

# RAYMAN 2

THE GREAT ESCAPE™

INSTRUKCJA

# INSTALACJA GRY

## Wymagania systemowe

### Minimalne wymagania systemowe

Procesor Pentium 133MHz, Windows 95® lub 98

32 MB pamięci RAM

Napęd CD-ROM poczwórnej prędkości

Karta dźwiękowa zgodna z Sound Blaster

Akcelerator grafiki 3D: Voodoo 1 (3Dfx) lub nowszy z 4 MB pamięci

### Zalecane wymagania systemowe

Procesor Pentium 200 MHz MMX lub nowszy, Windows 95 lub 98

64 MB pamięci RAM

Napęd CD-ROM ośmiokrotnej prędkości

Karta dźwiękowa zgodna z Sound Blaster

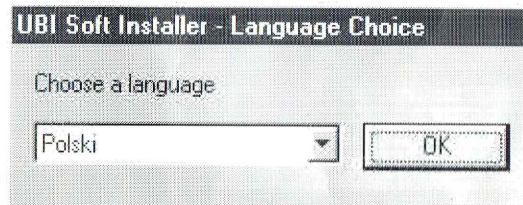
Akcelerator grafiki 3D: Voodoo 2 (3Dfx) lub nowszy z 8 MB pamięci

## Instalacja i usuwanie programu

### Instalacja

Włóż kompakt „Rayman 2” do napędu CD-ROM.

#### 1. Wybierz w menu język.



#### 2. Na ekranie pojawi się następujące menu.



Kliknięcie na tej opcji spowoduje rozpoczęcie instalacji gry na dysku twardym.

Opcja ta pozwala Ci rozpocząć grę i dostać się do głównego menu. Musisz jednak najpierw zainstalować grę na twardym dysku.

Jeżeli zainstalowałeś już grę, kliknij na tej opcji, aby usunąć grę z dysku twardego.

Opcja ta zabiera Cię ponownie do systemu Windows 95 lub 98.

**Uwaga:** Gdy instalujesz grę po raz pierwszy, dostępne są jedynie opcje „Instalacja” i „Wyjście”.

#### 3. Wybierz wersję instalacji.

Musisz wybrać wersję, którą chcesz zainstalować. Wersja gry zależy od posiadanej karty 3D. Rayman 2 jest zoptymalizowany do pracy z dwoma typami kart 3D.

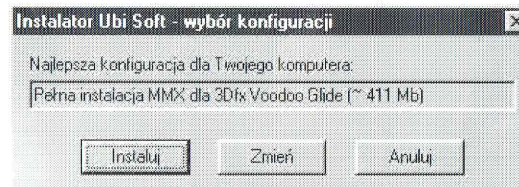
- Karty 3Dfx (Voodoo 1, Voodoo 2, Voodoo 3 itd.), które pracują ze sterownikami Glide.
- Pozostałe karty pracujące ze sterownikami DirectX 6.0.

**Uwaga:** Lista kart graficznych przetestowanych z grą Rayman 2 znajduje się w pliku „Readme.txt”. Plik ten znajduje się na kompakcie z grą.

Program instalacyjny zasugeruje jakąś wersję w zależności od podzespołów znajdujących się w Twoim komputerze.

Możliwe są następujące warianty:

- 3Dfx z MMX, pełna instalacja
- 3Dfx z MMX, minimalna instalacja
- DirectX z MMX, pełna instalacja
- DirectX z MMX, minimalna instalacja





# URUCHAMIANIE GRY

- Jeżeli Twoja karta korzysta z technologii 3Dfx (Voodoo 1, 2, 3), wybierz wersję dla kart 3Dfx.
- Jeżeli Twoja karta nie jest oparta na procesorze 3Dfx, wybierz opcję dla DirectX 6.1.

W obu wypadkach zairzyj do instrukcji użytkownika karty, aby zapoznać się z jej szczegółową specyfikacją.

Jeżeli program instalacyjny wykryje nieaktualne sterowniki, sugerujemy, abyś zainstutował ich nowszą wersję. Tylko wtedy będziesz mógł cieszyć się grą w „Rayman 2”.

Przed instalacją nowych sterowników zostaniesz poproszony o potwierdzenie swojej decyzji.

## 4. Ścieżka dostępu

Musisz wybrać miejsce na dysku twardym, w którym zainstalujesz grę. Domyślnie jest nim „c:\Ubisoft\Rayman2”.

## 5. Skróty

Musisz zdecydować, która grupa programów będzie zawierać skrót do gry. Domyślnie jest nią „Ubi Soft Games”.

## Usuwanie gry Rayman 2

Są dwa sposoby na usunięcie gry z dysku twardego.

1. W systemie Windows wybierz w folderze „Start/Programy/Ubi Soft Games/Rayman 2” opcję „Usunięcie programu Rayman 2”.
2. Włóż kompakt z grą do napędu CD-ROM, rozpocznij grę i wybierz w menu instalacyjnym opcję „Usunięcie gry”.

## Rozpoczynanie i opuszczanie gry

Po zainstalowaniu gry wszystko, co musisz zrobić, to uruchomić ją przy pomocy menu startowego Windows.

Domyślną ścieżką jest „Start/Programy/Ubi Soft Games/Rayman 2/Gra Rayman 2”

Aby rozpocząć grę, kompakt musi znajdować się w napędzie CD-ROM. Po uruchomieniu gry możesz dostać się bezpośrednio do głównego menu (patrz rozdział „Menu”).

## Opuszczanie gry

Wciśnij klawisz [Esc], a następnie kliknij w menu na opcji „Wyjdź z gry”. Zostaniesz poproszony o potwierdzenie. Upewnij się, że zapisałeś stan swojej gry (zairzyj do rozdziału „Wczytywanie/zapisywanie”).

## Poruszanie się po menu

Aby poruszać się po menu gry „Rayman 2”, używaj klawiszy strzałek znajdujących się na klawiaturze. Upřednio dokonany wybór jest oznaczony na czerwono. Jeżeli chcesz wybrać inną opcję, pojawi się ona w kolorze żółtym. Aby potwierdzić swój wybór, wciśnij klawisz [Enter]. Aby się cofnąć, wciśnij klawisz [Backspace].

Aby dostać się do menu w trakcie gry, wciśnij klawisz [Esc].

## Wybieranie języka

Skorzystaj z klawiszy kierunkowych, aby wybrać język, którego chcesz użyć i potwierdź wybór klawiszem [Enter]. W dowolnym momencie gry możesz zmienić język wybierając „Język” w menu opcji.



## Główne menu

Kliknij na opcji „Nowa gra”, aby rozpocząć nową grę. Jeżeli gra została upřednio zapisana, możesz wybrać również opcję „Wczytaj” (wczytywanie) i „Usuń” (kasowanie).

Kliknij na „Opcje”, aby dostać się do menu opcji.

Kliknij na opcji „Internet”, aby dostać się do strony internetowej Raymana.



## Menu opcji

Aby dostać się do menu opcji w trakcie gry, wciśnij klawisz [Esc], a następnie kliknij na „Opcje”. Przy pomocy tego menu możesz dokonać modyfikacji, tak aby Twoja gra działała w optymalnych warunkach.





# WCZYTYANIE I ZACHOWANIE STANU GRY

## Ustawienia obrazu (Obraz)

Kliknij na opcji „Rozdzielczość”, aby zmienić rozdzielczość ekranu.

Wybierz opcję „Niska”, aby ustawić najniższą rozdzielczość, jaką może wyświetlać Twoja karta graficzna.

Wybierz opcję „Wysoka”, aby ustawić najwyższą rozdzielczość, jaką może wyświetlać Twoja karta graficzna.

Wybierz opcję „Zapisz rozdzielczość”, aby zapisać wybraną rozdzielczość.

Wybierz opcję „Jasność”, aby zmniejszyć lub zwiększyć jasność ekranu.



## Ustawienia dźwięku (Dźwięk)

Kliknij na opcji „Dźwięk”, aby dostać się do sterowania głośnością.

Kliknij na opcji „Muzyka”, aby podnieść lub obniżyć poziom głośności muzyki przy użyciu klawiszy kursora.

Kliknij na opcji „Efekty”, aby podnieść lub obniżyć poziom głośności efektów dźwiękowych przy użyciu klawiszy kursora.



## Sterowanie

Opcja ta zabiera Cię do menu sterowania. Przy jego pomocy będziesz mógł wyregulować joystick, jeżeli wydaje Ci się, że nie działa poprawnie.



## Wczytywanie

W dowolnym momencie gry możesz wczytać zapisaną sesję. Aby dostać się do jednej z nich, wciśnij klawisz [Esc]. Kliknij na opcji „Wczytaj”, aby wczytać uprzednio zapisaną sesję gry.

## Hol Drzwi i zapisywanie

Aby zapisać jakąś grę, Rayman musi znaleźć się w Holu Drzwi. Jest to magiczne miejsce zbudowane dawno temu przez Teensienów, które pozwala dostać się do nowych światów. Pamiętaj jednak, że Rayman może się do niego dostać jedynie, wówczas gdy przejdzie przez cały świat.



Aby zmienić świat, gdy znajdziesz się w Holu Drzwi, użyj klawiszy kursora i wejdź do wybranego świata wciskając klawisz [A].

Za każdym razem, gdy wejdiesz do Holu Drzwi, zostaniesz zapytany, czy chcesz zapisać swoje postępy w grze.

Jeżeli klikniesz na opcji „Tak”, Twoja sesja zostanie zapisana automatycznie w pliku wybranym na początku gry. Aby zmienić położenie pliku, wciśnij klawisz [Esc] i wybierz opcję „Zapisz”.

Aby skasować zapisaną sesję w celu zwolnienia miejsca na dysku twardym, kliknij w menu na opcji „Usuń”. Przed skasowaniem zostaniesz poproszony o potwierdzenie swojej decyzji.

Rozglądaj się uważnie, gdyż wiele jest sekretnych drzwi i przejść, które prowadzą Cię do nieznanych światów, w których możesz znaleźć wspaniałe skarby, a nawet stać się jeszcze potężniejszym...

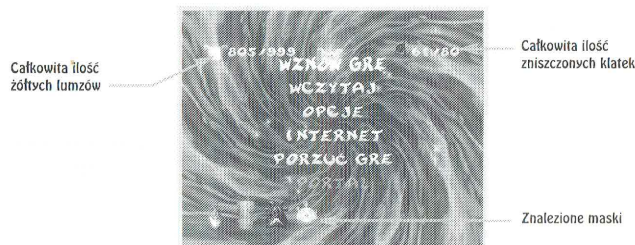


# EKRAN GRY

W trakcie swoich przygód Rayman musi rozbić klatki, w których są uwięzieni jego przyjaciele. Pozwoli mu to zdobyć Pięść Mocy, która uczyni jego strzały potężniejszymi i umożliwi zebranie cennych energetycznych kul nazywanych „lumzami”. Przede wszystkim jednak musi znaleźć cztery magiczne maski, które pozwolą mu obudzić Polokusa, ducha tego świata.



W trakcie gry możesz w dowolnym momencie wcisnąć klawisz [O], aby wyświetlić pasek życia Raymana oraz ilość zebranych żółtych lumzów i ilość zniszczonych klatek.



Możesz w dowolnym momencie wcisnąć klawisz [Esc], aby zapoznać się ze wszystkimi przedmiotami zebranymi od początku gry.

# STEROWANIE

Możesz grać w Raymana 2 przy pomocy gamepada lub klawiatury.

**Uwaga:** Gamepad i klawiatura są domyślnymi kontrolerami gry, których nie można modyfikować (w przypadku klawiatury masz do wyboru ustawienie dla lewo- i praworęcznych).

## Sterowanie z klawiatury



## Opcje kamery

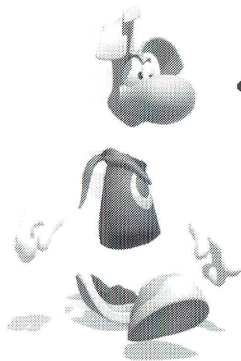
Aby obrać kurs i znaleźć drogę, bardzo ważne jest właściwe posługiwanie się kamerą. Poćwicz poruszanie kamerą i zmianę jej kąta za pomocą klawiszy [Q] i [W].

Klawisze [Q] i [W]: zapewniają widok panoramiczny przemieszczając kamerę wokół Raymana w lewo i w prawo.

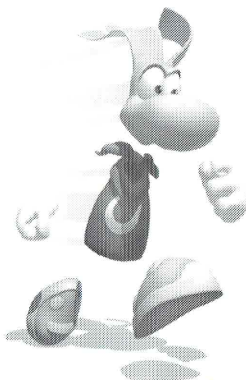
Klawisz [O]: pozwala Ci zobaczyć to, co widzi Rayman. Możesz spenetrować pole widzenia za pomocą klawiszy kursora. Zwolnij przycisk, aby powrócić do poprzedniej pozycji kamery.



# PORUSZANIE RAYMANEM

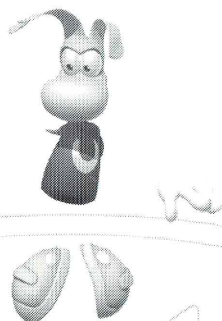


◀ Do **PORUSZANIA SIĘ**, używaj odpowiednich dla kierunku klawiszy strzałek. Aby iść, wciśnij klawisz [Shift] (7 na klawiaturze numerycznej dla leworęcznych) i przytrzymaj go w trakcie poruszania Raymanem klawiszami strzałek. ▶



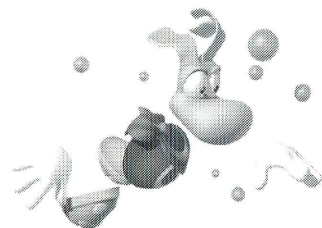
◀ Aby **SKOCZYĆ**, wciśnij klawisz [A] (8 dla leworęcznych).

Aby **PORUSZAĆ SIĘ W BOK**, używaj klawiszy kursora trzymając jednocześnie wciśnięty klawisz [Ctrl]. Jest to bardzo pomocne dla utrzymywania przeciwnika w polu widzenia i jednoczesnego unikania jego strzałów.



◀ Aby **PŁYNAĆ**, wciśnij klawisz strzałki odpowiadający kierunkowi, w którym chcesz płynąć. Aby zanurkować, wciśnij klawisz [Z] (9 w ustawieniu dla leworęcznych), a powrócić na powierzchnię, wciśnij klawisz [A] (8 dla leworęcznych).

**Drobna rada:** Wiele uwagi poświęciliśmy nadaniu Raymanowi całkowitej swobody poruszania się w wodzie. Poćwicz pływanie używając kontrolera, a czynność ta stanie się bardzo prosta.



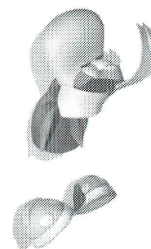
Aby **UAKTYWNIĆ HELIKOPTER**, wciśnij klawisz [A] (8 dla leworęcznych), gdy Rayman nie dotyka ziemi. Aby go zatrzymać, wciśnij ten klawisz ponownie.

Helikopter jest pomocny w precyzyjnym lądowaniu, użyty podczas skoku lub w trakcie spadania. Pamiętaj, że helikopter możesz uaktywnić jedynie wówczas, gdy Rayman znajduje się już w powietrzu.

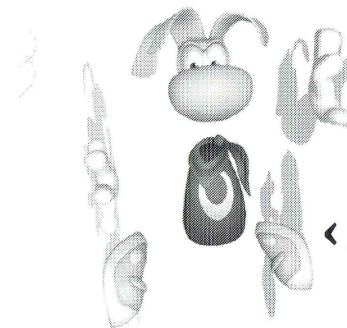
**Drobna rada:** Użyj cienia Raymana, aby stabilnie wylądować.



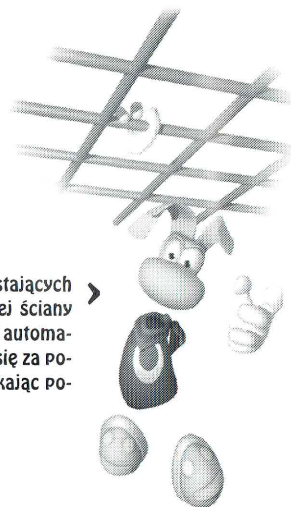
◀ Aby **ZAWIESIĆ SIĘ** na krawędzi większości ścian, skocz idąc w kierunku danej ściany za pomocą klawiszy kursora. Rayman uchwyci się jej automatycznie.



Aby **WSPINAĆ SIĘ** po sieciach, winoroślach obrastających ściany lub pajęczynach, skocz idąc w kierunku danej ściany za pomocą klawiszy kursora. Rayman uchwyci się jej automatycznie. Możesz następnie kontynuować poruszanie się za pomocą klawiszy strzałek. Aby się uwolnić, skocz wciskając ponownie klawisz [A] (8 dla leworęcznych).

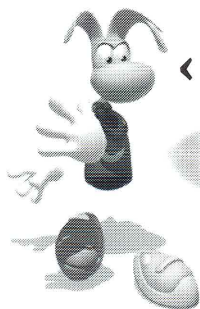


◀ Aby **WSPINAĆ SIĘ POMIĘDZY ŚCIANAMI**, skocz wciskając klawisz [A] (8 dla leworęcznych) i ponownie wciśnij klawisz [A], aby uchwycić ścianę. Powtarzaj te dwa manewry dopóki nie wdrapiesz się na szczyt.

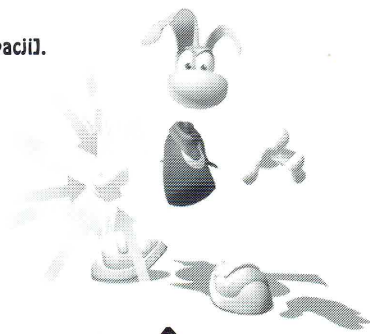


# MOCE

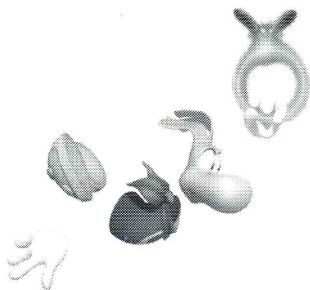
W trakcie swoich przygód Rayman zdobędzie nowe moce, które dadzą mu kilka niesamowitych umiejętności!



◀ Aby **STRZELIĆ**,  
wciśnij klawisz **[Spacji]**.



Aby **STOPNIOWO ZWIĘKSZYĆ MOC STRZAŁU**, przytrzymaj wciśnięty klawisz **[Spacji]** (1 dla leworęcznych). Kula energetyczna w rękach Raymana zacznie się robić coraz większa. Gdy uzyskasz pożądaną poziom siły, wystrzel kule zwalniając klawisz **[Spacji]**.



◀ Aby **CHWYCIĆ PURPUROWY LUMZ**, strzel w niego klawiszem **[Spacji]** (1 dla leworęcznych). Gdy go złapiesz, możesz się na nim bujać w dowolnym kierunku przy pomocy klawiszy strzałek. Aby puścić lumz, wciśnij klawisz **[A]** (8 dla leworęcznych).

Aby **LATAĆ W TRYBIE HELIKOPTERA**, uaktywnij helikopter i zwolnij klawisz **[A]** (8 dla leworęcznych). Helikoptera możesz użyć nie tylko do bezpiecznego lądowania. Tryb latania da Ci całkowitą swobodę lotu w dowolnym kierunku! Aby przerwać lot, wciśnij ponownie klawisz **[A]**.

**Drobna rada:** Możesz stabilizować trajektorię lotu wciskając klawisz **[Ctrl]**. Pomoże Ci to omijać przeszkody.

