

BEZPEČNOSTNE OPATRENIA

ieto hry sú určené pre počítače IBM PC a kompatibilné. Pozorne si prezrite minimálne ožiadavky pre správny chod hry, sú vyznačené na krabici alebo obale hry. • Hry sa nachádzajú a CD disku, preto je nevyhnutné vlastniť počítač s nainštalovanou CD ROM mechanikou. Nikdy tento disk nepoužívajte pre iné zariadenie. Hrozí nebezpečie poškodenia. • Vždy vkladajte disk do CD ROM titulnou stranou smerom hore. • Udržujte disk čistý a bez škriabancov. Ak je disk pinavý očistite ho opatrne jemnou látkou. • Nenechávajte disk blízko tepelných zdrojov, na priamom slnečnom svetle, alebo na vlhkých miestach. • Nikdy nepoužívajte poškrábané alebo krútené disky alebo disky, ktoré boli lepené.

UPOZORNENIE PRED EPILEPSIOU

rečítajte si prosím nasledujúce upozornenie skôr, ako začnete hrať túto hru, alebo ako ju ovolíte hrať svojim deťom. Niektorí ľudia sú náchylní k vzniku epileptických záchvatov alebo strate vedomia, keď sú v každodennom živote vystavení vplyvu blikajúceho svetla alebo vetelných vzorov. U týchto ľudí sa pri pozeraní určitých televíznych obrazov alebo hraní počítačových hier môžu objaviť záchvaty. K tomu môže dôjsť aj u ľudí, ktorí nikdy nemali epileptické záchvaty. Ak ste vy alebo niekto vo vašej rodine niekedy mali symptómy, ktoré majú zťah k epilepsii (záchvaty alebo stratu vedomia) po vystavení sa účinkom blikajúceho svetla, obráťte sa so svojim lekárom skôr ako začnete hrať. Odporúčame, aby rodičia sledovali svoje deti počas hrania počítačových hier. Ak u seba alebo vašich detí spozorujete počas hrania hry niektorý z nasledujúcich symptómov, ako závrat, rozmazané videnie, záškľby očí alebo svalov, strata vedomia, dezorientácia, mimovôľové pohyby alebo kŕče, okamžite prerušte hranie a obráťte sa so svojim lekárom.

PREVENTÍVNE OPATRENIA PRI HRANÍ

Neostávajú príliš blízko pri obrazovke. Sadnite si na vhodnú vzdialenosť od televíznej obrazovky, tak ďaleko, ako vám to dovoľuje dĺžka káblov.
Pokiaľ to je možné, hrajte hru na malej televíznej obrazovke.
Vyhýbajte sa hraniu, ak ste unavení, alebo ak nie ste dobre vyspaní.
Izba, v ktorej hráte, nech je dobre osvetlená.
Oddychujte aspoň 10 až 15 minút po každej hodine hrania.

PRÍBEH

4

INŠTALÁCIA RAYMAN M

5

A/ TECHNICKÉ POŽIADAVKY

5

B/ INŠTALÁCIA HRY

5

ORIENTÁCIA V PONUKÁCH HRY

6

A/ HLAVNÁ PONUKA

6

B/ NOVÁ HRA

6

C/ POKRAČOVANIE

7

D/ PONUKA NASTAVENÍ

7

PRAVIDLÁ HRY

10

A/ Pravidlá hry typu RACE

11

Režimy hry

11

Opis objektov

12

B/ Pravidlá hry typu BATTLE

13

Režimy hry

13

Opis zbraní

14

VOĽBA MEDZI HROU PRE JEDNÉHO ALEBO VIACERÝCH HRÁČOV

16

A/ CHARAKTERISTIKA RAYMANA M

16

Opis charakterov

16

Výber charakteru

18

B/ HRA PRE JEDNÉHO HRÁČA

19

Výber mapy

19

Výber režimu hry

19

C/ HRA PRE VIACERÝCH HRÁČOV

20

Všeobecne

20

Výber režimu hry

20

TVORCOVIA HRY

22

Príbeh

Rayman a jeho nové výzvy v unikátnej športovej súťaži zasadenej do rozmanitého prostredia. Staň sa víťazom v tomto biatlone plnom prekvapení.

Zvoľ si postavu a súťaž so svojimi súpermi v interaktívnom prostredí plnom extrémnych akcií a strielania v nebezpečných arénach. Uchmatni si zbraň skôr ako tvoji súper, plachti očarujúcimi lagúnami a zlepšuj svoju húževnatosť a rýchlosť, aby si nepriateľovi uštedroval nepríjemné prekvapenia.

A na konci budeš možno silnejší ako Rayman

Inštalácia Raymana M

A/ TECHNICKÉ POŽIADAVKY

Minimálne požiadavky:

Operačný systém: Windows 98/Windows XP/Windows 2000/Windows ME

Procesor: Pentium II 450 MHz

RAM: 64 Mb

Grafická karta: TNT2

Rozlíšenie obrazovky: 16 alebo 32 Bitov

Voľné miesto na pevnom disku: 550 Mb

CD ROM mechanika: 4x

DirectX (umiestnený na CD): 8.0A

Iné: Klávesnica/Myš.

Odporúčané:

Operačný systém: Windows 98/Windows XP/Windows 2000/Windows ME

Procesor: Pentium III 500 MHz

RAM: 64 Mb

Grafická karta: GeForce2

Rozlíšenie obrazovky: 32 Bitov

Voľné miesto na pevnom disku: 1.3 Gb

CD ROM mechanika: 16x

DirectX (umiestnený na CD): 8.0A

Iné: Klávesnica/Myš/Gamepad

B/ INŠTALÁCIA HRY

Vlož CD Rayman M do CD-ROM mechaniky. Zvoľ si jazyk a stlač INSTALL. Sleduj inštrukcie k ukončeniu inštalácie.

2 – ORIENTÁCIA V PONUKÁCH HRY

To navigate through the RAYMAN M menus and select slices, use the mouse and Keyboard.

Your selection will be highlighted.

To confirm your selection, press the left mouse button or Enter.

Na pohyb medzi diskami používaj kurzorové klávesy.

Na vrátenie sa k predchádzajúcej voľbe použi pravé tlačítko myši alebo klávesu ESC.

A/ HLAVNÁ PONUKA

Ak chceš začať hrať novú hru, stlač NEW GAME. Naskočí ti obrazovka na tvorbu novej hry.

Ak chceš pokračovať v predtým uloženej hre, klikni na CONTINUE.

Ak si chceš nastaviť: zvuk, grafiku, klávesy alebo jazyk, stlač OPTIONS.

B/ NOVÁ HRA

Vytvorenie hry

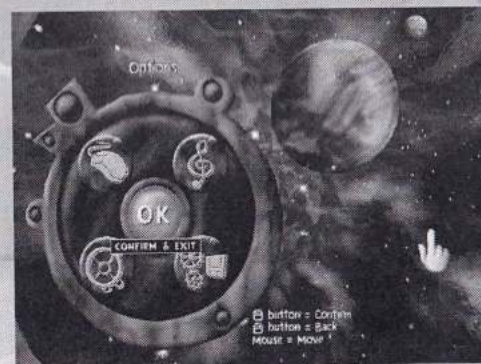
Klikni na položku NEW GAME. Zadáj meno a svoje rozhodnutie potvrd.

Poznámka: Vždy keď prejdeš jeden level, budeš vyzvaný, aby si si uložil hru.

C/ POKRAČOVANIE

Pokračovanie v predtým uloženej hre. Klikni na CONTINUE a vyber si uloženú pozíciu, v ktorej chceš pokračovať. Potvrd a hra sa načíta.

D/ PONUKA NASTAVENÍ



Nastavenie zvuku:

- MUSIC/SOUND FX

V tejto položke môžeš nastaviť hlasitosť hudby a zvukových efektov pomocou stupnice od 0 po 9.

Zvuky môžeš úplne vypnúť voľbou ON/OFF.

- MONO/STEREO

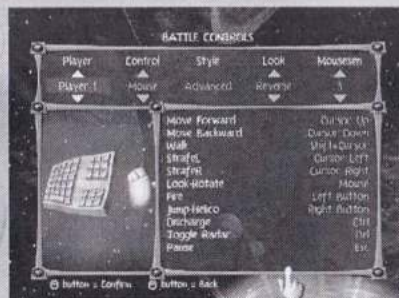
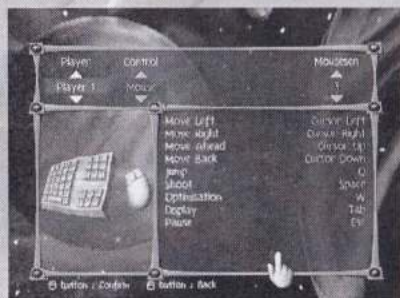
Pomocou myšky môžeš prepnúť zvukový mód.

Nastavenie menu:

Voľbou ON/OFF zapínaš alebo vypínaš pohyb kamery v menu.

Poznámka: Potvrdením môžeš kedykoľvek skočiť dopredu a kliknutím na spätné tlačítko sa naopak môžeš o krok vrátiť.

Nastavenie klávesnice:



Zvoľ či chceš nastaviť klávesnicu pre typ hry RACE (pretek) alebo BATTLE (boj).

Tu si môžeš doladiť ovládač a nastavenia, ktoré ti vyhovujú:

- Hranie myškou a klávesnicou alebo gamepadom
- Vypnutie alebo zapnutie pohľadu späť ON/OFF (prístupné v móde BATTLE).

Taktiež si tu môžeš nastaviť rozloženie kláves.

Načítanie/Uloženie nastavenia

Uloženie nastavenia

Vybrané nastavenia si uložíš kliknutím na SAVE v okne SAVE/LOAD SETTINGS.

Načítanie nastavenia

Keď si načítaš uloženú pozíciu, automaticky sa ti načítajú aj uložené nastavenia. Druhou možnosťou je načítať si uložené nastavenia kliknutím na LOAD v okne SAVE/LOAD SETTINGS.



Pravidlá hry

Hra je rozdelená do štyroch zón. Každá sa skladá z troch RACE a troch BATTLE levelov.

V každom levely si môžeš zvoliť rôzne typy hry:

- štyri pre hru RACE
 - Tréning
 - Beh
 - Polopopod'
 - Svetielka
- tri pre hru BATTLE
 - Zbieranie svetielok
 - Boj o svetielka
 - Zajatie mušky

K dispozícii je aj bonusová zóna s pridanými levelmi, ktoré sa budú odomknať v závislosti od tvojho pokroku v hre.

Na začiatku je dostupná len prvá zóna. Potom dostaneš prístup k nasledovným levelom :

- tréning a beh pre režim hry RACE
- skok o svetlo v režime hry BATTLE

Vždy keď sa ti sprístupní nový level budeš o tom informovaný.



A/ Pravidlá hry typu RACE

REŽIMY HRY:

A) Tréning

Tento režim slúži k zoznámeniu sa s jednotlivými levelmi a navičičeniu ovládania a trikov pred samotnou hrou.

Taktiež tu môžeš hrať len pre skóre a porovnávať sa s inými hráčmi na adrese www.raymanm.com.

Prístupné len v hre pre jedného hráča.

B) Pretek (RACE)

Víťazom sa stáva ten, kto prvý prebehne trať.

V režime hry pre viacerých hráčov, môžeš zvoliť počet kôl alebo minimálny rozdiel medzi pretekármi potrebný pre víťazstvo.

Môžeš používať aj rôzne bonusy, ako napríklad prídavná rýchlosť, stop pre protihráča atď.

Časy



Hodnotenie

C) Typ hry POLOPOPOD'

V tejto hre musíš prebehnúť tri kolá skôr ako časomer ukáže 0, ktorý začína na dvadsiatich sekundách. Počas hry oslobodením Polopopod'ov dostaneš ďalší čas. Oslobodíš ich tak, že na nich budeš strieľať. Rôzne farby predstavujú rôzne dlhé časové úseky.

Časy



Počet Polopopod'ov
(alebo počet svetielok)

D) Svetielka (rovnaké nastavenie obrazovky ako pri hre POLOPOPOĎ)

Svetielka sú roztrúsené po celom levely. Víťazom sa stávaš ak prebehneš tri kolá a zároveň pozbieraš čo najväčší počet týchto svetielok, ktoré budeš môcť neskôr použiť. Prístupné len v hre pre jedného hráča.

OPIS OBJEKTOV.

Počas hry na trati stretávaš mnohé objekty. Tie môžu zastaviť tvojich súperov, ale taktiež môžu zasiahnuť aj teba. Pokús sa im vyhnúť a nájsť voľnú cestu.



Elektrické sudy

Týmto objektom sa vyhýbaj za každú cenu. Ak do nich naraziš, spomalíš ťa.



Purpurové svetielka

Pokúšaj sa ich chytiť. Pomôžu ti nájsť skratky.



Vypínače

Strelbou do vypínačov si otváraš skryté cestičky alebo môžeš zablokovať svojich súperov.

Nárazníky

Vyskúšaj si extra veľký skok.



B/ Pravidlá hry typu BATTLE

Tieto pravidlá platia pre hru jedného hráča aj viacerých hráčov.

REŽIMY HRY

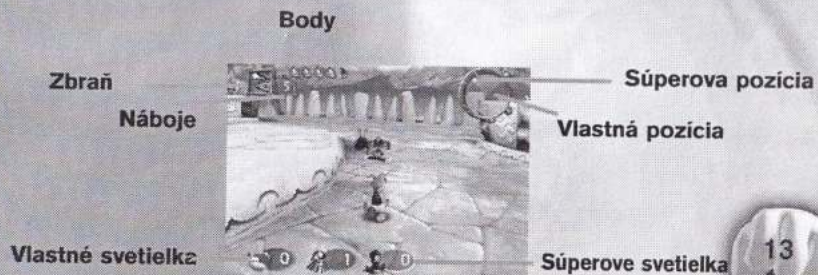
A - ZBIERANIE SVETIELOK

Svetielka sa náhodne, raz za čas, objavujú na mape (radar ukazuje ich pozíciu). Musíš ich pozbierať čo najviac. Svojich súperov môžeš na sekundu zamraziť strelbou ľadových nábojov, ktorých máš päť. Tie sa po uplynutí časového limitu vždy doplnia. Vyhráva ten, kto prvý dosiahne cieľ alebo ten, kto po uplynutí času (v prípade ak bol nastavený) nazbieral najviac svetielok.



B - BOJ O SVETIELKA

Každý hráč má na začiatku päť bodov. Vždy keď body dosiahnu hodnotu 0, hráč sa znovu objaví niekde v aréne. Tvojou úlohou je strelbou eliminovať svojich súperov, ktorých pozícia je znázornená na radare. Vždy keď zostreliš súpera, dostaneš svetielko. Vyhráva ten, kto prvý splní stanovený cieľ alebo ten, kto má po uplynutí času najviac svetielok (v prípade ak bol nastavený čas). Ak zastreliš samého seba, prichádzaš o jedno svetielko. V hre je dostupné množstvo typov zbraní a bonusov. Môžeš ich náhodne získať prechodom cez Generátor (zlaté generátory dávajú silnejšie zbrane).



C - ZAJATIE MUŠKY

(rovnaké nastavenie obrazovky ako pri hre: Zbieranie svetielok)

Niekde na mape je svätajánska muška (jej pozíciu ukazuje radar). Hráč sa k nej musí čo najrýchlejšie dostať, uchopiť ju a držať vo svojej moci tak dlho ako je to len možné. Kým je u neho, plynutím času mu pribúdajú svetielka. Mušku môžeš súperovi ukradnúť, ak doňo jednoducho strelíš. Hráč, ktorý má vo svojej moci mušku, nemôže strieľať, ale čím dlhšie ju má, tým je rýchlejší. Máš päť odskakujúcich nábojov (efektívne len na hráča s muškou), ktoré sa doplnia ak uplynie čas. Vyhráva ten, kto prvý splní stanovený cieľ alebo ten, kto má po uplynutí času najviac svetielok (v prípade ak bol nastavený čas).

OPIS ZBRANÍ.

V hre sú ikonky predstavujúce zbrane. V hre BATTLE pochádzajú z Generátora. V hrách Zbieranie svetielok a Zajatie mušky je len jedna zbraň, ktorou je hráč vybavený od začiatku. Ľadové náboje sú v hre Zbieranie svetielok a gumené v hre Zajatie mušky.



NAPODOBNENINA GENERÁTORA

vyzerá ako generátor, ale funguje ako bomba. Exploduje pri priamom kontakte, ale aj pri priblížení hráča do jeho blízkosti. Z energie uberá tri body.

ZLODEJ IKONIEK



kradne ikonky (kradne ikonky od najbližšieho hráča alebo ak ten žiadnu nemá, tak od Generátora).



SVIŠŤAJÚCA RAKETA

riadená raketa, ktorá súperovi uberie z energie 5 bodov pri zásahu

OHRANNÁ BARIÉRA



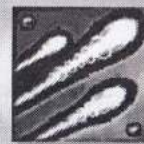
istý čas chráni pred akýmkoľvek druhom útoku, ale uberá z energie jeden bod.



LEPIDLOVÁ BOMBA

ak okolo nej prejde hráč, za pár sekúnd vybuchne a spôsobí stratu troch bodov z energie. Dotykom ju môžeš "nahrať" inému hráčovi.

RÝCHLA STRELA



namiesto jedného vystrelí naraz až tri náboje a spôsobí úbytok troch bodov.

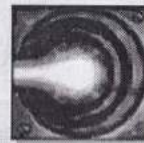


GUMENÁ STRELA

môže zasiahnuť priamo alebo odrazom od steny (trikrát). Každý zásah uberie z energie jeden bod.

Poznámka: V hre typu Zajatie mušky, sa dá od súpera uchmatnúť muška iba týmito strelami. Náboje sa dobijajú po uplynutí času.

POLOVNÍCKY NÁBOJ



po vystrelení automaticky sleduje najbližšieho hráča. Každý zásah uberá jeden bod.



PETARDOVÝ NÁBOJ

má parabolickú trajektóriu letu. Pri zasiahnutí vybuchne a uberie jeden bod každému, kto je v dosahu výbuchu.

OHNVÁ STRELA



dráha tohto náboja môže byť po vystrelení kontrolovaná. Aktívna je niekoľko sekúnd. Z energie uberá jeden bod, ako pri priamom, tak aj pri zásahu svojho ohnivého chvostu.



ĽADOVÁ STRELA

Fzasiahnutý cieľ zmrazí na jednu sekundu.

Poznámka: K dispozícii je len v hre Zbieranie svetielok. Náboje sa dobijajú po uplynutí časového limitu.

Voľba medzi hrou pre jedného a pre viacerých hráčov.

Poznámka: Tvoje výsledky (v hre pre jedného alebo viacerých hráčov) budú postupne odomykať uzavreté levely, odmeny alebo postavičky.

A/ Postavičky v hre Rayman M

OPIS POSTAVIČIEK

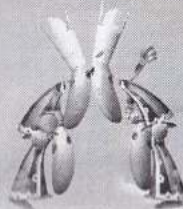
Globox: Musí prekonať svoju bojazlivosť a strach (možno bol na terapii?), aby v tejto súťaži riskoval krk. Mohol by sa javiť nemotorný a ťarbavý, ale za nadmerným telom je istá šikovnosť a bojovný duch.



Razor Beard: Vždy nahnevaný, podráždený a mrzutý. Čo mu ubralo vo veľkosti, to pridalo v zlomyseľnosti. Je majstrom v streľbe pod pás a to je preňho aj najväčším potešením.



Henchman 800: Život pirátskeho robota je jednoduchý, byť najlepší, zničiť ostatných a ak je potrebné bez zľutovania z nich vytlačiť šťavu.



Teensies: kým sa títo starčekovia stanú taký senilný, že zabudnú kto z nich je vodca, pekne si užívajú a keď na to príde vyhrajú všetko čo je potrebné.

Ak budeš dosť húževnatý odomykneš si aj tieto postavičky:

Tily: útlý, krehký a nezbedný škriatokkým sa nezačne súťaž

Razor wife: jej uhladený a elegantný zovňajšok (sinečné okuliare, šaty atď.) nedostatočne zakrývajú jej rovnaké črty aké má jej hrozny manžel

Henchman 1000: staršia verzia robota piráta, o niečo jemnejší, ale s rovnakými hodnotami ako jeho mladší kolega: vyhrať a všetkých zničiť.

Výber postavičiek

Na začiatku je k dispozícii len päť postavičiek. Zvyšné tri sa odkryjú podľa toho ako budeš postupovať v hre.

Vyber si postavičku s myšou a potom potvrd.

Globox, Teensies a Henchman môžu meniť zovňajšok zo štyroch typov pre každého. Tieto získavaš víťazstvami. Ak vyhraš novú, budeš vždy informovaný. Po oboch stranách postavičky sa objavia šípky a ty si ju môžeš vymeniť, pomocou myšky alebo klávesnice. Výber potvrd kliknutím na OK.

Počas hry zistíš, že každej postavičke prislúcha iná hudba.



B/ Hra pre jedného hráča.

Myškou si vyber hru pre jedného hráča – SINGLE PLAYER a potom potvrd.

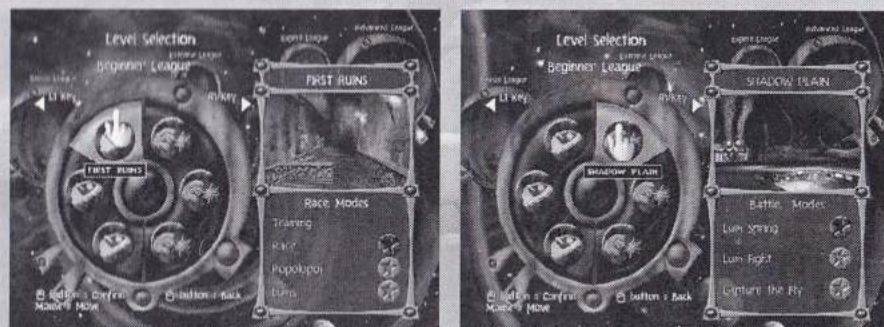
Výber mapy.

Na presun medzi jednotlivými zónami používaj kurzorové klávesy a myškou vyberaj jednotlivé levely.

Výber režimu hry

Máš možnosť výberu z týchto hier: Tréning, Beh, Polopopod', Svetielka pre hru typu RACE a Zbieranie svietielok, Boj o svietielka, Zajatie mušky pre hru typu BATTLE.

Na začiatku nie sú prístupné všetky levely a režimy, ich odomknutie závisí od tvojich víťazstiev.



C/ Hra pre viacerých hráčov

Všeobecne

V tomto móde môžu hrať dvaja hráči. Najprv si svoju postavičku zvolí hráč číslo jedna a potom hráč číslo dva.

V hre BATTLE si môžete zvoliť súperov nezávisle. Je možné pridať postavičky ovládané počítačom, ale pre každú mapu sú limitované štyri postavičky. Zvoľ obratnosť počítačom ovládanej postavičky a potvrd'. Sú štyri druhy obtiažnosti: easy - ľahká, medium - stredná, hard - ťažká a ultra-hard - veľmi ťažká.

K dispozícii sú od začiatku hry: Zbieranie svetielok, Boj o svetielka a Zajatie mušky.

V behačke sú prístupné len hry: 'Race' a 'Kill Time'

Výber módu hry

a) RACE (Behačka):

Môžeš určiť podmienky víťazstva :

- vyber počet kôl potrebných k víťazstvu: 1 / 3 / 5
- Kill time: určuje potrebný časový úsek medzi hráčmi: 10 sekúnd / 15 / 20 / 25 / 30

b) BATTLE (Bojová hra)

Zvoľ si typ hry

- Zbieranie svetielok
- Boj o svetielka
- Zajatie mušky

Pre tieto tri typy môžeš určiť podmienky víťazstva: počet svetielok potrebných k víťazstvu alebo časový limit.

Prístupné sú nasledovné možnosti:

- Počet svetielok potrebných pre výhru
 - Zbieranie svetielok : 5 / 10 / 15 / 20
 - Boj o svetielka : 3 / 5 / 10 / 20
 - Zajatie mušky : 10 / 15 / 20 / 30

alebo

- Časový limit
 - Zbieranie svetielok : 1 / 3 / 5
 - Boj o svetielka : 1 / 3 / 5
 - Zajatie mušky : 2 / 3 / 5

TVORCOVIA HRY

PROJECT MANAGEMENT

Arnaud Carrette & Riccardo Lenzi

GAME DESIGN

RACE

Lead Game Designer
Philippe Blanchet
Bruno Bouvret
Jean-Christophe Guyot
Damien Galipot
&
Frederic Clavier
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 Mirandola
Fabio Pagetti
Graziella Troncatti
Roberto Valentini

MENU GRAPHICS

Fabrizio Stibiel

ANIMATIONS

RACE

Lead Animator
Olivier Derynck

BATTLE

Lead Animator
Mauro Perini

Gilles Aveneau
Hélène Oger

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 Queinnee, 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

BATTLE

Paolo Maninetti
Luciano Morpurgo
Alberto Barbati
Giovanni Ivan Ferraro

Olivier Derot
Pascal Henry
Henri Perrin

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 Peddarra, Giorgio Anselmi, Nicola Bettari
Lead Tester Canada
Stephan Leary
Test Team Canada
Yanick Beaudet, Maxime Boulanger, Alain Chenier, Charles Haddad, Mehdi Serran, Martin Shank, Sabrina Tremblay

LOCALIZATION

Jean-Sebastien Ferey
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 Bernaert
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 Valton

SPECIAL THANKS

Nicola Aitoro, Ivan Chillon, Emanuele Cionini, Andrea Cordara, Marco Cozzini, Massimo Guarini, Massimiliano Pagani, Alex Remotti, Francesco Vitale, Spock&Milú, 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.

Odborná Pomoc pre SR

Ak potrebujete pomôcť s nejakými technickými problémami v tejto hre (inštalácia, zvuk a pod.), kontaktujte nás:

Telefónne číslo.... 055/788 34 03

Adresa..... www.kontiki.sk/help

E-mail podpora@kontiki.sk

Poznámky

Milý miláčik sie kry
ma celkom bavio. A este
niečo! Kamaká si!

Milý miláčik, so som
kase ja sie postavil sú
pekne! Ahoj miláčik! Už
som rada že som sa
nestrabila! Miláčik, škola mi
so nejde. Ale mám niečo: spomienky
a časopisy! Miláčik, vyšlo so!
Celá hra se prekonaná a pretekly
s bojami sie! Nevieš si predstaviť
Aká som šťastná!?!? Tak veľmi,
že sa držím hrách! Uav!!!

