

PC CD-ROM



RAYMAN 3

H•DLUMSKÁ HR•ZBA™



Český manuál



TECHNICKÁ PODPORA UBI SOFT UK

Možnosti technické podpory on-line

Ubi Soft nabízí několik forem technického zabezpečení softwarových produktů. Jednou z nich je naše webová stránka <http://support.ubisoft.co.uk>

Pokud řešíte specifický problém, který není uveden na naší stránce, můžete nám zaslat vaši otázku prostřednictvím e-mailu na: techsupport@ubisoft.co.uk

Problém, se kterým se potýkáte, specifikujte prosím co nejpřesněji.

Další možnosti technického podpory

Dále můžete kontaktovat Technickou podporu Ubi Soft telefonicky nebo faxem. Pokud budete volat, uveďte prosím problém, se kterým se potýkáte, co nejpřesněji.

Technická podpora Ubi Soft: 0870 739 7670

Pracovní doba: pondělí až pátek od 8.00 - 23.00 hod. GMT

Telefonní číslo pro pokyny a rady Ubi Soft: 0906 906 0200

Adresa: Ubi Soft Entertainment Ltd.

Chantrey Court,

Minorca Road,

Weybridge,

SURREY. KT13 8DU.

RAYMAN®3

HOODLUMSKÁ HROZBA

- 2 PŘÍBĚH
 - 2 INSTALACE A SPUŠTĚNÍ
- 5 NAVIGACE V MENU
 - 5 ZAČÍT HRU
- 7 NAHRÁVÁNÍ / ULOŽENÍ
- 7 DEFINOVÁNÍ KLÁVES
 - 8 OVLÁDÁNÍ RAYMANA
- 9 OVLÁDÁNÍ KAMER
 - 10 UKAZATELE VE HŘE
- 10 BOJ S NEPŘÁTELI
 - 12 SUPERSÍLY
- 13 VEDLEJŠÍ CÍLE
 - 13 JAK ZÍSKAT VÍCE BODŮ
- 14 MENU
- 15 OBSAZENÍ
- 16 PŘIPOJENÍ K RAYMANOVĚ SPOLEČENSTVÍ
- 18 ZÁRUKA
- 19 TECHNICKÁ PODPORA UBI SOFT UK



PŘÍBĚH

Křížovatky snů byly místem božského ráje, kde se zdálo, že klid, štěstí a radosti ze života budou vládnout navždy. Někteří z obyvatel dokonce začali pocíťovat, že hodiny a dny plynou až příliš pomalu. Jednoho dne se ale jeden červený lumík změnil v malou, mrzutou, chuchvalcovitou bublinu. Jmenoval se André a chtěl dobít svět. Aby se mu to povedlo, přeměnil ostatní červené lumíky v černé, aby se poté všichni dali do kupy, ukradli zvířecí srst a utkali si z ní oděvy. A tak se zrodila armáda Hoodlumů, nedočkavá rozšířit svou zlomyslnost a hloupost všude po Křížovatkách. Nikdo je nemohl zastavit! Takže hádejte, kdo se musel objevit, aby přerušil Andrého klid a vyřešil problémy? (Dáme vám nápovědu: odpověď je na obalu tohoto manuálu.)



INSTALACE A SPUŠTĚNÍ

Technické specifikace

Minimální konfigurace

Windows 98 / ME / 2000 / XP

Pentium III 600 Mhz, Celeron, AMD Athlon

RAM: 128 Mb

Grafická karta: Geforce 256 SDR s 32 Mb VRAM

Doporučená konfigurace

Windows 98 / ME / 2000 / XP

Pentium III 1000, Celeron, AMD Athlon

RAM: 128 Mb RAM

Grafická karta: Geforce 3 s 64 Mb VRAM



ZÁRUKA

Společnost Ubi Soft garantuje prvotnímu kupci výrobku, že se kompaktní disk (CD) obsahující tento výrobek nebude projevovat žádnými vadami při normálním užívání po dobu devadesáti (90) dnů od data uvedeného na prodejní faktuře.

Prosím, vraťte jakýkoliv defektní výrobek na: Ubi Soft Entertainment Ltd., Chantrey Court, Minorca Road, Weybridge, Surrey, KT13 8DU společně s tímto manuálem a vaší registrační kartou, pokud jste nám ji již nezaslali. Prosím, uveďte vaše celé jméno s adresou (včetně PSČ), datem a místem nákupu. Produkt můžete také vyměnit v místě nákupu.

Pokud je disk vrácen bez prokázání nákupu nebo po uplynutí záruční doby, Ubi Soft zvolí buď opravu, nebo nahrazení výrobku na náklady zákazníka. Tato záruka je neplatná v případě, že je disk poškozen nedbalostí, náhodou nebo nesprávným použitím, jako i v případě, že byl disk po koupi modifikován.

Tento softwarový program, manuál a obal jsou chráněny autorskými právy a všechna práva jsou vyhrazena společnosti Ubi Soft. Dokumentace nesmí být kopírována, reprodukována, překládána, přenášena ani v celku, v částech nebo v žádné jiné formě bez předchozího písemného souhlasu společnosti Ubi Soft.

Tento softwarový program, toto CD a jeho dokumentace jsou prodávány dohromady. Po uplynutí devadesátidenní záruční doby, vztahující se na jakékoliv výrobní vady CD disku, Ubi Soft nebude dále prodlužovat záruční dobu, která se vztahuje na tento program a tento CD disk, ani jeho dokumentaci, ať už písemnou, ústní, osobní nebo předpokládanou, která kromě omezení uvedených výše zahrnuje záruku a podmínky obchodování a užití za určitými způsoby, i kdyby měla být společnost o takovémto použití informována. Podobně, budete plně odpovědní za jakékoliv rizika vztahující se k použití, výsledkům a výkonu tohoto softwarového programu, tohoto CD disku a dokumentace.

Ubi Soft nebude za žádné okolnosti odpovědný vám ani třetí straně za nepřímé nebo trvalé odškodnění, ani specifické odškodnění vztahující se k vlastnictví, k užití nebo ke špatnému použití tohoto výrobku a, v mezích zákona, odškodnění v případě tělesného zranění, i kdyby byl Ubi Soft již o takovýchto možných poškozeních nebo ztrátách informován. Kupující plně akceptuje, že v případě zákonného nároku (smlouva, újma nebo jiné) odpovědnost společnosti Ubi Soft nepřesáhne hodnotu původně zaplacenou za koupi výrobku.

Grafici - stx

Corinne Bouvier
Xavier le Dantec
Jérôme Lionard

Vedoucí projektant Mathieu Breda

Animátoři filmových sekvencí

Michel Guillemain
Thomas J. Anderson
Gilles Monteil
Véronique Lacombe
Eric Branz
Wilfried Ayel
Sonia Pronovost
Francois Cote

Kytarový hrdina

Francois Queiniec

Manažer zvukové výroby

Sylvain Brunet

Organizace výroby zvuku

Marine Lelievre

Hudba složena, upravena a přednesena

Plume and Fred Leonard
Laurent Parisi

Zvukové efekty

Talk Over

Zmixována

Christophe Marais
Claire Schwab
Gwen Hervochon
(Tex Avril Studio - France)

Řízena

Martin Dutasta

Úprava hudby

Pascal Florck

Hraje

Performed by Groove Armada
Courtesy of Jive Electro

Složena

Michael Daniels/K. Lee/
J. White/C. Jenner/
Thomas Findlay
Andrew Cocup Zomba
Music Publishing LTD.
(Adm. By Zomba
Enterprises Inc in the US
and Canada),
Universal Music
Publishing LTD.
(Adm by Universal-
Polygram International
Publishing, INC.,
Warner/Chappell
Music Ltd. (PRS)
All rights on behalf of
Warner/Chappell
Music Ltd.
administered by
WB Music Corp.

UBI SOFT

INTERNATIONAL
Prezident a výkonný ředitel
Yves Guillemot

Vedoucí mezinárodní produkce

Christine Burgess-Quemard

Vedoucí mezinárodního obsahu

Serge Hascoët

Tým mezinárodního obsahu

Design hry
Gunther Galipot

Testy hry

Lionel Raynaud
Frédéric Duroc

Editor příběhu

Alexis Nolent

Marketing

Koordinátoři obchodního schválení
Nikola Milisavljevic
Dave Costello

Obchodní tým EMEA

Lidwine Vernet
Clothilde du Saint
Judith Barta
Julien Galtier

Manažeri místní obchodní značky

Amanda Butt (UK)
Thorsten Kapp (GER)
Hélène Carbon (FR)
Valeria Lodeserto (ITA)
Oriol Rosel (SPA)
Marcel Keij (NL)
Kristina Mortensen
(Scandinavia)
Vanessa Leclercq (Benelux)
Yannick Theler (SWI)
Nick Wong (Australia)

Zvláštní díky

Arnaud Koltelnikoff
Alexandra Ance
Michel Ance
Philippe Vimont
Han Da Qing
The Rayman M Team
Mao Yi
Wang Bin
Arnaud Guyon
Arnaud de Pischof
Benoit Maury-Bou't
David Houssin
Hanane Sbai
Niquette
Eric Tremblay
Sophie Pendaries

Instalace

Vložte CD 1 do CD-ROM
mechaniky vašeho počítače.
Objeví se následující okno:



Nainstalovat: Pro spuštění
instalačního procesu pouze klikněte.

Potrvá to několik sekund. Naštěstí zatímco čekáte,
můžete si přečíst zajímavé materiály!

Hrát: Tak jdeme na to! To je to, po čem neodolatelně
toužíte od doby, co jste si hru koupili. Klikněte a vaše
přání bude splněno ... Samozřejmě, pokud jste nespěchali
až tak, že jste hru zapoměli nainstalovat - v tom případě
se hra nespustí!

Zvolení jazyka z menu.

Zvolení instalované verze

Musíte si vybrat verzi, kterou chcete nainstalovat.

To záleží na volném místě na vašem harddisku:

Minimální instalace instaluje všechna data z prvního disku,
což představuje 650 Mb. Ke hraní musí být v CD-ROM
mechanice vloženo CD 2 nebo CD 3. Maximální instalace
instaluje data ze všech tří CD disků, což je 1,5 Gb. Abyste
hru mohli spustit, musí být ve vaší CD-ROM mechanice
vloženo CD 2/CD3.

Přístupová cesta

Následně musíte vybrat místo na harddisku,
kam chcete hru instalovat.

Například: „c:\ProgramFolds\mojgaymes\RaymunFree“.

Neučinite-li tak, instalace navrhne:

„c:\Program files\Ubi Soft\Rayman3“.

Rayman® 3 Hoodlumská hrozba © 2003 Ubi Soft Entertainment. Logo a charakter hry Rayman
jsou obchodními značkami Ubi Soft Entertainment. Všechna práva vyhrazena. Všechny obchodní
značky jsou vlastnictvím jednotlivých držitelů práv. Ubi Soft Entertainment neuplatňuje právní
nárok na žádné takovéto obchodní značky.

Zástupce

Poté se musíte rozhodnout pro programovou skupinu, která bude obsahovat zástupce. Standardně je to programová skupina „Ubi Soft Games“.

Odinstalování

(Tuto informaci můžete přeskočit - opravdu by vás neměla znepokojovat!)

Existují dva způsoby odstranění hry z vašeho harddisku:

1 - Ve Windows vyberte „2 Odinstalovat Raymana 3“

v menu „Start\Programy\Ubi Soft Games\Rayman 3“.

2 - Vložte Rayman 3 CD 1, spusťte hru, obdivujte

nádherné instalační menu a vyberte

„Odinstalovat“.



Spuštění hry

Když už je hra nainstalována, je jednoduché ji spustit z Windows z menu „Start“.

Přednastavená cesta je:

„Start/Programy/Ubi Soft Games/Rayman 3“.

Pokud jste provedli minimální instalaci,

CD 2 nebo CD 3 musí být vloženo. Pokud

jste zvolili maximální instalaci, ke spuštění

hry musí být CD 2/CD 3 vloženo v mechanice (v CD-ROM mechanice, samozřejmě - pro méně

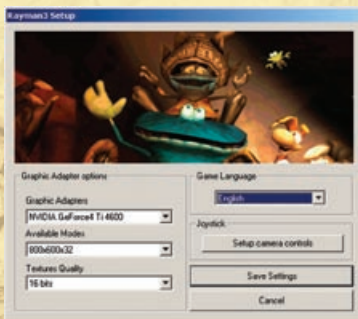
chápaté!).

Když poprvé spustíte hru, objeví se okno s konfigurací.

V něm můžete upravit nastavení grafiky.

Rayman je také výchovná hra, která vám pomáhá porozumět cizím jazykům. K vybrání je pět různých jazyků!

Do tohoto okna s konfigurací se můžete jednoduše dostat kliknutím na „Start/Programy/Ubi Soft Games/Rayman 3/ Konfigurace Raymana 3“ v dolní liště ve Windows.



Umělečtí grafikové

Fabrice Holbé

Lina Lu

Florence Charpentier

Christophe Messier

Alain Bernhard

Olivier Conorton

Mohammed Gambouz

Laurent Debarge

Sébastien Du jeu

Gabriel Villatte

Christophe Dur

Christophe Bourges

Marie Nguyen

Hlavní programátor hratelnosti

Olivier Dauba

Programátoři hratelnosti

Yann Masson

Nicolas Chereau

Laurent Chiarazzo

Setha Chhun

Nicolas Normandon

Hlavní animátor

Stanislas Mettra

Animátoři

Hélène Oger

Hélène Pierre

Isabelle Leduc

Karine Karabétian

Philippe Penaud

Mistr zvuku

Ida Yebra

Designer zvuku

Emmanuel Gouvernaire

Alexandra Horodecki

Umělecký vedoucí zvuku

Romain His

Hlavní manažer dat

Nary-Tiana

Andriamampandry

Manažer dat

Eric Berkani

Raymana vytvořili

Michel Ancel

Frederic Houde

Další design hry

Yann Masson

Nicolas Normandon

Fabrice Holbé

Olivier Conorton

Stéphane Hilbold

Další umělečtí grafikové

Vincent Colombel

Bertrand Israel

Pierre Truong

Manu Hauss

Grégory Chandéze

Sybillé Ristroph

Sandra Vaquero

Sandrine Houalet

Yann Jouette

Další programátoři hry

Matthieu Crepeau

Eric Berkani

Michel Momcilovic

Michaël Janod

Frédéric Gaveau

Olivier Palmieri

Xavier Plagnal

Další programátoři

Patrice Desarnaud

Michael Ryssen

Frédéric Balint

Další animátoři

Alexandre Baduel

Vanessa Sarazin

Manažer testovacího studia (Paříž)

Victor Douangamath

Hlavní tester (Paříž)

Olivier Berteil

Cyril Gouel

Testeři (Paříž)

Aymeric Henault

Laurent Pierrat

Sébastien Métivier

Carl Huyghues Despointes

Frédéric Lapalus

Hervé Da Mota

Manuel Rozoy

Wolfgang Buttner

Anis Boujouane

Antoine Viellard

Jérôme Amouyal

Fabrizio Costa

Vedoucí tester (Montreal)

Stephan Leary

Testeři (Montreal)

Alain Chenier

Bruno St-Laurent

Félix Hardy

Louis-Philippe Brissette

Martin Hamel

Martin Shank

Max Bricault

Nicolas Gagnier

Stéphane Arbour

Pascal Gauthier

Patrick Melanson

Yann Provencher

Yann Provencher

Antoine Drouin

Jo-Ashley Robert

Mathieu Larin

Miguel Canepa

Olivier Proulx

Patrice Cote

Patrick Charland

Pierre Boyer

Vincent Nadeau

Yanick Beaudet

Další manažeři dat

Thomas Omer-Decugis

Fabrice Machecler

Vincent Chardonnerau

Vedoucí ředitel -

Montreuil Studios

Nicolas Metro

Manažer vývojového studia

Vincent Greco

Manažer grafického studia

Sandrine Maigret

Manažer studia designu hry

David Douillard

Manažer studia filmových

sekvencí

Sophie Penziki

Vedoucí filmových sekvencí

Alexandre de Broca

Technický vedoucí - sfx

Charles Beirnaert

PŘIPOJTE SE KE SPOLEČENSTVÍ VE VÝPRAVĚ ZA LUMÍKY NA WWW.RAYMANZONE.COM

Raymanovo společenství vás očekává online. Určitě se přihlaste a zúčastněte se výpravy za lumíky:

- Jedinečný systém, který odměňuje vaši účast ve společenství.
- Čím více se zúčastníte, tím více dostanete dobrých rad a informací o hrách Rayman.
- Buďte kladným nebo záporným hrdinou – je to na vás!
- Získejte přístup do exkluzivní VIP zóny!
- Ihned se zaregistrujte a získejte tak 200 lumíků k okamžitému použití!

Mimo to objevíte:

- Screenshotsy, videa a informace s denní aktualizací
- Rady a pokyny ke všem hrám Rayman
- Pravidelné soutěže s fantastickými cenami
- Fóra, kde můžete potkat další Raymanovy příznivce

Nečekejte více! Přihlaste se ihned na www.raymanzone.com a připojte se k zábavě

NA HŘE SE PODÍLELI

Producenti

Ahmed Boukhelifa
Pauline Jacquey

Obchodní koordinátor

Damien Moret
Diane Bernard

Příběh a dialogy

David Neiss
Umělecký poradce pro design
Jean-Marc Geoffroy

Vedoucí

Jean-Vincent Segard

Hlavní programátor

Olivier Didelot

Programátoři

Alain Robin
Daniel Raviart
Franck Delattre
Frédéric Bourbon
Lucian Rowe
Christophe Garrigues
Dominique Duvivier
Francois Queinnec
Christophe Roguet

Hlavní designer

Michaël Janod
Designéři
Olivier Palmieri
Benjamin Haddad
Frédéric Gaveau
Eric Couzian

Xavier Plagnol
Jérôme Collette
Olivier Barbier
Yann Leclerc

Umělecký vedoucí

Céline Tellier
Hlavní designer postav
Stéphane Zinetti

Techničtí vedoucí grafiky

Céline Tellier
Avlamy Ramassamy

Vedoucí scén v reálném čase

Alexandre de Broca

Ilustrátor

Eric Pelatan

Jak ukončím hru?

Zmáčkněte tlačítko „Esc“ a následně v menu vyberte „Ukončit“. Budete požádáni, aby jste potvrdili vaši volbu (kdybyste náhodou ještě změnili názor). Dokonce se ani nemusíte starat o uložení hry. Všechno je automatické. (Není technologie úžasná?!)

NAVIGACE V MENU

Pro navigaci v menu RAYMAN® 3 Hoodlumská hrozba používejte šipky a pravé a levé „CTRL“ tlačítko na klávesnici. Volbu potvrďte klávesou „Enter“. Pro návrat použijte „Backspace“ (klávesa nad tlačítkem „Enter“ se šipkou směřující doleva).

ZAČÍT HRU

Spuštění hry

Jakmile se objeví titulní obrazovka, postupujte podle zobrazených instrukcí: zmáčkněte tlačítko „Esc“ k přístupu do hlavního menu.

Hlavní menu



Pro spuštění nové hry vyberte „Nová hra“. Jestli se objeví „Nuovo gioco“, máte nastavený špatný jazyk a zvolenou italštinu. Uf! Budete muset opustit hru a změnit jazyk v okně s konfigurací.

K přístupu k uložené hře (hrám) použijte „Pokračovat“. Tato volba je aktivní pouze tehdy, když byla hra před tím uložena. Je to logické, že?

Vyberte „Volby“, jestli chcete zadat nastavení hry: ovládání, zvuky a video.

Vyberte „Album“ pro přístup do galerie s fotkami ze hry, uloženými na vašem harddisku.

Nová hra

Vyberte „Nová“. Poté zvolte okénko pro vytvoření nové hry. Vepište své nebo jakékoliv jiné jméno, které bude sloužit k pojmenování hry (pokud vás nic nenapadá, použijte slovník!) a potvrďte. Když jste hru pojmenovali, vyberte OK a potvrďte.

Nahrání existující hry

V hlavním menu vyberte „Pokračovat“ a potvrďte. Jděte na seznam vašich uložených her. Vyberte pozici, kterou chcete nahrát, a potvrďte.

Volby

Pro přístup do menu voleb, zvolte „Volby“ v hlavním menu. Ve všech obrazovkách v menu Volby použijte klávesu „Backspace“ k návratu zpět a klávesu „Enter“ pro potvrzení.

Nastavení ovládání

Pod tímto nadpisem můžete upravovat nastavení jakýchkoliv ovladačů, které jsou kompatibilní se hrou Rayman 3: klávesnice nebo joystick.

Výběrem „Definování“ můžete konfigurovat všechny klávesy vašeho ovládání.

Výběrem „Pokročilé“ můžete převrátit horizontální a vertikální osy ovládání směřů. Vlevo uvedené tlačítko se týká klávesnice, vpravo uvedené joysticku.



Nastavení zvuku

Zde můžete nastavit míru hlasitosti hudby, zvukových efektů a dialogů.

OBSAZENÍ



Rayman

Rayman již více nepotřebuje představování. Byl už na prvním místě v seznamu dvou předcházejících dělů. Nyní je velkou hvězdou, i když se tak úplně nechová. Stále pospává a škotačí s kamarády – přesný obrázek dnešní mládeže!



Globox

Raymanův nejlepší přítel má konečně životní roli: nejen, že nedopatřením spolknul Andrého, vůdce temných Lumů, ale je také pronásledován armádou Hoodlumů, kteří se snaží získat zpátky svého šéfa. Skutečně charakterní role!



Murfy

Směšný a honosný zelený hmyz. Navzdory své hlouposti tento kariérista uspěl v získání role kouče – jediným vysvětlením je ostudná dávka protekce!*

* Ubi Soft by rád uvedl, že tento manuál nepřebírá odpovědnost za tyto komentáře.



André

Mravně zkažený a hysterický padouch. André tráví většinu času hry uzavřen v Globoxově bříše, který jej spolknul. André má tak zdeformovanou mysl, že nutí Globoxe pít švestkový džus a způsobuje tak našemu ubohému příteli částečnou ztrátu sebekontroly...



Hoodlumové

Po několika útrapných zkouškách tvůrci hry vytvořili nejhorší armádu všech dob, složenou z nejhlupečších nepřátel. V oblečení vypadají jako bytly brambor, a aby dopadli Raymana a Globoxe, jsou připraveni použít jakýchkoliv, ať už směšných nebo nebezpečných taktik.



Bo-peepové jsou chameleoni, kteří se schovávají na všech místech. Můžete je slyšet jak pískají, když jste jim nablízku. Použijte prohlížeč mód a zaměřte na ně kameru. Za každého odhaleného Bo-peepa získáte 250 bodů.

Heebie-jeebí jsou mimořádně bojácné a mladé elegantní motýlí dámy. Když se k nim pomalu přiblížíte, můžete získat 250 bodů. Ale pokud jste příliš rychlí, vystrašená Heebie-jeeb odletí, aby se smrskla.



Přejeme vám úspěšné hledání. Můžete najít jednu z mnoha skrytých zón, které tvůrci hry s radostí schovali. Nejsou nevděčné a jsou plné šperků!

MENU

Menu kdykoliv zobrazíte stisknutím klávesy „Esc“. Stisknutím pravé a levé klávesy „CTRL“ můžete zobrazit stránku se skóreem z různých světů, kterými jste prošli.

Použijte pravou a levou klávesu „CTRL“, abyste zobrazili menu k uložení, k ukončení nebo k nahrání hry.

Také se můžete dostat na bonusové stránky. V závislosti na vašem skóre můžete odemknout herní videa, tak jako bonusové úrovně a dříve neshlednutá videa.



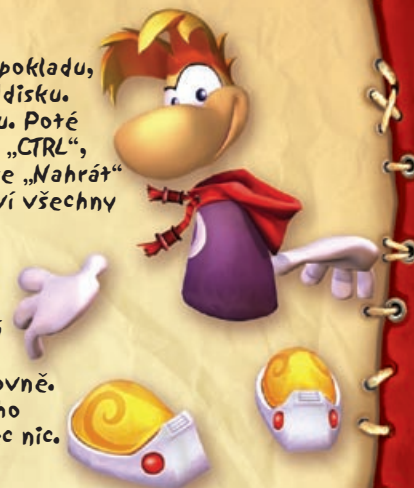
NAHRÁVÁNÍ / ULOŽENÍ

Nahrávání

Hru můžete nahrát kdykoliv za předpokladu, že ji máte uloženu na vašem harddisku. Stiskněte „Esc“ pro zobrazení menu. Poté zmáčkněte pravé nebo levé tlačítko „CTRL“, abyste zpřístupnili menu hry. Vyberte „Nahrát“ a potvrďte. Na obrazovce se objeví všechny uložené hry. Nyní zvolte vaši hru.

Uložení

Díky zázrakům technologie probíhá ukládání automaticky během hry. K tomu dochází na konci každé úrovně. To znamená, že pro uchování vašeho pokroku ve hře nemusíte dělat vůbec nic.



DEFINOVÁNÍ KLÁVES

Ovládání klávesnice a joysticku (předem nastaveno)

Směrové šipky klávesnice / křížový ovladač joysticku
Pro pohyb Raymanem v kterémkoliv směru

Klávesa C / tlačítko B3
Pro skákání, aktivaci vrtule (když je Rayman ve vzduchu)

Mezerník / tlačítko B4
Pro střelení a nabití pěsti

Pravá klávesa „CTRL“ / tlačítko B6
Pro zaměření

Klávesa Z / tlačítko B5
Pro kotoul

Klávesa V / tlačítko B2
Pro zobrazení ukazatele životů a pro legrační ušklíbnutí (poté, co dostanete povolení během hry)

Klávesa X / tlačítko B1

Prohlížečský mód

+ a - KLÁVESY V NUMERICKÉ ČÁSTI KLÁVESNICE

Pro přibližování a oddalování (v prohlížečském módu)

Klávesa „ESC“

Pro přístup do menu během hry

Tlačítko F1

Pro aktivaci zmrazovacího módu

Klávesa „Enter“

Pro focení

Ovládání myši

Pohyb myši

Pro pohyb kamerou

Pravé tlačítko myši

Pro skákání, aktivaci vrtule (když je Rayman ve vzduchu) a oddálení (v prohlížečském módu)

Levé tlačítko myši

Pro střelení, nabíjení pěsti a přibližování v prohlížečském módu

Pokud máte v oblíbené jině ovládání, klidně jej změňte tím, že půjdete do menu „Volby“ a vyberete „Ovládání“. Takto potěšíme každého...

Pokud máte joystick nebo jiný druh ovládacího zařízení a USB port, určitě si je nezapomeňte nastavit v menu Volby. Vaše potěšení ze hry se může jenom posílit!

OVLÁDÁNÍ RAYMANA

Pro **POHYB** použijte směrové šipky nebo váš joystick ve směru, kam chcete, aby Rayman šel.

Pro **SKÁKÁNÍ** použijte klávesu C nebo pravé tlačítko myši.

Pro **AKTIVACI VRTULE** použijte klávesu C (nebo pravé tlačítko myši) a držte jej po dobu, po kterou se Rayman nedotýká země.

Pro **KOTOUL** zmáčkněte klávesu Z.

Abyste **SE UDRŽELI** na krajích zdi, musíte při pohybu směrem ke zdi skočit. Rayman se na zdi udrží automaticky.

VEDLEJŠÍ CÍLE

Klece

Hoodlumové zajali všechny Teensíny a zavřeli je do klecí, aby je použili k trénování střelby. Je na vás, abyste je osvobodili. Poslouchejte pozorně! Když se přiblížíte ke kleci, můžete je slyšet volat o pomoc. Jakmile jsou vysvobozeni, dají vám Teensíní dárek a získáte medailon z drahého kamene. Jakmile jich získáte šest, zvýší se hodnota ukazatele životů.

Body

Za všechny činnosti jsou body:

- Za zbavení se nepřátel
- Za sbírání nádherných šperků, které tvůrci hry roztrousili z čistě estetických důvodů. Hoodlumové je sbírají a ukládají do Porkibanků – pokladniček prasečích tvarů. Aby je rozbili, nejprve musíte nabít vaši pěst. Kdykoli získáte body, objeví se Kombo mód. Čím více akcí provedete, tím více bodů v Kombo módu dostanete. Buďte však pozorní: Kombo za pár okamžiků zmizí. Takže se nezdržujte žasnutím nad skvostnou grafikou, nad kterou autoři hry strávili měsíce a měsíce práce. Jestli chcete mít vysoké skóre, tak sebou hněte!! Své skóre můžete použít k odemknutí bonusových úrovních nebo ještě neshlednutých videí. Takže nyní nechejte své prsty odpočinout, abyste pak dosáhli dobrého skóre, jinak nebudou žádné bonusy! Ach ano, v dnešní době nic zadarmo nedostanete ...

JAK ZÍSKAT VÍCE BODŮ

(Jenom proto, abyste tento manuál nečetli zbytečně.) Nyní, když jsem se seznámili – můžeme se navzájem oslovovat křestními jmény, pokud chcete. (ano, několik přečtených stránek, to je to, co sblíží lidi). Zde je exkluzivní důvěrná informace, kterou vám Murfy během hry neřekne.

Kdykoliv získáte supersílu, všechny body, které nasbíráte, se zdvojnásobí. Zkuste najít supersílu předtím, než nasbíráte všechny šperky.



SUPERSÍLY

Hoodlumové vytvořili prací prášek s laserovým paprskem, který přeměňuje jejich oblečení na bojové uniformy. Funguje také na Raymana, který tak získá supersíly. Když se nad Hoodlumem objeví symbol \$, znamená to, že nese krabici s pracím práškem. Zničte ho, abyste se jí zmocnili. Ale pozor: účinek supersíl je omezený. Proto sledujte ukazatel v dolní části obrazovky, abyste viděli, kolik vám ještě zbývá času. Abyste sebrali supersílu, musíte přes ni přejít.



Zelená krabice: VÍŘIVÁ PĚST

Raymanovy pěsti přeměňuje ve vířivou smršť. Můžete cokoliv roztočit (přivést až k rozmetání): houpu, Hoodluma nebo jakýkoliv jiný předmět či zvíře.



Červená krabice: PĚST Z TĚŽKÉHO KOVU

Dává každé pěsti supersílu: můžete zničit nepřitele jedinou ranou, a dokonce rozbít dveře.



Modrá krabice: SVÍRAJÍCÍ ČELIST

Tato síla vybavuje Raymanovy pěsti kovovými čelistmi, se kterými se můžete zachytit kovových drapaků nebo bojujících nepřátel. Když se tak stane, zmáčkněte mezerník nebo levé tlačítko myši a nepřítel dostane elektrický šok.



Oranžová krabice: OSTŘELOVACÍ RAKETA

Jedna z vašich pěstí se přemění v torpédo. Pro nabití torpéda nejprve stiskněte klávesu C nebo pravé tlačítko myši. Potom opět stiskněte stejné tlačítko, abyste střelu vypustili. Dále použijte směrové šipky nebo levou analogickou páčku k určení směru. Tato pěst je velice účinná pro dosažení velmi vzdálených cílů.



Žlutá krabice: HELMA S VRTULÍ

Rayman je nyní obohacen o skvělou helmou, nejlepší jakou lze jen získat. Aktivujte vrtuli a odleťte!

Pro **LEZENÍ** po žebřicích nebo speciálních zdech se pohybujte proti zdi. Rayman se automaticky přichytí. Poté se můžete přemísťovat použitím směrových šipek. Pro seskočení zmáčkněte klávesu pro skok.

Pro **LEZENÍ MEZI DVĚMA STĚNAMI** vyskočte a přitom stále držte tlačítko určené pro skok (pro připomenutí, klávesa C nebo pravé tlačítko myši). Poté ještě jednou zmáčkněte tuto klávesu, abyste se přichytili. Toto opakujte dokud nedosáhnete vrcholu stěny.

Pro **RUČKOVÁNÍ** po mřížích, skočte zmáčknutím klávesy určené pro skok, abyste se udrželi. A abyste se pohnuli, stiskněte směrové šipky.

Pro **PLAVÁNÍ POD VODOU** použijte směrové šipky.

Pro **VYSTŘELENI PĚSTI** zmáčkněte klávesu určenou pro střelení (pro připomenutí mezerník nebo levé tlačítko myši).

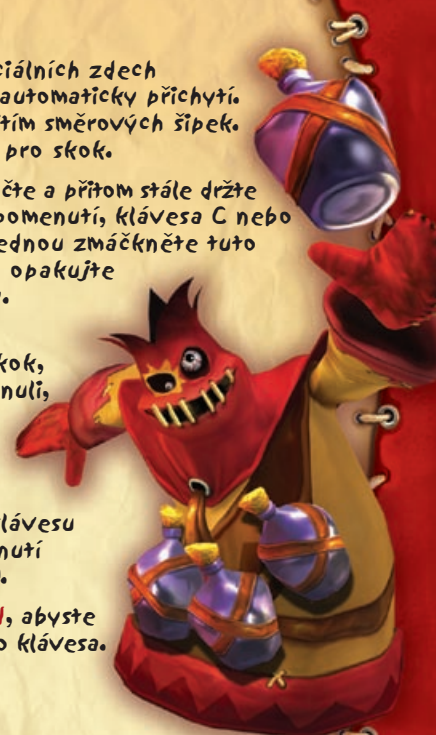
Prohlédněte si část **BOJ S NEPŘÁTELI**, abyste věděli, jaké všechny funkce má tato klávesa.

OVLÁDÁNÍ KAMER

Nemá smysl běžet, když netušíte kam. Abyste věděli, kam směřujete, použijte myš pro otáčení kamerou. V některých herních sekvencích se kamera pohybuje automaticky, aby poskytla optimální pohled na situaci. Zmáčknutím pravé klávesy „CTRL“ se kamera umístí za Raymana.

Prohlížeč mód

Abyste se dostali do prohlížeč módu, podržte klávesu X nebo B1 na vašem ovladači. Kamera se automaticky umístí na úroveň Raymana. Kamerou můžete otáčet směrovými šipkami nebo analogickou levou páčkou na vašem ovladači. Dále můžete také přibližovat a oddalovat obraz užitím + a - kláves v numerické části klávesnice (resp. pravým a levým tlačítkem myši). Tento mód je velmi užitečný pro pozorování situace před tím, než se pustíte do boje, nebo pro hledání všech bonusů.



Zmrazovací mód a fotografování

Kdykoliv budete chtít, můžete danou situaci zmrazit zmáčknutím tlačítka F1.

Vše ve hře se uvede v nečinnost, ale stále můžete pohybovat s kamerou použitím myši nebo joysticku.

Dokonce můžete fotografovat a popustit uzdu vaší nespoutané tvořivosti zmáčknutím klávesy „Enter“. Poté vyberte „ano“ pro uložení fotografie. Objeví se tabulka umožňující vepsat název fotky. Pojmenujte váš výtvar, vyberte „OK“ a potvrďte. Nyní je fotografie uložena na harddisku.

UKAZATELE VE HŘE

Zmáčknutím klávesy V na klávesnici nebo tlačítka B2 na ovladači můžete zobrazit mnoho informací o Raymanovi.

Skóre

Skóre dosažené v Kombo módu



Ukazatel supersily

Ukazatel Raymanova života

Ukazatel života nepřítelů

BOJ S NEPŘÁTELI

Zaměřování

Pro **ZAMĚŘENÍ** nepřítelů nebo objektů se otočte směrem k cíli střelby, aby se objevila mířidla. Podržte pravou klávesu „CTRL“. Když je nepřítel zaměřen, můžete provádět libovolné akce, aniž byste z nepřítelů spustili oči:

- **POHYBUJTE SE DO STRAN** použitím směrových ukazatelů
- Skočte nebo použijte vrtuli zmáčknutím klávesy určené pro skok (pro připomenutí mezerník nebo levé tlačítko myši)
- Proveďte kotoul v jakémkoliv směru zmáčknutím klávesy Z a pohybujte se pomocí směrových šipek
- Vystřelte pěsti příslušným tlačítkem pro střelení

Vystřelování pěsti

Rayman nemá velké bicepsy – žádné překvapení pro hrdinu bez rukou! – ale má dvě pěsti, které mohou prokázat velkou sílu: Pro vystřelení jeho **PĚSTI V PRÍMÉM SMĚRU**, zmáčkněte pravou klávesu určenou pro střelení (pro připomenutí, mezerník nebo levé tlačítko myši).

Pro vystřelení jeho **PĚSTI V PRAVÉM NEBO LEVÉM SMĚRU**, zmáčkněte pravou klávesu „CTRL“, ukročte doprava nebo doleva a zmáčkněte klávesu pro střelení.

Pro vystřelení **NABITÉ PĚSTI**, podržte klávesu pro střelení tak dlouho, dokud se pěst neroztočí. Pak pusťte klávesu, a tím vystřelíte. Pěst může být vystřelena dopředu anebo do stran.

Stručně řečeno, použijte pravou klávesu „CTRL“, abyste byli vždy čelem k nepříteli, a pak pro útok použijte všechny pěsti. Pěsti vystřelené do stran jsou velmi užitečné pro udeření nepřítelů, který se ukrývá za překážkou, nebo pro zranění těch, kteří se vyhýbají čelnímu útoku. Nezapomeňte si znovu nabít svou pěst. To by mohlo překazit vaše nejdůležitější plány.

Malý trik (abyste nečetli manuál zbytečně)

Zaměřte nepřítel a aktivujte zmrazovací mód stisknutím tlačítka F1.

Zmáčknete-li klávesu V, zobrazí se užitečná informace, jak se jej zbavit.

