

Rayman Origins

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny polski poradnik GRY-OnLine do gry

Rayman Origins

autor: Michał Rutkowski

GRYOnline.pl

Copyright © wydawnictwo GRY-OnLine S.A. Wszelkie prawa zastrzeżone.

www.gry-online.pl

Producent Ubisoft Studios, Wydawca Ubisoft, Wydawca PL Ubisoft
Prawa do użytych w tej publikacji tytułów, nazw własnych, zdjęć, znaków towarowych i handlowych, itp.
należą do ich prawowitych właścicieli.

[Kup książkę](#)

Spis treści

Wprowadzenie	4
Chrapiące Drzewo	8
Pokręcona Dżungla	9
Zupełnie jak w dżungli (100 L)	9
Wybuchowe gejzery (300 L, 1:30)	12
Waligóra (300 L, 1:40)	16
Daj się ponieść (300 L, 2:10)	20
Bujalne Jaskinie (300 L, 1:15)	25
Ponad tęczą (175 L)	29
Hej – ho moskito (300 L)	30
Nie złapiesz mnie	31
Pustynia Dijirdów	32
Szalone odbijanie (300 L, 1:30)	32
Najlepszy podkład muzyczny (300 L, 2:00)	38
Wiatr albo przewóz (300 L, 2:20)	43
Podniebna sonata (300 L, 2:50)	48
Bez odwrotu (175 L)	52
Nie strzelaj tyle (300 L)	53
Rzępolony pościg	55
Kraina Smakoszy	56
Polarny pościg (300 L, 1:50)	56
Dzwonią dzwonki sań (300 L, 1:50)	62
Pieruńsko gorące (300 L, 2:40)	66
Naprawa szczeliny (175 L)	71
Celuj w Węgorza (300 L)	72
Raz na wodzie , raz pod wodą	73
Morze Szczęśliwości	74
Port paniki (300 L, 1:20)	74
Pływanie z Gwiazdami (300 L, 1:25)	78
Przeklęta płetwa (300 L, 2:20)	85
Złe bańki i nie tylko (175 L)	90
Ogień zwalczaj wodą (300 L)	91
Piracki skarb	93
Mistyczny Szczyt	94
Wędrówka przez góry (300 L, 1:25)	94
Magiczne Małpki (300 L, 3:00)	101
Droga Elektronów (175 L)	106
Ale w koło są Golemy (300)	107
Świątynia Cwanych Skrzyń	113
Humorzaste Chmury	114
Na skrzydłach burzy	114

Świątynia Łaskotek	115
Zejdź mi z drogi (300 L, 1:20)	115
W górę i w dół (300 L, 1:50)	121
Łowca Łowców (300 L)	126
Wspinaczka (300 L, 2:40)	127
Ciągle płynie (300 L, 1:20)	131
Biedna mała stokrotka (100 L)	135
Zabawy w cieniu	140
Głędzocze Groty	141
Dzikie roje (300 L, 2:10)	141
Podstępne wiatry (300 L, 2:35)	146
Nie strzelaj do DJ-a (300 L)	151
Wysokie napięcie (300 L, 1:45)	152
Oczy węża (300 L, 3:00)	158
Zbańkować drozda (100 L)	162
Podkrecony skarb	166
Słodkie Jeziora	167
Smocza zupa (300 L, 2:25)	167
Coś się tak napalił! (300 L)	173
Kapryśny owoc (300 L, 2:00)	174
Pani Zgaga (100 L)	179
Wędkarstwo podlodowe	184
Straszliwa Otchłań	185
Skąd te kraby? (300 L, 1:30)	185
Podwodna strzelanina (300 L)	190
Strzeż się Małego Murraya (300 L, 1:50)	192
Murray z Głębin (100 L)	196
Ryzykowne ruiny	200
Humorzaste Chmury	201
Na skrzydłach burzy (300 L)	201
Na szczycie Starego Gejzera (300 L, 1:30)	203
Roboty nie popełniają błędów (300 L, 2:35)	209
Odkrycie	214
Wynoś się!	219
Strzelanie do gwiazd (300L)	220
Zbyt Cwana Świątynia	221
Chrapiące Drzewo	222
Kraina Żywych Umarlaków	222

Copyright © wydawnictwo GRY-OnLine S.A. Wszelkie prawa zastrzeżone.
 Nieautoryzowane rozpowszechnianie całości lub fragmentu niniejszej publikacji w jakiegokolwiek postaci jest zabronione
 bez pisemnego zezwolenia GRY-OnLine S.A. Ilustracja na okładce - wykorzystana za zgodą © Shutterstock
 Images LLC. Wszelkie prawa zastrzeżone. Zgoda na wykorzystanie wizerunku podpisana z Shutterstock, Inc.

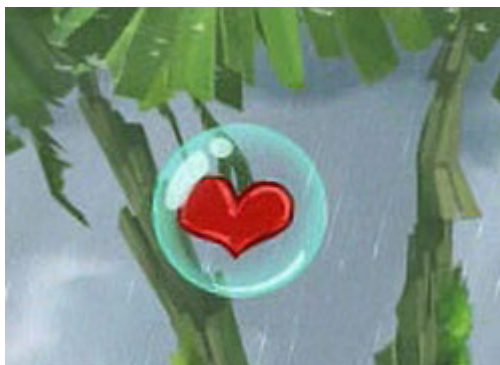
Dodatkowe informacje na temat opisywanej w tej publikacji gry znajdziecie na stronach serwisu GRY-Online.
www.gry-online.pl

Wprowadzenie

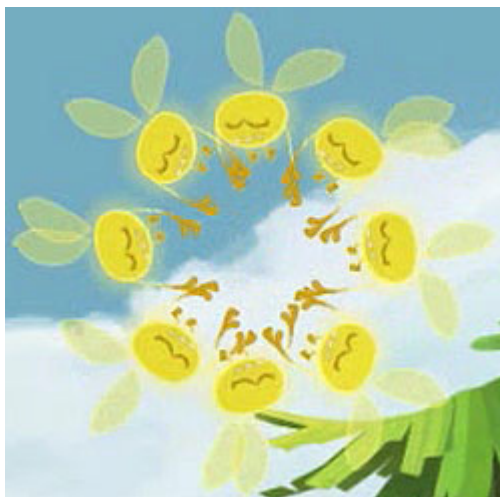
Rayman Origins jest scrolowaną platformówką 2D, gdzie przez większość czasu podążamy w jednym kierunku, aby dojść do końca poziomu. Gra zawiera mnóstwo ukrytych rzeczy do zebrania. W poniższym poradniku znajdziecie opis plus zdjęcia, położenia wszystkich sekretnych pomieszczeń z Elektrunami oraz wszelkiego rodzaju ukrytych Lum, potrzebnych do odblokowania pozostałych Elektrun. Poradnik zawiera również dokładne strategie na wszystkich bossów, opis przejścia trudniejszych sekcji poziomów i sposób zebrania wymagających znajdziek. W nawiasie obok nazwy poziomu, znajduję się liczba Lum oraz czas ukończenia wyzwania czasowego (opcja ta pojawia się po jednokrotnym ukończeniu etapu), potrzebny do odblokowania Elektrun. Jeżeli w nawiasie jest podana tylko liczba Lum, oznacza to, że dany poziom nie posiada wyzwania czasowego. Pamiętaj o jak najszybszym zbieraniu rzeczy, które pojawiają się z roślinek i Żalumków. Jeżeli się nie pośpieszysz, wszystko może zniknąć.

Oznaczenia użyte w opisie

S – serduszko dające odporność na jedno uderzenie przeciwnika, lub jeżeli już posiadasz jedno dostaniesz Lumy.



L – Lumy czyli typowe monety do zebrania na każdym poziomie. Kiedy zbierzesz Lumy z koroną (w poradniku oznaczone jako **LK**), pozostałe zmieniają kolor na czerwony. Oznacza to, że przez ograniczony czas są warte dwa razy więcej. Należy zebrać jak najwięcej czerwonych, jeżeli myślisz o zbieraniu wstążek. Warto zwrócić uwagę na fakt, że każdy przeciwnik zostawia dwa Lumy. Jeden po tym kiedy zmienia się w balon po uderzeniu, drugi kiedy uderzymy go w tej formie.



E – Elektruny czyli znajdźki za pomocą których odblokowujemy różne rzeczy w grze (m.in. nowych bohaterów czy poziomy). Za każdym razem będą uwięzione w klatce, którą będziesz musiał zniszczyć, by je uwolnić.



M – moneta z czaszką (Czaszkonety) dająca 25 Lumów.



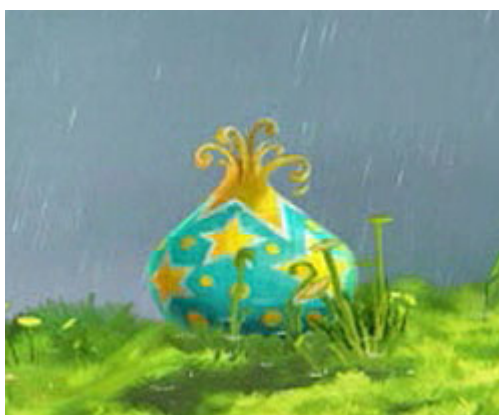
Drzwi nr x – drzwi z okiem stanowią checkpoint. Cały opis podzielony jest na sekcje, pomiędzy tymi drzwiami. Np. oznaczenie „drzwi nr 1”, oznacza etap danego poziomu, pomiędzy pierwszymi, a drugimi drzwiami z okiem.



Klatka nr x – czyli klatki, do których dostaniesz się korzystając z ukrytych przejść. Na każdym poziomie, w którym znajdują się takie przejścia, do zniszczenia są dwie klatki. Uwolnienie Elektrun, również traktowane jest jako checkpoint. Oznacza to, że raz uwolnione Elektruny nie muszą być uwalniane ponownie.



Żalunek – w różnych etapach kolejnych światów, Żalumki wyglądają inaczej. Mogą to być, np. roślinki. Charakteryzują się tym, że należy je zniszczyć, by uwolnić Lumy.



Bujawka – niebieska łapka, która umożliwia huśtanie na boki.



Michał Rutkowski (www.gry-online.pl)