



RAYMAN®3

HOODLUM HAVOC

- 2** HISTOIRE
 - 2** INSTALLATION ET DÉMARRAGE
- 5** NAVIGATION DANS LES MENUS
 - 5** COMMENCER LA PARTIE
- 7** CHARGEMENT / SAUVEGARDE
 - 7** ASSIGNATION DES TOUCHES
 - 8** CONTRÔLES DE RAYMAN
- 9** CONTRÔLE DES CAMÉRAS
 - 10** ECRANS DE JEU
- 10** COMBATTRE LES ENNEMIS
 - 12** LES SUPER POUVOIRS
- 13** LES OBJECTIFS SECONDAIRES
 - 13** COMMENT GAGNER LE PLUS DE POINTS
- 14** ECRAN DE MENU
- 15** LE CASTING
- 16** REJOINS LA COMMUNAUTÉ RAYMAN
- 18** GARANTIE
- 19** UBI SOFT À VOTRE SERVICE



HISTOIRE



La Croisée des Rêves baignait dans une douce félicité. Tout n'était que calme, bonheur et joie de vivre. Certains habitants commençaient même à trouver le temps long. Un jour, un lums rouge se transforma en une petite boule de poils hargneuse.

Son nom était André. Il voulait conquérir le monde... Pour parvenir à ses fins, André transforma les autres lums rouges en lums noirs. Puis ils allèrent ensuite par nuées voler les poils des animaux pour se tisser des costumes. L'armée hoodlums était née, prête à répandre sa bêtise et sa crétinerie sur toute la Croisée. Personne ne pouvait les arrêter. Devinez qui fut alors obligé d'arrêter sa sieste pour aller remettre de l'ordre dans tout cela ? (Je vous donne un indice : la réponse est sur la couverture de ce manuel)

INSTALLATION ET DÉMARRAGE



Spécifications techniques

Configuration minimale :

Windows 98 / ME / 2000 /XP

Pentium III 600 Mhz, Celeron, AMD Athlon

RAM: 128 Mo

Cartes graphiques : GeForce 256 32 Mo RAM

Configuration recommandée :

Windows 98 / ME / 2000 /XP

Pentium III 1000, Celeron, AMD Athlon

128 Mo de RAM

Cartes graphiques : GeForce 3 64 Mo RAM

Installation

Insérez le CD n° 1 dans le lecteur de CD-Rom de votre ordinateur

La fenêtre suivante apparaît :



Installer : en cliquant, vous allez lancer le processus d'installation qui va durer quelques instants. Heureusement que vous avez de la bonne lecture entre les mains !

Jouer : c'est ce dont vous rêvez depuis que vous avez acheté ce jeu. Cliquez et votre vœu sera exaucé. Dans la précipitation, j'espère que n'avez pas oublié d'installer le jeu avant sinon, cela ne marchera pas.

Choisissez la langue à partir du menu.

Choix de la version à installer

Vous devez choisir la version que vous souhaitez installer. Cette version dépend de la place disponible sur le disque dur :

L'installation minimale installe l'ensemble des données du 1er disque soit 650 Mo. Pour jouer, le CD 2 ou 3 devra être inséré dans votre lecteur de CD-Rom

L'installation maximale installe les données des 3 CD-Rom soit 1.5 Go. Pour pouvoir jouer, le CD 2 ou le CD 3 devra être inséré dans votre lecteur de CD-Rom.

Chemin d'accès

Vous devez ensuite choisir l'endroit sur le disque dur où vous désirez installer le jeu. Par exemple « c:\Program Files\mégeu\RémanTroa. Par défaut, l'installation vous propose : « c:\Program files\Ubi Soft\Rayman3 ».

Raccourci

Vous devez ensuite décider du groupe de programmes qui contiendra le raccourci vers le jeu. Par défaut, il s'agit du groupe « Jeux Ubi Soft »

Désinstallation

(vous pouvez sauter ce paragraphe, cela ne vous concerne pas)

Il y a 2 façons d'effacer le jeu de votre disque dur :

1- Dans Windows, choisissez « 2 Désinstallez Rayman 3 » dans le menu « Démarrer\Programmes\Ubi Soft Games\Rayman 3 »

2- Introduisez le CD 1 de Rayman 3, lancez le jeu, admirez le splendide menu d'installation et choisissez « Désinstaller »

Lancement du jeu

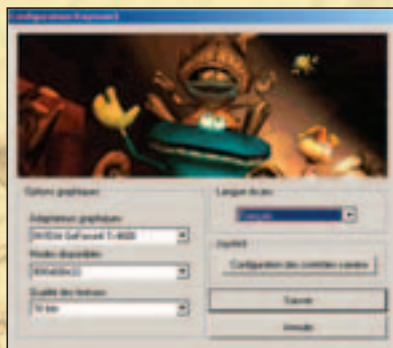
Une fois le jeu installé, il vous suffira simplement de lancer le jeu à partir du menu « Démarrer » de Windows. Le chemin par défaut est : « Démarrer/Programmes/Jeux Ubi Soft/Rayman 3 ».

Si vous avez effectué l'installation minimale, le CD 2 ou 3 devra être inséré, si vous avez effectué l'installation maximale, le CD 2 ou le CD 3 devra être dans votre lecteur (de CD-Rom évidemment).

La première fois que vous lancez le jeu, un écran de configuration apparaît. Il vous permet d'adapter l'ensemble des données d'affichage à la configuration de votre ordinateur.

Rayman est aussi un jeu pédagogique qui vous permet de vous initier aux langues étrangères. Vous pouvez en effet choisir parmi 5 langues différentes.

Vous pourrez accéder à cet écran en cliquant sur votre bureau sur le raccourci Démarrer/Programmes/Jeux Ubi Soft/Rayman 3/Configuration Rayman 3.



Comment Quitter le jeu ?

Appuyez sur la touche « Echap » ou « Esc » et sélectionnez ensuite « Quitter » dans le menu. Une confirmation vous sera demandée (au cas où vous changeriez d'avis dans la seconde). Vous n'avez même pas à vous soucier de votre sauvegarde, elle est automatique (si c'est pas beau la technique !).

NAVIGATION DANS LES MENUS

Pour naviguer dans les menus de RAYMAN 3 HOODLUM HAVOC, utilisez les touches fléchées et les touches CTRL droite et gauche du clavier. Pour valider votre sélection appuyez sur la touche « Entrée », pour revenir en arrière appuyez sur la touche « Backspace » (la touche au-dessus d'Entrée avec une flèche orientée vers la gauche).

COMMENCER LA PARTIE

Démarrage du jeu

Lorsque l'écran titre apparaît, faites comme c'est écrit sur l'écran : appuyez sur la touche « Esc » ou « Echap » pour accéder au menu principal.

Menu principal



Sélectionnez "Nouvelle Partie" pour commencer une nouvelle partie. S'il est écrit Nuovo gioco, c'est que vous vous êtes trompé de langue, vous avez choisi l'italien. Vous êtes bon pour quitter le jeu et modifier les langues dans l'écran de configuration.

Utilisez "Continuer" pour accéder à votre ou vos sauvegarde(s). Cette option est active seulement si une partie a été préalablement sauvegardée. Jusque là tout est logique. Sélectionnez "Options" si vous souhaitez configurer des paramètres du jeu : manette, audio, vidéo. Sélectionnez « Album » pour accéder à l'album de photos du jeu stockées sur votre disque dur.

Nouvelle partie

Sélectionnez « Nouveau ». Vous arrivez alors sur l'écran de création de partie. Tapez votre nom ou tout autre nom qui fera office de nom de partie (si vous êtes à court d'idée, utilisez un dictionnaire) et validez. Une fois votre petit nom entré, sélectionnez OK et validez.

Charger une partie existante

Sélectionnez dans le menu principal « Continuer » et validez. Le jeu propose alors un écran regroupant toutes vos parties sauvegardées. Sélectionnez la partie que vous souhaitez charger et validez.

Options

Si vous savez lire sur un écran PC, vous n'êtes pas obligé de lire ce chapitre.

Pour accéder au menu d'options, sélectionnez « Options » dans le menu principal (je vous avais prévenu, la lecture n'est pas très enrichissante). Pour tous les écrans d'options, la touche « Backspace » vous permet de revenir en arrière et le touche « Entrée » de valider.

Réglages des contrôles

Cette rubrique vous permet de paramétrer tout objet qui pourrait faire office de contrôleur de jeu compatible avec Rayman 3 : clavier et joystick.

En choisissant définition, vous pouvez configurer l'ensemble des touches de vos périphériques. En choisissant Avancé, vous pouvez décider d'inverser ou non les axes horizontaux et verticaux de vos commandes directionnelles.

La touche à gauche concerne le clavier et la touche à droite concerne le pad.

Réglages sonores

Dans cette rubrique, vous pouvez régler le volume sonore des musiques, bruitages, dialogues.



CHARGEMENT / SAUVEGARDE

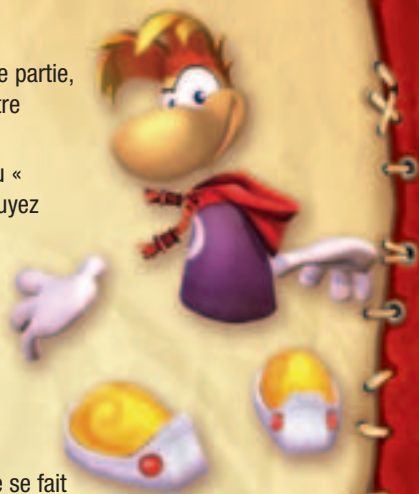
Chargement

Vous pouvez à tout moment charger une autre partie, si toutefois vous avez une sauvegarde sur votre disque dur.

Pour cela, appuyez sur la touche « Echap » ou « Esc » pour faire apparaître le menu. Puis appuyez sur les touches CTRL droite et gauche pour accéder au menu de jeu. Sélectionnez « Charger » puis validez. Un écran avec vos différentes sauvegardes apparaît. Sélectionnez alors votre partie.

Sauvegarde

Grâce aux miracles de la technique, la sauvegarde est automatique durant le jeu. Elle se fait à chaque fin de niveau. Vous n'avez donc pas à effectuer de manipulation particulière pour enregistrer votre progression dans le jeu.



ASSIGNATION DES TOUCHES

Contrôles du clavier et du pad (par défaut)

FLÈCHES DU CLAVIER / CROIX OU STICK DU PAD
Déplacer Rayman dans toutes les directions.

TOUCHE C / BOUTON B3

Sauter, déclencher l'hélico (quand Rayman est en l'air)

BARRE D'ESPACE / BOUTON B4

Tirer, charger son poing

TOUCHE « CTRL » GAUCHE / BOUTON B6

Mettre en joue

TOUCHE W / BOUTON B5

Activer la roulade

TOUCHE V / BOUTON B2

Afficher la barre de vie, faire la grimace (après en avoir obtenu la permission durant le jeu)

TOUCHE X / BOUTON B1

Mode Look

TOUCHES + ET - DU PAVÉ NUMÉRIQUE

Zoomer et dézoomer en mode look

TOUCHE « ESC » OU « ECHAP »

Accéder au menu pendant le jeu.

TOUCHE F1

Déclencher le mode Freeze

TOUCHE ENTRÉE

Prendre une photo

Contrôles de la souris

MOUVEMENTS DE LA SOURIS

Orienter la caméra

BOUTON DROIT DE LA SOURIS

Sauter, déclencher l'hélico (quand Rayman est en l'air), dézoomer en mode look

BOUTON GAUCHE DE LA SOURIS

Tirer, charger son poing, zoomer en mode look

Pour ceux qui râlent déjà parce que ce ne sont pas les contrôles qu'ils aiment, vous pouvez les modifier en allant dans le menu Options et en choisissant la rubrique contrôles. Comme cela, chacun fait comme il aime.

D'autre part, nous vous recommandons vivement si vous êtes équipé d'un joystick, joypad, manette ou tout autre instrument à bouton avec branchement USB, de le configurer dans les options. Votre plaisir ludique n'en sera que plus grand.

CONTRÔLE DES RAYMAN

Pour vous **DEPLACER**, utilisez les touches fléchées ou le stick de votre pad dans la direction de votre choix. Ah, qu'il est bon de voir quelqu'un vous obéir au doigt et à l'œil.

Pour **SAUTER**, appuyez sur la touche C ou sur le bouton droit de la souris.

Pour **ACTIVER L'HELICO**, appuyez et maintenez enfoncée la touche C (ou le bouton droit de la souris) quand Rayman ne touche pas le sol.

Pour **EFFECTUER UNE ROULADE**, appuyez sur la touche W.

Pour **S'ACCROCHER**, au rebord des parois, sautez tout en vous déplaçant dans la direction de la paroi. Rayman s'accrochera alors automatiquement.

Pour **GRIMPER**, le long d'échelles et de parois spéciales, dirigez-vous contre la paroi. Rayman s'y accroche automatiquement. Vous pourrez ensuite vous déplacer avec les touches fléchées. Pour vous décrocher, appuyez à nouveau sur la touche assignée au saut.

Pour **GRIMPER ENTRE DEUX PAROIS**, sautez en appuyant sur la touche assignée au saut (par défaut, la touche C ou le bouton droit de la souris) et appuyez une nouvelle fois sur cette touche pour vous accrocher. Répétez la manœuvre jusqu'au sommet.

Pour **AVANCER SUSPENDU**, à des grilles, sautez avec la touche assignée au saut pour vous suspendre et utilisez les touches fléchées pour vous déplacer.

Pour **NAGER SOUS L'EAU**, utilisez les touches fléchées.

Pour **LANCER VOTRE POING**, appuyez sur la touche assignée au tir (par défaut, la barre d'espace ou le bouton gauche de la souris). Allez voir le chapitre COMBATTRE LES ENNEMIS, vous verrez tout ce qu'on peut faire avec cette touche.



CONTRÔLE DES CAMÉRAS

Comme dit le proverbe, rien ne sert de courir, il faut savoir où l'on va. Pour cela, utilisez la souris pour faire pivoter la caméra. Lors de certaines séquences de jeu, la caméra se place automatiquement afin d'avoir une vue optimale sur la situation. Presser la touche CTRL gauche replace la caméra derrière Rayman.

Mode look

Maintenez la touche X du clavier ou B1 de votre pad pour passer en mode Look. La caméra se place automatiquement au niveau de Rayman. Vous pouvez non seulement faire pivoter la caméra avec les touches fléchées ou le stick de votre pad mais aussi zoomer et dézoomer respectivement avec les touches + et - du pavé numérique ou les touches droite et gauche de la souris. Ce mode est très utile pour observer la situation avant de partir au combat ou pour trouver tous les bonus.

Mode Freeze et prise de photo

A tout moment, vous pouvez geler la situation en appuyant sur la touche F1. Tous les éléments de jeu se bloquent. Vous pouvez alors bouger la caméra avec le stick de votre pad ou en déplaçant la souris. Vous pouvez même prendre des photos et laisser libre cours à votre créativité débordante en appuyant sur la touche Entrée. Choisissez ensuite OUI pour sauvegarder votre photo. Un écran vous permettant de nommer votre photo apparaît. Nommez votre œuvre, sélectionnez OK et validez. Votre photo est alors sauvegardée sur votre disque dur.

ECRANS DE JEU

En appuyant sur la touche V du clavier ou B2 du pad, vous pouvez faire apparaître tout un tas d'informations sur Rayman.



COMBATTRE LES ENNEMIS

Mettre en joue

Pour **METTRE EN JOUE (LOCKER)** un ennemi ou un objet, orientez-vous vers ce dernier pour que la mire apparaisse et maintenez la touche CTRL gauche enfoncée. Une fois votre ennemi en joue, vous pouvez effectuer toutes les actions possibles sans le perdre de vue :

- se **DEPLACER LATERALEMENT (STRAFFER)** en utilisant les touches fléchées
- Sauter ou faire l'hélico en utilisant la touche assignée au saut (par défaut la barre d'espace ou la bouton gauche de la souris)
- Effectuer la roulade dans toutes les directions en appuyant sur la touche W et en orientant avec les touches fléchées.
- Lancer vos poings avec la touche assignée au tir.

Lancer ses poings

Rayman n'a pas de gros biceps, ce qui est logique pour un héros sans bras, mais Rayman a 2 poings qui peuvent se révéler très puissants :

Pour lancer son **POING EN TRAJECTOIRE DROITE** appuyez sur la touche assignée au tir (par défaut -vous commencez à le savoir- la barre d'espace ou le bouton gauche de la souris)

Pour lancer son **POING VERS LA DROITE** ou **VERS LA GAUCHE**, appuyez sur la touche CTRL gauche, straffez sur la droite ou sur la gauche et appuyez sur la touche de tir (pour savoir quelles sont les touches par défaut, regardez 2 lignes plus haut)

Pour lancer un **POING CHARGE**, maintenez la touche de tir enfoncée (je ne précise plus les touches, depuis le temps que je le répète, vous devez commencer à les connaître) jusqu'à ce qu'un tourbillon de puissance apparaisse puis lâchez la touche pour envoyer votre poing. Ce poing chargé peut être droit ou courbe.

Bref, utilisez la touche CTRL gauche pour être toujours face à l'ennemi, puis utilisez tous vos types de poings pour l'attaquer. Les poings de côté sont très utiles pour toucher un ennemi qui se cache derrière un obstacle ou pour blesser ceux qui esquivent les attaques de face. Enfin, n'oubliez pas de charger votre poing, cela provoque des dommages au-delà de toute espérance !

Petite astuce (vous n'aurez pas lu ce manuel pour rien) : mettez en joue un ennemi et déclenchez le mode freeze en appuyant sur la touche F1. Si vous appuyez sur la touche V, vous obtiendrez des informations utiles pour trouver le meilleur moyen de vous débarrasser d'eux.



LES SUPER POUVOIRS

Les hoodlums ont créé une lessive laser capable de transformer leur vêtement en tenue de combat. Elle agit aussi sur Rayman et lui donne des super-pouvoirs. Quand un hoodlum porte un symbole \$ au-dessus de lui, cela signifie qu'il porte une boîte de lessive. Éliminez-le pour récupérer cette boîte. Attention, leur effet est limité. Donc, regardez bien la jauge en bas de l'écran pour voir combien de temps il vous reste. Pour récupérer le super-pouvoir, il suffit de repasser sur la boîte de conserve.



Boîte verte : Cyclotorgnole

Les poings de Rayman se transforment en tornade. Vous pouvez tout faire tourner (en bourrique) : champignon, hoodlums ou tout autre objet ou animal.



Boîte rouge : Pulvéropoing

Il donne une super puissance à chaque poing : vous pouvez éliminer un ennemi d'un seul coup et même casser des portes.



Boîte bleue : Grappinocroc

Ce pouvoir équipe les poings de Rayman de mâchoires métalliques. Elles vous permettent de vous accrocher à des grappins métalliques. Lors des combats elles s'agrippent à l'ennemi. Appuyez alors sur la barre d'espace ou faites un clic gauche pour leur envoyer des décharges électriques.



Boîte orange : Roquetpunch

Un de vos poings s'est transformé en torpille. Appuyez une première fois sur la barre d'espace pour l'armer. Appuyez à nouveau pour la lancer. Utilisez ensuite les touches fléchées ou le stick de votre pad pour la diriger. Ce poing est très utile pour atteindre des cibles très éloignées.



Boîte jaune : Epicoptère

Rayman est maintenant coiffé d'un superbe casque au design plus que tendance. Déclenchez votre hélico, et vous vous envolerez !

LES OBJECTIFS SECONDAIRES

Les cages

Les hoodlums ont capturé tous les Ptizêtres et les ont mis dans des cages pour pouvoir s'entraîner au tir. A vous de les libérer. Ecoutez bien, on les entend appeler à l'aide quand on s'approche d'une cage. A chaque libération, les ptizêtres vous donnent un cadeau et un joyau du médaillon se remplit. Quand les 6 joyaux du médaillon sont remplis, la barre de vie augmente.

Le score

Toutes les actions rapportent des points :

- Se débarrasser d'ennemis,
- Récupérer des pick up. Ce sont de splendides joyaux que les développeurs ont disséminés partout pour des raisons purement esthétiques. Les hoodlums les ramassent et les rangent dans des porkefeuilles : des tirelres en forme de cochons qui font groin quand on tape dessus. Il faut charger son poing pour les casser.

A chaque fois que vous gagnez des points, le mode combo apparaît. Plus vous enchaînez les actions, plus le combo rapporte de points. Mais attention, le combo disparaît au bout de quelques secondes. Alors pas question de s'émerveiller à regarder les graphismes fabuleux sur lesquels l'équipe de développement a travaillé pendant des mois. Si vous voulez un super score, il ne faut pas traîner !

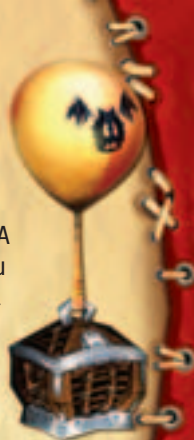
Grâce au score, vous pourrez débloquer des niveaux bonus ou des vidéos inédites. Maintenant, vous êtes obligé de faire un effort au niveau score, sinon pas de bonus ! Eh oui, on n'a rien sans rien.

COMMENT GAGNER LE PLUS DE POINTS

(Vous n'aurez pas lu ce manuel pour rien)

Comme nous commençons à nous connaître - on peut même se tutoyer ; quelques pages de lecture, cela crée des liens -, voici des infos exclusives que Murfy ne te donnera pas dans le jeu.

A chaque fois que tu as un super pouvoir, tous les points que tu récoltes sont multipliés par 2. Essaie de trouver un super pouvoir avant de récupérer tous les pick-up.





Les matuvus sont des caméléons qui se cachent partout. Tu les entends siffler quand tu es prêt d'eux. Utilise le mode look et centre la caméra sur eux. Chaque matuvu démasqué rapporte 250 points.

Les tribelles sont d'élégantes demoiselles papillons très peureuses. Si tu t'approches d'elles lentement, tu peux obtenir 250 points. Sinon, la tribelle terrorisée s'enfuit et file chez son psy.



Explore bien partout, il se peut que tu trouves l'une des nombreuses zones secrètes que les développeurs se sont amusés à cacher. Comme ils ne sont pas ingrats, ils les ont remplies de pick-up.

ECRAN DE MENU

A tout moment, en appuyant sur la touche Echap ou Esc pour les anglicistes, tu fais apparaître les menus. En appuyant sur les touches CTRL droite ou gauche, tu fais apparaître la page de score des différents univers que tu as traversés.

En utilisant les touches CTRL droit et gauche, tu fais apparaître le menu de jeu pour sauvegarder, quitter ou charger une partie. Tu peux aussi accéder à la page des bonus. En fonction de ton score, tu pourras débloquer les vidéos du jeu ainsi que des niveaux bonus et des vidéos inédites.



**NOMBRE DE CAGES
LIBÉRÉES**

SCORE OBTENU

LE CASTING



Rayman

On ne vous le présente plus, il a déjà été la tête d'affiche des 2 précédents épisodes. C'est aujourd'hui une véritable star, même s'il ne se conduit pas en conséquence. Faire la sieste et blaguer avec ses copains : un bien bel exemple pour la jeunesse...



Globox

Le meilleur ami de Rayman a enfin obtenu le rôle de sa vie : non seulement il avale André, le chef des lums noirs, par erreur, mais en plus, il est poursuivi par l'armée hoodlums, qui essaie de récupérer son chef. Un vrai rôle de composition.



Murfy

Mouche verte, ridicule et prétentieuse. Ce parvenu a réussi malgré son idiotie à décrocher le rôle d'entraîneur. Une fonction qui ne peut évidemment s'expliquer que par un honneux coup de piston*.

** Ubi Soft tient à préciser que ces propos n'engagent que la responsabilité du manuel.*



André

Grand méchant vicieux et hystérique, André passe la plupart du jeu enfermé dans le ventre de Globox, qui l'a avalé. André est si tordu qu'il l'oblige à boire du jus de prune, ce qui rend notre pauvre ami complètement incontrôlable.



Les Hoodlums

Après un casting sévère, les développeurs ont réuni la pire armée qui soit, composée des ennemis les plus stupides. Habillés comme des sacs à patates, ils utilisent toutes les tactiques, les plus ridicules comme les plus dangereuses, pour arrêter Rayman et Globox.

REJOINS LA COMMUNAUTÉ RAYMAN ET PARTICIPE, TOI AUSSI, À LA LUMS QUEST : WWW.RAYMANZONE.COM

La communauté de Rayman t'attend sur le tout nouveau site Rayman. connecte-toi et participe à la Lums Quest :

- Un système unique qui te récompense selon ta participation : plus tu participes, plus tu reçois de cadeaux et d'informations
- Choisis ton camp : être gentil ou méchant... à toi de décider
- Gagne ton accès à la VIP zone
- Inscris-toi dès maintenant et gagne 200 lums à dépenser immédiatement

En plus de tout cela, tu auras également accès à :

- De nouvelles images, vidéos et informations mises en ligne chaque jour
- Des trucs et astuces sur tous les jeux Rayman
- Des concours et compétitions avec de supers cadeaux à gagner
- Des forums où tu rencontreras un tas d'autres fans de Rayman

N'attends pas plus longtemps !
Connecte-toi dès maintenant sur
WWW.RAYMANZONE.COM

CRÉDITS

Producers

Ahmed Boukhelifa
Pauline Jacquey

Marketing coordinator

Damien Moret

Production coordinator

Diane Bernard

Story and Dialogs

David Neiss

Art and level design supervisor

Jean-Marc Geffroy

Lead Programmers

Olivier Didelot

Programmers

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

Lead Game Designer

Michaël Janod

Game designers

Olivier Palmieri
Benjamin Haddad
Frédéric Gaveau
Eric Couzian

Xavier Plagnol
Jérôme Collette
Olivier Barbier
Yann Leclerc

Art director

Céline Tellier

Lead Character designer

Stéphane Zinetti

Graphic Technical Directors

Céline Tellier
Avlamy Ramassamy

Real Time Cinematics Director

Alexandre de Broca

Illustrator

Eric Pelatan

Graphic artists

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

Lead Gameplay Programmer

Olivier Dauba

Gameplay programmers

Yann Masson
Nicolas Chereau
Laurent Chiarazzo
Setha Chhun
Nicolas Normandon

Lead animator

Stanislas Mettra

Animators

Hélène Oger
Hélène Pierre
Isabelle Leduc
Karine Karabérian
Philippe Penaud

Lead sound designer

Ida Yebra

Sound designer

Emmanuel Gouvernaire
Alexandra Horodecki

Sound art director

Romain His

Lead data manager

Nary-Tiana Andriamampandry

Data manager

Eric Berkani

Rayman created by

Michel Ancel
Frederic Houde

Additional game design

Yann Masson
Nicolas Normandon
Fabrice Holbé

Olivier Conorton
Stéphane Hillbold

Additional graphic artists

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

Additional gameplay programmers

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

Additional programmers

Patrice Desarnaud
Michael Ryssen
Frédéric Balint

Additional animators

Alexandre Baduel
Vanessa Sarazin

Test Studio Manager (Paris)

Victor Douangamath

Lead Tester (Paris)

Olivier Berteil
Cyril Gouel

Testers (Paris)

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

Lead Teaser (Montreal)

Stephan Leary

Testers (Montreal)

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

Additional Data Managers

Thomas Omer-Decugis
Fabrice Machecler
Vincent Chardonnerau

Managing Director - Montreuil Studios

Nicolas Metro

Development Studio Manager

Vincent Greco

Graphic Studio Manager

Sandrine Maignet

Game Design Studio Manager

David Douillard

Cinematic studio manager

Sophie Penziki

Pre-rendered sequences director

Alexandre de Broca

Technical director - sfx

Charles Beirnaert

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

Layout director
Mathieu Breda

**Pre-rendered
sequences animators**

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

Guitar-hero
Fran ois Queinnec

**Audio production
manager**
Sylvain Brunet

Creative manager
Manu Bachet

**Sound production
organisation**
Marine Lelievre

**Music composed, arranged
and**

performed by
Plume and Fred Leonard
Laurent Parisi

Sound effects
Talk Over

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

Masterised by
Martin Dutasta

Music editing
Pascal Florik

'Madder'
Performed by Groove Armada
Courtesy of Jive Electro

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

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

**International Production
Director**
Christine Burgess-Quemard

International Content Director
Serge Hasco et

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

Play-tests
Lionel Raynaud
Fr ed eric Duroc

Story Editor
Alexis Nolent

Marketing

Approval Coordinators
Nikola Milisavljevic
Dave Costello

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

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

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

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

GARANTIE

Ubi Soft a apporté à ce produit tout son savoir-faire en matière de loisirs interactifs pour vous garantir une entière satisfaction et de nombreuses heures de divertissement.

Si toutefois, dans les quatre-vingt-dix (90) jours suivant la date d'achat du produit, celui-ci s'avérait défectueux, dans des conditions normales d'utilisation, Ubi Soft s'engage à procéder à un échange aux conditions définies ci-après. Passé ce délai de quatre vingt dix (90) jours Ubi Soft accepte de vous échanger le produit défectueux moyennant une participation forfaitaire de 15,24 _ par produit. Pour que le produit défectueux puisse être échangé contactez notre support technique qui vous donnera un numéro de retour. Envoyez ensuite votre logiciel dans son emballage d'origine, accompagné de l'original de la preuve d'achat, d'une brève description du défaut rencontré, de vos coordonnées complètes et si la période de garantie de quatre-vingt-dix (90) jours est dépassée, d'un chèque ou d'un mandat postal de 15,24 _ par produit libellé à l'ordre d'Ubi Soft. Il est conseillé de procéder à cet envoi par lettre recommandée avec accusé de réception à l'adresse suivante :

Support Technique Ubi Soft
TSA 90001
13859 Aix en Provence Cedex 3 France

UBI SOFT À VOTRE SERVICE

Vous éprouvez des difficultés à installer ou à lancer un logiciel de notre gamme ?

Vous êtes bloqué ou recherchez les codes ultimes vous permettant de progresser dans votre quête ?

Voici toutes les coordonnées pour joindre notre Service Consommateurs et notre Support Technique.

Service Consommateurs : infos, trucs et soluces

- Vous ne progressez plus dans votre logiciel préféré ?
 - Vous désirez connaître LE code de triche qui vous permettra de devenir un joueur infailible ?
 - Vous voulez être informé de notre actualité et de nos dates de sortie ?
- Contactez sans plus attendre notre Service Consommateurs 24h/24 et 7j/7.

Support Technique (Service Après-vente)

Vous rencontrez un problème technique avec votre logiciel ou celui-ci s'avère défectueux...

Pour tout échange, ne nous retournez aucun logiciel sans avoir, au préalable, contacté notre Support Technique par téléphone.

36 15 UBI SOFT (0,34 € / min) et site internet « ubi.com »

Nos services minitel « 3615 UBI SOFT » et internet « ubi.com » sont ouverts 24 heures/24 et 7 jours/7. En vous rendant sur ces services, il vous sera possible de consulter les astuces et solutions de la plupart des jeux de notre gamme, de nous poser vos questions

techniques par le biais de notre section S.O.S, de participer à de nombreux concours ou de télécharger les démos ou les mises à jour de vos logiciels favoris (uniquement sur internet). Ces services proposent également un catalogue à partir duquel vous pourrez commander directement les logiciels Ubi Soft qui vous intéressent.

Tel : 08.92.70.50.30. (0,34 € / min)
Accès techniciens : lundi au vendredi
9h30-13h et 14h00-19h

Fax : 0825.001.263 (0,15 € / min)

serviceconso@ubi.com

Service Consommateurs Ubi Soft
96 Bd Richard Lenoir _ B.P. 379
75011 Paris Cedex

Tel : 0.825.355.306 (0,15 € / min)
Accès techniciens : lundi au samedi
9h00-21h00

Fax : 0825.001.263 (0,15 € / min)

supporttechnique@ubi.com

Support Technique Ubi Soft
TSA 90001
13859 Aix en Provence Cedex 3 - France