

# INHALT

<b>DIE GESCHICHTE</b>	4
<b>RAYMAN M INSTALLATION</b>	5
A/ TECHNISCHE VORAUSSETZUNGEN	5
B/ INSTALLATION DES SPIELS	5
<b>STEUERUNG IN DEN MENÜS</b>	6
A/ HAUPTMENÜ	6
B/ NEUES SPIEL	6
C/ FORTSETZEN	7
D/ OPTIONSMENÜ	7
<b>SPIELREGELN</b>	10
A/ REGELN FÜR DAS RENNSPIEL	11
• Spielmodus-Beschreibung	11
• Objektbeschreibung	12
B/ REGELN FÜR DAS KAMPFSPIEL	12
• Spielmodus-Beschreibung	13
• Waffen	14
<b>AUSWAHL ZWISCHEN MULTIPLAYER- UND EINZELSPIELER-MODI</b>	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
<b>CREDITS</b>	22
<b>KUNDENDIENST</b>	24

# Die Geschichte

**R**ayman 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.

6

## 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.

7

## 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.



# Spielregeln

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](http://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



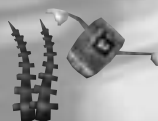
Anzahl der Polopopoï  
(oder Anzahl der Lums)

## 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.

### OBJEKTBECHREIBUNG

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

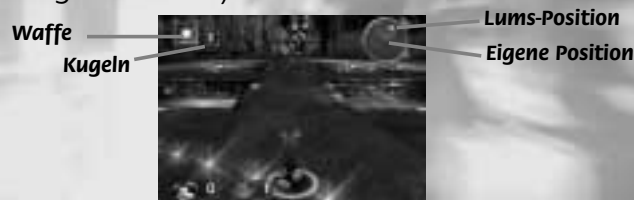
Die Kampfspiele stehen im Einzelspieler- und Multiplayer-Modus zur Verfügung.



## 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.

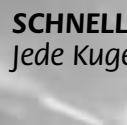


**SURRENDE RAKETE** Sie können diese fliegende Waffe steuern. Sie verursacht 5 Trefferpunkte bei Kontakt mit einem anderen Spieler.

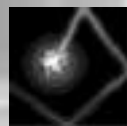
**ULTIMATIVER SCHILD** Schützt für eine bestimmte Anzahl Sekunden vor jeglichen Angriffen. Außerdem fügt sie anderen Spielern bei Kontakt 1 Trefferpunkt Schaden zu.



**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.

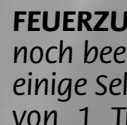
**HINWEIS:** Im Modus Fang die Fliege wird dem Träger der Fliege die Fliege abgenommen, wenn er getroffen wird. Diese Kugeln füllen sich nach und nach wieder auf.



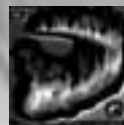
**HETZKUGEL** Kurz nach dem Abschuss sucht sie sich automatisch den nächsten Gegner. Jeder Treffer kostet 1 Trefferpunkt.



**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**  
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.



