

RAYMAN 2

Aby użyć helikoptera - wciśnij klawisz „A”

Aby strzelać pięścią - wciśnij „spację”

ŚWIETLISTE LASY

Użyj pięści, aby rozbić kraty i wejdź do tunelu. Po drodze zbieraj czerwone lumsy - dadzą Ci one energię.

Uważnie wysłuchaj wskazówek Murfyego, który będzie Twoim przewodnikiem. Idź zgodnie z nurtem rzeki i rozbij wiszącą skrzynię. Weź lumsa i skocz w dół. Skacząc po skalnych półkach uważnie rozglądaj się za żółtymi lumsami (jeden z nich znajduje się za wodospadem). Wróć na najwyższą skałę i przeskocz na drugą stronę, gdzie oczekują już dzieci Globoxa.

Idź prosto, aż dojdiesz do polany. Teraz musisz wspiąć się między skałami na górę (Murfy podpowie Ci, jak to zrobić). Podejdź do skrzyni i rozbij ją. Brawo! Udało się uwolnić Teensienów. Wskocz do portalu o nazwie Czarodziejska Polana.

CZARODZIEJSKA POLANA

Przejdź przez mostek i skocz do wody. W podwodnej jaskini rozbij skrzynię i wróć na powierzchnię. Wskocz na grzybka i idź do przodu. Hop w dół i idź w prawo. Ostrożnie skacz po liściach, uważając na piranię. Wskakuj na półki skalne.

Wejdź na siatkę i przełóż dźwignię (użyj pięści). Teraz idź po korzeniu na górę. Przeskocz nad wodospadem i rozbij skrzynię. Możesz skoczyć do wody i wdrapać się na wysepkę z grzybkiem. Idź w stronę otwartego przejścia.

Wejdź po siatce na górę i używając helikoptera skocz na wysepkę. Gdy już zdobędziesz lumsy, ponownie wejdź na górę. Wskocz na kolejną rampę i idź w lewo. Przeskakując po miechach, dostaniesz się na górę.

Idź prosto i w lewo. Po jednej stronie pnia znajdują się rośliny, po których

możesz się wspiąć. Na górze przejdź po pniu i tunelem wodnym spłyn w dół. Idź prosto i wspinaj się po roślinach, uważając na piranie. Brawo! Jesteś na drugiej stronie. Idź prosto.

Omiń twierdzę piratów i idź w lewo. Zbierz lumsy, znajdujące się na liściach (użyj helikoptera). Wróć do pierwszego liścia i idź dalej. Wspinaj się po drabinie i zbieraj czerwone lumsy. Przejdź przez mostek, rozbij skrzynię. Wróć do twierdzy. Na środku polany znajduje się sekretne wejście. Rozpoznasz je łatwo, bo nie rośnie na nim trawa. Ustaw się na nim, a gdy pirat rzuci w Ciebie ognistą kulą - odsuń się. Wskocz do środka. Przeskakuj po skrzyniach, zbierając lumsy. Wspinając się po pajęczynie, omijaj spadające kamienie. Pięścią rozbij drzwi. Idź w lewo, potem schodami na górę i weź zielonego lumsa.

Gdy uda Ci się pokonać pirata, wejdź do komnaty po prawej stronie. Pirat śpi? Jego również pokonaj. Weź beczkę i wróć na polanę, na której walczyłeś z pierwszym piratem. Zejdź po schodach i rozbij skrzynię. Wróć do miejsca, z którego wzięłeś beczkę i wejdź po kratkach na górę. Zbierz lumsy, skieruj się do okienka. Odbij się od siatki i aby przełożyć dźwignię użyj pięści. Teraz hop wysoko do góry.

Brawo! Idź w prawo i przeskocz pomiędzy laserami. Pokonaj pirata, przełóż dźwignię i skieruj się w dół. Ostrożnie omiń lasery, idź dalej. Teraz skocz na dół. Nie wskakuj na skałę z Ly - porazi Cię prąd! Idź mostkiem do przodu i wejdź do tunelu.

Weź beczkę i podejdź do maszyny. Aby niszczyć latające kule, podrzuć beczkę (klawisz A) i naciśnij spację. Gdy znajdziesz się przy maszynie, celuj w miejsca oznaczone „plastrami”. Żeby rzucić beczkę, wciśnij spację. Powtórz czynność jeszcze dwa razy. Brawo! Ly jest wolna. Po prawej stronie mostku znajdziesz liny. Wspinaj się, zbierając lumsy. Idź w lewo. Szkarłatny lums pomoże Ci przedostać się na drugą stronę. Idź prosto i między skałami na górę. Skocz w

dół i używając helikoptera, ląduj z rury na rurę. Zbieraj żółte lumsy. Pokonaj pirata, zabierz lumsa i skocz w dół. Na polanie znajdują się trąby powietrzne. Przeskakuj po nich używając helikoptera. Na górze skorzystaj ze szkarłatnego lumsa, aby przedostać się na drugą stronę. Uwolnij Teensiena i wskocz do portalu.

MOCZARY PRZEBUDZENIA

Po liściach wskocz na korzeń po lewej stronie i idź do przodu. Uważaj na piranie, upiory i niszczy latające kule. Ponieważ znasz nazwę miejsca, strażnik przepuści Cię dalej. Wróć do mostku i przeskakuj ostrożnie po liściach, aż dotrzesz do siatki. Znajduje się ona po prawej stronie. Przesuwaj się w lewo i przeskocz na mostek po drugiej stronie. Uwolnij więzionego w skrzyni smoka. W czasie podróży zbieraj lumsy i omijaj przeszkody. Brawo!

JASKINIA ZŁYCH SNÓW

Idź prosto i użyj szkarłatnego lumsa, aby przeskoczyć na wyspę. Teraz przeskocz na kolejną. Przeskakuj po pływających wysepkach. Rób to szybko, bo wysepki toną. Wskocz na ścianę z kości i przejdź na lewo. Teraz hop na pływające wysepki, a z nich na skałę. Idź dalej, strzelając pięścią w wysuwające się korzenie. Użyj lumsa, aby dostać się na ścianę z kości. Przeskocz na skalny pomost. Skacz na ściany kolumn i wspinaj się na górę. Gdy znajdziesz się na skale, idź prosto. Uważaj na kolczaste gałęzie i zbieraj lumsy. Poczekaj, aż skały się zsuną i wskocz pomiędzy bloki. Przesuwaj się na górę. Używając helikoptera skocz w dół. Użyj CTRL, spację i strzałek, aby zniszczyć upiory. Żółtą kulę ustaw na podstawie. Wejdź do otwartego przejścia i strzelaj pięścią do czarnych stworów. Idź w lewo, a potem skreć w prawo. Użyj lumsa, aby przeskoczyć na skałę. Teraz hop na skałkę umieszczoną na ruchomej gałęzi, a gdy powiezie Cię do przodu, przeskocz na skałę. Skocz na szkarłatnego lumsa, a gdy skały się zsuną, skocz między bloki i

przesuwaj się do przodu. Skocz na skałę, a z niej na kolejną. Teraz hopla na ruchomą skałę, a z niej dalej na skałę. Strzelaj pięścią w czarne stwory. Skacz po skałkach zbierając lumsy, aż dojdiesz do ruchomej skały. Powiezie Cię ona do góry, a wtedy skocz na skałę. Weź kulę, rzucaj ją na kolejne skały i skacz za nią. Teraz w lewo, do miejsca z podstawami. Ułóż kulę i wróć do tunelu. Przeskakuj po ruchomych skałach. Gdy jedna z nich powiezie Cię w górę, skocz na kręcący się blok. Hop na skałę z lumsami i teraz na blok. Skocz na skałę i na kolejny blok. Niebieska kula jest Twoja. Przerzucając kulę, wróć do miejsca z podstawami i ułóż kulę na podstawie. Brawo! Szczęki się otworzyły. Weź lumsa, pięścią rozbij kryształ i wskocz do środka. Idź do przodu. Uciekając przed stworem, strzelaj pięścią w kryształy i zbieraj lumsy.

Omijaj rzucane w Ciebie ognie. Zatrzymaj skałę pięścią tak, byś mógł na nią skoczyć. Gdy stwór rzuci drugą- również ją zatrzymaj. Powtarzaj czynność, aż dostaniesz się na drugą stronę. Tą samą metodą podążaj za stworem. Używaj też szkarłatnych lumsów. Uważaj na rzucane przez stwora ognie. Brawo! Teraz idź do przodu. Ponieważ pokonałeś stwora, w nagrodę otrzymasz eliksir, o który prosił Cię Twój przyjaciel.

Idź prosto. Możesz wrócić portalem idąc na prawo lub, jeśli wcześniej nie zebrałeś zbyt wielu lumsów, ponownie skorzystać z usług smoka. Wskocz do portalu Cierniowe Wzgórze.

Przejdź przez zburzoną przez Clarka ścianę. Korzystając ze szkarłatnych lumsów, wskocz na samą górę i rozbij skrzynię. Używając helikoptera, wskocz na balkon. Skocz przez otwór w ścianie w dół i przełóż dźwignię. Idź za swoim przyjacielem schodami w dół.

Skocz na pień i przy pomocy szkarłatnego lumsa wejdź na półkę skalną. Skocz na dół i idź w stronę pocisku. Przeskocz nad nim i wejdź do groty. Wskocz na rośliny znajdujące się na ścianie i wspinaj się na górę. Gdy ujrzysz skrzynię -

rozbij ją. Wróć na dół, wskocz na pocisk i skieruj się do drugiego wejścia. Po drodze zbieraj lumsy.

ŚCIEŻKA ŻYCIA

Idź w stronę portalu. Biegnij za Ly i zbieraj lumsy. Śpiesz się, bo czas szybko ucieka.

BAGNO

Wskocz na ruchomą windę i niszcź latające kule. Przeskocz na wyspę z zielonym lumsem, a stamtąd hopla na teren z wiszącą skrzynią. Wskocz na kolejną ruchomą wyspę i znów uwaga na latające kule. Skocz z wydmy na ląd i idź prosto. Wejźdź po drabinie na górę i użyj pięści, aby przełożyć dźwignię. Teraz skocz na mostek. Zrób to szybko, bo inaczej wpadniesz do wody. Kieruj się śladami lumsów, aż dojdiesz do drabiny. Na górze pokonaj pirata i użyj szkarłatnego lumsa, aby dostać się na ruchomą skałę. Uważaj na upiory i zbieraj lumsy. Na końcu rzeki wskocz na korzeń z trzema lumsami, a potem na mostek w dół. Użyj szkarłatnego lumsa, rozbij skrzynię i idź dalej. Wskocz na pień, a z niego na ziemię. Ostrożnie! Na drodze czai się pirat. Idź w lewo i przeskakuj nad dołami. Po prawej stronie czeka na Ciebie pirat. Użyj pięści, aby przełożyć dźwignię i wejźdź na mostek. Uważaj na beczki. Skocz na ścieżkę i przeskakuj ostrożnie po wysepkach. Uważając na beczki, zbieraj lumsy. Gdy dotrzesz do kolejnego mostku, przełóż dźwignię, znajdującą się po prawej stronie (użyj pięści). Przeskocz na drugą stronę i uciekaj przed robotem. Nie dasz rady go pokonać. W korytarzu wciśnij przycisk i idź do przodu, sprytnie omijając wahadełką. Spiesz się, bo czas ucieka! Teraz w lewo i przeskakuj nad beczkami. Odbijając się od siatek, uwolnij Teensiena (jest uwięziony w skrzyni) i wskakuj na górę. Wejźdź do portalu.

ŚWIĄTYNIA WODY I LODU

Idź w stronę wody i wejdź na mostek. Uważaj na kraby i rozbij skrzynię. Wróć na plażę i kieruj się w stronę skał. Wskakuj na nie, uważając na strażnika. Wskocz do wody i zanurkuj. Zbieraj lumsy, a gdy wypłyniesz po drugiej stronie - rozbij skrzynię. Wróć do miejsca, z którego zanurkowałeś i wyskocz z wody. Weź lumsa i po linach wspinaj się na górę. Skocz na dół i idź w lewo. Zejdź po schodach, pokonaj pirata i udaj się w stronę schodów po prawej stronie. Weź beczkę i wróć do pierwszych drzwi z plastrem. Rozbij je beczką i weź niebieską kulę. Teraz ustaw ją na niebieskiej podstawie. Idź po następną beczkę i rozbij drugie drzwi z plastrem. Weź żółtą kulę i ustaw ją na żółtej podstawie. Udało się! Drzwi do świątyni zostały otwarte. Ślizgając się po lodzie, zbieraj lumsy.

Przed Tobą AXEL - strażnik krainy. Używaj szkarłatnych lumsów, aby nad nim przeskakiwać. Gdy znajdziesz się na ostatnim lumsie, skocz w górę i strzelaj w sopel lodu, który wskażą Ci strzałki. Brawo! Unicestwiłeś strażnika. Raz jeszcze po lumsach przeskakuj do przodu, a potem używając helikoptera, wyląduj na skale. Idź w prawo (lub w lewo) i zbieraj lumsy. Teraz przejdź pod wodospadem i idź prosto. Czeka tam na Ciebie pierwsza z czterech masek.

CIERNIOWE WZGÓRZA

Idź w prawo, obejdź blok skalny i przełóż znajdującą się na nim dźwignię. Idź teraz w stronę ustawionych koło siebie kolumn i wskocz do dziury w ziemi. Rozbij skrzynię, weź lumsa i wróć na górę. Podejdź do kolców. Uciekaj przed pociskiem, a gdy się zmęczy i pojawi się nad nim strzałka, podejdź do niego i wciśnij spację. Pocisk przewiezie Cię na drugą stronę. Teraz szybko z niego zeskocz (wciśnij A) i wejdź do pomieszczenia. Rozbij skrzynię i wyjdź z komnaty.

Przeskocz przez płotek i idź schodami do przodu. W sali, w której się znajdziesz, pokonaj dwóch piratów i idź w lewo. Rozbij skrzynię, wróć do sali i udaj się w dalszą drogę. Po raz kolejny użyj pocisku, aby dostać się na drugą stronę. Po drodze zbieraj lumsy i uważaj na kolce. Przy podjeździe zeskoocz z pocisku i jeśli nie rozbije on drzwi, weź z dołu beczkę. Pokonaj pirata i przełóż dźwignię, która znajduje się na końcu korytarza. Wejź do pomieszczenia.

SKLEPIENIE

Uciekaj przed pajakiem zbierając lumsy. Aby zwiększyć swoje szanse, użyj szkarłatnego lumsa i skocz na skalną półkę. Przeskocz nad dołem (użyj helikoptera) i idź prosto.

Idź mostkiem do przodu, zbieraj lumsy, pokonaj pirata i podążaj dalej. Strzelaj pięścią, aby przełożyć dźwignię. Brawo - Globox jest wolny. Wróć do miejsca, z którego rozpocząłeś podróż i skieruj się pomostem w lewo. Podejź do laserów, a kiedy znikną, skocz w dół. Podejź do zielonej roślinki. Gdy urośnie i pojawi się kwiat - wskocz na nią. Przeniesie Cię na drugą stronę. Znajdź na drzewie „plaster” i strzel w niego pięścią. Gdy drzewo się złamie, Globox będzie mógł iść za Tobą. Idź dalej i podejź do płonącego mostku. Gdy ogień zostanie ugaszony, śmiało podążaj do przodu. Uwaga! Po prawej stronie czai się pirat. Używając swej silniejszej pięści, pokonaj pirata. Wróć po Globoxa i przyprowadź go do laserów. Gdy znikną, idź do przodu. Globox strasznie się wlecze, więc przystawaj co kilka kroków, aby mógł do Ciebie dojść. Podejź ze swoim przyjacielem do fioletowej roślinki. Schowaj się w nią i podejź do drzwi. Brawo! Pozwolono Ci wejść przez drzwi.

ZATOKA WIELORYBÓW

Idź w lewo. Przed zakrętem w prawo ustaw się twarzą do ściany. Używaj CTRL i strzałek, aby wylaniać się z ukrycia. Wówczas strzelaj pięścią, aby zniszczyć maszynę. Zbierz lumsy i odszukaj akwarium. Pod wodą zbieraj lumsy, a gdy przepłyniesz na drugą stronę - przełóż dźwignię. Teraz możesz wyskoczyć z akwarium i przejść przez drzwi. Idź w prawo, wskocz na belkę i od spodu przyczep się do siatki. Zbieraj lumsy i uważaj na piranie. Wróć na belkę i idź po niej do następnej siatki. Uczyn to samo, co przy pierwszej i ponownie wróć na belkę. Wskocz na siatkę i idź prosto. Pokonaj biegającego po statku pirata i zejź w dół. Odszukaj beczki i wskocz na nie. Z beczek wskocz na liny. Z pomieszczenia, w którym się znajdziesz, skocz na pomost widoczny z okna. Teraz spójrz na statek. Po prawej stronie znajduje się dźwignia. Strzelaj do niej pięścią. Kolejne przejście stoi przed Tobą otworem. Przeskakuj nad beczkami i zbieraj lumsy. Przejdź przez mostek, wskocz do wody i podejdź do wyspy. Pokonaj pirata i idź do pomieszczenia z beczką. Otworzysz nią drzwi. Wskakuj na korony palm, a następnie korzystając ze szkarłatnego lumsa, przeskocz na balkon.

Zanurkuj. Po prawej stronie znajduje się tunel. Gdy wypłyniesz na powierzchnię, wskocz na podłogę i idź w lewo. Skocz w dół i idź w prawo. Wyłącz laserowe kraty. Wróć do komnaty i wskocz na pocisk. Kieruj się w stronę schodów i użyj spacji, aby przeskoczyć nad wodą. Zeskocz z pocisku przed drzwiami, przejdź przez nie i uwolnij lumsa.

Płyń za wielorybem, łapiąc bąbelki. Wpłyń do podwodnej chatki. Gdy wypłyniesz na powierzchnię, wejdź na pokład statku. Teraz po linie wejdź na maszt. Idąc w prawo znajdziesz czerwone lumsy. Przejdź w lewo, skocz na skałę, a spływając z niej, zbieraj żółte lumsy. Na ścianie po lewej stronie znajduje się siatka. Zejź nieco w dół i wskocz do grotu. Uciekając przed strażnikiem, rozbij skrzynię i wracaj na górę. Wejdź do tunelu.

ŚWIĄTYNIA KAMIENI I OGNI

Skocz w dół i użyj helikoptera. Przeskocz na półkę skalną po lewej stronie. Pokonaj pirata, odbij się od siatki i idź pomostem do przodu. Rozbij pięścią „plaster” i użyj szkarłatnego lumsa, aby dostać się na kolumnę z żółtym lumsem i na skałę. Stojąc na wyspie strzelaj w kolejny „plaster” i wróć na metalowy pomost. Teraz, korzystając z mocy szkarłatnego lumsa, skocz na półkę z rękawicami. Wróć na skałę i podążaj w stronę zielonego lumsa. Pokonaj pirata i wejdź do tunelu. Przeskakuj po skałach, strzel pięścią w śliwkę, po czym wskocz na nią. Teraz hop w górę, chwyć pajęczynę i przesuwaj się do przodu, strzelając do czarnych, kulistych stworów. Skacz po skałach i znów uwieś się na pajęczynie. Gdy dojdiesz do przejścia - skocz na nie. Pięścią strąć śliwkę i wskocz na nią. Strzelaj pięścią, aby wprawić śliwkę w ruch. Wskocz na skałę i wskakuj wyżej.

Strzel w śliwkę, chwyć ją i rzuć, tak abyś mógł na nią wskoczyć, gdy znajdzie się w lawie. Gdy spłyniesz w dół, wskocz na skałę, pokonaj pirata i idź w prawo. Skocz na metalowy mostek i udaj się w prawo. Rozbij skrzynię i wróć na mostek. Skocz na prawo, a potem w okno skalne. Pokonaj upiora, a gdy zginie, pojawi się śliwka. Chwyć ją i ustaw pod przejściem w skałę. Aby to uczynić, podejdź do ściany, podrzuć owoc (klawisz A) i postaw 2-3 kroki w tył. Teraz wskocz na śliwkę, a z niej na górę. Idź do przodu i zbieraj lumusy.

Chwyć śliwkę, podrzuć ją i postaw 2-3 kroki w tył. Wejdź na owoc i strzelając pięścią, odbijaj się od ścian. Uważaj, aby nie wpaść na kolce lub do dziury. Na końcu podróży skocz na skałę.

Przeskakuj po skałach i przerzucaj żółtą kulę. Uważaj na ogień i latające stwory. W tunelu postaw kulę, strzel pięścią w stronę śliwki. Wróć po kulę i wejdź z nią na owoc. Teraz podrzuć kulę (A) i skocz na skałę. Strzel pięścią w śliwkę i szybko na nią wskocz. Gdy będziesz dopływał do brzegu, rzuć kulę (spacja) i, abyś

mógł dopłynąć, strzel pięścią w kierunku przeciwnym do poruszania się. Teraz hop na brzeg i idź z kulą prosto. W pomieszczeniu idź na lewo i ustaw kulę na żółtej podstawie. Przeskocz nad lawą i idź prosto. Wchodź po blokach na górę. Odetnij owoc, ustaw go pod żółtym lumsem i skocz. Teraz spłyn na śliwce w dół i wejdź do groty.

Wsiądź na owoc, a gdy będziesz blisko przejścia, mocno strzel pięścią (dłużej przytrzymaj spację). Skocz w stronę otwartego pomieszczenia, używając helikoptera. Przeskakuj kolejno po skalistych kolumnach i wskocz do tunelu. Ślizgając się używaj strzałek, wskocz na szkarłatnego lumsa i hop na drugą stronę. Skacz po skalnych klockach i zbieraj lumisy. Niebieską kulę rzuć na dół i ustaw ją na niebieskiej podstawie. Wskocz na skalne bloki (użyj szkarłatnego lumsa), a z najwyższego skocz na głowę strażnika UMBERA. Gdy dojdzie do schodów - skocz na nie i idź prosto. Brawo! Zdobyłeś drugą maskę!

JASKINIE ECHA

Pokonaj pirata i wejdź schodami na górę domku. Przełóż dźwignię, przejdź na mostek i skocz w miejsce oznaczone strzałką. Wskocz do wody i przepłyn tunelem do pomieszczenia. Tam przełóż dźwignię. Wróć podwodnym tunelem, zerwij śliwkę i rzuć ją w strażnika, który stoi na końcu korytarza. Wskocz na niego, a z niego na liny i wspinaj się na górę. Przeskocz na liny po prawej stronie. Gdy wrócisz na polanę, weź lumsa i idź w stronę skalnej kolumny. Znajduje się ona pod wiszącą chatką. Skocz na nią i używając helikoptera przedostań się na ląd. Idź prosto i skocz w miejsce oznaczone strzałką. Idź w stronę strażnika (możesz iść po wodzie). Wskocz na balkon, pokonaj wroga i przełóż dźwignię. Przeskakuj po drewnianych słupach. Z ostatniego wskocz na górę i już jesteś przy linach. Hop na górę i idź prosto. Przeskakuj po latających dyskach, aby dostać się na drugą stronę, wejdź po linach na górę. Wewnątrz domku wciśnij przycisk, a otworzą się

drzwi, przez które przejdź. Przelóż dźwignię i zejdź schodami w dół. Zabierz lumsa i wejdź do podziemnej komnaty. Weź beczkę, zniszcz drzwi i pozbieraj lumsy. Weź drugą beczkę i podejdź do pochodni. Ponieważ w środku jest proch, beczka zadziała jak rakietka. Steruj strzałkami, zbieraj lumsy i staraj się utrzymywać w miarę wysoko. Gdy znajdziesz się w tunelu, wciśnij A, aby puścić beczkę i idź do przodu. Skocz w dół i idź w stronę mostku. Stojąc na nim, strzel pięścią w owoc. Wskocz na niego i steruj, tak aby płynąć z nurtem rzeki. Przy mostku wskocz na pajęczynę (znajduje się ona na prawej ścianie). Przesuwaj się wzdłuż ściany, a gdy pajęczyna się skończy - wskocz na drewniany pień. Przeskakuj po kolejnych pieńkach, a z ostatniego skocz, tak aby chwycić pajęczynę. Idź dalej i broń się przed atakami czarnych stworów. Skocz na skałę, a następnie korzystając z pomocy szkarłatnych lumsów, przedostawaj się na drewniane pale. Skocz na mostek. Teraz szybko z mostku skocz w lewo, aby dostać się do ukrytego pomieszczenia (nieco poniżej mostka)wskocz na górę, pokonaj pirata, uwolnij lumsa i wskocz do dziury w podłodze, która znajduje się przed tronem.

Wyjdź z tunelu i po gzymsie idź na prawo. Skocz na dół, a gdy strażnik zacznie Cię gonić, udaj się na mostek po lewej stronie. Wróć do pomieszczenia, weź beczkę i podejdź z nią do pochodni. Tuż przed dźwignią wciśnij A, aby puścić beczkę. Wróć do komnaty i wejdź do pomieszczenia.

Weź beczkę i podejdź do pochodni. Puść beczkę, pokonaj pirata i wskocz na mostek. Hop w lewo, odbij się od siatki i chwyć liny od spodu. Przesuwaj się do przodu, rozbij skrzynię z lumsem i wróć na mostek, na którym wylądowałeś po podróży z beczką. Strzel pięścią w przycisk, który znajduje się na ścianie po prawej stronie. Teraz biegnij prosto i dwa razy w prawo, aby wziąć beczkę. Podejdź z nią do pochodni. W drogę! Gdy wylądujesz na linach, idź w lewo i przeskakuj na kolejne mostki. Chwyć beczkę i podejdź do pochodni. Gdy doleczysz

na górę, puść beczkę, wskocz na dach chatki przy lewym mostku i idź po nim. Rozbij skrzynię i wróć na mostek. Wejźdź przez wrota za Teensieniem i wskocz do portalu.

URWISKO

Biegnij w lewo, skocz w dół i ląduj na pomoście. Biegnij, przeskakując między pomostami, skacząc nad pociskami, używając siatek i szkarłatnych lumsów. Przełóż dźwignię i idź prosto.

Przeskakuj nad pociskami, uważając, aby nie wpaść do wody. Biegnij po mostkach dokoła statku, odbijając się od siatek. Gdy uda Ci się dotrzeć na górę, pokonaj strażnika i przełóż dźwignię. Wskocz na mostek kapitański i wspinaj się po linach. Na górze przełóż kolejną dźwignię i wskocz na pomost, który właśnie nadjechał z prawej strony. Idź do przodu i skocz w skalne okno.

Wskocz na mostek i przeskakując nad pociskami, biegnij do przodu. Aby uchronić się przed kąpielą w wodzie skacz na siatki. Na końcu drogi wspinaj się po linach na górę i skocz w przepaść. Użyj helikoptera, zbieraj lumsy i niszczy latające kule. Wyląduj na pomoście i biegnij do przodu, przeskakując nad pociskami. Po pierwszym pomoście skocz mocno w prawo. Gdy ukończysz podróż między pomostami skocz na skałę i idź prosto. Skocz z drewnianej podłogi na niższy poziom i walcz z piratem. Wciskaj CTRL i strzałek, aby omijać strzały pirata i utrzymać go na celowniku. Gdy go pokonasz idź w lewo, omiń skrzynię i nadal idź w lewo. Wejźdź na górę, pozbieraj lumsy i wróć do skrzyni. Rozbij ją i wejźdź do portalu.

SZCZYT ŚWIATA

Przeskocz nad strażnikiem i wskocz na fotel. W czasie podróży zbieraj lumsy. Przechylaj się (używając strzałek), aby omijać przeszkody.

Wychylaj się zza ściany (używaj CTRL i strzałek) i strzelaj pięścią w robota. Idź prosto i wejdź w korytarz z toczącymi się beczkami. Przeskakuj nad nimi i skreć we wnękę po prawej stronie. Wspinaj się po linach (znajdują się one na ścianie po prawej stronie). Walcz z kolejnym strażnikiem. Gdy go pokonasz, omiń czerwoną drogę i idź prosto. Rozbij skrzynię i wejdź na czerwony dywan. Wskocz na jedną ze skrzyń i uważnie rozglądaj się za lumsami. Za drzwiami, do których prowadzą schody znajduje się portal. Wróć jednak na dół i weź beczkę. Idź w lewo i wejdź do maleńkiego pomieszczenia po lewej stronie. Wejdź z beczką na ruchomy dysk i, (gdy będziesz po drugiej stronie) rozbij nią drzwi. Wskocz na dół. Brawo! Uwolniłeś Teensiena! Pozbieraj lumsy i idź do drzwi, za którymi znajdował się portal. Wracając, wykorzystaj pajęczynę, aby zabrać lumsa.

ŚWIĄTYNIA SKAŁ I LAWY

Idź na lewo i przeskakuj po kolumnach, zbierając lumsy. Skocz na mostek i wskocz do portalu Księżniczki Ly.

ŚCIEŻKA MOCY

Biegnij za nią i zbieraj żółte lumsy. Ponownie wskocz do portalu ŚWIĄTYNIA SKAŁ I LAWY.

Idź mostkiem do przodu. Gdy przeskoczysz na siatkę rozpocznie się walka z piratem. Teraz wskocz na wydnię. W czasie podróży niszczy upiory, wskocz na mostek i idź prosto. Przeskakuj nad beczkami i na kolejne mostki. Teraz skocz na szkarłatnego lumsa (po prawej stronie), a z niego na okno. Z okna skocz na korzeń po lewej stronie. Idź w lewo, przeskakuj po korzeniach i skałkach. Teraz hop na mostek, a z niego w dół. Obróć się o w tył i rozbij skrzynię. Uwolnisz szkarłatnego lumsa. Przeskocz na drugą stronę mostku i skocz na skałę. Na kolumnie po lewej stronie znajdują się rękawice. Dadzą Ci one większą siłę strzału. Skacz dalej i

przejdź przez bramę. W komnacie pozbieraj lumsy i strzelaj do latających kul. Wejdź przez tunel do następnego pomieszczenia i strzelaj do czarnych stworów. Gdy znajdziesz się na mostku z niebieskim płotkiem, skocz z niego, tak aby rozbić wiszącą skrzynię. Wróć na górę i idź dalej mostem. Wejdź do tunelu. Strzelaj do czarnych stworów, a gdy znikną skocz na skałę. Ze skały skocz na ścianę z metalowymi kratami. Pozbieraj lumsy i udaj się w stronę kolejnej skały. Teraz idź do przodu, strzelaj w wyrastające ze ścian kolczaste korzenie i przeskocz na drugą stronę skały. Pozbieraj lumsy i wskocz na roślinę. Strzelaj do korzeni, aby nie dać się strącić. Gdy zjedziesz w dół strzelaj do zamkniętych wrót. Gdy roślina się zatrzyma, skocz w stronę lumsów umieszczonych na skalnym pomoście. Wskocz na kolejną roślinę i strzelaj w język ognia. Przeskocz szybko na następną roślinę i strzelaj w drewniane wrota. Podróżując, strzelaj w kolczaste korzenie. Gdy roślina zniknie, włącz helikopter, zbieraj lumsy i wyląduj na ziemi. Przeskakuj po wyspach i półkach skalnych, uważając jednocześnie na kolce. Strzel pięścią w trójkątny przycisk, skocz na skałę, która się wysunie, a z niej na kolejną skałę. Wejdź do ciemnego tunelu. Wskocz na zieloną skałkę, a z niej na kręcący się mechanizm. Poczekaj, aż górna skała przerwie strumień ognia, a wtedy przebiegnij pod nią i skocz na skalną półkę po lewej stronie. Wspinaj się po metalowych kratkach na górę, aby dostać się na wyższą skałę. Odwróć się teraz w stronę wirujących skał i wskocz na tą, która poprzednio przerwała strumień ognia. Wskocz teraz na skałkę po drugiej stronie słupa. Strzelaj z niej w stronę wiszącej skrzyni. Przeskocz na chodnik prowadzący do drzwi. Strzel pięścią w przycisk i wejdź przez otwarte wrota do następnego pomieszczenia. Idź w prawo i strzelaj do czarnych stworów. Przed skokiem na kolejną skałę, strzelaj długo w trójkątny przycisk, aż skały rozsuną się całkowicie. Wtedy przeskocz na drugą stronę (uwaga na kolczasty korzeń, który wyrośnie ze środka podłogi) i przejdź przez wrota. Idź w dół i przeskakuj po skałach. Uważaj, bo na niektóre z nich nasuwają

się ściany, zatem musisz to zrobić szybko. Teraz ostrożnie, ale możliwie prędko przeskakuj po kolumnach, strzelając też w znajdujący się na ścianie przycisk. Z ostatniej kolumny wskocz na schodek, który właśnie się wysunął, a następnie na dużą skałę. Biegnij do przodu i skocz do tunelu na lewo. Zbieraj lumsy obok schodów. Wejdź na schodki w taki sposób, aby widzieć jednocześnie portal i wiszącą skrzynię. Strzelaj teraz mocno pięścią. Wspaniale! Uwolniłeś Teensiena! Wskocz zatem szybciotko za swoim przyjacielem do portalu.

POD ŚWIĄTYNIĄ SKAŁ I LAWY

Wznies się w powietrze (włącz helikopter) i leć w stronę czerwonych lumsów. Obróć się w kierunku, z którego wystartowałeś. Raz jeszcze włącz helikopter i staraj się wlecieć pod podłogę w stronę widocznego wejścia. Gdy się przy nim znajdziesz - strzelaj pięścią. Kiedy poziom lawy się obniży wleć do środka, skręć w lewo i leć prosto starając się lecieć jak najbliżej prawej strony? Uwolnij lumsa i wróć. Teraz wleć w kolczasty tunel, znajdujący się w suficie. Gdy dolecisz do zielonej skały, skręć w prawo, przelatując ponad językiem ognia. Wleć do czerwonego przejścia i skieruj się w stronę małego otworu w ścianie. Lecz prosto i strzelaj w czarne stwory. W dalszej części podróży leć ostrożnie, zważając na ogień. Strzelaj pięścią w zamknięte przejścia, unikaj ognistych wodospadów i zbieraj lumsy. Wyląduj na ścianie z niebieskim płotem. Idź mostem do przodu. Pod mostem wisi skrzynia z uwięzionym lusem. Leć do niej i rozbij ją. Wróć na skałę. Tuż pod sufitem czeka jeszcze jeden lums. Śmiało! Użyj helikoptera! Wróć na mostek i zatrzymaj się przed kwadratowym przejściem. Wznies się i strzelaj w ukośnie ułożoną nad przejściem część wiszącej skały. Twoje skały odbiją się od niej i uderzą w przejście. Teraz skacz do środka.

Wznies się i w slalomie omijaj gorące wodospady. Leć dalej uważając, by nie spaść do lawy i by nie zderzyć się ze ścianą lub kolczastym mostem. Leć

prosto, aż dolecisz do ŚWIĄTYNI SKAŁY I LAWY. Czeka Cię tam walka z FOUTCHEM - strażnikiem tej krainy.

Uciekaj przed strażnikiem, przeskakując nad falami ognia i strzelając do stalaktytów, (czyli wyrastających w dół skalnych sopli). Będą one spadać na strażnika i spowodują, że zginie. Aby je strącać wskakuj na pajęczyny i strzelaj pięścią.

Gdy pokonasz FOUTCHA, odbij się od pajęczyny i skorzystaj z pomocy szkarłatnego lumsa, aby dostać się na most. Idź w prawo i skocz w dół. Teraz idź prosto. Wspaniale! Oto i trzecia maska.

GROBOWIEC STAROŻYTNYCH

Schodź w dół. Wskocz na kolejną skałę i idź do przodu. Rozbij skrzynię, przełóż dźwignię. Gdy kraty się otworzą przejdź przez otwarte wrota. Uciekaj przed pajakiem i zbieraj lumsy. Skocz w dół i przełóż dźwignię. Teraz uciekaj po pajęczynie na górę. Przeskakuj po kolumnach (uwaga na piranie!) i skocz na skałę. Ze skały skocz dalej i wspinaj się po pajęczynie. Na górze skreć w lewo, HOP na skałę i walcz z piratem. Przeskocz po żebrach (znajdują się obok skrzyni, na której siedzi pajak) na pajęczynę i uciekaj przed wrogiem na górę. Wskocz na drewnianą półkę i przełóż dźwignię. Skocz w dół(użyj helikoptera) i wyląduj na wydmie, na której wcześniej stał pirat. Wyjdź z pomieszczenia. Skreć w prawo i wejdź do grobowca. Pokonaj pirata i przejdź za ostatni grób po lewej stronie. Znajduje się tam dźwignia, którą musisz przełączyć. Wyjdź z grobowca, idź na prawo i wspinaj się po pajęczynie. Na górze idź do przodu. Przeskakuj po wyspach i żebrach(uważaj na piranie!), aż dostaniesz się na drugą stronę. Teraz HOP na pajęczynę i wspinaj się na górę. Wskocz do miejsca oznaczonego strzałką.

Idź w lewo i stań na krawędzi skały. Strzelaj w mechanizm zębatek po drugiej stronie. Spowoduje to podniesienie się krat. Teraz wskocz na ruchomą

wyspę. Wskocz na kolejną, a potem na pajęczynę. Wspinaj się do góry i skieruj się w stronę laserowych drzwi, unikając strzału pirata. Gdy dotrzesz do wejścia strzel pięścią w przycisk i idź do przodu. Wskocz na mostek i biegnij. Przeskakuj po ruchomych wyspach i uważaj na laser. Po krótkiej podróży kolejną ruchomą wyspą dotrzesz do pajęczyny. Wówczas wskocz na nią i kieruj się najpierw do góry, a potem w lewo. Skocz na mostek i idź prosto. Chwyć beczkę i podejdź do pochodni. Zbieraj lumsy i wyląduj w tunelu. Wskocz do kolejnego. Chwyć beczkę, podejdź do pochodni i leć do kolejnej ściany. Wtedy wciśnij A i wyląduj na mostku. Ponownie chwyć beczkę i leć do kolejnego mostku, pod którym znajduje się skrzynia. Aby ją rozbić idź w lewo i ustaw się, tak aby widzieć skrzynię. Teraz strzelaj pięścią. Pokonaj pirata i wskocz na wyspę przez dziurę w moście. Chwyć pajęczynę i zbieraj lumsy. Uważaj też na upiory. Wskocz na wyspę, walcząc z upiorami użyj szkarłatnego lumsa, aby dostać się do pajęczyny. Teraz wspinaj się na górę i w lewo. Wskocz na skałę i idź prosto, cały czas uważając na upiory. Używaj szkarłatnych lumsów, aby przedostawać się na kolejne wyspy, a w efekcie na drugą stronę. Wspinaj się po pajęczynie na górę, uciekaj przed pajakiem i strzelaj do mechanizmu zębatek, aby otworzyć kratę w podłodze. Wskocz do środka a potem hop na wyspę. Strzelaj w przyciski, aby wyłączać lasery i staraj się zbierać żółte lumsy. Skacz w górę, aby zmylić pirata, który rzuca w ciebie kulami. Przeskocz na następną wyspę, a gdy przepłyniesz pod domkiem skocz na skałę i wspinaj się na linach. Idź do przodu i walcz z piratem. Staraj się utrzymywać dystans do przeciwnika. Weź beczkę i wejdź z nią po schodach, rozbij drzwi z „plastrem”. Skocz na szkarłatnym lumsie na liny i wspinaj się na górę. Teraz hop i oto musisz walczyć z Clarkiem. Strzelaj w przyciski na słupach i uciekaj przed Clarkiem. Gdy trzy przyciski zostaną włączone, włączy się niebieska linia. Przeskakuj nad nią uciekając przed Clarkiem, gdy się przewróci strzelaj w niego. Powtarzaj czynność tyle razy, aż zniszczysz odbiornik na plecach przyjaciela.

Ponieważ stoisz na karku Clarka, strzelaj w wiszącą skrzynię. Skocz na ziemię i za TENNSIENEM wskocz do portalu.

ŻELAZOWE GÓRY

Z miejsca, w którym się znajdziesz przejdź na prawo i skacz po szkarłatnych lumsach, aby zbierać żółte. Skocz na mostek i idź prosto. Teraz po linii wejdź na górę. Wykorzystaj możliwości szkarłatnego lumsa, aby dostać się na kręcącą się dokoła drewnianą podłogę. Zbierając lumsy, uważaj na laser i strzelaj w dźwignię. Skocz do środka. Gdy wylądujesz na zielonej trawie idź prosto. Pokonaj pirata i idź dalej. Teraz musisz pokonać kolejnego strażnika, wskoczyć na mostek, a z niego na skrzynię. Twoje pięści uzyskały większą moc.

Skocz na kolejny most, a z niego do tunelu. Walcz z piratami. Idź w prawo i wskakuj na skrzynię. Z mostka skocz, tak aby móc strzelać w skrzynię. Wróć na mostek i skocz na balkon domku. Przelóż dźwignię i wejdź do tunelu. Walcz z piratem i wspinaj się po linach. Skacz na dół i ląduj na skrzyniach. Stojąc na jednej z nich walcz z piratem. Przeskakuj po kolejnych, a z ostatniej skocz do kosza balonu.

Podejdź do skrzyni za stworem i skocz na nią. Gdy stwór tupnie, a skrzynia uniesie się nieco do góry, wskocz do tunelu. Idź pomostem prosto i przeskocz nad strażnikiem. Skręć w prawo i idź schodami do góry. Wejdź na mostek i strzel pięścią w drzwi z plastrem. Idź dalej i rozbij skrzynię. Zejdź w prawo i skocz na skrzynię. Teraz hop na skrzynię i rozpoczynamy rajd na pocisku. Jedź prosto, tak jak informują Cię strzałki. Skręć w prawo i przejeźdź po metalowych kratkach. Skręć wda razy w prawo i wjeżdżaj na miejsca, w których znajdują się dźwignie. Teraz jedź w stronę otwartej bramy i skręć w prawo. Kieruj się w lewo, w kierunku mostu. Przeskakuj nad brakującymi elementami przeprawy.

Wskocz na skrzynię, złap śliwkę, rzuć ją na ląd i ustaw ją pod żółtym

lumsem. Wskocz na śliwkę i hopla po lumsa. Stojąc na śliwce strzelaj pięścią, abyś mógł skoczyć na szkarłatnego lumsa. Skocz na rurę, z której płynie ciemna ciecz. Przeskakuj po kolejnych najbliższych elementach, aby dostać się na mostek. Idź prosto i wejdź do pomieszczenia. Idź w prawo i przeskakuj po mostkach.

Płyniemy statkiem.

Na początek ważna wskazówka. Aby unikać zderzeń ze skałami, lub czyhającymi po drodze pułapkami, możesz unosić się nad wodą, używając strzałek w górę i w dół. Żegluj prosto, a dotrzesz do południowej kopalni. Skręć w lewo i strzelaj w blokadę (pamiętaj o możliwości „latania” okrętem). Teraz skręć w prawo i z dwóch widocznych tuneli, wybierz ten po lewej stronie. Zniszcz blokadę i oto przed Tobą wschodnia kopalnia. Płyn prosto i wykonaj nawrót. Gdy wrócisz do rozgałęzienia dróg, płyn na prawo. Rozbij blokadę. Zachodnia kopalnia zdobyta! Płyn teraz ostrożnie do przodu, aż dotrzesz do ostatniej - północnej kopalni. Udaj się prosto, rozbij blokadę i skręć do tunelu, przed którym stoją dwa drewniane słupy. Brawo! W nagrodę za odnalezienie dzieci Uglette i Globoxa, otrzymujesz czwartą maskę.

STATEK WIĘZIENNY

Zjeżdżając po w dół, przeskakuj nad spływającą lawą i zbieraj lumsy. W kolejnej planszy, tuż po starcie, strzelaj w dźwignię (znajduje się ona na ścianie po lewej stronie), aby wyłączyć laserowe drzwi. W dalszej części podróży strzelaj w dźwignię, aby otwierać kolejne przejścia. Na końcu przejażdżki wskocz do wielkiego otworu, otoczonego białym dymem.

Idź na mostek i skręć w lewo. Skocz na dach i uwieś się na kratkach. Idź w stronę lumsa. Wróć na mostek i idź w stronę lumsa. Zejdź w dół i biegnij prosto. Teraz wskocz po rękawice (dodadzą Ci one siły w walce ze strażnikiem) i skocz w dół. Pokonaj wroga i strzelaj w dźwignię. Wróć na górę i wskocz na pocisk. Na

desce po drugiej stronie znajduje się przycisk. Najedź na niego, aby otworzyć wrota.

Leć prosto i skręć w okno po lewej stronie. Wlec w wąską szczelinę i od razu skieruj się w górę. Przeleć nad schodami i kieruj w dół, a potem w przejście. Omijaj poprzeczne bele i skręć w lewo. Tym razem uwaga na pionowe słupy i na końcu korytarza skręć w lewo. Jeśli trafi Cię laser wciśnij A i leć w stronę przejścia. Teraz leć w górę i omijaj przeszkody. Wlec w ciemne przejście.

WRONIE GNIAZDO

Czeka Cię trudna walka z zakupionym wcześniej przez Brzytwobrodego robotem. Grolgoth - bo tak się owa postać nazywa - to silna i potężna broń, która na dodatek sterowana jest przez Króla piratów poprzez nadajnik.

Podejź do Grolgotha, a gdy zacznie rzucać w Ciebie czarnymi kulami - strzelaj w nie pięścią. Odbijają się one wówczas od Twoich ciosów i trafiają w robota. Uważaj jednak, aby na Ciebie nie skoczył. Stracisz bowiem dużo energii.

Wlatuj do tuneli i zbieraj migoczące pociski. Teraz leć w stronę Grolgotha i strzelaj w jego dłonie. Wystarczy jeden strzał, aby ręka robota zajęła się ogniem. W ten sposób, jeden pocisk wystarcza na oddanie kilku ciosów. Uważaj też na goniące Cię ogniste kule, jak i na podwyższający się poziom lawy.

Brawo!!! Udało Ci się pokonać mechanicznego potwora - ostatnią deskę ratunku Brzytwobrodego. I mimo, że wrak Grolgotha eksploduje, dzięki mocy Księżniczki Ly udaje Ci się przetrwać.

Uff... Czekamy na część trzecią przygód RAYMANA!