



SLES-50457

PlayStation, "PS" and "DUALSHOCK" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved.
3307210402752

© 2001 Ubi Soft Entertainment / FKDB



HISTOIRE	4
INSTALLATION DE RAYMAN M	5
A/ SPECIFICATIONS TECHNIQUES	5
B/ INSTALLATION DU JEU	5
NAVIGATION DANS LES MENUS	6
A/ MENU PRINCIPAL	6
B/ NOUVELLE PARTIE	6
C/ CONTINUER	7
D/ MENU DES OPTIONS	7
RÈGLES DE JEU	10
A/ REGLES EN MODE COURSE	11
• Les différents modes	11
• Description des objets	12
B/ REGLES EN MODE COMBAT	13
• Les différents modes	13
• Description des armes	14
CHOIX ENTRE MODES UN SEUL JOUEUR ET MULTIJOUEUR	16
A/ LES PERSONNAGES DE RAYMAN M	16
• Description des personnages	16
• Sélection des personnages	18
B/ MODE UN SEUL JOUEUR	19
• Sélection de la carte	19
• Sélection du mode de partie	19
C/ MODE MULTIJOUEUR	20
• Généralité	20
• Sélection du mode de jeu	20
CREDITS	22

Histoire

Rayman et ses célèbres compagnons doivent faire face à de nouveaux défis dans une compétition sportive sans précédent : ils vont devoir s'affronter dans des environnements aussi redoutables que variés afin de déterminer lequel d'entre eux sera LE gagnant à l'issue d'un surprenant biathlon décomposé en deux modes : Course et Combat.

Choisissez votre personnage et prenez part à des courses poursuites ultra-rapides dans des environnements interactifs truffés de power-ups et de boosters, affrontez vos adversaires dans des arènes toujours plus dangereuses !

Grâce aux 11 armes mises à votre disposition, volez les Lums de vos adversaires, arpentez des lagons enchanteurs, accrochez vous aux Lums grappins pour découvrir le chemin le plus rapide, apprenez à vous déplacer le plus agilement possible afin d'être le meilleur et de prendre vos adversaires par surprise !

Peut être qu'avec beaucoup d'entraînement, vous arriverez à être meilleur que Rayman...



Installation de Rayman M

A/ SPECIFICATIONS TECHNIQUES

Configuration minimale :

Système d'exploitation : Windows 98 / Windows XP / Windows 2000 / Windows Me

Processeur : Pentium II 450 MHz

RAM : 64 Mo

Carte vidéo : TNT2

Mode d'affichage : 16 et 32 bits

Espace disque disponible : 550 Mo

Lecteur de CD ROM : 4x

DirectX (fourni sur le CD) : 8.0A

Autres : Clavier / Souris.

Configuration recommandée :

Système d'exploitation : Windows 98 / Windows XP / Windows 2000 / Windows Me

Processeur : Pentium III 500 Mhz

RAM : 64 Mo

Carte vidéo : GeForce2

Mode d'affichage : 32 bits

Espace disque disponible : 1,3 Go

Lecteur de CD ROM : 16x

DirectX (fourni sur le CD) : 8.0A

Autres : Clavier / Souris / Manette

B/ INSTALLATION DU JEU

Insérez le CD de Rayman M dans votre lecteur de CD-ROM.

Choisissez votre langue et sélectionnez Installation dans la fenêtre.

Suivez les instructions à l'écran pour terminer l'installation.



2 - NAVIGATION DANS LES MENUS

Utilisez la souris et le clavier pour naviguer au sein du menu de RAYMAN M et faire vos sélections.

Chaque fois que vous effectuez une sélection, celle-ci est surlignée. Pour confirmer votre sélection, appuyez sur le bouton gauche de la souris ou sur Entrée.

Pour passer d'un disque à l'autre, utilisez les touches gauche et droite du clavier.

Pour revenir en arrière, cliquez à l'aide du bouton droit de la souris ou appuyez sur la touche Echap du clavier.

A/ MENU PRINCIPAL

Sélectionnez **Nouvelle partie** si vous n'avez enregistré aucun fichier ou si vous souhaitez en créer un nouveau. Cette instruction vous amène à la page de création de fichier.

Sélectionnez **Continuer** si vous voulez charger un fichier sauvegardé au préalable.

Sélectionnez **Options** si vous souhaitez configurer les paramètres du jeu : vidéo, son, commandes et langue.

B/ NOUVELLE PARTIE

Sélectionnez Nouvelle partie et cliquez sur OK pour confirmer. Le jeu vous demande alors si vous voulez créer une nouvelle partie. Si vous répondez OUI, vous accéderez au disque de création de partie, qui vous permettra de donner un nom au nouveau fichier. Utilisez la souris ou le clavier pour entrer un nom et appuyez sur "OK" une fois l'opération terminée.

REMARQUE : chaque fois que vous progressez de façon significative, le jeu vous propose de sauvegarder la partie en cours.

C/ CONTINUER

Charger une partie existante

Sélectionnez Continuer. Le jeu vous propose alors une fenêtre regroupant toutes vos parties sauvegardées.

Sélectionnez la partie à charger et cliquez sur OK pour confirmer.

D/ MENU DES OPTIONS



Réglages sonores :

- MUSIQUE / EFFETS SONORES

Sur chaque disque, utilisez la souris pour sélectionner Activé/Désactivé pour activer ou désactiver la musique ou les effets sonores. Que ce soit pour la musique ou les effets sonores, vous pouvez régler le volume à votre gré (entre 0 et 9). Validez votre choix en cliquant sur OK.

- MONO / STEREO

Utilisez la souris pour sélectionner le mode MONO ou STEREO.

Réglages du menu :

Sélectionnez ON/OFF pour activer/désactiver les mouvements de la caméra pendant que vous évoluez au cœur du menu.

REMARQUE : vous pouvez ignorer les travellings avant à tout moment en validant. Vous pouvez ignorer les travellings arrière à tout moment en appuyant sur le bouton Arrière.

Réglages des commandes :



Déterminez si vous voulez configurer les paramètres du mode Course ou Combat . Faites votre choix et confirmez-le en cliquant sur OK. Cela vous permet de configurer les manettes comme vous l'entendez :

- Commandes à la souris et au clavier ou à la manette.
- Activation et désactivation de la vue inversée (uniquement en mode Combat).

Vous pouvez également reconfigurer n'importe quelle touche selon vos préférences.

Chargement / sauvegarde des réglages :

Sauvegarde des réglages

Une fois que vous êtes satisfait des options que vous avez sélectionnées, vous pouvez les enregistrer. Pour ce faire, choisissez SAUVEGARDE dans la fenêtre CONFIG CHARGEMENT/SAUVEGARDE.

Chargement des réglages

Lorsque vous lancez le jeu, les réglages que vous avez sauvegardés sont automatiquement chargés. Vos paramètres peuvent également être chargés à l'aide de la commande CHARGER de la fenêtre Config chargement/sauvegarde.



Règles de jeu

Le jeu se divise en 4 zones, chacune étant composée de 3 niveaux Course et de 3 niveaux Combat.

A chaque niveau, vous pouvez choisir entre plusieurs modes de jeu :

- 4 modes de jeu pour les niveaux Course
 - Entraînement
 - Course
 - Popolopoï
 - Lums
- 3 modes de jeu pour les niveaux Combat
 - Lum Spring
 - Lum Fight
 - Capture the Fly

Vous aurez également accès à une zone bonus comprenant des niveaux supplémentaires.

Ces niveaux seront déverrouillés au fil de votre progression dans le jeu.

Au début, seule la zone 1 est disponible. Par la suite, vous pourrez accéder aux modes suivants :

- Entraînement et Course pour les niveaux COURSE

- Lum Spring pour les niveaux COMBAT

Le déverrouillage se produit automatiquement ; il est fonction de vos exploits dans le niveau. Le jeu vous informe chaque fois qu'une nouvelle zone devient disponible.



10

A/ Règles en mode course

LES DIFFÉRENTS MODES

A) Entraînement

Ce mode a pour fonction de vous apprendre à connaître les niveaux et à maîtriser les commandes avant de relever les vrais défis.

Vous pouvez également vous en servir pour essayer d'obtenir les meilleurs scores possibles, avant de les comparer à ceux des autres joueurs sur www.raymanm.com. N'existe qu'en mode Un seul joueur.

B) Course

Le gagnant est celui qui boucle la course le premier.

En mode Multijoueur, il est possible de sélectionner le nombre de tours à effectuer ou l'avance qu'il faut prendre sur les autres concurrents pour être déclaré vainqueur. Les bonus permettent d'aller plus vite, de stopper un adversaire, etc.

Temps



Position

C) Popolopoï

Dans ce mode, vous devez boucler 3 tours avant que le chronomètre n'arrive à 0 (il commence à 20 s). Durant la course, vous pouvez gagner du temps supplémentaire en libérant les Popolopoïs répartis tout au long du niveau (il suffit pour cela de leur tirer dessus). La couleur des Popolopoïs change en fonction du bonus de temps qu'ils accordent. N'existe qu'en mode Un seul joueur.

Temps



Nombre de Popolopoï
(Ou nombre de Lums)

11

D) Lums

Les Lums sont répartis dans tout le niveau. Pour l'emporter, vous devez être le premier à boucler 3 tours de piste, tout en attrapant un maximum de Lums. Vous pourrez les utiliser plus tard.

DESCRIPTION DES OBJETS

Vous découvrirez bien des objets au cours de votre progression à travers les circuits. Ces objets vous permettront de ralentir votre adversaire... mais attention, vous pouvez aussi être touché ! Essayez de les éviter et trouvez des moyens futés pour gagner.

Tonneaux électriques / Barrières



Évitez ces objets à tout prix. Si vous êtes touché pendant la course, vous serez ralenti...

Lums violets



Apprenez à les attraper... Ils vous aideront à trouver des raccourcis.

Interrupteurs



Tirez sur les interrupteurs pour ouvrir l'accès à certains passages secrets... ou pour modifier l'environnement et ralentir votre adversaire.

Tremplins

Essayez le super saut !



12

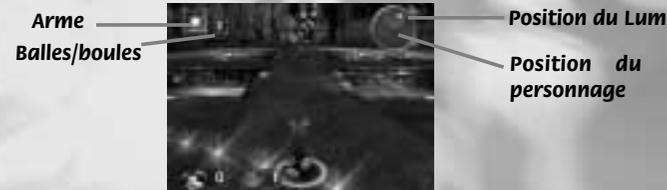
B/ Règles en mode combat

Ces règles sont disponibles en mode Un seul joueur ou Multijoueur.

LES DIFFÉRENTS MODES

A - LUM SPRING

Des Lums apparaissent au hasard sur la carte, l'un après l'autre (le radar indique leur position). Attrapez-en autant que possible. Pour faire perdre du temps à vos adversaires, vous avez la possibilité de les immobiliser un court instant en leur tirant dessus à l'aide du pouvoir gelant. Vous disposez de 5 balles, que vous récupérez au fur et à mesure que vous les utilisez. Le vainqueur est le premier à remplir la condition de victoire, ou celui qui possède le plus de Lums au terme du temps imparti (s'il s'agit d'une partie chronométrée).



B - LUM FIGHT

Chaque joueur débute la partie avec 5 points de vie. Chaque fois que les points de vie de l'un d'eux tombent à 0, le joueur est ressuscité ailleurs dans l'arène. Le but consiste à éliminer tous vos adversaires en tirant dessus (le radar vous indique où ils se trouvent). Chaque fois que vous faites tomber un adversaire à 0 point de vie, vous gagnez un Lum. Le vainqueur est le premier à remplir la condition de victoire, ou celui qui possède le plus de Lums au terme du temps imparti (s'il s'agit d'une partie chronométrée). Si un joueur s'élimine lui-même, il est pénalisé d'un Lum (-1). Il existe des armes et bonus différents, que l'on obtient en passant sur les Générateurs (les Générateurs dorés donnent souvent des armes plus puissantes).



13

C - CAPTURE THE FLY

Il y a une mouche sur la carte. Les joueurs doivent l'attraper et la garder le plus longtemps possible (le radar indique où elle est située). Tant que vous tenez la mouche, vous gagnez des Lums. Pour voler la mouche à un autre joueur, il suffit de toucher ce dernier en lui tirant dessus (une fois suffit). Celui qui transporte la mouche ne peut pas tirer, mais sa vitesse devient de plus en plus grande au fur et à mesure qu'il garde la mouche en main. Chaque participant dispose de 5 balles (lesquelles ne sont efficaces que contre le porteur de la mouche), qui sont récupérées au fur et à mesure qu'on les utilise. Le vainqueur est le premier à remplir la condition de victoire, ou celui qui possède le plus de Lums au terme du temps imparti (s'il s'agit d'une partie chronométrée).

DESCRIPTION DES ARMES

Voici les objets et armes qu'il est possible de trouver dans le jeu. En mode Lum Fight, ils sont obtenus au niveau des Générateurs. En mode Lum Spring ou Capture the Fly, chaque joueur ne possède qu'une seule arme, dont il dispose dès le début de la partie : des boules de glaces pour Lum Spring et des balles en plastique pour Capture the Fly.



FAUX GENERATEUR Ressemble à un Générateur mais fonctionne comme une bombe, dès qu'un personnage passe à côté ou le touche. L'explosion fait perdre 3 points de vie.

DRAINEUR D'OBJETS Vole les armes/objets transportés par l'adversaire le plus proche (ou en prend un d'un Générateur si aucun n'est transporté).



ROQUETTE BOURDONNANTE Vous pouvez prendre le contrôle de cette arme volante, qui fait perdre 5 points de vie à sa cible quand elle la touche.



BARRIERE ULTIME Protège contre toutes les attaques pendant quelques secondes. Fait également perdre 1 point de vie au contact.



BOMBE A GLU Contourne la cible et explose au bout de quelques secondes, faisant du même coup perdre 3 points de vie. Peut être passée à un autre joueur d'un simple contact.

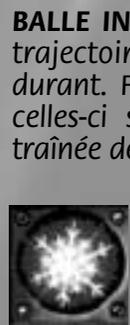


BALLE EN PLASTIQUE Peut toucher la cible en tir direct ou rebondir sur les murs (3 rebonds maximum). Chaque coup au but fait perdre 1 point de vie.

REMARQUE : en mode Capture the Fly, un coup au but sur le porteur de la mouche permet juste de voler cette dernière. Les balles en plastique se régénèrent au fil du temps.



BALLE EXPLOSIVE Décrit une trajectoire parabolique et explose au moment de l'impact, faisant perdre 1 point de vie à tous les personnages touchés.



BALLE INCENDIAIRE Il est possible de contrôler sa trajectoire. Elle reste active plusieurs secondes durant. Fait perdre 1 point de vie aux cibles, que celles-ci soient touchées directement ou par la traînée de flammes.



POUVOIR GELANT Gèle la cible, ce qui l'immobilise pendant 1 seconde.

REMARQUE : uniquement disponible en mode Lum Spring. Les boules de glace se régénèrent au fil du temps.



Choisir entre modes un seul joueur et multijoueur

REMARQUE : c'est le mode Un seul joueur qui détermine la progression qui est la votre dans le jeu, puisqu'il vous permet de déverrouiller les niveaux au fur et à mesure que vous les atteignez.

Vos exploits en mode Un seul joueur ou Multijoueur déverrouillent niveaux, récompenses et autres.

A/ LES PERSONNAGES DE RAYMAN M

Description des personnages

Globox : Il a dû vaincre sa peur et sa timidité (en suivant une thérapie, peut-être ?) pour s'inscrire à cette compétition. Il a l'air un peu lourd, mais sa dextérité est grande et c'est un compétiteur dans l'âme.



Barbe-Tranchante : Hargneux et perpétuellement en colère. Il compense sa petite taille par une grande méchanceté, qui fait de lui le maître des coups en dessous de la ceinture (son attaque favorite).

Henchman 800 : L'existence d'un robot pirate est extrêmement simple. Il suffit d'être le meilleur, de massacrer les autres (en les réduisant en bouillie si nécessaire), et surtout, de ne jamais montrer la moindre pitié.



Ptizêtres : Même si ces créatures sont séniles au point d'avoir oublié laquelle d'entre elles les dirige, elles s'entendent parfaitement dès qu'il s'agit de gagner par tous les moyens possibles.

Montrez ce que vous savez faire et déverrouillez les personnages cachés...

Tily : Petite fée des forêts d'apparence frêle qui aime par-dessus tout plaisanter... du moins, jusqu'à ce que la course commence

La femme de Barbe-Tranchante : Son look chic et très mode (robe, lunettes de soleil, etc.) ferait presque oublier qu'elle a le même caractère que son mari, mais en pire...

Henchman 1000 : Version plus perfectionnée du robot pirate, mais pour qui la vie a le même sens : gagner et surclasser les autres.

Sélection des personnages

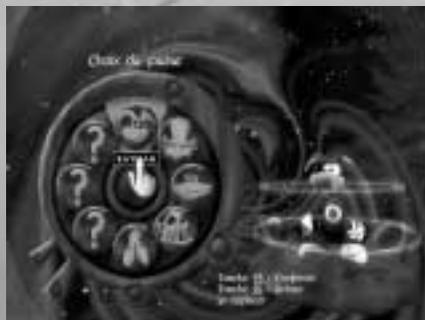
Vous pouvez sélectionner votre personnage avec la souris ou le clavier. Cliquez sur OK pour confirmer.

Globox, les Ptizêtres et Henchman ont de la chance, puisqu'ils peuvent changer de "skin" (ils ont jusqu'à 4 peaux chacun).

Les "skins" sont accordées l'une après l'autre, au fil de vos victoires. Chaque fois que vous en gagnez une, le jeu vous en informe.

Lorsque les "skins" deviennent disponibles, des flèches apparaissent des deux côtés du personnage sélectionné. Vous pouvez sélectionner votre apparence avec la souris ou le clavier. Cliquez sur OK pour confirmer.

En cours de partie, vous vous apercevrez que chaque personnage a une musique qui lui est propre. Vous pourrez entendre la votre si vous êtes en tête de la course...



B/ Mode un seul joueur

Dans le menu principal, utilisez la souris pour choisir le mode Un joueur et cliquez sur OK pour confirmer.

Sélection de la carte

Pour vous déplacer d'une zone à une autre, appuyez sur la touche fléchée gauche pour vous déplacer vers la gauche et sur la touche fléchée droite pour vous déplacer vers la droite.

Utilisez la souris pour sélectionner votre niveau.

Sélection du mode de partie

Vous avez le choix entre les modes suivants : Entraînement, Course, Popolopoï ou Lums pour le mode Course, et Lum Spring, Lum Fight ou Capture the Fly pour le mode Combat. Notez que tous les modes et niveaux ne sont pas accessibles d'emblée ; ce sont vos exploits qui vous permettront de les déverrouiller.

Sélectionnez le mode de jeu souhaité afin de lancer la partie.



C/ Mode Multijoueur

Généralités

En mode Course, vous pouvez jouer jusqu'à deux en écran partagé. Seul, vous pouvez affronter trois adversaires autonomes. Ces adversaires ordinateur ne sont pas disponibles en mode multijoueur.

En mode Combat, que vous soyez en mode multijoueur (à deux en écran partagé) ou en mode un joueur, vous affrontez des adversaires autonomes.

Sélectionnez le niveau de compétence des adversaires joués par l'ordinateur : facile/moyen/difficile/ultra difficile. Cliquez sur OK pour confirmer.

Les modes Lums Spring, Lum Fight et Capture the Fly sont disponibles dès le début de la partie.

Pour une partie de type Course, seuls les modes Course et Un temps d'avance sont disponibles pour commencer.

Les niveaux et personnages auxquels vous pouvez accéder en mode Multijoueur dépendent de vos exploits en mode Un seul joueur. Autrement dit, vos amis et vous ne pourrez jouer que dans les niveaux que vous avez déverrouillés en mode Un seul joueur.

Sélection du mode de jeu

a) Partie de type Course :

Sélectionner les conditions de victoire parmi les possibilités suivantes:

- Etre le premier à boucler un nombre de tours donné : 1 / 3 / 5 (mode Course)
- Le joueur qui gagne est celui qui prend suffisamment d'avance sur les autres : 10 / 15 / 20 / 25 / 30 s (mode Un temps d'avance)

b) Partie de type Combat :

Sélectionnez le type de partie :

- Lum Spring
- Lum Fight
- Capture the Fly

Pour ces trois modes, vous pouvez choisir entre les deux conditions de victoire suivantes : nombre de Lums à attraper ou limite de temps.

Dans tous les cas, vous pourrez ensuite déterminer le nombre de Lums à attraper ou le temps imparti, qui diffèrent en fonction du mode choisi :

Nombre de Lums à attraper pour gagner :

- Lum Spring : 5 (valeur par défaut) / 10 / 15 / 20
- Lum Fight : 3 / 5 (valeur par défaut) / 10 / 20
- Capture the Fly : 10 (valeur par défaut) / 15 / 20 / 30

OU

Temps imparti (en minutes) :

- Lum Spring : 1 (valeur par défaut) / 3 / 5
- Lum Fight : 1 (valeur par défaut) / 3 / 5
- Capture the Fly : 2 (valeur par défaut) / 3 / 5

REMARQUE : en mode Lum Fight, on peut jouer avec toutes les armes disponibles, mais il est également possible de se limiter à une seule arme dans les réglages.

Chaque Générateur accorde toujours l'arme choisie.

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 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
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.

