



RAYMAN 3

H O R R I B L E H A V O C

레이맨 3 : 후드림 대소동



www.raymanzone.com



Microsoft

안전을 위한 주의 사항

광과민성 반응에 대하여

극소수의 사람들은 비디오 게임 등에서 볼 수 있는 번쩍이는 빛이나 무늬 같은 시각적 이미지에 노출될 경우 발작을 일으킬 수 있습니다. 발작 증세나 간질 병력이 없던 사람도 비디오 게임을 하는 동안 알 수 없는 원인으로 이러한 "광과민성 간질 발작"을 일으킬 수 있습니다. 광과민성 간질 발작은 현기증, 환각, 눈이나 얼굴의 경련, 팔이나 다리의 경련이나 떨림, 방향 감각 상실, 정신 착란, 일시적인 인식 상실 등과 같은 여러 가지 증상으로 나타날 수 있습니다. 발작으로 인한 인식 상실이나 경련으로 쓰러지거나 기가쁜 물체에 부딪혀서 다칠 수도 있습니다.

이런 증상 중 한 가지라도 경험하게 되면 즉시 게임을 중단하고 의사와 상의하십시오. 어린이와 청소년은 어른에 비해 이러한 발작을 일으키기 쉬우므로 부모님께서 자녀가 이러한 증상을 보이지 않나 살펴보고 자녀에게 위와 같은 증상이 나타날 적이 있는지 확인하셔야 합니다.

광과민성 간질 발작의 위험을 줄이려면 TV 화면에서 멀리 떨어져 앉거나, TV 화면이 작은 것을 사용하거나, 조명이 밝은 곳에서 게임을 하거나, 너무하고 피곤할 때는 게임을 하지 않는 등의 예방 조치를 취하십시오.

본인은 물론 친척 중에서 발작 또는 간질 병력이 있는 사람이 있다면 게임을 하기 전에 의사와 상의하십시오.

건강 및 안전을 위한 기타 주의 사항 Xbox 제품 설명서에는 소프트웨어를 사용하기 전에 반드시 알고 있어야 하는 건강 및 안전을 위한 주의 사항이 들어 있습니다.

TV 손상 방지

특정 TV는 사용하지 마십시오. 일부 TV 중에서 특이 전면 또는 후면 프로젝션 TV에서 Xbox 게임을 비롯한 비디오 게임을 할 경우 TV 화면이 손상될 수 있습니다. 정상적으로 게임을 하는 동안에 화면에 표시된 정적인 이미지가 화면에 "새겨지는 (burn in)" 현상이 발생할 수 있습니다. 이럴 경우 비디오 게임을 하지 않을 때에도 정적인 이미지의 그림자가 항상 화면에 나타나게 됩니다. 비디오 게임을 대기 상태로 두거나 일시 중지할 경우에도 이와 유사한 손상이 있을 수 있습니다. TV 제조업체의 설명서를 참조하여 귀하의 TV에서 비디오 게임을 해도 문제가 없는지 알아보십시오. TV 설명서에서 이러한 정보를 찾을 수 없을 경우에는 TV 판매 대리점이나 제조업체에 문의해서 비디오 게임을 해도 문제가 없는지 문의하십시오.



RAYMAN®3 HOODLUM HAVOC

- 2 XBOX® 비디오 게임 시스템 사용하기
- 3 XBOX 컨트롤러 사용하기
- 4 이야기 즐거리
 - 4 게임 시작 하기
- 7 저장하기 / 불러오기
 - 8 게임 컨트롤
 - 9 레이맨 컨트롤
 - 10 카메라 컨트롤
 - 10 게임 스크린
- 11 전투
 - 12 슈퍼 파워
- 13 추가 정보
 - 14 더 많은 점수 획득하기
- 14 메뉴 화면
 - 15 등장 캐릭터
- 17 제작진
- 20 보증
- 21 고객 지원



게임 스토리



꿈의 교차로는 천국과 같은 기쁨이 가득찬 공간으로 고요한
삶의 기쁨과 행복을 만끽할 수 있는 곳이었습니다.
어떤 이들에게는 시간이 너무 늦게 흐르는 것처럼 느껴질
정도로 평화로움이 계속되고 있었습니다. 그러던 어느 날,
한 레드럼(Red Lum)이 자신을 심술궂은 고약한 솜털로 변신
시키는데 성공하고 말았습니다. 그의 이름은 안드레(Andre),
그가 원하는 것은 바로 세상을 지배하는 것이었죠. 안드레는 다른
레드럼들을 블랙럼(Black Lum)으로 변신시켰고, 이들 블랙럼
들은 자신들이 입을 옷을 만드는 데 필요한 동물들의 털을 약탈
하기 위해 무리를 지어 움직이기 시작했습니다. 이리하여 후드럼
(Hoodlum)의 군대가 탄생했고, 그들의 난동과 막대한 피해가
꿈의 교차로에 퍼지게 된 것입니다. 아무도 막을 수 없는
럼(Lum)들의 난장판이 시작되고 만 것이죠. 이 어지럽고 혼란한
세상을 정리하기 위해 나타난 우리의 정의의 사도는 과연
누구일까요? 힌트를 드리자면, 이 게임 설명서의 표지를
잘 보시면 알 수 있습니다.



게임 시작 하기

언어 선택

사용자의 Xbox 대시보드에서 설정된 언어에 따라 게임의 문자와 음성이
자동으로 선택됩니다.
이 게임은 영어, 불어, 스페인어, 이탈리아어, 독일어를 지원합니다. 언어가
이 이외의 다른 언어로 설정되어 있으면 영어가 기본적으로 선택됩니다.



게임 시작 하기

타이틀 화면이 나타나면 화면에
나타나는 설명을 따르세요.
컨트롤러의 **START** 단추를 누르면
주 메뉴 화면으로 이동합니다.
Xbox 본체에 여러 개의 컨트롤러가
연결되어 있으면 처음 선택한 컨트롤러가
게임을 진행하는 데 사용됩니다. 게임
진행 중 컨트롤러와 Xbox 본체와의 연결이
끊어지면 화면에 같은 포트에 컨트롤러를
끼워달라는 메시지가 나타납니다.



메뉴 선택

왼쪽 엄지스틱이나 방향 패드 그리고 왼쪽 트리거와 오른쪽 트리거를
사용해 메뉴를 이동할 수 있습니다. 메뉴를 선택하려면 **A**나
START 단추를 누르세요. 이전 메뉴로 돌아가려면 **B**나 **BACK**
단추를 누르세요.

주 메뉴

새 게임을 시작하려면 **New(새 게임)**을 선택
합니다. 저장된 게임을 불러오려면 **Load**
(불러오기)를 선택합니다. 불러오기는 이전에
저장된 게임이 있을 때에만 선택이 가능합니
다. 컨트롤러, 오디오 및 비디오 설정을 변경
하려면 **Options(옵션)**을 선택하세요.
Album(앨범)을 선택하면 게임 화면을 저장한
앨범으로 이동합니다.



새 게임

New(새 게임)을 선택하고 **A**를 눌러 새 게
임을 시작합니다. 그러면 게임 저장 이름 입력 화면이 나타납니다.
기본 이름을 사용하면 **A**를 누르고 다른 이름으로 저장하려면
왼쪽 엄지스틱이나 방향 패드를 사용하여 원하는 문자를 선택한 후
A를 누릅니다. 저장 이름을 모두 입력했으면 **OK(확인)**을 선택하고
A를 누르세요.

저장된 게임 불러오기

저장된 게임을 불러오려면 주 메뉴 화면에서 **Continue(계속하기)**를 선택
하고 **A**를 누르세요. 그러면 저장된 게임 목록이 화면에 나타납니다.
왼쪽 엄지스틱 또는 방향 패드를 사용하여 불러올 게임을 선택한 후
A를 누르세요.

옵션

옵션 메뉴를 선택하려면 주 메뉴 화면에서 **Options(옵션)**를 선택하세요.

컨트롤러 설정

Options(옵션)에서 **Controller Options(컨트롤러 설정)**를 선택하고 **A**를 누르세요. 왼쪽 엄지스틱을 사용하여 컨트롤러 설정을 변경할 수 있습니다. 카메라의 수평과 수직 위치 조정을 반대 방향으로 바꾸거나 컨트롤러의 진동 기능을 해제시킬 수도 있습니다. 진동 기능은 기본적으로 활성화되어 있습니다.

소리 설정

Options(옵션)에서 **Audio(소리)**를 선택하고 **A**를 누르세요. 왼쪽 엄지스틱을 사용하여 **Music(음악)**, **Special FX(효과음)** 및 **Dialog(대화)** 볼륨을 조절할 수 있습니다. 또한 Xbox 대기보드에서 오디오를 모노나 스테레오, 또는 돌비® 디지털로 설정할 수 있습니다.

저장하기 / 불러오기



불러오기

게임 진행 중 언제든지 저장된 게임을 불러올 수 있습니다. 저장된 게임을 불러오려면 **START** 단추를 눌러 일시 중지 메뉴를 불러온 후 **X**를 눌러 **Game(게임)** 메뉴 화면으로 이동합니다. 여기에서 **Load(불러오기)**를 선택하고 **A**를 누르면 저장된 게임 목록이 나타납니다. 원하는 게임을 선택하고 **A**를 누르면 게임을 계속 이어서 진행할 수 있습니다. 자세한 내용은 5페이지를 참조하세요.

참고: 현재 진행 중인 레벨에서 획득한 점수는 모두 잃게 되므로 주의하세요.

저장하기

게임 기술의 획기적인 향상으로 게임 저장은 자동으로 이루어집니다! 그러므로 여러분은 특별히 게임을 저장할 필요가 없습니다. 게임을 즐기면 됩니다.

게임 도중의 화면을 사진으로 저장할 수도 있습니다. 자세한 내용은 10페이지의 **정지 모드와 사진 찍기**를 참조하세요.



게임 컨트롤

왼쪽 트리거
구르기, 화면 축소 및
메뉴의 왼쪽 페이지를
선택합니다.

X 단추
공격하기. 누르고 있으면
주먹에 힘이 모아집니다.

오른쪽 트리거
목표를 보기, 앞으로 이동
및 메뉴의 오른쪽 페이지를
선택합니다.

Y 단추
시점 변경, 각 캐릭터에
대한 정보 보기
(사진 모드)

B 단추
남은 체력 보기, 얼굴 잡아당기기
(게임 중 사용이 가능할 경우),
선택 취소

검정색 단추
메뉴 화면으로 돌아
갑니다.

흰색 단추

**왼쪽
엄지스틱**
레이맨의
움직임을
조종합니다.

Back 단추
게임 중 사진 모드로
전환합니다.

Start 단추
게임 중 일시 중지 메뉴를
불러옵니다.

방향 패드

오른쪽 엄지스틱
카메라 방향을 조정합니다.



레이맨 컨트롤

레이맨을 움직이려면 왼쪽 엄지스틱을 원하는 방향으로 움직이면 됩니다. 왼쪽 엄지스틱을 조금만 움직이면 레이맨은 천천히 움직입니다. 왼쪽 엄지스틱을 더 강하게 많이 움직이면 레이맨도 더 빨리 움직입니다.

점프를 하려면 A를 누르세요.

엘리베이터 기능을 사용하려면 레이맨이 공중에 떠 있을 때 A를 누르고 있으면 됩니다.

그르기를 하려면 움직이는 도중에 왼쪽 트리거를 누르세요.

절벽이나 벽의 돌출 부분과 같은 가장자리를 붙잡으려면 점프 도중 왼쪽 엄지스틱을 사용해 레이맨을 벽쪽으로 향하게 하세요. 그러면 레이맨은 자동으로 가장자리를 붙잡습니다.

특수한 벽이나 사다리에 올라가려면 우선 왼쪽 엄지스틱을 사용하여 레이맨을 벽으로 이동시킵니다. 그러면 레이맨은 자동으로 벽을 붙잡게 되고 왼쪽 엄지스틱을 사용하여 레이맨을 움직일 수 있습니다. 벽에서 떨어지려면 A를 다시 누르세요.

두 벽 사이를 올라가려면 A를 눌러 점프한 다음 다시 A를 누르면 벽을 붙잡을 수 있습니다. 정상에 올라갈 때까지 이 방법을 반복합니다.

매달리기 도중에 앞으로 이동하려면 A를 눌러 점프 한 후 벽을 붙잡은 다음 왼쪽 엄지스틱을 사용하면 레이맨을 이동시킬 수 있습니다. 붙잡은 손을 놓으려면 다시 A를 누르세요.

물 속에서 헤엄치려면 왼쪽 엄지스틱을 사용하세요.

주먹으로 공격하려면 X를 누르세요. 자세한 내용은 1페이지의 주먹 공격을 참조하세요.

레이맨은 아래로 떨어지는 도중 자동으로 벽의 가장자리를 붙잡을 수 있습니다.



카메라 컨트롤

옛말에 “어디로 향하고 있는지 모르면 뭘 필요가 없다” 라는 말이 있습니다. 이 말처럼 레이맨이 어디로 향하고 있는지 확인하려면 **오른쪽 엄지스틱**을 사용하여 카메라 방향을 조절하면 됩니다. 게임 중 몇몇 상황에서는 상황에 가장 적합한 카메라 위치가 자동으로 지정되므로 **오른쪽 엄지스틱**을 따로 조절할 필요가 없습니다. **오른쪽 트리거**를 누르면 카메라는 레이맨의 등뒤로 다시 위치합니다.

레이맨 시점 모드

레이맨 시점 모드로 변환하려면 **Y**를 계속 누르고 있으면 됩니다. 그러면 카메라는 마치 레이맨의 눈으로 보고 있는 것과 같은 시점으로 바뀝니다. 이 상태에서 **왼쪽 엄지스틱**을 사용하여 카메라를 이동할 수 있으며, **오른쪽 트리거**와 **왼쪽 트리거**를 사용하여 화면을 확대하거나 축소할 수도 있습니다. 이 모드는 전투를 시작하기 전에 상황을 파악하거나 보너스 아이템을 찾는 데 매우 유용합니다.

정지 모드와 사진 찍기

게임 도중 **BACK** 단추를 누르면 언제든지 게임을 정지시킬 수 있습니다. 그러면 게임 내의 모든 것이 멈추게 됩니다. 게임이 멈추더라도 **왼쪽 엄지스틱**과 **오른쪽 엄지스틱**을 사용하여 카메라를 움직일 수 있습니다. 또한 **A**를 사용하면 자신의 멋진 게임 화면을 사진으로 찍을 수 있습니다. 사진을 찍은 후 **YES(예)**를 선택하면 찍은 사진을 저장할 수 있습니다. **YES(예)**를 선택하면 사진 이름을 입력하는 화면이 나타납니다. 사진 이름을 입력하고 **OK(확인)**를 선택한 다음 **A**를 누르면 사진이 저장됩니다. 저장한 사진들은 주 메뉴의 **ALBUM(앨범)**을 선택하면 볼 수 있습니다. 주의: 앨범을 보려면 진행 중인 게임을 끝내야 합니다.

게임 화면

게임 중 **B**를 누르면 레이맨에 대한 다양한 정보를 볼 수 있습니다.



전투

적군 포착

목표표이나 **적군**을 포착하려면 목표를 또는 적군 방향으로 레이맨을 향하게 하고 조준점이 나타났을 때 **오른쪽 트리거**를 누르고 있으면 됩니다. 적군이 포착되면 다른 단추를 사용하지 않아도 적군의 위치를 잃지 않고 여러가지 액션을 실행할 수 있습니다.

- **왼쪽 엄지스틱**을 사용하여 앞으로 이동할 수 있습니다.
- **A**를 사용하여 점프 또는 헬리콥터 기능을 사용할 수 있습니다.
- **오른쪽 트리거**와 **왼쪽 엄지스틱**을 사용하여 원하는 방향으로 구르기를 할 수 있습니다.
- **X**를 사용하면 주먹 공격을 할 수 있습니다.

주먹 공격

레이맨은 팔이 없지만 전투시 아주 유용하게 사용할 수 있는 두 개의 주먹을 가지고 있습니다. **직선 방향으로 주먹 공격을 하려면 X**를 누르세요. **주먹 공격을 왼쪽 또는 오른쪽으로 휘게 하려면 오른쪽 트리거**를 눌러 왼쪽 또는 오른쪽 옆으로 이동하면서 **X**를 누르세요.

힘을 모아서 강력한 주먹 공격을 하려면 X를 누른 상태로 레이맨의 주먹 주위에 힘이 소용돌이가 생길 때까지 힘을 모은 다음 **X**에서 손을 떼세요. 힘을 모은 강력한 주먹 공격도 왼쪽 또는 오른쪽으로 휘게 할 수 있습니다.

간단히 설명하자면 적군과 마주보기 위해서는 상태에서 언제나 **오른쪽 트리거**를 누르면 됩니다. 적과 마주보고 있는 상태에서 레이맨의 다양한 주먹 공격으로 적을 공격하면 됩니다. 왼쪽이나 오른쪽으로 휘는 주먹 공격은 장애물 뒤에 숨어있는 적을 공격하기에 매우 좋으며, 직선 공격을 피할 수 있는 몇몇 적들을 공격할 때 유용합니다. 마지막으로, 주먹 힘을 모아서 공격하는 것을 익혀야 합니다. 힘을 모아 공격하는 레이맨은 여러분의 상상을 뛰어넘는 강력한 파괴력을 선보일 것입니다.

전투에 대한 힌트

우선 적군을 포착한 다음 **BACK** 단추를 눌러서 정지 모드로 변경합니다. 이 상태에서 **Y**를 누르면 적군을 쉽게 물리칠 수 있는 도움말이 나타납니다.



슈퍼파워

후드럼들은 자신들이 입고 있는 옷을 전투용 갑옷(슈퍼파워)으로 바꾸어주는 레이저 파우더를 사용하고 있습니다. 이 이상한 힘은 레이맨에게도 슈퍼파워 능력을 사용할 수 있게 합니다. 후드럼 몬스터의 머리 위에 \$ 표시가 있으면 그 후드럼이 레이저 파우더 상자를 지니고 있다는 것을 의미합니다. 레이저 파우더 상자를 가지고 있는 후드럼을 물리치면 그 후드럼이 가지고 있던 레이저 파우더 상자를 얻을 수 있습니다. 주의해야 할 점은 이런 슈퍼파워는 사용 제한이 있다는 것입니다. 슈퍼파워를 사용하기에 앞서 한번 하단에 표시 되는 슈퍼파워 표시기를 잘 살펴 얼마나 사용할 수 있는지 반드시 확인해야 합니다. 레이저 파우더 상자를 주우려면 레이맨을 상자 위로 이동시키면 됩니다.



초록색 상자: 화오리

레이맨의 주먹 공격이 화오리로 변합니다. 화오리 주먹 공격을 사용하면 버섯, 후드럼 몬스터, 또는 그 외의 물체나 동물 등 무엇이든 화오리로 날려버릴 수 있습니다. 적군을 혼란스럽게 하는 데 매우 좋습니다.



붉은색 상자: 헤비 메탈

레이맨의 각 주먹에 슈퍼파워를 부여합니다. 적군을 한 주먹으로 무찌를 수 있으며 문도 파괴할 수 있습니다.



파란색 상자: 강철 턱

레이맨의 두 주먹에 강철 턱이 부착됩니다. 강철 턱이 주먹에 부착되면 철로 된 물건에도 매달릴 수 있습니다. 전투시에는 적군들을 붙잡을 수 있고 적군을 붙잡으면 **X**를 눌러서 전기 충격 공격을 가할 수 있습니다.



주황색 상자: 쇼크 로켓

레이맨의 한쪽 주먹이 로켓 발사기로 변합니다. **X**를 눌러서 로켓을 장전하고 **X**를 다시 누르면 로켓이 발사됩니다. 로켓을 발사한 후 왼쪽 엄지스틱을 사용하여 발사된 로켓의 움직임을 조정할 수 있습니다. 이 공격은 멀리 위치한 적을 공격하기에 매우 좋습니다.



노란색 상자: 로켓 컷터

레이맨이 멋진 헬멧이 쓰게 되고 레이맨의 헬리콥터 기능을 사용하여 멋지게 공중을 날 수 있습니다!

추가 정보

우리

후드럼 몬스터들은 틴시스(TEENSIES)를 모두 잡아들이는 후우리에 가두어 시력 연습용으로 사용하려고 합니다. 오직 레이맨만이 불쌍한 틴시스들을 자유롭게 풀어줄 수 있습니다. 그러기 위해서는 조용히 틴시스의 목소리에 귀를 기울여야 합니다! 틴시스들이 갇힌 곳에 가까워지면 틴시스들의 도인달라는 소리가 들릴 것입니다. 틴시스들을 자유롭게 풀어줄 때마다 레이맨은 선물을 받게 되고 보석 메달을 획득할 수 있습니다. 보석 메달을 6개 모으면 레이맨의 체력이 증가합니다.

점수

다음과 같은 레이맨의 행동을 통해 점수를 얻을 수 있습니다.

- 적군 물리치기
- 아이템 모으기. 꿈의 교차로 여기저기에는 주울 수 있는 많은 아이템들을 뿌려져 있습니다. 후드럼 몬스터도 이러한 아이템들을 모아서 피그포트라는 돼지 모양의 저금통에 저장합니다. 적군을 물리치면 피그포트를 얻을 수 있으며, 주먹에 힘을 모으면 피그포트를 깰 수 있습니다.

점수를 얻을 때마다 **COMBO(콤보)** 모드가 나타납니다. 점수를 얻을 수 있는 행동을 계속 연결해서 할수록 더 많은 콤보 점수를 얻을 수 있습니다. 그러나 일정 시간이 지나면 콤보 모드가 사라지게 되므로 주의하세요. 그러므로 좋은 콤보 점수를 얻기 위해서는 가급적 빨리 움직여야 합니다.



얻은 점수를 사용하여 잠긴 보너스 레벨을 풀거나 새로운 비디오 등을 얻을 수 있습니다. 이러한 보너스를 얻고 싶다면 열심히 콤보 점수를 모으는 것이 가장 효과적입니다. 명심하세요, 세상에 공짜는 없습니다.

더 많은 점수 얻기

(이 설명서를 읽으면서 필요한 정보를 얻지 못했다고 생각되는 분들을 위하여)

설명서를 읽지 않고 게임만 진행해서는 얻을 수 없는 정보를 여기서 알려 드리겠습니다.

게임 중 슈퍼파워를 얻었을 때 레이맨이 아이템을 주워 얻는 모든 점수는 두 배가 됩니다. 아이템을 모으기 전에 우선 슈퍼파워를 찾아보세요.



마투부(MATUVU)는 카멜레온의 일종이며 게임 진행 중 주변에 숨어 있습니다. 마투부와 가까이지면 마투부의 휘파람 소리가 들릴 것입니다. 레이맨 시점 모드를 사용하여 마투부를 카메라의 중앙에 놓으면 추가 점수를 얻게 됩니다.

트라이베레(TRIBELLE)는 우아하고 젊은 여성 나비로 매우 겁이 많은 종족입니다. 그녀들에게 조심스럽게 가까이 접근할 수 있다면 추가 점수를 얻을 수 있습니다. 하지만 너무 갑작스럽게 접근하면 트라이베레는 겁에 질려서 날아가 버릴 것입니다!



즐거운 게임이 되길 바랍니다. 게임을 진행하는 도중 게임 개발자들이 만든 여러 비밀 장소를 발견할 수 있습니다. 숨겨진 비밀 장소에서는 많은 아이템을 얻을 수 있습니다!

메뉴 화면

게임 도중 **START** 단추를 누르면 언제든지 메뉴 화면이 표시됩니다. **왼쪽** 트리거 또는 **오른쪽** 트리거를 사용하면 레이맨이 지나는 다른 세계에서 얻은 점수를 볼 수 있습니다.

X를 누르면 **Quit**(게임 끝내기) 또는 **Load**(불러오기) 등의 게임 메뉴가 표시됩니다. **Y**를 누르면 **Bonus**(보너스) 페이지로 이동합니다. 획득한 점수에 따라 게임 비디오와 보너스 레벨 등을 얻을 수 있습니다.



풀어준 우리 스

획득 점수

출연 캐릭터



레이맨 (RAYMAN)

이미 이전 두 개의 에피소드에서 10만개 이상의 판매에 흥행한 타이틀이기 때문에 레이맨에 대한 소개는 더 이상 필요 없을 것입니다. 스타처럼 행동하지는 않지만 요즘 레이맨은 대스타입니다. 언제나 낮잠을 청하고 친구들과 이야기를 즐기는 레이맨은 요즘 어린 아이들의 이상입니다.



글로박스 (GLOBOX)

레이맨의 제일 친한 친구인 글로박스는 드디어 일상일대의 출현을 하게 됩니다. 실수로 블랙럼 군단의 사령관인 안드레를 삼키게 되어 후드럼 군대가 그들의 지도자를 구하기 위해서 글로박스를 쫓게 됩니다. 정말 기구한 운명의 캐릭터라고 할 수 있습니다!



머피 (MURFY)

정말 터무니없고 건방진 캐릭터입니다. 다소 멍청한 면이 있지만 그와는 상관없이 레이맨의 코치 역할을 맡고 있습니다.



안드레 (ANDRE)

안드레는 병적으로 타락한 악인이며 게임에서 거의 대부분 글로박스의 배 속에 갇혀 지내게 됩니다. 안드레는 극도의 비꼬인 사고방식을 소유하고 있으며 불쌍한 글로박스에게 자두 주스를 마시게 하여 자제심을 완전히 상실하게 만듭니다.



후드럼 몬스터 (HOODLUM)

엄격한 게임 개발자들의 심의를 통과한 이들은 가장 황당하고 비보스러운 군대를 형성하게 되었습니다. 후드럼들은 푸대지를 두르고 있는 캐릭터로서 아무리 위험하고 황당한 임무라도 레이맨과 글로박스를 저지하는 것이 그들의 목표입니다.

WWW.RAYMANZONE.COM에서 럼들의

커뮤니티 퀘스트에 함께 참여하세요.

레이맨 커뮤니티는 지금 여러분을 온라인에서 기다리고 있습니다. 웹사이트에 방문하여 **THE LUMS QUEST(럼들의 퀘스트)**에 꼭 참여해 주세요.

- 커뮤니티에 참여하는 사용자들에게 혜택을 부여하는 독특한 시스템
- 많이 참여하는 사용자일수록 레이맨 게임에 대한 더 많은 혜택과 정보가 주어집니다.
- 선 또는 악 - 사용자의 결정으로 이루어집니다!
- VIP 구역에 들어갈 수 있는 권한을 얻을 수 있습니다!
- 지금 로그인하시면 바로 사용할 수 있는 럼 200을 드립니다!

추가 사항:

- 스크린샷, 비디오, 그리고 매일 추가되는 정보를 얻을 수 있습니다.
- 레이맨 게임에 대한 힌트와 팁을 얻을 수 있습니다.
- 정기적인 대회가 개최되고 멋진 선물을 중정 받을 수 있습니다.
- 게시판에서 다른 레이맨 팬들과 대화를 나눌 수 있습니다.

더 이상 기다리지 마세요! WWW.RAYMANZONE.COM으로

접속하여 즐거움을 함께 나누세요!

제작진

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 Geoffroy

Lead

Jean-Vincent Segard

Lead Programmers

Christophe Garrigues
Olivier Didelot

Programmers

Pierrick Crepy
Nicolas Meyer
Daniel Raviart
Lucian Rowe
Stéphane Lavergne
François Queinnec
Dominique Duvivier
Christophe Roguet
Alain Robin
Franck Delattre
Frédéric Bourbon
Isabelle Prévost

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 Bernard
Olivier Conorton
Mohammed Gambouz
Laurent Debarge
Sébastien Du jeu
Gabriel Villatte
Christophe Dur
Christophe Bourges
Marie Nguyen

Lead Gameplay Programmer

Olivier Dauba

Gameplay programmers

Yann Masson
Nicolas Chereau
Laurent Chiarazzo
Setha Chhun
Nicolas Normandon

Lead animator

Stanislas Mettra

Animators

Hélène Oger
Hélène Pierre
Isabelle Leduc
Karine Karabétian
Philippe Penaud

Lead sound designer

Ida Yebra

Sound designer

Emmanuel Gouvernaire
Alexandra Horodecki

Sound art director

Romain His

Lead data manager

Nary-Tiana
Andriamampandry

Data manager

Vincent Chardonnerau
Eric Berkani

Rayman created by

Michel Ancel
Frederic Houde

Additional game design

Yann Masson
Nicolas Normandon
Stéphane Hilbold
Fabrice Holbé
Olivier Conorton

Additional graphic artists

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

Additional gameplay programmers

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

Additional programmers

Patrice Desarnaud
Michael Ryssen
Frédéric Balint
Jean-Christian Sokol

Additional animators

Alexandre Baduel
Vanessa Sarazin

Test Studio Manager (Paris)

Victor Douangamath

Lead Tester (Paris)

Olivier Berteil

Testers (Paris)

Jérôme Amouyal
Frédéric Lapalus
Cyril Gouel
Fabrizio Costa
Sébastien Métivier
Carl Huyghues Despointes
Manuel Rozoy
Hervé Da Mota
Wolfgang Buttner
Anis Boujouane
Antoine Viellard

Lead Teaster (Montreal)

Yanick Beaudet

Testers (Montreal)

Alain Chenier
Bruno St-Laurent
Félix Hardy
Louis-Philippe Brissette
Martin Hamel
Martin Shank
Max Bricault
Nicolas Gagnier
Stéphane Arbour
Stephan Leary
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
Frédéric Laporte
Antoine Thisdale
Daniel Sarrazin

Additional Data Managers

Thomas Omer-Decugis
Fabrice Machecher

Additional Testers

Eric Visconti
Jean-Francois Dupuis
Michel Morin

Platform Specialists

Frédéric Laporte
Antoine Thisdale
Daniel Sarrazin

Managing Director - Montreuil Studios

Nicolas Metro

Development Studio Manager

Vincent Greco

Graphic Studio Manager

Sandrine Maigret

Game Design Studio Manager

David Douillard

Cinematic studio manager

Sophie Penziki

Pre-rendered sequences director

Alexandre de Broca

Technical director - sfx

Charles 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 Ayel
Sonia Pronovost
François Cote

Guitar-hero

François Queinenc

Audio production manager

Sylvain Brunet

Creative manager

Manu Bacht

Sound production organisation

Marine Lelievre

Music composed, arranged and performed by

Plume and Fred Leonard
Laurent Parisi

Sound effects

Talk Over

Mixed by

Christophe Marais
Claire Schwab
Gwen Hervochon
(Tex Avril Studio - France)

Masterised by

Martin Dutasta

Music editing

Pascal Florck

'Madder'

Performed by Groove Armada
Courtesy of Jive Electro

Written by
Michael Daniels/K. Lee/
J. White/C. Jenner/
Thomas Findlay
Andrew Cocup Zomba
Music Publishing LTD.
(Adm. By Zomba Enterprises Inc in the US and Canada),

Universal Music Publishing LTD.
(Adm by Universal-

Polygram International Publishing, INC.,
Warner/Chappell Music Ltd. (PRS)
All rights on behalf of Warner/Chappell Music Ltd.
administered by WB Music Corp.

UBI SOFT INTERNATIONAL President and CEO
Yves Guillemot

International Production Director
Christine Burgess-Quemard

International Content Director
Serge 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
Judith Barta

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

Localization(Korea) Ubi Soft Korea
Sue Hong
San Kim
Sangyeon Yoon

Microsoft
Kyoung Ho Han
Whi Young Yoon
Sang Pil Mo(Marketing)

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
Benoît Maury-Bouët
David Houssin
Hanane Sbai
Niquette
Eric Tremblay
Sophie Pendaries
GlobalWay Co., Ltd.

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.

한국에서 구입한 XBOX 게임 소프트웨어 (“게임”)를 위한 제한보증서

보증

Microsoft Corporation(“Microsoft”)은 본 게임의 최초 구입자인 귀하께 본 게임 구입 후 6개월 동안 실질적으로 동등한 매뉴얼에 기재된 바인 같이 실행됨을 보증합니다. 이 기간 내에 본 보증서가 보증하는 바와 달리 본 게임에 이상이 있는 경우 아래 기재된 절차에 따라 귀하께서 구입하신 판매점의 선택에 따라 무료로 이를 수리하거나 교환 받을 수 있습니다. 본 제한 보증서는 본 게임이 영입용 또는 영리를 목적으로 사용되거나, 본 게임에 발생하는 문제가 사고, 남용, 바이러스 또는 오용과 관련된 경우에는 적용되지 않습니다.

6개월 내 반환

보증과 관련한 요청은 귀하께서 구입하신 판매점에 하여야 합니다. 본 게임을 구입 영수증 시본과 귀하께서 경험한 문제점에 대한 설명과 함께 귀하의 판매점에 반환하십시오. 판매점은 그 선택으로 본 게임을 수리 또는 교환하여 드릴 것입니다. 교환된 게임의 경우 게임 구입으로부터 6개월, 또는 교환 시점부터 10일 중 먼저 도래하는 기간까지 본 보증이 유효합니다. 어떠한 이유로 본 게임을 수리 또는 교환할 수 없는 경우 귀하께서 게임 구입을 위하여 지출한 가격의 범위 내에서 귀하께서 입은 통상 예상되는 직접적인 손해(그 밖의 손해는 제외함)만을 보상 받으실 수 있습니다. 위와 같은 사항(수리, 교환 또는 손해 제한)은 귀하께서 받으실 수 있는 유일한 구제 수단입니다.

제한

본 제한 보증서는 다른 모든 명시적인 또는 법령상의 보증, 조건 또는 의무를 대체하는 것으로, 그 밖에 Microsoft, 그 판매점 또는 공급자 등을 구속하는 다른 성격의 보증은 없습니다. 본 게임 또는 그에 포함된 매체에 적용되는 묵시적인 보증은 위에 기재된 기간에 한정됩니다. 법률상 허용되는 최대 한도로, Microsoft, 그 판매점 또는 공급자는 본 게임의 소지, 사용 또는 잘못된 작동으로 인하여 발생한 특별, 부수적, 징벌적, 간접적 또는 결과적인 손해에 대하여는 책임을 지지 않습니다. 상기 내용은 어떠한 구제 수단이 그 본질적인 목적을 달성하지 못한 경우에도 적용됩니다. 해당 법률이 묵시적 보증 기간의 제한 및 부수적 또는 결과적 손해의 배제 또는 제한을 허용하고 있지 아니한 경우 그러한 배제 또는 제한은 귀하에게 적용되지 아니할 수 있습니다. 본 제한 보증서는 귀하께 특유한 권리를 부여하는 것으로, 귀하는 해당 법률에 따라 다른 권리를 기질 수 있습니다.

본 제한 보증서에 대하여 질의 사항이 있으시면, 귀하의 판매점이나 아래 기재된 Microsoft로 연락 주시기 바랍니다.

대한민국: 00368 440 0090 (수신자 부담)

MICROSOFT XBOX 전용 타이틀 고객 지원 서비스

Microsoft Game Studios가 직접 제작, 유통하는 Xbox 타이틀과 관련해 발생하는 문제에 대해서는 아래의 서비스 센터로 문의하십시오.

Microsoft Xbox 타이틀 고객 지원 서비스 센터: 00368 440 0090
(월-금 9:00~18:00, 토 9:00~12:00, 공휴일 지원/일요일 제외)

- 상기 고객 서비스 센터의 전화는 수신자 부담 전화입니다.
- 제품에 대한 검사, 교환 등에는 다소 시간이 걸릴 수도 있습니다.
- 소비자의 부주의로 미디어에 손상이 생긴 경우는 A/S 대상에서 제외됩니다.
- Microsoft가 지정한 정상적인 유통방식을 따르지 않은 제품은 A/S 대상에서 제외됩니다.

URL 및 다른 인터넷 웹 사이트 참조를 포함한 이 설명서의 내용은 예고 없이 변경될 수 있습니다. 다른 설명이 없는 한, 용례에 사용된 회사, 기관, 제품, 도메인 이름, 전자 메일 주소, 로고, 사람, 장소 및 이벤트 등은 실제 데이터가 아닙니다. 어떠한 실제 회사, 기관, 제품, 도메인 이름, 전자 메일 주소, 로고, 사람, 장소 또는 이벤트와도 연관시킬 인도가 없으며 그렇게 유추해서도 안 됩니다. 사용자는 해당 저작권을 준수해야 합니다. 저작권에서의 권리는 별도로, 이 설명서의 어떠한 부분도 Microsoft의 명시적인 서면 승인 없이는 어떠한 형식이나 수단(전자적, 기계적, 복사기에 의한 복사, 디스크 복사 또는 다른 방법) 또는 목적으로도 복제되거나, 검색 시스템에 저장 또는 도입되거나, 전송될 수 없습니다.

Microsoft가 이 설명서 본안에 관련된 특허권, 상표권, 저작권 또는 기타 지적 재산권 등을 보유할 수도 있습니다. 서면 사용자 계약에 따라 Microsoft로부터 귀하에게 명시적으로 제공된 권리 이외에, 이 설명서의 제공은 귀하에게 이러한 특허권, 상표권, 저작권 또는 기타 지적 재산권 등에 대한 어떠한 사용권도 허여하지 않습니다. 여기에 인용된 실제 회사와 제품 이름은 해당 소유자의 상표일 수 있습니다.

무단 복제, 리버스 엔지니어링, 전송, 공공 장소에서의 상영, 대여, 유료 상영 또는 복사 행위를 인피하는 행위는 엄격히 금지되어 있습니다.

© 2003 Microsoft Corporation. All rights reserved.

Microsoft, Xbox 및 Xbox 로고는 미국, 대한민국 및/또는 기타 국가에서의 Microsoft Corporation 등록 상표 또는 상표입니다.

Manufactured under license from Dolby Laboratories.