sua confezione insieme al manuale allegato, precisando in carta libera nome, cognome, indirizzo nonché data di acquisto e punto vendita. La sostituzione è comunque possibile dal rivenditore presso il quale avete acquistato il prodotto. Ubi Soft detiene il diritto di pubblicare, vendere e distribuire in Italia il programma e il manuale che lo accompagna. Questo prodotto e il manuale allegato non possono essere copiati, riprodotti, tradotti o trasferiti in alcuna forma, né per intero, né parzialmente senza la preventiva autorizzazione scritta di Ubi Soft. Questo software, questo CD e la documentazione allegata sono venduti "visto e piaciuto" nello stato in cui si trovano. Oltre il periodo di garanzia di novanta giorni previsti per i difetti di fabbricazione del CD, Ubi Soft non presta nessun'altra garanzia relativa a questo software, questo CD e la sua documentazione, scritta o orale, diretta o implicita, incluso e senza limitazione di quello che precede, le garanzie e condizioni di commercializzazione e d'uso a scopi specifici, anche se la società è stata informata di tale utilizzo. Allo stesso modo, i rischi legati all'utilizzo, ai risultati e alle prestazioni di questo software, di questo CD e della documentazione sono lasciati alla vostra totale responsabilità. Ubi Soft non potrà in nessun caso essere responsabile nei confronti vostri o di un terzo per eventuali danni indiretti, consecutivi o specifici relativi alla proprietà, l'utilizzo o il cattivo funzionamento di questo prodotto, incluso, e senza limitazione, i danni alla proprietà e, nei limiti previsti dalla legge, i danni in caso di ferite, anche se Ubi Soft è allertata dell'eventualità di tali danni o perdite. L'acquirente accetta tacitamente il fatto che la responsabilità di Ubi Soft, in caso di querela legale (contratto, pregiudizio o altro) non potrà essere assunta oltre l'importo pagato all'origine per l'acquisto di questo prodotto.

ASSISTENZA TECNICA

Ubi Soft ha predisposto una serie di servizi per il supporto tecnico che mettono a Vostra disposizione anche tutte le informazioni sulle novità in uscita, i suggerimenti e un aiuto in linea per i giochi (dove possibile).

Potrete contattare la Hotline di Ubi Soft telefonicamente, via fax, oltre che per posta elettronica o accedendo direttamente al nostro sito Internet, all'indirizzo web

<http://www.ubisoft.it>.

Vi preghiamo, qualunque sia il canale prescelto per accedere ai nostri servizi di assistenza tecnica, di essere quanto più dettagliati possibile nell'espore il problema incontrato.

E-mail:	hotline@ubisoft.it
Telefono:	02 83 31 22 20
Fax:	02 83 31 23 00
Orario:	dal lunedì al venerdì 14:30 – 18:30
Indirizzo:	Ubi Soft S.p.A. Viale Cassala, 22 20143 Milano - Italia