

<b>VERHAAL</b>	4
<b>RAYMAN M INSTALLEREN</b>	5
A/ TECHNISCHE EISEN	5
B/ HET SPEL INSTALLEREN	5
<b>Besturing in de menu's</b>	6
A/ MAIN MENU (HOOFDMENU)	6
B/ NEW GAME (NIEUW SPEL)	6
C/ CONTINUE (DOORGAAN)	7
D/ OPTION MENU (OPTIES)	7
<b>SPELREGELS</b>	10
A/ SPELREGELS RACE	11
• Spelvarianten	11
• Beschrijving van de voorwerpen	12
B/ SPELREGELS BATTLE	13
• Spelvarianten	13
• Beschrijving van de wapens	14
<b>SELECTEREN VAN MULTIPLAYER-SPELLEN EN SPELLEN VOOR ÉÉN SPELER</b>	16
A/ DE SPELFIGUREN IN RAYMAN M	16
• Beschrijving van de spelfiguren	16
• Een spelfiguur selecteren	18
B/ SPEL VOOR ÉÉN SPELER	19
• Een speelveld selecteren	19
• Een spelvariant selecteren	19
C/ MULTIPLAYER-SPEL	20
• Algemeen	20
• Een spelvariant selecteren	20
<b>CREDITS</b>	22

# Verhaal

**R**ayman en zijn beroemde volgelingen gaan nieuwe uitdagingen aan in een unieke sportieve wedstrijd. Ze moeten het hoofd bieden aan moeilijke en afwisselende omgevingen om als DE winnaar van een biatlon vol verrassingen uit de bus te komen: de Race-en Battle-spellen.

Kies je tegenstander en race door interactieve omgevingen bezaaid met power-ups en extra actie, en ga schietgevechten aan in strijdperken waar het gevaar overal loert. Pak wapens op om de Lums van je tegenstanders achterover te drukken; glijd door betoverende lagunes; bungel aan Lums om sluiproutes te ontdekken; wees hard en snel, zodat je je snel kunt voortbewegen en je vijanden kunt verrassen.

Misschien dat je dan nog beter dan Rayman kunt zijn...



4

# Rayman M Installeren

## A/ TECHNISCHE EISEN

### Minimale configuratie:

Besturingssysteem: Windows 98/ Windows XP/ Windows 2000 / Windows Me

Processorspecificatie: Pentium II 450 Mhz

Geheugen: 64 MB

Grafische kaart: TNT2

Weergave: 16- & 32-bits

Beschikbare vrije harde-schijfruimte: 550 MB

Cd-romspeler: 4x-speed

DirectX (staat op de cd): 8.0A

Overig: toetsenbord/muis.

### Aanbevolen:

Besturingssysteem: Windows 98/ Windows XP/ Windows 2000 / Windows Me

Processorspecificatie: Pentium III 500 Mhz

Geheugen: 64 MB

Grafische kaart: GeForce2

Weergave: 32-bits

Beschikbare vrije harde-schijfruimte: 1.3 GB

Cd-romspeler: 16x-speed

DirectX (staat op de cd): 8.0A

Overig: toetsenbord/muis/controller

## B/ HET SPEL INSTALLEREN

Plaats de cd van Rayman M in je cd-romspeler.

Kies je taal en selecteer Install (installeren) in het venster.

Volg de instructies om de installatie te voltooien.

5

## 2 - BESTURING IN DE MENU'S

Gebruik de muis en het toetsenbord om door de menu's van RAYMAN M te navigeren en opties te selecteren.

Je selectie wordt gemarkeerd, om een keuze te bevestigen, klik je links of druk je op de Enter-toets.

Als je naar een andere schijf wilt, druk je op de pijltoetsen links en rechts.

Klik je rechts of druk je op de Esc-toets op het toetsenbord.

### A/ MAIN MENU (HOOFDMENU)

Selecteer **New Game (nieuw spel)** als je nog geen spellen heb opgeslagen, of als je een nieuw spel wilt beginnen. In het scherm dat volgt maak je je bestanden aan.

Selecteer **Continue (voortzetten)** als je een eerder opgeslagen spel wilt laden en spelen.

Selecteer **Options (opties)** als je de spelinstellingen wilt wijzigen: beeld, geluid, besturing, taal.

### B/ NEW GAME (NIEUW SPEL)

#### Creating a game (een spel aanmaken)

Selecteer New Game en bevestig je keuze. Er wordt nu gevraagd of je een nieuw spel wilt aanmaken.

Als je voor YES (ja) kiest, kom je in het scherm voor de aanmaak van bestanden; daar geef je een naam aan een bestand.

Gebruik de muis of het toetsenbord om een naam in te voeren en bevestig je keuze door op "OK" te klikken als je klaar bent.

OPMERKING: Zodra je verder komt in het spel word je gevraagd het spel op te slaan.

### C/ CONTINUE (DOORGAAN)

#### Een bestaand spel laden

Selecteer het spel dat je wilt laden en bevestig je keuze. In het volgende scherm verschijnt een lijst met opgeslagen spellen.

### D/ OPTION MENU (OPTIES)



#### Sound Settings (geluidsinstellingen)

##### - MUSIC / SOUND FX (MUZIEK/GELUIDSEFFECTEN)

Bij iedere schijf gebruik je de muis om te kiezen voor ON/OFF, waarmee je de muziek of de geluidseffecten aan- of uitzet.

Je kunt het volume van muziek en geluidseffecten los van elkaar instellen op een waarde tussen 0 en 9.

##### - MONO / STEREO

Gebruik de muis om MONO- of STEREO-geluid te selecteren.

### Menu Settings (menu-instellingen)

Selecteer ON/OFF voor het aan- of uitzetten van camerabewegingen terwijl je door het menu beweegt.

OPMERKING: je kunt voorwaartse overgangen op elk moment overslaan door te bevestigen. Je kunt achterwaartse overgangen op elk moment overslaan door op de terugknop te klikken.

### Control Settings (besturingsinstellingen)



Kies welke besturingsinstellingen je wilt wijzigen, Race of Battle: selecteer de optie Control Settings en druk.

Je kunt nu kiezen welke controller je wilt wijzigen en welke instellingen je daarbij gebruikt:

- De muis en het toetsenbord of een gamepad
- De optie achterom kijken On/Off: alleen in het Battle-spel.

Je kunt ook een nieuwe configuratie samenstellen en alle toetsen toewijzen naar eigen voorkeur.

### Instellingen laden en opslaan

#### Instellingen opslaan

Nadat je de gewenste opties hebt geselecteerd kun je deze instellingen opslaan op je harddisk. Kies SAVE (opslaan) in het venster SAVE/LOAD SETTINGS (instellingen opslaan/laden).

#### Instellingen laden

Nadat het spel is gestart worden je opgeslagen instellingen automatisch geladen.

Je kunt je instellingen ook laden door te kiezen voor LOAD (laden) in het venster SAVE/LOAD (opslaan/laden).



# Spelregels

Het spel is verdeeld in 4 zones, die ieder uit 3 race-levels en 3 battle-levels bestaan.

Je kunt in ieder level kiezen uit verscheidene spelvarianten:

- 4 spelvarianten in Race
  - Training
  - Race
  - Polopopoï
  - Lums
- 3 spelvarianten in Battle
  - Lum Spring (Lumsjacht)
  - Lum fight (gevecht op de Lums)
  - Capture the fly (vang de vlieg)

Je kunt ook toegang krijgen tot een bonusspel met aanvullende levels.

Deze levels komen beschikbaar naarmate je verder komt in het spel.

Als je begint is alleen zone 1 beschikbaar. Daarna krijg je toegang tot de volgende levels:

- De spelvarianten Training en Race in RACE
- De spelvariant Lum Spring in BATTLE

De levels worden automatisch geopend naarmate je meer overwinningen boekt in de verschillende levels.

Telkens als je toegang krijgt tot een nieuw spelonderdeel word je gewaarschuwd.



## A/ Spelregels Race

### SPELVARIANTEN

#### A) De spelvariant Training

Deze variant is bedoeld om de levels te leren kennen, en om de besturing en de kneepjes van het spel onder de knie te krijgen voordat je aan het echte werk begint.

Je kunt hier ook proberen je scores op te waarderen en ze te vergelijken met andere spelers op [www.raymanm.com](http://www.raymanm.com). Alleen beschikbaar voor één speler.

#### B) De spelvariant Race

Degene die als eerste finisht is de winnaar van het spel. Bij een multiplayer-spel kun je kiezen hoeveel ronden er geracet worden, en wat het maximale verschil met tegenstanders moet zijn om te winnen. Je kunt ook bonussen inzetten om sneller te gaan, tegenstanders tegen te houden, enzovoorts.

Tijden



Klassering

#### C) De spelvariant Polopopoï

In deze spelvariant moet je drie ronden uitrijden voordat de tijdmeter is teruggelopen tot nul. De meter start bij 20 seconden. Om extra tijd te verdienen moet je tijdens de race de Polopopoï bevrijden, die over het hele parkoers zijn verspreid. Je kunt ze bevrijden door op ze te schieten. De verschillende kleuren corresponderen met de verschillende tijden die je voor de Polopopoï krijgt.

Alleen beschikbaar voor één speler.

Times



Number of Polopopoï  
(Or number of lums)

## D) De spelvariant Lums

In deze spelvariant moet je drie ronden uitrijden voordat de tijdmeter is teruggelopen tot nul. De meter start bij 20 seconden. Om extra tijd te verdienen moet je tijdens de race de Polopopoï bevrijden, die over het hele parkoers zijn verspreid. Je kunt ze bevrijden door op ze te schieten. De verschillende kleuren corresponderen met de verschillende tijden die je voor de Polopopoï krijgt. Alleen beschikbaar voor één speler.

## BESCHRIJVING VAN DE VOORWERPEN

Je komt onderweg nogal wat voorwerpen tegen. Deze voorwerpen houden je tegenstanders tegen... maar je kunt er ook zelf door geraakt worden! Ontwijk de voorwerpen en zoek de listigste manieren om te winnen.

### Electrische vaten / Hekken



Vermijd deze voorwerpen. Ze werken nogal verdragend als je ze raakt...

### Paarse lums



Probeer deze maar 'ns te grijpen... ze helpen je bij het zoeken naar de snelste routes

### Schakelaars



Schiet op de schakelaars: daarmee open je verborgen doorgangen... of je verplaatst de omgeving ermee om je tegenstander tegen te houden

### Bumpers

Probeer de extra sprong uit!



## B/ Spelregels Battle

De spelregels van Battle gelden zowel voor één speler als voor meerdere spelers.

## SPELVARIANTEN

### A - DE SPELVARIANT LUM SPRING (LUMSJACHT)

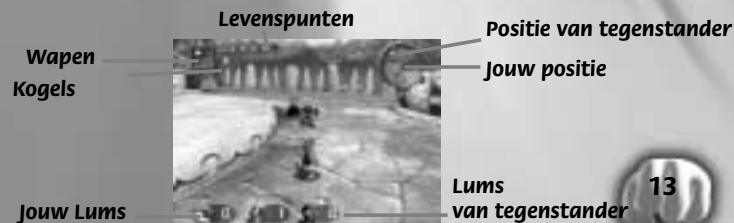
Lums verschijnen een voor een op willekeurige plaatsen op het speelveld (de radar toont hun positie). Verzamel er zoveel als je kunt. Om je tegenstanders dwars te zitten kun je de Lums ongeveer een seconde bevroren door ze met ijskogels te beschieten. Je krijgt vijf kogels die naarmate de tijd verstrijkt weer worden aangevuld. De winnaar is degene die als eerste voldoet aan de ingestelde voorwaarden, of degene die de meeste Lums heeft verzameld als de tijd voorbij is (als de tijd is ingesteld).



### B - DE SPELVARIANT LUM FIGHT (GEVECHT OM DE LUMS)

Elke speler begint met vijf levenspunten. Telkens als iemands levenspunten op nul uitkomen wordt die speler ergens in de speelveld 'herboren'. Doel van het spel is je tegenstanders uit te schakelen door op ze te schieten (de radar toont hun positie). Telkens als je het aantal levenspunten van een tegenstander tot nul terugbrengt, win je een Lum. De winnaar van het spel is degene die als eerste aan de ingestelde voorwaarden van het spel voldoet, of degene die de meeste Lums heeft als de tijd voorbij is (als de tijd is ingesteld). Als je jezelf uitschakelt doordat je jezelf raakt, krijg je een negatieve Lum (-1).

Er zijn verschillende wapens en bonussen. Deze worden naar willekeur uitgedeeld als een speler over een Generator loopt (maar gouden generatoren geven meer kans op krachtiger wapens).



## C - DE SPELVARIANT CAPTURE THE FLY (VANG DE Vlieg) (dezelfde schermindeling als bij Lum Spring)

Op het speelveld bevindt zich een Lichtvlieg. De spelers moeten deze vlieg grijpen en zo lang mogelijk vasthouden. Zolang je de vlieg hebt krijg je naarmate de tijd vordert steeds meer Lums. (De radar toont de positie van de vlieg.) De vlieg kan gestolen worden door een raak schot op degene die de vlieg bij zich heeft. Deze speler kan zelf niet schieten, maar hoe langer hij de vlieg bij zich heeft, hoe sneller hij wordt. De vijf stuiterkogels waarmee je begint hebben alleen effect op degene die de vlieg bij zich heeft en worden aangevuld naarmate de tijd verstrijkt. De winnaar van het spel is degene die als eerste aan de ingestelde voorwaarden voldoet, of degene die de meeste Lums heeft verzameld als de tijd voorbij is (als de tijd is ingesteld).

### BESCHRIJVING VAN DE WAPENS

Hier vind je alle voorwerpen en wapens die in het spel voorkomen. In de spelvariant Lum Fight worden ze uitgedeeld door de Generators. In de spelvarianten Lum Spring en Capture the Fly is er maar één wapen, waarover de speler van begin af aan over beschikt: de Ice Bullet (ijskogel) in Lum Spring en de Rubber Bullet (stuiterkogel) in Capture the Fly.



**NEPGENERATOR** Dit lijkt op een generator maar is eigenlijk een bom: hij ontploft als je hem aanraakt of net nadat een spelfiguur hem is gepasseerd. De ontploffing kost het slachtoffer drie levenspunten.

**WAPENPIKKER** Steelt voorwerpen en wapens van de dichtstbijzijnde tegenstander of, als deze er geen draagt, pikt er een van een Generator.

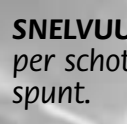


**GONSRAKET** Je kunt dit vliegende wapen in je macht krijgen. Hij kost het slachtoffer vijf levenspunten.

**HET ULTIEME SCHILD** Beschermst tegen elke aanval gedurende een bepaald aantal seconden. Als je ermee slaat kost dat het slachtoffer één levenspunt.



**LIJMBOM** Gaat om het doel heen en ontploft na een aantal seconden, waardoor het slachtoffer drie levenspunten verliest. De lijmbom kan worden doorgegeven door een andere speler aan te raken.



**SNELVUURKOGEL** Schiet een salvo van drie kogels af per schot. Elke kogel kost het slachtoffer één levenspunt.



**STUITERKOGEL** Kan direct of via muren worden afgeschoten. De stuiterkogel kan tot drie keer toe stuiteren. Elke keer dat iemand geraakt wordt kost het slachtoffer één levenspunt.

LET OP: In de spelvariant Capture the Fly steel je de vlieg door de drager te raken met deze stuiterkogel. De kogels worden weer aangevuld met het verstrijken van de tijd.



**JAAGKOGEL** Nadat hij is afgeschoten gaat deze kogel de dichtstbijzijnde tegenstander achterna. Elk raak schot kost het slachtoffer één levenspunt.



**VUURWERKKOGEL** Deze kogel volgt een boogvormige lijn en ontploft bij inslag. Iedereen binnen het bereik van de ontploffing verliest één levenspunt.



**LOPEND-VUURKOGEL** Het traject dat deze kogel volgt kan ook na het afvuren worden gestuurd. Hij blijft enkele seconden actief en kost het slachtoffer één levenspunt zowel bij een voltreffer als bij het aanraken van het achterblijvende vuurspoor.



**IJSKOGEL** Bevriest het doel gedurende één seconde. LET OP: alleen beschikbaar in de spelvariant Lum Spring. Kogels worden aangevuld naarmate de tijd verstrijkt.

# Selecteren van multiplayer-spellen en spellen voor één speler

**OPMERKING:** In het spel voor één speler wordt bepaald hoe ver je kunt komen in Rayman M: nieuwe levels komen beschikbaar naarmate je verder komt in het spel. Je prestaties in zowel de spellen voor één speler als multiplayer-spellen openen nieuwe levels, beloningen en spelfiguren.

## A/ De spelfiguren in Rayman M

### Beschrijving van de spelfiguren

**Globox:** Moest eerst zijn angst en verlegenheid overwinnen – heeft ie soms therapie gehad? - om zijn leven in de waagschaal te leggen in deze competitie. Hij mag dan wat lomp en onhandig lijken, maar in zijn te grote lichaam verschuilen zich een zekere behendigheid en vechtlust.



**Razor Beard:** Altijd kwaad, prikkelbaar en gemeen. Dat hij zo klein is wordt ruimschoots goedgemaakt door zijn boosaardigheid: hij vindt niets leuker dan slagen onder de gordel uit te delen, en dat doet hij dan ook meesterlijk.

**Henchman 800:** Het leven van een piratenrobot is simpel: winnen, de anderen koud maken en zo nodig tot moes slaan, geen genade kennen...



**Teensies:** Deze afgeleefde types zijn zó dement dat ze zijn vergeten wie hun leider is; maar ze kunnen nog altijd prima met elkaar overweg als het op winnen aankomt, desnoods met alle beschikbare middelen.

Met heel veel doorzettingsvermogen kun je zelfs verborgen spelfiguren vrijspelen...

**Tily:** Een tenger, breekbaar en ondeugend feetje... totdat de race begint...

**De vrouw van Razor:** Haar meer verfijnde en modieuze uiterlijk (zonnebril, jurk enz.) verhullen maar nauwelijks dat zij dezelfde eigenschappen als haar man heeft - maar dan erger...

**Henchman 1000:** Een oudere versie van de piratenrobot: wat voornameer, maar met dezelfde waarden als Henchman 800: winnen, anderen koud maken...

## Een spelfiguur selecteren

Aan het begin van het spel zijn slechts vijf spelfiguren beschikbaar. De drie verborgen figuren kun je pas gebruiken als je verder in het spel komt.

Je kunt een spelfiguur selecteren met de muis.

Globox, de Teensies en Henchman hebben geluk... ze kunnen van huid wisselen en hebben daarbij vier mogelijkheden.

Je krijgt een nieuwe huid tot je beschikking als je vordert in het spel. Je wordt gewaarschuwd zodra je een nieuwe huid hebt verdiend.

Zodra een nieuwe huid beschikbaar wordt verschijnen er pijlen aan weerszijden van de spelfiguur die je hebt geselecteerd.

Tijdens het spel zul je merken dat ieder spelfiguur een eigen muziekje heeft... je krijgt je eigen muziekje te horen als je de race wint...



## B/ Spel voor één speler

Kies met de muis de optie Single player (één speler). Klik op OK om je keuze te bevestigen.

### Een speelveld selecteren

Om van de ene zone naar de andere te gaan, druk je op de pijltoets links om naar links, en de pijltoets rechts om naar rechts te gaan.

Gebruik de muis om een level te selecteren.

### Een spelvariant selecteren

Je kunt kiezen tussen de spelvarianten Training, Race, Polopopoï, Lums in het Race-spel en tussen Lum Spring, Lum Fight, Capture the Fly in het Battle-spel.

Merk op dat je niet alle levels en spelvarianten meteen kunt spelen; daarvoor moet je een aantal overwinningen boeken. Selecteer een spelvariant naar keuze met de muis.



## C/ Multiplayer-spel

### Algemeen

In een Multiplayer-spel kun je met 2 spelers spelen.

Als je het Battle-spel speelt met minder dan vier spelers, dan kun je onafhankelijke tegenstanders selecteren. Je kunt dan computergestuurde spelers toevoegen tot er maximaal vier spelfiguren op het speelveld staan.

Selecteer het niveau van je computergestuurde tegenstanders: easy / medium / hard / ultra-hard (makkelijk / gemiddeld / moeilijk / erg moeilijk).

De spelvarianten Lums spring, Lum fight en Capture the Fly zijn vanaf het begin beschikbaar.

In het Race-spel is alleen de spelvariant Race beschikbaar

### Een spelvariant selecteren

#### a) in het Race-spel

Je kunt de voorwaarden waaronder een spel gewonnen wordt bepalen:

- Kies het aantal vereiste ronden: 1 / 3 / 5
- Kill Time: bepaal het vereiste tijdsverschil tussen de spelers: 10 / 15 / 20 / 25 / 30 sec.

#### b) in het Battle-spel

Kies een spelvariant door omhoog en omlaag te bewegen:

- Lum Spring
- Lum Fight
- Capture the Fly

In deze drie spelvarianten kun je de voorwaarden waaronder een spel gewonnen wordt: het aantal Lums of een tijdslimiet. Klik op OK om je keuze te bevestigen.

In beiden spellen kun je een tijdslimiet of het winnende aantal Lums als volgt bepalen:

- Winnend aantal Lums:

- Lum Spring: 5 (standaard) / 10 / 15 / 20
- Lum Fight: 3 / 5 (standaard) / 10 / 20
- Capture the Fly: 10 (standaard) / 15 / 20 / 30

OF

- Tijdslimiet (in minuten):

- Lum Spring: 1 (standaard) / 3 / 5
- Lum Fight: 1 (standaard) / 3 / 5
- Capture the Fly: 2 (standaard) / 3 / 5

# Credits

## PROJECT MANAGEMENT

Arnaud Carrette & Riccardo Lenzi

## GAME DESIGN

### RACE

#### **Lead Game Designer**

Philippe Blanchet  
Bruno Bouvret  
Jean-Christophe Guyot  
Damien Galipot  
&  
Frederic Claverie  
Thomas Simon  
Vincent Hamache

### BATTLE

#### **Lead Game Designer**

Benoit Macon  
Davide Soliani  
Riccardo Landi  
Marc D'Souza  
Giordano Nisi  
Christian Cantamessa

## GRAPHICS

### RACE

#### **Graphic Director**

David Garcia

#### **Lead Artist**

Corinne Billon  
**Lead Graphic Designer**  
Avlamy Ramassamy  
Arnaud Kotelnikoff  
Laurent Debarge  
Gregory Piche  
Mathieu Delarue  
Frédéric Lavignasse  
Céline Bessy  
Ivan Capin  
Olivier Conorton

### BATTLE

#### **Lead Graphic Designer**

Davide Rupiani

Rossana Cesaretti  
Stefano Iorio  
Christian Ronchi  
Simone Miranda  
Fabio Pagetti  
Graziella Troncatti  
Roberto Valentini

## MENU GRAPHICS

Fabrizio Stibiel

## ANIMATIONS

### RACE

#### **Lead Animator**

Olivier Derynck

Gilles Aveneau  
Hélène Oger

### BATTLE

#### **Lead Animator**

Mauro Perini

Matteo Ceccotti  
Michele Agosteo  
Giuliano Boiocchi

## **Rayman's Creator**

Michel Ancel & Frederic Houde

## CHARACTERS MODELISATION

Jerome Desplas  
Hélène Oger

## **Artistic & Animation Director**

Jean-Marc Geffroy

## **Artistic Advisors**

Alexandra Ancel

## SOUND DESIGN

### RACE

#### **Lead Sound Designer**

Gregoire Spillmann  
Nicolas Vermot

### BATTLE

#### **Lead Sound Designer**

Davide Pensato  
Gianni Ricciardi

## SOFTWARE DEVELOPMENT

### ENGINE DEVELOPMENT

#### **Lead Engine Developer**

Dominique Duvivier  
Tiziano Sardone  
Francois Queinnec, Lucian Rowe, Christophe Roguet, Jean-Gaël Brard, Marie Claire Gaudin

### ENGINE DEVELOPMENT

#### **Lead Developer**

François Mahieu  
Olivier Jourdan, Yves Babitch, Frédéric Bourbon,  
Patrice Desarnaud, Carlo Morgantini, Claudio Casadei

## **Great Thanks to HarmonX team**

### A.I. DEVELOPMENT

### RACE

#### **Lead AI Developer**

Jean-Vincent Segard

Olivier Derot  
Pascal Henry  
Henri Perrin

### BATTLE

Paolo Maninetti

Luciano Morpurgo  
Alberto Barbati  
Giovanni Ivan Ferraro

## MENU DEVELOPMENT

#### **Lead Menu Developer**

Francesco Cavallari  
Christian Slanzi, Stefano Chiappa

## **With the contribution for the interface design by Manuel Saua Llanes**

### **Milan Development Studio Manager**

Alain Bedel

### **Montreuil Development Studio Manager**

Vincent Greco

### **Montreuil Graphic Studio Manager**

Sandrine Maigret

### **Montreuil Animation Studio Manager**

Alexandre Baduel

### **Montreuil AI Development Studio Manager**

David Douillard

### **Montreuil Sound Design Studio Manager**

Romain His

## DATA MANAGEMENT

### RACE

#### **Lead Data Manager**

David Houssin  
Vincent Chardonnerau

### BATTLE

#### **Lead Data Manager**

Enrico Moretti  
Antonijo Lorenzoni

## TEST

### **Test Studio Manager**

Elie Benhamou

### **Lead Testers**

Vincent Brajdic & Stefano Prada

### **Test Team**

Lionel Feirara, Victor Douangamath, Tristan Lefranc, Alessandro Pedarra, Giorgio Anselmi, Nicola Bettari  
**Lead Tester Canada**  
Stephan Leary  
**Test Team Canada**  
Yanick Beaudet, Maxime Boulanger, Alain Chenier, Charles Haddad, Mehdi Serrar, Martin Shank, Sabrina Tremblay

## LOCALIZATION

Jean-Sebastien Fery

### **Milan General Manager**

Florence Alibert

### **Montreuil General Managers**

Agnes Lajot, Michel Pierfitte

## CINEMATICS

### **Cinematics Studio Manager**

Sophie Penziki

### **Direction & Storyboard**

Mathieu Breda

### **3D rendering graphists**

Corinne Bouvier & Yann Jouette

### **SFX rendering**

Charles Bernaeirt

### **Animation**

Thomas J Anderson

Steeve Ouellet

Erik Branz

## AUDIO PRODUCTION

### **Sound Producer**

Sylvain Brunet

### **Creative manager**

Manu Bachet

### **Sound production organisation**

Marine Lelievre

### **Voice director**

Eddie Crew

### **Voices**

Lee Delong, Joddie Forrest, David Gasman, Joe Sheridan, Ken Starcevic

### **Recorded by**

Lionel Bouhnik at Ubi Sound Studios - France

### **Sound effects by**

Talkover

## **Music composed, arranged and performed by**

Claude Samard

## **Additional arrangements by**

Bernard H. Levitte

## **Mixed by**

Martin Dutasta at Ubi Sound Studios - France

## **Gameslab**

Sophie Rouquette, Lionel Raynaud, Fanny Georges

## **DMIS**

Guénaelle Mandroux, David Picco

## **PUBLISHER: UBI SOFT ENTERTAINMENT**

### **CEO**

Yves Guillemot

### **International Production Director**

Christine Burgess-Quemard

### **International Content Director**

Serge Hascoet

### **International Content Managers**

Gunther Galipot, Michael Guez

### **Approval Coordinators**

Nikola Milisavljevic, Willie Wareham

## **MARKETING**

Géraldine Durand, Domitille Doat, Coppélia Mille (France), Susie Frevert (UK), Thorsten Kapp (Germany), Eva Duran (Spain), Valeria Lodeserto (Italy), Soren Lass (Scandinavia), Marcel Keij (Netherlands), Vanessa Leclercq (Benelux), Vera Shah (Australia), Mona Hamilton (USA), Danny Ruiz (USA), Antoine Valtou

## **SPECIAL THANKS**

Nicola Aitoro, Ivan Chillon, Emanuele Gionini, Andrea Cordara, Marco Cozzini, Massimo Guarini, Massimiliano Pagani, Alex Remotti, Francesco Vitale, Spock&Mila, Rayman

All the players who tested the game in focus groups

Stéphane Faureau, Joëlle Caroline, Béatrice Bouyer, Lucille Masson, Julien Merceron, Emmanuelle Beaume, Nathalie Paccard, Jacques Thenoz, Cedric Altes, Lu Zhi Gang - He Xu Xian & their team

Montreuil and Milano Technical support Teams  
All the people at Ubi Soft who worked and are still working on Rayman Games.



