

## Gra dla jednego gracza

Na początku zabawy dostępna jest jedynie **liga początkujących**

### Liga początkujących

Wybierz grę, w którą chcesz zagrać:  
Wyścig lub Bitwa

**Wyścig** **Bitwa**

Typy rozgrywek

Wyścig

Motylki

Lumki

Typy rozgrywek

Kto pierwszy przy lumce

Walka o lumki

Złap muchę

Dostęp do dodatkowych postaci

lub

Gdy osiągniesz zwycięstwo w Wyścigu lub Bitwie

### Liga zaawansowana

**Wyścig** **Bitwa**

Typy rozgrywek

Wyścig

Motylki

Lumki

Typy rozgrywek

Kto pierwszy przy lumce

Walka o lumki

Złap muchę

Dostęp do pierwszego poziomu premiowego

## Gra dla wielu graczy

Graj na torach / arenach, które odblokowałeś w trybie dla jednego gracza



© 2001 Ubi Soft Entertainment.



Instrukcja gry

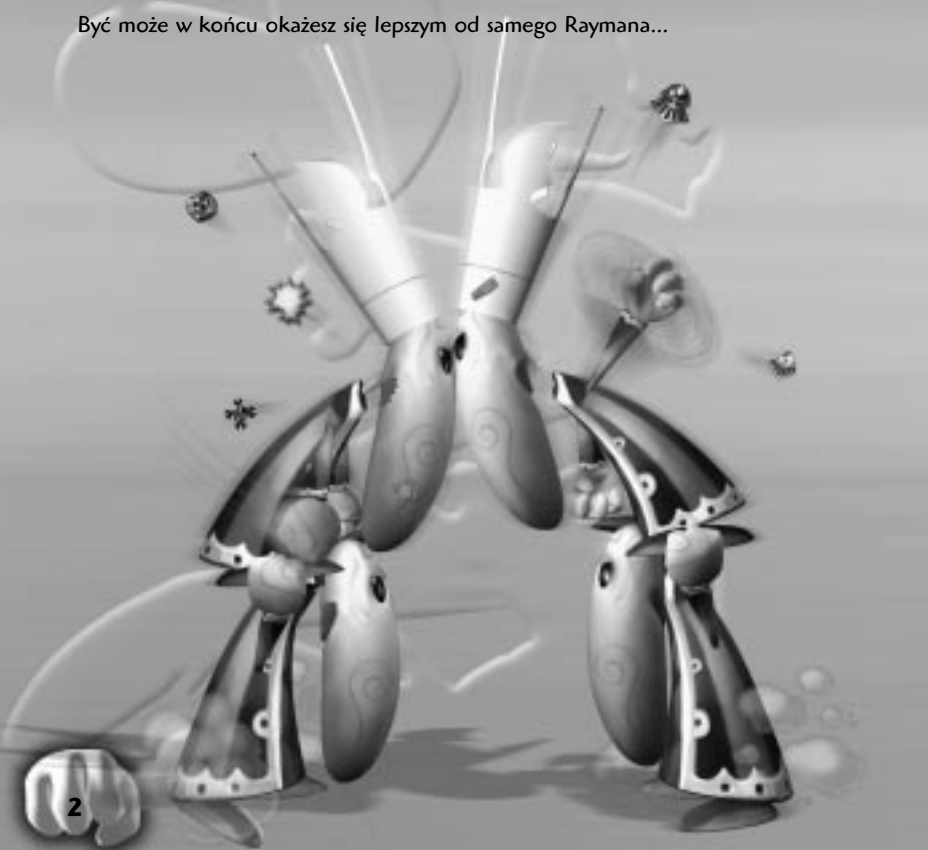
<b>HISTORIA</b>	2
<b>INSTALACJA GRY RAYMAN M</b>	3
A/ WYMAGANIA TECHNICZNE	3
B/ INSTALACJA GRY	3
<b>PORUSZANIE SIĘ PO MENU</b>	4
A/ MENU GŁÓWNE	4
B/ NOWA GRA	4
C/ KONTYNUACJA	5
D/ MENU OPCJI	5
<b>ZASADY GRY</b>	7
A/ ZASADY WYŚCIGU	7
• Tryby gry	7
• Opis przedmiotów	9
B/ ZASADY BITWY	10
• Tryby gry	10
• Opis broni	11
<b>WYBÓR MIĘDZY TRYBAMI GRY DLA WIELU I JEDNEGO GRACZA</b>	12
A/ POSTACIE Z GRY RAYMAN M	13
• Opisy postaci	13
• Wybór postaci	13
B/ TRYBY GRY DLA JEDNEGO GRACZA	14
• Wybór mapy	14
• Wybór trybu gry	14
C/ TRYB GRY DLA WIELU GRACZY	15
• UWAGI OGÓLNE	15
• WYBÓR TRYBÓW GRY	15
<b>TWÓRCY GRY</b>	16

# Historia

**R**ayman i jego sławni towarzysze muszą stawić czoła zupełnie nowym wyzwaniom. Będą je realizować w trudnych i zmiennych warunkach, mając przed sobą jeden cel. Zostać zwycięzcą tego niesamowitego biathlonu. Zwycięzcą wszystkich wyścigów i bitew.

Wybierz swojego bohatera i stań w szranki z przeciwnikami na w pełni interaktywnych arenach, po brzegi wypełnionych różnymi niebezpieczeństwami i niespodziankami. Chwyć za broń, aby zdobyć lumki przeciwnika, przemykaj ponad czarowanymi lagunami i naucz się być wystarczająco twardym i sprytnym, aby zniemacka zaatakować przeciwnika.

Być może w końcu okażesz się lepszym od samego Raymana...



# Instalacja gry Rayman M

## A/ WYMAGANIA TECHNICZNE

### Wymagania minimalne

System operacyjny: Windows 98  
Procesor: Pentium II 450 MHz  
Pamięć RAM: 64 MB  
Karta graficzna: NVIDIA Riva TNT 2  
Tryb wyświetlania: 16- lub 32-bitowy  
Miejsce na dysku: 550 MB  
Napęd CD ROM: X 4  
DirectX (dostępny na płycie): 8.0A  
Inne: klawiatura/mysz

### Wymagania zalecane

System operacyjny: Windows 98  
Procesor: Pentium III 500 MHz  
Pamięć RAM: 64 MB  
Karta graficzna: NVIDIA Geforce II  
Tryb wyświetlania: 32-bitowy  
Miejsce na dysku: 1,3 GB  
Napęd CD ROM: X 16  
DirectX (dostępny na płycie): 8.0A  
Inne: klawiatura/mysz/kontroler

## B/ INSTALACJA GRY

Włóż płytę z grą Rayman M do napędu CD ROM. Wybierz język oraz opcję Instaluj. Postępuj zgodnie z pojawiającymi się na ekranie instrukcjami, aby ukończyć instalację.

## 2 - Poruszanie się po menu

W grze Rayman M poruszasz się po menu i dyskach wyboru za pomocą myszy i klawiatury.

Twój wybór zostanie podświetlony. Potwierdź go wciskając klawisz ENTER lub lewy przycisk myszy.

Aby przejść do innej opcji, skorzystaj z klawiszy strzałek w lewo lub w prawo.

Aby cofnąć się w menu, kliknij prawym przyciskiem myszy lub skorzystaj z klawisza ESC.

### A/ MENU GŁÓWNE

Jeżeli grasz po raz pierwszy lub chcesz rozpocząć nową grę, wybierz opcję **Nowa Gra**. Zostaniesz automatycznie przeniesiony do strony poświęconej tworzeniu gry.

Wybierz opcję **Kontynuuj**, jeżeli chcesz wczytać i grać w uprzednio zapisaną grę.

Wybierz **Opcje**, jeżeli chcesz skonfigurować opcje gry, takie jak: grafika, dźwięk, sterowanie.

### B/ NOWA GRA

#### Tworzenie gry

Wybierz opcję Nowa Gra i potwierdź swój wybór. Zostaniesz zapytany, czy chcesz utworzyć nową grę.

Jeżeli wybierzesz TAK, zostaniesz przeniesiony do dysku kreacji pliku, gdzie możesz nazwać plik swojej gry.

Skorzystaj z myszy lub z klawiatury, aby wpisać nazwę pliku, i potwierdź ją wciskając OK.

**WSKAZÓWKA:** Za każdym razem, gdy uczynisz postęp w grze, zostaniesz poproszony o zapisanie go do pliku.

## C/ KONTYNUACJA

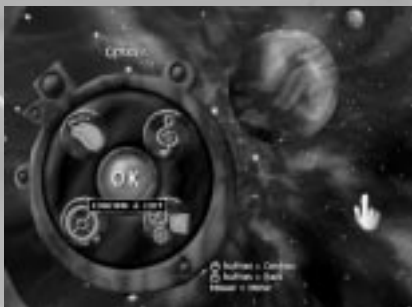
### Wczytywanie istniejącej gry

Wybierz opcję Kontynuuj.

Zostaniesz przeniesiony do okna z listą zapisanych gier.

Wybierz grę, którą chcesz wczytać, i zatwierdź swój wybór.

## D/ MENU OPCJI



### Ustawienia dźwięku

#### MUZYKA / EFEKTY

Na każdym dysku za pomocą myszy możesz włączać lub wyłączać muzykę i efekty dźwiękowe.

Możesz również wybrać poziom głośności od 0 do 9.

#### MONO / STEREO

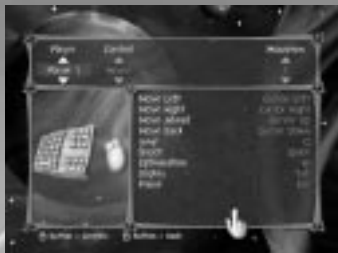
Skorzystaj z myszy, aby wybrać tryb dźwiękowy mono lub stereo.

### Ustawienia menu

Włącz lub wyłącz opcje ruchu kamery podczas korzystania z menu.

**WSKAZÓWKA:** Możesz pomijać animowane przejścia do przodu, korzystając z klawisza potwierdzenia. Możesz pomijać animowane przejścia do tyłu, korzystając z przycisku cofnięcia.

## Ustawienia sterowania



Wybierz, czy chcesz konfigurować sterowanie dla trybu wyścigu, czy bitwy. Tutaj możesz określić, który kontroler chcesz dopasować i jakie preferujesz ustawienia.

- Sterowanie za pomocą myszy i klawiatury, czy za pomocą kontrolera.
- Odwrócenie widzenia włączone lub wyłączone (tylko dla trybu bitwy).

Możesz również ustawić klawisze sterujące zgodnie ze swoimi wymaganiami.

## Wczytywanie i zapisywanie ustawień

### ZAPISYWANIE

Gdy już ustawisz wszystkie opcje zgodnie ze swoimi upodobaniami, możesz zapisać ustawienia wybierając opcję Zapisz z okna Zapisz/Wczytaj ustawienia.

### WCZYTYWANIE USTAWIENÍ

Twoje ustawienia będą automatycznie wczytywane podczas każdego uruchomienia gry.

Możesz je również wczytać ręcznie, wybierając opcję Wczytaj z okna Zapisz/Wczytaj ustawienia.

# Zasady gry

Gra podzielona jest 4 strefy, z których każda zawiera 3 poziomy wyścigu i 3 poziomy bitwy.

Na każdym z poziomów będziesz mógł wybierać różne tryby gry.

- 4 tryby gry dla wyścigu
  - Trening
  - Wyścig
  - Motylki
  - Lumki
- 3 tryby gry dla bitwy
  - Kto pierwszy przy lumce
  - Walka o lumki
  - Złap muchę

Możesz również otrzymać dostęp do premiowej strefy z dodatkowymi poziomami, ale tylko wtedy, gdy osiągniesz odpowiednie wyniki w grze.

Na początku dostępna jest tylko jedna strefa, a w niej masz dostęp do następujących trybów gry:

- Trening i wyścig dla WYŚCIGU
- Kto pierwszy przy lumce dla BITWY.

Nowe elementy gry staną się dostępne w miarę Twoich osiągnięć na dostępnych planszach. Zostaniesz poinformowany, za każdym razem, gdy udostępniiony zostanie nowy element gry.

## A/ ZASADY WYŚCIGU

### TRYBY GRY

#### A/ Trening

Ten tryb został stworzony w celu zapoznania się z poziomem, systemem sterowania oraz wszystkimi sztuczkami dostępnymi w grze, nim staniesz do prawdziwej walki. Możesz również poprawiać tu swoje wyniki i porównywać z innymi zawodnikami na [www.raymanm.com](http://www.raymanm.com).

Tryb dostępny jedynie w grze dla jednego gracza.

## B/ Wyścig

Zwycięcą jest ten, kto pierwszy ukończy wyścig. W trybie dla wielu graczy możesz określić liczbę okrążeń do wykonania i maksymalny odstęp między Tobą a przeciwnikami. Możesz również korzystać z rozrzuconych na trasie premii, aby nagle przyspieszać lub blokować przeciwników.



## C/ Motylki

W tym trybie musisz pokonać 3 okrążenia, nim skończy się czas. Na początku zegar wskazuje 20 sekund. Podczas wyścigu możesz uwalniać uwięzionych na trasie Motylków, za co otrzymasz dodatkowe czas. Uwalniasz ich strzelając w klatkę.

Tryb ten dostępny jest jedynie dla jednego gracza.



## D/ Lumki (ekran taki sam, jak Motylków)

Na całym poziomie rozrzucone są lumki. Aby zwyciężyć, nie tylko musisz jako pierwszy osiągnąć metę, ale również zebrać jak największą liczbę lumek. W dalszej części gry będziesz mógł z nich skorzystać. Tryb ten jest dostępny tylko dla jednego gracza.

## OPIS PRZEDMIOTÓW

Na trasach wyścigów napotkasz szereg różnych przedmiotów. Przedmioty te mogą spowalniać przeciwników, ale gdy Ty sam na nie wpadniesz, też możesz odnieść obrażenia. Próbuje je omijać i znaleźć najszybszą drogę do zwycięstwa.

### Elektryczne płotki i beczki



Unikaj ich za wszelką cenę. Jeżeli wpadniesz na nie podczas wyścigu, na jakiś czas zostaniesz spowolniony.

### Purpurowe lumki



Nauč się je chwytać... pomogą Ci w odnajdywaniu skrótów.

### Przełączniki



Strzelaj w przełączniki, aby otwierać ukryte przejścia... lub przesuwaj inne elementy otoczenia, które mogą zablokować Twoich przeciwników.

### Batuty

Spróbuj baardzoo wysokich skoków.



## B/ ZASADY BITWY

Zasady bitwy odnoszą się zarówno do gier dla jednego, jak i wielu graczy.

### TRYBY GRY

#### A/ Kto pierwszy przy lumce

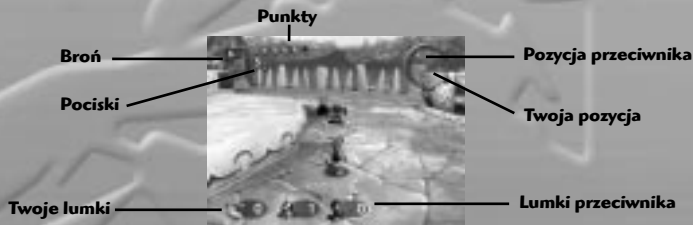
Lumki pojedynczo pojawiają się na mapie w losowo wybranym miejscu (miejsce to ukazane jest na radarze). Musisz zebrać ich jak najwięcej. Aby prześcignąć przeciwników, możesz zamrażać ich, korzystając z lodowych pocisków. Masz ich tylko 5, lecz po wykorzystaniu powoli się odnawiają. Zwycięzcą jest ten, kto pierwszy osiągnie określony wynik, lub ten, kto posiada najwięcej lumek w chwili, gdy czas gry dobiegnie końca (o ile takie ograniczenie zostało ustawione).



#### B/ Walka o lumki

Na początku każdy z graczy posiada po 5 punktów. Za każdym razem, gdy ich liczba spadnie do zera, gracz odnawia się w zupełnie innym miejscu mapy. Twoim celem jest wykluczanie przeciwników poprzez strzelanie do nich (radar wskazuje ich pozycje). Za każdym razem, gdy pozbawisz przeciwnika punktów, otrzymujesz lumkę. Zwycięzcą jest ten, kto pierwszy osiągnie określony wynik, lub ten, kto posiada najwięcej lumek w chwili, gdy czas gry dobiegnie końca (o ile takie ograniczenie zostało ustawione). Za utratę punktów poprzez trafienie się własnym pociskiem gracz traci jedną lumkę.

Na planszach możesz znaleźć różne bronie i premie. Zdobywasz je przechodząc przez generator (złote generatory dają dużo bardziej potężne bronie).



## C/ Złap muchę (ekran taki sam, jak Kto pierwszy przy...)

Na mapie znajduje się mucha. Gracz musi ją znaleźć, schwytać i trzymać jak długo się da. Trzymając muchę, z czasem otrzymujesz lumki. Pozycje muchy pokazuje radar. Muchę można zabrać przeciwnikowi za pomocą celnego strzału. Gracz będący w posiadaniu muchy nie może strzelać, ale porusza się tym szybciej, im dłużej ją trzyma. Posiadasz 5 gumowych pocisków, które działają wyłącznie na gracza niosącego muchę. W miarę korzystania pociski odnawiają się. Zwycięzcą jest ten, kto pierwszy osiągnie określony wynik, lub ten, kto posiada najwięcej lumek w chwili, gdy czas gry dobiegnie końca (o ile takie ograniczenie zostało ustawione).

## OPIS BRONI

Poniżej znajduje się lista przedmiotów/broni dostępnych w grze. W „Walce o lumki” bronię pozyskujesz z generatorów. W trybach „Kto pierwszy przy...” i „Złap muchę” dostępna jest tylko jedna broń, w którą gracz jest wyposażony od początku – lodowy pocisk w „Kto pierwszy...” i gumowy pocisk w „Złap muchę”.



### FALSZYWY GENERATOR

Wygląda jak generator, ale działa jak bomba. Wybuch w momencie zetknięcia z graczem lub gdy ten tylko przechodzi w pobliżu. Wybuch zabiera trzy punkty.

### KIESZONKOWIEC



Kradnie przedmiot/broń najbliższemu przeciwnikowi, a jeżeli przeciwnik nic nie posiada to bierze coś z generatora.



### RAKIETA

Możesz przejąć kontrolę nad tą latającą bronią. Wybuchając przy kontakcie z celem pozbawia go pięciu punktów.

### SUPER TARCZA



Przez określony czas chroni gracza przed wszelkimi atakami. W przypadku kontaktu z innym graczem pozbawia go jednego punktu.



### LEPKA BOMBA

Krąży wokół zawodnika przez określony czas i wybuchu zabierając 3 punkty. Możesz ją podrzucić innemu graczowi poprzez dotknięcie go.

### SZYBKIE KULKI



Wystrzelivują rządęk 3 pocisków. Każdy z nich zabiera jeden punkt.

## GUMOWE KULE



Pocisk może trafić bezpośrednio lub odbijać się od ścian (do 3 razy). Każde trafienie zabiera 1 punkt.

WSKAZÓWKA: W „Złap muchę” pociski służą do zabierania muchy przeciwnikowi. Zapas pocisków odnawia się w czasie.



## ŚCIGAJĄCA KULA

Po wystrzeleniu pocisk automatycznie zaczyna ścigać najbliższego przeciwnika. Każde trafienie zabiera 1 punkt.

## FAJERWERK



Po parabolicznym locie wybucha w momencie zetknięcia się z przeciwnikiem lub ziemią, zabierając po jednym punkcie każdemu, kto znalazł się w zasięgu wybuchu.



## OGNISTY JĘZOR

Jego lot można kontrolować przez kilka sekund po wystrzeleniu. Zabiera jeden punkt poprzez bezpośrednie trafienie lub zahaczenie ognistym ogonem.

## LODOWA KULA



Zamroza cel na jedną sekundę.

WSKAZÓWKA: Broń ta dostępna jest w trybie „Kto pierwszy przy...” Amunicja odnawia się z czasem.

# Wybór między trybami gry dla wielu i jednego gracza

WSKAZÓWKA: Tryb dla jednego gracza określa sposób awansowania w grze. Poziomy będą odblokowywane w miarę Twoich postępów.

Twoje osiągnięcia w grze dla jednego lub wielu graczy zostaną nagrodzone nowymi poziomami lub postaciami.

## A/ POSTACIE Z GRY RAYMAN M

### Opisy postaci

**Globox:** Musiał pokonać swój strach i nieśmiałość (może przeszedł jakąś terapię), aby ryzykować skruceniem karku w tych zawodach. Choć wygląda nieruchawo i niezdarnie, w tym przerośniętym ciele kryje się wola i nieugięty duch walki.



**Brzytwobrody:** Zawsze wściekły, poirytowany i zły. Braki we wzroście rekompensuje sobie złośliwością, która uczyniła z niego mistrza ciosów poniżej pasa. Jest to zresztą jego ulubiona rzecz.

**Pomocnik 800:** Życie robopirata jest niezwykle proste. Być najlepszym, zmiążyć wszystkich pozostałych, a jeżeli sytuacja tego wymaga, nie okazywać krzty litości.



**Tinsy:** Choć ci zgrzybiali osobnicy ze starości zapomnieli, kto jest ich królem, świetnie sobie radzą, gdy przychodzi do działania i trzeba wygrać bez względu na koszty.

Bądź wystarczająco twardym i odblokuj ukryte postaci:

**Tily:** Delikatna i zwiewna wróżka... do momentu rozpoczęcia wyścigu.

**Żona Brzytwobrodego:** Bardziej ułożona i modna (okulary przeciwsłoneczne, sukienka), posiada te same cechy, co jej mąż. Jest tylko trochę gorsza.

**Pomocnik 1000:** Lepsza wersja robopirata. Bardziej dystygnowana, ale z tym samym światopoglądem, co model 800 - wygrać i zmieść wszystkich...

### Wybór postaci

Na początku gry dostępnych jest 5 postaci. Trzy ukryte zostaną udostępnione w miarę Twoich postępów w grze.

Wybierz swoją postać za pomocą myszy i potwierdź wybór.

Globox, Tinsy i Pomocnik mają to szczęście, że mogą zmieniać 4 rodzaje skór. Skóry otrzymujesz w nagrodę za osiągnięcia w grze. Za każdym razem, gdy otrzymasz nową skórę zostaniesz o tym poinformowany.

Gdy skóry będą już dostępne, po bokach postaci pojawią się strzałki. Możesz wybrać skórę za pomocą myszki lub klawiatury i potwierdzić to wciskając OK.

Podczas gry odkryjesz, że każda z postaci ma swoją własną muzykę. Swoją usłyszysz wtedy, gdy zostaniesz mistrzem wyścigu.



## B/ TRYBY GRY DLA JEDNEGO GRACZA

Skorzystaj z myszki, aby wybrać grę dla jednego gracza i kliknij na OK, aby potwierdzić.

### Wybór mapy

Aby przechodzić pomiędzy strefami, skorzystaj z klawiszy strzałek w lewo/w prawo. Skorzystaj z myszki, aby wybrać odpowiedni poziom.

### Wybór trybu gry

Możesz wybierać pomiędzy „Treningiem”, „Wyścigiem”, „Motylkami” i „Lumkami” w Wyścigu i „Kto pierwszy przy lumce”, „Walka o lumki” i „Złap Muchę” w trybie Bitwy.

Pamiętaj, że wszystkie tryby i poziomy nie będą z początku dostępne. Odblokowane ich zależy od Twoich zwycięstw. Wybierz tryb, który chcesz i rozpocznij grę.



## C/ TRYB GRY DLA WIELU GRACZY

### Uwagi ogólne

W trybie dla wielu graczy może brać udział do 2 graczy.

Najpierw gracz pierwszy wybiera swoją postać, a następnie gracz drugi.

W trybie bitwy można wybrać komputerowo sterowanych graczy (do czterech na mapie). Wybierz również poziom zaawansowania tych graczy łatwy/średni/trudny/ultra trudny. Kliknij na OK., aby potwierdzić.

Wszystkie tryby bitwy są od razu dostępne.

W trybie wyścigu dostępne będą jedynie tryby: „Wyścig” i „Pokonaj czas”.

### Wybór trybów gry

#### a) Wyścigi

Możesz określić warunki zwycięstwa

- Wybierz ilość okrążeń: 1/3/5
- Pokonaj czas: Określa różnicę w czasie, pomiędzy zawodnikami, wymaganą do osiągnięcia zwycięstwa.

#### b) Bitwy

Wybierz swój tryb gry:

- Kto pierwszy przy lumce
- Walka o lumki
- Złap muchę

Dla tych trzech trybów możesz określić warunki zwycięstwa: ilość zdobytych lumek lub limit czasu gry.

Dla każdej gry będziesz mógł określić odpowiednie warunki:

- Ilość lumek
  - Kto pierwszy przy lumce: 5 (domyślnie)/10/15/20.
  - Walka o lumki: 3/5 (domyślnie)/10/15/20
  - Złap muchę: 10 (domyślnie)/15/20/30

lub

- Czas gry w minutach
  - Kto pierwszy przy lumce: 1 (domyślnie)/3/5
  - Walka o lumki: 1 (domyślnie)/3/5
  - Złap muchę: 2 (domyślnie)/3/5

### Pomoc techniczna w Polsce

W Polsce pomocy technicznej udziela dystrybutor gry LEM Sp. z o.o. W przypadku problemów skontaktuj się z nami od poniedziałku do piątku w godz. 10:00-16:00 pod numerami telefonów: (0-22) 651 73 24, (0-22) 651 73 25, (0-22) 651 73 26

Możesz też napisać na adres: LEM Sp. z o.o. Adres: ul. Obornicka 11, 02-948 Warszawa. [www.lem.com.pl](http://www.lem.com.pl) • [lem@lem.com.pl](mailto:lem@lem.com.pl)

# Twórcy gry

## KIEROWNICTWO PROJEKTU

Arnaut Carrette & Riccardo Lenzi

## PROJEKT GRY

### WYŚCIG

**Gł. projektant gry:** Philippe Blanchet, Bruno Bouvret, Jean-Christophe Guyot, Damien Galipot & Frederic Claverie, Thomas Simon, Vincent Hamache

## BITWA

**Gł. projektant gry:** Benoit Macon,

Davide Soliani, Riccardo Landi, Marc D'Souza, Giordano Nisi, Christian Cantamesa

## GRAFIKA

### WYŚCIG

**Reżyser grafiki:** David Garcia,  
**Kier. artystyczny:** Corinne Billon

### Główny projektant grafiki

Avlavy Ramassamy, Arnaut Kotelnikoff, Laurent Debarge, Gregory Piche, Mathieu Delarue, Frederic Lavignasse, Celine Bessy, Ivan Capin, Olivier Conorton

## BITWA

**Gł. projektant grafiki:** Davide Rupiani, Rossana Cesaretti, Stefano Iorio, Christian Ronchi, Simone Mirandola, Fabio Pagetti, Graziella Troncati, Roberto Valentini,

## GRAFIKA MENU

Fabrizio Stibiel

## ANIMACJE

### WYŚCIG

**Szef animacji:** Olivier Derynck, Gilles Aveneau, Helene Oger

## BITWA

**Szef animacji:** Mauro Perini, Matteo Ceccotti, Michele Agosteo, Giuliano Boiocchi

## Twórcy Raymana

Michel Ancel & Frederic Houde

## MODELE POSTACI

Jerome Desplas, Helene Oger

## Dyrektor ds. artystycznych

Jean-Marc Geffroy

## Doradca artystyczny

Alexandra Ancel

## PROJEKT DŹWIĘKU

### WYŚCIG

### Główny projektant dźwięku

Gregoire Spillmann, Nicolas Vermot

## BITWA

### Główny projektant dźwięku

Davide Pensato, Gianni Ricciardi

## TWÓRCY OPROGRAMOWANIA

## TWÓRCY SYSTEMU GRAFICZNEGO

**Gł. projektant:** Dominique Duvivier, Tiziano Sardone, Francois Queinpec, Lucian Rowe, Christophe, Roguet, Jean-Gael Brard, Marie Claire Gaudin

## OPRACOWANIE SYSTEMU GRAF.

### Lead Developer

Francois Mahieu, Olivier Jourdan, Yves Babitch, Frederic Bourbon, Patrice Desarnaud, Carlo Morgantini, Claudio Casadei

## Spec. podziękowania dla HarmonX

## OPRACOWANIE A. I.

### WYŚCIG

**Szef oprac. A. I.:** Jean-Vincent Segard, Olivier Derot, Pascal Henry, Henri Perrin

## BITWA

Paolo Maninetti, Luciano Morpurgo, Alberto Barabati, Giovanni Ivan Ferraro

## OPRACOWANIE MENU

### Szef projektu menu

Francesco Cavallari, Christian Slanzi, Stefano Chiappa

### Dziękujemy serdecznie za projekt

### interfejsu Manueli Saua Llanes

### Kierownik studia w Mediolanie

Alain Bedel

### Kierownik studia w Montreuil

Vincent Greco

### Kier. graficzny studia w Montreuil

Sandrine Maigret

### Kier. animacji studia w Montreuil

Alexandre Baduel

### Kier. ds. AI studia w Montreuil

David Douillard

### Kierownik ds. dźwięku studia

w Montreuil

Romain His

## OPRACOWANIE DANYCH

### Wyścig

### Szef projektu danych

David Housin, Vincent Chardonneraeu

## Bitwa

### Szef projektu danych

Enrico Moretti, Antonijo Lorenzoni

## TESTOWANIE

### Kierownik studia ds. Testów

Elie Benhamou

### Szefowie testów

Vincent Brajdic & Stefano Prada

### Zespół testujący

Lionel Feirara, Victor Douangamath,

Tristan Lefranc, Alessandro Pedarra,

Giorgio Anselmi, Nicola Bettari,

### Szef testów Kanada

Stephan Leary

### Zespół testujący – Kanda

Yanick Beaudet, Maxime Boulanger,

Alain Chenier, Charles Haddad, Mehdi

Serrar, Martin Shank, Sabrina Tremblay

## LOKALIZACJE

Jean-Sebastien Ferey

### Dyrektor generalny Mediolan

Florence Alibert

### Kierownicy Montreuil

Agnes Lajot, Michel Pierfritte

## SEKWENCJE FILMOWE

### Szef studia ds. sekwencji filmowych

Sophie Penziki

## Reżyseria

Mathieu Breda

## Grafika 3D

Corinne Bouvier & Yann Jouette

## Reenderowanie SFX

Charles Bernaert

## Animacje

Thomas J Anderson, Steeve Ouellet

Erik Branz

## PRODUKCJA AUDIO

### Producent dźwięku

Sylvain Brunet

## Dyrektor kreatywny

Manu Bacht

## Organizacja produkcji dźwięku

Marine Lelievre

## Reżyser głosów

Eddie Crew

## Głosy

Lee Delong, Joddie Forrest, David

Gasman, Joe Sheridan, Ken Starcevic

**Nagrano** w Lionel Bouhnik

w Ubi Sound Studios – France

## Efekty dźwiękowe

Talkover

## Muzyka skomponowana,

## zaaranżowana i wykonana przez

Claude Samard

## Dodatkowe aranżacje

Bernard H. Levitte

## Mixowanie

Martin Dutasta at Ubi Sound Studios –

France

## Laboratorium

Sophie Rouquette, Lionel Raynaud,

Fanny Georges

## DMIS

Guenaelle Mandroux, David Pico

## WYDAWCA

## UBI SOFT ENTERTAINMENT

### CEO

Yves Guillemot

### Międzynarodowy dyrektor ds. Prod.

Christine Burgess-Quemard

### Dyrektor ds. Treści

Serge Hascoet

### Kierownicy ds. Treści

Gunther Galipot, Michael Guez

### Koordynacja zatwierdzeń

Nikola Milisavljevic, Willie Wareham

## MARKETING

Geraldine Durand, Domitille Doat,

Coppelia Mille (Francja), Susie Frevret

(UK), Thorsten Kapp (Niemcy), Eva

Duran (Hiszpania), Valeria Lodeserto

(Włochy), Soren Lass (Skandynawia),

Marcel Keijj (Holandia), Vanessa

Leclercq (Benelux), VeraShah

(Australia), Mona Hamilton (USA),

Danny Ruiz (USA), Antoine Valton,

Maciek Turcki (Polska)

## SPECJALNE PODZIĘKOWANIA

Nicola Aitoro, Ivan Chillon, Emanuele

Cionini, Andrea Cordara, Marco

Cozzini, Massimo Guarini, Massimiliano

Pagani, Alex Remotti, Francesco Vitale,

Spock&Milu, Rayman

Wszystkim gracjom, którzy brali udział

w projektowaniu gry. Stephane

Faureau, Joille Caroline, Beatrice

Bouyer, Lucille Masson, Julien

Merceron, Emmanuelle Beaume,

Nathalie Paccard, Jacques Thenoiz,

Cedric Altes, Lu Zhi Gang – He Xu

Xian i ich zespołom.

Ekipom wsparcia technicznego

w Mediolanu i Montruil.

Wszystkim ludziom z Ubi Soft, którzy

pracowali i pracują nad grami z





Raymanem



## Opis broni

-  **Falszywy generator** Wygląda jak generator, ale działa jak bomba
-  **Gumowe kule** Pocisk może trafić bezpośrednio lub odbijać się od ścian
-  **Ognisty jeźor** Jego lot można kontrolować przez kilka sekund po wystrzeleniu
-  **Szybkie kulki** Wystrzelivują rząd 3 pocisków
-  **Lodowa kula** Zamraża cel na jedną sekundę
-  **Lepka bomba** Przyczepia się do celu
-  **Kieszonkowiec** Kradnie przedmiot / broń przeciwnikowi
-  **Rakieta** Latająca broń
-  **Ścigająca kula** Namierza się na najbliższego przeciwnika
-  **Super tarcza** Twój obrońca
-  **Super tarcza** Przez określony czas chroni gracza przed wszelkimi atakami

## Porady i wskazówki

-  **Klawisz dopalacza** Klawisz wspomagający
  - Gdy biegiesz, dopalacz przyspiesza Cię
  - Gdy skaczesz z przewrotem, dopalacz przyspiesza Cię
  - Gdy jesteś ranny, dopalacz skraca czas trwania kary
-  **Radar** Pokazuje gdzie znajdujesz się Ty, przeciwnik, lumki itd
- Mini mapa** Wciśnij , aby zobaczyć swoją pozycję na trasie
- Ustawienia czasu** Wciśnij , aby zobaczyć upływ czasu swój i przeciwnika