

PC CD-ROM



RAYMAN

SZALONE KÓRLIKI 2

19⁹⁰
w tym 0% VAT
zł

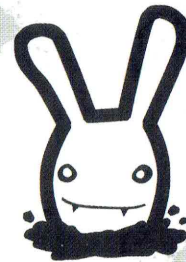


WERSJA
POLSKA



UBISOFT®

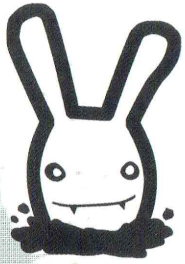
część **2** z **4**



RAYMAN

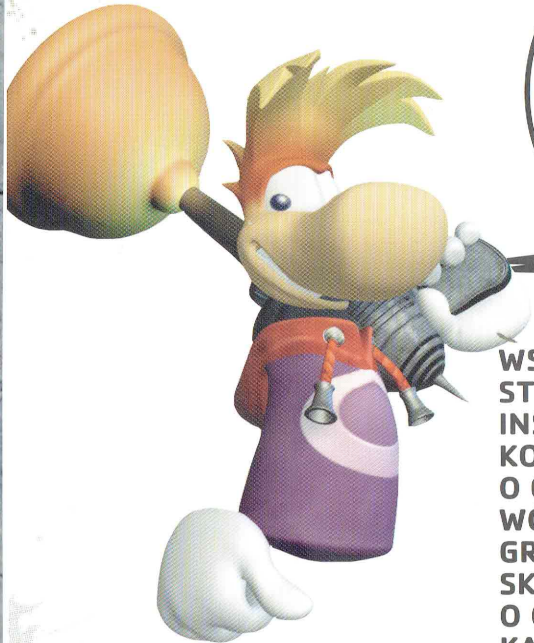
SZALONE KÓRLIHÉ 2





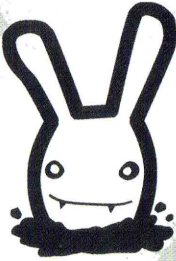
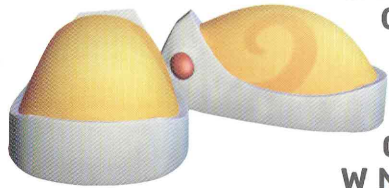
SPIS TREŚCI
RAYMAN: SZALONE KÓRLIKI 2

AAA--AAA!!!

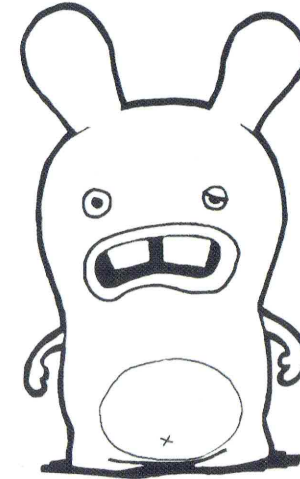


Hej, fajnie, że jesteście! To druga część naszej walki z króliczą plagą, a będą jeszcze dwie. Jeśli mi pomożecie, połowa roboty za nami! Aha, jeśli nie masz pierwszej części, to nic straconego. Poza fajną zabawą...

WSTĘP2
 STOPKA REDAKCYJNA3
 INSTALUJEMY GRĘ4
 KONFIGURUJEMY GRĘ8
 O CO CHODZI W ZJEŹDZIE WÓZKÓW SKLEPOWYCH?10
 GRAMY W ZJAZD WÓZKÓW SKLEPOWYCH12
 O CO CHODZI W TOCZĄCYM SIĘ KAMIENIU?15
 GRAMY W TOCZĄCY SIĘ KAMIEŃ ...17
 O CO CHODZI W PYSZNYCH MOTYLACH?20
 GRAMY W PYSZNE MOTYLE ...22
 O CO CHODZI W BIURZE? ...25
 GRAMY W BIURO27
 W NASTĘPNYM ODCINKU30



AAAAAA AAAAA



Adres redakcji:
ul. Domaniewska 52
Trinity Park I
02-672 Warszawa
Kontakt z czytelnikami:
tel. 0 22 232 09 00
www.ksgry.pl
gry@komputerswiat.pl

Dyrektor wydawniczy:
Aleksy Uchański
Redaktor naczelny:
Jakub Kowalski
Zastępca redaktora naczelnego:
Wiktor Cegła
Redaktor:
Bartłomiej Kossakowski
Sekretarz redakcji:
Wojciech Setlak

Redaktorzy graficzni:
Marcin Perłowski (szef studia DTP)
Marta Stanisławczyk
Redaktor płyty CD:
Piotr Wojtania
Redaktor techniczny wydania:
Sławomir Grabowski
Korekta:
Maria Lipszyc



od 1994 roku

Wydawca:
Axel Springer Polska Sp. z o.o.
członek Izby Wydawców Prasy
i Związku Kontroli Dystrybucji Prasy
www.axel.springer.pl
asp@axel.springer.pl
Adres: 02-672 Warszawa
ul. Domaniewska 52
Recepcja tel. 0 22 232 00 00
0 22 232 00 01
Prezes zarządu:
Florian Fels

Prezes honorowy:
Wiesław Podkański
Dyrektor zarządzający
ds. czasopism:
Małgorzata Barankiewicz
Dyrektor finansowy:
Edyta Sadowska
Dyrektor biura zarządu:
Michał Fijol
Biuro Reklamy Magazynów:
Sekretariat tel. 0 22 232 01 49
fax 0 22 232 55 07
Mariusz Wąsiński (dyrektor)
Paweł Siano tel. 0 22 232 01 20
0 500 240 318
Agnieszka Stańczuk tel. 0 22 232 01 32
0 508 000 368
Koordynator ds. wydawniczych:
Paweł Bulwan
Promocja:
Marcin Łukiewicz (kierownik)
tel. 0 22 232 00 57
Marta Kruszyńska
tel. 0 22 232 00 58
ksgr.promocja@axel.springer.pl
Księgowość:
Janusz Bąk (główny księgowy)
Kolportaż:
Rafał Kamiński (dyrektor)
Produkcja: Mariusz Gajda (dyrektor)

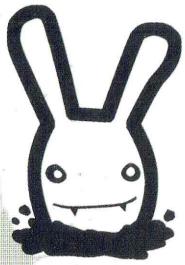
Druk: Takt Sp. z o.o., Bolesław
Prenumerata i wydania
archiwalne:
Zamówienia tel. 0 22 358 62 06
prenumerata@askontakt.pl
Reklamacje tel. 0 22 761 32 14
kontakt@infor.pl
Prenumerata zagraniczna:
http://kiosk.redakcja.pl
Sprzedaż internetowa wydań
archiwalnych, wydań specjalnych
i prenumerata:
http://kiosk.redakcja.pl

Redakcja nie zwraca materiałów niezamówio-
nych, zastrzega sobie prawo redagowania na-
desłanych tekstów, nie odpowiada za treść za-
mieszczonych reklam i ogłoszeń.



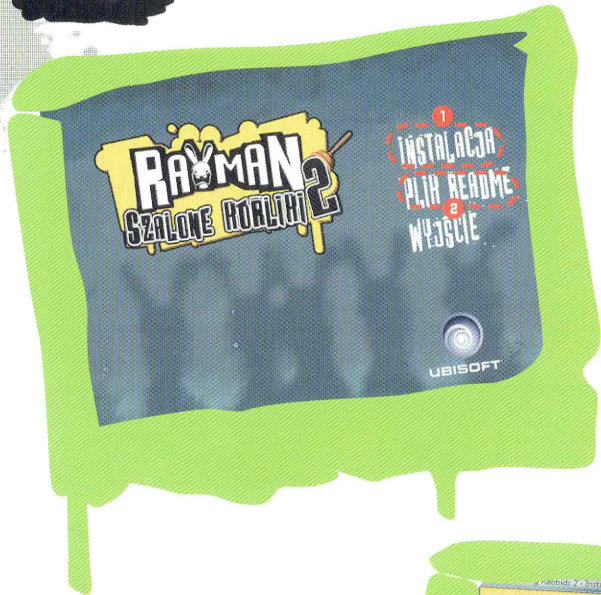
Zabroniona jest bezumowna sprzedaż czasopi-
sma po cenie niższej od ceny detalicznej ustalo-
nej przez wydawcę. Sprzedaż numerów aktual-
nych i archiwalnych po innej cenie jest nielegal-
na i grozi odpowiedzialnością karną.





INSTALUJEMY GRĘ RAYMAN: SZALONE KÓRLIKI 2

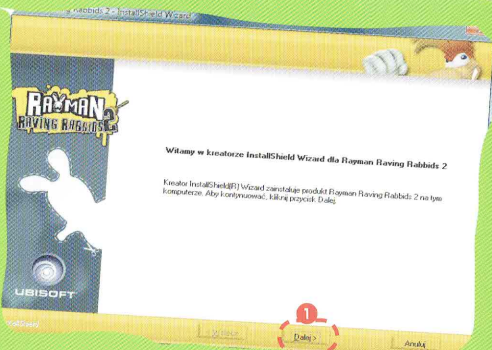
AAA - MAŁY



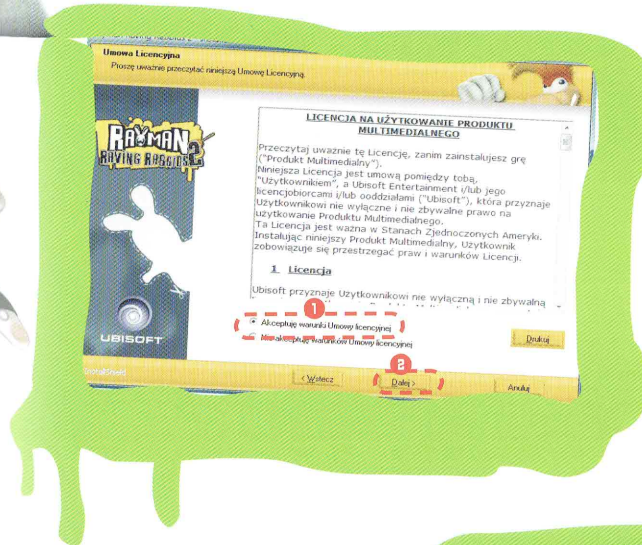
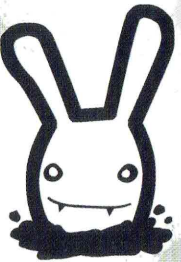
1 Wrzucamy płytkę do napędu i zaczynamy. Głaszczemy czule myszkę i najeżdżamy tutaj **1**, żeby rozpocząć instalację. Jeśli jesteśmy mólami książkowymi, klikamy tutaj **2** i wczytujemy się w bardzo ciekawe informacje o grze.



2 Pierwszy ekran programu instalacyjnego zachęca nas do działania. Czas coś zrobić... Na przykład kliknąć tu **1**, żeby przejść dalej. Króliki są coraz bliżej!

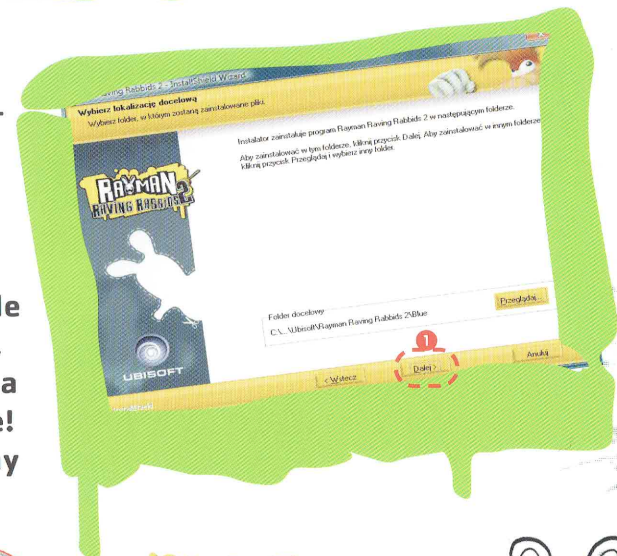


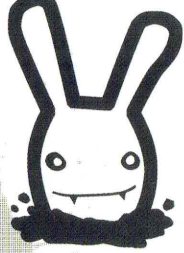
INSTALUJEMY GRĘ RAYMAN: SZALONE KÓRLIKI 2



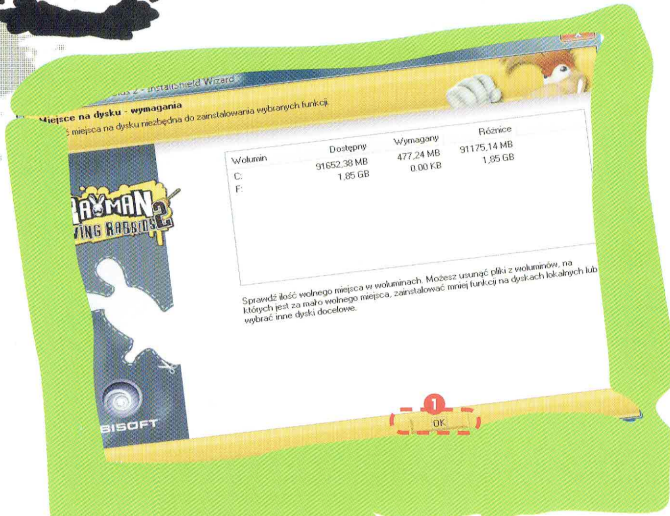
3 Lubimy króliczki? Chcemy pograć? To trzeba podpisać cyrografik, hehe. No dobra, tylko zaakceptować umowę licencyjną. Zaznaczamy tu **1**, a potem klikamy na to **2** miejsce. A wcześniej czytamy!

4 Jeśli mamy poprzednią część KOLEKCJI, gra zainstaluje się w tym samym folderze. Tamten odcinek nazywał się Blue, a ten – Green. Ale jeśli to pierwszy odcinek, który kupiliśmy, instalacja i tak przebiega pomyślnie! Klikamy tu **1**, jeśli chcemy sami wybrać katalog.



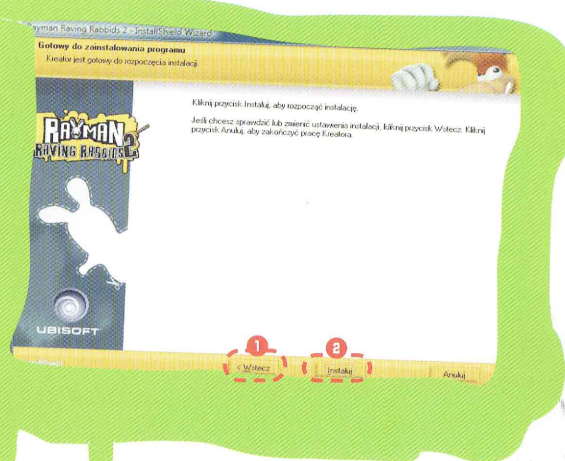


INSTALUJEMY GRĘ RAYMAN: SZALONE KÓRLIKI 2



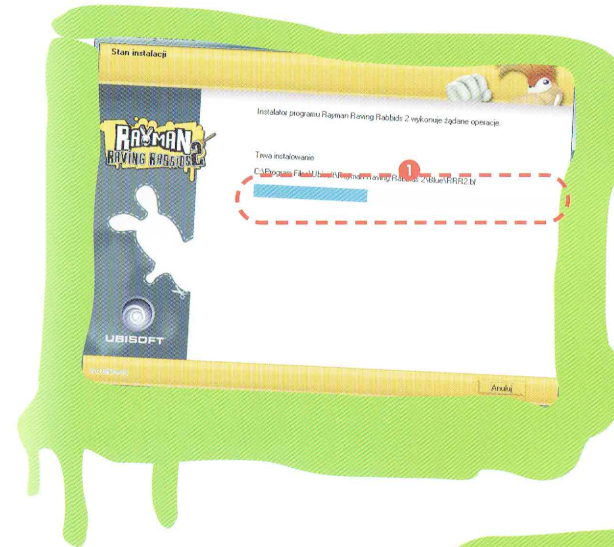
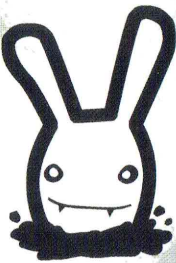
5 Dostajemy info o tym, ile miejsca mamy na dysku, a ile potrzeba na grę. Czas wywalić kolekcję filmów przyrodniczych, jeśli zżera cenne gigabajty! Gdy sytuacja jest jasna, a gra na pewno się zmieści, klikamy na **1**.

6 To już naprawdę prawie koniec. Ale jeśli chcemy jeszcze coś zmienić, to właśnie teraz klikamy na **1**. A jeśli nie możemy się doczekać gry, wybieramy taką oto opcję **2**.



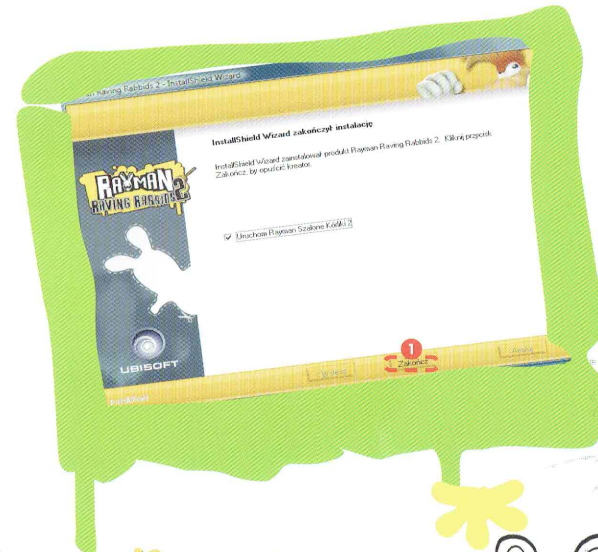
AAAA...MAM!

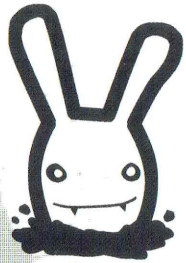
INSTALUJEMY GRĘ RAYMAN: SZALONE KÓRLIKI 2



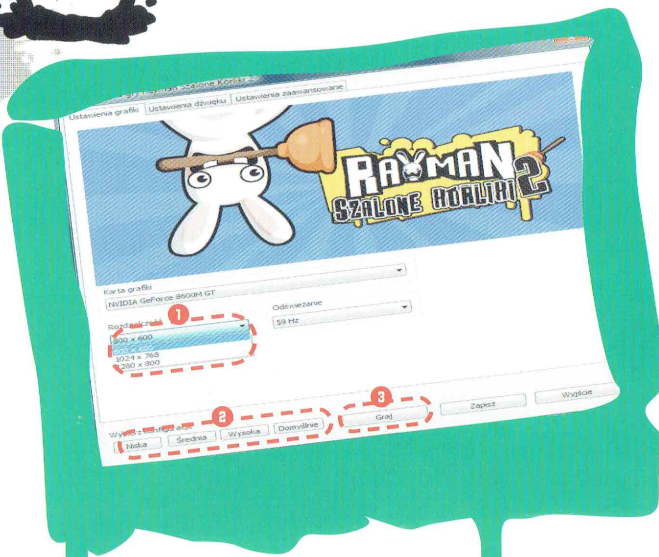
7 Możemy w to wierzyć lub nie, ale ten pasek **1** naprawdę się spieszy. Nie poganiamy go i nie grozimy mu, tylko czekamy grzecznie jak mięczaki, aż doleci do końca i pliki skopiują się na twardego.

8 Jeszcze tylko 25 kolejnych okien i koniec... Wybaczcie żarcik. Instalacja właśnie się zakończyła. Od dziś świat nie będzie już taki sam. Króliki atakują. Klikamy na **1**, aby wziąć się w garść i zapobiec ich atakowi na naszą planetę. Będzie gorąco!



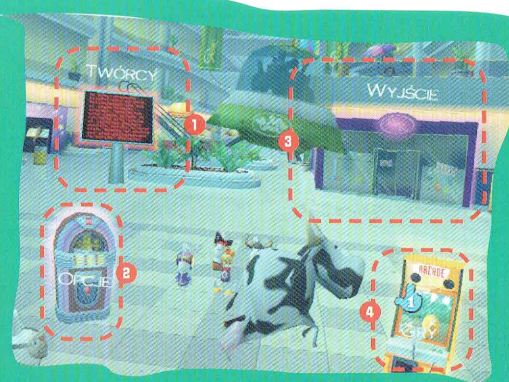


KONFIGURUJEMY GRĘ RAYMAN: SZALONE KÓRLIKI 2



1 Tu 1 wybieramy rozdzielczość, w jakiej odpalimy grę. Im wyższa, tym lepiej! Na dolnym pasku 2 ustawiamy detale grafiki. Wybieramy jedną z trzech opcji: niska, średnia lub wysoka. Zapisujemy zmiany i klikamy tu 3!

2 Klikamy tu 1, by dowiedzieć się czegoś o twórcach gry, tutaj 2 zmieniamy ustawienia. Wychodzimy po kliknięciu tu 3, a zaczynamy grę tu 4. Nie klikamy na krowę!

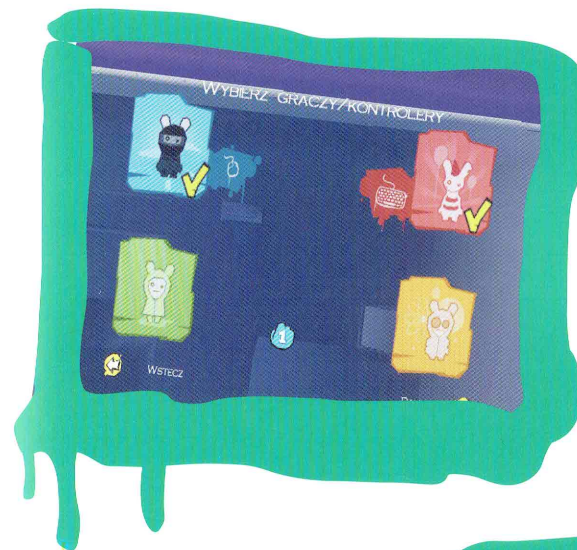
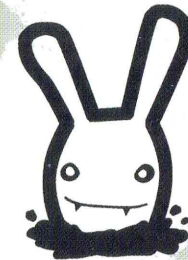


RAYMAN
SZALONE KÓRLIKI 2



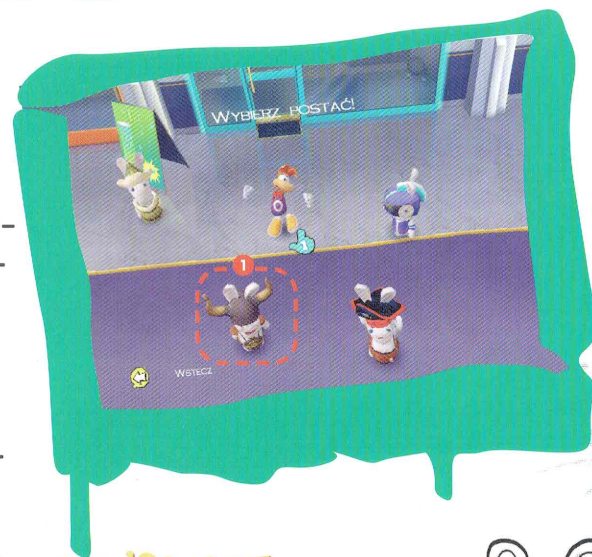
A-MAA-MAA!!!

KONFIGURUJEMY GRĘ RAYMAN: SZALONE KÓRLIKI 2



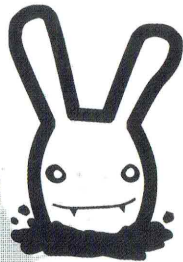
3 Ustalamy liczbę graczy. Możemy grać nawet w czwórkę przy jednym komputerze. Używamy wtedy klawiatury, myszki i dwóch dżojpadów. Więcej osób równa się więcej zabawy.

4 Wybieramy postać, którą będziemy grać: Raymana lub jednego z królików. Uważamy na wikinga 1, jest brrrdzo grrrróżny i agrrrr-sywny. Choć pozostali to też mali dziwacznicy szaleńcy.



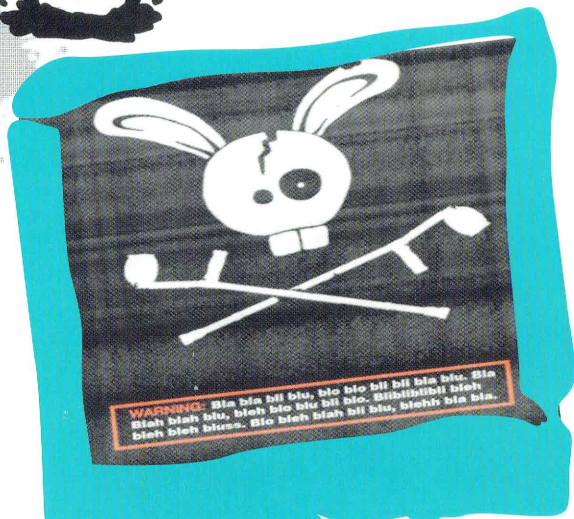
RAYMAN
SZALONE KÓRLIKI 2





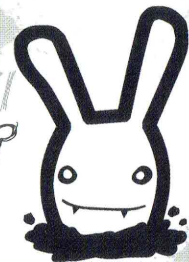
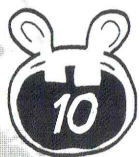
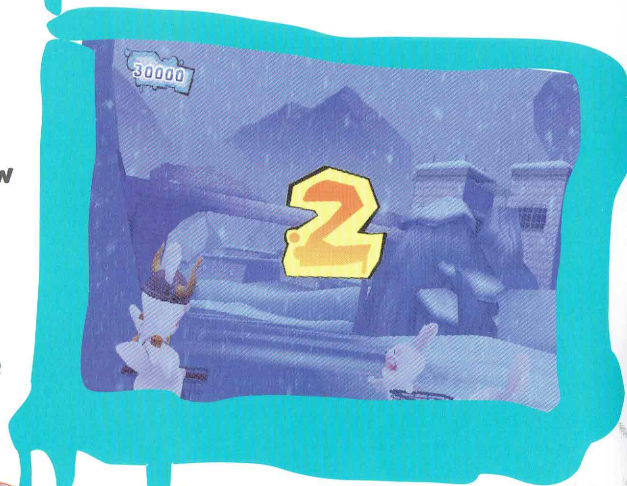
O CO CHODZI W ZJEŹDZIE WÓZKÓW SKLEPOWYCH?

AAAAA!!!

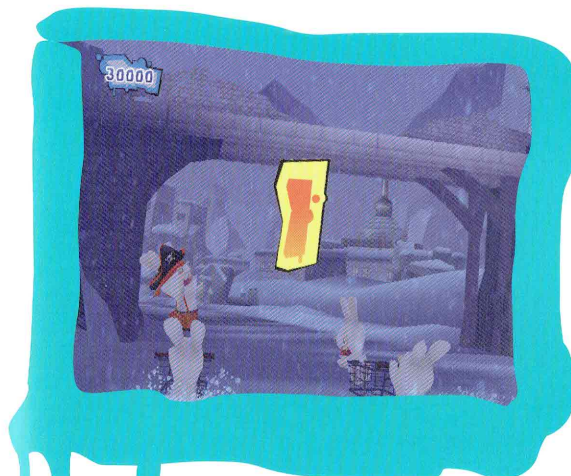


1 Taki komunikat oznacza tylko jedno: to dyscyplina dla tych, którzy lubią życie na krawędzi. Dla tych, którzy dawno zapomnieli znaczenie słowa rozsądek. Dla tych, którzy od zawsze potrafią myśleć tylko o adrenalinie i orzeszkach pistacjowych. Nie róbmy tego w domu!

2 Krótkie odliczanie i zaczynamy. Wbrew temu, co niektórzy mogą sądzić, wózki z hipermarketu są całkiem niezłymi pojazdami. Trzeba tylko nauczyć się nimi kierować.



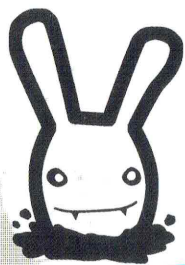
O CO CHODZI W ZJEŹDZIE WÓZKÓW SKLEPOWYCH?



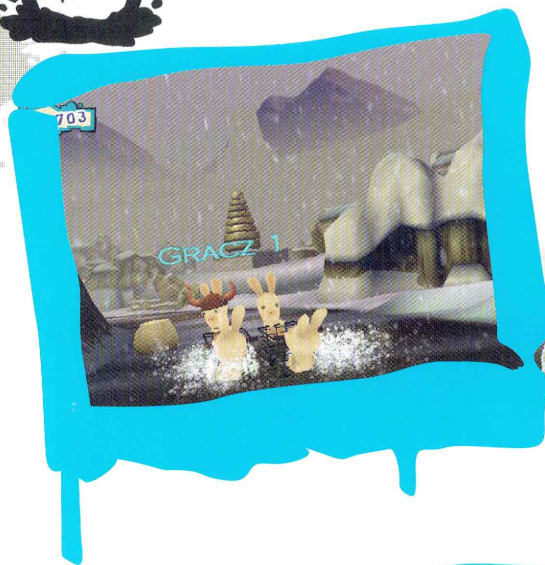
3 Zimowa sceneria sprzyja niezłym akcjom na trasie. Pełno tu śniegu, jest trochę lodu. Jak utrzymać równowagę? To dobre pytanie. Ale lepsze brzmi: co zrobić, żeby przeciwnik jej nie utracił?

4 Ostatnie sekundy przed startem pozwalają na wyciszenie. A gdy widzimy taki **1** napis, nie ma już odwrotu. Zaczynamy wielki, śmiertelnie niebezpieczny wyścig na wózkach z hipermarketu!





GRAMY W ZJAZD WÓZKÓW SKLEPOWYCH



1 Sterujemy tylko na boki. Kręcimy delikatnie myszką w prawo i w lewo, żeby poruszać naszym szalenie eleganckim pojazdem.

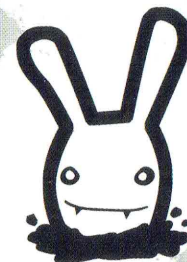
Trasa jest szeroka, więc mamy duże pole do manewru. Nie trzeba przyspieszać ani zwalniać.



2 Jeśli gramy klawiaturą, do kierowania używamy strzałek kursora. Obok nas jedzie rywal – nie boimy się go popychać. Im częściej będzie trafiał w przeszkody, tym lepiej dla nas, bo go wyprzedzimy!



RAYMAN
SZALONE HÓRLIŁI 2

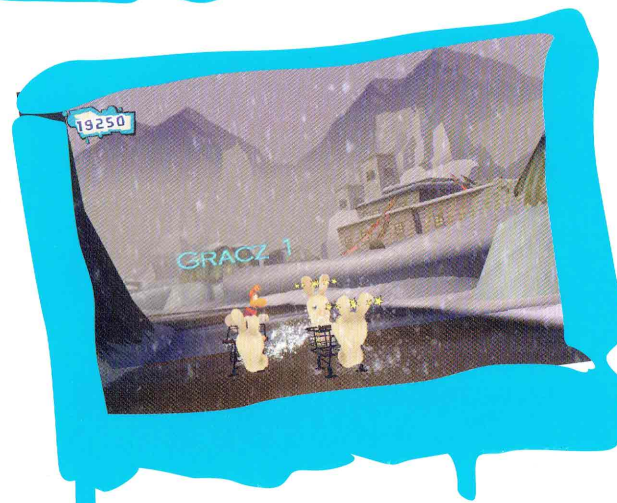


GRAMY W ZJAZD WÓZKÓW SKLEPOWYCH



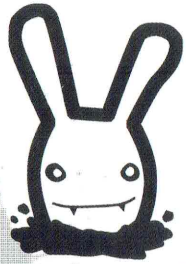
3 Na trasie pojawiają się owce, świnki, a czasami także duże kamienie. Jeśli na nie wpadniemy, stracimy cenne sekundy! Dlatego kontrolujemy pojazd i omijamy uważnie wszystkie przeszkody.

4 W trybie dla dwóch graczy możemy się ścigać, ale też współpracować. Wtedy trzeba przechylać wózek w tę samą stronę jednocześnie – jest dużo, dużo szybszy.



RAYMAN
SZALONE HÓRLIŁI 2





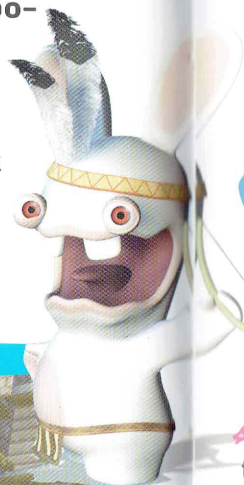
GRAMY W ZJAZD WÓZKÓW SKLEPOWYCH

AAAAA-MAA!!!

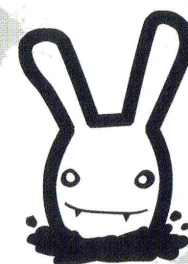


5 Gorzej, jeśli w trybie dla dwóch się pomyli- my i zaczniemy jechać w przeciwne strony, bo wtedy nasz po- jazd hamuje! Staramy się i ustalamy wspólnie, jak trzeba je- chać!

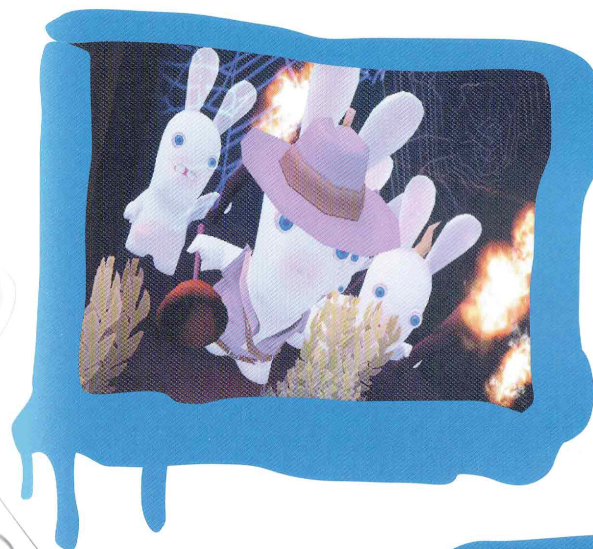
6 Im mniej pomyłek zaliczyliśmy na tra- sie, tym więcej punktów **1** mamy na ko- niec. A jak się kończy wy- ścig? Tak samo zarówno dla wygranych jak i dla przegranych **2**.



RAYMAN
SZALONE KÓRLIKI 2

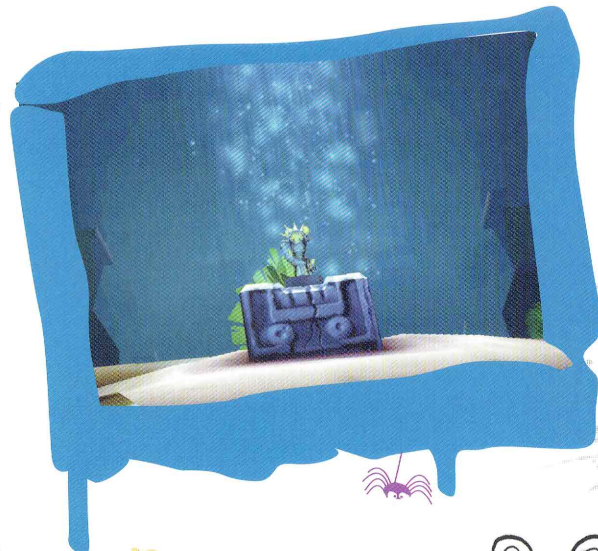


O CO CHODZI W TOCZĄCYM SIĘ KAMIENIU?



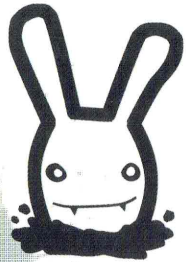
1 Czy wyprawa arche- ologiczna czterech królików może się dobrze skończyć? Nie może. Ale najwyraźniej one o tym nie wiedzą, bo wybrały się w pełną niebezpieczeństw po- dróż. Po co?

2 Czyżby ta figurka by- ła największym skar- bem ludzkości? Wieki temu wniknęła w nią po- tężna moc prastarych bo- gów i temu, kto ją zdobę- dzie, pozwoli zapanować nad światem? Nie. Ale za to całkiem nieźle błyszczą, prawda?



RAYMAN
SZALONE KÓRLIKI 2





O CO CHODZI W TOCZĄCYM SIĘ KAMIENIU?

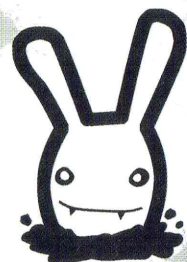
3 Niekiepski system alarmowy sprawdza, czy na podstawie na pewno cały czas leży skarb. Można próbować postawić inny drogocenny przedmiot **1**, ale królik chyba nie przewidział, że waga musi być taka sama. Bo jak nie, to mogą wyniknąć pewne drobne komplikacje...



4 ... takie jak ważąca trzysta ton kula lecąca prosto na nas. Czas się ostro sprężyć i przebierać nóżkami dużo szybciej niż zwykle! Bo może być niewesoło!



A-AAA-MAA!

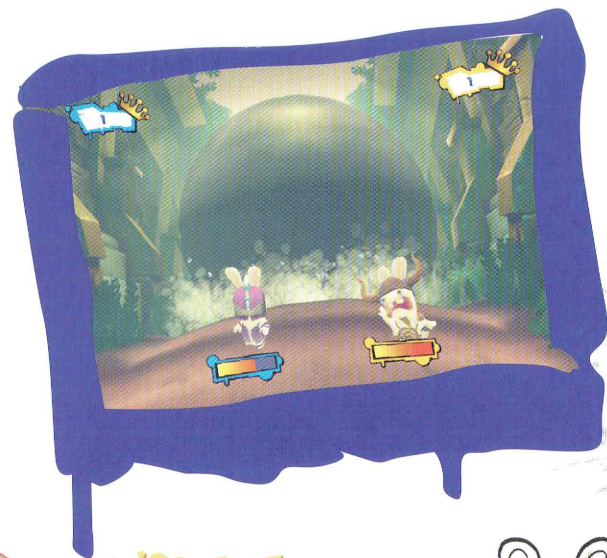


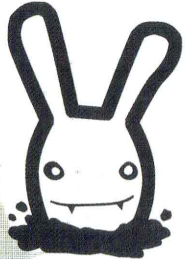
GRAMY W TOCZĄCY SIĘ KAMIENI

1 Ruszamy myszką do przodu i do tyłu, żeby biec. Im szybciej machamy, tym większą prędkość udaje nam się rozwinąć. A że kula z tyłu **1** jest bardzo wielka, musimy się naprawdę starać.



2 Gdy gramy klawiaturą, wciskamy szybko klawisze **W** i **S**. Warto opracować taką taktykę, która pozwoli co jakiś czas zmieniać palce. Bo jeśli będziemy to robić tylko dwoma, bardzo szybko nas rozboleją! A powtórki będą częste, bo łatwo nie jest.





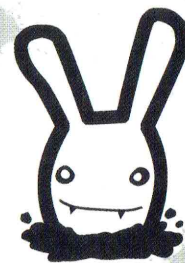
GRAMY W TOCZĄCY SIĘ KAMIEŃ

A-MAA-MAA!!!



3 Ta konkurencja polega na dobrym rozłożeniu sił. A konkretnie: przed uruchomieniem komputera lepiej sobie odpocząć, po skończeniu grania też, a w międzyczasie trzeba dać z siebie wszystko.

4 Jeśli zwolnimy, zbliżamy się do kuli. Gdy będziemy zbyt blisko, porywa nas ona. Przyklejamy się do powierzchni i robi się bardzo nieprzyjemnie. Dlatego utrzymujemy tempo!

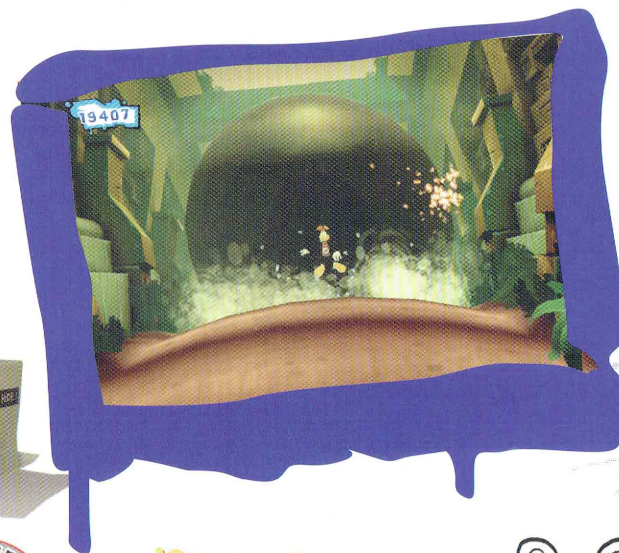


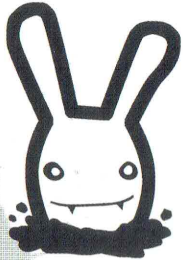
GRAMY W TOCZĄCY SIĘ KAMIEŃ



5 Cały wyścig trwa kilkadziesiąt sekund. Machamy jak szaleni i wyobrażamy sobie coś miłego, nawet gdy boli nas ręka. Pamiętamy też o punktach! Punkty to świetna motywacja dla każdego królika!

6 Smutna prawda – i tak każdy wyścig kończy się w ten sam sposób. Można mieć dzilion punktów, choć z kulą wygrać się nie da... Ale można próbować!

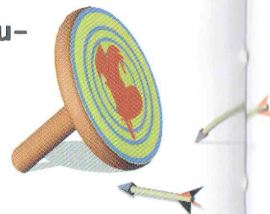




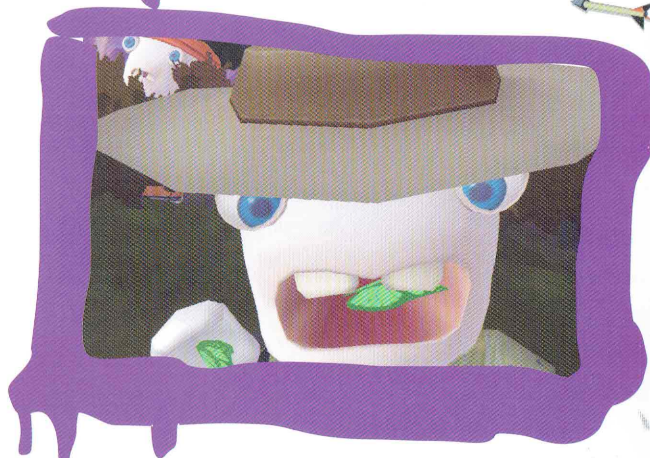
O CO CHODZI W PYSZNYCH MOTYLACH?



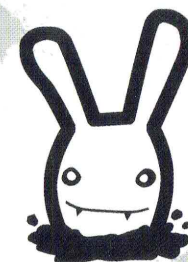
1 Co to za piękny okaz motyla! Taki zielony... I taki piękny... I taki... No, motyłowaty... Cudny! Zwłaszcza jeśli jest się wielkim fanem motyli. Takim jak ten królik tutaj.



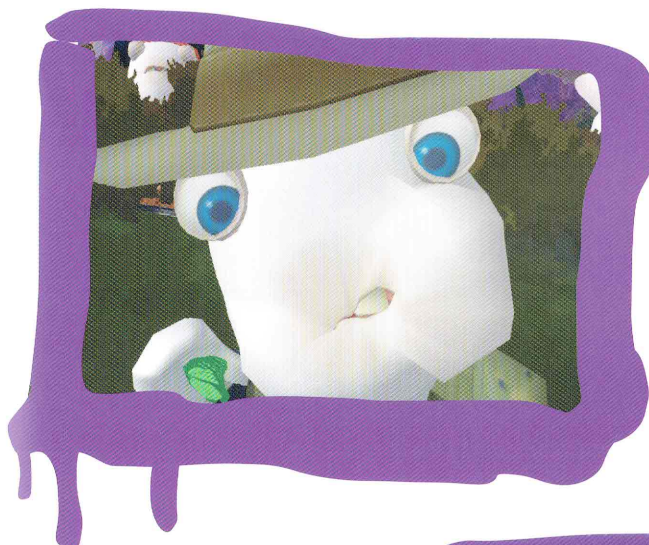
2 Zaraz, ale co ten gość robi? On nie podziwia piękną motyla. Nie próbuje się z nim zaprzyjaźnić. Nie zaprasza go w podróż dookoła świata. Nie chce grać z nim w ping-ponga. On go zjada!



A-MAA-MAA!!!

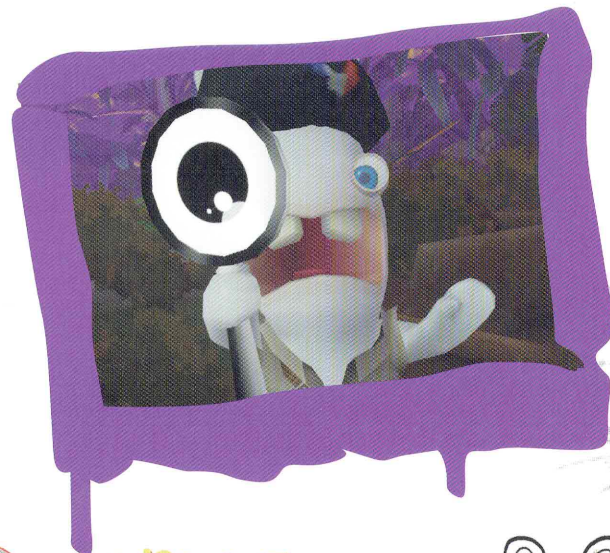


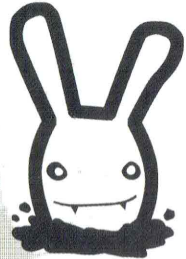
O CO CHODZI W PYSZNYCH MOTYLACH?



3 Wygląda na to, że to biedne stworzonko nawet mu zasmakowało. Prawdziwy miłośnik motyli wie, że trzeba się nimi opiekować i wciąż przybijać sobie z nimi piątki.

4 Motyłowym skrytożercom mówimy nie! No, ale zanim ich całkiem skrytykujemy, sprawdźmy, czemu tak lubią te motyle. Złapmy kilka. Oczywiście potem je wypuścimy... Po obiedzie.





GRAMY W PYSZNE MOTYLE

1 Poruszamy myszką, by kierować postacią. Bohater pobiegnie w kierunku, w którym wychylamy gryzonia. Nie biegnie zbyt szybko, raczej w tempie takiego szybszego spacerku.



2 Gdy gramy klawiaturą, używamy klawiszy kursora lub literek **W**, **S**, **A** i **D**. Biegamy po polu i zbieramy motyle, żeby zgarnąć jak największą liczbę punktów. Nie jesteśmy sami – mamy poważną konkurencję!

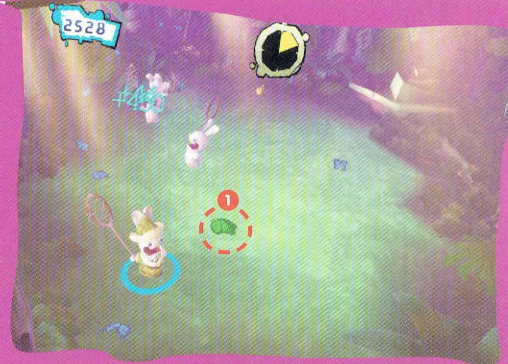


AAAAA!!!

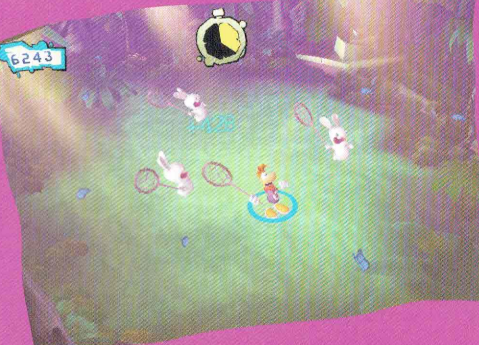
GRAMY W PYSZNE MOTYLE

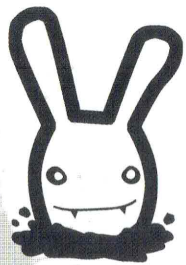


3 Ale tym razem zapominamy o przeciwnikach, bo nie da się ich zno-kautować, tylko skupiamy się na motylach. Najwięcej punktów jest za te zielone **1**, ale pojawiają się rzadko.



4 Wybieramy jak najkrótszą trasę do zielonych i pędzimy za nimi, po drodze zgarniając jeszcze kilka niebieskich, żeby nie tracić czasu. Uważamy, żeby nikt nie zabrał nam zielonego sprzed nosa!





GRAMY W PYSZNE MOTYLE



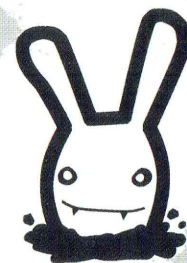
6 Wyteżamy wzrok: za żółte **1** też jest więcej punktów. Konkurencję wygrywa największy łowca motyli. Uwaga, ważne: przy pracach nad grą nie ucierpiał żaden motyl!

5 Czas upływa **1**. Przecinamy drogę motylom, jeśli uciekają. I wciąż chrupimy niebieskie, bo nabijają nam licznik punktów! Jeśli się postaramy i nie biegamy dookoła bez sensu, możemy dostać w swoje łapki nawet kilkadziesiąt latających obiadków.



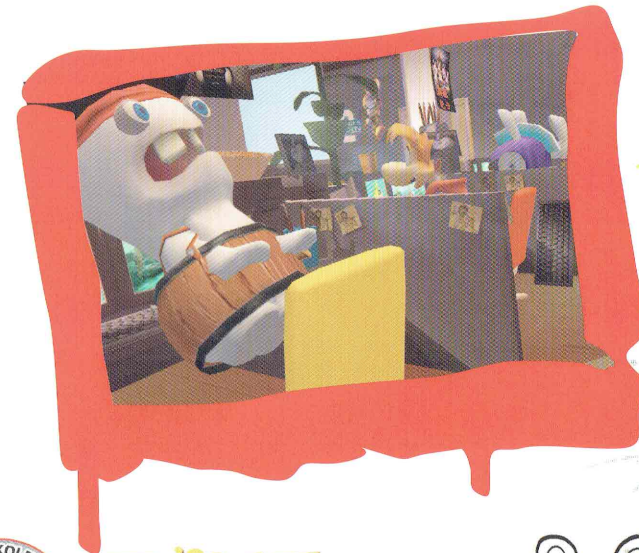
A-MAA-MAA!!!

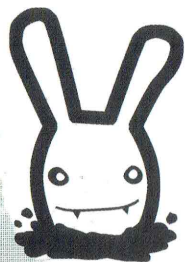
O CO CHODZI W BIURZE?



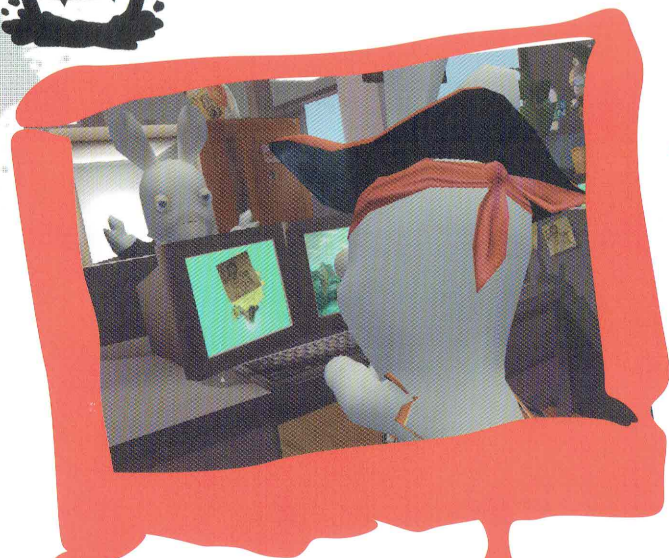
1 Pracować trzeba. Na szczęście tylko wtedy, gdy szef nie patrzy. Jak go nie ma, można pograć na kompie w Szalone kórliki **2**. Albo się po-wygtupiać. Albo po-śpiewać. W każdym razie – jest wesoło.

2 Można się też pobujać na krześle. Można wszystko. Trzeba się tylko uważnie rozglądać, żeby w międzyczasie boss się jednak gdzieś nie pojawił. On lubi zaskakiwać!





O CO CHODZI W BIURZE?



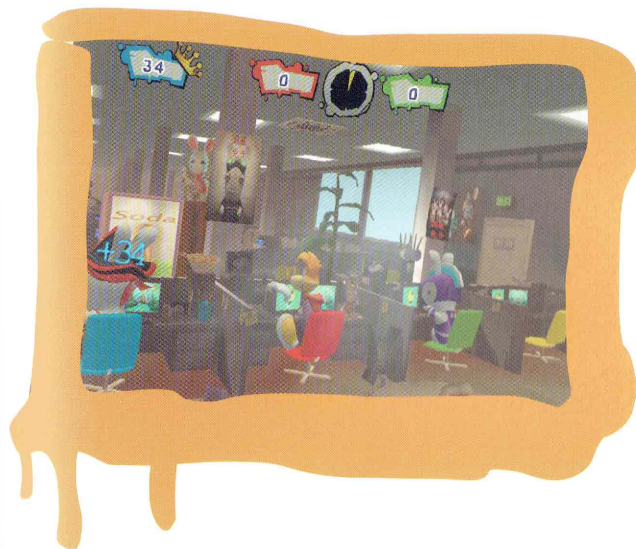
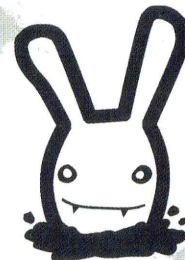
3 Ściana to podstawa. Jeśli szefunio się wbije, trzeba zaszuwać. No, przynajmniej mieć skupioną minę. I patrzeć w monitor, a nie opowiadać głośno dowcipy. Zwłaszcza te o nim.

4 Nawet jak pogada, to zaraz sobie pójdzie udawać przed swoimi szefami, że pracuje. A wtedy znowu można się powydurniać. I tak aż do piątku po południu...



AAAA-LMAA!!!

GRAMY W BIURO

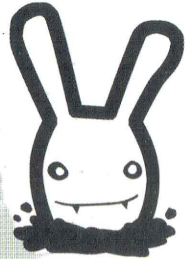


1 Ruszamy myszką do przodu i do tyłu, żeby się wygłupiać. Śmiejemy się, bujamy na krześle, żartujemy. Ale gdy widzimy, że szef nadchodzi, szybko wracamy do roboty.

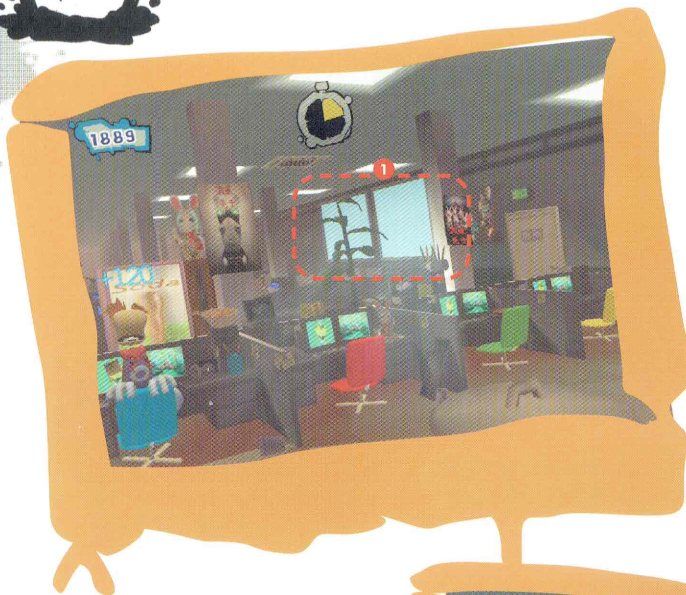


2 Jeśli gramy klawiaturą, naciskamy po sobie klawisze **W** i **S**. I nie robimy przerw między sekwencjami, bo tylko wtedy punkty mnożą się zamiast dodawać. Warto się starać i wytrzymać jak najdłużej!





GRAMY W BIURO



3 Przerwyamy, dopiero gdy widzimy, że boss może się pojawić w okolicy. Czasem wychodzi zza okna **1**, patrzymy więc uważnie w tamtym kierunku.

4 Kolejna miejscówka, z której wyskakuje szef, to kosz na śmieci **1**! Tak, chowa się nawet tam! Zerkamy na pokrywkę. Jeśli tylko drgnie, szykują się kłopoty. Przerwywamy wtedy wygłupy!



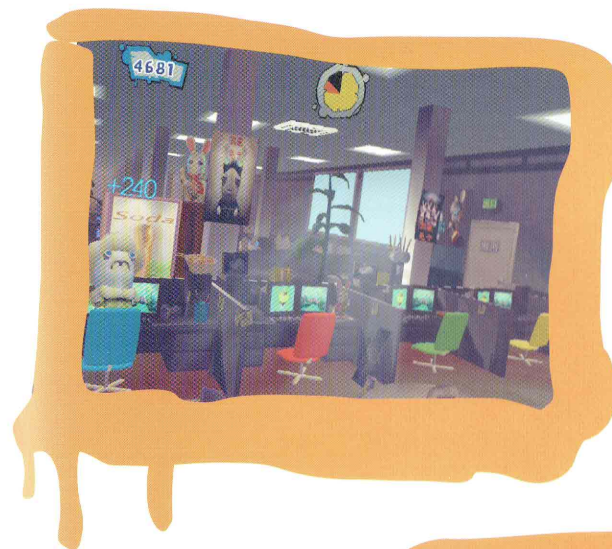
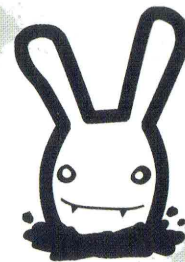
6 Gdy wskazywany przez licznik **1** czas się skończy, zostajemy największym mistrzem wygłupów. I to już niestety ostatnia gra w tym wydaniu. Ćwiczmy, by mieć coraz lepsze wyniki!



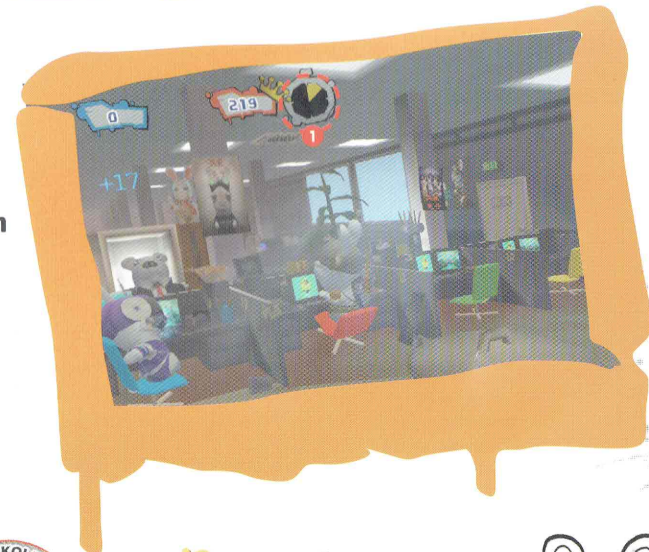
RAYMAN SZALONE KÓRLIKI 2

AAAA-MAA!!!

GRAMY W BIURO

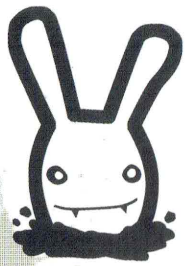


5 Czasami warto jeszcze chwilę się wygłupiać, nawet gdy szef jest bardzo blisko, bo punktów przybywa wtedy najwięcej. Ryzyk fizyk. Uważamy na klapę na suficie, bo stamtąd też zdarza mu się wyskoczyć.



RAYMAN SZALONE KÓRLIKI 2





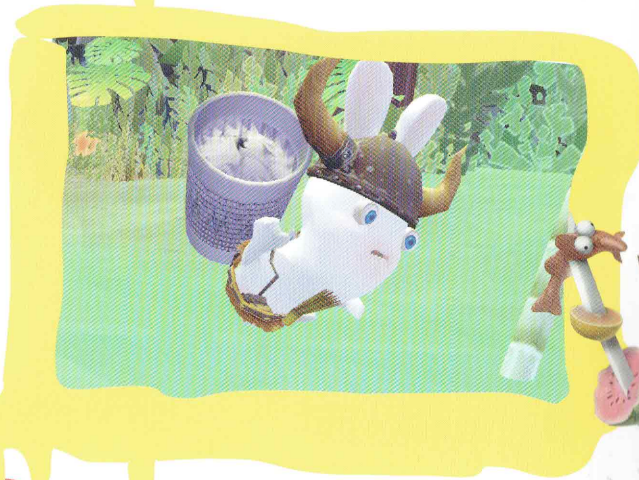
W NASTĘPNYM ODCINKU
NOWE MINIGIERKI!

AAAA-MAAII!



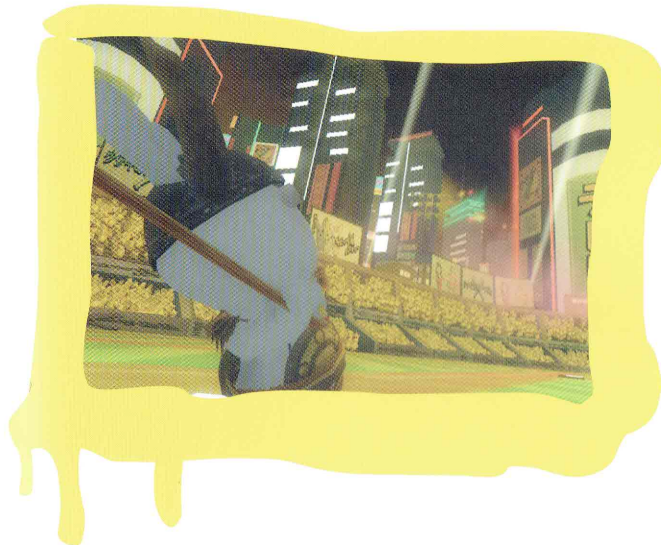
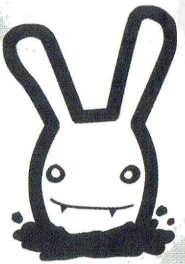
1 Każdy musi sobie czasem wyprać gatki. Nawet króliki. A te robią to w rzece. I to na czas! Ciekawe, jakiego proszku używają? Tego się nie dowiemy, ale pograć i tak warto.

2 Podobały nam się wyścigi w wózkach z hipermarketu? Skakanie w koszu też jest niezłe... Zwłaszcza że robimy to na czas!



RAYMAN
SZALONE HORLIM 2

W NASTĘPNYM ODCINKU
NOWE MINIGIERKI!



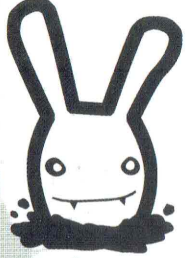
3 Króliki wybrały się do Tokio. Ale nie po to, żeby zwiedzać. Pojechali pograć w baseball! Jak im wyszło? Tego nie da się opisać słowami.

4 Ci wariaci grają nie tylko w baseball, bo także w rugby. A kto im kibicuje?



RAYMAN
SZALONE HORLIM 2





KRÓLIK PRZEMAWIA

A-MA

Aby
życie było mądre, najważniejsza
jest dobrze pojęta troska, po części o naszą
teraźniejszość, po części o naszą przyszłość, tak
aby jedno nie było przeszkodą drugiemu. Dlatego
kup też trzecią część KOLEKCJI, gościu.



Komputer
GRY

KOLEKCJA

☆ WYMAGANIA SPRZĘTOWE ☆

Microsoft Windows XP lub Vista,
Intel Pentium 4,2 GHz, 256 MB RAM,
500 MB wolnego miejsca na dysku,
karta graficzna z 64 MB RAM,
DirectX 9.0c, napęd CD,
klawiatura i mysz, do 4 dźwięków

*Ha! Wszystkie
zadania
z poprzedniej
części wykonane?
To super, bo
Rayman nadchodzi
z kolejnymi,
jeszcze bardziej
szalonymi! AAAA!*



ZBIERZ CAŁĄ KOLEKCJĘ! KOLEJNE CZĘŚCI CO DWA TYGODNIE!

2008 Ubisoft Entertainment. All rights reserved. Rayman, Raving Rabbids 2, the character of Rayman, Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries.

Uses Bink Video © 1997-2008 by RAD Game Tools Inc.

© Axel Springer Polska