

INHALT

DIE GESCHICHTE	4
RAYMAN M INSTALLATION	5
A/ TECHNISCHE VORAUSSETZUNGEN	5
B/ INSTALLATION DES SPIELS	5
STEUERUNG IN DEN MENÜS	6
A/ HAUPTMENÜ	6
B/ NEUES SPIEL	6
C/ FORTSETZEN	7
D/ OPTIONSMENÜ	7
SPIELREGELN	10
A/ REGELN FÜR DAS RENNSPIEL	11
• Spielmodus-Beschreibung	11
• Objektbeschreibung	12
B/ REGELN FÜR DAS KAMPFSPIEL	12
• Spielmodus-Beschreibung	13
• Waffen	14
AUSWAHL ZWISCHEN MULTIPLAYER- UND EINZELSPIELER-MODI	16
A/ RAYMAN M CHARAKTERE	16
• Beschreibung der Charaktere	16
• Charakter-Auswahl	18
B/ EINZELSPIELER-MODUS	19
• Kartenauswahl	19
• Spielmodusauswahl	19
C/ MULTIPLAYER-MODUS	20
• Allgemeines	20
• Modus-Auswahl	20
CREDITS	22
KUNDENDIENST	24

Die Geschichte

Rayman und seine berühmten Freunde stehen in einem einzigartigen sportlichen Wettkampf neuen Herausforderungen gegenüber: sie treten in harten und unterschiedlichen Umgebungen gegeneinander an, um DEN Sieger eines überraschenden Zweikampfs mit den Disziplinen Rennspiel und Kampfspiel zu ermitteln.

Rayman M ist ein echtes Turnierspiel: den Siegern winken Medaillen und Trophäen. Rayman M ist ein Spiel, das sich ständig weiterentwickelt und in dem Erfahrung und Übung die wichtigsten Eigenschaften sind. Nehmen Sie die Herausforderung an und stellen Sie sich Ihren Gegnern. Erleben Sie ein atemberaubendes Rennen in einer wundervollen, interaktiven Umgebung. Schnappen Sie sich unterwegs die Power-Ups, erleben Sie spannende Extra-Action und stürmen Sie die gefährlichen Arenen. Gleiten Sie über märchenhafte Lagunen und finden Sie Waffen, mit denen Sie Ihren Kontrahenten ihre Lums abnehmen können. Benutzen Sie die Lums um neue, noch schnellere Wege zu finden und lernen Sie beinhart und wieselflink zu sein und für Ihren Gegner stets eine neue Überraschung bereit zu halten.

Vielleicht gelingt es Ihnen am Ende ja sogar stärker als Rayman zu werden.



4

Rayman M Installation

A/ TECHNISCHE VORAUSSETZUNGEN

Minimale Voraussetzungen:

Betriebssystem: Windows 98/ Windows XP/ Windows 2000 / Windows Me

Prozessor: Pentium II 400 Mhz oder vergleichbar

RAM: 64 MB

Grafikkarte: 3D-Beschleunigerkarte mit 16 MB VRAM

Anzeigemodus: 16 & 32 Bit

Freier Festplattenspeicher: 550 MB

CD-ROM-Laufwerk: 4-fach

DirectX (auf der CD enthalten): 8.0A

Sonstiges: Tastatur / Maus

Empfohlen:

Betriebssystem: Windows 98/ Windows XP/ Windows 2000 / Windows Me

Prozessor: Pentium III 500 Mhz oder vergleichbar

RAM: 64 MB

Grafikkarte: 3D-Beschleunigerkarte mit 32 MB VRAM

Anzeigemodus: 32 Bit

Freier Festplattenspeicher: 1,3 GB

CD-ROM-Laufwerk: 4-fach

DirectX (auf der CD enthalten): 8.0A

Sonstiges : Tastatur / Maus / Controller

B/ INSTALLATION DES SPIELS

Legen Sie die Rayman M CD in das CD-ROM-Laufwerk.

Wählen Sie Ihre Sprache und klicken Sie auf "Installieren".

Folgen Sie nun der Installationsanweisung, um die Installation fertig zu stellen.



5

2 - STEUERUNG IN DEN MENÜS

Benützen Sie die Maus und die Tastatur, um in den Menüs von RAYMAN M zu navigieren und Abschnitte auszuwählen.

Ihre Auswahl wird hervorgehoben. Drücken Sie die linke Maustaste oder die Eingabetaste, um Ihre Auswahl zu bestätigen.

Damit Sie sich von einer Disk zu einer anderen bewegen können, drücken Sie die linke und rechte Pfeiltaste.

Klicken Sie mit der rechten Maustaste oder drücken Sie die Esc-Taste, um zurückzugehen.

A/ HAUPTMENÜ

Wählen Sie **Neues Spiel**, wenn Sie ein neues Spiel beginnen möchten oder noch kein Spiel begonnen und gespeichert haben. Sie gelangen dann in das Menü für die Spieldatei-Erstellung.

Wählen Sie **Fortsetzen**, wenn Sie ein zuvor gespeichertes Spiel weiterspielen möchten.

Wählen Sie **Optionen**, wenn Sie die Spieleinstellungen verändern möchten: Video, Sound, Steuerung, Sprache.

B/ NEUES SPIEL

Ein Spiel erstellen

Wählen Sie den "Neues Spiel"-Slot und bestätigen Sie die Auswahl. Sie werden dann gefragt, ob Sie ein neues Spiel erstellen möchten.

Wenn Sie JA wählen, erscheint die Disk zur Spieldatei-Erstellung, wo Sie Ihrer Spieldatei einen Namen geben können.

Geben Sie Ihren Namen mit der Maus oder der Tastatur ein und bestätigen Sie mit "OK".

HINWEIS: Bei jedem Fortschritt im Spiel werden Sie aufgefordert die Spieldatei neu zu speichern.

C/ FORTSETZEN

Laden eines bestehenden Spiels

Wählen Sie das zu ladende Spiel aus und bestätigen Sie Ihre Auswahl.

Ein Fenster erscheint, in dem die bisher gespeicherten Spiele angezeigt werden.

D/ OPTIONSMENÜ



Sound-Setup

- MUSIK / SOUNDEFFEKTE

Benutzen Sie auf jeder Disk die Maus, um die Musik und die Sound-FX Ein/Aus zu schalten.

Außerdem können Sie die jeweilige Lautstärke auf einer Skala von 0 bis 9 einstellen.

- MONO / STEREO

Wählen Sie mit der Maus den Soundmodus, MONO oder STEREO aus.

Menüeinstellungen

Wählen Sie AN/AUS, um die Kamerabewegung während der Menüs zu aktivieren/deaktivieren.

ANMERKUNG: Sie können Übergänge jederzeit durch Bestätigen überspringen. Sie können auch mit der Zurück-Taste zu vorherigen Übergängen zurückspringen.

Steuerungs-Setup



Legen Sie fest, ob Sie eine Steuerungskonfiguration für ein Renn- oder ein Kampfspiel definieren möchten:

Im Steuerungs-Setup können Sie auswählen, für welchen Controller Sie die Änderungen vornehmen und welche Einstellungen Sie bevorzugen:

- Die Maus- und Tastatursteuerung und die Pad-Steuerung
- Rückwärts schauen Ein / Aus (Nur Battle-Modus).

Sie können die Tastaturbelegung jederzeit nach Ihren Vorlieben ändern.

Setup laden / sichern

Setup sichern

Wenn Sie mit den vorgenommenen Einstellungen zufrieden sind, können Sie das Setup speichern. Wählen Sie dazu im Fenster SETUP LADEN/SICHERN die Option SPEICHERN.

Setup laden

Wenn das Spiel startet, lädt es die gespeicherten Einstellungen automatisch.

Sie können Ihre Einstellungen auch durch die Wahl von "LADEN" im "SPEICHERN/LADEN"-Bildschirm wiederherstellen.



Spieleregeln

Das Spiel ist in 4 Zonen eingeteilt, die jeweils aus 3 Renn-Levels und 3 Kampf-Levels bestehen.

In jedem Level können Sie aus einer Reihe von unterschiedlichen Spielmodi wählen:

- 4 Spielmodi für Rennspiele
 - Training
 - Rennen
 - Polopopoï
 - Lums
- 3 Spielmodi für Kampfspiele
 - Lums-Springen
 - Lums-Schlacht
 - Fang die Fliege

Außerdem können Sie Zugang zu einer Bonuszone mit zusätzlichen Leveln erhalten.

Die Level werden freigeschaltet, wenn Sie im Spiel weiter voran kommen.

Am Anfang können Sie nur in Zone 1 und einem der folgenden Modi spielen:

- Training und Rennen für RENNSPIELE
- Lums-Springen für KAMPFSPIELE

Die weitere Freischaltung erfolgt automatisch, wenn Sie in den verschiedenen Levels Siege erringen. Sie werden jedes Mal informiert, wenn Sie einen Fortschritt erzielen und ein neues Feature hinzugewinnen.



A/ Regeln für das Rennspiel

SPIELMODUS-BESCHREIBUNG

A) Trainings-Modus

Dieser Modus eignet sich besonders, um vor dem eigentlichen Rennen die Level kennen zu lernen und die Spielsteuerung und die Tricks zu trainieren und zu meistern. Sie können außerdem versuchen neue High Scores aufzustellen und sie auf www.raymanm.com mit den High Scores von anderen Spielern vergleichen.

Dieser Modus ist nur im Einzelspieler-Modus spielbar.

B) Renn-Modus

Wer das Rennen als Erster beendet, gewinnt.

Im Multiplayer-Modus können Sie vorher festlegen, wie viele Runden das Rennen dauern soll oder wie groß der Zeitabstand zwischen den Spielern maximal werden darf. Sie können auch Boni verwenden, um schneller zu werden, Ihre Gegner aufzuhalten, etc.

Zeiten



Position

C) Polopopoï-Modus

In diesem Modus müssen Sie 3 Runden beenden, bevor der Timer auf 0 herunterzählt. Der Timer startet bei 20 Sekunden. Während des Rennens müssen Sie die Polopopoï befreien, die über den Level verteilt sind, um zusätzliche Zeit zu gewinnen. Sie können sie befreien, indem Sie auf sie schießen. Die verschiedenen Farben der Polopopoï stehen für unterschiedliche Zeitgutschriften.

Dieser Modus steht nur im Einzelspieler-Modus zur Verfügung.

Zeiten



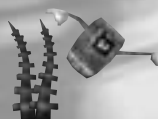
Anzahl der Polopopoï
(oder Anzahl der Lums)

D) Lums-Modus

Die Lums sind über den ganzen Level verteilt. Um zu gewinnen, müssen Sie die 3 Runden als Erster beenden und dabei die maximale Zahl von Lums einsammeln. Sie werden Sie später im Spiel noch benutzen können.

OBJEKTBE SCHREIBUNG

Sie werden auf Ihrem Weg durch die Strecken auf viele Objekte stoßen. Diese Objekte werden Ihren Gegner in seinem Rennen aufhalten... allerdings können Sie auch getroffen werden! Versuchen Sie ihnen auszuweichen und finden Sie den besten Weg zum Sieg.



Elektrische Fässer / Zäune

Vermeiden Sie diese Objekte um jeden Preis. Wenn Sie sie während des Rennens treffen, werden Sie abgebremst...



Purpurne Lums

Versuchen Sie sie zu fangen... sie helfen Ihnen Abkürzungen zu finden.



Schalter

Aktivieren Sie die Schalter, um versteckte Passagen zu finden ... oder verrücken Sie das Inventar, um Ihren Gegner zu stoppen

Bumper

Versuchen Sie doch einmal einen Extra-Sprung!



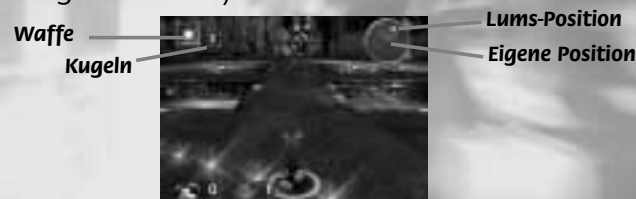
B/ Regeln für das Kampfspiel

Die Kampfspiele stehen im Einzelspieler- und Multiplayer-Modus zur Verfügung.

SPIELMODUS-BESCHREIBUNG

A - LUMS-SPRINGEN

Die Lums erscheinen zufällig nacheinander auf der Karte, immer nur einer (der Radar zeigt die Position des Lums). Sammeln Sie so viele von ihnen ein, wie Sie können. Sie können einen Gegner behindern, indem Sie ihn mit einer Eiskugel treffen und ihn so für eine Sekunde einfrieren. Dazu haben Sie 5 Eiskugeln, die sich nach und nach wieder auffüllen. Sieger ist, wer zuerst die gewählte Siegbedingung erfüllt oder wer die meisten Lums gesammelt hat, bevor die Zeit abläuft (wenn das Zeitlimit eingeschaltet ist).



B - LUMS-SCHLACHT

Jeder Spieler beginnt mit 5 Trefferpunkten. Jedes Mal, wenn die Trefferpunkte 0 erreichen, stirbt der Spieler und wird irgendwo in der Arena wiedergeboren. Ziel ist es, die Gegner zu eliminieren, indem Sie sie abschießen (das Radar zeigt die Position der Gegner). Jedes Mal, wenn Sie einen Gegner eliminieren, indem Sie ihm den letzten Trefferpunkt abnehmen, erhalten Sie einen Lums. Sieger ist, wer zuerst die gewählte Siegbedingung erfüllt oder wer die meisten Lums gesammelt hat, bevor die Zeit abläuft (wenn das Zeitlimit eingeschaltet ist). Selbsttreffer durch eigene Querschläger führt zu Lums-Abzug (-1).

Es gibt verschiedene Waffen und Boni. Sie werden zufällig generiert und aufgesammelt, wenn der Spieler über einen Generator läuft (goldene Generatoren besitzen eine höhere Wahrscheinlichkeit für stärkere Waffen).



C - FANG DIE FLIEGE

Auf der Karte befindet sich eine Art "Glühwürmchen". Es ist die Aufgabe der Spieler, es zu erreichen, zu fangen und so lange wie möglich zu behalten. Sie erhalten Lums für die Zeit, in der Sie die Fliege behalten (das Radar zeigt die Position der Fliege). Die Fliege kann mit einem Treffer auf den Träger der Fliege gestohlen werden. Der Träger der Fliege kann nicht schießen, aber er wird immer schneller, je länger er die Fliege behält. Sie haben 5 springende Gummikugeln (wirken nur auf den Träger der Fliege), die sich nach und nach wieder auffüllen. Sieger ist, wer zuerst die gewählte Siegbedingung erfüllt oder wer die meisten Lums gesammelt hat, wenn die Zeit abläuft (wenn das Zeitlimit eingeschaltet ist).

WAFFEN

Dies sind die Waffen und Gegenstände, die Sie im Spiel finden werden. Im Modus Lums-Schlacht werden sie an den Generatoren eingesammelt. In den Modi Lums-Springen und Fang die Fliege gibt es jeweils nur eine Waffe, die jeder Spieler von Beginn an besitzt: eine Eiskugel im Lums-Springen und eine Gummikugel bei Fang die Fliege.



FALSCHER GENERATOR Sieht aus wie ein Generator, ist aber eine Bombe: sie explodiert bei Kontakt oder wenn ein Charakter ihr zu nahe kommt. Die Explosion kostet 3 Trefferpunkte.

OBJEKT-KLAU Stiehlt den Gegenstand oder die Waffe, die der nächste Gegner trägt. Trägt er keinen besonderen Gegenstand, dann wird ein Objekt aus einem Generator genommen.



SURRENDE RAKETE Sie können diese fliegende Waffe steuern. Sie verursacht 5 Trefferpunkte bei Kontakt mit einem anderen Spieler.

ULTIMATIVER SCHILD Schützt für eine bestimmte Anzahl Sekunden vor jeglichen Angriffen. Außerdem fügt sie anderen Spielern bei Kontakt 1 Trefferpunkt Schaden zu.



KLEBSTOFFBOMBE Sie umkreist ihr Ziel für einige Sekunden, bevor sie explodiert und 3 Trefferpunkte Schaden anrichtet. Sie kann durch Berührung an einen anderen Spieler abgegeben werden.



SCHNELLSCHUSS Verschießt 3 Kugeln pro Salve. Jede Kugel verursacht 1 Trefferpunkt Schaden.



GUMMIKUGEL Kann direkt treffen oder von Wänden abprallen (bis zu drei Mal). Jeder Treffer verursacht 1 Schadenspunkt.

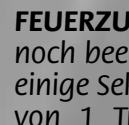
HINWEIS: Im Modus Fang die Fliege wird dem Träger der Fliege die Fliege abgenommen, wenn er getroffen wird. Diese Kugeln füllen sich nach und nach wieder auf.



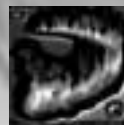
HETZKUGEL Kurz nach dem Abschuss sucht sie sich automatisch den nächsten Gegner. Jeder Treffer kostet 1 Trefferpunkt.



FEUERWERKS-RAKETE Folgt einem parabolischem Kurs, bevor sie explodiert und allen von der Explosion getroffenen Spielern 1 Trefferpunkt Schaden zufügt.



FEUERZUNGE Ihr Kurs kann nach dem Abschuss noch beeinflusst werden. Sie bleibt danach noch für einige Sekunden aktiv. Sie verursacht einen Schaden von 1 Trefferpunkt, sowohl bei einem direkten Treffer, als auch bei Kontakt mit der Feuerspur.



EISKUGEL Friert das Ziel für 1 Sekunde ein.

HINWEIS: Steht nur im Modus Lums-Springen zur Verfügung. Die Kugeln füllen sich nach und nach wieder auf.



Auswahl zwischen Multiplayer- und Einzelspieler-Modi

HINWEIS: Die Wahl des Einzelspielermodus bestimmt die Art und Weise, wie in diesem Spiel Fortschritte erzielt und neue Level freigeschaltet werden.

Ihre Fortschritte im Einzelspieler- als auch im Multiplayer-Spiel eröffnen neue Level, Belohnungen usw.

A/ Rayman M Charaktere

Beschreibung der Charaktere

Globox: Er musste seine Ängste und seine Schüchternheit überwinden (vielleicht hatte er eine Therapie?), um seinen Hals in einem solchen Wettkampf zu riskieren. Obwohl er etwas unbeholfen und plump wirkt, stecken in diesem übergroßen Körper eine gewisse Behändigkeit und viel Kampfgeist.



Klingensbart: Stets wütend, leicht reizbar und gemein. Was ihm an Größe fehlt, macht er durch ein Übermaß an Boshaftigkeit wett. Das macht ihn zu einem Meister aller Schläge unter die Gürtellinie, die er mehr liebt als alles andere.

Henchman 800: Das Leben eines Robo-Piraten ist recht simpel: sei der Beste, besiege die anderen, schlag sie zu Brei, wenn es sein muss und zeig keine Gnade ...



Die Kleinlinge: Obwohl diese altersschwachen Wesen schon so senil sind, dass sie vergessen haben, wer ihr eigener Anführer ist, machen sie doch eine erstaunlich gute Figur, wenn es darum geht sich in die Action zu stürzen, um mit allen Mitteln zu gewinnen.

Seien Sie mutig genug und schalten Sie versteckte Figuren frei...

Tily: Eine schwächliche, zerbrechliche, verschmutzte kleine Fee... bis das Rennen startet...

Klingengirl: Ihr raffiniertes Aussehen und ihre modische Erscheinung (Sonnenbrille, Kleid, etc.) können nicht darüber hinwegtäuschen, dass sie dieselben schrecklichen Charakterzüge aufweist wie ihr Mann, nur schlimmer...

Henchman 1000: Eine ältere Version des Robo-Piraten, etwas gesetzter, aber mit denselben Werten wie der Henchman 800: Gewinnen, die anderen besiegen...

Charakter-Auswahl

Zu Beginn stehen nur 5 Charaktere zur Auswahl. Die drei versteckten Charaktere werden freigeschaltet, wenn Sie im Spiel weiter kommen.

Im Einzelspielermodus benutzen Sie die Pfeiltasten, um den gewählten Charakter hervorzuheben.

Globox, die Kleinlinge und Henchman haben eine Besonderheit... sie können ihr Aussehen mit einer Auswahl von jeweils 4 Oberflächen verändern.

Die Oberflächen oder Skins werden freigeschaltet, indem Sie im Spiel neue Siege erringen. Sie werden informiert, wenn Sie eine neue Oberfläche gewonnen haben.

Wenn verschiedene Oberflächen zur Verfügung stehen, erscheinen Pfeile links und rechts neben dem Charakter. Sie können Ihr Aussehen mit der Maus oder der Tastatur wählen. Klicken Sie auf OK zum Bestätigen.

Im Spiel werden Sie feststellen, dass jeder Charakter über eine entsprechende eigene Musik verfügt... wenn Sie ein Rennen gewinnen, können Sie seine Musik hören...



B/ Einzelspieler-Modus

Wählen Sie mit der Maus den Einzelspielermodus und klicken Sie auf OK.

Kartenauswahl

Drücken Sie die linke Pfeiltaste, um sich nach links zu bewegen und die rechte Pfeiltaste, um sich nach rechts zu bewegen, um von einer Zone zur nächsten zu gelangen.

Wählen Sie mit der Maus den nächsten Level.

Spielmodusauswahl

Wählen Sie zwischen den Modi Training, Rennen, Polopopoï und Lums für ein Rennspiel und Lums-Springen, Lums-Schlacht und Fang die Fliege für ein Kampfspiel.

Nicht alle Level und Modi stehen sofort zur Verfügung, sie werden erst nach und nach durch Ihre Siege freigeschaltet.

Wählen Sie den gewünschten Modus, indem Sie das Steuerkreuz nach oben oder unten bewegen. Wählen Sie den Spielmodus in welchem Sie das Spiel starten möchten.



C/ Multiplayer-Modus

Allgemeines

Im Multiplayer-Modus können bis zu 2 Spieler spielen.

Falls weniger als 4 Spieler teilnehmen, können diese in Kampfspielen durch computergesteuerte Gegner ersetzt werden. Fügen Sie hier einfach computergesteuerte Gegner hinzu, wobei die Zahl der Charaktere in allen Karten auf 4 begrenzt ist.

Den Schwierigkeitsgrad legen Sie mit dem Steuerkreuz fest: Leicht / Mittel / Schwer / Ultra-Schwer.

Drücken Sie OK zur Bestätigung.

Die Modi Lums-Springen, Lums-Schlacht und Fang die Fliege stehen von Anfang an zur Verfügung.

In Rennspielen stehen nur die Modi Rennen und Benötigter Vorsprung von Beginn an zur Verfügung.

Welche Level und Charaktere im Multiplayer-Spiel zur Verfügung stehen, hängt von Ihrem Fortschritt im Einzelspieler-Modus ab. Im Multiplayer-Modus stehen alle die Level zur Verfügung, die Sie im Einzelspieler-Spiel freigeschaltet haben.

Modus-Auswahl

a) Rennspiel

Mit dem Steuerkreuz können Sie die Siegbedingungen festlegen:

- Die Anzahl der Runden, die für einen Sieg nötig sind: 1 / 3 / 5
- Benötigte Zeit: Den Zeitabstand zwischen den Spielern festlegen, der zu einem Sieg führt: 10 / 15 / 20 / 25 / 30 Sekunden

b) Kampfspiel

Wählen Sie den Spielmodus, indem Sie das Steuerkreuz nach oben / unten bewegen:

- Lums-Springen
- Lums-Schlacht
- Fang die Fliege

In diesen 3 Modi können Sie folgenden Siegbedingungen festlegen: Die für den Sieg benötigte Anzahl von Lums oder ein Zeitlimit.

Sie können eine ungefähre Spielzeit beziehungsweise die benötigte Anzahl Lums wie folgt einstellen:

- Lums zum Sieg:
 - Lums-Springen: 5 (Voreinstellung) / 10 / 15 / 20
 - Lums-Schlacht: 3 / 5 (Voreinstellung) / 10 / 20
 - Fang die Fliege: 10 (Voreinstellung) / 15 / 20 / 30

ODER

- Zeitlimit (in Minuten):
 - Lums-Springen: 1 (Voreinstellung) / 3 / 5
 - Lums-Schlacht: 1 (Voreinstellung) / 3 / 5
 - Fang die Fliege: 2 (Voreinstellung) / 3 / 5

HINWEIS: Im Modus Lums-Schlacht können Sie entweder mit allen verfügbaren Waffen spielen oder nur mit einer Waffe Ihrer Wahl.

Jeder Generator stellt dann jederzeit eine der gewählten Waffen zur Verfügung.

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
Avlami 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

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
François 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 Chardonnereau

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 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 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&Milù, 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.

Notizen

Vielen Dank für Ihr Verständnis.

A grayscale background image of a person in a dynamic pose, possibly a dancer or athlete, with horizontal lines overlaid for writing.

[illegible]