



www.raymanzone.com



www.ubi.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
IMPRIME EN ALLEMAGNE

DOL GRHP-EUU-M

RAYMAN 3

HOODLUM HAVOC



MODE D'EMPLOI
MANUAL DE INSTRUCCIONES



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.

CE SCEAU EST VOTRE ASSURANCE QUE NINTENDO A APPROUVÉ CE PRODUIT ET QU'IL EST CONFORME AUX NORMES D'EXCELLENCE EN MATIÈRE DE FABRICATION, DE FIABILITÉ ET SURTOUT, DE QUALITÉ. RECHERCHÉZ CE SCEAU LORSQUE VOUS ACHÉTEZ DES JEUX ET DES ACCESSOIRES POUR ASSURER UNE TOTALE COMPATIBILITÉ AVEC VOTRE SYSTÈME NINTENDO.

DIESES QUALITÄTSSIEGEL IST DIE GARANTIE DAFÜR, DASS SIE NINTENDO-QUALITÄT GEKAUFT HABEN. ACHTEN SIE DESHALB IMMER AUF DIESES SIEGEL, WENN SIE SPIELE ODER ZUBEHÖR KAUFEN, DAMIT SIE SICHER SIND, DASS ALLES EINWANDFREI ZU IHREM NINTENDO-SYSTEM PASST.

QUESTO SIGILLO È LA TUA GARANZIA CHE NINTENDO HA VALUTATO ED APPROVATO QUESTO PRODOTTO. RICHIEDILO SEMPRE ALL'ACQUISTO DI GIOCHI ED ACCESSORI PER ASSICURARE LA COMPLETA COMPATIBILITÀ CON IL TUO SISTEMA NINTENDO.

ESTE SELLO ES TU SEGURO DE QUE NINTENDO HA APROBADO LA CALIDAD DE ESTE PRODUCTO. BUSCA SIEMPRE ESTE SELLO CUANDO COMPRES JUEGOS Y ACCESORIOS PARA ASEGURARTE UNA COMPLETA COMPATIBILIDAD CON TU NINTENDO SYSTEM.

DIT ZEGEL WAARBORGT U, DAT DIT PRODUCT DOOR NINTENDO IS GECONTROLEERD EN DAT HET QUA CONSTRUCTIE, BETROUWBAARHEID EN ENTERTAINMENTWAARDE VOLLEDIG AAN ONZE HOGE KWALITEITSEISEN VOLDOET. LET BIJ HET KOPEN VAN SPELLEN EN ACCESSOIRES ALTIJD OP DIT ZEGEL, ZODAT U VERZEKERD BENT VAN EEN GOED WERKEND NINTENDO-SYSTEEM.

DENNA ETIKETT GARANTERAR ATT NINTENDO STÅR FÖR PRODUKTENS KVALITET. KONTROLLERAR 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 ALTID 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.



CE JEU PERMET DE JOUER SIMULTANÉMENT AVEC UN, DEUX, TROIS, OU QUATRE JOUEURS ET MANETTES.

ESTE JUEGO PERMITE JUGAR DE FORMA SIMULTÁNEA A UN MÁXIMO DE CUATRO JUGADORES CON SUS RESPECTIVOS MANDOS.



CE JEU NECESSITE UNE MEMORY CARD (CARTE MEMOIRE) POUR SAUVEGARDER VOTRE PROGRESSION, VOS PARAMÈTRES OU VOS RESULTATS.

ESTE JUEGO REQUIERE UNA MEMORY CARD (TARJETA DE MEMORIA) PARA GUARDAR PARTIDAS, CONFIGURACIONES O ESTADÍSTICAS.



CE JEU EST COMPATIBLE AVEC LA CONSOLE DE JEU VIDEO PORTABLE GAME BOY ADVANCE.

ESTE JUEGO ES COMPATIBLE CON LA VIDEOCONSOLA PORTÁTIL GAME BOY ADVANCE.

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

2 HISTOIRE

2 INSTALLATION ET DÉMARRAGE

2 NAVIGATION DANS LES MENUS

3 COMMENCER LA PARTIE

5 CHARGEMENT / SAUVEGARDE

6 LA MANETTE NINTENDO GAMECUBE

7 CONTRÔLES DE RAYMAN

8 CONTRÔLE DES CAMÉRAS

8 ECRANS DE JEU

9 COMBATTRE LES ENNEMIS

10 LES SUPER POUVOIRS

11 LES OBJECTIFS SECONDAIRES

12 COMMENT GAGNER LE PLUS DE POINTS

12 ECRAN DE MENU

13 LE CASTING

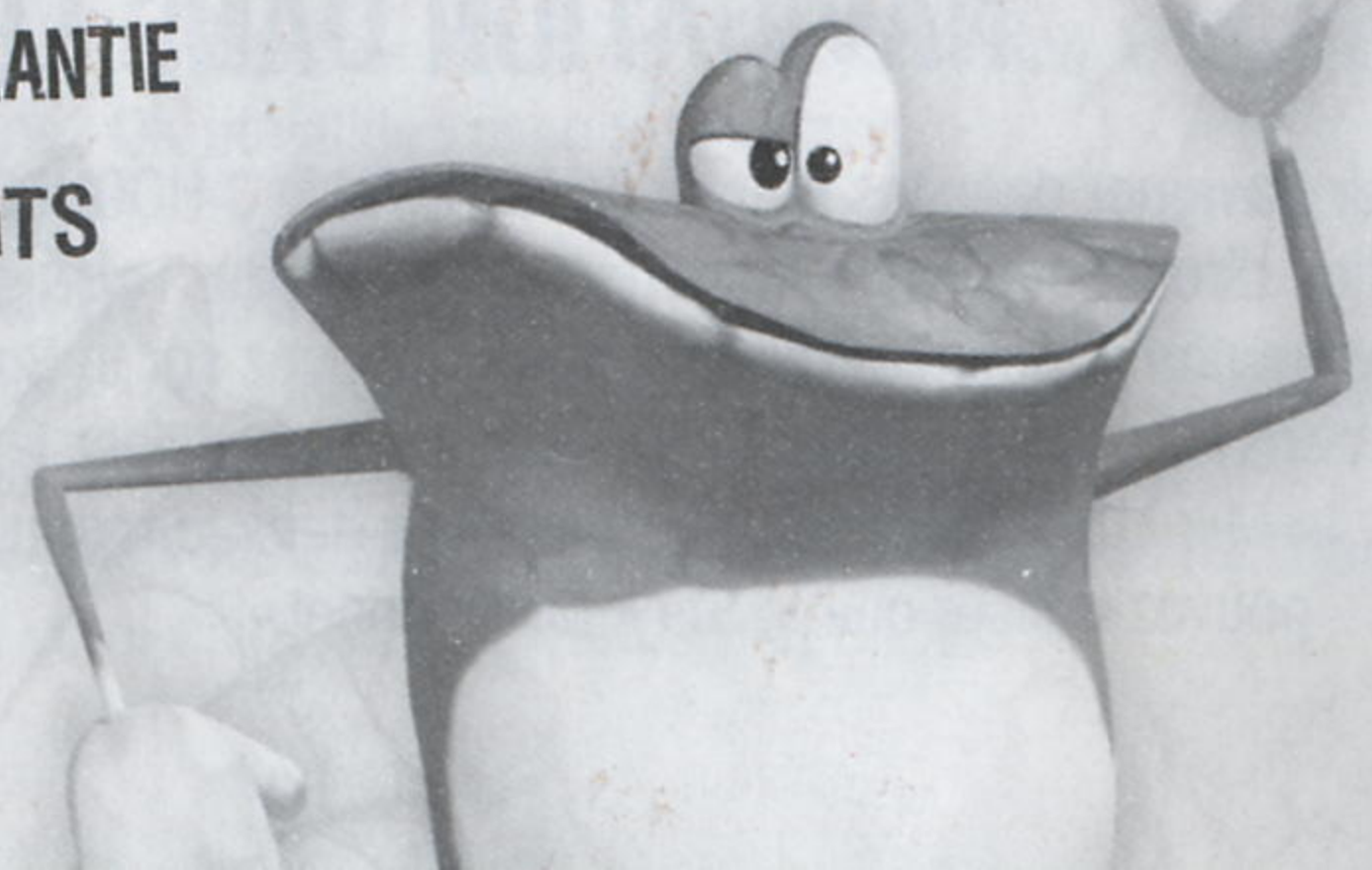
14 REVISITE

14 LA CONNECTION AVEC LA GAME BOY ADVANCE™

15 UBI SOFT À VOTRE SERVICE...

16 GARANTIE

32 CREDITS



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

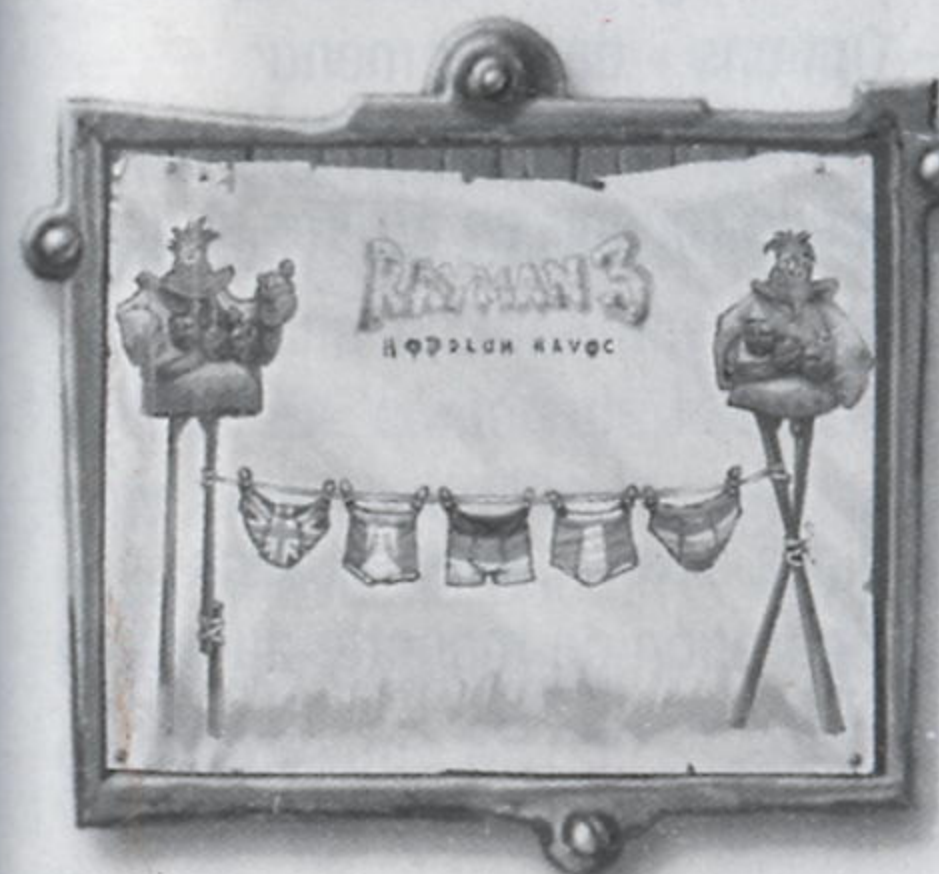
(Pour ceux qui utilisent leur NINTENDO GAMECUBE pour la première fois).

Installez votre console NINTENDO GAMECUBE comme indiqué dans son manuel. Avant d'insérer le jeu RAYMAN® 3 HOODLUM HAVOC, vous devez allumer la console à l'aide du Bouton d'alimentation (POWER) et ouvrir le compartiment à disque en appuyant sur le Bouton d'ouverture (OPEN) de la console. Insérez le disque NINTENDO GAMECUBE RAYMAN® 3 HOODLUM HAVOC, et refermez le couvercle de la console NINTENDO GAMECUBE.

NAVIGATION DANS LES MENUS

Pour naviguer dans les menus de RAYMAN® 3 HOODLUM HAVOC utilisez le Stick directionnel ou la Manette +. Pour valider votre sélection appuyez sur le Bouton A, pour revenir en arrière appuyez sur le Bouton B. Attention dans le menu START/PAUSE : vous pouvez utiliser le Stick directionnel ou la Manette + pour sélectionner. Mais dans le menu du jeu : vous ne pouvez utiliser que le Stick directionnel.

COMMENCER LA PARTIE



Sélection de la langue

Sélectionnez la langue pour les menus du jeu, les voix des personnages et les textes à l'aide de la Manette + ou du Stick directionnel. Validez votre sélection en pressant le Bouton A. La langue ne peut être choisie qu'au démarrage du jeu, alors révisez vos drapeaux pour ne pas faire d'erreur.

Démarrage du jeu

Lorsque l'écran titre apparaît, faites comme indiqué à l'écran : appuyez sur START/PAUSE pour accéder au menu principal. Il est déconseillé d'insérer ou de retirer un accessoire lorsque la console est allumée. Mais pourquoi auriez-vous une idée pareille ?

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 appuyer sur le Bouton RESET. Utilisez "Charger" pour accéder à votre sauvegarde. Cette option est active seulement si une NINTENDO GAMECUBE Memory Card (Carte Mémoire) est présente et 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 Memory Card (Carte Mémoire).



Nouvelle partie

Sélectionnez « Nouveau » et confirmez votre choix en appuyant sur le Bouton A. Vous arrivez alors sur l'écran de création de partie. Sélectionnez les lettres avec le Stick directionnel ou la Manette + et validez avec le Bouton A. Une fois votre nom entré, sélectionnez OK et validez avec le Bouton A.

Charger une partie existante

Sélectionnez "Continuer" dans le menu principal et validez avec le Bouton A. Le jeu propose alors un écran regroupant toutes vos parties sauvegardées. Sélectionnez la partie que vous souhaitez charger avec le Stick directionnel ou la Manette + et validez votre choix en appuyant sur le Bouton A.

Options

Si vous savez lire sur un écran télé, 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, le Bouton B vous permet de revenir en arrière et de valider tous vos choix.

RÉGLAGES DES COMMANDES

Utilisez « Manette » dans le menu d'options et validez avec A. Avec le Stick directionnel ou la Manette +, sélectionnez la configuration de manette qui vous convient.

RÉGLAGES SONORES

Validez « Audio » avec la touche A dans le menu d'options. Avec le Stick directionnel ou la Manette +, réglez le volume sonore des musiques, bruitages, dialogues et choisissez votre système son (mono / stéréo). Si vous choisissez le mode mono, ce choix sera valide pendant la partie en cours mais ne sera sauvegardé dans la Memory Card (Carte Mémoire) qu'à condition d'avoir sélectionné auparavant le mode mono dans le réglage de votre console NINTENDO GAMECUBE. Dans le cas contraire, c'est le mode stéréo qui sera affecté par défaut à la prochaine partie.

RÉGLAGES VIDÉO

Sélectionnez « Vidéo » et validez avec la touche A pour accéder à ce menu. En validant « Centrage de l'écran », vous pouvez régler la position de l'image sur l'écran avec le Stick directionnel ou la Manette +. Utilisez cette option si vous voulez faire croire à vos parents que la télé est cassée et qu'il faut absolument en acheter une nouvelle super high-tech. Vous pouvez sélectionner le type d'écran que vous voulez avoir (16/9 ou 4/3) et tester si votre téléviseur est compatible avec le mode 60Hz ou le mode 60Hz à balayage progressif. Pour cela sélectionnez un mode et lancez le test. Après quelques secondes, le programme vous demande si l'affichage était correct. Si rien ne s'est affiché pendant le test, votre téléviseur n'est pas compatible avec le mode choisi.

MODE 60HZ

Ce jeu peut être réglé pour un affichage plus clair et une meilleure image sur une TV acceptant le mode 60Hz. Lorsque vous branchez le câble RVB NINTENDO GAMECUBE sur une TV qui dispose d'un port RVB et d'une fonction PAL60, vous pouvez profiter d'une image plus lisse et moins clignotante. Pour activer le mode 60Hz, maintenez enfoncé le Bouton B pendant l'affichage du logo NINTENDO GAMECUBE, jusqu'à ce qu'apparaisse le message: « Voulez-vous afficher l'image en mode 60Hz? » Choisissez OUI pour activer le mode.

CHARGEMENT / SAUVEGARDE



Chargement

Vous pouvez à tout moment charger une autre partie, si toutefois vous avez inséré dans le Slot A une Memory Card (Carte Mémoire) pour NINTENDO GAMECUBE contenant une sauvegarde. Pour cela, appuyez sur START/PAUSE pour faire apparaître le menu principal puis sélectionnez " continuer " en validant avec le Bouton A. Un écran avec vos différentes sauvegardes apparaît. Sélectionnez alors votre partie puis validez avec le Bouton A. Il est déconseillé de retirer votre Memory Card (Carte Mémoire) du Slot A pendant une partie.

Sauvegarde

Grâce aux miracles de la technique, la sauvegarde est automatique durant le jeu, si toutefois vous avez inséré une Memory Card (Carte Mémoire) NINTENDO GAMECUBE dans le Slot A. Vous n'avez donc pas à effectuer de manipulation particulière pour enregistrer votre progression dans le jeu.

Vous pouvez à tout moment du jeu créer un nouveau fichier de sauvegarde. Pour cela, appuyez sur START/PAUSE pour faire apparaître le menu puis appuyez sur le Bouton Y pour accéder au menu du jeu. Sélectionnez et validez « Sauvegarder ». Vous accédez à l'écran de création de partie avec le nom de votre sauvegarde actuelle. Vous devez modifier son nom pour créer un nouveau fichier. Il contiendra les mêmes informations que la dernière sauvegarde automatique.

Veuillez vous référer au manuel d'instructions NINTENDO GAMECUBE pour des indications ayant trait au formatage et à l'effacement de fichiers d'une Memory Card (Carte Mémoire).



LA MANETTE NINTENDO GAMECUBE

TOUCHE L

Activer la roulade (simultanément au Stick directionnel) Dézoomer en mode look.

STICK DIRECTIONNEL

Déplacer Rayman dans toutes les directions Déplacer la caméra en mode freeze.

TOUCHE R

Mettre en joue (Locker), zoomer en mode look.

TOUCHE Y

Mode Look (simultanément au Stick directionnel)

BOUTON X

Afficher la barre de vie Faire la grimace (après en avoir obtenu la permission durant le jeu) Obtenir des informations sur certains personnages, en mode freeze.

BOUTON A

Sauter, déclencher l'hélico (quand Rayman est en l'air), valider une sélection. Prendre une photo en mode freeze.

STICK C

Orienter la caméra.

BOUTON B

Tirer, charger son poing. Annuler une sélection dans les menus.

MANETTE +

Déclencher le mode freeze.

START/PAUSE

Accéder au menu pendant le jeu.



CONTRÔLES DE RAYMAN

Pour vous **DEPLACER**, dirigez le Stick directionnel dans la direction de votre choix. Ah, qu'il est bon de voir quelqu'un vous obéir au doigt et à l'œil. Plus vous inclinez le Stick directionnel, plus Rayman se déplace rapidement.

Pour **SAUTER**, appuyez sur le Bouton A.

Pour **ACTIVER L'HELICO**, lorsque Rayman est en saut, ré-appuyez sur le Bouton A et maintenez le Bouton enfoncé.

Pour **EFFECTUER UNE ROULADE**, appuyez sur la gâchette L lorsque vous vous déplacez.

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

Pour **GRIMPER** le long d'échelles et de parois spéciales, dirigez-vous contre la paroi avec le Stick directionnel. Rayman s'y accroche automatiquement. Vous pourrez ensuite vous déplacer avec le Stick directionnel. Pour vous décrocher, appuyez à nouveau sur le Bouton A.

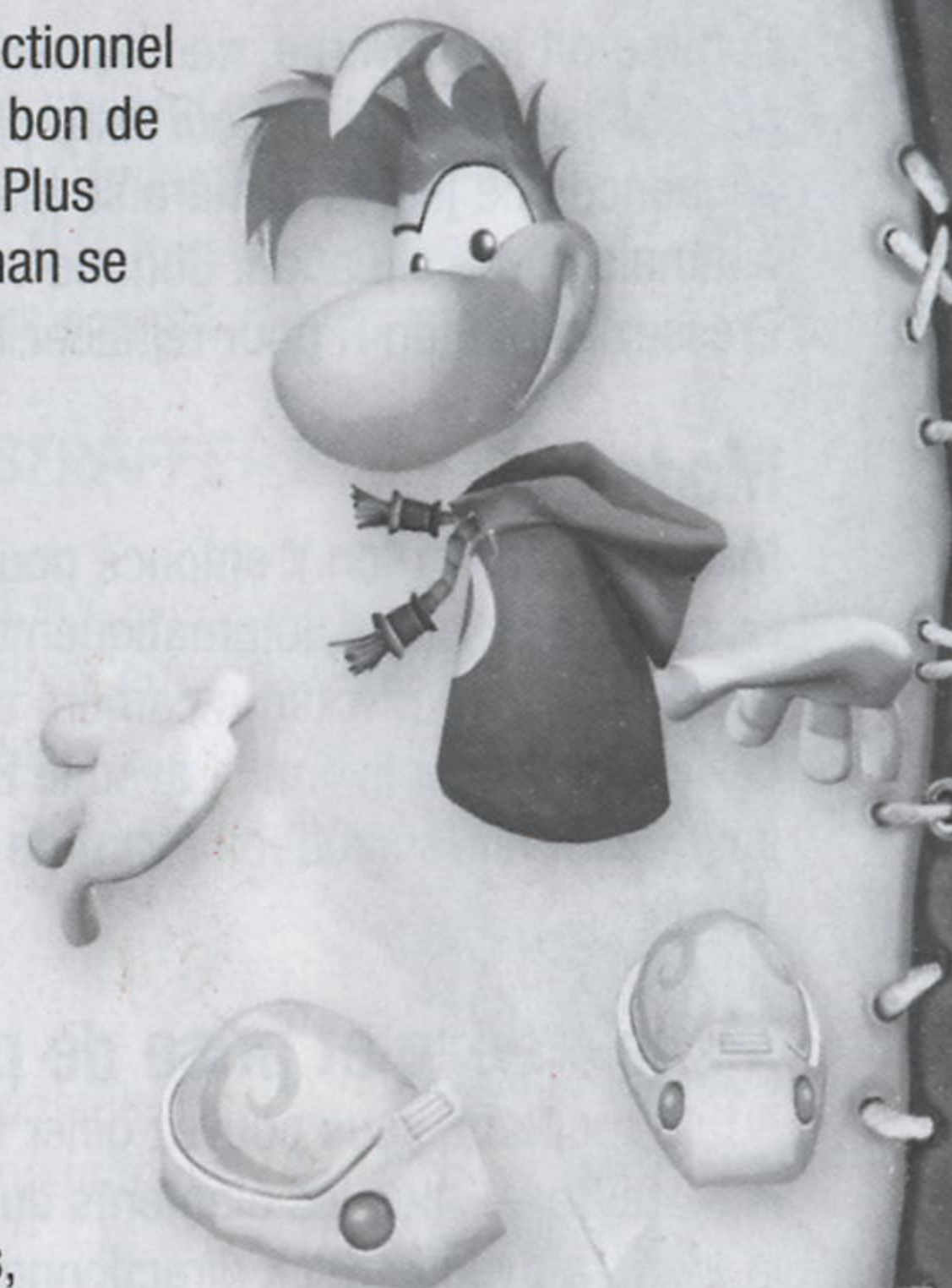
Pour **GRIMPER ENTRE DEUX PAROIS**, sautez en appuyant sur le Bouton A et appuyez une nouvelle fois sur le Bouton A pour vous accrocher. Répétez la manœuvre jusqu'au sommet.

Pour **AVANCER SUSPENDU** à des grilles, sautez avec le Bouton A pour vous suspendre et utilisez le Stick directionnel pour vous déplacer.

Pour **VOUS DEPLACER SOUS L'EAU**, utilisez le Stick directionnel.

Pour **LANCER SON POING**, appuyez sur le Bouton B.

Allez voir le chapitre **COMBATTRE LES ENNEMIS**, vous verrez tout ce qu'on peut faire avec le Bouton B.



CONTRÔLE DES CAMÉRAS

Comme dit le proverbe, rien ne sert de courir, il faut savoir où l'on va. Pour cela, utilisez le Stick C 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. Comme cela votre pouce droit peut faire une pause. Pressez le Bouton R pour replacer la caméra derrière Rayman.

Mode look

Maintenez le Bouton Y enfoncé pour passer en mode Look

La caméra se place automatiquement au niveau de Rayman. Vous pouvez non seulement faire pivoter la caméra avec le Stick C mais aussi zoomer et dézoomer respectivement avec le Bouton R et Bouton L. Ce mode est très utile pour observer la situation avant de partir au combat ou pour trouver tous les bonus.

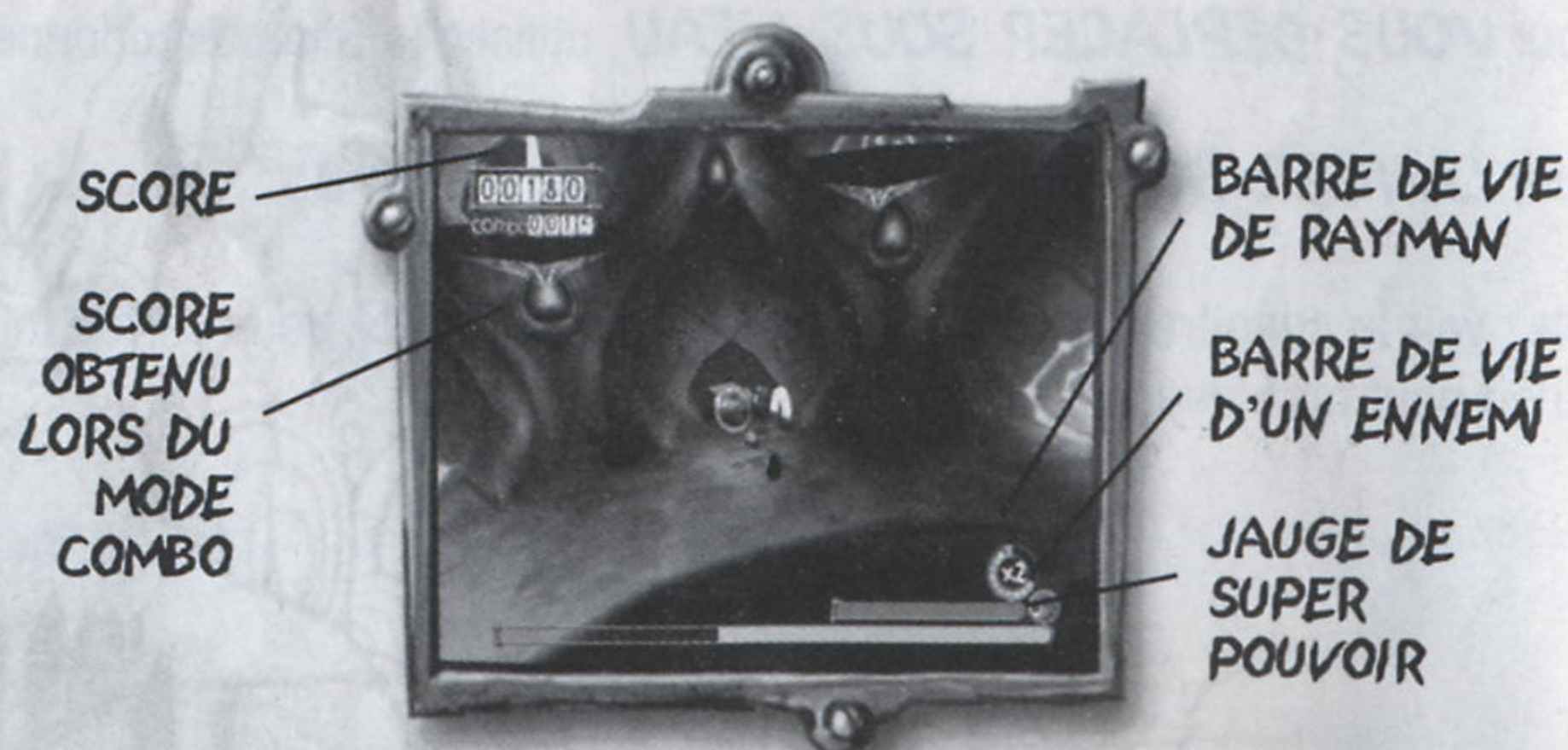
Mode freeze et prise de photo

A tout moment, vous pouvez geler la situation en appuyant sur le côté droit de la Manette +. Tous les éléments du jeu se bloquent. Vous pouvez alors bouger la caméra avec le Stick directionnel ou l'orienter avec le Stick C.

Vous pouvez même prendre des photos et laisser libre cours à votre créativité débordante en appuyant sur le Bouton A. Choisissez ensuite OUI pour sauvegarder votre photo. Un écran vous permettant de nommer votre photo qui apparaît. Nommez votre œuvre, sélectionnez OK et validez avec le Bouton A. Votre photo est alors sauvegardée sur votre Memory Card (Carte Mémoire) NINTENDO GAMECUBE.

ECRANS DE JEU

En appuyant sur le Bouton X 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 cible apparaisse sur l'ennemi et maintenez la touche R enfoncée. Une fois votre ennemi en joue, vous pouvez effectuer toutes les actions possibles sans le perdre de vue :

- Se **DEPLACER LATÉRALEMENT (STRAFFER)** en utilisant le Stick directionnel
- Sauter ou faire l'hélico en utilisant le Bouton A
- Effectuer la roulade dans toutes les directions en appuyant sur la touche R et en orientant avec Stick directionnel.
- Lancer vos poings avec le Bouton B.

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 le Bouton B.

Pour lancer son **POING COURBE VERS LA DROITE** ou **VERS LA GAUCHE**, appuyez sur le Bouton R, straffez sur la droite ou sur la gauche et appuyez sur le Bouton B.

Pour lancer un **POING CHARGE**, maintenez le Bouton B enfoncé jusqu'à ce qu'un tourbillon de puissance apparaisse puis lâchez le Bouton B pour envoyer votre poing. Ce poing chargé peut être droit ou courbe.

Bref, utilisez la touche R pour être toujours face à l'ennemi, puis utilisez tous vos types de poings pour l'attaquer. Les poings courbes (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 le côté droit de la Manette +. Si vous appuyez sur le Bouton X vous obtiendrez des informations utiles pour trouver le meilleur moyen de se 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 le Bouton B pour leur envoyer des décharges électriques.



Boîte orange : ROQUETPUNCH

Un de vos poings s'est transformé en torpille. Appuyez une première fois sur le Bouton B pour l'armer. Appuyez à nouveau pour la lancer. Utilisez ensuite le joystick analogique gauche 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 l'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. À vous de les libérer. Écoutez bien, on les entend appeler à l'aide quand on s'approche d'une cage. À 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.

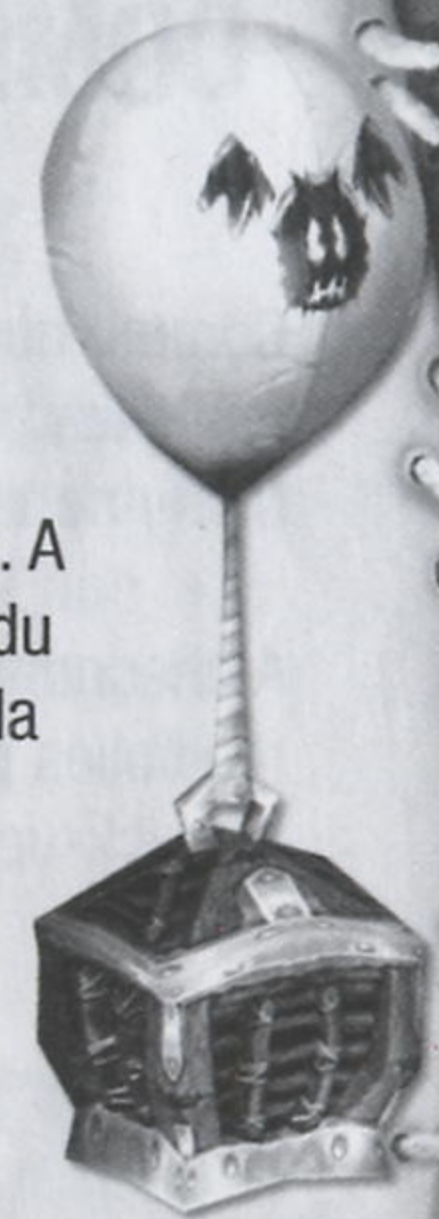
Le score

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.

À 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 laquelle 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 débloquent des niveaux bonus ou des vidéos inédites (dont 2 niveaux bonus exclu pour la NINTENDO GAMECUBE !!). Maintenant, vous êtes obligé de faire un effort au niveau score, sinon pas de bonus ! Eh oui, on n'a rien sans rien.

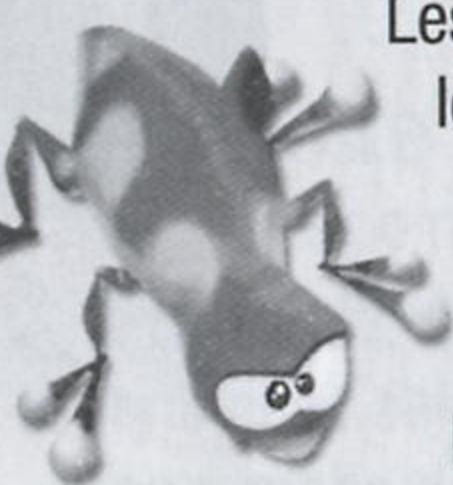


COMMENT GAGNER LE PLUS DE POINTS

(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 Murphy ne te dira 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 près d'eux. Utilise le mode look et centre la caméra sur eux. Chaque matuvu démasqué rapporte des points

Les **TRIBELLES** sont d'élégantes demoiselles papillons très peureuses. Si tu t'approches d'elles lentement, tu peux obtenir des 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.

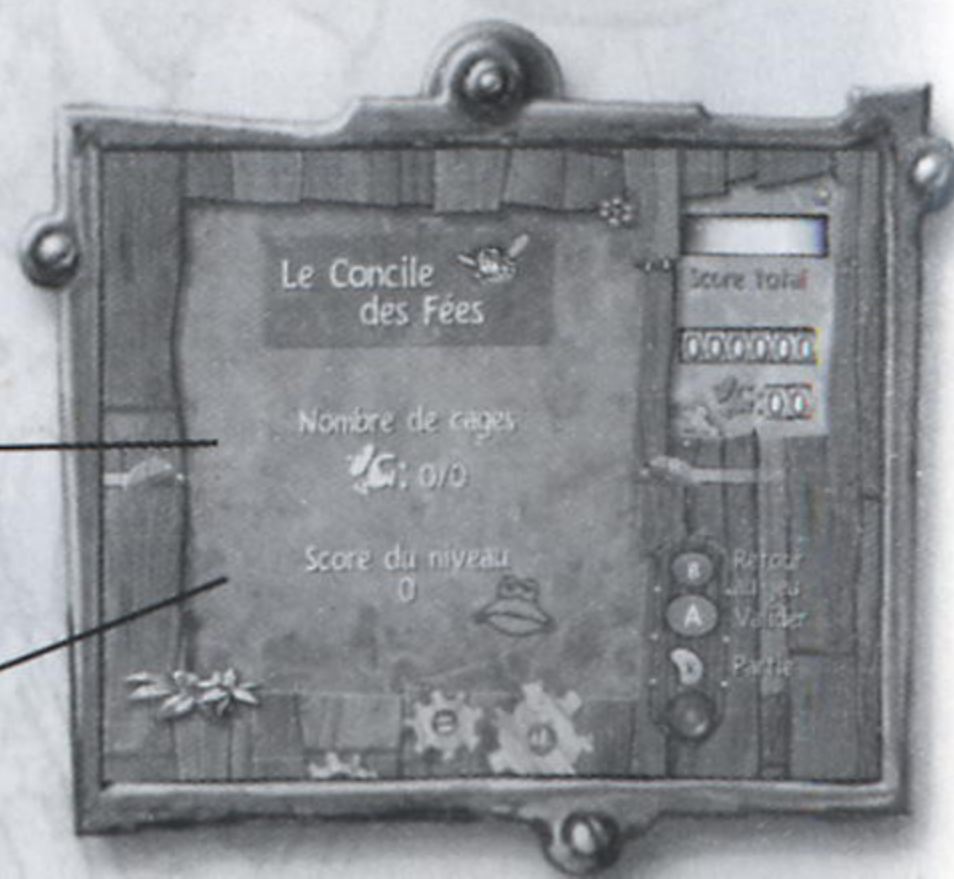
ECRAN DE MENU

A tout moment, en appuyant sur START/PAUSE tu fais apparaître les menus. En appuyant sur le Bouton R, tu fais apparaître la page de score des différents univers que tu as traversés.

En appuyant sur le Bouton Y, tu fais apparaître le menu de jeu pour sauvegarder, quitter ou charger une partie. En appuyant, sur le Bouton X, tu peux 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.

ECRAN
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 essaye de récupérer son chef. Un vrai rôle de composition.



Murphy

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 honteux 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.

REVISITE

Cette option apparaît dans la page de score des environnements que tu as traversés. Sélectionne-la si tu veux retourner dans un des environnements pour y améliorer ton score. Note que ton nouveau score ne sera sauvegardé que s'il est supérieur au précédent !

LA CONNEXION AVEC LA GAME BOY ADVANCE™

Ce jeu est conçu pour fonctionner avec la console de jeu vidéo portable Game Boy Advance™. Pour connecter votre Game Boy Advance à votre NINTENDO GAMECUBE, vous aurez besoin d'un câble NINTENDO GAMECUBE Game Boy Advance (vendu séparément). Référez-vous aux instructions fournies avec le câble pour de plus amples informations quant à la connexion.

La connexion Game Boy Advance™ / NINTENDO GAMECUBE AVEC le jeu RAYMAN® 3 HOODLUM HAVOC pour Game Boy Advance™

En connectant les deux consoles à l'aide, d'un câble spécial NINTENDO GAMECUBE Game Boy Advance™ (vendu séparément), tu pourras avoir accès à des surprises... Tu pourras charger 10 niveaux de jeu bonus pour Game Boy Advance™ à partir de la NINTENDO GAMECUBE. De plus, une fois que tu auras terminé avec succès RAYMAN® 3 HOODLUM HAVOC pour Game Boy Advance™, ou si tu as ouvert toutes les cages, cela te permettra de déverrouiller des niveaux de jeu bonus dans RAYMAN® 3 HOODLUM HAVOC pour NINTENDO GAMECUBE.

La connection Game Boy Advance™ / NINTENDO GAMECUBE SANS le jeu RAYMAN® 3 HOODLUM HAVOC pour Game Boy Advance™:

Si tu connectes les deux consoles sans disposer du jeu sur Game Boy Advance™, tu pourras jouer avec un autre joueur (chacun sur une console) en mode single, et en versus mode à 4 joueurs ... mais on n'en dira pas plus.

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

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

- Vous ne **progresser 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)

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

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.