

VAROVÁNÍ: PŘED HRANÍM SI POZORNĚ PŘEČTĚTE

Předtím než začnete používat tuto hru nebo než umožníte svým dětem, aby ji používaly, přečtěte si nejprve následující ustanovení. Někteří lidé jsou náchylní k epileptickým záchvatům v případech, kdy jsou vystaveni blikajícím světlům nebo i běžným světelným vzorům. Tito lidé mohou dostat záchvat při sledování některých televizních pořadů nebo hraní některých počítačových her. To se může stát i osobám, které s epilepsií dosud žádné problémy neměly. Pokud jste vy nebo někdo z vaší rodiny měl nějaké symptomy podobné epilepsii (záchvaty nebo ztráta vědomí) v případě vystavení blikajícím světlům, pak se před hraním poradte s lékařem.

Doporučujeme, aby rodiče dohlíželi na své děti při hraní počítačových her. Pokud se u vás nebo u vašich dětí objeví při hraní počítačové hry některý z následujících symptomů: závratě, rozmazané vidění, oční či svalové tiky, ztráta vědomí, ztráta orientace, nechtěné pohyby nebo křeče, OKAMŽITĚ přestaňte hrát a poradte se se svým lékařem.

Preventivní opatření při hraní počítačové hry:

- Nebudte moc blízko obrazovky. Sedte v rozumné vzdálenosti od ní, co vám kabely dovolí.
- Raději používejte menších obrazovek.
- Vyhněte se hraní, když jste unaveni nebo ospalí.
- Ujistěte se, že pokoj, ve kterém hraje, je dobře osvětlen.
- Po každé hodině hraní si na 10 až 15 minut odpočiňte.

OBSAH

HERNÍ OVLÁDÁNÍ	3
PŘÍBĚH	4
POSTAVY	4
HRA	8
TECHNICKÁ PODPORA	13
ZÁRUKA	15

HERNÍ OVLÁDÁNÍ

KONFIGUROVATELNÉ AKCE HRÁČE

Šipka nahoru	Nahoru
Šipka dolů	Dolů
Šipka Doleva	Doleva
Šipka doprava	Doprava
MEZERNÍK	Skok / Moskytí střelba
MEZERNÍK (podržet)	Let
S	Úder
S (podržet)	Mocný útok / Moskytí nádech
Levý Shift	Běh
Backspace	Zpět

GLOBÁLNÍ PŘÍKAZY

Esc	Nabídka pozastavení
F2	Bublina 2. hráče / Ukončit
F3	Bublina 3. hráče / Ukončit
F4	Bublina 4. hráče / Ukončit

POZNÁMKA: Akce, které si lze navolit, jsou pro každého hráče unikátní, a dají se přiřadit na klávesnici i na ovladače až pro 4 různé hráče.

V případě, že máte při prvním spuštění hry připojený k počítači podporovaný ovladač, může být standardní vstup změněn.

Abyste mohli k hraní použít ovladač, držte se, prosím, následujících pokynů:

1. Ještě před spuštěním hry se přesvědčte, že máte k počítači připojený ovladač a že je řádně nainstalován.
2. V hlavním menu hry potom přejděte do Nastavení a do sekce Ovládání, kde si navolíte akce na vašem ovladači.
3. V případě problémů si stáhněte z internetových stránek výrobce vašeho ovladače nejaktuálnější sérii ovladačů.

PŘÍBĚH

Křížovatka snů jde zase do zbraně! Tenhle idylický svět, kde se obvykle jenom hoduje, odpočívá, hraje (a občas se někdo přátelsky popere) je až po uši v maléru.



Zdá se, že Rayman a jeho nebojácný gang legračních existencí půjde do války kvůli troše chrápání! Jejich hrůzní sousedé ze země našťavaných mrtvolek očividně nemají stejný vkus, co se týče hudby, a přišli překazit oslavu! Ale jelikož Rayman a jeho přátelé před výzvami necouvají, ba naopak, velmi rádi tyhle hnusné suchary uvrhnou zpátky do zapomnění, obzvláště pokud se budou zachraňovat nymfy, budou se dělat neplechy a získávat nové úžasné síly, aby se daly dělat ještě větší neplechy. A nebude to poprvé!

Hravý tvůrce Křížovatky známý jako Bublínový snílek je očividně velmi citlivá bytost, jehož každá nálada se na Křížovatce velmi projeví, ať už špatně, nebo dobře... a Rayman tedy musí stvůry z nočních můr Bublínového snílka zahnat. Proto společně s Globoxem a vynálezavými týňáčkymi kouzelníky bude muset zabránit tomu, aby se celá Křížovatka zhroutila a celý svět vyhasl jako zlý sen.

POSTAVY

Bublínový snílek

Bublínový snílek je nejvyšší bytost, která v každém svém snu vdechuje život celému světu a všem úžasným tvorům, které ho obývají. Je to citlivá bytost, umělec (a nestoudný požitkář), který je emočně svázan se svým tvořením. Jeho pocity mají přímý dopad na svět a dokonce i jeden jediný zlý sen může rozhodit jeho velmi křehkou rovnováhu! Kouzelní lidé se domnívají, že Bublínový snílek se omezuje pouze na své posvátné místo odpočinku, ale my víme, že tomu je jinak: tahle veselá nadpřirozená bytost nedokáže žít mezi svými výtvy, aby se smála, hrála si a hodovala... a jeho tvorové jsou celí on.



Rayman

Když měl Stvořitel svůj úplně první zlý sen, nymfy svolaly shromáždění, aby vyvolaly bytost světla, která by dokázala zachránit svět: tvora hbitého a bezstarostného, houževnatého a veselého, který by dokázal Stvořitele rozesmát svými heroickými opičkami a tím celou noční můru zastavit!

Bohužel se ale naše osvětlující nymfy po cestě na místo odpočinku Bublinového snílka nechaly zlákat nějakými zombie kuřaty, což není divu, a jak ty šílené kreatury pronásledovaly přes útes, ztratily pytel se světluškami. A proto se opozdily a měly mnohem méně světla.

Rayman se tedy nakonec narodil s o něco menším počtem končetin, díky čemuž se nakonec stal o mnoho pohyblivějším!



Globox

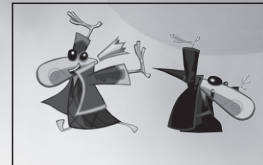
Globox představuje takovou klidnou sílu Křížovatky a není radno ho podceňovat. Je kdykoli připraven pomoci svým přátelům a stejně tak nepřátelům, jeho znalosti Fung-Ku a etikety končí u klasického placáka, pěkně vypečené facce, která vás dokáže vystřelit z bot! Tenhle slavný babroš* však i přesto splňuje všechno, co si od přítele můžete přát. Do jídla, bojů a šlofiků se nenechá dlouho pobízet – a vždycky má dobrou náladu. Co se týče dovádění, rvaček, zbublínování padouchů, je Globox zcela bezkonkurenční. Záhadné okolnosti kolem toho, jak vůbec nejlepší neporažený šampion v chrápání z Křížovatky posmutněl, je předmětem spekulací mezi kouzelným lidem. Ostatní Rudi čarodějové z jeho vubooduboo klanu si šuškájí o nenávislných bubáčích, zatímco týňáci preferují velmi vtipný epický příběh o Globoxově lásce k posvátnému švestkovému džusu.

*Babroš je termín používaný k vyjádření vlastnosti, která pochází ze starého slova z Křížovatky „babrák“.



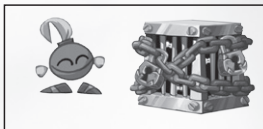
Týňáci

Týňáci mají šmrnc! Vrozený talent týňáků pro chrápání v noci pochází zcela zřejmě od samotného Stvořitele v podobě impozantních frňáků. A to mě pobublinuj, jestli týňáci za ty roky neuklohnili nějaká pěkně vypečená kouzla! Díky svým velkým nozdram jsou velmi citliví vůči těm nejjemnějším harmoniím kouzel: a všichni ví, že týňáčtí kouzelníci dokáží vyčenichat tajemství našeho světa jako nikdo! Týňáci jsou kastou rychlých kouzelníků, která se může pyšnit tím, že z ní vzešlo mnoho kusých a zapamatováníhodných bojovníků, a to nemluví o jejich vkusném ošacení. (Týňáci se rádi oblékají a mají mraky převleků.) Budete si moci zahrát za některé z jejich nejslavnějších předků!



Elektoni

Nezkratně šťastní elektoni jsou výplodem snů Stvořitele a jsou obsaženi v celém světě Bublinového snílka. Když má zlé sny, elektony vězní bombastiční lovci, kteří venkovskou Křížovatku koření svou bojovně živou municí a svými strašně směšnými lokaji, našťavanými kameny. Výsledkem toho všeho je, že se svět Křížovatka snů začne rozpadat a vazby, které elektoni kdysi vytvořili mezi zeměmi, se začnou hroutit.



Světlušky: Osvícené závody

Světlušky (vyslovuje se „Svjetlušky“, od slova SVĚTLO) jsou bytosti čisté energie úžasně veselé povahy. Jsou důležitým zdrojem kouzelné energie na Křížovatce snů, kde pořádají závody světlušek, populární sport oblíbený po celé Křížovatce. V něm soutěží čtyři hráči proti sobě v šílených cross-country disciplínách a sbírají světlušky. V tomhle šíleném závodě se může stát cokoli, nebo jak my tady říkáme, jedeme bomby. I když se vítězi stanou všichni, cenu bere akorát jeden: ten, který samozřejmě posbírá nejvíc ospinkaných světlušek! Je to soutěž absolutně bez zábran!



Swingman

Nikdy neodmítněte pomocnou ruku. Těmto malým tvorům naroste tolik rukou, kolik přátel potřebuje pchnout... Přebývají na příznivých místech, připraveni nad absurdními srázy s lehkým úsměvem, který doslova září z jejich modrých obličejů a zakrývá jejich skutečnou povahu nejpobláznějších swingujících jedinců z Křižovatky!



Betilla a statečné nymfy z Křižovatky

Benevolentní, a přesto drsnácká Betilla z Raymana 1 je zpátky a hodlá se pomstít. Jde o nejstarší nymfu, tedy o jednoho z prvních nejoblíbenějších tvorů Bublínového snílka. Spolu se sestrami udělá Raymanovi a jeho družině síly, které budou potřebovat k dokončení svého úkolu.



Kouzelník a jeho kouzelný klobouk

Kouzelník vám bude pomáhat během vaší pouti. Vždycky s vámi bude ochotný vyměnit elektony za světlušky, což vám pomůže odemknout nové světy a mapy. Budete mít k dispozici jeho kouzelný klobouk, který vám bude dávat habaděj tipů a triků ohledně toho, jak přežít.



Zloduši: Zlé bubliny a dál

Bublínový snílek začal jednoho dne mít noční můry! Nymfy se ho snažily uklidnit dary v podobě čajů na sladké sny a chutnými dortíky, ale situace na Křižovatce se dál zhoršovala... Zanedlouho Křižovatkou brázdily noční můry; jako příklad těch největších zlounů uvedeme temňáky, ošklivé lovce a prohnáné našťavané kameny!

Temňáci

Jestliže elektoni tvoří všechny dobré sny Bublínového snílka, potom temňáci představují noční můry. Když se Bublínovému snílkovi zdála první noční můra, zplodil zlou a divokou bestii, kterou nikdo z nás jaktžživ neviděl: Jana. A Jano teď temňáky vyrábí jako na běžícím pásu. A než jsme stačili zjistit, s čím máme tu čest, vyrojily se stovky temňáků ve všech podobách a velikostech, se kterými jsou jenom samé potíže.



Psyklon

Tahle nedůtklivá stvůra je nerada, když ji někdo ruší... Moje rada: nechte spícího Psyklona ležet. Jinak se připravte na zblinkování na jeho děsivých bodcích!



Ostatní nepřátelé

Legenda praví, že Rayman na Křižovátku snů poprvé přišel, aby porazil noční můry a zapudil je do nižších světů, které teď známe pod názvem země našťvaných mrtvolek... Tahle šílená kasta hnusáků je teď ale zpátky a musí být uvržena zpět do zapomnění!

Bossové

Pohřešují se králové všech zemí na Křižovatce a kouzelnický lid se obává toho, že se dostal pod vliv zlých sil, které ohrožují jejich svět.

Rayman a jeho přátelé budou muset zjistit, co se jim přihodilo. A my máme takový dojem... že to nebylo nic hezkého!



HRA

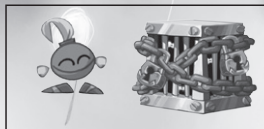
Zachraňte elektony a zachraňte Křižovátku snů! Čím více světů pohlcují tvorové z nočních můr Bublínového snílka, tím víc elektonů se ocitá v zajetí. Jdou po těch nebožáčcích jako slepice po flusu a uvězní je v klecích s řetězy, které jsou ukryté po celé Křižovatce. A mezitím se v ohrožení nachází celá struktura snu, protože se otvírají trhliny mezi různými zeměmi.

Elektoni

Pokud chcete zachránit Křížovatku, musíte zastavit noční můry, a k tomu musíte osvobodit elektony – neboť oni jsou klíčem k opravě trhlin mezi zeměmi a dopomáhají Bublinovému snílkoví k návratu k příjemným snům.

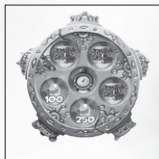
Postup ve hře vyžaduje sbírání spousty elektonů. Nejenže vám budou pomáhat opravovat cesty mezi zeměmi, ale zároveň vám budou odemykat mnoho tajných svatyní a překvapení.

Elektoni se dají získat dokončením pestré škály výzev, které máte k dispozici v každé zemi.



Medailony elektonů

Podle medailonů poznáte, jak jste na tom se sbíráním elektonů. K naplnění medailonu je potřeba splnit určitý počet výzev.



Výzvy elektonů

Výzvy klecí

V klecích po celé Křížovatce snů jsou polapeny kvanta elektonů. Některé klece jsou ukryté a dají se najít pouze po důkladném průzkumu každé úrovně. Ale pozor! Klece nejsou zcela bez obrany, ba naopak. Zbublinkujte zlé strážce každé klece, aby se klec otevřela a elektoni byli volní!



Výzva útoku na čas

Občas pomalu, ale jistě nestačí! Po dokončení mapy se vám odemkne výzva útoku na čas. Pokud překonáte „snadnou“ časovou výzvu, osvobodíte elektona. Pokud pokoříte „těžkou“ časovou výzvu, získáte navíc trofej za rychlost!



Výzva světlušek

Nasbírejte ve každé úrovni co nejvíce světlušek, abyste pokořili výzvy světlušek. Světlušky se dají sbírat mnoha způsoby, takže mějte oči na stopkách... a pamatujte na to, že kde jsou bublinky, tam jsou i světlušky! Některé sebratelné předměty, například mince s lebkou, králové světlušek a bublosvětlušky představují tučný jackpot!



Výzvy pokladnic

Výzvy pokladnic otestují vaše dovednosti. Tyhle sekvence s pronásledováním v rychlém tempu vám pěkně provětrají pérka, abyste při sprintu, skocích a létání, které vám pomohou přežít, udrželi tempo s uprchlou pokladnicí!



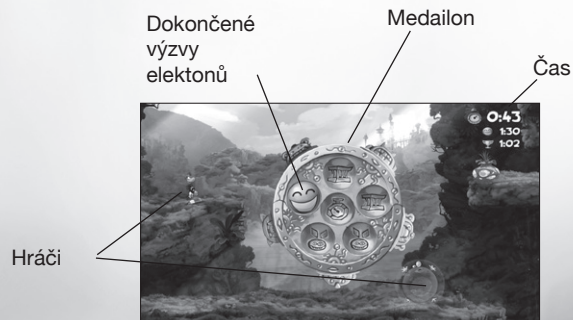
Zuby s lebkou

Za každou dokončenou výzvu pokladnic dostanete cenný zub s lebkou. Sbírejte je, abyste získali přístup ke své vůbec nejhorší noční můře... v zemi našťvaných mrtvolek!



Herní obrazovka

Toto rozhraní uvidíte ve hře. Nachází se na něm informace o počtu hráčů, počtu sebraných světlušek a o tom, jak dlouho vám trvalo dokončení jednotlivých map. Po dokončení výzvy se uprostřed obrazovky objeví medailon s elektonem.



Menu výběru světů

Při postupu hrou budete odemykat nové země na Křížovatce, které budete moci prozkoumávat a zachránit před nočními můrami. Do těchto nových světů se dostanete přes mapu světa. Ve volbě světů, které jste již hráli, máte naprostou svobodu, abyste mohli objevovat nové výzvy a sebratelné předměty.



Mapa výběru úrovní

Při odemčení nové země se dostanete na mapu výběru úrovní, na které najdete všechny výzvy, které před vámi stojí! Nové úrovně se při postupu světem objevují na mapě.



Přehled sebratelných předmětů

Hráč

Sebratelné předměty

Na Křížovatce snů můžete sebrat pestrou škálu předmětů. Některé vám pomohou odemknout nové výzvy, s jinými se zase budete moci chlubit při soutěžení s přáteli v režimu spolupráce. Ale všechny jsou důležité k tomu, abyste Raymanovi a jeho bandě pomohli zachránit svět!

Mince s lebkou

Seberte minci s lebkou a okamžitě získáte 25 světlušek!



Král světlušek

Když seberete krále světlušek, probudíte světlušky a přimějete je zpívat a tančit. Tančící světlušky mají dvakrát takovou hodnotu, ale netancují dlouho!



Bublosvětlušky

Když ve světech najdete tento poklad, opakovaně do něj udeřte, čímž osvobodíte skryté světlušky.



Skryté světlušky

Všechny živé věci dokážou vyrábět světlušky. Procházejte bublinkovými keři, dopadejte na plošiny a spolupracujte s ostatními živými věcmi, abyste osvobodili bublinkové světlušky. Vyrazte je a seberte je dřív, než odletí!



Srdce

Srdce se dají sebrat tím, že je popadnete nebo rozbijete láhev, ve které jsou ukrytá. Sbíráni srdcí vám umožní přežít úder, aniž byste přišli o život. Srdce navíc vám dají světlušky, nebo přejdou na kamaráda v nouzi!



© 2011 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. The character of Rayman, Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries.

TECHNICKÁ PODPORA

Pokud budete mít při hraní hry od společnosti Ubisoft potíže, kontaktujte nejprve naše nepřetržitě fungující středisko pro řešení problémů na adrese www.ubi.com/uk. Na nepřetržitě fungující telefonický automat se dovoláte na čísle 0871 664 1000. Operátoři jsou k dispozici od 1100 do 2000 od pondělka do pátku (vyjma státních svátků). Při svém telefonátu před sebou, prosím, mějte svůj počítač, abychom mohli váš problém vyřešit co nejlépe.

Hra na PC:

Pokud máte potíže se spuštěním své hry na PC, kontaktujte nejprve naše podpůrné týmy. Pokud nám budete telefonovat, mějte před sebou svůj počítač s nainstalovanou hrou. Jedině pak vám budeme moci účinně poradit. Pokud nás budete kontaktovat mailem, připojte soubor s informacemi o svém operačním systému (dxdiag), abychom věděli, na jakém systému pracujete.

Nalezení souboru dxdiag:

Windows XP: Diagnostický nástroj DirectX otevřete následujícím způsobem: Nabídka Start – Spustit. Do okna napište dxdiag, klikněte na OK a informace si uložte.

Windows Vista / 7: Vstupte do nabídky Start, napište do vyhledávacího okna dxdiag. Soubor bude vyhledán automaticky.

Vadný výrobek:

Pokud jste přesvědčeni, že je váš disk s hrou vadný, kontaktujte nejprve náš podpůrný tým a teprve poté jděte za prodejcem. Problémy v hraní může způsobit také nesoulad mezi hrou a vaším operačním systémem. Mezi způsobované problémy může patřit zamrzání systému nebo padání hry, trhané vykreslování obrazu nebo chybové hlášky.

Poškozená hra:

Pokud byla vaše hra poškozena již při koupi, vraťte vadný výrobek svému prodejci. Mějte u sebe platný účet. Pokud je váš účet neplatný a stále neuběhla záruční doba 90 dní, kontaktujte podpůrný tým Ubisoftu. Prosím, mějte na paměti, že v našem centru technické podpory neposkytujeme rady tipy do her.

PODPORA V ČEŠTINĚ

Podporu registrovaného uživatele můžete získat i v českém jazyce. Jednou z možností jsou naše webové stránky na adrese: www.playman.cz. Jestliže máte konkrétní problém, který není uveden na naší stránce, můžete se nás dotázat přes email: podpora@playman.cz. Při popisu svého problému buďte, prosím, co nejkonkrétnější a přiložte následující údaje:

- Jméno výrobce počítače
- Značku a rychlost procesoru
- Množství operační paměti RAM
- Číslo verze používaného operačního systému Windows (zjistíte ho tak, že pravým tlačítkem myši kliknete na ikonu Tento počítač na ploše a vyberete položku „Vlastnosti“)
- Jméno výrobce a model grafické a zvukové karty a modemu
- Nebo výpis Nástroje pro diagnostiku rozhraní DirectX (Start/Spustit/dxdiag/Uložit všechny informace)

Telefon: +420 495 260 769 (Snažte se být v době hovoru u svého počítače.)

Fax: +420 495 260 768

Pondělí až pátek od 8:00 do 17:00.

Poštovní adresa:

Playman s.r.o., Brněnská 700/25, 500 06, Hradec Králové 6, Česká republika

Poděkování:

Vedoucí lokalizace: Václav Poláček

Překlad: Ondřej Píša

Korektury: Martin Buchta

Testování: Václav Poláček a David Mokry

Grafika a DTP: Tomáš Zadák - Pixia.cz

Realizace: Tým Playman

Tisk: LOSENICKÝ - polygrafický závod s.r.o., Nové Město nad Metují

Lis: FERMATA, a.s., Čelákovice

ZÁRUKA

Ubisoft se zaručuje původnímu kupci tohoto počítačového softwaru, že disk, na kterém je tento produkt dodáván, nebude po dobu devadesáti (90) dní od data nákupu vykazovat žádné nedostatky. Pokud se tak stane, nejprve doručte produkt spolu s platným účtem do místa nákupu. Pokud to není možné provést (a stále neuběhla 90 denní záruční doba od data nákupu), zašlete vadný výrobek na adresu společnosti Ubisoft uvedenou níže. Přiložte účet s datem, místo nákupu, popis vady a veškeré originální příslušenství.

Adresa pro reklamace:

**Ubisoft, Chertsey Gate East, London Street, Chertsey, Surrey,
United Kingdom, KT16 8AP**

Pokud je pro hraní on-line zapotřebí CD klíč, nebude nijak nahrazován. Je na konečném zákazníkovi, aby svůj CD klíč udržel v bezpečí. Ztracené, ukradené ani poškozené CD klíče nelze nahradit.

VAROVANIE: PRED HRANÍM SI POZORNE PREČÍTAJTE

Predtým ako začnete používať túto hru alebo než umožníte svojim deťom, aby ju používali, prečítajte si najprv nasledujúce ustanovenie. Niektorí ľudia sú náchylní k epileptickým záchvatom v prípadoch, kedy sú vystavení blikajúcim svetlám alebo aj bežným svetelným vzorom. Títo ľudia môžu dostať záchvat pri sledovaní niektorých televíznych programov alebo hraní niektorých počítačových hier. To sa môže stať aj osobám, ktoré s epilepsiou doposiaľ žiadne problémy nemali. Pokiaľ ste vy alebo niekto z vašej rodiny mali akékoľvek symptómy podobné epilepsii (záchvaty alebo strata vedomia) v prípade vystavenia blikajúcim svetlám, tak sa pred hraním poraďte s lekárom.

Odporúčame, aby rodičia dohliadli na svoje deti pri hraní počítačových hier. Pokiaľ sa u vás alebo u vašich detí objaví pri hraní počítačovej hry niektorý z nasledujúcich symptómov: závrate, rozmazané videnie, očné či svalové tiky, strata vedomia, strata orientácie, nechcené pohyby alebo kŕče, OKAMŽITE prestaňte hrať a poraďte sa so svojim lekárom.

Preventívne opatrenia pri hraní počítačovej hry:

- Nebuďte príliš blízko obrazovky. Sedte v rozumnej vzdialenosti od nej, čo vám káble dovoľia.
- Radšej používajte menšie obrazovky.
- Vyhnite sa hraniu, keď ste unavený alebo ospalý.
- Uistite sa, že miestnosť, v ktorej hráte, je dobre osvetlená.
- Po každej hodine hrania si na 10 až 15 minút odpočinite.

OBSAH

HERNÉ OVLÁDANIE	18
PRÍBEH	19
POSTAVY	19
HRA	23
TECHNICKÁ PODPORA	28
ZÁRUKA	30

HERNÉ OVLÁDANIE

KONFIGUROVATEĽNÉ AKCIE HRÁČA

Šípka hore	Hore
Šípka dole	Dole
Šípka doľava	Doľava
Šípka doprava	Doprava
MEDZERNÍK	Skok / Moskytia strelba
MEDZERNÍK (podržte)	Let
S	Úder
S (podržte)	Mocný útok / Moskytí nádych
Ľavý Shift	Beh
Backspace	Späť

GLOBÁLNI PŘÍKAZY

Esc	Ponuka pozastavenia
F2	Bublina 2. hráča / Ukončiť
F3	Bublina 3. hráča / Ukončiť
F4	Bublina 4. hráča / Ukončiť

POZNÁMKA: Akcie, ktoré si je možné navoliť, sú pre každého hráča unikátne, a dajú sa priradiť na klávesnici i na ovládače až pre 4 rôznych hráčov.

V prípade, že máte pri prvom spustení hry pripojený k počítači podporovaný ovládač, môže byť štandardný vstup zmenený.

Aby ste mohli k hraniu použiť ovládač, držte sa, prosím, nasledujúcich pokynov:

1. Ešte pred spustením hry sa presvedčte, že máte k počítači pripojený ovládač a že je korektné nainštalovaný.
2. V hlavnom menu hry potom prejdite do Nastavenia a do sekcie Ovládania, kde si navolíte akcie na vašom ovládači.
3. V prípade problémov si stiahnite z internetových stránok výrobcu vášho ovládača najaktuálnejšiu sériu ovládačov.

PRÍBEH

Križovatka snov ide zase do zbrane! Tento idylický svet, kde sa obvykle len hoduje, odpočíva, hrá (a občas sa niekto priateľsky pobije) je až po uši v maléri.



Zdá sa, že Rayman a jeho nebojácny gang smiešnych existencií pôjde do vojny kvôli troche chrápania! Ich hrozný susedia zo zeme našťavaných mŕtvoliek očividne nemajú rovnaký vkus, čo sa týka hudby, a prišli prekaziť oslavu! Ale keďže Rayman a jeho priatelia pred výzvami necúvajú, ba naopak, veľmi radi týchto hnusných suchárov uvrhnú naspäť do zabudnutia, obzvlášť pokiaľ sa budú zachraňovať nymfy, budú sa robiť neplechý a získavať nové úžasné sily, aby sa dali robiť ešte väčšie neplechý. A nebude to po prvýkrát!

Hravý tvorca Križovatky známy ako Bublinový rojko je očividne veľmi citlivá bytosť, ktorého každá nálada sa na križovatke veľmi prejaví, či už v zlom, alebo v dobrom ... a Rayman teda musí netvorov z nočných môr bublinového rojka zahnať. Preto spoločne s Globoxom a vynalievavými týňáčkymi kúzelníkmi bude musieť zabrániť tomu, aby sa celá Križovatka zrútila a celý svet vyhasol ako zlý sen.

POSTAVY

Bublinový rojko

Bublinový rojko je najvyššia bytosť, ktorá v každom svojom sne vdychuje život celému svetu a všetkým úžasným tvorom, ktoré ho obývajú. Je to citlivá bytosť, umelec (a hanebný pôžitkár), ktorý je emočne zviazaný so svojím tvorením. Jeho pocity majú priamy dopad na svet a dokonca aj jeden jediný zlý sen môže rozhodiť jeho veľmi krehkú rovnováhu! Kúzelní ľudia sa domnievajú, že Bublinový rojko sa obmedzuje iba na svoje posvätné miesto odpočinku, ale my vieme, že tomu je inak: táto veselá nadprirodzená bytosť nedokáže žiť medzi svojimi výtormi, aby sa smiala, hrala si a jedla ... a jeho tvory sú celý on.



Rayman

Keď mal Stvoriteľ svoj úplne prvý zlý sen, nymfy zvolali zhromaždenie, aby vyvolali bytosť svetla, ktorá by dokázala zachrániť svet: tvora živého a bezstarostného, húževnatého a veselého, ktorý by dokázal Stvoriteľa rozosmiať svojimi heroickými opičkami a tým celú nočnú moru zastaviť!

Bohužiaľ sa ale naše osvetľujúce nymfy po ceste na miesto odpočinku bublinového rojka nechali zlákať nejakými zombie kuriatkami, čo nie je divu, a ako tie šialené kreatúry prenasledovali cez útes, stratili vrece so svätôjanskými muškami. A preto sa oneskorili a mali oveľa menej svetla.

Rayman sa teda nakoniec narodil s o niečo menším počtom končatín, vďaka čomu sa nakoniec stal oveľa pohyblivejším!



Globox

Globox predstavuje takú pokojnú silu Križovatky a neradno ho podceňovať. Je kedykoľvek pripravený pomôcť svojim priateľom a rovnako tak nepriateľom, jeho znalosti Fung-Ku a etikety končia u klasického placáka, pekne vypečenej facky, ktorá vás dokáže vystreliť z topánok! Tento slávny babroš* však i napriek tomu splňa všetko, čo si od priateľa

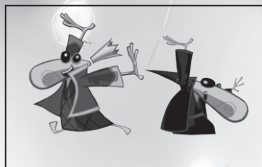


môžete priať. Do jedla, bojov a driemania sa nenechá dlho pobádať - a vždy má dobrú náladu. Čo sa týka vyvážania, bitiek, zblinkovania zloduchov, je Globox úplne bezkonkurenčný. Záhadne okolnosti okolo toho, ako vôbec najlepší neporaziteľný šampión v chrápaniu z Križovatky zosmutnel, je predmetom špekulácií medzi kúzelnými ľuďmi. Ostatní Červení čarodejníci z jeho vubooduboo klanu si ukradomky pošušávajú o nenávisťných bubákochoch, zatiaľ čo týňáci preferujú veľmi vtipný epický príbeh o Globoxovej láske k posvätnému slivkovému džúsu.

* Babroš je termín používaný na vyjadrenie vlastnosti, ktorá pochádza zo starého slova z Križovatky „babrák“.

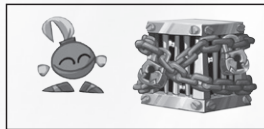
Týňáci

Týňáci majú šmrnc! Vrodený talent týňákov pre chrápanie v noci pochádza zrejme od samotného Stvoriteľa v podobe imponantných nosiakov. A to ma pobublínuj, či týňáci za tie roky nepovymýšľali nejaké pekne vypečené kúzla! Vďaka svojim veľkým nozdrám sú veľmi citliví voči tým najjemnejším harmóniám kúziel: a všetci vedia, že týňáckí kúzelníci dokážu vyčuchať tajomstvá nášho sveta ako nikto! Týňáci sú kastou rýchlych kúzelníkov, ktorá sa môže pýšiť tým, že z nej vzišlo mnoho kusých a zapamätania hodných bojovníkov, a to nehovorím o ich vkusnom ošatení. (Týňáci sa radi obliekajú a majú mraky maskovani.) Budete si môcť zahrať za niektorého z ich najslávnejších predkov!



Elektoni

Neskrotne šťastní elektoni sú výplodom snov Stvoriteľa a sú zahrnutí v celom svete bublinového rojka. Keď má zlé sny, elektonov veznia bombastickí Lovci, ktorí vidiecku Križovatku korenia svojou bojovne živou muníciou a svojimi strašne smiešnymi lokajmi, nahnevanými kameňmi. Výsledkom toho všetkého je, že sa svet Križovatky snov začne rozpadáť a väzby, ktoré kedysi vytvorili elektoni medzi krajinami, sa začnú rúcať.



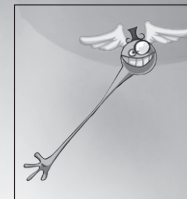
Svätojánske mušky: Osvietené preteky

Svätojánske mušky - Svetlušky (od slova SVETLO) sú bytosti čistej energie úžasne veselej povahy. Sú dôležitým zdrojom kúzelnej energie na križovatke snov, kde usporadúvajú preteky svetlušiek, populárny šport obľúbený po celej križovatke. V ňom súťažia štyria hráči proti sebe v šialených cross-country disciplínach a zbierajú svetlušky. V tomto šialenom závode sa môže stať čokoľvek, alebo ako my tu hovoríme, ideme bomby. Aj keď sa víťazmi stanú všetci, cenu berie akurát jeden: ten, ktorý samozrejme pozberie najviac zaspinkaných svetlušiek! Je to súťaž absolútne bez zábran!



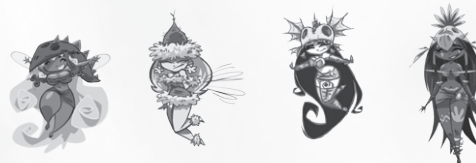
Swingman

Nikdy neodmietajte pomocnú ruku. Týmto malým tvorom narastie toľko rúk, koľko priateľov potrebuje pomôcť ... prebývajú na priaznivých miestach, pripravení nad absurdnými zrázmi s ľahkým úsmevom, ktorý doslova žiari z ich modrých tvári a zakrýva ich skutočnú povahu najpopulárnejších swingujúcich jedincov z Križovatky!



Betilla a statočné nymfy z Križovatky

Benevolentná, a napriek tomu drsná Betilla z Raymana 1 je späť a chce sa pomstiť. Ide o najstaršiu nymfu, teda o jedného z prvých najobľúbenejších tvorov bublinového rojka. Spolu so sestrami udelí Raymanových a jeho družine sily, ktoré budú potrebovať na dokončenie svojej úlohy.



Kúzelník a jeho čarovný klobúk

Kúzelník vám bude pomáhať počas vašej púte. Vždycky s vami bude ochotný vymeniť elektonov za svetlušky, čo vám pomôže odomykať nové svety a mapy. Budete mať k dispozícii jeho kúzelný klobúk, ktorý vám bude dávať habadej tipov a trikov ohľadom toho, ako prežiť.



Zloduchovia: Zlé bubliny a tak ďalej

Bublinový rojko začal jedného dňa mať nočné mory! Nymfy sa ho snažili upokojiť darmi v podobe čajov na sladké sny a chutnými tortičkami, ale situácia na Križovatke sa ďalej zhoršovala ... Onedlho križovatkou brádzili nočné mory; ako príklad tých najväčších zloduchov uvedieme temňáky, škaredých lovcov a prefíkané našťvané kamene!

Temňáci

Ak elektoni tvoria všetky dobré sny bublinového rojka, potom temňáci predstavujú nočné mory. Keď sa Bublinovému rojkovi snívajú prvá nočná mora, splodil zlú a divokú beštiu, ktorú nikto z nás odjakživa nevidel: Jana. A Jano teraz temňákov vyrába ako na bežiacom páse. A než sme stihli zistiť, s čím máme tú česť, vyrojili sa stovky temňákov vo všetkých podobách a veľkostiach, s ktorými sú len samé problémy.



Psyklop

Tento nedotklivý netvor je nerád, keď ho niekto ruší ... Moja rada: nechajte spiacieho Psyklopa ležať. Inak sa pripravte na zbublinkovanie na jeho desivých bodcoch!



Ostatní nepriatelia

Legenda hovorí, že Rayman na Križovatku snov prvýkrát prišiel, aby porazil nočné mory a zahnal ich do nižších svetov, ktoré teraz poznáme pod názvom krajiny našťavaných mŕtvoliek ... Táto šíalená kasta hnusákov je teraz ale späť a musí byť uvrhnutá zas do zabudnutia!



Bossovia

Králi všetkých krajín na križovatke sú nezvestní a čarodejnícky ľud sa obáva toho, že sa dostal pod vplyv zlých síl, ktoré ohrozujú ich svet.

Rayman a jeho priatelia budú musieť zistiť, čo sa im prihodilo. A my máme taký dojem ... že to nebolo nič pekného!

HRA

Zachráňte elektonov a zachráňte Križovatku snov! Čím viac svet pohlcujú tvorovia z nočných mŕ búblinového rojka, tým viac elektonov sa ocitá v zajatí. Idú po tých neboráčikoch ako sliepka po chrchli a uväzňujú ich v klietkach s reťazami, ktoré sú ukryté po celej križovatke. A medzitým sa v ohrození nachádza celá štruktúra sna, pretože sa otvárajú trhliny medzi rôznymi krajinami.

Elektoni

Ak chcete zachrániť Križovatku, musíte zastaviť nočné mory, a k tomu musíte oslobodiť elektonov - lebo oni sú kľúčom k oprave trhlín medzi krajinami a dopomáhajú Bublinovému rojkovi k návratu k príjemným snom.

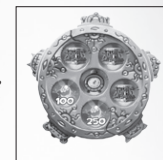
Postup v hre vyžaduje zbieranie veľkého množstva elektonov. Nielenže vám budú pomáhať opravovať cesty medzi krajinami, ale zároveň vám budú odomykať mnoho tajných svätýň a prekvapení.

Elektoni sa dajú získať dokončením pestrej škály výziev, ktoré máte k dispozícii v každej krajine.



Medailóny elektonov

Podľa medailónov spoznáte, ako ste na tom so zbieraním elektonov. K naplneniu medailónu je potrebné splniť určitý počet výziev.



Výzvy elektonov

Výzvy klietok

V klietkach po celej križovatke snov sú polapené kvantá elektonov. Niektoré klietky sú ukryté a dajú sa nájsť len po dôkladnom prieskume každej úrovne. Ale pozor! Klietky nie sú úplne bez obrany, ba naopak. Zbublinkujte zlých strážcov každej klietky, aby sa klietka otvorila a elektoni boli voľní!



Výzva útoku na čas

Občas pomaly, ale isto nestačí! Po dokončení mapy sa vám odomkne výzva útoku na čas. Ak prekonáte „ľahkú“ časovú výzvu, oslobodíte elektona. Ak pokoríte „ťažkú“, časovú výzvu, získate najvyššiu trofej za rýchlosť!



Výzva svetlušiek

Nazbierajte v každej úrovni čo najviac svetlušiek, aby ste pokorili výzvy svetlušiek. Svetlušky sa dajú zbierať mnohými spôsobmi, takže majte oči na stopkách ... a pamätajte na to, že kde sú bublinky, tam sú aj svetlušky! Niektoré predmety, napríklad minca s lebkou, králi svetlušiek a bublosvetlušky predstavujú tučný jackpot!



Výzvy pokladníc

Výzvy pokladníc otestujú vaše schopnosti. Tieto sekvencie s prenasledovaním v rýchлом tempe vám pekne prevetrajú pierka, aby ste pri šprinte, skokoch a lietaní, ktoré vám pomôžu prežiť, udržali tempo s utečenou pokladnicou!



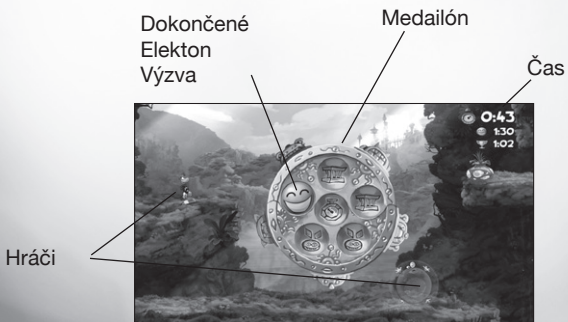
Zuby s lebkou

Za každú dokončenú výzvu pokladníc dostanete cenný zub s lebkou. Zbierajte ich, aby ste získali prístup k svojej vôbec najhoršej nočnej more ... v krajine našťavaných mŕtvoviek!



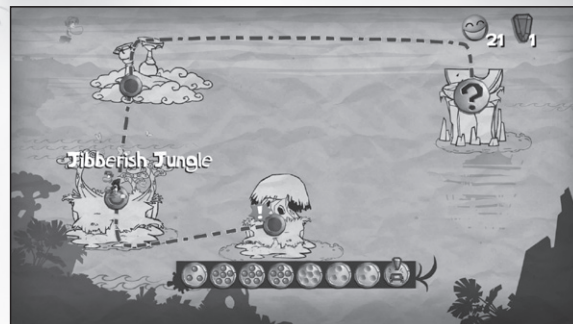
Herná obrazovka

Toto rozhranie uvidíte v hre. Nachádzajú sa na ňom informácie o počte hráčov, počte zozbieraných svetlušiek a o tom, ako dlho vám trvalo dokončenie jednotlivých máp. Po dokončení výzvy sa uprostred obrazovky objaví medailón s elektonom.



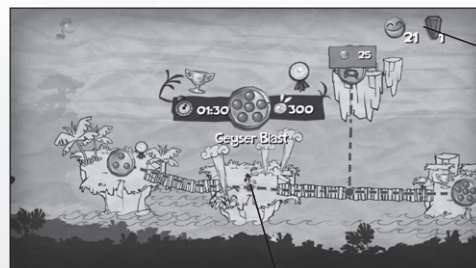
Menu výberu svetov

Pri postupe hrou budete odomykať nové krajiny na križovatke, ktoré budete môcť preskúmať a zachrániť pred nočnými morami. Do týchto nových svetov sa dostanete cez mapu sveta. Vo voľbe svetov, ktoré ste už hrali, máte úplnú slobodu, aby ste mohli objavovať nové výzvy a predmety.



Mapa výberu úrovni

Pri odomknutí novej krajiny sa dostanete na mapu výberu úrovni, na ktorej nájdete všetky výzvy, ktoré pred vami stoja! Nové úrovne sa pri postupe svetom objavujú na mape.



Predmety
Prehľad

Hráč

Predmety

Na križovatke snov môžete zobrať pestrú škálu predmetov. Niektoré vám pomôžu odomknúť nové výzvy, s inými sa zase budete môcť chváliť pri súťažení s priateľmi v režime spolupráce. Ale všetky sú dôležité k tomu, Aby ste Raymanovi a jeho bande pomohli zachrániť svet!

Mince s lebkou

Veźmite mincu s lebkou a okamžite získate 25 svetlušiek!



Kráľ svetlušiek

Keď zoberiete kráľa svetlušiek, prebudíte svetlušky a prinútite ich spievať a tancovať. Tancujúce svetlušky majú dvakrát takú hodnotu, ale netancujú dlho!



Bublosvetlušky

Keď vo svetoch nájdete tento poklad, opakovane do neho udríte, čím oslobodíte skryté svetlušky.



Skryté svetlušky

Všetky živé veci dokážu vyrábať svetlušky. Prechádzajte bublinkovým kríkmí, dopadajte na plošiny a spolupracujte s ostatnými živými vecami, aby ste oslobodili bublinkové svetlušky. Vyrazte ich a zoberte ich skôr, než odletia!



Srdcia

Srdcia sa dajú zobrať tým, že ich lapíte alebo rozbijete fľašu, v ktorej sú ukryté. Zbieranie srdiec vám umožní prežiť úder, bez toho aby ste prišli o život. Srdcia navyše vám dajú svetlušky, alebo prejdú na kamaráta v núdzi!



TECHNICKÁ PODPORA

Pokiaľ budete mať pri hraní hry od spoločnosti Ubisoft potiaže, kontaktujte najskôr naše nepretržité fungujúce stredisko pre riešenie problémov na adrese www.ubi.com/uk. Na nepretržité fungujúci telefonický automat sa dovoláte na čísle 0871 664 1000. Operátori sú k dispozícii od 11:00 do 20:00 od pondelka do piatku (s výnimkou štátnych sviatkov). Počas telefonovania majte, prosím svoj počítač pred sebou, aby sme mohli váš problém vyriešiť čo najlepšie.

Hra na PC:

Pokiaľ mate potiaže so spustením hry na PC, kontaktujte najskôr naše podporné tímy. Pokiaľ nám budete telefonovať, majte pred sebou svoj počítač s nainštalovanou hrou. Jedine potom vám budeme môcť účinne poradiť. Pokiaľ nás budete kontaktovať mailom, pripojte súbor s informáciami o svojom operačnom systéme (dxdiag), aby sme vedeli, na akom systéme pracujete.

Kde nájdete súbor dxdiag:

Windows XP: Diagnostický nástroj DirectX otvoríte nasledujúcim spôsobom: Ponuka Štart – Spustiť. Do oknanapíšete dxdiag, kliknite na OK a informácie si uložte.

Windows Vista: Vstúpte do ponuky Štart, napíšete do vyhľadávacieho okna dxdiag. Súbor bude vyhľadaný automaticky.

Poškodený výrobok:

Pokiaľ ste presvedčení, že je váš disk s hrou poškodený, kontaktujte najskôr náš podporný tím a až potom choďte za predajcom. Problémy v hraní môže spôsobiť aj nesúlad medzi hrou a vašim operačným systémom. Medzi spôsobované problémy môže patriť zamrzanie systému alebo padanie hry, trhané vykresľovanie obrazu alebo chybové hlásenia.

Poškodená hra:

Pokiaľ bola vaša hra poškodená už pri kúpi, vráťte poškodený výrobok svojmu predajcovi. Majte u seba platný účet. Pokiaľ je váš účet eplatný a stále neubehla záručná doba 90 dní, kontaktujte podporný tím Ubisoftu. Prosím, majte na pamäti, že v našom centre technickej podpory neposkytujeme rady ani tipy do hier.

© 2011 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. The character of Rayman, Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries.

PODPORA V ČEŠTINĚ

Podporu registrovaného uživatele můžete získat aj v českém jazyku: Jednou z možností jsou naše webové stránky na: www.playman.cz, pokud máte konkrétní problém, který není uveden na naší stránce, můžete se nás opýtat' cez email: podpora@playman.cz. Při popisu svého problému buďte, prosím, čo najkonkrétnejší a priložte nasledujúce údaje:

- Meno výrobcu počítača
- Značku a rýchlosť procesora
- Množstvo operačnej pamäte RAM
- Číslo verzie používaného operačného systému Windows (zistíte ho tak, že pravým tlačidlom myši kliknete na ikonu Tento počítač na ploche a vyberiete položku „Vlastnosti“)
- Meno výrobcu a model grafickej a zvukovej karty a modemu
- Alebo výpis nástroje pre diagnostiku rozhrania DirectX (Štart/ Spustiť/dxdiag/Uložiť všetky informácie)

Telefon: +420 495 260 769 (Snažte sa byť v dobe hovoru u svojho počítača.)

Fax: +420 495 260 768

Pondelok až piatok od 8:00 do 17:00.

Poštová adresa:

Playman s.r.o., Brněnská 700/25, 500 06, Hradec Králové 6, Česká republika

Podakovanie:

Vedúci lokalizácie: Václav Poláček

Preklad: Ondrej Píša

Korektúry: Martin Buchta

Testovanie: Václav Poláček a David Mokry

Grafika a DTP: Tomáš Zadák - Pixia.cz

Realizácia: Tím Playman

Tlač: LOSENICKÝ - polygrafický závod s.r.o., Nové Mesto nad Metují

Lis: FERMATA, a.s., Čelákovice

ZÁRUKA

Ubisoft sa zaručuje pôvodnému kupcovi tohto počítačového softwaru, že disk, na ktorom je tento produkt dodávaný, nebude po dobu deväťdesiatich (90) dní od dátumu nákupu vykazovať žiadne nedostatky. Pokiaľ sa tak stane, najskôr doručte produkt spolu s platným účtom do miesta nákupu. Pokiaľ to nie je možné spraviť (a stále neubehla 90 denná záručná doba od dáta nákupu), zašlete poškodený výrobok na adresu spoločnosti Ubisoft uvedenú nižšie. Priložte účet s dátumom, miesto nákupu, popis poškodenia a všetko originálne príslušenstvo.

Adresa pre reklamácie:

Ubisoft, Chertsey Gate East, London Street, Chertsey, Surrey, United Kingdom, KT16 8AP

Pokiaľ je pre hranie on-line potrebný CD kľúč, nebude nijak nahradzovaný. Je na konečnom zákazníkovi, aby svoj CD kľúč udržal v bezpečí. Stratené, ukradnuté ani poškodené CD kľúče nie je možné nahraďiť.