



Gamereactor • anmeldelser • rayman 30th anniversary edition

Rayman 30th Anniversary Edition

Rayman var spillet, der for alvor sparkede dørene op for Ubisoft og denne 30th Anniversary Edition giver dig hele historien og fem forskellige udgaver af det klassiske spil.

2026-02-16 09:00 • Updated 2026-02-16 09:38 • [Palle Havshøj-Jensen](#) • [6 Kommentarer](#)•  10 

KOMMENTER NU!

Abonner på vores nyhedsbrev her!

* Påkrævet felt

E-mail *

Fulde navn *

ABONNER



Ubisoft blev stiftet af de fem Guillemot-brødre i 1986 og 9 år efter fik de deres første helt store gennembrud. På tærsklen til 3D æraen var det overraskende nok et 2D platformspil, der dog rent teknisk var meget anderledes end hvad man ellers havde set på det tidspunkt - og så havde det en lille karismatisk fyr uden arme og ben i centrum, nemlig Rayman.



Rayman 30th Anniversary Edition

Testet på: PS5

Findes også til:
Nintendo Switch, Xbox Series X, PC

Genre: Platform, Eventyr

Udvikler: Digital Eclipse, Ubisoft Montpellier

Udgiver: Ubisoft

Antal spillere: 1

Aldersgrænse: Fra 3 år

Premiere: 13 februar 2026

[Læs hele anmeldelsen >](#)

GAMEREACTOR NATION



Rayman er skabt hovedsageligt af designeren Michel Ancel og programmøren Frédéric Houde. Det første spil var en lanceringstitel til den første PlayStation, som udkom i september 1995 og det udkom også samme år til Atari Jaguar og PC. Med lidt hovedregning kan man regne sig frem til, at Rayman altså rundede de 30 år i september sidste år og i den anledning har Ubisoft, i samarbejde med retro-eksperterne fra Digital Eclipse, skabt historien om det første Rayman spil med Rayman 30th Anniversary Edition.

Denne hyldest til det originale Rayman indeholder fem spilbare udgaver af spillet til fem forskellige platforme, samt en spilbar prototype til SNES, som Michel Ancel og Frédéric Houde i 1992 lavede, i forbindelse med at de skulle pitche spillet til Ubisoft.

Dette er en annonce:

Uddrag af point:
Tekst/Gæstebogskommentarer:
66
Blogs: 4
Brugeranmeldelse/Blog
kommentarer: 21

Log ind med:

Flere »



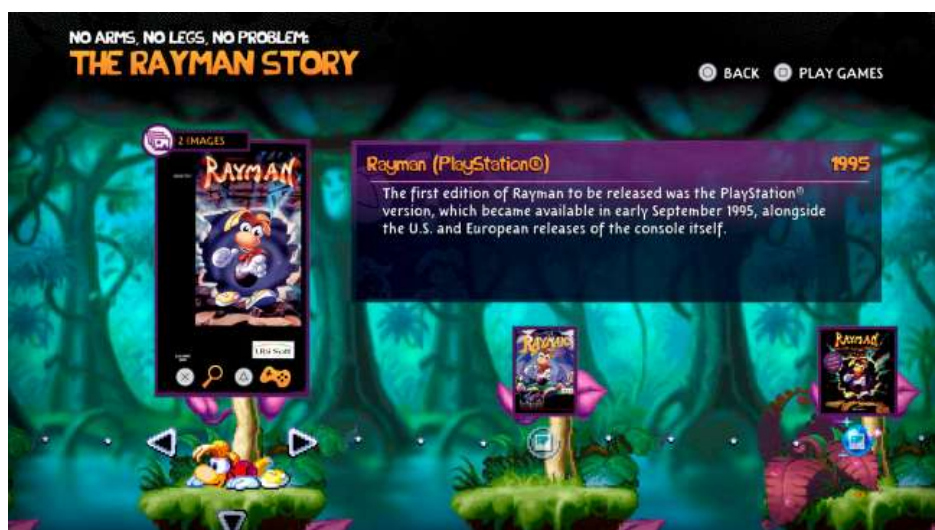
Casper Ruud overraskende slået af den kinesiske kvalifikationsspiller Wu Yibing, 142 i verden, ved Mexican Open
den 25 februar 2026 kl. 10:09



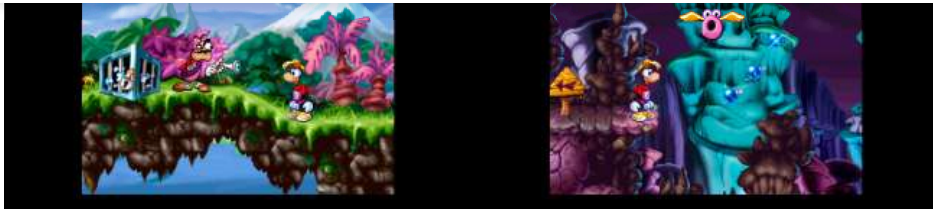
Tyskland søger dybere økonomiske bånd med Kina
den 25 februar 2026 kl. 09:57



Gemte scener fra God of War: Ragnarök viser både Athena og Ra
den 25 februar 2026 kl. 09:55



Inter-manager Chivu skuffede, men "kan ikke bebrejde mine spillere, de gav absolut alt"
den 25 februar 2026 kl. 09:44

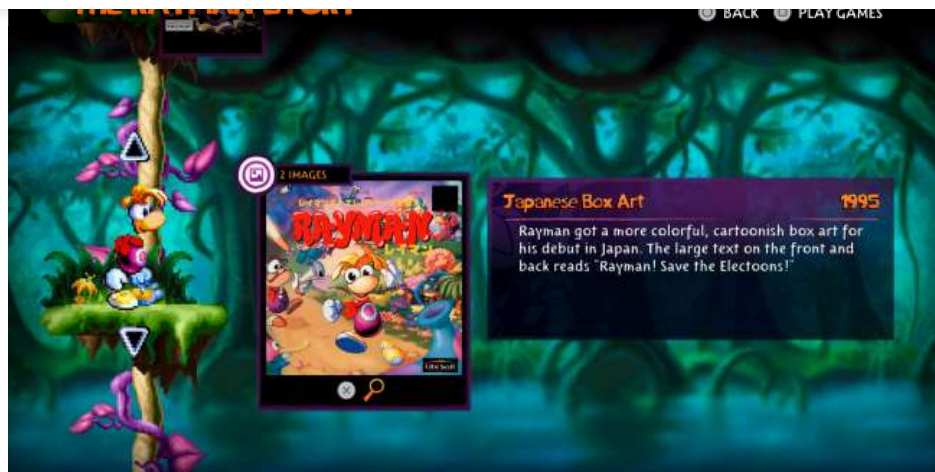


Den ene del af 30th Anniversary Edition er de fem spil og den anden er en grundig step-by-step dokumentar. Her får man via en masse interviews med Michel Ancel, Frédéric Houde, Ubisoft CEO Yves Guillemot, animator Alexandra Steible (nu Alexandra Ancel) og flere andre, en masse spændende behind-the-scene informationer om tilblivelsen af spillet, om hvorfor Rayman ser ud som han gør, om musikken i spillet, om den benhårde kamp mellem Nintendo, Sega og den nye dreng i klassen Sony og en masse andre ting. Man kan også se masser af sketch-tegninger og artwork og man kan også læse en 85 sider lang designmanual, som Ancel og Houde havde lavet, som i detaljer beskriver hele det første spil i detaljer, samt et tidsestimat på, hvor lang tid det ville tage at lave - hvilket var 58 uger. Denne dokumentar-del er virkelig interessant, hvis man er nysgerrig på hvordan spil blev lavet for mere end 30 år siden.

Den første del er som sagt de fem forskellige udgaver af Rayman spillet. De første to er Rayman til Atari Jaguar (1995), som var spillet alle de andre udgaver blev baseret på - og Rayman til PlayStation (1995), som gjorde brug af maskinens CD-ROM drev, hvilket var helt banebrydende dengang og det indeholdt blandt andet FMV mellemsekvenser, hvilket Jaguar versionen ikke kunne have, da den var cartridge-baseret.

Dette er en annonce:





Det tredje spil er Rayman til PC/MS-DOS (1995), som er en smule anderledes end Jaguar og PlayStation udgaverne. Med i denne Anniversary Edition er også mere end 120 ekstra baner til PC-versionen, som er lavet af både teamet bag spillet, andre Ubisoft designere, men også af dedikerede spillere via Rayman Designer editoren, som Ubisoft udgav til PC.

De sidste to spil er håndholdte udgaver. Det første er til Game Boy Color fra år 2000 og selv om det var baseret på historien fra originalen, så var det sit helt eget spil med sine egne unikke levels og et lidt andet gameplay. Det andet håndholdte spil er Rayman Advance til Game Boy Advance fra 2001 og det er også baseret på det originale spil, men der blev dog lavet en del ændringer for at gøre spillet lettere - blandt andet fik Rayman mere health og bosser var lettere at besejre.



I disse 30th Anniversary udgaver af PlayStation- og PC-spillet, er det muligt at bruge forskellige modifiers til spillene. Det er blandt andet muligt, at spille med ubegrænset liv, ubegrænsede continues og man kan fra starten låse op for alle levels og alle Raymans egenskaber. Alle spillene kan spilles med forskellige CRT- eller LCD filtre (alt efter udgave), med eller uden borders eller i original skærm-ratio, i full screen eller i widescreen. Det er

Man kan naturligvis godt mærke, at det originale Rayman har nogle år på bagen; sværhedsgraden kan være brutal (efter 2026 standarder), men det holder faktisk stadig og det er sjovt at opleve det igen - og så ser det stadig godt ud, der er ikke en pixel der sidder forkert i den grafik. Specielt hvis man fjerner CRT/LCD filtrerne, så fremstår pixel-grafikken knivskarp og flot.



Det kan godt være, at der på papiret står, at der er fem Rayman spil med i 30th Anniversary Edition - og det ER der, men nogle af forskellene på de forskellige versioner er så små, at det utrænede øje vil have svært ved at spotte dem. Så man kan godt sige, at der i princippet næsten kun er to spil inkluderet, da det kun er Game Boy Color udgaven, som for alvor skiller sig ud, da denne udgave er noget anderledes end de andre. Det er dog stadig sjovt at se de forskelle, der trods alt er på spillene fra de forskellige platforme. Det er dog et minus, at det originale soundtrack ikke er inkluderet i alle spillene, da det er blevet remastered til denne udgivelse.

Dokumentar-delen er som altid, når det kommer fra Digital Eclipse, ganske veludført og man får hele historien om Rayman, om folkene bag, om de mange versioner af spillet - og man får også forklaringen på, hvorfor Rayman ingen arme eller ben har. Digital Eclipse er efterhånden eksperter til at lave de her spil-dokumentarer og de har tidligere givet os Atari 50: The Anniversary Celebration med historien om Atari og mere end 100 klassiske spil fra virksomheden og historien om både Karateka og legenden Jeff Minter. Dokumentar-delen var, for mig, den nok mest interessante del af Rayman 30th Anniversary Edition.





Hvis du kan huske det originale Rayman og/eller har interesse i hvordan spil-industrien virkede for 30 år siden, fra før det var en egentlig industri, men i stedet blev drevet af passion og af ildsjæle, der bare ville lave noget fedt, så er Rayman 30th Anniversary Edition en fin lille pakke, som du kan få for under 150 kr., hvilket er en rigtig fin pris.

Efter at have fået smagt på Rayman igen i sin originale form, så kan man kun drømme om, at Ubisoft en dag vil lave en fuld remake af denne fremragende og smukke 2D platformsklassiker.



GAMEREACTOR DANMARK

+ Muligheden for at spille det originale Rayman på moderne platforme, masser af ekstra baner, virkelig interessant og god step-by-step dokumentar, gode valgfrie modifiers til et par af spillene

■ Fire af spillene er ret identiske og det utrænede øje vil nok ikke kunne spotte forskellene lige med det samme, det originale soundtrack mangler visse steder



GAMEREACTOR STORBRITANNIEN
GAMEREACTOR FRANCE
GAMEREACTOR FINLAND
GAMEREACTOR NORGE
GAMEREACTOR SVERIGE



er vores samlede netværkskarakter. Hvad er din?

Netværkskarakteren er et gennemsnit af alle redaktionernes individuelle karakterer