



www.raymanzone.com



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

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

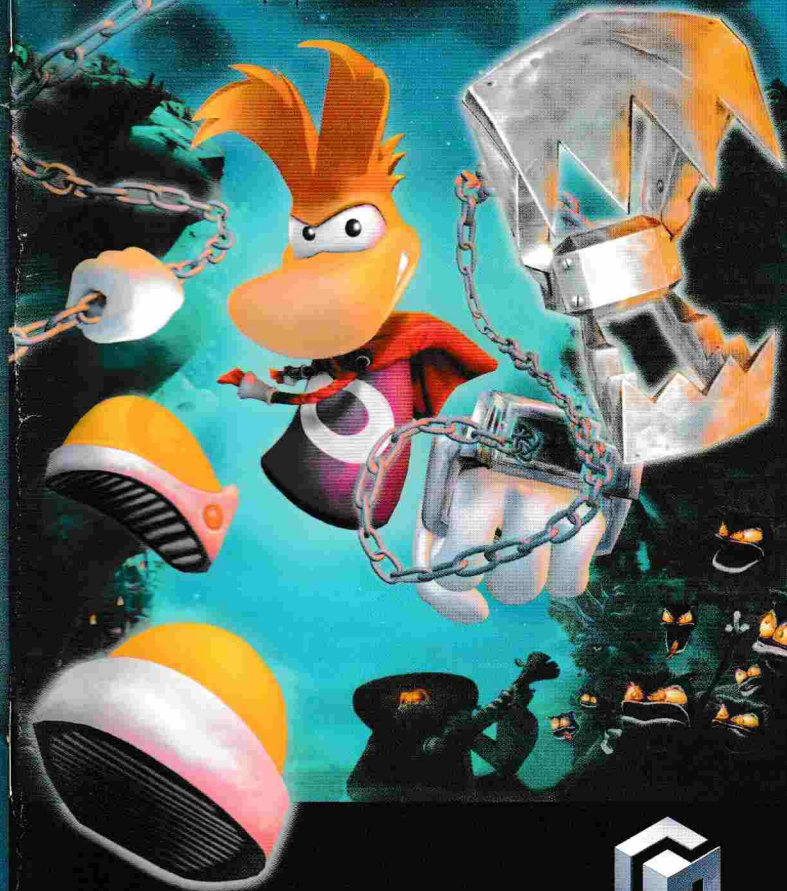
Rayman® 3 Hoodlum Havoc © 2003 Ubi Soft Entertainment. The logo and the character of Rayman are trademarks of Ubi Soft Entertainment. All rights reserved. All trademarks are owned by the respective rights holders. Ubi Soft Entertainment makes no claim to any such trademarks.

PRINTED IN GERMANY

DOL. GRHP-SCV-M

RAYMAN 3

HOODLUM HAVOC



INSTRUCTION BOOKLET



NINTENDO
GAMECUBE

THIS SEAL IS YOUR ASSURANCE THAT NINTENDO HAS APPROVED THE QUALITY OF THIS PRODUCT. ALWAYS LOOK FOR THIS SEAL WHEN BUYING GAMES AND ACCESSORIES TO ENSURE COMPLETE COMPATIBILITY WITH YOUR NINTENDO SYSTEM.

DENNA ETIKETT GARANTERAR ATT NINTENDO STÅR FÖR PRODUKTENS KVALITET. KONTROLLERA ATT ETIKETTEN FINNS PÅ SPEL OCH TILLBEHÖR DU KÖPER FÖR ATT FÖRSÄKRA DIG OM ATT DE ÄR KOMPATIBLA MED NINTENDO.

DETTE SEGL GARANTERER, AT NINTENDO HAR GODKENDT KVALITETEN AF DETTE PRODUKT. SE ALDID EFTER DETTE SEGL, NÅR DU KØBER SPIL OG TILBEHØR, SÅ DU ER SIKKER PÅ FULD KOMPATIBILITET MED DIT NINTENDO.

TÄMÄ TARRA VAKUUTTAA, ETTÄ NINTENDO ON HYVÄKSYNYT TÄMÄN TUOTTEEN LAADUN. TARKISTA AINA TÄMÄ TARRA ENNEN KUIN OSTAT PELEJÄ JA MUITA TARVIKKEITA, JOTTA SAAT VARMASTI NINTENDO YHTEENSOPIVIA TUOTTEITA.



SPELET STÖDER SAMTIDIGT SPEL MED EN, TVÅ, TRE ELLER FYRA DELTAGARE OCH HANDKONTROLLER.

DETTE SPIL UNDERSTØTTER SAMTIDIGT SPIL MED ÉN, TO, TRE ELLER FIRE SPILLERE OG CONTROLLERE.

THIS GAME SUPPORTS SIMULTANEOUS GAME PLAY WITH ONE, TWO, THREE OR FOUR PLAYERS AND CONTROLLERS.

TÄMÄ PELI TUKEE SAMANAikaista YKSIN-, KAKSIN-, KOLMEN-TAI NELINPELÄÄ JA PELIOHJAIMIA.



TILL DET HÅR SPELET BEHÖVER DU ETT MEMORY CARD (MINNESKORT) FÖR ATT KUNNA SPARA SPELFRAMGÅNGAR, INSTÄLLNINGAR OCH STATISTIK.

DETTE SPIL KRÆVER ET MEMORY CARD (HUKOMMELSESKORT) TIL AT GEMME SCORE, INDSTILLINGER ELLER STATISTIK.

THIS GAME REQUIRES A MEMORY CARD FOR SAVING GAME PROGRESS, SETTINGS OR STATISTICS.

TÄMÄ PELI VAATII MUISTIKORTIN (MEMORY CARD) PELINTILANTEEN, ASETUSTEN TAI TILASTOJEN TALLENTAMISEEN.



SPELET ÄR KOMPATIBELT MED DEN PORTABLA GAME BOY ADVANCE.

DETTE SPIL ER FORENELIGT MED GAME BOY ADVANCE BÆRBART VIDEO SPIL SYSTEM.

THIS GAME IS COMPATIBLE WITH THE GAME BOY ADVANCE PORTABLE VIDEO GAME SYSTEM.

TÄMÄ PELI ON YHTEENSOPIVA GAME BOY ADVANCE – YKSIKÖN KANSSA.

LICENSED BY



TM, © AND THE NINTENDO GAMECUBE LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.
TM, © ET LE LOGO NINTENDO GAMECUBE SONT DES MARQUES DE NINTENDO.
© 2002 NINTENDO. ALL RIGHTS RESERVED./TOUS DROITS RESERVES.

RAYMAN®3 HOODLUM HAVOC

01 SVENSKA
11 DANSK
21 NORSK
31 SUOMI

2 HANDLING

2 INSTALLATION OCH START AV SPELET

2 NAVIGERING I MENYERNA

2 HUR DU BÖRJAR SPELA

4 LADDA / SPARA

5 HANDKONTROLLER TILL NINTENDO GAMECUBE

5 RAYMAN-KONTROLLER

6 STYRA KAMERORNA

6 SPELSKÄRMAR

7 SLÅSS MOT FIENDERNA

7 SUPERKRAFTERNA

8 SEKUNDÄRA MÅLSÄTTNINGAR

9 HUR DU FÅR HÖGRE POÄNG

9 MENYSKÄRM

9 ROLLBESÄTTNINGEN

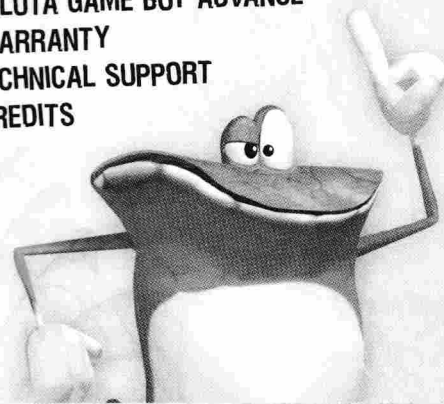
10 ÅTERBESÖK

10 ANSLUTA GAME BOY ADVANCE

41 WARRANTY

42 TECHNICAL SUPPORT

43 CREDITS



HANDLING

Crossroads of Dreams (Drömmarnas vägsbäl) var en plats av gudomlig lycksalighet, där lugnet, lyckan och livsglädjen verkade råda för evigt. En del av invånarna började t o m tycka, att timmarna och dagarna gick lite väl långsamt. Så en vacker dag förvandlade en röd Lums (Lums) sig till en stridslysten liten fluffboll. Han hette André och han ville erövra världen. För att lyckats med detta förvandlade André de andra röda Lums (Lumsarna) till svarta Lums (Lumsar) och sedan drog de åstad för att stjåla pälsbår från djuren för att väva kläder till sig själva. På så sätt skapades

Hoodlums (Ligist)-armén – som otåligt väntade på att få hitta på rackartyg och idiotier i hela Crossroads (Vägsbäl). Ingen kunde få stopp på dem! Så gissa vem som tvingades avbryta sin sista för att ordna upp allting? (Jag ska ge dig en ledtråd: svaret finns på den här handbokens pärm.)



INSTALLATION OCH START AV SPELET

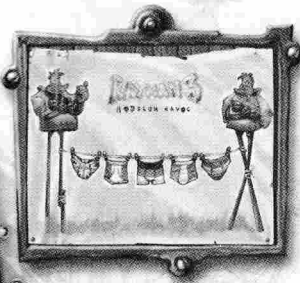
(För dig som använder din NINTENDO GAMECUBE för första gången.)

Installera basenheten till NINTENDO GAMECUBE så som beskrivs i denna handboken. Innan du sätter i spelet RAYMAN® 3 HOODLUM HAVOC, slår du på basenheten med POWER-knappen och öppnar skivfacket genom att trycka på basenhetens OPEN-knapp. Sätt i NINTENDO GAMECUBE-skivan RAYMAN® 3 HOODLUM och stäng NINTENDO GAMECUBE -basenhetens skivlucka.

NAVIGERING I MENYERNA

För att navigera i menyerna i RAYMAN® 3 HOODLUM HAVOC använder du styrspaken eller styrknappen. Tryck på A-knappen för att bekräfta ditt val. Tryck på B-knappen för att gå tillbaka.

HUR DU BÖRJAR SPELA



Välja språk

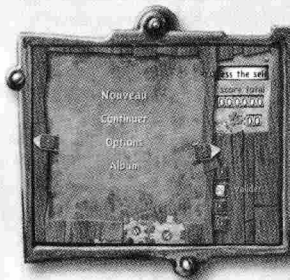
Använd styrknappen eller styrspaken för att välja språk för spelmenyerna, figurernas röster och texterna. Tryck på A-knappen för att bekräfta ditt val. Du kan bara välja språk när du startar spelet, så det är bäst att du känner till ditt lands flagga för att inte göra fel.

Starta spelet

När spelets titel visas på skärmen, följ du instruktionerna på skärmen: tryck på START/PAUSE-knappen för att komma åt Huvudmenyn. Sätt aldrig i eller ta ur tillbehör när basenheten är påslagen. Men, förresten, varför i hela världen skulle du göra det??

Huvudmeny

Välj "New Game" ("Nytt spel") för att börja ett nytt spel. Om orden "Nuovo gioco" visas, har du fått fel språk. Du har valt italienska! Hoppsan! Då trycker du bara på RESET-knappen. Använd "Load" ("Ladda") för att komma åt ett spel som du har sparat. Det här alternativet är endast aktivt, om du har satt i ett Memory Card (minneskort) till NINTENDO GAMECUBE och om du har sparat ett spel tidigare. Ganska logiskt, eller hur? Välj "Options" ("Alternativ") om du vill konfigurera spelinställningarna: handkontroll, ljud, video. Välj "Album" ("Album") för att komma åt albumet med spelfoton som finns lagrade på ditt Memory Card (minneskort).



Nytt spel

Välj "New" (Nytt) och bekräfta ditt val genom att trycka på A-knappen. Sedan går du till skärmen för att skapa ett nytt spel. Använd styrspaken eller styrknappen för att välja bokstäverna och bekräfta med A-knappen. När du har skrivit in ditt namn, väljer du "OK" och bekräftar med A-knappen.

Ladda ett befintligt spel

Välj "Continue" ("Fortsätt") på Huvudmenyn och bekräfta med A-knappen. Sedan går du till den skärm, där alla dina sparade spel finns samlade i grupper. Välj det spel som du vill ladda med styrspaken eller styrknappen, och bekräfta valet genom att trycka på A-knappen.

Options (Alternativ)

Om du vet hur man avläser en TV-skärm, behöver du inte läsa igenom det här avsnittet. Välj "Options" ("Alternativ") på Huvudmenyn om du vill komma åt Options (Alternativ)-menyn (jag varnade dig; det här är ingen uppmuntrande läsning precis ...). På alla Options (Alternativ)-skärmar använder du B-knappen för att gå tillbaka och bekräfta alla dina val.

KONTROLLINSTÄLLNINGAR

Använd "Controller" ("Handkontroll") i menyn Options (Alternativ) och bekräfta med A-knappen. Välj den handkontroll-konfiguration som passar dig bäst med styrspaken eller styrknappen.

LJUDINSTÄLLNINGAR

Bekräfta "Audio" ("Ljud") med A-knappen på Options (Alternativ)-menyn. Ställ in musikvolym, ljud effekter och tal med styrspaken eller styrknappen och välj ljudsystem (mono/stereo). Om du väljer mono-läget, kommer detta att gälla under det aktuella spelet, men sparas endast på Memory Card (Minneskort), om du har valt mono-läget tidigare vid inställningarna för NINTENDO GAMECUBE-basenheten. I annat fall kommer stereo-läget att vara aktivt som standard för nästa spel.

VIDEOINSTÄLLNINGAR

Välj "Video" ("Video") och bekräfta med A-knappen för att komma åt den här menyn. Genom att bekräfta "Screen Centring" ("Skärmcentrering") kan du justera bildens placering på skärmen med styrspaken eller styrknappen. Använd det här alternativet om du vill att mamma och pappa ska tro att TV:n är trasig och att det är dags att köpa en häftig ny apparat med många tekniska finesser istället! Du kan välja vilken skärmtyp du vill (16/9 eller 4/3) och testa för att se om din TV-apparat är kompatibel med 60Hz- eller 60Hz progressivt skanningsläge. För att göra detta väljer du ett läge och startar testet. Efter någon sekund får du frågan om bildskärmen är korrekt. Om inget visas på skärmen under testet, är inte TV:n kompatibel med det läge du har valt.

60HZ-LÄGE

I det här spelläget blir bilden skarpare och tydligare om du spelar på en TV som stöder 60Hz-läge. När du ansluter NINTENDO GAMECUBE RGB-kabel till en TV med RGB-kontakt och PAL60-funktion blir bildväxlingarna mjukare och filmrar mindre. För att aktivera 60Hz-läget håller du B-knappen intryckt medan loggan för NINTENDO GAMECUBE visas och tills meddelandet "Would you like to display in 60 Hz mode?" visas på skärmen. Välj YES (ja) för att aktivera spelläget.

LADDA / SPARA

Ladda

Du kan ladda dina Rayman 3-data när som helst, förutsatt att du har satt i ett Memory Card (Minneskort) för NINTENDO GAMECUBE som innehåller ett sparat spel, i fack A. För att göra detta, trycker du bara på START/PAUSE-knappen för att visa huvudmenyn. Välj därefter "Continue" ("Fortsätt") och bekräfta med A-knappen. Nu öppnas en skärm med olika spel som du har sparat. Välj nu ett spel och bekräfta med A-knappen. Ta aldrig ur (NINTENDO GAMECUBE) Memory Card (Minneskort) från fack A under ett spel.

Spara

Tack vare teknologins under, sparas spelet automatiskt under spelets gång under förutsättning att du har satt i ett Memory Card (Minneskort) för NINTENDO GAMECUBE i fack A. Du behöver därför inte göra någonting för att spara ditt spelresultat.

Du kan skapa en ny spara-fil när som helst under spelets gång. Då trycker du bara på START/PAUSE-knappen för att visa menyn. Tryck sedan på Y-knappen för att komma åt spelmenyn. Välj och bekräfta "Save (Spara)". Du kommer sedan åt skärmen för att skapa ett spel med samma namn som det spel du nyss sparat. Detta namn bör du ändra för att skapa en ny fil. Den kommer att innehålla samma information som den senast automatiskt sparade filen.

Se bruksanvisningen till NINTENDO GAMECUBE för information om hur du formaterar och raderar filer på Memory Card (minneskort).

HANDKONTROLLER TILL NINTENDO GAMECUBE

L-KNAPPEN

För att aktivera rullningen (samtidigt med styrspaken).

STYRSPAK

För att flytta Rayman i valfri riktning.

R-KNAPPEN

För att låsa dig fast vid ett mål, och för att zooma in (i Look (Titta)-läget)

Y-KNAPPEN

Look (Titta)-läget (samtidigt med styrspaken).

X-KNAPPEN

För att visa Life Bar (Livsstapeln). För att göra en grimas (efter att ha bett om lov under spelets gång). För att erhålla information om figurerna i Freeze (Frys)-läget.

A-KNAPPEN

Om du vill hoppa, aktivera då helico (helikoptern) (när Rayman är i luften) och bekräfta ett val. För att ta ett foto i Freeze (Frys)-läget.

B-KNAPPEN

För att skjuta och ladda knytvänen. För att avbryta ett val i menyerna.

STYRKNAPP

För att aktivera Freeze (Frys)-läget.

START/PAUSE

För att komma åt menyn under spelets gång.

RAYMAN-KONTROLLER

För att **FÖRFLYTTA SIG**, flytta styrspaken i valfri riktning. Känns det inte bra att se honom hålla sig på mattan? Ju mer du lutar styrspaken, desto fortare förflyttar Rayman sig.

För att **HOPPA**, trycker du på A-knappen.

För att **AKTIVERA HELICO (HELIKOPTERN)**, när Rayman är mitt i ett hopp, trycker du på A-knappen igen och håller den nedtryckt.

För att **UTFÖRA EN RULLNING**, trycker du på L-knappen medan du fortsätter.

För att **KLAMRA DIG FAST VID** väggkanter, hoppar du medan du rör dig mot väggen med styrspaken. Rayman klamrar sig fast vid väggen automatiskt.

För att **KLÄTTRA** på stegar eller speciella väggar flyttar du styrspaken mot väggen. Rayman klamrar sig fast automatiskt. Sedan kan du gå vidare med kontrollspaken. För att komma av, trycker du på A-knappen en gång till.

För att **KLÄTTRA MELLAN TVÅ VÄGGAR**, hoppar du medan du trycker på A-knappen. Tryck sedan en gång till på A-knappen för att hänga kvar. Upprepa denna åtgärd tills du når toppen.



För att **KOMMA VIDARE MEDAN DU HÄNGER** i gallerverk, hoppa med A-knappen för att hänga kvar och använd styrspaken för att komma vidare. Tryck på A-knappen för att släppa taget.

För att **SIMMA UNDER VATTEN** använder du styrspaken.

För att **SLÅ MED KNYTNÄVEN** trycker du på B-knappen

(Gå till avsnittet **SLÅSS MOT FIENDERNA** så får du veta allt du kan göra med B-knappen.)

STYRA KAMERORNA

Det finns ingen anledning att springa om du inte har en aning om vart du ska ta vägen. För att vara säker på vart du är på väg, använd C-spaken för att svänga runt med kameran. I vissa spelavsnitt riktar kameran automatiskt så att du får bästa möjliga vy över situationen, och för att din vänstertumme ska få vila lite. Trycker du på R-knappen, placeras kameran bakom Rayman igen.

Look Mode (Titta-läget)

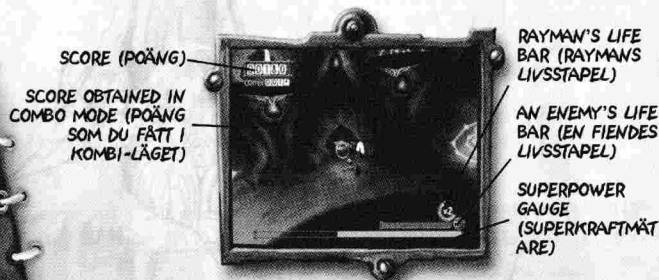
Håll Y-knappen nedtryckt för att gå till Look (Titta)-läget. Kameran placeras automatiskt på samma nivå som Rayman. Du kan inte bara svänga runt med kameran med C-spaken, utan också zooma in och ut med R-knappen respektive L-knappen. Det här läget är väldigt praktiskt om du vill ha en överblick över situationen innan du börjar slåss, eller för att hitta alla de där bonusarna.

Freeze Mode (Frys-läget) och Ta ett foto

Du kan frysa situationen när du vill, genom att trycka på styrknappens högra sida. Allt i spelet stannar av. När det händer, kan du fortfarande flytta kameran med styrspaken eller vrida den med C-spaken. Du kan till och med ta foten och ge fritt utlopp för din spontana kreativitet genom att trycka på A-knappen. Välj sedan "YES" ("Ja") för att spara fotot. Nu öppnas en skärm, där du kan ge fotot ett namn. Om du vill ge ditt arbete ett namn, väljer du "OK" och bekräftar med A-knappen. Nu har du sparat fotot på Memory Card (Minneskortet) i NINTENDO GAMECUBE. (Jag älskar de här parenteserna. Gör inte du det?)

SPELSKÄRMAR

Genom att trycka på X-knappen kan du ta fram massor av information om Rayman.



SLÅSS MOT FIENDERNA

Låsa sig fast

För att **LÅSA SIG FAST** på en fiende eller ett föremål, ska du vända dig mot målet så att det hamnar i siktet, och hålla R-knappen nedtryckt. När du har låst dig fast vid fienden, kan du utföra vilka åtgärder som helst utan att förlora honom ur sikte:

- **FLYTTA DIG ÅT SIDAN (STRAFING)**, med hjälp av styrspaken.
- Hoppa eller använd helikoptern med hjälp av A-knappen.
- Rulla i valfri riktning genom att trycka på R-knappen och flytta styrspaken.
- Slåss med knytnävarna med B-knappen.

Slåss med knytnävarna

Rayman har inga stora överarmsmuskler – det är inte konstigt, eftersom vår hjälte saknar armar! – men han har 2 knytnävar som kan visa sig vara mycket effektiva:

För att **SLÅ ETT RAKT SLAG MED KNYTNÄVEN**, trycker du på B-knappen.

För att **SLÅ ETT HÖGER- ELLER VÄNSTERSLAG MED KNYTNÄVEN**, trycker du på R-knappen, skjuter åt höger eller vänster och trycker på B-knappen.

För att slåss med en **LADDAD KNYTNÄVE**, håller du ned B-knappen tills en kraftvirvelvind visas och släpper sedan B-knappen för att slå ett slag med knytnäven. Det här knytnävsslaget kan vara rakt eller svängt.

Sammanfattningsvis använder du R-knappen för att alltid stå öga mot öga med fienden. Sedan använder du alla dina knytnävstyper för att attackera honom. Sidoknytnäven är mycket praktisk för att klippa till en fiende som gömmer sig bakom något, eller för att skada dem som viker undan för attacker framifrån. Till sist, glöm inte att ladda din knytnäve. Detta kan orsaka skador som du aldrig kunnat drömma om!

Ett litet trick (så att du inte har läst igenom den här handboken förgäves ...)

Lås dig fast vid en fiende och aktivera Freeze (Frys)-läget genom att trycka på styrknappen. Om du trycker på X-knappen, får du lite nyttig information som hjälp för att bli av med honom.

SUPERKRAFTERNA

Hoodlums (Ligisterna) har skapat ett lasertvättmedel, som kan förvandla deras kläder till stridsuniformer. Det fungerar också på Rayman. Han får superkrafter. När en Hoodlum (Ligist) har en S-symbol över sig, innebär detta att han bär på ett paket tvättmedel. Eliminera honom för att komma över paketet! Men var försiktig: superkrafternas effekt är begränsad. Så håll ett öga på mätaren nederst på skärmen för att se hur mycket tid du har kvar. Du behöver bara förflytta dig över paketet för att plocka upp superkrafterna.





Grönt paket: VORTEX

Raymans knytnävar förvandlas till en virvelvind. Du kan få allt att snurra runt (och driva det till vansinne): en svamp, en Hoodlum (Ligist) eller vilket föremål eller djur som helst.



Rött paket: HEAVY METAL FIST (Knytnäve av kraftig metall)

Varje knytnäve får här en superkraft: du kan utradra en fiende med ett enda slag, eller till och med slå in dörrar.



Blått paket: LOCKJAW (Låskärt)

Denna kraft ger Raymans knytnävar kåfter av metall. Dem kan du använda, för att hålla dig fast på griplor av metall. I strid griper de tag i fienden. När det händer, trycker du på B-knappen för att ge fienden elchocker.



Orange paket: SHOCK ROCKET (Shockraketen)

En av dina knytnävar förvandlas till en torped. Tryck först på B-knappen för att bestycka den. Tryck sedan en gång till på knappen, om du vill skjuta iväg den. Använd därefter vänster Styrspak för att styra torpeden. Den här knytnäven är ganska praktisk för att nå mål som finns jättelångt borta.



Gult paket: THROTTLE COPTER (Flyga iväg med helikoptern)

Rayman har nu fått på sig en fantastisk hjälm, som är det fräsigaste man kan se. Aktivera dina helikopter och flyg iväg!

SEKUNDÄRA MÅLSÄTTNINGAR

Burarna

Hoodlums (Ligisterna) har fångat alla Teensies (Puttefnaskerna) och stängt in dem i burar. De ska använda dem som måltavlor när de övningsskjuter. Det är din uppgift att befria dem. Lyssna noga! Du kan höra hur de ropar på hjälp när du närmar dig en bur. Varje gång de befrias, får du en gåva av Puttefnaskerna och en juvelmedaljong fylld på. När 6 juvelmedaljonger är fulla, växer Life Bar (Livsstapeln).



Spelresultatet

Alla åtgärder ger poäng:

- Skaffa fiender ur vägen.
- Samla Pick-Ups (upplösningsföremål). Detta är tjusiga juveler, som spelets skapare har spritt omkring - för att göra spelet vackrare helt enkelt. Hoodlums (Ligisterna) samlar på dem och placerar dem i Pigpot (Spargrisar) - sparbössor som ser ut som grisar och som grymtar när du slår på dem. Du måste ladda knytnäven för att krossa dem.

När du tar poäng, öppnas Combo (Kombi)-läget. Ju oftare du kopplar ihop åtgärder, desto fler poäng får du i Combo (Kombi). Men se upp: Kombi försvinner efter några sekunder. Så häng inte kvar och beundra den fantastiska grafiken som spelets skapare har ägnat månad efter månad av arbete på. Om du vill ha ett bra resultat så måste du skynda på!!

Du kan använda dina poäng till att låsa upp bonusnivåer, eller filmer som du inte sett tidigare. Så nu måste du verkligen få ändan ur vagnen och skaffa höga poäng; annars - inga bonuspriser! Nej minsann, man får inget gratis nuförtiden ...

HUR DU FÅR HÖGRE POÄNG

(Bara för att du inte ska ha läst igenom den här handboken förgäves.)

Nu när vi börjar lära känna varandra - ja, vi kan till och med använda varandras förnamn, om du vill (Jo då, några få sidors läsning gör att människor kommer närmare varandra) - här kommer den exklusiva orientering som Murfy inte ger dig under spelets gång. När du får en superkraft, multipliceras alla poäng du får med 2. Försök hitta en superkraft innan du tar hem alla Pick-Ups (upplösningsföremål).

MATUVU är kameleonten som gömmer sig överallt. Du kan höra hur de visslar, när du närmar dig dem. Använd Look (Titta)-läget och fokusera kameran på dem. För varje Matuvu du upptäcker, får du poäng.



TRIBELLES3 är eleganta fjärilsflickor, som är väldigt lättskrämda. Om du närmar dig dem sakta, kan du få poäng. Men om du rör dig för snabbt, flyger de förskräckta Tribelles iväg till sin psykiater!



Se dig ordentligt omkring. Kanske upptäcker du en av de många hemliga områdena, som utvecklarna tyckte det var så roligt att dölja. Det lönar sig och de är fulla av Pick-Ups (upplösningsföremål)!

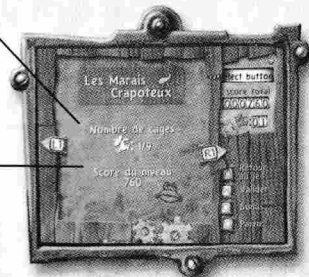
MENYSKÄRM

Du kan visa menyerna när du vill genom att trycka på START/PAUSE-knappen. Om du trycker på R-knappen kan du visa en bassida för de olika världar som du har tagit dig igenom." Tryck på Y-knappen för att visa Game Menu (Spelmennyn) om du vill spara, avsluta eller ladda ett spel. Tryck på X-knappen för att komma åt Bonuses (Bonus)-fönstret. Beroende på ditt resultat kan du låsa upp spelfilmer, bonusnivåer och filmer som du inte sett förut.

SCREEN (SKÄRM)

NUMBER OF CAGES
LIBERATED (ANTAL BURAR
SOM BEFRIATS)

SCORE OBTAINED
(ERHÅLLNA POÄNG)



ROLLBESÄTTNING



Rayman

Rayman behöver inte längre någon presentation. Han har redan haft huvudrollen i de båda föregående episoderna. Nuförtiden är han en stor stjärna, även om han kanske inte uppför sig som en sådan. Han tar sig alltid en tupplur och hittar på hyss med sina kompisar - just ett gott föredöme för dagens ungdom!



Globox

Raymans bästa vän har till sist fått sitt livs roll: han inte bara sväljer André (hövdingen för de svarta Lums) av misstag, utan han jagas också av Hoodlum (Ligist)-armén, som försöker få tillbaka sin ledare. En verklig karaktärsroll!



Murphy

En löjlig, krävande grön flaska. Trots sin dumhet har den här uppkomlingen lyckats ta hem rollen som tränare – den enda förklaringen till detta är att någon på ett skamligt sätt använt sitt inflytande! * Ubi Soft vill härmed framföra, att handboken inte tar något som helst ansvar för dessa åsikter.



André

André, en demoraliserad och hysterisk skurk som tillbringar nästa hela spelet igenom instängd i magen på Globox, eftersom denne svält honom. André är så enormt sned i huvudet, att han tvingar Globox att dricka plommonjos, så att vår stackars vän förlorar all tillstymmelse av självkontroll ...



The Hoodlums

Efter några krävande provspelningar, har spelets utvecklare fått ihop den värsta armén någonsin, bestående av de allra dumaste fienderna. De klär sig som slashesar och är beredda att utnyttja alla tänkbara knep, hur fåniga eller farliga de än är, för att stoppa Rayman och Globox.

ÅTERBESÖK

Det här alternativet finns på resultatlistan för de miljöer som du har vistats i. Välj det om du vill gå tillbaka till en av miljöerna för att förbättra ditt resultat. Observera att ditt nya resultat bara kommer att sparas om det är högre än det föregående resultatet!

ANSLUTA GAME BOY ADVANCE

Det här spelet är kompatibelt med Game Boy Advance. För att kunna ansluta Game Boy Advance till NINTENDO GAMECUBE behöver du en NINTENDO GAMECUBE Game Boy Advance-kabel (säljs separat). Se bruksanvisningen till kabeln för ytterligare information. Anslutning av Game Boy Advance™ / NINTENDO GAMECUBE MED RAYMAN® 3 HOODLUM HAVOC™-spelet för Game Boy Advance Vid anslutningen av de båda basenheterna, med hjälp av den speciella NINTENDO GAMECUBE Game Boy Advance-kabeln (som säljs separat), får du kanske några överraskningar...

Du får möjlighet att ladda 11 bonusspelnivåer för GBA från NINTENDO GAMECUBE. Och inte nog med detta: när du har spelat färdigt RAYMAN® 3 HOODLUM HAVOC för Game Boy Advance™ – eller om du lyckades öppna alla burarna – kan du låsa upp bonusspelnivåer i RAYMAN® 3 HOODLUM HAVOC för NINTENDO GAMECUBE. Anslutning av Game Boy Advance™ / NINTENDO GAMECUBE UTAN RAYMAN® 3 HOODLUM HAVOC™-spelet för Game Boy Advance Om du ansluter de båda basenheterna utan att ha spelet i GBA, kan du spela med en annan spelare (ni spelar då på var sin egen basenhet) i läget för en spelare, eller i Versus-läget med 4 spelare ... men mer än så tänker vi inte berätta för dig!

RAYMAN®3

HOODLUM HAVOC

01 Svenska

11 Dansk

21 Norsk

31 Suomi

12 HISTORIEN

12 INSTALLATION OG START

12 NAVIGATION I MENUERNE

12 STARTE SPILLET

14 INDLÆS / GEM

15 NINTENDO GAMECUBE CONTROLLER

15 STYREFUNKTIONER FOR RAYMAN

16 KONTROLLÉR KAMERAERNE

16 SPILLETS SKÆRMBILLEDER

17 BEKÆMP FJENDERNE

17 SUPERKRÆFTERNE

18 SEKUNDÆRE MÅL

19 SÅDAN SCORER DU FLERE POINT

19 MENUSKÆRMEN

19 FIGURERNE

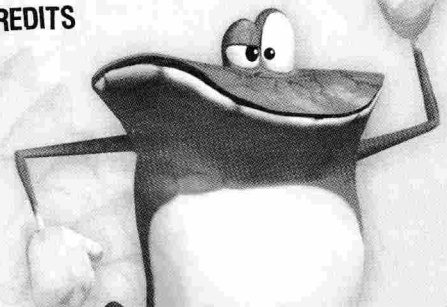
20 RETURN VISIT (VEND TILBAGE)

20 TILSLUTNING TIL GAME BOY ADVANCE

41 WARRANTY

42 TECHNICAL SUPPORT

43 CREDITS



HISTORIEN

Crossroads of Dreams var et sted med himmelsk lyksalighed, hvor sindsro, lykke og livets glæder syntes at skulle herske for altid. Nogle af indbyggerne begyndte endda at føle, at timerne og dagene gik lidt for langsomt. Men en skønne dag forvandlede en rød Lums sig til kværlantisk lille dunkugle. Hans navn var André, og han ønskede at erobre verden. For at nå sit mål forvandlede André de andre røde Lums til sorte Lums, og så sværmede de alle sammen væk for at stjæle dyrenes pels og væve kostumer til sig selv. Således opstod hæren af Hoodlums (bøller) – ivrig efter at sprede sine misgerninger og idioti over hele Crossroads. Ingen kunne stoppe dem! Så gæt selv, hvem der var nødt til at afbryde sin siesta for at tage ud og klare paragrafferne? (Jeg kan give dig et tip: Svaret står på omslaget til denne håndbog.)



INSTALLATION OG START

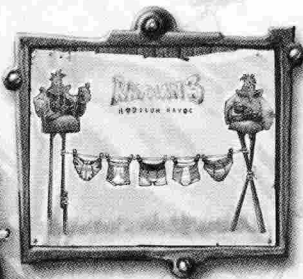
(For spillere, der bruger deres NINTENDO GAMECUBE for første gang.)

Installer din NINTENDO GAMECUBE-konsol, som angivet i konsollens brugerhåndbog. Inden du indsætter spillet RAYMAN® 3 HOODLUM HAVOC, skal du tænde for konsollen med POWER-knappen og åbne discsuffen ved at trykke på konsollens OPEN-knap. Indsæt NINTENDO GAMECUBE-discen RAYMAN® 3 HOODLUM, og luk NINTENDO GAMECUBE-konsollens disc-dæksel.

NAVIGATION I MENUERNE

Du kan navigere i RAYMAN® 3 HOODLUM HAVOC-menuerne med joysticket eller styreknapen. Tryk på A-knappen for at bekræfte dit valg. Tryk på B-knappen for at gå tilbage.

START SPILLET



Valg af sprog

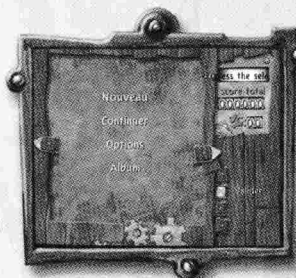
Brug styreknapen eller joysticket til at vælge sprog til spilmenuerne, figureres stemmer og teksterne. Tryk på A-knappen for at bekræfte dit valg. Du kan kun vælge sprog, når du starter spillet, så sørg for at vælge det rigtige flag.

Sådan begynder du at spille

Når titelskærmen vises, skal du følge instruktionerne på skærmen. Tryk på START/PAUSE-knappen for at få adgang til Main Menu (hovedmenuen). Det anbefales ikke at indsætte eller fjerne ekstrapstyr, når konsollen er tændt. Men hvorfor skulle du dog også gøre det??

Hovedmenuen

Vælg "New Game" (Nyt spil) for at begynde et nyt spil. Hvis ordene "Nuovo gioco" vises, har du valgt et forkert sprog, nemlig italiensk. Hovsa! Du bliver nødt til at trykke på RESET-knappen. Brug "Load" (Indlæs) til at få adgang til et gemt spil. Denne funktion er kun aktiv, hvis et NINTENDO GAMECUBE Memory Card (hukommelseskort) er til stede, og hvis et spil tidligere er blevet gemt. Det er da logisk, ikke? Vælg "Options" (Indstillinger), hvis du vil konfigurere spillets indstillinger: controller, lyd, video. Vælg "Album" for at få adgang til albummet med fotografier fra spillet, der er gemt på dit Memory Card (hukommelseskort).



New Game (Nyt spil)

Vælg "New" (Nyt), og bekræft dit valg ved at trykke på A-knappen. Du kommer derefter til skærbilledet, hvor du kan oprette et nyt spil. Brug joysticket eller styreknapen til at vælge bogstaver, og bekræft med A-knappen. Når du har indtastet dit navn, skal du vælge "OK" og bekræfte med A-knappen.

Indlæs et eksisterende spil

Vælg "Continue" (Fortsæt) i hovedmenuen, og bekræft med A-knappen. Du kommer derefter til et skærbillede, hvor alle dine gemte spil er samlet. Marker det spil, du vil indlæse, med joysticket eller styreknapen, og bekræft dit valg ved at trykke på A-knappen.

Indstillinger

Hvis du kan læse på en tv-skærm, behøver du ikke at læse dette afsnit. Vælg "Options" (Indstillinger) i hovedmenuen for at få adgang til menuen Options (Indstillinger) (jeg advarede dig, det her er ikke just opbyggelig læsning...). I alle skærbillederne under Options (Indstillinger) kan du bruge B-knappen til at gå tilbage og bekræfte alle dine valg.

INDSTILLINGER FOR CONTROLLER

Brug "Controller" i menuen Options (Indstillinger), og bekræft med A-knappen. Vælg den controller-indstilling, som passer dig bedst, med joysticket eller styreknapen.

INDSTILLINGER FOR LYD

Bekræft "Audio" (Lyd) med A-knappen i menuen Options (Indstillinger). Brug joysticket eller styreknapen til at indstille lydstyrken for musik, lydeffekter og dialoger, og vælg dit lydssystem (mono/stereo). Hvis du vælger indstillingen mono, vil dette valg gælde i det aktuelle spil, men indstillingen gemmes kun på dit Memory Card (Hukommelseskort), hvis du tidligere har valgt indstillingen for mono under indstillingerne til din NINTENDO GAMECUBE-konsol. I modsat fald aktiveres indstillingen for stereo som standard i næste spil.

INDSTILLINGER FOR VIDEO

Vælg "Video", og bekræft med A-knappen for at få adgang til denne menu. Når du bekræfter "Screen Centring" (Centrering af skærm), kan du justere billedets placering på skærmen med joysticket eller styreknapen. Brug denne indstilling, hvis du vil få dine forældre til at tro, at tv-apparatet er i stykker, så de køber et nyt, frækt og højteknologisk tv. Du kan vælge den skærmtype, du ønsker, (16/9 eller 4/3) og teste, om dit tv-apparat er kompatibelt med 60 Hz-tilstand eller 60 Hz progressiv scan-tilstand. Det gør du ved at vælge en tilstand og starte testen. Efter et øjeblik bliver du spurgt, om skærmbilledet er korrekt. Hvis der ikke vises noget under testen, er dit tv-apparat ikke kompatibelt med den valgte tilstand.

60HZ TILSTAND

Dette spil kan indstilles til en klarere afbildning og bedre kvalitet på tv-apparater der understøtter 60Hz tilstand. Når du tilslutter NINTENDO GAMECUBE RGB kablet til et tv-apparat der har RGB terminal og PAL60 funktion opnår du en mere jævn spilskeærm med mindre flimrer. 60Hz tilstanden aktiveres ved at trykke på B-knappen og holde den nede mens NINTENDO GAMECUBE logoet vises indtil meddelelsen "Would you like to display in 60 Hz mode?" (Vil du vise i 60Hz tilstand?) kommer frem. Vælg YES (ja) hvis du vil aktivere tilstanden.

INDLÆS / GEM

Indlæs

Du kan når som helst indlæse dine Rayman 3-data, hvis du har indsat et NINTENDO GAMECUBE Memory Card (hukommelseskort) med et gemt spil i slot A. Det gør du ved at trykke på START/PAUSE-knappen for at få vist hovedmenuen. Vælg derefter "Continue" (Fortsæt), og bekræft med A-knappen. Et skærmbillede med dine forskellige gemte spil vises. Vælg "Load" (Indlæs), og bekræft med A-knappen. Du bør ikke fjerne NINTENDO GAMECUBE Memory Card (Hukommelseskortet) fra slot A under spillet.

Gem

Takket være et teknologisk mirakel gemmes spillet automatisk, mens du spiller, hvis du har indsat et NINTENDO GAMECUBE Memory Card (Hukommelseskort) i slot A. Så du skal ikke foretage dig noget for at gemme din status i spillet.

Du kan oprette en ny fil til at gemme spillet når som helst under spillet. Det gør du ved at trykke på START/PAUSE-knappen for at få vist menuen. Tryk derefter på Y-knappen for at gå til spilmenuen. Vælg og bekræft "Save" (Gem). Du kommer derefter til skærmbilledet, hvor du kan oprette et spil med samme navn som det spil, du har gemt. Du skal ændre navnet for at oprette en ny fil. Den vil indeholde de samme oplysninger som den seneste automatisk gemte fil.

Læs NINTENDO GAMECUBE instruktionshæftet for at få anvisninger om, hvordan man formaterer og sletter Memory Card- (hukommelseskort) filer.

NINTENDO GAMECUBE CONTROLLER

L-KNAPPEN

Aktiverer et rul (samtidigt med joysticket).

JOYSTICK

Flytter Rayman i alle retninger.

R-KNAPPEN

Brug denne tast til at låse fast på et mål og til at zoom ind (i Look mode [Se-tilstand]).

Y-KNAPPEN

Look Mode (Se-tilstand) (samtidigt med joysticket).

X-KNAPPEN

Viser Life Bar (livsmåleren). Laver et sjovt ansigt (når du har fået tilladelse under spillet). Viser oplysninger om nogle af figurerne i Freeze mode (Fryse-tilstand).

A-KNAPPEN

Brug denne knap til at hoppe, aktivere helikopteren (når Rayman er i luften) og bekræfte et valg. Til at tage et fotografi i Freeze-mode (Fryse-tilstand).

B-KNAPPEN

Brug denne tast til at affyre og lade din knyttæve. Til at annullere et valg i menuerne.

STYREKNAP

Aktiverer Freeze-mode (Fryse-tilstand).

C-MINI JOYSTICK

Flytter kameraet.

START/PAUSE

Giver adgang til menuen under spillet.

STYREFUNKTIONER FOR RAYMAN

BEVÆG Rayman ved at skubbe joysticket i den retning, du ønsker. Kan du ikke godt lide at se ham lystre dine ordrer? Jo længere ud du trykker joysticket, desto hurtigere bevæger Rayman sig.

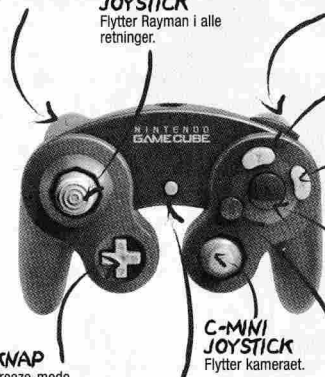
Tryk på A-knappen for at **HOPPE**.

AKTIVER HELICO (HELIKOPTEREN), når Rayman er i luften under et hop, ved at trykke på A-knappen igen og holde den nede.

Tryk på L-knappen under en bevægelse for at **RULLE**.

For at **HÆNGE FAST** på kanten af vægge skal du hoppe, mens du bevæger dig hen mod væggen med joysticket. Rayman vil automatisk hænge fast på væggen.

For at **KLATRE**, langs stiger eller specielle vægge skal du bevæge dig mod væggen med joysticket. Rayman hænger automatisk fast på væggen. Du kan derefter bevæge dig rundt med joysticket. Tryk på A-knappen igen for at komme fri.



For at **KLATRE MELLEM TO VÆGGE** skal du hoppe, mens du trykker på A-knappen, og derefter igen trykke på A-knappen for at hænge fast. Gentag denne handling, indtil du når toppen.

For at **BEVÆGE DIG FORLÆNS, MENS DU HÆNGER** i gitterværk, skal du hoppe med A-knappen for at hænge fast og bruge joysticket til at bevæge dig forlæns. Tryk på A-knappen for at give slip.

For at **SVØMME UNDER VANDET** skal du bruge joysticket.

For at **AFFYRE DIN KNYTNÆVE** skal du trykke på B-knappen. Gå til afsnittet **BEKÆMP FJENDERNE** for at se alt det, du kan gøre med B-knappen.

KONTROLLÉR KAMERAERNE

Der er ingen grund til at løbe, hvis du ikke ved, hvor du skal hen, som man siger. For at være sikker på, at du ved, hvor du skal hen, skal du bruge C-mini joysticket til at dreje kameraet rundt. I nogle spillekvenser placeres kameraet automatisk for at give optimal oversigt over situationen, så du kan hvile venstre tommelfinger. Når du trykker på R-knappen, placeres kameraet igen bag Rayman.

Look Mode (Se-tilstand)

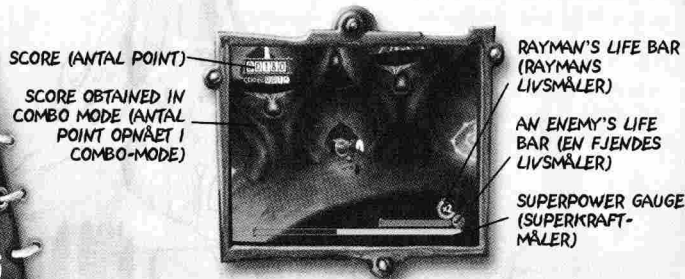
Hold Y-knappen nede for at flytte ind i Se-tilstand. Kameraet placerer sig automatisk på Raymans niveau. Ikke blot kan du dreje kameraet rundt med C-mini joysticket, men du kan også zoome ind og ud med henholdsvis R-knappen og L-knappen. Denne tilstand er meget nyttig til at observere en situation, inden du kaster dig ind i en kamp, eller til at finde alle bonuserne.

Freeze Mode (Fryse-tilstand) og fotografering

Du kan fastfryse en situation, når du vil, ved at trykke på højre side af styreknappen. Alt i spillet stopper op. Når det sker, kan du stadig flytte kameraet med joysticket eller dreje det med C-mini joysticket. Du kan endda tage et fotografi og give din grænseløse kreativitet frie tøjler ved at trykke på A-knappen. Vælg derefter "YES" (Ja) for at gemme fotografiet. Der vises et skærbillede, hvor du kan navngive fotografiet. Giv dit værk et navn, vælg "OK", og bekræft med A-knappen. Fotoet er nu gemt på NINTENDO GAMECUBE Memory Card (Hukommelseskortet). (Jeg elsker de parenteser, gør du ikke?)

SPILLETS SKÆRMBILLEDER

Ved at trykke på X-tasten kan du få vist massevis af oplysninger om Rayman.



BEKÆMP FJENDERNE

Låse fast

For at **LÅSE FAST** på en fjende eller en genstand skal du dreje mod målet, så sigtekornene vises, og holde R-knappen nede. Når du er låst fast på fjenden, kan du udføre enhver handling, uden at han forsvinder ud af sigtekornet:

- **BEVÆGE DIG SIDELENS**, ved hjælp af joysticket.
- Hoppe eller bruge helikopteren ved hjælp af A-knappen.
- Rulle i enhver retning ved at trykke på R-knappen og flytte joysticket.
- Affyre dine knyttæver med B-knappen.

Affyre knyttæver

Rayman har ingen svulmende overarme – ikke så underligt for en helt uden arme! – men han har to knyttæver, som kan være meget effektive.

Tryk på B-knappen for at affyre hans **KNYTNÆVE I EN LIGE BANE**.

Tryk på R-knappen, bevæg dig sidelæns til højre eller venstre, og tryk på B-knappen for at affyre hans **KNYTNÆVE I EN HØJRE- ELLER VENSTREDREJET KURVE**.

For at affyre en **LADT KNYTNÆVE**, skal du holde B-knappen nede, indtil en hvirvelvind af kraft vises, og derefter slippe B-knappen for at sende knyttæven af sted. Denne ladte knyttæve kan være lige eller kurvet.

Kort sagt, brug R-knappen til altid at vende front mod fjenden, og angrib ham med alle dine knyttævetyper. De buede (side-) knyttæver er meget effektive til at angribe en fjende, der skjuler sig bag en genstand, eller til at ramme fjender, der undviger frontale angreb. Endelig må du ikke glemme at lade din knyttæve. Det kan forårsage større skade, end du drømmer om!

Et lille trick (så du ikke har læst denne håndbog forgæves...)

Lås fast på en fjende, og aktiver Freeze-mode (Fryse-tilstand) ved at trykke på højre side af styreknappen. Hvis du trykker på X-knappen, får du nogle nyttige oplysninger, som kan hjælpe dig til at gøre det af med ham.

SUPERKRÆFTERNE

Hoodlums (Bøllerne) har skabt et laservaskepulver, som kan omdanne deres tøj til kampuniformer. Det virker også på Rayman, så han får superkræfter. Når en Hoodlum (bølle) har et \$-symbol over sig, betyder det, at han bærer en pakke vaskepulver. Gør det af med ham for at få fat på pakken. Men vær forsigtig: Superkræfterne har begrænset effekt. Så hold øje med måleren i bunden af skærmen, så du ved, hvor lang tid du har tilbage. For at samle superkræfterne op skal du blot bevæge dig hen over pakken.





Grøn pakke: VORTEX

Raymans knyttæver forvandles til en hvirvelvind. Du kan få hvad som helst til at snurre rundt (og bruge det til at distrahere). En paddehat, en Hoodlum (bølle) eller enhver anden genstand eller dyr.



Rød pakke: HEAVY METAL FIST

Dette giver hver knyttæve en superkraft. Du kan udrydde en fjende med et enkelt slag og endda slå døre ind.



Blå pakke: LOCKHJAW

Denne kraft udstyrer Raymans knyttæver med metalkæber. Du kan bruge dem til at hænge fast på metalhager. Under kamp hænger de fast på fjenden. Når det sker, skal du trykke på B-tasten for at give fjenden elektrisk stød.



Orange pakke: SHOCK ROCKET

En af dine knyttæver forvandles til en torpedo. Tryk først på B-tasten for at armere den. Tryk derefter på tasten igen for at affyre den. Brug derefter styreknappen til at styre den. Denne knyttæve er meget nyttig til at nå mål, som befinder sig meget langt væk.



Gul pakke: THROTTLE COPTER

Rayman krones nu med en fantastisk hjelm, som er virkelig smart. Aktiver helikopteren, og flyv af sted!

SEKUNDÆRE MÅL

Burene

Hoodlum'erne (bøllerne) har fanget alle Teensi'erne og sat dem i bure, hvor de skal bruges som skydeskiver. Det er din opgave at befri dem. Hør godt efter! Du kan høre dem råbe om hjælp, når du kommer tæt på et bur. Hver gang de bliver befriet, giver Teensi'erne dig en gave, og en juvelmedaljon bliver fyldt op. Når de seks juvelmedaljoner er fyldt, øges Life Bar (Livsmåleren).



Pointtallet

Alle handlinger giver point.

- At udrydde fjender.
- At opsamle Pick-Ups (pickups). De er fantastiske juveler, som spiludviklerne har spredt rundt omkring af rent æstetiske grunde. Hoodlum'erne (bøllerne) indsamler dem og kommer dem i Pigpot – griseformede pengekanter, som bliver til en tryne, når du slår på dem. Du skal lade din knyttæve for at slå dem i stykker.

Hver gang du får point, vises Combo-mode. Jo flere handlinger du sammenkæder, desto flere point får du i Combo-mode. Men pas på! Combo forsvinder efter et øjeblik. Så brug ikke tid på at beundre den fantastiske grafik, som udviklerne har brugt mange måneder på at skabe. Hvis du vil have flere point, skal du se at komme videre!

Du kan bruge dine point til at få adgang til bonusniveauer eller videoer, du ikke tidligere har set. Så nu må du se at få fingeren ud og score nogle point, ellers – ingen bonusser! Åh ja, du får ikke noget gratis nu om dage...

SÅDAN SCORER DU FLERE POINT

(Bare så du ikke har læst denne håndbog forgæves.)

Nu da vi snart har lært hinanden at kende – vi kan endda være på fornavn, hvis du synes (yep, der er intet som et par siders læsning til at føre folk sammen) – er her nogle eksklusive tip, som Murfy ikke vil give dig under spillet.

Hver gang du får en superkraft, fordobles alle de point, som du samler op. Prøv at finde en superkraft, inden du samler alle Pick-Ups'ene op.

Matuvu'erne er kamæleoner, som skjuler sig overalt. Du kan høre dem fløjte, når du er tæt på dem. Brug Look-mode (Se-mode) og centrér kameraet på dem. Hver Matuvu, du finder, giver point.



Tribelle'ene er elegante unge sommerfuglelunner, som er meget frygtssomme. Hvis du nærmer dig dem langsomt, kan du score point. Men hvis du er for hurtig, flyver de skræmte tribeller deres vej!



Se dig godt omkring. Du kan finde en af de mange hemmelige zoner, som udviklerne har moret sig med at skjule. De giver en god belønning og er fulde af Pick-Ups!

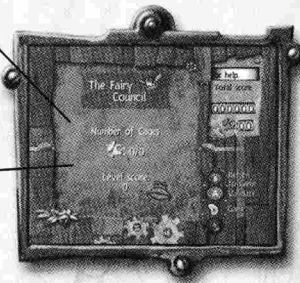
MENUSKÆRMEN

Du kan få vist menuerne når som helst ved at trykke på START/PAUSE-tasten. Når du trykker på R-knappen kan du se siderne for de forskellige universer du har været igennem. Tryk på Y-tasten for at få vist Game Menu (spilmenuen), hvis du vil gemme, afslutte eller indlæse et spil. Tryk på X-tasten for at åbne Bonuses-siden (bonus siden). Afhængigt af dit pointtal kan du få adgang til spilvideer samt bonusniveauer og videoer, du ikke tidligere har set.

SCREEN (SKÆRMBILLEDE)

NUMBER OF CAGES
LIBERATED (ANTAL BURE,
DER ER BEFRIET)

SCORE OBTAINED (OPNÅET
ANTAL POINT)



FIGURERNE



Rayman

Rayman behøver ikke længere nogen introduktion. Han har allerede stået øverst på plakaten i de to foregående episoder. I dag er han en stor stjerne, selvom han ikke ligefrem opfører sig sådan. Han bestiller ikke andet end at sove eller hænge ud sammen med vennerne – et kønt forbillede for nutidens ungdom!



Globox

Raymans bedste ven har endelig fået sit livs rolle: Ikke alene kommer han ved et uheld til at sluge André, de sorte Lums' boss, men han jages også af Hoodlum-hæren, som forsøger at få deres boss tilbage. En rigtig karakterrolle!



Murty

En latterlig, indbildsk guldflue. Til trods for hans uduelighed er det lykkedes denne opkomling at få rollen som træner. Den eneste mulige forklaring er, at nogen skamfuldt har trukket i tråden! * Ubi Soft understreger, at denne håndbog ikke tager ansvaret for disse bemærkninger.



André

André er en fordærvet og hysterisk bølge, som tilbringer det meste af spillet spærret inde i Globox's mave, fordi denne har slugt ham. André har en så forskruet tankegang, at han tvinger Globox til at drikke blommejuice, så vores stakkels ven mister enhver selvkontrol...



The Hoodlums (bøllerne)

Efter nogle anstrengende prøver har udviklerne samlet den værste hær nogensinde, som består af de dumme fjender. De er klædt som kartoffelsække og er parate til at bruge ethvert kneb, uanset hvor tåbeligt eller farligt, for at stoppe Rayman og Globox.

RETURN VISIT (VEND TILBAGE)

Denne indstilling vises på pointsiden for de miljøer, du har været igennem. Vælg denne indstilling, hvis du vil vende tilbage til et af miljøerne og forbedre dit pointtal. Bemærk, at dit nye pointtal kun gemmes, hvis det er højere end det tidligere.

TILSLUTNING TIL GAME BOY ADVANCE

Dette spil er udformet til at kunne fungere sammen med Game Boy Advance håndvideospil system. For at kunne forbinde Game Boy Advance med NINTENDO GAMECUBE, skal du bruge et NINTENDO GAMECUBE Game Boy Advance kabel (selges separat). Læs de instruktioner der leveres sammen med kablet for at få yderligere oplysninger om tilslutning.

Tilslutning af Game Boy Advance™ /NINTENDO GAMECUBE MED RAYMAN® 3 HOODLUM HAVOC™-spillet til Game Boy Advance

Når du forbinder de to konsoller med det specielle NINTENDO GAMECUBE Game Boy Advance-kabel (kan købes separat), venter der dig et par overraskelser...

Du får mulighed for at indlæse 11 bonusniveauer til GBA fra NINTENDO GAMECUBE. Ikke nok med det. Når du har gennemført RAYMAN® 3 HOODLUM HAVOC til Game Boy Advance™ – eller hvis du har åbnet alle hulerne – får du adgang til bonusniveauer i RAYMAN® 3 HOODLUM HAVOC til NINTENDO GAMECUBE.

Tilslutning af Game Boy Advance™ /NINTENDO GAMECUBE UDEN RAYMAN® 3 HOODLUM HAVOC™-spillet til Game Boy Advance

Hvis du forbinder de to konsoller uden at have spillet på GBA, kan du spille med en anden spiller (hver på sin konsol) i Single mode (Enkeltspiller) eller i Versus mode med 4 spillere... men mere vil vi ikke sige!

RAYMAN®3

HOODLUM HAVOC

01 Svenska
11 Dansk
21 Norsk
31 Suomi

22 HISTORIEN

22 INSTALLERE OG STARTE SPILLET

22 NAVIGERE I MENYENE

22 STARTE SPILLET

24 LASTE INN / LAGRE

25 NINTENDO GAMECUBE-KONTROLLEREN

25 KONTROLLER FOR RAYMAN

26 STYRE KAMERAENE

26 SKJERMBILDER I SPILLET

27 SLÅSS MOT FIENDENE

27 SUPERKREFTENE

28 ANDRE MÅL

29 HVORDAN OPPNÅ FLERE POENG

29 MENYSKJERMBILDET

29 DE SOM ER MED

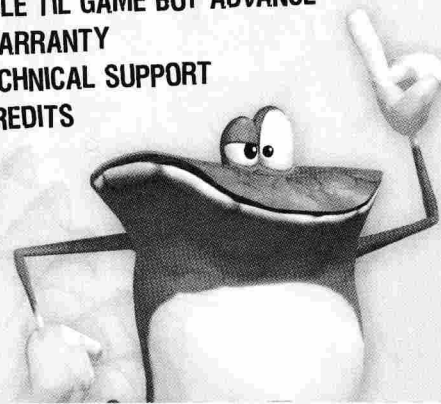
30 RETURN VISIT (GJENBESØK)

30 KOBLE TIL GAME BOY ADVANCE

41 WARRANTY

42 TECHNICAL SUPPORT

43 CREDITS



HISTORIEN

Crossroads of Dreams (Drømmenes møteplass) var et sted med himmelsk herlighet der fred, lykke og gleden over livet så ut til å herske til evig tid. Noen av innbyggerne begynte til å med å føle at timene og dagene gikk litt for langsomt. Så, en dag, forvandlet en rød Lums seg til en kranglete liten hårball. Navnet hans var André, og han ønsket å erobre verden. Med dette for øye forvandlet André de andre røde Lumme til svarte Lumme, og så ble de alle sendt av gårde i en sverm for å stjele dyrenes hår og veve drakter til seg selv. Dermed var Hoodlums-hæren født – ivrige etter å spre sine ugjerninger og sin dumskap over hele Crossroads. Ingen klarte å sette en stopper for dem! Så gjett hvem som måtte avbryte siestaen sin for å dra og ordne opp? (Jeg skal gi deg et hint: svaret står på forsiden av denne veiledningen.)



INSTALLERE OG STARTE SPILLET

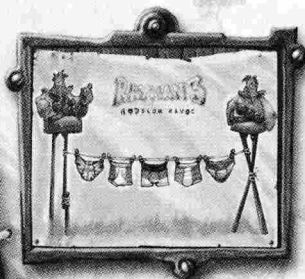
(For dem som bruker NINTENDO GAMECUBE for første gang.)

Installer NINTENDO GAMECUBE-konsollen slik det er forklart i denne håndboken. Før du setter inn spillet RAYMAN® 3 HOODLUM HAVOC, må du slå på konsollen med POWER-knappen (på/av-knappen) på baksiden, og åpne plateskuffen ved å trykke på OPEN-knappen på konsollen. Sett inn RAYMAN® 3 HOODLUM NINTENDO GAMECUBE-spillet, og lukk disc-dekselet på NINTENDO GAMECUBE-konsollen.

NAVIGERE I MENYENE

For å navigere i menyene i RAYMAN® 3 HOODLUM HAVOC bruker du håndkontrollen eller styrekappen. Du bekrefter et valg ved å trykke på A-knappen. Hvis du vil gå tilbake, trykker du på B-knappen.

STARTE SPILLET



Velge språk

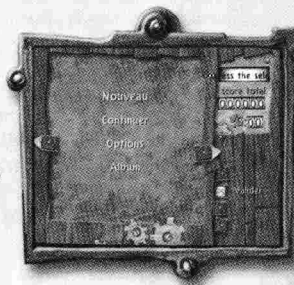
Bruk styrekappen eller håndkontrollen for å velge språket på spillmenyene, stemmene til personene og teksten. Bekreft valget ved å trykke på A-knappen. Du kan bare velge språk når du starter spillet, så du bør sjekke at du kjenner flaggene, slik at du unngår å gjøre feil.

Starte spillet

Når tittelskjerm bildet vises, følger du instruksjonene på skjermen: Trykk på START/PAUSE-knappen for å åpne hovedmenyen. Du bør ikke sette inn eller ta ut tilleggsutstyr når konsollen er slått på. Men hvorfor i all verden skulle du gjøre det, uansett??

Main Menu (Hovedmenyen)

Velg "New Game" (Nytt spill) for å starte et nytt spill. Hvis ordene "Nuovo gioco" vises, har du nok tatt feil språk og valgt Italiensk. Oops! Du behøver bare å trykke på RESET-knappen. Bruk "Load" (Last inn) for å åpne et lagret spill. Dette alternativet kan bare velges hvis det står i et NINTENDO GAMECUBE Memory Card (Minnekort) og hvis det finnes et spill som er lagret fra før. Ganske logisk, ikke sant? Velg "Options" (Alternativer) hvis du vil konfigurere spillinnstillingene: kontroller, lyd, video. Velg "Album" hvis du vil åpne albumet med spillfoto som er lagret på Memory Card (Minnekortet).



Nytt spill

Velg "New" (Nytt) og bekreft valget ditt ved å trykke på A-knappen. Så kan du gå til skjermbildet for å opprette et nytt spill. Bruk håndkontrollen eller styrekappen for å velge bokstavene, og bekreft med A-knappen. Når du har tastet inn navnet ditt, velger du "OK" og bekrefter med A-knappen.

Laste inn et eksisterende spill

Velg "Continue" (Fortsett) fra hovedmenyen, og bekreft med A-knappen. Da kommer du til et skjermbilde der alle de lagrede spillene dine er gruppert sammen. Velg spillet du vil laste inn, med håndkontrollen eller styrekappen, og bekreft valget ved å trykke på A-knappen.

Options (Alternativer)

Hvis du vet hvordan du leser fra en TV-skjerm, behøver du ikke å lese dette avsnittet. For å gå til menyen Options (Alternativer), velger du "Options" på hovedmenyen. (Jeg advarte deg om at dette ikke akkurat ville være oppbyggelig lesning ...). På alle Options-skjermbildene bruker du B-knappen for å gå tilbake og bekrefte alle valgene dine.

KONTROLLINNSTILLINGER

Velg "Controller" (Kontroller) på menyen Options (Alternativer) og bekreft med A-knappen. Velg den kontrollerkonfigurasjonen som passer best for deg, med håndkontrollen eller styrekappen.

LYDINNSTILLINGER

Velg "Audio" (Lyd) med A-knappen på menyen Options (Alternativer). Bruk håndkontrollen eller styrekappen for å stille volumet for musikk, lydeffekter og dialoger, og velg lydsystem (mono/stereo). Hvis du velger monolyd, gjelder dette valget for det spillet som pågår, men det blir bare lagret på Memory Card (minnekortet) hvis du har valgt monomodus tidligere i innstillingene for NINTENDO GAMECUBE-konsollen. Hvis ikke, blir stereomodus aktiv som standard for neste spill.

VIDEOINN/STILLINGER

Velg "Video" og bekreft med A-knappen for å åpne denne menyen. Ved å velge "Screen Centring" (Midtstill skjerm), kan du justere plasseringen av bildet på skjermen med håndkontrollen eller styreknappen. Bruk dette alternativet hvis du vil at mamma og pappa skal tro at Tven er ødelagt og at det er på tide å kjøpe en stille, superavansert TV i stedet! Du kan velge hvilken type skjerm du ønsker (16/9 eller 4/3) og teste om TV-apparatet er kompatibelt med 60 Hz modus eller 60 Hz progressiv skanmodus. For å gjøre dette velger du en modus og starter testen. Etter noen få sekunder spør programmet deg om visningen er riktig. Hvis ingenting vises under testen, er TV-apparatet ditt ikke kompatibelt med modusen som er valgt.

60HZ MODE

This game can be set to a clearer display and better quality on TVs that support 60Hz mode. When you connect NINTENDO GAMECUBE RGB Cable to a TV which has RGB terminal and PAL60 function, you can enjoy smoother game screen with less flickers. To activate 60Hz mode, press and hold the B Button while the NINTENDO GAMECUBE logo is being displayed until the message "Would you like to display in 60 Hz mode?" appears. Select YES to activate the mode.

LASTE INN / LAGRE

Laste inn

Du kan laste inn Rayman 3-dataene når som helst, hvis du bare har satt inn et NINTENDO GAMECUBE Memory Card (Minnekort) med et lagret spill i Port A. For å gjøre dette trykker du på START/PAUSE-knappen for å vise menyen. Deretter velger du "Continue" (Fortsett) og bekrefter med A-knappen. Det vises et skjermbilde med forskjellige lagrede spill. Nå velger du spillet ditt og bekrefter med A-knappen. Det anbefales at du tar ut (NINTENDO GAMECUBE) Memory Card (Minnekortet) fra Port A mens du spiller.

Lagre

Takket være teknologiens mirakler blir spillet lagret automatisk mens du spiller, forutsatt at du har satt inn et Memory Card (Minnekort) for NINTENDO GAMECUBE i Port A. Så du behøver ikke å gjøre noe som helst for å lagre fremdriften din i spillet.

Du kan opprette en ny lagringsfil når som helst i spillet. For å gjøre dette trykker du på START/PAUSE-knappen for å åpne menyen. Deretter trykker du på Y-knappen for å gå til spillmenyen. Velg "Save" (Lagre) og bekreft. Nå blir det åpnet et skjermbilde for å opprette et spill, med navnet på det nåværende lagrede spillet. Du bør endre dette navnet når du oppretter en ny fil. Den vil inneholde samme informasjon som den siste automatiske lagringen.

Please refer to the NINTENDO GAMECUBE instruction booklet for directions on how to format and erase Memory Card files.

NINTENDO GAMECUBE-KONTROLLEREN

L-KNAPPEN

For å aktivere rullen (samtidig med håndkontrollen).

HÅNDKONTROLLEN

For å flytte Rayman i alle retninger.

R-KNAPPEN

For å løse seg på et mål, og zoome inn (i Look-modus [Se]).

Y-KNAPPEN

Look-modus (Se) (samtidig med håndkontrollen).

X-KNAPPEN

For å vise livslinjen. For å lage en morsom grimase (etter å ha fått tillatelse under spillet). For å få informasjon om bestemte personer i Freeze-modus (Frys).

A-KNAPPEN

For å hoppe, aktivere helikopteret (når Rayman er i luften) og bekrefte et valg. For å ta et bilde i Freeze-modus (Frys).

B-KNAPPEN

For å skyte og å lade knyttneven. For å avbryte et valg på menyene.

STYREKNAPPEN

For å aktivere modusen Freeze (Frys).

START/PAUSE

For å åpne menyen mens du spiller.



KONTROLLER FOR RAYMAN

Når du skal **BEVEGE** deg, skyver du håndkontrollen i den retningen du vil gå. Er det ikke herlig å se hvordan han lyster deg?! Jo mer du skyver på den håndkontrollen, desto raskere beveger Rayman seg.

For å **HOPPE** trykker du på A-knappen.

For å **AKTIVERE HELIKOPTERET** trykker du A-knappen igjen når Rayman hopper, og holder den inne.

For å **RULLE** trykker du på L-knappen mens du beveger deg.

For å **HOLDE FAST** i kanten av vegger, hopper du samtidig som du beveger deg langs veggen med håndkontrollen. Rayman vil holde seg fast i veggen automatisk.

For å **KLATRE** langs stiger eller spesielle vegger, beveger du deg langs veggen med håndkontrollen. Rayman holder seg fast automatisk. Du kan da gå videre med håndkontrollen. Hvis du vil slippe, trykker du på A-knappen en gang til.

For å **KLATRE MELLOM TO VEGGER** hopper du mens du trykker på A-knappen og trykker en gang til på A-knappen for å henge fast. Gjenta dette helt til du når toppen.



For å **BEVEGE DEG FREMOVER MENS DU HENGER** i gitteret, hopper du med A-knappen for å henge fast og bruker Håndkontrollen for å bevege deg fremover. For å slippe, trykker du A-knappen.

For å **SVØMME UNDER VANN** bruker du håndkontrollen.

For å **SLÅ MED NEVEN** trykker du på B-knappen.

(Hvis du vil se alt du kan gjøre med B-knappen, kan du gå til avsnittet **SLÅSS MOT FIENDENE**.)

STYRE KAMERAENE

Det er ingen vits i å løpe hvis du ikke vet hvor du skal, som det heter i ordtakene. For at du skal vite hvor du går, bruker du C Stick for å dreie kameraet. I enkelte spillsekvenser blir kameraet plassert automatisk slik at du får best mulig oversikt over situasjonen og kan la venstre tommelfinger få hvile en stund. Hvis du trykker på R-knappen, plasseres kameraet bak Rayman igjen.

Look-modus (Se)

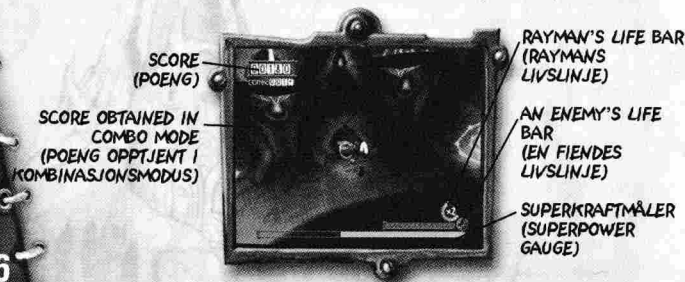
Hold Y-knappen inne for å skifte til Se-modus. Kameraet plasserer seg automatisk på Raymans nivå. Du kan dreie kameraet med C Stick, og du kan også zoome inn og ut med R-knappen og L-knappen. Denne modusen er svært nyttig for å få oversikt over situasjonen før du begynner å slåss, eller for å finne alle bonusene.

Freeze-modus (Frys-modus) og ta et fotografi

Du kan fryse situasjonen når du vil, ved å trykke på høyre side av styreknappen. Alt i spillet blir stående helt stille. Når dette skjer, kan du fremdeles bevege kameraet med håndkontrollen eller dreie det med C Stick. Du kan også ta fotografier og gi din utemmede kreativitet frie tøyler ved å trykke på A-knappen. Så velger du "YES" (JA) for å lagre fotografiet. Det vises et skjermbilde der du kan gi et navn til bildet. Gi verket ditt et navn, velg "OK" og bekreft med A-knappen. Fotografiet ditt er nå lagret på NINTENDO GAMECUBE Memory Card (Minnekort). (Jeg elsker parenteser, gjør ikke du også?)

SKJERMBILDER I SPILLET

Ved å trykke på X-knappen kan du vise massevis av informasjon om Rayman.



SLÅSS MOT FIENDENE

Låse på

Hvis du vil **LÅSE DEG PÅ** en fiende eller en gjenstand, snur du deg mot målet slik at sikten vises, og holder R-knappen inne. Når du har låst deg på fienden, kan du utføre alle slags handlinger du ønsker, uten å miste ham av syne:

- **BEVEGE DEG SIDELENGS (MENS DU SKYTER)**, med håndkontrollen.
- Hoppe eller bruke helikopter, med A-knappen.
- Rulle i en hvilken som helst retning ved å trykke på R-knappen og skyve på håndkontrollen.
- Slå med nevene ved å trykke på B-knappen.

Slå med nevene

Rayman har ikke store biceps-muskler – ingen stor overraskelse for en helt uten armer! – men han har to never som kan vise seg å være svært kraftige:

For å slå med **NEVEN I EN RETT BANE** trykker du på B-knappen.

For å slå med **NEVEN I EN HØYRE- ELLER VENSTREKURVE** trykker du på R-knappen, går til høyre eller venstre og trykker på B-knappen.

For å sende ut en **LADET NEVE** holder du inne B-knappen helt til det kommer en virvelvind av kraft, og så slipper du B-knappen for å sende ut neven. Denne ladede knyttneven kan være rett eller med sving.

Kort sagt bruker du R-knappen for alltid å være vendt mot fienden, og så bruker du alle nevetypene du har for å angripe ham. De buede slagene (til siden) er svært nyttige for å slå en motstander som skjuler seg bak et hinder, eller for å såre dem som smyer seg unna frontangrep. Sist, men ikke minst, må du ikke glemme å lade neven. Dette kan føre til skade langt verre enn dine villeste drømmer!

Et lite triks (så du ikke har lest denne veiledningen forgyeves ...)

Lås på en motstander og aktiver Freeze-modus (Frys) ved å trykke på høyre side av styreknappen. Hvis du trykker på X-knappen, får du litt nyttig informasjon som kan hjelpe deg med å bli kvitt ham.

SUPERKREFTENE

Hoodlums (Hoodlummene) har laget et laservaskepulver som kan forvandle klærne deres til kamplær. Det virker også på Rayman, slik at han får Superkrefter. Når en Hoodlum har et \$-symbol over seg, betyr det at han bærer på en eske med vaskepulver. Du må slå ham ut for å få tak i esken. Men forsiktig: virkningen av Superkreftene er begrenset. Så hold øye med måleren nederst på skjermen for å se hvor mye tid du har igjen. For å plukke opp Superkraften, trenger du bare å gå over esken.





Grønn eske: VORTEX

Nevene til Rayman forvandler seg til en virvelvind. Du kan få alt mulig til å snurre (drive det til forvirring): en sopp, en Hoodlum eller alle andre gjenstander eller dyr.



Rød eske: HEAVY METAL FIST (Tung metallneve)

Denne gir hver neve en Superkraft: Du kan slå ut enhver fiende med ett slag og til og med bryte ned dører.



Blå eske: LOCKHJAW (Låsekjeve)

Denne kraften utstyrt Raymans never med metallkjeve. Du kan bruke dem til å holde fast i metallhåndtak. I kamp holder de fast i fienden. Når dette skjer, trykker du på B-knappen for å gi fienden elektriske støt.



Oransje eske: SHOCK ROCKET (Sjokkrakett)

En av nevene forvandles til en torpedo. Først trykker du på B-knappen for å lade den. Så trykker du på knappen igjen for å fyre den av. Deretter bruker du C Stick til å styre den. Denne neven er svært nyttig for å nå mål som er svært langt unna.



Gul eske: THROTTLE COPTER (Propellhelikopter)

Rayman er nå kronet med en fantastisk hjelm som er omtrent så stilig som det går an. Aktiver helikopteret, og fly av gårde!

ANDRE MÅL

Burene

Hoodlums (Hoodlummene) har fanget alle Teensies (Teensiene) og satt dem i bur for å bruke dem til skytetrening. Det er din oppgave å slippe dem fri. Hør nøye etter! Du kan høre at de roper på hjelp når du går i nær buret. Hver gang de slippes fri, gir Teensiene deg en gave, og en juvelmedaljong fyller seg opp. Når de seks juvelmedaljongene er fulle, stiger Life Bar (Livslinjen).



Opptjene poeng

Alle handlinger gir poeng:

- Bli kvitt fiender.
- Samle opp Pick-Ups (Samlegjenstander). Dette er flotte juveler som spillutviklerne har spredt rundt om kring for å pynte opp i spillet. Hoodlums (Hoodlummene) samler dem opp og legger dem i Pigpot (sparegriser) – griseformede pengeskrin som blir storsnutet når du slår dem. Du må lade knyttneven for å knuse dem.

Hver gang du vinner poeng, kommer du i Combo-modus (Kombi-modus). Jo mer du kobler opp handlinger, desto flere poeng oppnår du i Combo (Kombi). Men pass på: Kombien forsvinner etter noen få sekunder. Så ikke samle med å beundre den fantastiske grafikken som utviklingsteamet jobbet med i flere måneder. Hvis du vil ha mange poeng, så sett i gang!! Du kan bruke poengsummen til å åpne bonusnivåer eller videoer du ikke har sett før. Så nå må du virkelig få ut finger'n og oppnå en god poengsum, ellers – ingen bonuser! Å nei, du får ikke noe gratis nå for tiden ...

HVORDAN OPPNÅ FLERE POENG

(Bare så du ikke har lest denne veiledningen forgjeves.)

Når vi nå begynner å bli kjent med hverandre – kan vi til og med begynne å bruke fornavn, hvis du vil (jepp, noen få sider med lesestoff, det er det som knytter folk sammen) – her er de eksklusive, hemmelige opplysningene som Murfy ikke vil gi deg i spillet. Hver gang du får en Superkraft, blir alle poengene du plukker opp, multiplisert med 2. Prøv å finne en Superkraft før du samler alle Pick-Ups (Samlegjenstandene).

Matuvu er kameleoner som skjuler seg over alt. Du kan høre dem plystre når du kommer i nærheten av dem. Bruk Look (Se)-modus og midtstilt kameraet på dem. For hver Matuvu du avslører, får du poeng.



Tribellene er elegante, unge sommerfugldamer som er ekstremt engstelige og lettskremte. Hvis du nærmer deg dem sakte, kan du skåre poeng. Men hvis du er for rask, flyr de forskremte tribellene bort for å snakke med psykologen sin!



Se deg nøye rundt omkring. Du kan finne en av de mange hemmelige sonene som utviklerne moret seg med å gjemme. De er ikke uten belønninger, og er fulle av Pick-Ups (Samlegjenstander)!

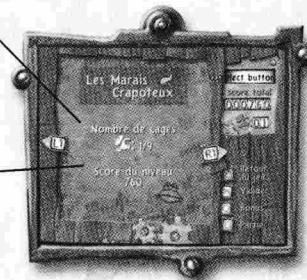
MENYSKJERMBILDET

Du kan vise menyene når som helst, ved å trykke på START/PAUSE-knappen. Ved å trykke på R-knappen, kan du vise resultatsiden for de ulike universene du har vært gjennom. Trykk på Y-knappen for å vise Game Menu (Spill-menyen) der du kan lagre, avslutte eller laste inn et spill. Trykk på X-knappen for å åpne siden Bonuses (Bonuser). Avhengig av hvor mange poeng du har, kan du låse opp spillvideoer og bonusnivåer og videoer du ikke har sett før.

SCREEN (SKJERMBILDE)

NUMBER OF CAGES
LIBERATED (ANTALL BUR
SOM ER BEFRIDD)

SCORE OBTAINED
(POENG OPPNÅDD)



DE SOM ER MED



Rayman

Rayman behøver ikke noen introduksjon lenger. Han har allerede stått øverst på lista i de to foregående episodene. Nå for tiden er han en stor stjerne, selv om han ikke akkurat oppfører seg slik. Han tar seg stadig en lur og slenger rundt sammen med kompisene sine – et bra forblide for dagens unge!



Globox

Raymans beste venn har endelig fått sitt livs rolle: ikke bare sluker han ved et uheld André, sjefen for de svarte Lums (Lummene), men han blir også jaget av Hoodlum-hæren, som prøver å få sjefen sin tilbake. En virkelig karakterrolle!



Murfy

En latterlig, pretensios grønnskolling. Trass sin dumskap har denne nykommeren lyktes i å kapre rollen som trener – den eneste forklaringen på dette er uverdig manipulering! * * Ubi Soft ønsker å understreke at veiledningen ikke tar ansvar for disse kommentarene.



André

Som den moralsk fordervede og hysteriske slemmingen han er, er André innestengt i magen på Globox i mesteparten av spillet, fordi denne har svelget ham. André har en så forferdelig skrudd hjerne at han tvinger Globox til å drikke plommessaft, slik at vår stakkars venn mister alt han måtte ha av selvkontroll ...



Hoodlummene

Etter noen knallharde auditions har utviklerne samlet sammen den verste hæren noensinne, som består av de aller dummeste fiendene. De er kledd som potetsekker og er klar til å bruke alle slags gamle taktikker, uansett hvor vanvittige eller farlige de måtte være, for å stoppe Rayman og Globox.

RETURN VISIT (GJENBESØK)

Dette alternativet vises på resultatsiden for de verdenene du har vært gjennom. Velg det hvis du vil gå tilbake til en av verdnene og forbedre poengsummen din. Legg merke til at den nye poengsummen din bare blir lagret hvis den er høyere enn den forrige!

KOBLE TIL GAME BOY ADVANCE

Dette spillet er laget for å fungere sammen med Game Boy Advances bærbare spillkonsoll. For å koble Game Boy Advance til NINTENDO GAMECUBE, trenger du en NINTENDO GAMECUBE Game Boy Advance-kabel (selges separat). Hvis du ønsker mer informasjon om tilkobling, kan du slå opp i veiledningen som følger med kabelen. Koble til Game Boy Advance™/NINTENDO GAMECUBE MED spillet RAYMAN® 3 HOODLUM HAVOC™ for Game Boy Advance. Når du kobler sammen de to konsollene med den spesielle NINTENDO GAMECUBE Game Boy Advance-kabelen (selges separat), kan du regne med noen hyggelige overraskelser ...

Du kan laste inn 11 bonusspillnivåer for GBA fra NINTENDO GAMECUBE. Og ikke bare det, men når du har fullført RAYMAN® 3 HOODLUM HAVOC for Game Boy Advance™ – eller hvis du har åpnet alle burene – kan du låse opp bonusspillnivåer i RAYMAN® 3 HOODLUM HAVOC for NINTENDO GAMECUBE. Koble til Game Boy Advance™ / NINTENDO GAMECUBE UTEN spillet RAYMAN® 3 HOODLUM HAVOC for Game Boy Advance. Hvis du kobler sammen de to konsollene uten å ha spillet på GBA, kan du spille sammen med en annen spiller (hver på sin egen konsoll) i Single-modus (Enkeltspiller-modus) eller i Versus-modus med 4 spillere ... men vi sier ikke mer!

This game is designed to work with the Game Boy Advance handheld video game system. To connect the Game Boy Advance to the NINTENDO GAMECUBE, you will need a NINTENDO GAMECUBE Game Boy Advance Cable (sold separately). See the instructions that come with the cable for additional connection information.

RAYMAN®3 HOODLUM HAVOC

01 SVENSKA
11 DANSK
21 NORSK
31 SUOMI

32 TARINA

32 ASENTAMINEN JA ALOITTAMINEN

32 VALIKOIDEN KÄYTTÄMINEN

32 PELIVALMISTELUT

34 LATAAMINEN / TALLENTAMINEN

35 NINTENDO GAMECUBE-OHJAIN

35 RAYMAN-OHJAIMET

36 KAMERAN HALLINTA

36 PELINÄYTÖT

37 TAISTELEMINEN VIHOLLISTA VASTAAN

37 SUPERVOIMAT

38 TOISSIJAISET KOHTEET

39 KUINKA SAAT LISÄÄ PISTEITÄ

39 VALIKKONÄYTTÖ

39 HAHMOT

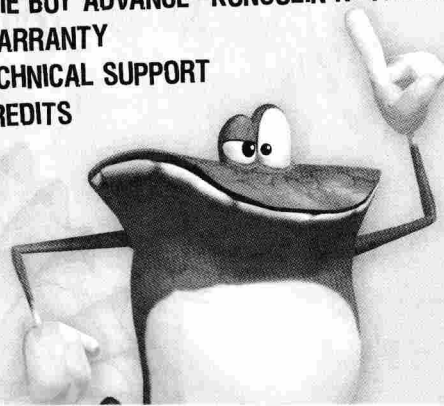
40 UUSINTAKÄYNTI

40 GAME BOY ADVANCE -KONSOLIN KYTKEMINEN

41 WARRANTY

42 TECHNICAL SUPPORT

43 CREDITS



TARINA

Crossroads of Dreams (Toiveiden tasanko) oli onnen maa, jossa rauha, tyytyväisyys ja iloinen elämä näytti jatkuvan loputtomiin. Eräistä tämän onnelan asukkaista alkoi vähitellen tuntua siltä, että aika kului aivan liian hitaasti. Niinpä eräänä päivänä muuan punainen Lums (lummi) muutti itsensä pieneksi mutta häilyksi karvapalloksi. Nimeltään tämä häilyläinen oli André ja hän halusi valloittaa koko maailman. Tämän tavoitteen saavuttamiseksi André muutti muut punaiset lummit mustiksi lummeiksi ja pian he kaikki olivat matkalla keritsemään elämistä villan kutoakseen siitä itselleen puvut. Näin sai alkunsa Hoodlums, hoodlummien armeija, joka hajaantui ympäri Toiveiden tasankoa tekemään kolttosiaan ja levittämään pahaa mieltä. Kukaan ei pystynyt saamaan heitä aisoihin. Ja arvaapa kuka joutui heräämään päivänokosiltaan panemaan asiat takaisin järjestykseen? (Annan pienen vihjeen: vastaus näkyy tämän ohjekirjan kannessa.)



ASENTAMINEN JA ALOITTAMINEN

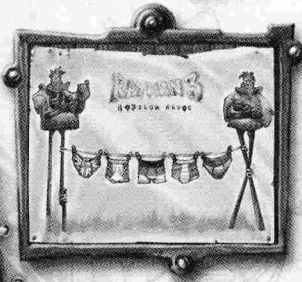
(Niille, joilla NINTENDO GAMECUBE on käytössä ensimmäisen kerran.)

Asenna NINTENDO GAMECUBE -konsoli sen oman ohjekirjan ohjeiden mukaisesti. Ennen kuin asetat RAYMAN® 3 HOODLUM HAVOC -pelin konsoliin, kytkä konsolin virta painamalla POWER-painiketta ja avaa levykekelkka painamalla konsolin OPEN-painiketta. Aseta RAYMAN® 3 HOODLUM NINTENDO GAMECUBE -levyke kelkkaan ja sulje NINTENDO GAMECUBE -konsolin levykkeen suoja.

VALIKOIDEN KÄYTTÄMINEN

Käytä RAYMAN® 3 HOODLUM HAVOC -valikoita ohjainsauvalla tai ristiohjaimella. Vahvista valintasi painamalla A-painiketta. Takaisin palataan B-painikkeella.

PELIVALMISTELUT



Kielen valitseminen

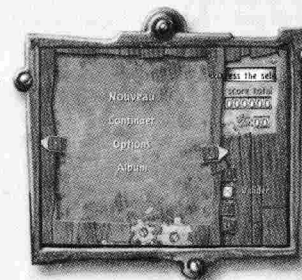
Valitse pelivalikoiden, puheen ja tekstien kieli ristiohjaimella tai ohjainsauvalla. Vahvista valintasi painamalla A-painiketta. Kielen voi valita vain pelin aloitusvaiheessa. Virheellisen kielivalinnan välttää varmistamalla ensin, että tunnet liput.

Pelin aloittaminen

Kun otsikkonäyttö on tullut näkyviin, noudata näyttöön tulevia ohjeita. Siirry päävalikkoon painamalla START/PAUSE-painiketta. Laitteiden irrottaminen tai kytkeminen ei ole suositeltavaa silloin, kun virta on kytketty konsoliin. Siihen ei ole mitään tarvetta.

Päävalikko

Aloita uusi peli valitsemalla "New Game" (Uusi peli). Jos valikossa näkyy esimerkiksi "Nuovo gioco", olet valinnut kieleksi italian. Hupsista! Paina siinä tapauksessa RESET-painiketta. Valitsemalla komennon "Load" (Lataa) voit avata aiemmin tallennetun pelin. Tämä komento on valittavissa vain, jos NINTENDO GAMECUBE -muistikortti on asetettu paikalleen ja peli on tallennettu siihen. Loogista, eikö vain? Valitse "Options" (Asetukset), jos haluat muuttaa pelin ohjainten asetuksia tai ääni- ja videoasetuksia. Valitsemalla "Album" (Kuva-albumi) voit katsella muistikortille tallennettuja pelikuvia.



New Game (Uusi peli)

Valitse "New" (Uusi) ja vahvista valinta painamalla A-painiketta. Valinta avaa näytön, jossa annetaan uuden pelin tiedot. Valitse kirjaimet ohjainsauvalla tai ristiohjaimella. Vahvista valinnat A-painikkeella. Kun olet kirjoittanut nimesi, valitse "OK" ja vahvista painamalla A-painiketta.

Olemassa olevan pelin lataaminen

Valitse päävalikosta "Continue" (Jatka) ja paina A-painiketta. Ruudulle avautuu näyttö, jossa näkyvät kaikki tallennetut pelit. Valitse ohjainsauvalla tai ristiohjaimella peli, jonka haluat ladata ja vahvista valintasi painamalla A-painiketta.

Options (Asetukset)

Jos osaat lukea ohjeet TV-näyttöä, sinun ei välttämättä tarvitse lukea tätä osaa. Siirry Options-asetusvalikkoon valitsemalla päävalikosta "Options" (Asetukset) (tämän osuuden lukeminen voi olla vähän tylsää ...). B-painikkeella vahvistetaan kaikki Options-näyttöiltä tehdyt valinnat ja myös palataan edelliseen näyttöön.

OHJAINASETUKSET

Valitse Options-valikosta "Controller" (Ohjain) ja paina A-painiketta. Valitse ohjainsauvalla tai ristiohjaimella sinulle parhaiten sopivat ohjainasetukset.

ÄÄNIASETUKSET

Vahvista Options-valikosta "Audio" (Ääni) painamalla A-painiketta. Valitse ohjainsauvalla tai ristiohjaimella sopiva äänenvoimakkuuden taso musiikille, äänitehosteille sekä puheelle ja valitse äänentoistojärjestelmä (mono/stereo). Jos valitset monoäänentoiston, valinta on voimassa käynnissä olevassa pelissä, mutta se tallentuu muistikortille vain, jos olet valinnut aikaisemmin monoäänentoiston NINTENDO GAMECUBE -konsolin asetuksissa. Muussa tapauksessa seuraavassa pelissä on oletusasetuksena stereoäänentoisto.

VIDEOASETUKSET

Valitse "Video" ja paina A-painiketta. Kun valitset komennon "Screen Centring" (Näytön keskitys), voit säätää kuvan sijaintia näytöllä ohjainsauvalla tai ristiohjaimella. Voit esimerkiksi valita tämän asetuksen, jos haluat uskotella isälle tai äidille, että telkkari on rikki, jotta he ostaisivat sen tilalle isomman ja hienomman television! Valitse näytön kokoa vastaava suhdeluku (16/9 tai 4/3) ja testaa toimiiko televisio 60 Hz -tilassa vai progressiivisessa 60 Hz -näyttötilassa. Valitse testattava tila ja käynnistä testi. Hetken kuluttua ohjelma kysyy, näkykö kuva hyvin. Jos testin aikana ei näy mitään, TV ei toimi valitussa tilassa.

60HZ-MOODI

Tämän pelin kuva voidaan säätää tarkemmaksi ja laadukkaammaksi televisiossa, joka tukee 60Hz:n pelikuvaa. Kun liität NINTENDO GAMECUBE RGB (PVS)-kaapelin televisioon, jossa on RGB-kaapeli pääte ja PAL60-toiminto, voit nauttia selkeämmästä kuvan laadusta, johon syntyy vähemmän kuvanvärinää. Laittaaksesi käyttöön 60Hz:sen moodin, paina ja pidä pohjassa B-painiketta kunnes NINTENDO GAMECUBE-logo ilmestyy ja kunnes siihen tulee teksti: "Would you like to display in 60 Hz mode?" ("Haluatko käyttää 60Hz:n-moodin?"). Valitse YES (Kyllä) aktivoidaksesi tämän moodin.

LATAAMINEN / TALLENTAMINEN

Lataaminen

Voit ladata Rayman 3:n tietoja milloin tahansa, jos olet asentanut tallennetun pelin sisältävän NINTENDO GAMECUBE -muistikortin A-paikkaan.

Avaa päävalikko painamalla START/PAUSE-painiketta. Valitse "Continue" (Jatka) ja paina A-painiketta. Näyttöön tulee tallennettujen pelien luettelo. Valitse haluamasi peli ja vahvista A-painikkeella.

Älä poista (NINTENDO GAMECUBE) -muistikorttia A-paikasta pelin aikana

Tallentaminen

Tekniikka on niin ihmeellistä, että pelitilanteet tallentuvat automaattisesti pelin aikana, kunhan NINTENDO GAMECUBE -muistikortti on A-paikassa. Sinun ei siis itse tarvitse huolehtia tallentamisesta kesken pelin.

Halutessasi voit tallentaa pelin uudella nimellä milloin tahansa pelin aikana. Avaa valikko START/PAUSE-painiketta painamalla. Siirry sitten pelivalikkoon painamalla Y-painiketta. Valitse komento "Save" (Tallenna) ja vahvista. Ruudulle avautuu näyttö, jossa tarjotaan tiedostolle aiemmin tallennetun pelitiedoston nimeä. Jos haluat luoda uuden tallennustiedoston, anna pelille tässä kohtaa uusi nimi. Tiedoston sisältö säilyy samana kuin edellisessä automaattisessa tallennuksessa.

Ole hyvä ja katso NINTENDO GAMECUBE käyttöohjeita tietääksesi miten poistetaan ja alustetaan muistikortin (Memory Card) tiedostoja.

NINTENDO GAMECUBE -OHJAIN



L-PAINIKE

Kierähdyskeskittämisen
aktivoiminen
(saman aikaisesti
ohjainsauvan kanssa).

OHJAINSAUVA

Raymanin liikkuminen kaikkiin suuntiin.

R-PAINIKE

Kohteen lukitseminen ja suurentaminen (Look [Katselu] -tilassa).

Y-PAINIKE

Look (Katselu) -tila (saman aikaisesti ohjainsauvan kanssa).

X-PAINIKE

Elämäpalkan näyttäminen. Hassun ilmeen esittäminen (siihen on saatava lupa pelin aikana). Tietojen hankkiminen tietystä hahmoista Freeze (Pysäytys) -tilassa.

A-PAINIKE

Hyppääminen, helikopterin aktivoiminen (kun Rayman on ilmassa) sekä valintojen vahvistaminen. Valokuvan ottaminen Freeze (Pysäytys) -tilassa.

B-PAINIKE

Nyrkin lataaminen ja iskeminen. Valikoissa tehtyjen valintojen peruminen.

RISTIOHJAIN

Freeze (Pysäytys) -tilan aktivoiminen.

START/PAUSE

Valikon avaaminen pelin aikana.



RAYMAN-OHJAIMET

SIIRRY työntämällä ohjainsauvaa haluamaasi suuntaan. Eikö tunnu mukavalta, kun Rayman tekee työtä käskettyä? Mitä enemmän kallistat ohjainsauvaa, sitä nopeammin hän liikkuu.

HYPPÄÄ painamalla A-painiketta.

AKTIVOI HELIKOPTERI Raymanin hypätessä painamalla A-painiketta uudelleen ja pitämällä se alas painettuna.

KIERÄHDÄ painamalla L-painiketta liikkeessasi eteenpäin.

TARTU seinämän reunaan tai hyppää liikkeessasi seinän suuntaisesti käyttämällä ohjainsauvaa. Rayman pysyy seinämässä kiinni automaattisesti.

Tikapuita tai erikoiseisimiä pitkin **KIIVETÄÄN** kääntymällä kohti seinää ohjainsauvan avulla. Rayman pysyy kiinni automaattisesti. Voit tämän jälkeen liikkua eteenpäin ohjainsauvalla. Irrottautuminen tapahtuu painamalla uudelleen A-painiketta.

KIIPELY KAHDEN SEINÄMÄN VÄLILLÄ: Hyppää painamalla A-painiketta ja tartu kiinni painamalla A-painiketta uudelleen. Toista tätä niin kauan, että pääset ylös asti.



ETEENPÄIN SIIRTYMINEN RISTIKOISSA ROIKKUESSASI: A-painikkeella hyppääät ja pysyttelet kiinni ja ohjainsauvalla siirryt eteenpäin.

UIMINEN VEDEN ALLA: Käytä ohjainsauvaa.

NYRKILLÄ ISKEMINEN: Paina B-painiketta.

(Siirry kohtaan **TAISTELEMINEN VIHOLLISTA VASTAAN** nähdäksesi mitä kaikkea voit tehdä B-painikkeella.)

KAMERAN HALLINTA

Päämäärättömässä juoksemisessa ei tietenkään ole mitään järkeä. Kääntelemällä kameraa C-sauvalla näet minne olet menossa. Eräissä pelijaksoissa kamera sijoittuu automaattisesti asentoon, jossa se antaa hyvän yleiskuvan tilanteesta. Saat samalla vähän lepuuttaa vasenta peukaloasi. R-painikkeella sijoitat kameran takaisin Raymanin taakse.

Look (Katselu) -tila

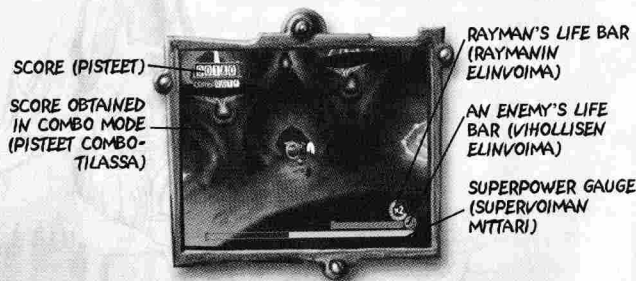
Siirry katselutilaan pitämällä Y-painiketta alas painettuna. Kamera sijoittuu automaattisesti Raymanin tasolle. C-sauvalla voit käännellä kameraa. R- ja L-painikkeilla kuvaa zoomataan lähemmäksi ja loitommaksi. Tässä tilassa voit kätevästi tarkkailla tilannetta ennen hyökkäämistä sekä etsiä kaikki mahdolliset palkkiot.

Freeze (Pysäytys) -tila sekä valokuvaaminen

Voit pysäyttää tilanteen milloin tahansa painamalla ristiohjaimen oikeaa puolta. Tällöin pelin kaikki toiminnot pysähtyvät. Siitä huolimatta voit edelleen liikuttaa kameraa ohjainsauvalla tai kääntää sitä C-sauvalla. Voit myös käyttää luovuuttasi ja ottaa valokuvia käyttämällä A-painiketta. Tallenna valokuva valitsemalla "YES" (kyllä). Näyttöön avautuu ruutu, johon voit kirjoittaa valokuvan nimen. Anna kuvalle nimi, valitse "OK" ja hyväksy painamalla A-painiketta. Ottamasi valokuva tallentuu NINTENDO GAMECUBE -muistikortille.

PELINÄYTÖT

Painamalla X-näppäintä saat näytölle monenlaisia tietoja Raymanista.



TAISTELEMINEN VIHOLLISTA VASTAAN

Lukittuminen

Kun haluat **LUKITTUA** kiinni viholliseen tai kohteeseen, käänny sen suuntaan niin, että näköyhteys muodostuu ja pidä R-painike alas painettuna. Kun olet lukittunut viholliseen, voit kohdistaa siihen haluamiasi toimintoja ilman, että se pääsee pois näkyvistä.

- **SIIRRY SIVUTTAIN (HYÖKKÄÄ)** ohjainsauvaa käyttäen.
- Hyppää tai käytä helikopteria A-painikkeella.
- Kierähdä haluamaasi suuntaan painamalla R-painiketta ja kääntämällä ohjainsauvaa.
- Laukaise nyrkit painamalla B-painiketta.

Nyrkkien laukaiseminen

Raymanilla ei ole mahtavia hauksia – tuskin yllättävää, kun kyseessä on kätetön sankari. Mutta hänellä on kaksi nyrkkiä, jotka voivat osoittautua yllättävän tehokkaiksi.

Jos haluat laukaista **NYRKIN SUORAAN ETEENPÄIN**, paina B-painiketta.

Laukaise **NYRKKI KOUKKUNA OIKEALLE TAI VASEMMALLE** painamalla R-painiketta, iske oikealle tai vasemmalle ja paina B-painiketta.

Laukaise **LADATTU NYRKKI** pitämällä B-painike alas painettuna niin kauan, että voimapyörre tulee näkyviin ja lähetä nyrkki liikkeelle vapauttamalla B-painike. Ladatun nyrkin isku voi olla suora tai koukku.

Yleisohje on käyttää R-painiketta näköyhteyden luomiseksi viholliseen ja sen jälkeen hyökätä kaikkia nyrkkityyppejä käyttäen. Koukunyrkit (sivunyrkit) ovat tehokkaita esteiden takana piileskeleviä tai suorasta hyökkäyksestä selvinneitä vihollisia vastaan. Älä missään tapauksessa unohda ladata nyrkkiä! Jos niin pääsee käymään, sinulle voi käydä todella huonosti!

Muutama hyödyllinen tempu (jotta tästä ohjekirjasta olisi sinulle jotain hyötyäkin...!)

Lukitu viholliseen ja aktivoi Freeze (Pysäytys) -tila painamalla ristiohjaimen oikeaa puolta. Painamalla X-painiketta saat vihollisestasi hyödyllisiä tietoja, jotka auttavat sinua selviämään hänestä.

SUPERVOIMAT

Hoodlummit ovat keksineet laserpesujauheen, joka muuttaa heidän vaatteensa taistelupuvuiksi. Se tehoaa myös Raymaniin, joka saa siitä supervoimat. Kun hoodlummin yläpuolella näkyy S-merkki, hänellä on mukanaan rasiallinen tätä ihmepesujauhetta. Nitistä hänet saadaksesi pesujauheen haltuusi. Ole kuitenkin varovainen. Supervoiman teho ei kestä loputtomiin. Pidä silmällä näytön alaosassa näkyvää voimamittaria, joka osoittaa kuinka paljon aikaa sinulla on jäljellä. Lisää supervoimaa saat siirtymällä rasian kohdalle.





Vihreä rasia: VORTEX (pyörre)

Raymanin nyrkit muuttuvat pyörrepuoleiksi. Saat minkä tahansa, kuten sienien, hoodlummin, esineen tai eläimen pyörimään itsensä aivan sekaisin.



Punainen rasia: HEAVY METAL FIST (metallinyrkki)

Tästä saat supervoimaa jokaiseen nyrkkiin. Voit pyyhkäistä vihollisen tieltäsi yhdellä iskulla ja tarvittaessa vaikkapa murtaa oven.



Sininen rasia: LOCKJAW (sudenraudat)

Tämä voima lisää Raymanin nyrkkeihin metallileuat. Niiden avulla voit tarttua metalliin. Taistelussa ne pureutuvat kiinni viholliseen. Siinä tilanteessa voit antaa viholliselle sähköiskuja painamalla B-näppäintä.



Oranssi rasia: SHOCK ROCKET (ohjusisku)

Yksi nyrkeistä muuttuu ohjukseksi. Viritä se ensin painamalla B-näppäintä. Laukaise ohjus painamalla näppäintä uudelleen. Voit ohjata ohjusta ohjaussauvan avulla. Tällä tehonrykällä ulotut kaukana oleviin kohteisiin.



Keltainen rasia: THROTTLE COPTER (kypäräkooperi)

Rayman saa päähänsä ihmekypärän, jonka veroista saa hakea. Aktivoi kooperi ja lennä tiehesi!

TOISSIJAISET KOHTEET

Häkit

Hoodlummit ovat vanginneet kaikki Teensies (tirpat) -olennot ja lukinneet heidät hakeihin ampumaharjoitusten maalitauluiksi. Vain sinä voit vapauttaa heidät. Kuuntele tarkasti! Kuulet heidän avunhuutonsa päästyäsi häkkien lähelle. Joka kerta kun vapautat tirpat, saat heiltä palkkion ja jalokivimedalionki täyttyä. Kun kuusi jalokivimedalionkia täyttyy, Life Bar (elinvoima) kasvaa.



Pisteet

Saat pisteitä kaikista toiminnoistasi:

- Vihollisista selviytyminen.
- Pick-Up-keräily (timantit). Nämä ovat upeita jalokiviä, joita löytyy lähes kaikkialta. Hoodlummit keräävät niitä possun muotoisiin säiliöihin, joille he ovat antaneet nimen Pigpot (possuholvi). Ne ärsyyntyvät pahasti, jos niitä lyödään. Sinun täytyy ladata nyrkki, jos aiot murtaa possuholvin.

Aina kun saat pisteitä, näyttöön tulee Combo-tila. Mitä useampiin toimintoihin pystyt, sitä enemmän saat Combo-pisteitä. Pidä kuitenkin varasi. Combo häviää hetken kuluttua. Älä siis jää ihailemaan kovalla työllä ja vaivalla luotua graafista esitystä. Jos haluat kunnan pistesaaliin, lähde nopeasti liikkeelle!!

Saamalla pisteillä voit vapauttaa bonustasoja tai aiemmin näkemättömiä videoita. Pane sormesi tositoimiin. Muuten mehevät pistepotit ja bonukset jäävät saamatta. Pidä mielessäsi, että nykyään mitään ei saa ilmaiseksi...

KUINKA SAAT LISÄÄ PISTEITÄ

(Saat nyt jotain hyötyä tämän oppaan lukemisesta.)

Nyt kun olemme jo tutustuneet toisiimme niin paljon, että voimme kutsua toisiimme etunimillä, jos vain niin haluat (se jos mikä lähentää ihmisiä, vai mitä). Annamme sinulle muutamia luottamuksellisia vihjeitä, joita Murphy ei tule antamaan sinulle pelin aikana. Kun hallussasi on supervoima, saat kaikki pisteet kaksinkertaisena. Yritä saada supervoima ennen kuin olet kerännyt kaikki Pick-Up-timantit.

Matuvut ovat kameleontteja, joita pilieskelee kaikkialla. Voit kuulla niiden viheltelyn, jos joudut lähelle niitä. Vaihda Look-tilaan (katsele) ja kohdista kamera niihin. Saat pisteitä jokaisesta löytämästäsi Matuvusta.



Tribelles (Tribellit) ovat kauniita ja nuoria mutta kovin arkoja neitoperhoja. Voit saada pisteitä, jos pystyt lähestymään niitä hyvin hitaasti. Mutta jos liikut liian nopeasti, kauhistuneet tribellit lentävät tiehensä.



Katsele tarkasti ympärillesi. Voit löytää yhden monista salaisista alueista, joita peliin on piilotettu. Niistä löytyy monenlaista mielenkiintoista, ennen kaikkea paljon Pick-Up-timantteja!

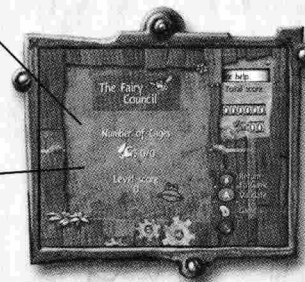
VALIKKONÄYTTÖ

Saat valikot milloin tahansa näkyviin painamalla START/PAUSE-näppäintä (aloita). Painamalla R-painiketta näet tulokset maailmoista, joissa olet käynyt. Paina Y avataksesi Game Menu -näytön (pelivalikon), jossa voit tallentaa, lopettaa tai ladata pelin. Siirry Bonuses-sivulle (bonukset) painamalla X-näppäintä. Sen mukaan, kuinka paljon olet kerännyt pisteitä, voit vapauttaa pelivideoita, bonustasoja sekä ennen näkemättömiä videoita.

SCREEN (NÄYTTÖ)

NUMBER OF CAGES
LIBERATED (VAPAUTETTUIEN
HÄKKIEN LUKUMÄÄRÄ)

SCORE OBTAINED
(PISTEMÄÄRÄ)



HAHMOT



Rayman

Rayman ei enää esittelyä kaipaa. Onhan hän jo ollut kahden edellisen episodin keskeinen hahmo. Hän on nyt jo melkoinen sankari, vaikka hänen käytöksensä ei siihen viittaakaan. Hän on vähän väliä torkuilla ja touhuua kavereidensa kanssa kuin kuka tahansa tämän päivän nuori!



Globox

Raymanin paras kaveri on vihdoinkin päässyt elämänsä rooliin. Vahingossa hän nielaisee mustien lumsien päällikön André'n, ja tietenkin hoodlummien armeija jahtaa häntä yrittäen saada johtajansa takaisin. Todellinen toimintarooli!



Murphy

Naurettava, pöyhkeä päällepäsmäri. Ääliömäisyytensä lisäksi tämä öykkäri on onnistunut saamaan valmentajan roolin, jolle ainoa selitys ovat häpeämättömät lehmänkaupat! * Ubi Soft haluaa ilmoittaa, ettei opaskirja ole vastuussa näistä kommentista.



André

André on turmeltunut ja hysteerinen ilkiö, joka viettää enimmän osan pelistä Globoxin mahassa, jonne hän on joutunut jälkimmäisen nielaisemana. André on niin kieroutunut tyyppi, että hän pakottaa Globoxin juomaan luumumehua, josta tämä pikkukaveri menee aivan sekaisin ...



Hoodlummit

Eräiden tyrnäväiden kommenttien jälkeen pelin kehittäjät kokosivat hurjan armeijan, joka koostuu todellisista tolvanoista. Heidän univormunsa ovat kuin perunasäkkejä ja he ovat valmiita käyttämään kaikkia vanhoja temppejuja, sekä naurettavia että vaarallisia, jotta Rayman ja Globox saataisiin pysäytettyä.

UUSINTAKÄYNTI

Tämä valinta antaa pistesivulla ne paikat, joissa olet käynyt.

Valitse uusintakäynti, jos haluat palata tiettyyn paikkaan ja parantaa pisteitäsi.

Huomaa, että uudet pisteesi tallentuvat vain, jos ne ovat paremmat kuin edelliset pisteesi!

GAME BOY ADVANCE -KONSOLIN KYTKEMINEN

Tämä peli on suunniteltu toimimaan Game Boy Advance - yksikön kanssa. Liittäaksesi Game Boy Advance - yksikön NINTENDO GAMECUBE, tarvitset NINTENDO GAMECUBE Game Boy Advance-kaapelin (myydään erikseen). Tutki ohjeita, jotka tulevat kaapelin mukana tietääksesi enemmän liittämisestä.

Game Boy Advance™ / NINTENDO GAMECUBE-konsolien kytkeminen

Game Boy Advance -konsolille tarkoitettun RAYMAN® 3 HOODLUM HAVOC™ -pelin kanssa Kun kytket konsoliti erityisen NINTENDO GAMECUBE Game Boy Advance -kaapelin avulla (myydään erikseen), voit kokea muutaman mukavan yllätyksen ...

Voit ladata 11 bonuspelitasoa GBA-konsoliin NINTENDO GAMECUBE -konsolista. Kun olet onnistunut pääsemään Game Boy Advance™ -konsolille tarkoitettun RAYMAN® 3 HOODLUM HAVOC -pelin läpi, tai jos olet avannut kaikki häikit, voit lisäksi avata bonuspelitasojen lukkoja NINTENDO GAMECUBE -konsolin RAYMAN® 3 HOODLUM HAVOC -pelissä.

Game Boy Advance™ / NINTENDO GAMECUBE -konsolien kytkeminen ILMAN Game Boy Advance -konsolille tarkoitettua RAYMAN® 3 HOODLUM HAVOC -peliä

Jos kytket konsoliti, kun sinulla ei ole tätä peliä GBA-konsolissa, voit pelata toisen pelaajan kanssa (kumpikin omalla konsolillaan) yksinpelitasossa tai Versus-moninpelitasossa 4 pelaajan kanssa. Tämän enemmän emme kuitenkaan paljasta!

TECHNICAL SUPPORTS

GARANTI OCH ANVÄNDARVILLKOR

Ubi Soft erbjuder sina kunder teknisk support vid behov. Detaljerad information kring detta finns i manualen, i avsnittet om Teknisk Support. När du som användare ("Användaren") kontaktar Teknisk Support är det bra om du kan ge så detaljerad upplysning som möjligt angående det problem du har med denna produkt och ha följande information tillgänglig:

- Namn på tillverkaren av din dator och dess tillbehör
- Namn på tillverkaren av processorn i din dator och dess hastighet
- Hur mycket RAM-minne datorn har
- Vilken upplaga av Windows som du har (om du inte vet, gå till My Computer/Den här datorn och välj Properties/Egenskaper för ett objekt)
- Namn på tillverkaren och modell på nätverkskort, grafikort, ljudkort och modem.

Ubi Soft garanterar den ursprungliga köparen av denna multimedieprodukt, för en period av sex månader från dagen för leverans, att bilagad CD-skiva inte är felaktig vid normal användning. Följanden returnera felaktig produkt med rekommenderad försändelse till Teknisk Support, tillsammans med dess manual / bruksanvisning och ditt registreringskort, om du inte redan skickat det till oss. Glöm inte heller att bifoga inköpskvitto som tydligt visar när och var du köpt denna produkt samt uppge ditt fullständiga namn och din adress. Glöm inte att du ofta kan byta felaktig produkt där du köpte den. Om denna produkt returneras utan inköpskvitto eller likvärdigt bevis, eller reklamation görs efter utgången av garantiperioden kan Ubi Soft välja att reparera eller byta CD-skivan på Användarens bekostnad. Ingen garanti gäller för denna produkt för de fall CD-skivan har blivit skadad eller felaktig på grund av oaksamhet, felaktig användning, olyckshändelse, eller om den blivit modifierad eller försök har gjorts att modifiera den efter inköpet. Denna multimedieprodukt levereras i befintligt skick och utan annan garanti än vad som uttryckligen framgår av denna garanti eller lagstiftning. Användaren är själv ansvarig för alla kostnader för all reparation eller korrigering av denna multimedieprodukt. Användaren godtar att all användning av denna multimedieprodukt sker på egen risk. Ubi Soft ger inte någon garanti avseende värdet på denna produkt. Användarens tillfredsställelse eller önskade användning av denna produkt. Ubi Soft åtar sig inget ansvar för Användarens eller tredje persons förlorade data, annat fel eller förlorad information, förlorad inkomst eller annan direkt eller indirekt skada som resultat av Användarens innehav eller användning av denna produkt. Övan nämnda garantier och ansvarsfriskrivelser påverkar inte den ursprungliga köparens rättigheter enligt lag.

ÄGANDERÄTT

Användaren erkänner att alla rättigheter i denna multimedieprodukt, dess komponenter, manual och födral samt varumärkesrättigheter, royalties och andra upphovsrättigheter är och förblir Ubi Softs och dess licensgivares egendom och är skyddade av nationell och internationell lagstiftning, konventioner och internationella avtal avseende förutnämnda rättigheter. Denna produkt och dess komponenter, inklusive CD-skivan, får inte kopieras, överföras, modifieras, översättas, distribueras eller visas, helt eller delvis, utan uttryckligt skriftligt medgivande från Ubi Soft.

GARANTI

Ubi Soft tilbyder Teknisk Support, og detaljerne finder du i manualen i afsnittet om Teknisk Support. Når du som bruger kontakter Teknisk Support, vær da venligst så præcis som muligt omkring problemet og hav nedenstående oplysninger klar.

- Navnet på producenten af dit computersystem
- Navnet og hastigheden på din processor.
- Hvor meget RAM din computer har.
- Din Windows version (højreklik på Denne Computer ikonet på skrivebordet og vælg egenskaber)
- Producentens navn og modelnummer på grafikort, modem og lydort.

Ubi Soft garanterer til den originale køber af dette produkt, at CD'en der følger med produktet ikke viser nogle fejl gennem normal brug i 90 dage fra fakturadatoen hvor produktet er købt, eller gennem en lovmæssigt fastsat garantiperiode. Returner venligst defekte produkter til Teknisk Support sammen med manualen og Deres registreringskort hvis dette ikke allerede er sendt til os. Venligst angiv Deres fulde navn og adresse (inklusive postnummer), såvel som dato og sted for køb af produktet. Det er også muligt at bytte produktet hvor det er købt. Hvis en CD returneres uden bevis på købet eller efter udløb af garantiperioden kan Ubi Soft vælge enten at reparere produktet eller ombytte det på købers regning. Denne garanti er ikke gældende såfremt der har været beskadiget gennem uagtsomhed, ulykke eller misligholdelse eller hvis det er blevet modificeret efter anskaffelse. Brugeren anerkender udtrykkeligt at vedkommende anvender multimedieproduktet for egen risiko. Multimedieproduktet leveres som det fremstår. Brugeren er ansvarlig for enhver udgift i forbindelse med reparation og/eller indstilling af multimedieproduktet. I den udstrækning loven foreskriver afviser Ubi Soft enhver garanti i forbindelse med multimediet. Markedsverdi, brugerens tilfredshed eller kapacitet til at præstere en specifik anvendelse. Brugeren er ansvarlig for enhver risiko forbundet med tab af fortjeneste, tab af data, fejl og tab arbejde eller anden information som resultat af at eje eller bruge multimedieproduktet. Da disse lovgivninger ikke tager fornævnte garantibegrænsninger i betragtning, er det muligt, at de ikke finder anvendelse på brugeren.

EJERSKAB

Brugeren anerkender at alle rettigheder forbundet med dette multimedieprodukt og dets indhold, manual og indpakning såvel som alle rettigheder til varemærker, royalties og copyrights er beskyttet af litterær ophavsret og tilhører Ubi Soft og Ubi Softs licenshavere. De er beskyttet af nationale reguleringer eller andre love, overenskomster eller internationale aftaler vedrørende ophavsretten. Dokumentation må ikke kopieres, reproducere, oversættes eller overføres, hverken dele heraf eller som helhed uden skriftligt tilladelse fra Ubi Soft.

GARANTI

Ubi Soft tilbyder teknisk support i henhold til detaljerne som er beskrevet under emnet "Teknisk support" i manualen. Når du ("Bruker") kontakter Teknisk support, venligst vær så konkret som mulig angående problemet du erfarer, og hav de følgende detaljerne tilgængelige:

- Navnet på produsenten av datasystemet
- Mærket og hastigheten til prosessoren
- Hvor mange RAM systemet har
- Versjonsnummeret på Windows (høyreklikk på Min datamaskin-ikonet på Skrivebordet og velg "Egenskaper")
- Producentnavn og modelnummer på grafikortet, modemnet og lydortet.

Ubi Soft garanterer førstekjøper av dette multimedieproduktet at kompaktdisken (CD) inkludert med dette multimedieproduktet er feilfritt under en normalforbruksperiode på nitti (90) dager fra fakturert kjøpsdato, eller en etter loven forlengt garantiperiode.

Vennittg returer defekte multimedieprodukter med rekommenderat post til Teknikk Support sammen med denne manualen og registreringskortet, hvis dette ikke allerede er sent til oss. Skriv fullt navn og adresse (inkludert postnummer), samt dato og stedet hvor det er kjøpt. Hvis en diskett returneres uten kjepebevis eller når garantien er utløpt, vil Ubi Soft velge enten å reparere eller erstatte produktet for kundens regning. Denne garantien er ugyldig hvis disketten har blitt ødelagt ved neglet, uhell eller feilbruk, eller hvis modifisert etter kjøp. Bruker vedkjennet uttrykkelig at han/henne bruker multimedieproduktet på eget ansvar. Multimedieproduktet leveres som det er, uten noen andre garantier enn beskrevet ovenfor. Bruker er ansvarlig for enhver reparasjonskostnad og/eller justering av multimedieproduktet. Så langt loven tillater det, nekter Ubi Soft for enhver garanti relatert til multimedieproduktets markedsverdi, brukers tilfredsstillelse eller dets evne til å utføre en bestemt funksjon. Bruker er ansvarlig for all risiko forbundet med tapet profitt, tapte data, feil eller tap av forretning eller annen informasjon som er et resultat av å eie eller bruke multimedieproduktet. Da noen lever ikke gir tillatelse til de nevnte garantiavgrensningene, er det mulig at bruker ikke er underlagt disse.

EIERSKAP

Bruker anerkjenner at alle rettigheter forbundet med dette multimedieproduktet og dets komponenter, dets manual og innpakning, og rettighetene relatert til varemerker, royalties og kopierettigheter, tilhører Ubi Soft og Ubi Softs lisensinnehavere, og er beskyttet av nasjonale lover og andre lover, avtaler og internasjonale overenskomster angående opphavsrett. Dokumentasjon skal ikke kopieres, reproduceres, oversettes eller overføres, helt eller delvis eller i noen form, uten en skriftlig forhåndsgodkjenning av Ubi Soft.

TAKUU

Ubi Soft tarjoaa teknistä tukea, joka on tarkemmin määritelty manuaalin kohdassa Technical Support. Kun sinä ("käyttäjä") otat yhteyttä tekniseen tukeen, yrittä kuvata ongelma mahdollisimman tarkasti. Pidä seuraavat tiedot käsillä:

- Tietokoneen valmistajan nimi
- Prosessorin merkki ja nopeus
- Tietokoneessa olevan RAM-muistin määrä
- Windows-käyttöjärjestelmän versio numero (ellet ole varma, napsauta työpöydällä olevaa Oma tietokone -kuvaketta hiiren kakkospainikkeella ja valitse Omaisuusdet-valitsoehto)
- Näytönohjaimen, modeemin ja äänikortin valmistajan nimi ja mallinumero.

Ubi Soft takaa tämän multimediatuotteen alkuperäiselle ostajalle, että CD-levy, jolla multimediatuote on toimitettu, toimii tavallisessa käytössä virheettömästi 90 päivän ajan ostopäivästä. Aika voi olla pidempi, jos paikallinen lainsäädäntö edellyttää tätä. Palautta mahdolliset viralliset multimediatuotteet yhdessä saatokirjeen kanssa teknisen tuen osastolle. Liitä mukaan myös tämä käyttöopas ja rekisteröintikortti, ellet vielä ole palauttanut sitä. Ilmoita koko nimesi ja osoitteesi postinumeroineen sekä ostopäivä ja -paikka. Voit myös vaihtaa multimediatuotteen uuteen sen ostopaikassa. Jos levy palautetaan ilman ostotodistusta tai takuuaan umpeuduttua, Ubi Soft valintansa mukaan joko korjaa tai vaihtaa sen asiakkaan kustannuksella. Tämä takuu raukeaa, jos levy on vahingoittunut huolimattomuuden, vahingon tai väärinkäytön seurauksena tai jos sitä on muutettu oston jälkeen. Käyttäjä myöntää nimenomaisesti, että hän käyttää multimediatuotetta omalla vastuullaan. Tämä multimediatuote annetaan käyttöön sellaisenaan ilman mitään muuta kuin aiemmin mainittua takuuta. Käyttäjä on vastuussa multimediatuotteen korjauksen tai kunnostuskustannuksista. Ubi Soft ei lainsäädännön sallimissa rajoissa anna tälle multimediatuotteelle mitään markkina-arvoa, käyttäytyvyysarvoa tai soveltuvuuden tiettyyn käyttötarkoitukseen liittyvää takuuta.

Käyttäjä vastaa kaikista vahingoista, kuten menetetyistä voitoista tai tiedoista, virheistä tai liiketoiminnan ja muiden tietojen kärsimistä vahingoista, jotka syntyvät tämän multimediatuotteen omistamisen tai käyttämisen seurauksena.

Koska joillakin lainkäyttöalueilla mainittuja takuun rajoituksia ei sallita, on mahdollista, että ne eivät koske käyttäjää.

OMISTUSOIKEUS

Käyttäjä myöntää, että kaikki tähän multimediatuotteeseen sekä sen tavaramerkkiin, rojalteihin, tekijänoikeuksiin, osiin, käyttöohjeeseen ja pakkaukseen liittyvät oikeudet ovat Ubi Softin ja Ubi Softin lisenssinmyöntäjien omaisuutta, ja että Ranskassa voimassa olevat lait ja asetukset, sopimukset sekä kansainväliset aineetonta omaisuutta koskevat sopimukset suojaavat niitä. Aineistoa ei saa kopioida, toisintaa, kääntää tai siirtää edes osittain missään muodossa ilman Ubi Softin etukäteen myöntämää kirjallista lupaa.

Ubi Soft Entertainment Nordic A/S Technical Support

On-line Support Options

Ubi Soft Nordic offers several on-line support options for their software products. One of these is our website <http://www.ubisoft.dk>

If you have a specific problem that is not addressed on our site you can send your question to us via e-mail at: support@ubisoft.dk Ubi Soft Entertainment Nordic does not offer hints and tips for games. We can only help with problems which are technical related.

Addresses

Denmark

Ubi Soft Entertainment Nordic A/S
Nordre Fasanvej 108, 4th Floor
DK-2000 Frederiksberg
Tel: (+45) 38 32 03 00
Fax: (+45) 38 33 34 49

Sweden

Ubi Soft Entertainment Sweden AB
Ekbacksvägen 22
SE - 168 69 Bromma
Tel: (+46) 8 564 351 00
Fax: (+46) 8 704 03 43

Languages

Danish = dansk
Norwegian = norsk
Finnish = suomi
Swedish = svenska

CREDITS

Producers

Liu Jing
Ahmed Boukhefella
Pauline Jacquery

Marketing

coordinator
Damien Moret

Production

coordinator
Diane Bernard

Story and Dialogs

David Neiss

Art and level design

supervisor
Jean-Marc Geoffroy

French Team

Lead Programmers
Olivier Didot
Olivier Jourdan

Programmers

Pierick Crepy
Dominique Duviour
François Quenec
Christophe Roguet
Lucian Rowe
Michael Rysen
Alain Robin
Daniel Raviart
Franck Delattre
Frédéric Bourbon
Christophe Garrigues

Lead Game Designer

Michaël Janod

Game designers

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

Art director

Céline Teiller

Lead Character designer

Stéphane Zinetti

Graphic Technical Directors

Avlami Ramassamy

Real Time Cinematics Director

Alexandre de Broca

Illustrator

Eric Peiatan

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

Hiélène Oger
Hiélène Pierre
Isabelle Leduc
Karine Karabétian
Philippe Penaud

Lead sound designer

Ida Yebra

Sound designer

Emmanuel Gouvernaire
Alexandra Horodecki

Sound art

director
Romain His

Lead data

manager
Nary-Tiana Andriamampandry

Data manager

Eric Berkani

Chinese Team

Lead Programmer

Shun Ting

Programmers

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

Lead Game Designer

Shui Xiu Yi

Game designers

Shen Ye Tao
Yang Jin
Xiong Jie

Lead graphic artist

Yang Bo

Graphic artists

Chen Jing
Fan Yin Jia

Lead info designer

Zhang Tao

Info designers

Mu Hong
Ren Bo
Zhang Kun

Lead animator

Gao Jie

Animators

Shen Hui
Wang Wen
Wu Ping

Lead sound designer

Ou Yuan Jun

Sound designer

Zhang Lei

Lead data manager

Yu Lei

Data manager

Liu Jia Tao

GameBoy Advance™ Link

Game

Project Manager

Liu Jun

Lead Programmer

Ma Zhen

Programmer

Pan Yin

Game Designer

Shen Ye tao

Game Designer

Sun Wei

Graphic Artist

Shi Hua
Zhang Yong

Info Designer

Zhang Kun
Ren Bo

Rayman created by

Michel Ancel
Frédéric Houde

Additional game design

Yann Masson
Nicolas Normandon
Fabrice Holbé
Olivier Conorton
Stéphane Hilbold

Additional graphic artists

Vincent Colombel
Bertrand Israel
Pierre Truong
Manu Hauss
Grégory Chandéze
Sylvie Ristrop
Sandra Vaquero
Sandrine Houalet
Yann Jouette

Additional gameplay

programmers
Mathieu Crepeau
Eric Berkani
Michel Moncliovic
Michaël Janod
Frédéric Gaveau
Olivier Palmieri
Xavier Plagnal

Additional programmers

Patrice Desarnaud
Frédéric Balint

Additional animators

Alexandre Baduel
Vanessa Sarazin

Test Studio Manager (Paris)

Victor Douangamath

Lead Tester (Paris)

Cyril Gouel

Testers (Paris)

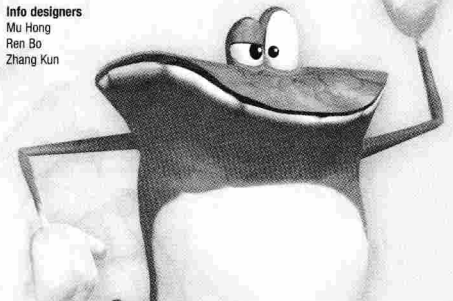
Jérôme Amouyal
Fabrizio Costa
Sébastien Meltyer
Céd Hugues Despointes
Frédéric Lapalus
Manuel Rozoy
Hervé Da Mota
Wolfgang Buttner
Anis Boujouane
Antoine Vellard
Olivier Biell

Lead Tester (Montreal)

Stephan Leary

Testers (Montreal)

Alain Chénier
Bruno St-Laurent
Louis-Philippe Brissette
Félix Hardy
Martin Hamel
Martin Shank
Max Bricault
Nicolas Gagnier
Stéphane Arbour



Testers (Montreal)

Pascal Gauthier
Patrick Melanson
Yann Provancher
Antoine Drouin
Jo-Ashley Robert
Mathieu Larin
Miguel Canepa
Olivier Proulx
Patrice Cote
Patrick Chariand
Pierre Boyer
Vincent Nadeau
Yanick Beaudet

Lead Tester (Shanghai)

Xu ming

Testers

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

Additional data managers

Thomas Omer-Decugis
Fabrice Machader/Vincent
Chardonnerau

Additional testers

Eric Visconti
Jean-Francois Dupuis
Michel Morin

Managing Director - Montreuil Studios

Nicolas Metro

Development Studio Manager

Vincent Greco

Graphic Studio Manager

Sandrine Maigret

Game Design Studio Manager

David Douillard

Cinematic studio manager

Sophie Penzlik

Managing Director -

Shanghai Studios
Corinne Le Roy

Assistant Managing Director

Arnaud Carrette

Software Studio Manager

Chen Shen Feng

Info-design Studio Manager

Wu Jun

Design Studio Manager

Ye Wei

Graphic/ Animation Studio Manager

Lu zhi gang

Data Management Studio Manager

Zong Jin

Test Studio Manager

Zong Jin

Content Manager

Hirofumi Motoyama

Pre-rendered sequences director

Alexandre de Broca

Technical director - sfx

Charles Beirmaert

Graphists - sfx

Corinne Bouvier

Xavier le Dantec

Jérôme Lionard

Layout director

Mathieu Breda

Pre-rendered sequences animators

Michel Guillemain

Thomas J. Anderson

Gilles Monteil

Véronique Lacombe

Eric Branz

Wilfried Ayl

Sonia Pronovost

François Cote

Audio production manager

Sylvain Brunet

Creative manager

Manu Bachel

Sound production organisation

Marine Leleuvre

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 Fork

'Madder'

Performed by Groove Armada
Courtesy of Jive Electro

Written by

Michael Daniels

K. Lee

J. White

C. Jenner

Thomas Findlay

Andrew Cocup Zomba Music
Publishers LTD.

(Adm. By Zomba Enterprises Inc
in the US and Canada).

Universal Music Publishing LTD.
(Adm by Universal-Polygram
International Publishing INC.

Warner/Chappell Music Ltd.
(PRS)

All rights on behalf of Warner/
Chappell Music Ltd.
administered by WB Music Corp.

UBI SOFT INTERNATIONAL

President and CEO

Yves Guillemot

International Production Director

Christine Burgess-Quemard

International Content Director

Serge Hascoët

International Content Team

Game-design

Gunther Galipot

Play-tests

Lionel Raynaud

Frédéric Duroc

Story Editor

Alexis Nolent

Approval Coordinators

Nikola Milisavljevic
Dave Costello

EMEA Marketing team

Lidwine Vernet
Clothilde du Saint

Judit Barta

Local Brand Managers

Amanda Butt (UK)
Thorsten Kapp (GER)

Hélène Carbon (FR)
Valeria Lodeserto (ITA)

Orion Rose (SPA)
Marcel Keij (NL)

Kristina Mortensen (Scandinavia)
Vanessa Ledercq (Benelux)

Yannick Theler (SWI)
Nick Wong (Australia)

Special Thanks to

Arnaud Kolteinkoff
Alexandra Ance

Michel Ance
Philippe Vimont

Han Da Qing
Rayman M Team

Mao Yi
Wang Bin

Arnaud Guyon
Arnaud de Pischof

Benoit Maury-Bouët
David Houssin

Hanane Sbati
Niquette

Eric Tremblay
Sophie Pendaries

Jean-Michel Tari
He Jun Xian

Bai Hai Lei
Cai Yu

Huang Rong
Ye Wei

Lian Hua kitchen
Chi Shang Bian Dang

ÅTERSTÄLLNING AV HANDKONTROLLEN TILL NEUTRALLÄGE

Om du trycker på L- eller R-knapparna, eller Styrspaken eller C-spaken flyttas från sina mittlägen, när spelet startas kommer dessa lägen att betraktas som normallägen och det orsakar problem när du ska spela.

För att återställa handkontrollen till normalläge släpper du alla spakar och knappar och låter dem inta neutraläge och håller därefter in X-, Y- knapparna och START/PAUSE samtidigt i 3 sekunder.



CONTROLLER NEUTRAL POSITION RESET

Hvis man trykker på L- eller R-knapperne eller joysticket eller C-mini joysticket flyttes væk fra neutral position når der tændes for strømmen, vil disse positioner blive indstillet som neutral position, hvilket medfører forkert spilstyring når man spiller.

För att nollställa kontrollern skal man släppe alle knapper og 'pinde' så de kan vende tilbage til den korrekte neutrale position og så holde X-, Y-knapperne og START/PAUSE nede samtidig i 3 sekunder.



RESET AV KONTROLLEN TIL NØYTRAL POSISJON

Dersom L- og R-knappen er trykket ned, eller at styrspaken eller C-spaken er flyttet ut av nøytral posisjon mens maskinen er skrudd på, vil disse posisjonene bli satt som nøytral posisjon og medfører at du får en ukorrekt spillkontroll mens du spiller.

För att nollställa kontrollen, släp alle knapper og spakar og la de falle tilbake i nøytral posisjon, deretter hold nede X, Y knappene og START/PAUSE samtidig i 3 sekunder.



PELIOHJAIMEN NEUTRAALIIN TILAAN PALAUTUS

Jos virta kytketään, kun L- tai R-painiketta painetaan tai Ohjainsauva tai C-sauva ovat muussa kuin neutraalissa asennossa, nämä asennot muuttuvat neutraaliasennoiksi, jolloin pelin ohjaaminen vääristyy.

Jos haluat asettaa ohjaimen oikeisiin asentoihin, vapauta kaikki näppäimet ja tikut, jotta ne pääsevät takaisin neutraaliin asentoon, pidä sitten X-, Y-painiketta pohjassa sekä START/PAUSE yhtä aikaa kolmen sekunnin ajan.



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.