

GAGNEZ DES JEUX UBISOFT !

ENREGISTREZ-VOUS MAINTENANT
→ <http://registrationpc.ubi.com>

En vous enregistrant, vous pouvez également :

- Accéder à du contenu exclusif et des promotions spéciales
- Recevoir les dernières informations sur les jeux Ubisoft
- Devenir membre de la communauté Ubisoft
- Profiter gratuitement du support technique en ligne



UBISOFT

© 2005 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Ubisoft, and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries.
Concours gratuit sans obligation d'achat. Voir conditions sur le site.

PC DVD-ROM

RAYMAN[®] CONTRE LES LAPINS CRÉTINS



UBISOFT

GARANTIE

Ubisoft a apporté à ce produit multimédia tout son savoir-faire en matière de loisirs interactifs pour vous (l'« Utilisateur ») garantir une entière satisfaction et de nombreuses heures de divertissement.

Si toutefois, dans les cent quatre-vingts (180) jours suivant la date d'achat du produit multimédia ou tout autre délai de garantie plus long prévu par la législation applicable, celui-ci s'avérerait défectueux dans des conditions normales d'utilisation, Ubisoft s'engage à procéder à un échange aux conditions définies ci-après.

Passé ce délai, Ubisoft accepte d'échanger le produit multimédia défectueux moyennant une participation forfaitaire de 15 Euros par produit multimédia.

Ubisoft offre un service de Support Technique dont les coordonnées sont indiquées dans le document du manuel relatif au Support Technique.

Pour que le produit multimédia défectueux puisse être échangé :

- 1) Prendre contact avec le Support Technique d'Ubisoft. Après avoir brièvement décrit le défaut dont le produit multimédia fait l'objet, l'Utilisateur se verra attribuer un numéro d'accord de retour.
- 2) Retourner ce produit multimédia dans son emballage d'origine, accompagné de l'original de la preuve d'achat, d'une brève description du défaut rencontré et des coordonnées complètes de l'Utilisateur.

Si le délai de garantie est dépassé, joindre au pli un chèque ou un mandat postal de 15 Euros par produit multimédia, libellé à l'ordre d'Ubisoft.

Important :

- Il est conseillé de procéder à cet envoi par "Colissimo suivi" ou par lettre recommandée avec accusé de réception, à l'adresse suivante : Support Technique Ubisoft, TSA 90001, 13859 Aix-en-Provence Cedex 3.
- Aucun produit multimédia ne sera échangé s'il n'est pas accompagné de son numéro d'accord de retour et de sa preuve d'achat.

L'Utilisateur reconnaît expressément que l'utilisation du produit multimédia est à ses propres risques.

Le produit multimédia est fourni en l'état et sans garantie autre que celle prévue plus haut. L'Utilisateur assume tous les frais de réparation et/ou correction du produit multimédia.

Dans les limites imposées par la loi, Ubisoft rejette toute garantie relative à la valeur marchande du produit multimédia, la satisfaction de l'Utilisateur ou son aptitude à répondre à une utilisation particulière.

L'Utilisateur assume tous les risques liés à une perte de profits, une perte de données, des erreurs, une perte d'informations commerciales ou autre résultant de la possession du produit multimédia ou de son utilisation.

Certaines législations ne permettant pas la limitation de garantie ci-dessus mentionnée, il est possible que celle-ci ne s'applique pas à l'Utilisateur.

PROPRIÉTÉ

L'Utilisateur reconnaît que l'ensemble des droits relatifs à ce produit multimédia, à ses éléments, à son emballage et à son manuel, ainsi que les droits relatifs à la marque, les droits d'auteur et copyrights, sont la propriété d'Ubisoft ou de ses concédants et sont protégés par la réglementation française ou autres lois, traités et accords internationaux relatifs à la propriété intellectuelle. Toute documentation associée à ce produit multimédia ne peut être copiée, reproduite, traduite ou transmise, en tout ou partie et quelle que soit la forme, sans le consentement préalable écrit d'Ubisoft.

Passez au niveau supérieur et rejoignez la communauté **RAYMAN® CONTRE LES LAPINS CRÉTINS pour :**

- du contenu exclusif : informations, e-goodies...
- des concours réguliers avec de superbes lots
- des offres préférentielles : coffrets collector, éditions limitées...
- des trucs et astuces inédits
- rencontrer d'autres passionnés sur les forums et obtenir toute l'aide dont vous avez besoin

Rejoignez-nous sur www.raymanzone.com

© 2006 Ubisoft Entertainment. Tous droits réservés. Rayman, Rayman contre les lapins crétins, le personnage de Rayman, Ubisoft, Ubi.com, et le logo Ubisoft sont des marques déposées d'Ubisoft Entertainment aux États-Unis et/ou dans d'autres pays.





TABLE DES MATIÈRES

Démarrage	2
Menu principal	3
Menu Pause	3
Introduction	4
Les personnages principaux	4
Mode Histoire	5
Mode Score	6
Trucs et astuces	7
Support technique	7
Garantie	Interieur de couverture



DEMARRAGE

INSTALLATION

INSTALLATION DE RAYMAN® CONTRE LES LAPINS CRÉTINS

Pour installer Rayman® contre les lapins crétins, procède comme suit :

1. Allume ton ordinateur.
 2. Insère le CD de Rayman® contre les lapins crétins dans ton lecteur de CD-ROM. Le menu de démarrage automatique devrait s'afficher.
- Remarque : si le menu de démarrage automatique ne s'affiche pas, double-clique sur l'icône du Poste de travail situé sur ton Bureau, puis double-clique sur l'icône correspondant au lecteur de CD-ROM de ton ordinateur. Le menu de démarrage automatique devrait maintenant s'afficher.
3. Clique sur le bouton Installer. Le guide d'installation va te guider étape par étape pendant la procédure d'installation du jeu.
 4. Une fois le jeu installé, sélectionne Ubisoft/Rayman® contre les lapins crétins/Lancer Rayman® contre les lapins crétins dans le menu Démarrer de ton ordinateur ou double-clique sur le raccourci Rayman® contre les lapins crétins présent sur ton Bureau. L'une ou l'autre action permet de lancer le jeu.

Remarque : le CD de Rayman® contre les lapins crétins doit se trouver dans ton lecteur de CD-ROM pour pouvoir lancer le jeu.

DÉSINSTALLATION DE RAYMAN® CONTRE LES LAPINS CRÉTINS

Pour désinstaller Rayman® contre les lapins crétins, procède comme suit :

1. Allume ton ordinateur.
2. Insère le CD de Rayman® contre les lapins crétins dans ton lecteur de CD-ROM. Le menu de démarrage automatique devrait s'afficher.
3. Une fois qu'il est affiché, clique sur le bouton Désinstaller. Le guide de désinstallation va te demander de confirmer la désinstallation du jeu. Si tu es sûr de vouloir supprimer Rayman® contre les lapins crétins de ton disque dur, clique sur le bouton Oui. Si tu ne souhaites pas désinstaller le jeu, clique sur Non pour annuler la procédure.

Si tu désinstalles Rayman® contre les lapins crétins, tous les profils précédemment sauvegardés restent sur ton disque dur, sauf si tu réponds Oui à la question « Supprimer tous les fichiers de configuration et de sauvegarde ? »

Remarque : tu peux également désinstaller Rayman® contre les lapins crétins en utilisant la fonction « Ajout/Suppression de programmes » du Panneau de configuration de Windows.

MENU PRINCIPAL

Utilise les touches fléchées pour faire défiler les listes et appuie sur Entrée pour confirmer ton choix. Appuie sur la touche Echap pour revenir au menu précédent.

MODE HISTOIRE

Sélectionne ce mode de jeu si tu souhaites jouer seul et vivre les aventures de Rayman® dans l'ordre chronologique. C'est le seul moyen de déverrouiller de nouveaux jeux du mode Score.

MODE SCORE

Sélectionne ce mode de jeu pour accéder aux jeux déverrouillés en mode Histoire. Ce mode te permet de jouer seul ou avec un autre joueur.

MODE FAMILLE

Ce mode te permet de parcourir certains des jeux de style coop. Partage les commandes avec un autre joueur (frère, sœur, père, mère, ami ou ennemi), avec ou sans leur consentement.

BONUS

Sélectionne cette option pour accéder aux bonus (vidéos, artworks, etc.) obtenus en mode Score.

OPTIONS

Ce menu te permet de changer les paramètres du jeu :

- **Audio :** dans ce menu, tu peux choisir le type de son (mono ou stéréo) et ajuster le volume principal, le volume de la musique et celui des effets spéciaux.
- **Vidéo :** dans ce menu, tu peux choisir le mode d'affichage (4/3, 4/3 bandes noires ou 16/9), modifier la résolution, la luminosité et le contraste. Tu peux également modifier le niveau de détails en jouant sur le niveau des effets spéciaux.
- **Commandes :** dans ce menu, tu peux activer ou non l'option de vibration de la manette, modifier la sensibilité de la souris ou choisir la manette par défaut.



MENU PAUSE

Si, au cours du jeu, tu désires faire une pause, appuie sur la touche Echap afin de mettre le jeu en pause.

Depuis le menu Pause, tu peux choisir de recommencer, continuer ou quitter la partie en cours.



INTRODUCTION

Les lapins se préparent à mettre en œuvre le complot qu'ils peaufinent depuis des années. Rayman® savoure un délicieux pique-nique avec les bébés Globox quand des lapins surgissent soudainement du sol, les enlèvent et les emprisonnent.

Rayman®, lui, est jeté dans une immense arène, sous le regard d'une foule de lapins hostiles. À compter de ce jour, pour se distraire, les lapins font passer à Rayman® une série d'épreuves.

À toi de relever le défi et de remporter ces épreuves pour sauver Rayman®.

LES PERSONNAGES PRINCIPAUX



RAYMAN®

Rayman® s'est laissé surprendre par cette invasion venue de l'intérieur. Quelles sont les intentions des lapins ? Difficile à dire. Mais maintenant ils sont partout et leur psychologie atypique en fait des adversaires redoutables et imprévisibles.

QUELQUES LAPINS...

PINK

Pink est muet et timide. Pourtant, avec un peu de patience, on peut facilement apprendre les rudiments de son mode de communication par gestes et comprendre ce qu'il dit. Par exemple, « Hey !! Salut vieux, ça gaze ? » se traduit dans son langage par un tir de missile à tête chercheuse. Il est vrai qu'à la longue, on peut reprocher à Pink de ne savoir dire que « Hey !! Salut vieux, ça gaze ? ».

SERGEÛ

Sergeï est un tendre. Par pure coquetterie, il porte en permanence une délicieuse muselière en métal finement ouvragé. Sa joie de vivre et son sens de la répartie en font un compagnon de vie très agréable. Il est toujours enclin à mille facéties comme vous broyer les phalanges, intervertir vos clavicules ou même faire des scoubidous avec vos auriculaires.

PROFESSEUR BARRANCO

Le professeur Barranco est un scientifique. Il rédige en ce moment une thèse assez pointue sur la thermodynamique et la résistance des matériaux. Pour l'instant, il accumule des centaines de données expérimentales, principalement sur la résistance des os du crâne aux impacts de gourdin, d'une part, et aux fortes températures générées par l'explosion de cadeaux piégés d'autre part.

• 4 •



LES LAPINS-GRENOUILLES

Les Lapins-grenouilles font partie des commandos d'élite. Ce sont de redoutables combattants. Ils sont systématiquement affectés aux missions les plus dangereuses comme prendre d'assaut un bar à jus de carottes, s'infiltrer dans une chorale populaire ou maintenir l'ordre devant les toilettes.

CLARK

Clark n'est pas un lapin comme les autres. Ses super-pouvoirs lui permettent d'accomplir des exploits sportifs qui forcent le respect et l'admiration de tous.

Il est l'inventeur et champion incontesté d'un nouveau type de biathlon (le combiné enchaîné : Vol Descendant + Course Souterraine Verticale).

Son record personnel : 2300 mètres de VD + 47 cm de CSV.



MODE HISTOIRE

JEUX

Rayman® est devenu le jouet des lapins. Chaque matin, on le jette dans l'arène et Rayman® doit lutter dans les quatre épreuves de qualification situées derrière les quatre petites portes.

Il doit réussir au moins trois des quatre épreuves pour pouvoir accéder à l'épreuve finale du jour.



CACHOT

À la fin de la journée, Rayman® retourne dans son cachot pour y passer la nuit.

Le temps passe et le cachot devient peu à peu son chez-lui. Pour se distraire pendant les longues soirées de captivité, Rayman® a plusieurs occupations. Utilise les touches fléchées pour aller d'un endroit à un autre et appuie sur Entrée pour confirmer tes choix.



• 5 •

LES TOILETTES

C'est là que va Rayman® pour... repenser aux événements de la journée. De là, tu as accès à tous les jeux terminés lors de la journée écoulée. Si tu souhaites rejouer à un jeu, ou repasser une épreuve que tu n'as pas réussi à remporter, c'est là que tu dois te rendre. Si tu as réussi à terminer les cinq jeux de la journée, tu remporteras des cadeaux qui rendront ta captivité moins pénible.

**LE JUKE-BOX**

Le juke-box du cachot te permet d'écouter les musiques remportées en terminant les épreuves du jour. Ainsi, tu peux travailler ton rythme et faire danser les lapins.

**ARMOIRE À COSTUMES**

Dans cette armoire, Rayman® range toutes les tenues qu'il a gagnées en complétant les journées. N'hésite pas à l'ouvrir pour te faire un petit relooking de temps en temps.

**SAUVEGARDER EN MODE HISTOIRE**

La partie est automatiquement sauvegardée chaque fois que tu reviens dans ton cachot à la fin de la journée.

Attention : si tu interromps la partie avant la fin de la journée, tu perds la progression réalisée au cours de la journée.

MODE SCORE

En mode score, tu peux rejouer à chacun des jeux que tu as déverrouillés en mode histoire. Cela te permet d'essayer de battre tes propres records, seul ou jusqu'à quatre joueurs.

UN JOUEUR

Une fois le mode score sélectionné, tu accèdes à la liste des jeux disponibles. Choisis celui auquel tu souhaites jouer et tente de battre ton record.

DEUX JOUEURS OU PLUS

Si tu possèdes une ou deux manettes de jeu, connecte-les afin de pouvoir jouer jusqu'à quatre joueurs. Consulte le fichier LisezMoi.txt pour vérifier que tes manettes de jeu sont prises en charge.

JOUEURS

En mode versus, tu joues contre les autres joueurs. En mode coop, vous jouez ensemble et vous partagez les points de vie et le score.

ORGANISATION

En mode tour par tour, chaque joueur joue à tour de rôle, alors qu'en mode simultané, les joueurs jouent sur le même écran.

SAUVEGARDER EN MODE SCORE

Chaque fois qu'un score est battu, la partie est automatiquement sauvegardée.

CODE INTERNET

En mode score, ton objectif est d'obtenir le meilleur score possible. À la fin de chaque jeu, tu reçois un code Internet que tu peux entrer sur www.raymanzone.com pour comparer tes résultats avec ceux des autres joueurs du monde entier. Chaque jeu possède son propre code Internet qui permet d'afficher ton score. Essaie de te hisser sur la première marche du podium !

TRUCS ET ASTUCES

Truc n°1 : consulte la page de Trucs et astuces de ton manuel !

Truc n°2 : lis attentivement le truc n°1 dans la section Trucs et astuces de ton manuel !

Support Technique

Le Service Clients Ubisoft - Site Internet - www.support.ubi.com

- Guide de dépannage : « Avant toute chose » pour les problèmes généraux.
- FAQ (Questions/Réponses) pour les problèmes particuliers.
- Posez vos questions à nos techniciens
- Messagerie technique personnelle.
- Les dernières mises à jour (patches) à votre disposition.

Si vous n'avez pas de connexion Internet, vous pouvez contacter nos techniciens au 0 892 700 265 (0,34 Euros/mn) du lundi au vendredi, de 10h00 à 20h00.

ASTUCES, SOLUCES

Téléphone : 0 892 70 50 30 (0,34 euro/mn)

- Toutes les Astuces et les Soluces complètes de nos jeux.
- Serveur vocal 24h/24 7j/7.
- Parlez en direct avec nos spécialistes du lundi au vendredi, de 9h30 à 13h00 et de 14h00 à 19h00.

GAGNEZ DES JEUX UBISOFT!

Enregistrez-vous dès maintenant sur le site <http://registrationcontest.ubi.com>

Jeu gratuit sans obligation d'achat. Voir conditions à l'intérieur.

- Date limite de participation: du 27/10/2005 au 30/06/2007.

- Règlement complet déposé disponible gratuitement en écrivant à UBISOFT EMEA, Grand jeu/concours E-Registration - 28, rue Armand Carrel, 93108 Montreuil-sous-Bois Cedex ou sur l'adresse <http://registrationcontest.ubi.com>.

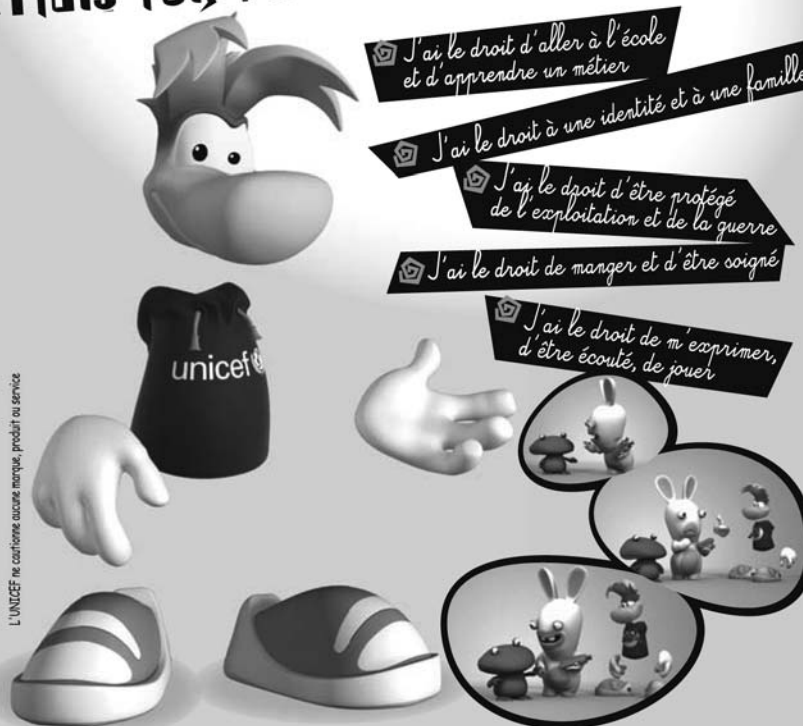
- Lots à gagner : 10 jeux vidéo à gagner chaque semaine. Soit un total de 520 jeux d'une valeur commerciale de 31 200 euros (10 jeux à gagner chaque semaine pendant un an) d'une valeur commerciale unitaire de 60 euros TTC (art L 121-37 Ccons.).

RAYMAN

messenger des droits des enfants
pour l'unicef 

Depuis sa création, Rayman a toujours aidé ses amis, que ce soit les Ptizêtres à secourir ou Globox à sortir des griffes d'André, le Lums noir. En tant que personnage favori de nombreux enfants, il était tout à fait normal qu'il prenne leur défense ! Rayman est devenu messenger des droits des enfants pour l'UNICEF. L'Assemblée générale de Nations unies a adopté la Convention internationale relative aux droits de l'enfant le 20 novembre 1989.

Mais toi, connais-tu tes droits ?



L'UNICEF ne cautionne aucune marque, produit ou service

Tous les enfants (= toute personne de 0 à 18 ans) du monde ont les mêmes droits, quels que soient leur âge, leur sexe, leur origine... Mais, dans le monde, tous ces droits ne sont pas respectés, malheureusement ! Si tu veux plus d'infos, n'hésite pas à aller visiter la Raymanzone (www.raymanzone.com) ou à aller sur le site de l'UNICEF (www.unicef.fr).