

SLOVENSKÝ

MANUAL

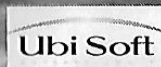


KON TIKI
MULTIMEDIA

Na Slovensko dováža, vydáva a distribuuje Kon Tiki, Popradská 84, Košice 040 11, Tel: 055/788 34 01, Fax: 055/643 81 56, www.kontiki.sk.
Kontakt na zásielkovú službu: 055/788 34 02. Technická podpora: podpora@kontiki.sk, www.kontiki.sk/help, 055/788 34 03.

RAYMAN 2

THE GREAT ESCAPE™



KON TIKI
MULTIMEDIA

Obsah

Príbeh	3
Inštalácia hry	4
Systémové požiadavky	4
Inštalovanie a odinštalovanie	4
Spustenie a skončenie hry	6
Začatie hry	7
Pohyb v ponukách	7
Výber jazyka	7
Hlavná ponuka	7
Ponuka volieb	7
Nahrávanie/Ukladanie hier	9
Herná obrazovka	10
Ovládanie	11
Ovládanie Raymana	12
Schopnosti	14
Rayman	15
Raymanovi priatelia	16
Raymanovi nepriatelia	18
Predmety	19
Magické predmety	20
Autori	22

V Dvorane Pubertiakov a v Sneme víl nastala panika: Robo-piráti, rozhodnutí dobyť a zotročiť celý svet, sa vyrojili z hĺbín vesmíru. Je čas na boj. Dobrovoľníci vytvárajú malé skupiny odporu a vrhajú sa do boja proti diabolským agresorom. Rayman a jeho priateľ Globox idú na okraj Veľkého lesa, kde je sústredený najväčší počet pirátov.

Rayman zoskočí zo stromu a pripraví svoju helikoptéru na mäkké pristátie uprostred krovísk. "Piráti idú rovno na nás!" kričí Rayman na svojho priateľa. "Priprav sa!"

Zem sa odrazu začala triasť... Niekoľko stromov sa zrútilo, vytvárajúc prechod pre armádu robotov.

Boj začína! Rayman sa vrhá do bitky, železné príšery letia vzduchom po záskuhu jeho mocných energetických gúľ. Trocha neskôr vyčaruje strachom chvejúci sa Globox nad hlavami robotov malý dážď, zúfalo sa snažiac, aby zhrdzaveli. Robot sa nakoniec so strašným škrípaním zrúti na zem. "To nebolo zlé, Globox!" kričí s úsmevom Rayman.

Globox sa snaží odpovedať, ale už ho nepočuje. V jeho mysli sa totiž práve objavila ustráchaná tvár Ly. "Rayman... "začne slabučkým vyčerpaným hlasom Ly. "Piráti rozbili srdce sveta. Energia unikla. Všetci naši chrabří hrdinovia okrem Clarka padli do zajatia... "

Rayman, ochromeného týmito hroznými zvestami, zaskočí obrovský robot a zdrapí ho do svojich silných klepiet. Snaží sa síce v dlani vytvoriť novú energetickú guľu, no bez úspechu. Zničenie prvotného jadra ho obralo o všetky schopnosti...

Zúfalo kričí na svojho priateľa...

"Dostali ma, Globox!" "Zachráň sa!"

"Ale... ale... čo bude s tebou?!"

"Nie je čas na vysvetľovanie!" "Chod' nájsť Ly, povie ti, čo máš robiť!" Po krátkom váhaní sa Globox prešmykne pomedzi nohy robota a zmizne vo vysokej tráve.

Odrazu zaduní diabolský smiech. Rayman sa otočí a zbadá Vyholenú Bradu (Razorbeard), vodcu pirátov.

"Mám ťa, Rayman!" "Čoskoro budeš mojím najposlušnejším otrokom... !"

Rayman sa snaží vyslobodiť, no železné objatie robota ešte zosilnie. Hodí na Vyholenú Bradu nevráživý pohľad a odvážne zakričí: "Ešte si nevyhral, pirát!" Ujdem, a potom si budeš priateľ, aby si sa nebol narodil!"

Inštalovanie hry

> Systémové požiadavky

Minimálna konfigurácia systému

Procesor Pentium 133 (alebo ekvivalentný),
Windows 95/98, 32 MB RAM,
4-rýchlostná CD-ROM,
zvuková karta kompatibilná so Sound Blaster.
Nutný je 3D grafický urýchľovač: Voodoo 1 (3Dfx) alebo vyšší

Optimálna konfigurácia

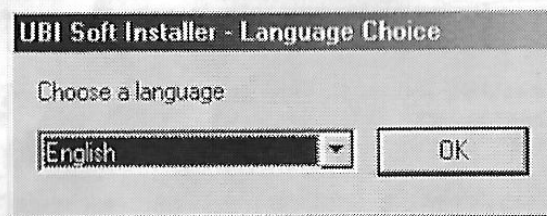
Procesor Pentium 200 MMX alebo vyšší,
Windows 95/98, 32 MB RAM,
8-rýchlostná CD-ROM,
zvuková karta kompatibilná so Sound Blaster.
Nutný je 3D grafický urýchľovač: Voodoo 2 (3Dfx) alebo ekvivalentný.

> Inštalovanie a odinštalovanie

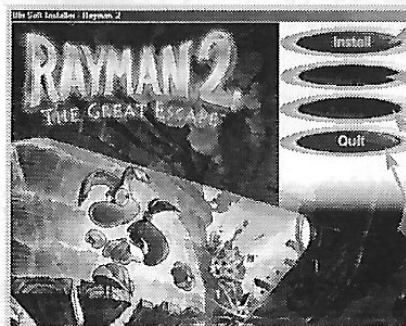
Inštalovanie hry

Vložte CD s hrou Rayman 2 do CD mechaniky počítača.

1. Z ponuky si vyberte jazyk.



2. Na obrazovke sa objaví nasledujúca ponuka.



Inštaluj (Install). Ak kliknete na túto voľbu, spustí sa inštalácia hry na pevný disk.

Hraj (Play). Táto voľba vám umožní začať hru a dostať sa do hlavnej ponuky (Main menu). Musíte však už mať hru nainštalovanú na pevnom disku.

Odinštaluj (Uninstall). Keď je hra už nainštalovaná, po kliknutí na túto voľbu sa z pevného disku vymaže. Pozor: Stratíte všetky uložené hry.

Koniec (Exit). Vráťte sa do Windows 95/98.

Poznámka: Keď hru ešte nemáte nainštalovanú na pevnom disku, dostupné sú iba voľby "Install" a "Exit".

3. Výber inštalovanej verzie.

Musíte si vybrať verziu, ktorá sa bude inštalovať. To aká verzia to bude, závisí od toho, akú máte 3D kartu.

Rayman 2 je optimalizovaný pre tieto typy 3D kariet.

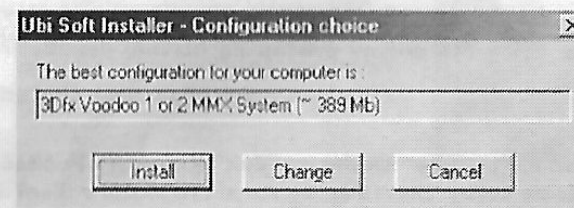
-karty 3Dfx (Voodoo 1, Voodoo 2, Voodoo 3, atď.), ktoré spolupracujú s ovládačmi Glide.

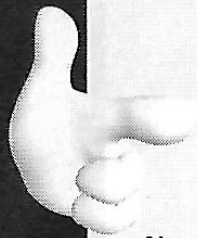
-Iné karty, ktoré podporuje DirectX 6. 0

Poznámka: Zoznam kariet, testovaných s hrou Rayman 2, je v súbore readme. txt, umiestnenom na CD Rayman2.

Na výber máte z týchto možností:

- 3Dfx s MMX - úplná inštalácia (3Dfx with MMX - complete installation)
- 3Dfx s MMX - minimálna inštalácia (3Dfx with MMX - minimum installation)
- DirectX 6. 1 s MMX - úplná inštalácia (DirectX 6. 1 with MMX - complete installation)
- DirectX 6. 1 s MMX - minimálna inštalácia (DirectX 6. 1 with MMX - minimum installation)





-Ak vaša karta podporuje 3Dfx technológiu (Voodoo 1, 2 alebo 3), vyberte si 3Dfx verziu.

-Ak karta nemá 3Dfx, vyberte si verziu pro DirectX 6. 0

V oboch prípadoch sa však pozrite do manuálu ku karte, kde nájdete jej presné požiadavky.

Ak inštalačný program nájde zastaralé ovládače, navrhne vám inštaláciu novších. Bez nich sa Rayman 2 hrať nedá. Pred inštaláciou týchto ovládačov vás počítač požiada, aby ste ju odsúhlasili.

4. Prístupová cesta (Access path)

Ďalej musíte vybrať miesto na pevnom disku, na ktoré sa hra nainštaluje. Prednastavená cesta je "c:\UbiSoft\Rayman2\".

5. Odkaz (Shortcut)

Teraz sa musíte rozhodnúť, do ktorej skupiny programov sa zaradi odkaz na hru. Prednastavená skupina je "Ubi Soft Games".

Odinštalovanie hry

Existujú 2 spôsoby ako vymazať hru z pevného disku.

1. Vo Windows si zvolíte ikonu "2 Uninstall Rayman 2" v ponuke Štart/Programy/Ubi Soft Games/Rayman 2.

2. Vložte CD Rayman 2, spustíte hru a vyberte si z inštalačnej ponuky voľbu "Uninstall" (Odinštaluj).

> Spustenie a skončenie hry

Keď je už hra nainštalovaná, spustíte ju z ponuky Štart vo Windows. Prednastavená cesta je "Štart/Programy/Ubi Soft Games/Rayman 2/1 To Play Rayman 2".

Hra sa dá spustiť iba vtedy, keď je v CD mechanike vložené CD.

Keď je hra spustená, máte priamy prístup do hlavnej ponuky (Main menu) (pozri kapitolu Ponuky).

Skončenie hry

Stlačte kláves Esc a v ponuke kliknite na "Exit" (Ukončiť). Počítač vás požiada o potvrdenie voľby. Uistite sa, že ste si hru uložili v Sieni dveri (Hall of Doors) (pozri kapitolu Nahrávanie / ukladanie).

Začatie hry

> Pohyb v ponukách

Na pohyb v ponukách hry sa používajú klávesy so šípkami. Voľba, ktorú ste predtým potvrdili, sa vysvieti červeno. Ak chcete potvrdiť inú, objaví sa v žltej farbe. Výber potvrdzujete pomocou klávesu ENTER. Späť sa dostanete klávesom BACKSPACE (mazanie posledne napísaného znaku). Počas hry je ponuka prístupná cez kláves ESC.

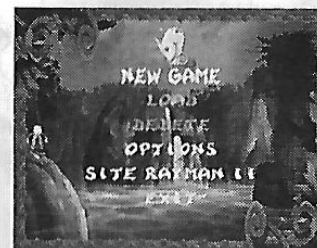
> Výber jazyka

Pomocou šípok si vyberte jazyk a potvrdte klávesom ENTER. Kedykoľvek v hre môžete jazyk zmeniť prostredníctvom "Language" (jazyk) v ponuke volieb.



> Hlavná ponuka (Main menu)

Ak kliknete na "New game" (Nová hra), začne sa nová hra. Voľby "Load" (nahrať) a "Delete" (vymazať) sú dostupné len vtedy, ak už bola nejaká hra uložená. Ak kliknete na "Options" (voľby), dostanete sa do ponuky volieb. Ak chcete ísť na internetovú stránku hry Rayman 2, kliknite na "Rayman2 site".



> Ponuka volieb

Do ponuky volieb "Options" sa počas hry dostanete tak, že stlačíte kláves ESC a kliknete na "Options".

V tejto ponuke si hru môžete prispôbiť tak, aby bol jej výkon čo najoptimálnejší.



Nahrávanie a ukladanie hier

Nastavenia obrazu (Video Settings)

Ak chcete meniť rozlíšenie obrazu, kliknite na "Resolution" (rozlíšenie).

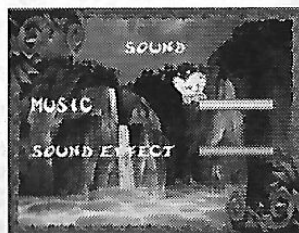
Najnižšie rozlíšenie, ktoré podporuje vaša grafická karta, si vyberiete pomocou "Low" (nízke), najvyššie ako "High" (vysoké). Zoznam všetkých podporovaných rozlíšení sa sprístupní po výbere "Other" (ostatné). Rozlíšenie sa uloží, keď si zvolíte "Save resolution" (uložiť rozlíšenie). Pomocou "Luminosity" (jas) si môžete nastaviť jas.



Nastavenia zvuku

Ak kliknete na "Sound" (zvuk), dostanete sa do ovládania hlasitosti.

Keď kliknete na "Music" (hudba), budete môcť šípkami meniť hlasitosť hudby v hre. Po kliknutí na "Sound Effect" (zvukové efekty) môžete robiť to isté so zvukovými efektami.



Ovládanie

Pomocou tejto voľby sa dostanete do ponuky "Controls" (Ovládanie). Môžete si tu nastaviť joystick, keď sa vám zdá, že nefunguje správne.



> Nahrávanie

Hru si môžete nahráť kedykoľvek počas hry. Stlačte ESC a potom kliknite na "Load" (nahráť).

> Sieň dverí a ukladanie

Keď chcete uložiť hru, Rayman musí byť v sieni dverí (Hall of Doors). Toto magické miesto, vybudované v dávnej minulosti Pubertiakmi, umožňuje dostať sa do iných svetov. Pamätajte ale na to, že Rayman sa tu môže dostať len keď prejde celý svet.



Keď chcete zo siene dverí vstúpiť do iného sveta, vyberte si ho pomocou šípok a potvrdte klávesom A.

Vždy, keď vstúpite do siene dverí, hra sa vás opýta, či si chcete uložiť pozíciu v hre.

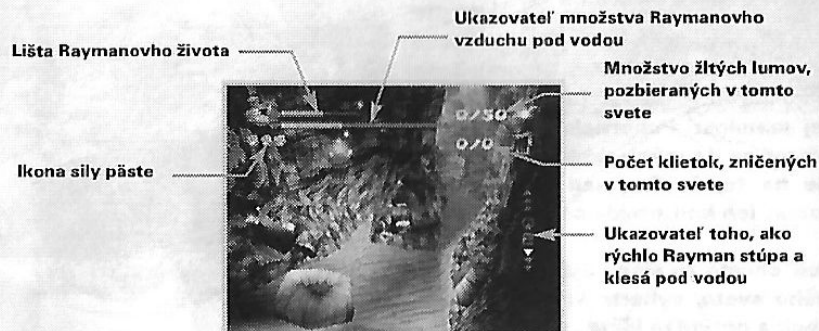
Ak kliknete na "Yes" (áno), hra sa automaticky uloží do súboru, ktorý ste si vybrali na začiatku hry. Keď chcete zmeniť umiestnenie súboru, stlačte ESC a kliknite na "Save" (uložiť).

Ak chcete uvoľniť miesto a zmazať uloženú hru, kliknite v ponuke na "Delete" (zmazať). Každé vymazanie budete musieť najprv potvrdiť.

Herná obrazovka

Počas svojho putovania musí Rayman rozbiť kliecky, v ktorých sú uväznení jeho priatelia. To mu umožní získať Päste sily, ktoré zosilnia jeho údery, a zbierať vzácne energetické gule nazývané "lumy".

Navyššie musí ešte nájsť 4 magické masky, pomocou ktorých možno prebudiť Polokusa - ducha sveta.



Keď stlačíte počas hry klávesu J, zobrazí sa vám lišta Raymanovho života, množstvo pozbieraných žltých lumov a počet zničených klieckov.



Kedykoľvek stlačíte ESC, uvidíte celkový súhrn vecí, zozbieraných od začiatku hry.

Ovládanie

Rayman 2 sa dá hrať s gamepadom alebo s klávesnicou.

Poznámka: Ovládanie pre gamepad i klávesnicu je prednastavené a nedá sa zmeniť. V ovládaní cez klávesnicu máte na výber ovládanie pre pravákov a ľavákov.

> Ovládanie klávesnicou



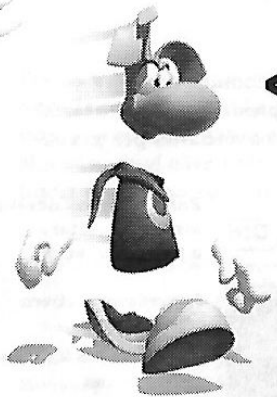
> Voľby kamery

Zbeplosť v používaní kamery je nevyhnutná pre dobrú orientáciu počas hry. Trénujte presúvanie a zmenu uhlov kamery pomocou kláves Q a W.

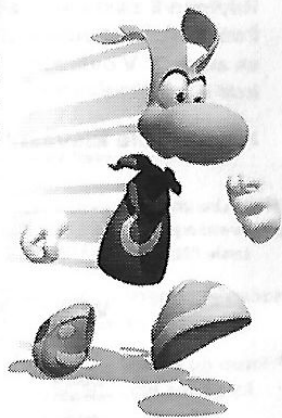
Klávesy Q a W: sprostredkujú pohyb panoramatického pohľadu okolo Raymana doľava a doprava

Kláves O: Umožní vám pohľad Raymanovými očami. Preskúmajte jeho zorné pole pomocou šípok. Keď kláves O pustíte, vrátite kameru do pôvodnej polohy.

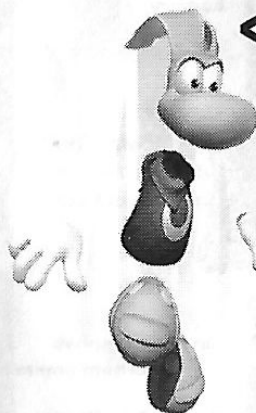
Ovládanie Raymana



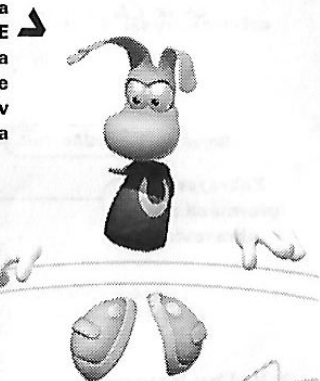
Hýbete sa pomocou šípok. Keď chcete **KRÁČAŤ**, stlačte **SHIFT** (ľaváci 7 na numerickej klávesnici) a pridržte ho počas pohybu šípkami.



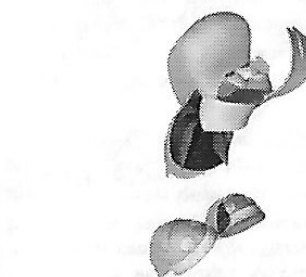
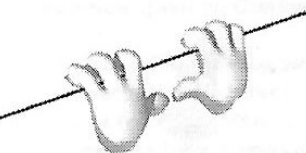
SKOČÍTE tak, že stlačíte **A** (ľaváci 8).



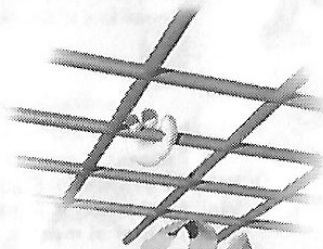
Keď pridržíte **CTRL** a stlačíte šípku, **POHNETE SA DO STRANY**. Zíde sa vám to, keď budete chcieť mať nepriateľov na očiach a zároveň sa vyhnúť ich strelám.



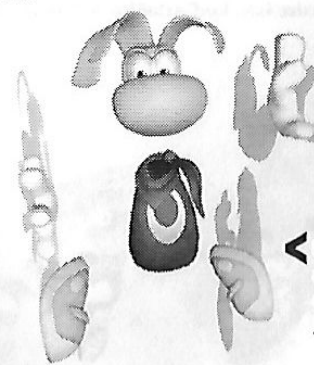
Pomocou šípok môžete taktiež **PLÁVAŤ**. Keď stlačíte **Z** (ľaváci 9), ponoríte sa. Vynoriť sa dá pomocou **A** (ľaváci 8). Rada: Tomu, aby sa Rayman mohol pohybovať vo vode úplne voľne, bola venovaná zvláštna starostlivosť. Nájdite si čas a precvičte si ovládanie - zíde sa vám to!



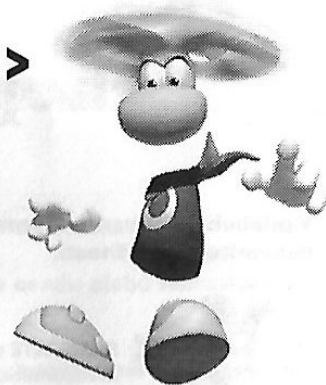
Na väčšinu stien sa dá **ZAVESIŤ** tak, že sa ku stene rozbehnete a vyskočíte. Rayman sa na stenu automaticky zavesí.



Ak sa chcete **VYŠPLHAŤ** po drôtenom plote, viničom obrastenej stene alebo pavučine, vyskočte, keď sa pohybujete smerom k nim pomocou smerových šípok. Rayman sa na ne automaticky zavesí. Ďalej sa potom pohybujete pomocou smerových šípok. Zoskočíte tak, že vyskočíte, pričom znova stlačíte **A** (ľaváci 8).



Keď chcete **VYLIEZŤ MEDZI DVOMA STENAMI**, skočte a súčasne stlačte **A** (ľaváci 8). Potom stlačte **A** znova, aby ste sa zachytili. Toto opakujte, až kým nevyleziete hore.



Schopnosti

V priebehu putovania Rayman získava nové schopnosti, ktoré mu dajú neuveriteľné možnosti.



◀ **STRIELATE** pomocou medzerníka.

ÚČINNOSŤ STRELY POSTUPNE ZVÝŠITE tak, že pridržíte medzerník (ľaváci 1). Energetická guľa v Raymanových rukách sa začne zväčšovať. Keď si myslíte, že to už stačí, pustíte medzerník a vystrelíte.



◀ **FIALOVÉ LUMY** môžete chytiť, ak do nich strelíte pomocou medzerníka (ľaváci 1). Keď ste ich už chytili, môžete sa nimi nechať unášať v ľubovoľnom smere pomocou šípok. Pustíte ich, keď stlačíte A (ľaváci 8).

Ak chcete letieť v **HELIKOPTÉROVOM REŽIME**, aktivujte helikoptéru (pozri ovládanie) a pridržte A (ľaváci 8).

Helikoptéra vám okrem bezpečného pristátia umožňuje úplne voľný pohyb vo vzduchu. Lietanie v helikoptérovom režime ukončíte, keď opäť stlačíte A.

Rada: Let môžete stabilizovať, ak stlačíte CTRL. Pomôže vám to vyhnúť sa prekážkam.

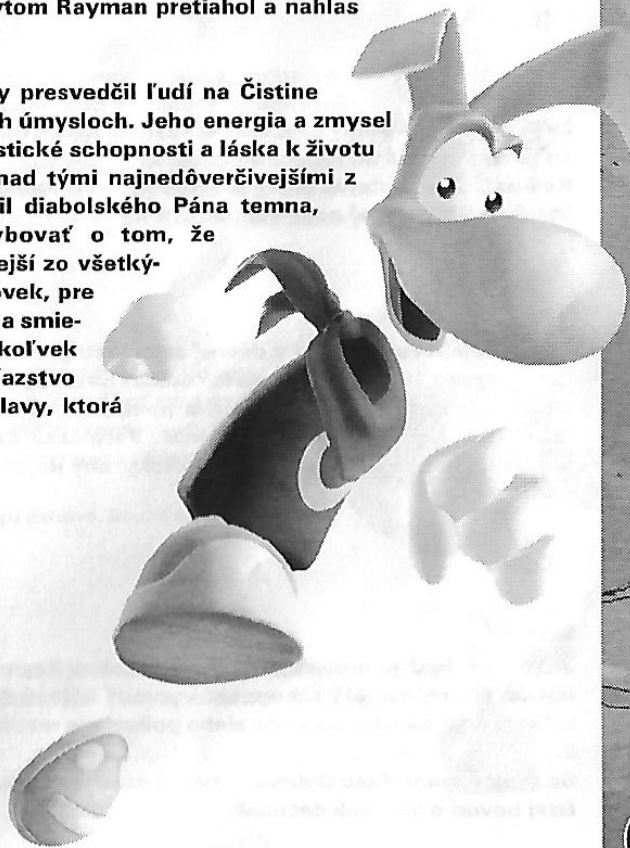
Rayman

Rayman je jedinečná osobnosť neznámeho pôvodu.

Žiadny mudrc ani čarodejník nevie, hrou osudu alebo rozmarom bohov sa Rayman zjavil na Čistine snov.

Všetko, čo o ňom vieme, pochádza z rozprávania rybárov z Jazera lumov. Po mimoriadne daždivej noci ho našli pokojne spať v tieni palmy. Vylákaní touto zvláštnou príšerou z mora si zavolali na pomoc obyvateľov lesa, obľohy a vody. Slnko ešte nedosiahlo obzor, keď sa armáda prizvaných hostí, jeden čudnejší ako druhý, prevalila cez fialové pieskové duny. Dlho ho pozorovali. "Čo to je za človeka, keď to nemá ruky ani nohy?" spytovali sa navzájom. "Je možné, aby bol nažive?" uvažoval jeden z nich, keď sa vtom Rayman pretiahol a nahlas zívól.

Netrvalo mu dlho, aby presvedčil ľudí na Čistine snov o svojich dobrých úmysloch. Jeho energia a zmysel pre humor, jeho fantastické schopnosti a láska k životu a prírode zvíťazili aj nad tými najnedôverčivejšími z bytostí. A keď porazil diabolského Pána temna, nedalo sa už pochybovať o tom, že Rayman je najodvážnejší zo všetkých, ideálny hrdina, človek, pre ktorého je priateľstvo a smiech dôležitejšie ako čokoľvek iné, pre ktorého je víťazstvo merané veľkosťou oslavy, ktorá po ňom nasleduje.



Raymanovi priatelia

Obyvatelia Raymanovho sveta patria do dvoch skupín:
Magické bytosti, obdarené zázračnými schopnosťami, a ľudia...

> Magické bytosti

Polokus

Je duchom sveta, stvoriteľom všetkého, čo je a bude... Má schopnosť premieňať svoje sny na skutočnosť... Dávno, pradávno z tohoto sveta odišiel a iba spojenie štyroch magických masiek ho môže privolať späť...



Ly

Ly je víla a ako všetky víly, má veľkú moc. Žiaľ, stratila ju potom, čo piráti vyhodili do vzduchu Prajadro. Keď nazbiera dostatok energie, môže vytvoriť strieborný lum, ktorý dá Raymanovi nové schopnosti.



Pubertiaci

Starí a múdri ľudia, ktorí v dávnej minulosti postavili sieň dverí (pozri stranu 10), magické miesto odkiaľ sa dá dostať do všetkých oblastí sveta. Sú veľmi starí a pamäť im už veľmi neslúži, takže už zabudli, ktorý z nich je kráľ. Veľa času trávia tým, že predvádzajú akrobatické tanečné kúsky, aby najmladší zbledli závišťou.



> Ľudia

Globox

Je to milé, keď je drobný jednoduchý Globox Raymanovým najlepším priateľom. Má schopnosť vytvoriť účinný dažďik, ktorý môže použiť na hasenie ohňa alebo polievanie rastlín, aby rástli.

So svojou manželkou Uglette vytvorili úžasnú rodinu: posledný údaj hovorí o 650-tich deťoch!



Clark

Hora svalov ako Clark je armádou sama osebe. Jedným mocným ťmahom rozpráši celý regiment pirátov. Jeho jediná slabá stránka: trochu citlivý žalúdok. Môže mu to spôsobiť problémy, obzvlášť keď uprostred bitky chrúme trochu hrdzavého robota...



Murfy

Murfy, prezývaná lietajúca encyklopédia, pomáha Raymanovi svojimi radami. Keď si chcete stručne pripomenúť niektorú jej radu, prídte k jednému z Kameňov myšlienky, roztrúsených po celom svete. Keď chcete, aby Murfy prišla radšej osobne a vec vám podrobne vysvetlila, zastavte sa pri Kameni myšlienky a stlačte F2.



Veľryba Carmen

Je to úchvatný morský tvor, ktorého úlohou je brázditi hĺbky oceánu a roznášať tam vzduchové bubliny, ktoré môžu znamenať rozdiel medzi životom alebo smrťou pre zatúlané rastliny a zvieratá. Niekedy ju prenasledujú pirane, ktoré sa zaujímajú o jej bubliny...



Ssssam

Tento mladý duchaplný had je prevozníkom v Bažinách prebudenia. Obyvateľom pomáha prejsť bažiny na vodných lyžiach...



Raymanovi nepriatelia

Admirál Vyholená brada

Vodca pirátov je v celej galaxii známy tým, že premenil viac ako 100 pokojných planét na vesmírny prach. Nedajte sa zmýliť jeho patetickým a hlúpym výzorom. Jeho krutosť je bezhraničná. Jeho sen? Dobyť Raymanov svet a zotročiť jeho obyvateľov...



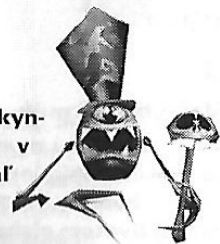
Posluhovači (Henchmen)

Tvoria jadro armády robopirátov. Sú úplne oddaní admirálovi Vyholenej brade. Zajmú každého nešťastníka, ktorý im skríži cestu. Existujú viaceré druhy posluhovačov a každý z nich má svoje prednosti a slabiny. Je na vás, aby ste na ne prišli...



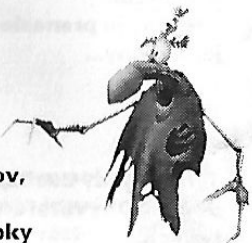
Strážca jaskyne zlých snov (Guardian of the Cave of Bad Dreams)

Hrozná príšera, ktorej úlohou je strážiť podzemnú jaskynku, v ktorej sú zamknuté príšery, vznikajúce v Polokusových nočných morách. Nikto sa zatiaľ neodvážil vstúpiť do Jaskyne zlých snov, hoci sa povára, že je tu ukrytý aj cennejší poklad...



Kuracie zombie (Zombie chickens)

Už ani nemáme prehľad o všetkých hrôzostrašných dôsledkoch príchodu pirátov: porušenie všeobecnej harmónie, premnoženie piraní, obrovských pavúkov, stonožiek atď.... Vystrašené všetkými týmito udalosťami začali sliepky znášať mŕtve vajcia, z ktorých sa vyliahli hrozné kuracie zombie...



Predmety

> Klietky

Piráti uväznili mnoho obyvateľov v týchto malých kliečkach spolu s ich životnou energiou. Keď Rayman rozbije 10 kliečok, zvýši sa lišta jeho života.



> Sudy

Sú naplnené pušným prachom a pri najmenšom náraze vybuchujú. Pokročilejšie typy vedia dokonca lietať...



> Náboje

Sú to tvrdohlavé strely, ktoré vyrobili piráti. Na to, aby ste si ich podriadili, budete potrebovať mimoriadnu trpezlivosť. Väčšina má nohy, niektoré vedia lietať.



> Slivky

Toto zvláštne ovocie má mnohoraké využitie. Môžete ich hádzať na nepriateľov, liezť na ne, presúvať strelbou do opačného smeru a dokonca na nich preplávať cez lávové pole...



> Magické gule

Nájdete ich na stojanoch rovnakej farby, otvárajú dvere do záhadných chrámov...



> Sparadrapy

Piráti sú v architektúre prinajlepšom priemerní, a preto si musia spevňovať budovy pomocou sparadrapov. Drevené sú veľmi krehké, ale železné sa poddajú až pri výbuchu.

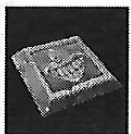


> Prepínače

Piráti zaplavili svet prepínačmi, ktoré aktivujú podivné mechanizmy a otvárajú rôzne dvere. Použijete ich tak, že na ne strelíte.



Magické predmety



> Kamene myšlienky

Kamene myšlienky sprostredkujú telepatické spojenie s Murfy. Kedykoľvek potrebuje Rayman pomoc alebo radu, mal by sa priblížiť k jednému z kameňov a Murfy sa mu objaví v myšli.



> Magické dvere

Stretnete sa s nimi na začiatku a konci sveta. Keď cez ne prejdete, zavedú vás do siene dverí.



> Päste sily

Zosilňujú účinok Raymanových striel. Pozor: Keď zomrie alebo ho trafia, stratí časť ich energie. Po troch takýchto stratách sa účinok jeho striel vráti na normálnu hodnotu.

> Štyri masky

Tieto magické masky sú skryté v tajných a záhadných svätyniach. Starodávne legendy vravia, že ktokoľvek dá dokopy 4 masky, môže zobudiť mocného Polokusa...



Majte oči na stopkách, lebo veľa tajných dverí a priechodov vedie do neznámych svetov, kde môžete nájsť úžasné poklady a možno sa stať aj mocnejšími...

> Lumy

Lumy sú veľmi účinné čiastočky energie. Každá farba má špeciálne vlastnosti...

• Žlté lumy

Je to 1000 úlomkov z Prajadra, ktoré vyhodili do vzduchu piráti. Ak ich Rayman pozbiera dostatočný počet, bude môcť postúpiť do nových svetov. Navyše obsahujú vzácne vedomosti. Čím viac ich zozbierate, tým viac budete vedieť o tajomstvách sveta. Kedykoľvek v hre stlačte F2, aby ste si prečítali nové informácie, ktoré vám poskytnú žlté lumy.

• Žlté lumy super

Pradávne lumy, ktoré spoznáte podľa toho, že sú väčšie. Sú 5 krát účinnejšie ako obyčajné žlté lumy.

• Červené lumy

Obsahujú životnú energiu, ktorá obnovuje Raymanovu lištu života.

• Fialové lumy

Keď do nich Rayman strelí, môže sa na ne zavesiť a hojdať sa od jednej ku druhej. Takto môže prejsť rozľahlé oblasti bez toho, aby sa dotkol zeme.

• Modré lumy

Sú bohaté na kyslík. Obnovujú hodnotu na ukazovateli množstva vzduchu, keď sa pohybujete pod vodou.

• Zelené lumy

Tieto lumy sú veľmi zvláštne. Zaznamenávajú Raymanov postup. Keď zomrie, objaví sa na tom mieste, kde naposledy zbral zelený lum.

• Strieborné lumy

Tvorí ich víly. Dávajú vám nové schopnosti...



Autori

ORIGINÁLNY NÁVRH

MICHEL ANCEL
FREDERIC HOUDE

MANAŽÉR PROJEKTU

STEVE MCCALLA

PROGRAMOVANIE

ENGINU

OLIVIER ALBIEZ
FABIEN BOLE-FEYSOT
GUILLAUME CLEMENT
MICHAEL DE RUYTER
BENOIT GERMAIN
YANN LE GUYADER
CHANTAL OURY
FABRICE PEREZ
GUILLAUME SOUCHET
JACQUES THENOZ
CARLOS TORRES
MARC TRABUCATO

spolu s:

CHRISTOPHE BEAUDET
FREDERIC COMPAGNON
CHRISTOPHE GIRAUD
JEAN-MARC DROUAUD
VINCENT LHULLIER
YANN LE TENSORER
ALEXIS VAISSÉ
MARC FASCIA
THIERRY QUERE

ŠPECIÁLNE

POĎAKOVANIE

PROGRAMÁTORSKÉMU TÍMU N64
FREDERIC BALINT
XAVIER BILLAULT
OLIVIER DIDELOT
HELENE POKIDINE
FRANCOIS QUEINNEC
ALAIN ROBIN
OLIVIER SAILLANT
MARC VILLEMANN

ĎALŠIE

POĎAKOVANIE

PROGRAMÁTORSKÉMU
TÍMU T-TRUBLE

UMELECKÝ RIADITEL

MICHEL ANCEL

GRAFIKA

ALEXANDRE GATTO
ARNAUD KOTELNIKOFF
spolu s:
JEAN-CHRISTOPHE ALESSANDRI
FLORENT SACRE
CELINE TELLIER
PAUL TUMELAIRE
CHRISTOPHE BOURGES
NICOLAS CARRE
FLORENCE CHARPENTIER
NICOLAS DAIRE
FABRICE HOLBE
PIERRE-HENRY LAPORTERIE
YANN LECLERC
CHRISTOPHE PIC
STEPHANE ZINETTI

a:

SEBASTIEN BICORNE
DENIS CAPDEFERRO
GEOFFROY DE CRECY
DAVID GARCIA
YANN JOUETTE
EMMANUEL VILLE
AGATA WIERZBICKI

GRAFICKÝ VÝSKUM

ALEXANDRA ANCEL
HUBERT CHEVILLARD

DIZAJN HRY

STEPHANE HILBOLD
OLIVIER PALMIERI
spolu s:
FREDERICK GAVEAU
SERGE HASCOET
ZORAN MILISAVLJEVIC
VINCENT MONNIER
JEAN-CHRISTOPHE PETIT

CHRISTOPHE THIBAUT
JEAN ZAPPAVIGNA

INFODIZAJN

SEBASTIEN DEZAUTEZ
YANNICK GERBER
ARNAUD GUYON
MICHAEL JANOD
GREGORY PALVADEAU
XAVIER PLAGNAL
MICKAEL VEAUDOUR

spolu s:

NICOLAS CHEREAU
OLIVIER DAUBA
OLIVIER DIAZ
JEAN-CHRISTOPHE GUYOT
YANN MASSON

ANIMÁCIE

JACQUES EXERTIER
ALEXANDRE BADUEL
FRANCOIS COTE
JOSEPH NASRALLAH
PHILIPPE ARSENAULT
ERIK BRANZ
SEBASTIEN BRASSARD
JENNIFER DICKIE
CHRISTIAN DION
JEAN-SEBASTIEN DUCLOS
JAMIE HELMAN
PHIL HOLLOWAY
FRANCOIS LAPERRIERE
SEAN LEBLANC
MICHAEL LINGTON
CARLA PRADA
ALLAN TREITZ
MIKE ZINGARELLI

FILMY

STORYBOARD
PATRICK BODARD

ANIMÁCIE

DAMIEN BARRANCO
JEAN-YVES REGNAULT
PHILIPPE VINDOLET

INTEGRÁCIA

OLIVIER SOLEIL

SCENÁR A DIALÓGY

DAVID NEISS

AUTOR PRÍBEHU

MICHEL ANCEL

AMERICKÁ ADAPTÁCIA

DAVID GASSMAN

DIZAJN ZVUKU

LAMBERT COMBES
ROMAIN HIS
GREGOIRE SPILLMANN
spolu s:
OLIVIER BONNAFY

AUTOR HUDBY

ERIC CHEVALIER

ZVUKOVÉ EFEKTY

NAHOVORENIE

SOUND ENGINEERING

MARTIN DUTASTA
spolu s:
LIONEL BOUHNK

MANAŽMENT DÁT

MALIKA SAHLA
FRANCK SERVETTAZ
GUENAELE MENDROUX
spolu s:
NARY-TIANA ANDRIAMAMPANDRY
HANANE SBAI
a:
TARIK MLAHI

TESTOVANIE

JONATHAN PEPIN
ALAIN GAGNON
RAPHAEL FRANCOEUR
ALAIN CHENIER
JEAN-SEBASTIEN LABRECOUE
FREDERIC BLATTMANN
FREDERIC LAPORTE
PIERRE-YVES SAVAND
JONATHAN D'ANJOU

POMOCNÉ PROGRAMY

BERNARD LEFEBVRE
CORNELIU BABIUC
MIRCEA DUNKA
IONUT GROZEA
CRISTI PETRESCU
NICOLAE SUPARATU
MIHAELA TANKU
GEORGE BALTANU
DAN DRAGAN
CATALIN DUMITRESCU
JOEL GREGOIRE
CHRISTOPHE MARTINAUD
CRISTI RIZEA
PASCAL RUIZ
PHILIPPE TOULLAUD
ESTELLE PARENT

3D PLUG-IN

DANIEL RAVIART

3D VÝSKUM

PHILIPPE VIMONT

MARKETING

LAURENCE BURISSON
AXELLE VERNY

WW ŠTÚDIÁ MANAŽÉRI

DOMINIQUE BORDENAVE
CHRISTINE CHOSSON
CYRIL DEROUINEAU
ERIC HUYNH
DIDIER LORD
VINCENT PAQUET
ERIC TREMBLAY

MIESTNE ŠTÚDIÁ MANAŽÉRI

JEROME ANTONA
AHMED BOUKHEUFA
SYLVAIN BRUNET
SANDRINE MAIGRET
GILLES MONTEL

MANAŽÉRI STRÁNOK

ANNECY
DANIEL PALIX
MONTPELLIER
MICHEL ANCEL
MONTREAL
CHRISTOPHE DERENNES
MONTREUIL
CHRISTINE BURGESS

PRODUKCIA

GERARD GUILLEBOT

VYDANIE

YVES GUILLEBOT

VÝVOJ

MICHEL GUILLEBOT

ŠPECIÁLNE POĎAKOVANIA

BYVALÉMU MANAŽÉRSKEMU TÍMU
GREGOIRE GOBBI
NATHALIE PACCARD