

PC DVD-ROM

RAYMAN ORIGINS



UBISOFT®

Ubisoft Entertainment
28 rue Armand Carrel, 93100 Montreuil-sous-Bois
300045509

UBISOFT



OSTRZEŻENIE PRZED EPILEPSJĄ

PRZED URUCHOMIENIEM GRY LUB UDOST PNINIEM
JEJ DZIECIOM NALE Y PRZECZYTA PONI SZE
OSTRZE ENIE

Niektórzy ludzie należą do tzw. grupy zwiększonego ryzyka zapadnięcia na atak epilepsji lub doświadczenia utraty przytomności podczas długotrwałego kontaktu z migoczącym światłem lub wzorami świetlnymi. Objawy epilepsji mogą wystąpić u takich osób np. podczas oglądania telewizji lub grania w niektóre gry wideo. Przypadki takie mogą mieć miejsce nawet jeśli u danej osoby nie zdiagnozowano epilepsji w przeszłości, ani nie występowały charakterystyczne dla niej objawy. Jeśli u ciebie lub kogokolwiek z twojej rodziny kiedykolwiek stwierdzono objawy epilepsji (drgawki, nagłe utraty przytomności) występujące pod wpływem efektów świetlnych, przed rozpoczęciem gry skonsultuj się z lekarzem. Zaleca się rodzicom, aby bacznie obserwowali swoje dzieci podczas gry. Jeśli w czasie gry u dziecka lub osoby grającej pojawiają się jedne z wymienionych poniżej objawów, należy NATYCHMIAST wyłączyć grę i zasięgnąć porady lekarza. Do objawów tych należą m.in.: zawroty głowy, zaburzenia wzroku, drgania mięśni lub gałek ocznych, utraty świadomości lub przytomności oraz mimowolne ruchy lub skurcze.


The PEGI age rating system:

Age Rating categories:
Les catégories de tranche d'âge:



Content Descriptors:
Description du contenu:



 The 'Online' logo indicates that a game allows the player to have access to online game play against other players.
Le logo « Online » indique qu'un titre vous permet de jouer avec d'autres personnes en ligne.

For further information about the Pan European Game Information (PEGI) rating system please visit:
Pour de plus amples informations concernant l'évaluation du système d'information de jeu Pan Européen (PEGI), vous pouvez consulter:
Para obtener más información sobre el sistema de calificación de juegos (PEGI), por favor visite:
Per ulteriori informazioni sul sistema europeo di valutazione delle informazioni del gioco (PEGI) vi preghiamo di visitare:
Für weitere Informationen über das europäische Spiel-Informationen Bewertungssystem (PEGI) besuchen Sie bitte:

<http://www.pegi.info>

GWARANCJA

Firma Ubisoft na okres 90 dni od daty zakupu gwarantuje pierwotnemu nabywcy niniejszego oprogramowania, że płyta kompaktowa lub kartridż dołączony do tego produktu będzie wolny od wad i uchybień w jakości wykonania podczas normalnego użytkowania. Najpierw proszę zwrócić wadliwy produkt do punktu zakupu wraz z załączonym dowodem zapłaty. Jeśli z jakiegoś powodu będzie to niemożliwe (a nie upłynęło więcej niż 90 dni od daty zakupu), wadliwe nośniki należy zwrócić do firmy Ubisoft, załączając oryginalne opakowanie, paragon z widoczną datą zakupu oraz opis usterki z podanym miejscem zakupu.

Aktualną listę punktów reklamacyjnych znajdziesz na stronie www.ubi.com/pl

Jeśli do gry w sieci wymagany jest klucz aktywacyjny, nie można go będzie odtworzyć lub zamienić na inny. W gestii pierwotnego nabywcy leży odpowiednie zabezpieczenie takich danych. Firma Ubisoft nie wymienia zagubionych, ukradzionych czy nieprawidłowych kluczy aktywacyjnych.

SPIS TREŚCI

Sterowanie	2
Historia.....	3
Postacie	3
Rozgrywka	7
Wsparcie techniczne	12
Gwarancja	13

STEROWANIE

DZIAŁANIA POSTACI (MODYFIKOWALNE)

Kursor w górę	Góra
Kursor w dół	Dół
Kursor w lewo	Lewo
Kursor w prawo	Prawo
Spacja	Skok / Atak Moskita: Ogień
Spacja (przytrzymana)	Lot
S	Uderzenie
S (przytrzymane)	Silny atak/ Atak Moskita: Wessanie
Lewy Shift	Bieg
Backspace	Powrót

KOMENDY OGÓLNE

Esc	Menu pauzy
F2	Bańka Gracza 2 / Wyjście
F3	Bańka Gracza 3 / Wyjście
F4	Bańka Gracza 4 / Wyjście

UWAGA: Modyfikowalne działania gracza mogą zostać skonfigurowane dla każdego z zawodników oddzielnie (może ich być maksymalnie 4).

Domyślne przypisanie funkcji może się zmienić, jeśli podczas pierwszego uruchomienia gry zostanie wykryta obecność gamepada (jeśli znajduje się on na liście wspieranych urządzeń tego typu).

W przypadku, gdy chcesz wykorzystać gamepad podczas rozgrywki, proszę postępować zgodnie z umieszczonymi poniżej informacjami:

1. Upewnij się, że gamepad jest podłączony do komputera PC i poprawnie zainstalowano jego oprogramowanie.
2. Z poziomu gry, korzystając z menu opcji, należy skonfigurować przypisanie wszystkich działań do wykorzystywanego urządzenia.
3. W przypadku wystąpienia problemów z danym sprzętem, należy odwiedzić stronę jego producenta i sprawdzić czy nie pojawiły się nowe wersje dedykowanych sterowników.

HISTORIA

Rozdroża Marzeń znowu mają problemy! To spokojne miejsce - gdzie z reguły nie ma nic do roboty poza jedzeniem, snaniem, zabawą (i przyjacielską bójką pomiędzy przyjaciółmi) – boryka się z kłopotami. Wygląda na to, że Rayman i jego bohaterski gang rozrabiaków wywołali wojnę odrobiną chrapania! Koszmarni sąsiedzi z Krainy Żywych Umarlaków wydają się nie podzielać ich gustu muzycznego i postanowili przeszkodzić w dobrej zabawie!

Uwielbiający wyzwania Rayman i jego przyjaciele z przyjemnością pozbędą się tych okropnych psujów, zwłaszcza że będzie to polegając na ratowaniu Nimf, rozrabianiu i zdobywaniu nowych mocy, których użyją do dalszego rozrabiania. I to wcale nie pierwszy raz!

Jak się okazuje, rozrywkowy Stwórca Rozdroży, znany jako Śniący Bańki, to bardzo wrażliwa istota, której nastroje wpływają na Rozdroża... Rayman pokonał już kiedyś stwory z koszmarów Śniącego Bańki i wraz z Globoxem oraz Małakami zrobi to ponownie, zanim materia Rozdroży rozpadnie się na kawałki i cały ich świat zniknie niczym zły sen.

POSTACIE

ŚNIĄCY BAŃKI

Śniący Bańki to Wszechpotężna Istota, która za każdym razem, gdy śni, tworzy świat i wszystkie zamieszkujące go cudowne stwory. Jest niezwykle wrażliwym artystą, bardzo przywiązany do każdego ze swoich „dzieci” (i ma w nosie wszelką krytykę). Jego uczucia bezpośrednio wpływają na świat, a jeden zły sen może zaburzyć delikatną równowagę!

Magiczne stwory wierzą, że Śniący Bańki przebywa w swojej świętej siedzibie, ale my wiemy lepiej: ten miłośnik rozrywki nie może się oprzeć przebywaniu pomiędzy swoimi dziełami. Uwielbia zabawę i śmiech... dokładnie tak samo jak istoty, które stworzył.



RAYMAN

Podczas pierwszego złego snu Stwórcy Nimfy postanowiły stworzyć istotę światła zdolną ocalić świat: zwinną i bezstroską, równie upartą, jak zabawna, potrafiącą rozbawić Stwórcę swoimi śmiałymi figlami i w ten sposób zapobiec koszmarom!

Odnotujmy, choć bez wielkiego zaskoczenia, że w drodze do świętej siedziby Śniącego Bańki nasze olśniewające nimfy zostały rozproszone przez kurczaki zombie i podczas pościgu za tymi stukniętymi stworzeniami zgubiły worek Lumów. Dlatego też po drodze straciły dużo światła, a na miejsce dotarły z opóźnieniem. Rayman może i nie ma wszystkich kończyn, ale ma za to nieskończone możliwości!



GLOBOX

Globox to cicha woda – nie należy go lekceważyć. Zawsze jest gotowy podać pomocną dłoń zarówno przyjaciółom, jak i wrogom. Jego znajomość kung-fu i etykiety sprowadza się do klasycznej Piątki, potężnego ciosu, który dosłownie wyrwie cię z kapci! Mimo to kochany goober* to idealny przyjaciel; zawsze chętny do jedzenia, bójki oraz spania – i zawsze w dobrym nastroju. Globox jest niezrównany w tłuczeniu, gniecieniu i bańkowaniu potworów.

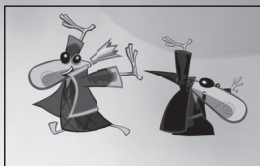


Sposób, w jaki niepokonany mistrz Rozdroży w spaniu stał się niebieski, jest tematem spekulacji magicznych istot. Czerwoni Czarodzieje, z jego klanu praktykującego Vubooduboo, wspominają o trujących bubotubkach, podczas gdy Małaki wolą wzruszającą historię o miłości Globoxa do świętego soku ze śliwek.

*Goober – termin wywodzący się ze starego rozdrożańskiego czasownika „goubować” oznaczającego tańczenie, któremu towarzyszy nieśmiały uśmiech odsłaniający guby w zębach.

MAŁAKI

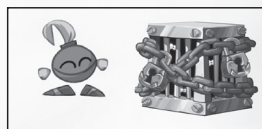
Małaki mają styl! Ich wrodzony talent do nocnych chrapoballad, który zawdzięczają Stwórcy, kryje się w imponujących nosach. I zbańkuj mnie, jeżeli Małaki nie potrafią rzucać czadowych czarów! Ich wspaniałe nozdrza są niezwykle wyczulone na najmniejsze ślady magii, a każdy wie, że magowie Małaków potrafią wywąchać wszystkie sekrety naszego świata!



Małaki to rasa zwinnych magów, która może się pochwalić mnóstwem dziarskich, świetnie wyszkolonych i doskonale ubranych wojowników. (Małaki uwielbiają się przebierać i mają setki strojów). Wy będziecie mogli się wcielić w ich najstawniejszych przodków!

ELEKTRUNY

Wiecznie szczęśliwe Elektruny są twórcami snów Stwórcy. Znajdują się we wszystkim, co powołał do życia Śniący Bańki.



Gdy złe sny stają się jeszcze gorsze, coraz więcej Elektronów zostaje złapanych przez Łowców, którzy ostrzeliwiają sielankowe Rozdroża za pomocą swojej żywej amunicji i strasznych sług, Wędrowniczków. Z tego powodu materia Rozdroży Marzeń zaczyna się rozpadać i stworzone przez Elektruny połączenia między krainami znikają.

LUMY. OŚWIECONE WYŚCIGI

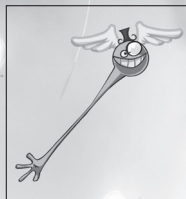
Lumy to istoty czystej energii znane z wiecznie pozytywnego nastawienia. Stanowią ważne źródło magicznej energii, dlatego Wyścigi Lumów są sportem popularnym na całych Rozdrożach. W zawodach uczestniczy czterech zawodników, którzy rywalizują ze sobą o to, kto zbierze więcej Lumów. W tym szalonym wyścigu wszystkie chwytaki są dozwolone lub – jak mówią tubylcy – każda rozróżba jest dobra. Mimo że wszyscy uczestnicy są zwycięzcami, tylko jeden zgarnie nagrodę: ten, kto zbierze najwięcej Lumów! Pokaż, na co cię stać!



BUJAWKA

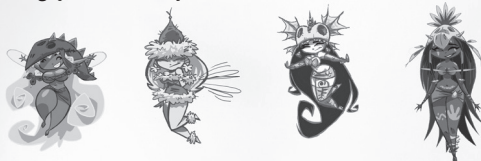
Nigdy nie zwlekaj z wyciągnięciem Pomocnej Dłoni.

Te sympatyczne stworzenia potrafią wytworzyć tyle rąk, ilu mają przyjaciół, którzy potrzebują pomocy... Chowają się w różnych miejscach, z reguły nad szerokimi przepaściami, a ich niebieskie twarze rozpromienia delikatny uśmiech. Próbują ukryć swoją prawdziwą rolę, ale pamiętaj: są to najpopularniejsze huśtawki na Rozdrożach!



BETILLA I BOJOWE NIMFY Z ROZDROŻY

Życzliwa, lecz bojowa Betilla z pierwszej części przygód Raymana powraca, by pokazać, na co ją stać. Jest najstarszą Nimfą, jedną z pierwszych istot, które stworzył Śniący Bańki. Wraz ze swoimi siostrami ofiaruje Raymanowi i jego kompanom nowe moce, które pomogą im ukończyć zadanie.



MAGIK I JEGO MAGICZNY KAPELUSZ

Magik pomoże ci w czasie podróży. Zawsze chętnie wymieni Elektryny na Lumy, które zapewnią ci dostęp do nowych krain. Jeżeli zechcesz, jego magiczny kapelusz ofiaruje ci przydatne w czasie rozgrywki porady.



WREDNIAKI. ZŁE BAŃKI I NIE TYLKO

Pewnego dnia Śniący Bańki zaczęły dręczyć koszmary! Nimfy próbowały uspokoić go za pomocą herbatki słodkośniącej oraz pysznych ciast, ale sytuacja na Rozdrożach pogarszała się z dnia na dzień... Wkrótce wszystkie krainy na Rozdrożach wypełniły się koszmarnymi stworzeniami: niecnymi Mroktrunami, obrzydliwymi Łowcami i odrażającymi Wędrowniczkami – a to tylko niektóre z nich!

MROKTRUNY

O ile Elektruny to stworzenia zrodzone z dobrych snów Śniącego Bańki, o tyle Mroktruny to bestie wyjęte prosto z koszmarów. W czasie pierwszego złego snu Śniący Bańki zmienił się w odrażającą kreaturę, jakiej nikt wcześniej nie widział: Jano. Teraz Jano wytwarza Mroktruny jak krowy mleko i zanim zorientowaliśmy się, co się dzieje, były ich setki – we wszystkich możliwych kształtach i rozmiarach, a każdy z nich sprawiał olbrzymie kłopoty.



PSYCHKLOP

Ten kolczasty drań nie lubi, gdy się mu przeszkadza... Moja rada: pozwól mu spać. Przygotuj się na zbankowanie przez jego kolce!



INNI PRZECIWNICY

Legenda głosi, że Rayman po raz pierwszy pojawił się na Rozdrożach Marzeń, by pokonać koszmarnie stwory i wypędzić je do odległej krainy, zwanej obecnie Krainą Żywych Umarlaków... Teraz potwory powróciły i trzeba je sprać na kwaśne jabłko!

SZEFOWIE

Zaginęli władcy wszystkich krain Rozdroży, a magiczne istoty obawiają się, że znaleźli się oni pod kontrolą koszmarów, które opanowały świat. Rayman i jego przyjaciele będą musieli odkryć, co się z nimi stało. I raczej nie będzie to przyjemne!



ROZGRYWKA

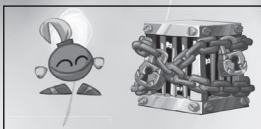
Uratuj Elektruny i Rozdroża Marzeń! Potwory z koszmarów Śniącego Bańki przejmują kontrolę nad światem, a ich ofiarą pada coraz więcej Elektrunów. Biedne, bezbronne stworzenia są łapane i zamykane w klatkach ukrytych we wszystkich zakamarkach Rozdroży. Tymczasem materia snów rozpada się z powodu szczelin tworzących się pomiędzy krainami.

ELEKTRUNY

Aby uratować Rozdroża, musisz powstrzymać koszmary, a żeby powstrzymać koszmary, trzeba uwolnić Elektruny, gdyż dzięki nim dojdzie do zamknięcia szczelin pomiędzy krainami. Kiedy tego dokonasz, Śniący Bańki będzie miał same przyjemne sny.

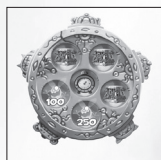
Aby dokonać postępów w grze, musisz uratować dużo Elektrunów. Nie dość, że pomogą ci naprawić drogi pomiędzy krainami, to jeszcze odblokują wiele ukrytych obszarów oraz niespodzianek.

Elektruny otrzymuje się za ukończenie różnych wyzwań dostępnych w każdej krainie.



Medaliony Elektrunów

Medaliony śledzą postęp w zbieraniu Elektrunów. Aby zappełnić medalion, musisz ukończyć wyzwanie.



Wyzwania Elektrunów

Wyzwanie klatek

Elektruny zostały uwięzione w kłatkach rozsianych po całych Rozdrożach Marzeń. Niektóre z tych klatek są ukryte i można je odnaleźć wyłącznie poprzez dokładne przeszukanie każdego poziomu. Uwaga! Klatki są pilnie strzeżone. Zbänkuj wszystkich strażników, rozbij klatkę i uratuj Elektruny!



Wyzwanie czasowe

Czasami bycie spokojnym i ostrożnym nie wystarczy! Po zakończeniu poziomu odblokujesz wyzwanie czasowe. Ukończywszy „łatwe” wyzwanie, otrzymasz Elektrun. Po ukończeniu „trudnego” wyzwania otrzymasz Trofeum Szybkości!



Wyzwanie Lumów

Aby ukończyć wyzwanie Lumów, zbierz ich jak najwięcej na każdym poziomie.

Jest wiele sposobów na zbieranie Lumów, więc rozglądaj się uważnie.... Gdzie są bańki, tam są Lumy! Niektóre przedmioty do zebrania, takie jak Czaszkonety, Królowie Lumów czy Żalumki, są cennymi zdobyczami!



Wyzwania skrzyń

W wyzwaniach skrzyń możesz pokazać, na co cię stać. Te sekwencje pościgowe zmuszą cię do wysiłku, gdy będziesz usiłował złapać uciekającą skrzynię, biegając, skacząc i latając, a jednocześnie próbując utrzymać się przy życiu!



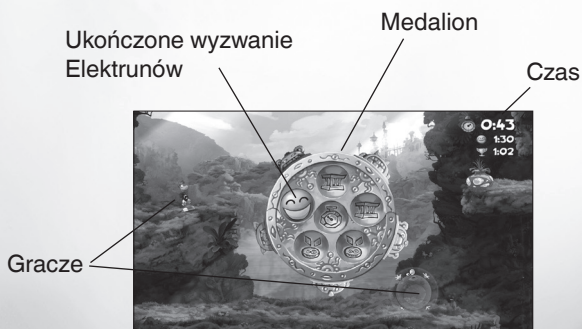
Zęby czaszek

Za każde ukończone wyzwanie skrzyń dostaniesz cenny ząb czaszki. Zbieraj je, a otrzymasz dostęp do swojego najgorszego koszmaru... w Krainie Żywych Umarlaków!



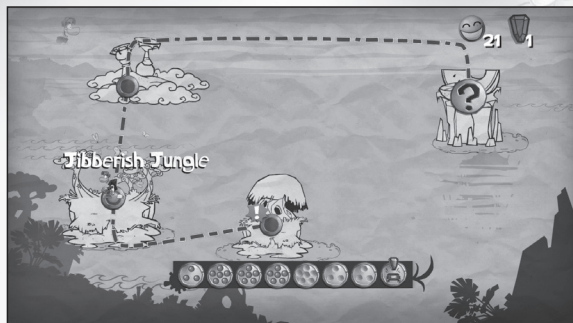
EKRAN GRY

Ten ekran zobaczysz w trakcie rozgrywki. Zawiera informacje o liczbie graczy, zebranych Lumach oraz czasie ukończenia każdego poziomu. Medalion Elekrunów pojawia się na środku ekranu po ukończeniu wyzwania.



WYBÓR KRAINY

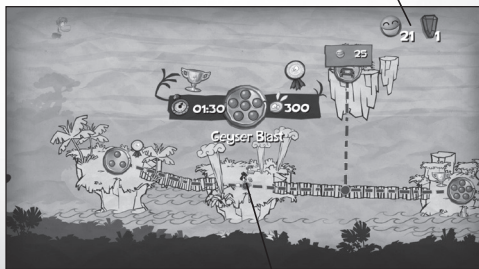
Wraz z postęпами w grze uzyskasz dostęp do nowych krain, które należy uratować przed potworami z koszmarów. Korzystaj z mapy świata, aby wybrać krainę, do której chcesz się udać. Możesz ponownie odwiedzić krainę, w której już byłeś, aby uzyskać dostęp do nowych wyzwań oraz przedmiotów do zebrania.



WYBÓR POZIOMU

Po odblokowaniu każdej nowej krainy otrzymasz dostęp do ekranu wyboru poziomu i czekających na ciebie wyzwań! Nowe poziomy pojawiają się na mapie wraz z postęпами w danej krainie.

Lista przedmiotów do zebrania



Gracz

Przedmioty do zebrania

Podróżując przez Rozdroża Marzeń, natkniesz się na wiele przedmiotów do zebrania. Niektóre z nich zapewniają dostęp do nowych krain i wyzwiań, a innymi możesz się przechwalać przed znajomymi podczas gry w trybie kooperacji. Każdy z nich pomaga Raymanowi i jego przyjaciółom!

Czaszkonety

Zbierz czaszkonetę, aby otrzymać 25 Lumów!



Król Lumów

Zbierz króla Lumów, aby obudzić Lumy i sprawić, że zaczną tańczyć i śpiewać. Tańczące Lumy mają podwójną wartość... ale nie tańczą długo!



Żalumki

Szukaj ich w różnych krainach. Rozbijając je, uwolnisz ukryte Lumy.



Ukryte Lumy

Wszystkie żywe istoty posiadają Lumy. Przechodź przez bańkowe krzaki, skacz po platformach i wchodź w kontakt z innymi żywymi istotami, aby uwolnić bańkowe Lumy. Zbierz je, zanim odlecą!



Serca

Serca zbiera się, podnosząc je lub rozbijając butelkę, w której są uwięzione. Zebranie serca umożliwi ci zachowanie życia mimo otrzymanego ciosu. Dodatkowe serca dają Lumy lub przechodzą do przyjaciela w potrzebie!



© 2011 Ubisoft Entertainment. Wszystkie prawa zastrzeżone. Postać Raymana, Ubisoft oraz logo Ubisoft są znakami towarowymi Ubisoft Entertainment w Stanach Zjednoczonych i/lub innych krajach.

WSPARCIE TECHNICZNE

W razie zaistniałych problemów technicznych z grą zachęcamy do odwiedzenia centrum pomocy technicznej pod następującym adresem <http://support.ubi.com/>

Nasze centrum pomocy technicznej zawiera odpowiedzi na najczęściej zadawane pytania.

Usługa ta jest darmowa i jest czynna 24 godziny na dobę przez 7 dni w tygodniu.

Jeśli odpowiedź na twoje pytanie nie znajduje się na stronie internetowej prosimy skontaktować się z zespołem pomocy technicznej doragą e-mailową za pośrednictwem strony internetowej. W tym celu wystarczy kliknąć na opcję „Zadaj pytanie“ na stronie <http://support.ubi.com/>

Zespół pomocy technicznej jest również dostępny pod numerem 022 306 00 63 (koszt połączenia za jedną minutę według taryfikatora operatora telefonicznego za połączenie do Warszawy) od poniedziałku do piątku między 16:00 a 20:00 godziną (z wyłączeniem świąt).