



| | |
|---|----|
| LA STORIA | 4 |
| INSTALLAZIONE DI RAYMAN M | 5 |
| A/ REQUISITI TECNICI | 5 |
| B/ INSTALLARE IL GIOCO | 5 |
| NAVIGARE NEI MENU | 6 |
| A/ MENU PRINCIPALE | 6 |
| B/ NUOVA PARTITA | 6 |
| C/ CONTINUARE UNA PARTITA | 7 |
| D/ MENU DELLE OPZIONI | 7 |
| REGOLE DI GIOCO | 10 |
| A/ REGOLE DELLA MODALITÀ RACE | 11 |
| • Descrizione della modalità di gioco | 11 |
| • Descrizione degli oggetti | 12 |
| B/ REGOLE DELLA MODALITÀ BATTLE | 13 |
| • Descrizione della modalità di gioco | 13 |
| • Lista delle armi | 14 |
| SCELTA TRA LA MODALITÀ GIOCATORE SINGOLO E MULTIGIOCATTORE | 16 |
| A/ PERSONAGGI DI RAYMAN M | 16 |
| • Descrizione dei personaggi | 16 |
| • Selezione del personaggio | 18 |
| B/ MODALITÀ GIOCATORE SINGOLO | 19 |
| • Selezione della mappa | 19 |
| • Selezione della modalità di gioco | 19 |
| C/ MODALITÀ MULTIGIOCATTORE | 20 |
| • Informazioni generali | 20 |
| • Selezione della modalità di gioco | 20 |
| RICONOSCIMENTI | 22 |

La storia

Rayman e i suoi famosi compagni stanno per affrontare nuove ed eccitanti avventure, cimentandosi in un'inedita competizione: si sfideranno tra loro per diventare il vincitore di un'incredibile disciplina sportiva simile al biathlon: corsa e combattimento.

Seleziona i tuoi avversari: ora mettili alla prova in corse frenetiche attraverso ambienti interattivi e scendi nell'arena impugnando armi imprevedibili.

Attraversa impavido terre inesplorate, raccogli l'arma più appropriata per prevaricare gli altri contendenti, nell'arena, aggrappati a lums sospesi per "scavalcare" chi assaggerà la tua

polvere, impara ad essere agile e a prendere i tuoi nemici di sorpresa.

Chissà, magari alla fine potresti riuscire a mettere nel sacco anche Rayman...

Installazione di Rayman M

A/ REQUISITI TECNICI

Requisiti minimi:

Sistema operativo: Windows 98 / Windows XP / Windows 2000 / Windows ME

Processore: Pentium II 450 Mhz

RAM: 64 MB

Scheda video: TNT2

Modalità video: 16 e 32 bit

Spazio su disco: 550 MB

Lettore CD-ROM: 4x

DirectX (presente su CD): 8.0a

Altro: tastiera / mouse.

Requisiti consigliati:

Sistema operativo: Windows 98 / Windows XP / Windows 2000 / Windows ME

Processore: Pentium III 500 Mhz

RAM: 64 MB

Scheda video: GeForce2

Modalità video: 32 bit

Spazio su disco: 1.3 GB

Lettore CD-ROM: 16x

DirectX (presente su CD): 8.0a

Altro: tastiera / mouse / controller

B/ INSTALLARE IL GIOCO

Inserisci il CD di Rayman M nel lettore CD-ROM. Scegli la lingua e quindi l'opzione Install (installa). Segui le istruzioni per completare la procedura d'installazione.

2 - NAVIGARE NEI MENU

Per navigare nei menu di Rayman M ed effettuare le selezioni, usa il mouse e la tastiera.

Quando una selezione è evidenziata, per confermare premi il pulsante sinistro del mouse o il tasto Invio.

Per muoverti da un disco all'altro, premi i tasti freccia sinistra e destra.

Per tornare indietro, clicca con il pulsante destro del mouse o premi il tasto Esc.

A/ MENU PRINCIPALE

Seleziona **Nuova partita** se non hai mai salvato un file o se ne vuoi creare uno nuovo: verrai trasportato nella pagina di creazione del file.

Seleziona **Continua** se vuoi caricare e giocare un file salvato in precedenza.

Seleziona **Opzioni** se vuoi configurare le impostazioni video, audio, comandi e lingua del gioco.

B/ NUOVA PARTITA

Creare una nuova partita

Seleziona l'opzione Nuova partita e conferma la scelta: ti sarà chiesto se vuoi effettivamente creare una nuova partita.

Se scegli SÌ, avrai accesso al disco di creazione file, dove potrai assegnare un nome al file.

Usa il mouse o la tastiera per inserire il nome e, quando hai finito, conferma premendo il tasto OK.

NOTA: per ogni progresso compiuto nel gioco, ti sarà chiesto se vorrai effettuare il salvataggio della partita.

C/ CONTINUARE UNA PARTITA

Caricare una partita esistente

Seleziona la partita che vuoi caricare e conferma la scelta.

D/ MENU DELLE OPZIONI



Impostazioni Audio

- MUSICA/EFFETTI SONORI

In ogni disco usa il mouse per attivare o disattivare la musica o gli effetti sonori.

Puoi impostare il loro volume da un minimo di 0 a un massimo di 9.

- MONO / STEREO

Usa il mouse per selezionare la modalità audio MONO o STEREO.

Menu Impostazioni

Attiva/Disattiva il movimento della visuale durante la visualizzazione dei menu.

NOTA: puoi spostarti in avanti nelle transizioni in qualunque momento, semplicemente confermando. Per tornare indietro nelle transizioni, premi l'apposito pulsante.

Impostazioni Comandi



Qui puoi scegliere quale controller configurare e quali delle seguenti impostazioni utilizzare:

Controllo tramite mouse e tastiera o tramite joypad.

Attivazione e disattivazione della visuale invertita (solo modalità combattimento).

Caricare/Salvare le impostazioni

Salvare le impostazioni

Una volta che hai impostato le opzioni di gioco, scegli SALVA dalla finestra caricamento/salvataggio delle impostazioni.

Le impostazioni si possono caricare anche scegliendo CARICA dalla finestra caricamento/salvataggio delle impostazioni.

Caricare le impostazioni

Durante il caricamento del gioco le impostazioni precedentemente salvate vengono automaticamente. Le impostazioni si possono caricare anche scegliendo CARICA dalla finestra caricamento/salvataggio delle impostazioni.



Regole di gioco

Il gioco è suddiviso in quattro zone, ciascuna composta da tre livelli RACE e da tre livelli BATTLE. Per ogni livello potrai scegliere tra varie modalità di gioco:

- 4 modalità di gioco RACE
 - Training (Allenamento)
 - Race (Gara)
 - Polopopoï
 - Lum
- 3 modalità di gioco BATTLE
 - Lum Spring (Caccia ai Lum)
 - Lum Fight (Guerra Lum)
 - Capture the Fly (Cattura l'insetto)

Avrai anche accesso a zone bonus con ulteriori livelli nascosti che verranno sbloccati progredendo nel gioco.

Inizialmente, solo la zona 1 è disponibile. In seguito avrai modo di accedere ai seguenti livelli:

- Training (Allenamento) per la modalità RACE
- Lum Spring (Caccia ai Lum) per la modalità BATTLE

I livelli vengono sbloccati automaticamente a seconda delle vittorie che otterrai nei vari livelli; il gioco ti informerà ogni volta che sarà disponibile una nuova caratteristica.



10

A/ Regole della modalità RACE

DESCRIZIONE DELLA MODALITÀ DI GIOCO

A) Modalità Training (Allenamento)

Questa modalità è stata creata per permetterti di familiarizzare con la struttura dei livelli e di imparare a padroneggiare i controlli di gioco in vista delle sfide future. Puoi anche cercare di battere i tuoi record e confrontarli con quelli di altri giocatori visitando il sito www.raymanm.com. Questa è una modalità disponibile solo per giocatore singolo.

B) Modalità Race

Il vincitore è colui che finisce la gara per primo. In modalità multigiocatore, potrai selezionare il numero di giri da completare o il distacco da infliggere a un avversario per decretare la vittoria. Puoi anche utilizzare i bonus presenti nel gioco per andare più veloce o rallentare i tuoi avversari.

Tempi



Classifica

C) Modalità Polopopoï

In questa modalità, devi completare 3 giri prima che il cronometro arrivi a 0; all'inizio della gara hai a disposizione solo 20 secondi, ma liberando i Polopopoï lungo il livello, guadagnerai del tempo extra. Per liberarli devi solo sparargli addosso: i colori corrispondono al premio in secondi che ciascun Polopopoï ti fornirà. Questa è una modalità disponibile solo per giocatore singolo.

Times



Number
of Polopopoï
(Or number of lums)

11

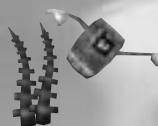
D) Modalità Lum

I Lum sono sparsi per tutto il livello: per vincere, devi essere il primo a completare i 3 giri, ma devi anche riuscire a raccogliere il maggior numero di Lum. Questi torneranno utili in seguito.

DESCRIZIONE DEGLI OGGETTI

Nel corso del gioco ti imbatteai in molti oggetti diversi, che ti permetteranno di ostacolare la gara del tuo avversario... posto che non vengano prima usati contro di te! Cerca di evitarli e di sfruttarli nel modo migliore per puntare alla vittoria.

Barriere elettrificate/ Recinzion



Evita a tutti i costi questi oggetti: se li colpisci durante la gara, la tua corsa verrà rallentata...

Lum viola



Cerca di catturarli... Ti aiuteranno a trovare delle utili scorciatoie.

Pulsanti di scambio



Spara agli interruttori per aprire dei passaggi segreti, oppure per modificare il tracciato e ostacolare il tuo rivale.

Trampolini

Prova la potenza di un super-salto!!



12

B/ Regole della modalità BATTLE

Le regole della modalità BATTLE valgono sia per partite a giocatore singolo che per quelle multigiocatore.

1. DESCRIZIONE DELLA MODALITÀ DI GIOCO

A - LUM SPRING (Caccia ai Lum)

I Lum appaiono a caso nella mappa uno alla volta (il radar ne mostra la posizione): devi raccoglierne il numero più alto possibile. Per penalizzare gli avversari, puoi congelarli per un secondo sparandogli addosso dei proiettili di ghiaccio. Hai a disposizione 5 proiettili che si rigenerano con il passare del tempo. Il vincitore è colui che, allo scadere del tempo, ha collezionato il maggior numero di Lum (se è stato impostato un tempo limite).



B - LUM FIGHT (Guerra Lum)

I partecipanti iniziano con 5 punti ferita ciascuno. Ogni volta che questo valore raggiunge lo 0, il giocatore riappare in un punto casuale della mappa. L'obiettivo consiste nell'eliminare gli avversari sparando loro (il radar mostra la loro posizione). Ogni volta che colpisci un avversario portando a 0 il suo numero di punti ferita, vinci un Lum. Il vincitore è colui che allo scadere del tempo limite possiede il maggior numero di Lum (se è stato impostato un tempo limite). L'autoeliminazione con un proprio proiettile, comporta la perdita di un Lum (-1). Durante la partita, saranno disponibili armi e bonus vari; questi vengono forniti casualmente a un giocatore quando questo passa sopra a un generatore (quelli dorati generalmente forniscono le armi più potenti).



13

C - CAPTURE THE FLY (Cattura l'insetto)

In ogni mappa è presente un insetto luminoso. I giocatori devono raggiungerlo, prenderlo e tenerlo il più a lungo possibile. Mentre sei in possesso dell'insetto, guadagni dei lum con il passare del tempo (il radar mostra la posizione del giocatore possessore dell'insetto). L'insetto può essere rubato a un avversario colpendolo una volta; chi lo sta portando non può invece sparare, ma più tempo passa in possesso dell'insetto, più diventa veloce. Hai a tua disposizione 5 proiettili a rimbalzo (efficaci solo contro il possessore dell'insetto) che si rigenerano con il passare del tempo. Il vincitore è colui che allo scadere del tempo ha il maggior numero di Lum (se è stato impostato il tempo limite).

LISTA DELLE ARMI

Questi sono gli oggetti/armi presenti nel gioco. Nella modalità Lum Fight (Guerra Lum), possono essere recuperati presso i generatori, mentre nelle modalità Lum Spring (Caccia ai Lum) e Capture the Fly (Cattura l'insetto) è disponibile solo un'arma: il proiettile di ghiaccio per la prima e il proiettile a rimbalzo per la seconda.



FALSO GENERATORE Sembra un comune generatore di armi, ma è una bomba che esplode nel momento in cui un giocatore gli passa vicino. L'esplosione infligge a chiunque si trovi nelle vicinanze 3 punti ferita.

RUBA BONUS Ruba le armi o gli oggetti in possesso del vostro avversario più vicino o, se questi non ha nulla, ne prende uno da un generatore.



INSETTO ESPLOSIVO Puoi prendere il controllo di quest'arma volante, dirigendola personalmente sul bersaglio. Infligge 5 punti ferita quando colpisce un avversario.

SCUDO Protegge da qualsiasi tipo di attacco per alcuni secondi. Infligge anche 1 punto ferita se un avversario ti tocca.



BOMBA ADESIVA Si attacca al bersaglio ed esplode dopo alcuni secondi infliggendo 3 punti ferita. Puoi passarla a un altro giocatore passandogli accanto.

RAFFICA DI PROIETTILI Spara una raffica di 3 proiettili alla volta. Ogni proiettile infligge 1 punto ferita.



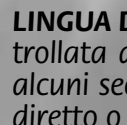
PROIETTILE A RIMBALZO Può colpire direttamente ma anche rimbalzare sulle pareti (fino a tre rimbalzi). Ogni colpo infligge un punto ferita.

NOTA: nella modalità Capture the Fly (Cattura l'insetto), invece di infliggere danni fa perdere l'insetto luminoso all'avversario che lo sta portando. In questo caso le munizioni si rigenerano automaticamente man mano che il tempo passa.

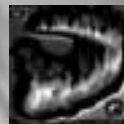
PROIETTILE A RICERCA Dopo la traiettoria iniziale ricerca e colpisce automaticamente l'avversario più vicino. Infligge 1 punto ferita.



FUOCO D'ARTIFICIO Segue una traiettoria parabolica ed esplode all'impatto infliggendo 1 punto ferita a chiunque si trovi nel raggio dell'esplosione.



LINGUA DI FUOCO La sua traiettoria può essere controllata dopo che si è sparato e rimane attivo per alcuni secondi. Infligge 1 punto ferita con un colpo diretto o con la scia infuocata.



PROIETTILE CONGELANTE Immobilizza il bersaglio per un secondo.

NOTA: è disponibile esclusivamente nella modalità Lum Spring (Caccia ai Lum). Le munizioni si rigenerano con il passare del tempo.

Scelta tra la modalità giocatore singolo e multigiocatore

NOTA: la modalità giocatore singolo ti permette di progredire nel gioco. A seconda dei tuoi risultati, potrai sbloccare e dunque accedere ai livelli più avanzati. Le vittorie conseguite nella modalità giocatore singolo e multigiocatore ti permetteranno di accedere ai livelli di gioco successivi, ottenere premi e altro ancora...

A/ PERSONAGGI DI RAYMAN M

Descrizione dei personaggi

Globox: Ha dovuto superare la sua timidezza e le sue paure (che sia stato in terapia?) per accettare di gareggiare rischiando l'osso del collo in una competizione del genere. Anche se potrebbe sembrare poco sveglio e un po' goffo, sotto la corporatura massiccia si nascondono una discreta agilità e una notevole grinta.



Razor Beard: Sempre arrabbiato, irritabile e scontroso. Quello che gli manca in fatto di dimensioni è compensato dalla scorrettezza. È un campione in fatto di colpi bassi e non perde occasione per metterli in pratica.

Henchman 800: La vita di un pirata meccanico non potrebbe essere più semplice. Il suo unico interesse è essere il migliore, battere gli altri facendone polpette e non mostrare nessuna pietà...



16



Teens: Nonostante questi esserini siano talmente vecchi da non ricordarsi chi di loro sia il capo, riescono a collaborare fin troppo bene quando si tratta di menar le mani e non si fanno nessuno scrupolo per conseguire la vittoria.

Se sarai sufficientemente abile, potrai sbloccare i personaggi segreti...

Tily: Minuta e dall'apparenza terribilmente fragile. Almeno fino a che non inizia la gara...

Razor wife: Il suo aspetto raffinato e alla moda (occhiali da sole, abito, ecc.) nascondono solo di poco quelle che sono le caratteristiche che la accomunano al marito. Beh, forse lei è peggio...

Henchman 1000: Un modello precedente del robot pirata, forse più raffinato ma con gli stessi obiettivi di Henchman 800: vincere, eliminare l'avversario...

17

Selezione del personaggio

All'inizio del gioco, saranno disponibili solo cinque personaggi; i tre personaggi segreti verranno sbloccati solo progredendo nel gioco.

Globox, Teens ed Henchman sono fortunati... Possono cambiare aspetto scegliendo tra le 4 diverse configurazioni a cui avrai accesso man mano che procedi nel gioco e ottieni risultati degni di nota.

Quando avrai accesso ad altre skin, verrai avvertito con un messaggio. Nel momento in cui ciò accade, vedrai delle frecce lampeggiare su entrambi i lati del personaggio selezionato, puoi selezionare la tua skin con il mouse o la tastiera. Clicca su OK per confermare.

Durante il gioco, scoprirai che a ogni personaggio è associato un tema musicale: se riuscirai a vincere una gara, avrai la possibilità di dare al gioco la tua colonna sonora...



B/ Modalità giocatore singolo

Usa il mouse per selezionare la modalità a giocatore singolo e clicca su OK per confermare.

Selezione della mappa

Per passare da una zona all'altra, premi il tasto freccia sinistra per spostarti a sinistra e il tasto freccia destra per spostarti a destra.

Usa il mouse per selezionare il livello.

Selezione della modalità di gioco

Puoi scegliere tra: Training (Allenamento), Race (Gara), Polopopoi e Lums per la modalità RACE e Lum Spring (Caccia ai Lum), Lum Fight (Guerra Lum) e Capture the Fly (Cattura l'insetto) per quella BATTLE.

Come già detto in precedenza, non tutti i livelli e le modalità saranno immediatamente disponibili: per sbloccarli tutti, è necessario progredire nel gioco.

Seleziona la modalità di gioco a cui desideri giocare.



C/ Modalità multigiocatore

Informazioni generali

Fino a 2 giocatori si possono sfidare nella modalità multigiocatore.

In modalità RACE, invece, solo la modalità gara e il tempo di vittoria saranno disponibili.

I livelli e i personaggi a cui hai accesso in modalità multigiocatore saranno gli stessi a cui hai accesso in modalità giocatore singolo e dipendono dai risultati ottenuti.

Selezione della modalità di gioco

a) RACE

Puoi impostare i parametri di corsa utilizzando la levetta analogica sinistra scegliendo:

- Il numero di giri da completare per portare a termine la corsa: 1 / 3 / 5
- Il distacco tra i giocatori per vincere in modalità tempo di vittoria: 10 / 15 / 20 / 25 / 30 secondi

b) BATTLE

Seleziona la modalità desiderata spostando la levetta analogica sinistra su e giù:

- Lum Spring (Caccia ai Lum)
- Lum Fight (Guerra Lum)
- Capture the Fly (Cattura l'insetto)

Per queste tre modalità, potrai scegliere fra due differenti condizioni di vittoria: numero di Lum da conquistare o tempo limite.

In entrambi i casi, avrai la possibilità di impostare il numero di Lum da conquistare o il tempo limite:

Lum per vincere:

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

OPPURE

Tempo limite (in minuti):

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

NOTA: nella modalità Lum Fight (Guerra Lum), puoi utilizzare tutte le armi o scegliere di giocare con un'unica arma da scegliere nelle impostazioni. In questo caso, ogni generatore fornirà solo l'arma precedentemente selezionata.

Riconoscimenti

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.

