

RAYMAN[®] ORIGINS



EVERYONE 10+
TODOS +10
E
10+
CONTENT RATED BY
CONTENIDO CALIFICADO POR
ESRB

PC
DVD-ROM
SOFTWARE

UBI
art

UBISOFT

ASISTENCIA TÉCNICA

Contáctenos:

- **Por Internet** en <http://support.ubi.com>

A partir del sitio podrá acceder al Centro de Atención de Ubisoft, donde podrá navegar en nuestra sección de Preguntas Frecuentes (FAQ), nuestra base de datos de problemas frecuentes con sus respectivas soluciones. También puede solicitar asistencia personal de uno de nuestros representantes de Asistencia Técnica utilizando la opción "Preguntas". La mayoría de las preguntas vía mail son atendidas en los dos días laborales siguientes.

- **Por teléfono** al (866) 824-6515. Al llamar a nuestra línea de Asistencia Técnica, asegúrese de comunicarse con el departamento del juego por el cual nos llama. Nuestros representantes de Asistencia Técnica están a su disposición de lunes a viernes de 9h a 21h (tiempo del Este) a excepción de los días de asueto. La asistencia se ofrece gratuitamente, sin embargo se aplican cargos por larga distancia.

- **Por correo** escribanos a:

Ubisoft Support • 4000 Aerial Center Parkway • Suite 102 • Morrisville, NC 27560 • USA

GARANTÍA

El cliente tiene 90 días, a partir del día de compra, para comprobar que sus productos no tienen defecto alguno ni a nivel material ni de mano de obra. Los productos Ubisoft se venden sin ninguna garantía explícita o implícita y la empresa no se hace responsable de ninguna pérdida ni daño que pudiera resultar del uso de sus productos. Ubisoft acepta cambiar, reparar o reemplazar el producto defectuoso en de los 90 días que siguen al día de compra, sin costo alguno, a condición de devolver el producto defectuoso con el ticket de compra de la tienda en que se obtuvo el producto originalmente. En el caso de que el cambio o la devolución se hagan por correo, el cliente se compromete a pagar los gastos de envío. La garantía no se aplica al uso ni al desgaste normal y será nula de encontrar que el defecto es resultado de abuso, uso indebido, maltrato o negligencia.

Condiciones: Esta garantía abarca todas las demás y ninguna otra institución ni reclamo de ningún tipo pueden obligar ni comprometer a Ubisoft. Todas las garantías implícitas de los productos Ubisoft, incluyendo las garantías de venta y calidad para un objetivo particular, están limitadas al periodo de 90 días descrito anteriormente. En ningún caso Ubisoft será responsable de ningún tipo de daño particular, incidental o consecuente que resultara de la posesión, el uso o el malfuncionamiento de los productos Ubisoft. Algunos estados no establecen un límite en la duración ni en las condiciones de la garantía implícita sobre los daños incidentales o consecuentes, por lo que las condiciones de responsabilidad pueden no aplicarse a usted. Esta garantía le otorga derechos específicos sin embargo puede tener otros derechos que varíen de estado a estado.

NOTA: Ubisoft se reserva el derecho de realizar mejoras en sus productos en cualquier momento y sin notificación.

Reembolsos: Ubisoft no hace reembolsos ni devoluciones de ningún tipo de crédito diferente al cambio. Todo reembolso deberá realizarse en el lugar de compra y bajo las condiciones que éste establezca. La empresa sólo se compromete a hacer cambios.

Sustitución de productos o de documentación: Sírvase contactar directamente a un representante de Asistencia Técnica de Ubisoft antes de enviarnos su producto puesto que en muchos casos, una sustitución no es la mejor solución. Nuestros representantes de asistencia le ayudarán a determinar si la sustitución es necesaria o si hay disponibilidad de su producto, para lo cual debe contar con un número de ADM [Autorización de Devolución de Material (Return Materials Authorization)] para comenzar el proceso de cambio o devolución. Sin dicho número, su solicitud no se llevará a cabo.

De aceptar el cambio o sustitución, es necesario devolver el producto (sólo multimedia) junto con, de ser necesario, un cheque o un giro postal a nombre de Ubisoft por la cantidad que corresponda al precio de su producto (consultar la tabla de cargos por cambio), una copia de su ticket de compra, una breve descripción de los problemas que ha tenido con el producto en donde incluya su nombre, dirección (no se aceptan Apartados Postales), el número de ADM y número telefónico y enviarlo a la dirección que aparece abajo.

Cargos por sustitución: Nuestra tabla de cargos más reciente está disponible en línea. Visítenos en <http://support.ubi.com> para consultar la lista de precios actualizada.

Centro de Información y Garantía

Teléfono: (919) 460-9778

Horario: De lunes a viernes de 9h–21h (Tiempo del Este)

Dirección: Ubisoft Support • 4000 Aerial Center Parkway • Suite 102 • Morrisville, NC 27560 • USA

CONTROLES DEL JUEGO

CONTROLES (por defecto)

Flecha arriba	Arriba
Flecha abajo	Abajo
Flecha izquierda	Izquierda
Flecha derecha	Derecha
Espacio	Saltar, Disparar (Moskito)
Espacio (mantén)	Volar
S	Golpear
S (mantén)	Poder de ataque, Absorber (Moskito)
Mayúscula izquierda	Correr
Retroceso	Atrás

Acciones globales

Esc	Menú de pausa
F2	Burbuja jugador 2/Salir
F3	Burbuja jugador 3/Salir
F4	Burbuja jugador 4/Salir

NOTA: Las acciones configurables son únicas para cada jugador, y se pueden asignar tanto a un teclado como a varios mandos, para jugar hasta 4 jugadores distintos.

Se puede cambiar el dispositivo de control por defecto, si tienes un mando soportado por el juego y conectado al ordenador cuando se ejecuta el juego por primera vez.

Para poder jugar usando un mando sigue los siguientes pasos:

1. Asegúrate de que el mando está conectado al ordenador e instalado antes de ejecutar el juego.
2. Ya en el juego, desde el menú principal ve a Opciones y en el apartado Opciones de control configura las acciones del juego usando el mando instalado.
3. Si tienes cualquier tipo de problema, visita la página web del fabricante del mando para descargar los controladores más recientes y para saber si existe algún tipo de incompatibilidad.

INTRODUCCION



¡El Claro de los Sueños está otra vez metido en un lío! Este mundo idílico, donde habitualmente no se hace más que comer, dormir, jugar y disfrutar de una pelea amistosa, tiene serios problemas.

Parece que Rayman y su heroico grupo de locos inadaptados han provocado una guerra debido a sus inocentes ronquidos. Vale, tal vez no sean tan inocentes... El caso es que sus vecinos de la Tierra de los No-tan-muertos no comparten el mismo gusto

musical y tienen intención de aguarles la fiesta a nuestros amigos.

Ya sabemos lo difícil que es resistirse a un reto, especialmente para Rayman y su panda, que están deseando liarse a tortazos con esos malvados, sobre todo si eso implica también salvar a las ninfas, hacer gamberradas y conseguir fantásticos poderes para estrumprar enemigos a diestro y siniestro. Y no sería la primera vez que se vieran en estas lides. ¿verdad?

Además, resulta que el pacífico creador del Claro, el Soñador de Burbujas, es un ser tremendamente sensible cuyo estado de ánimo afecta al Claro para bien y para mal. Y resulta también que Rayman ya ha peleado con las malas pesadillas del Soñador de Burbujas en el pasado... Así que eso es exactamente lo que harán de nuevo Rayman, Globox y los simpáticos Diminutos, antes de que el tejido de los sueños se desgarré y el Claro se desvanezca como en un mal sueño.

PERSONAJES



Soñador de Burbujas

El Soñador de Burbujas es el ser supremo que ha creado con sus sueños todas las criaturas y elementos que existen en el mundo. Es un ser sensible, un artista (y por cierto, un hedonista), vinculado emocionalmente a su creación, de forma que sus sentimientos tienen un efecto directo sobre este mundo, y un simple mal sueño puede poner en peligro el delicado equilibrio del Claro de los Sueños.

Los seres mágicos creen que el Soñador de Burbujas medita en su lugar sagrado de ronquidos... digo... de descanso, pero nosotros sabemos que en realidad a este ser amante de la diversión le encanta compartir juegos con sus creaciones, vivir entre ellas, conversar y pasarlo en grande. Por eso sus criaturas son como él.

Rayman



Cuando el Creador tuvo su primer mal sueño, las ninfas se reunieron para invocar la magia y crear un ser de luz capaz de salvar su mundo, una criatura que fuera al tiempo ágil y resistente, tenaz y divertida, que ayudara al creador con sus heroicidades y detuviera la pesadilla.

Por desgracia, aunque no para nuestra sorpresa, las ninfas se despidieron un poco persiguiendo a unos pollos zombi de camino al lugar de descanso sagrado y perdieron un saco de lums en un precipicio. Llegaron tarde y encima les faltaba un poco de... iluminación. Como resultado, Rayman nació más o menos como se esperaba, pero con menos miembros de lo normal aunque, como dice el Creador... ¡así tiene menos huesos que romperse!

Globox



Una de las fuerzas ocultas del Claro, Globox puede ser subestimado, pero siempre está dispuesto a echar una mano a sus amigos y adversarios por igual, y con "echar una mano" nos referimos exactamente a eso: a los manotazos descomunales que este experto en Fung-Ku (sí, sí, el milenar arte marcial del Claro) es capaz de dar. Ese "choca esos cinco" imponente, que puede dejar sin pantalones a un enemigo en cuestión de décimas, se ha convertido en su sello particular.

Incansable, divertido, comilón, bocazas (*)... Globox es el amigo con el todos deseamos compartir un rato de charla, de comida, de lucha, de ronquidos... y sobre todo de diversión. Nadie como él para aporrear, aplastar, estrujar, estrumprar, rebotar y burbujizar a los malos.

El misterioso color azul del gran campeón del Claro está rodeado de cierta especulación por parte de los seres mágicos. Entre los magos rojos que practican el vudú se susurra que hay un veneno que vuelve a los seres azules, pero los Diminutos se decantan por un exceso en el consumo del riquísimo zumo sagrado de ciruela.

(*) El término bocazas se usa aquí con una intención absolutamente no peyorativa. Es una forma cariñosa de describir su gran boca, enorme sonrisa y el uso poco habitual que hace de sus labios.

Diminutos

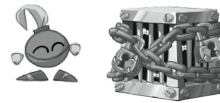


Estos pequeñajos tienen algo especial, no hay duda. El talento natural de los Diminutos para entonar baladas nocturnas a base de ronquidos es una herencia directa del propio Creador que, como don, les ha otorgado esas desproporcionadas narizotas. ¡Y que me pompen si no he visto en estos años a los Diminutos usarlas para lanzar más de un hechizo! Sus enormes agujeros de la nariz les permiten aspirar los sutiles aromas que la magia desprende, y de todos es sabido que los magos Diminutos pueden

inspirar los secretos de nuestro mundo como ningún otro ser.

Los Diminutos son expertos fundidores y en su dilatada historia han producido muchos y memorables luchadores y guerreros a los que, si bien les faltaba un tornillo, no les faltaba gusto en el vestir. Y, hablando de gustos, a los Diminutos les encanta disfrazarse, así que podrás jugar vestido como algunos de los más ilustres antepasados de estos seres.

Electoons



Irremediablemente felices, los electoons son la materia de la que están hechos los sueños del Creador, y están presentes en todas las creaciones del Soñador de Burbujas.

Cuando las pesadillas empeoran, los electoons quedan atrapados en diferentes lugares y son aprensados por cazadores que, con sus municiones vivas, su aspecto

horrible y su beligerancia extrema, entristecen a las gentes del bucólico Claro. Sus jaulas son custodiadas por los exploradores y, como resultado de esta caza sin cuartel, el tejido del Claro de los Sueños empieza a deshilacharse y las conexiones que los electoons forman entre las diferentes zonas del mundo se están perdiendo.

Lums: los iluminados de este mundo



Los lums (que, por cierto, se deberían llamar lúmenes, como la medida de luz, pero es un tanto rebuscado para un Creador tan despistado y tan dicharachero como el Soñador de Burbujas)... el caso es que los lums son seres de pura energía que siempre están sonrientes y de buen humor, mostrando su espíritu luminoso (evidentemente, por eso son lums). Son una fuente importantísima de la energía mágica del Claro de los Sueños y son famosos en todo el mundo, especialmente por las Carreras de Lums, uno de los deportes de deslizamiento más practicados en el Claro. En estas carreras hasta

4 jugadores se enfrentan en pruebas de recorrido libre para ver quién llega antes y recoge más lums. Todo vale en esta loca competición o, como decimos por aquí... ¡tonto el último! Aunque todos llegan a casa como ganadores, solo uno se lleva el premio: el que ha recogido más lums. ¡Pero nadie se queda sin divertirse!

Los colgados



¡Nunca rechaces una mano amiga!

Estos seres de naturaleza bondadosa ayudan a cualquiera que necesite un pequeño impulso. Pero no se llaman colgados por ser tan generosos o por su sonrisa permanente en sus caritas azules: se llaman así porque les encontrarás aislados, colgando en mitad del aire, en los lugares más insospechados o en los precipicios del Claro para ayudarte a cruzar al otro lado... Son, en realidad, los colgados más famosos del Claro (y mira que en el Claro hay seres raritos...).

Betilla y las ninfas del Claro



La benevolente aunque a veces pendenciera y chillona Betilla de Rayman 1 ha vuelto. ¡Y esta vez quiere venganza! Es la mayor de las ninfas, una de las criaturas más antiguas y más amadas del Soñador de Burbujas. Ella y sus hermanas otorgarán a Rayman y sus compañeros de fatigas los poderes que necesitan para completar su misión.



El Mago y su sombrero mágico



El Mago te ayudará en tu búsqueda, siempre dispuesto a intercambiar contigo lums a cambio de desbloquearte nuevos mundos y nuevos niveles. En realidad, pone a tu servicio su sombrero mágico, que pasa a convertirse en un personaje en sí mismo, ya que el Sombrero será quien te dé consejos vitales para tu supervivencia.

Los malos malosos y sus pompas

Un día el Soñador de Burbujas empezó a tener pesadillas. Las ninfas le prepararon infusiones de té del sueño y pastelitos riquísimos, pero las cosas empeoraban en el Claro. Por todas partes aparecían criaturas sacadas de un mundo de pesadillas: los malvados darktoons, los horribles exploradores, los infectos cazadores... por nombrar solo a unos cuantos de estos rufianes, malandrines, malas-pécoras...

Los darktoons



Si los electoons están formados por los buenos sueños del Soñador de Burbujas, los darktoons son la antítesis de la bondad, son la materia de las pesadillas. Durante su primer mal sueño, el Creador imaginó una desquiciada y cruel criatura que nadie había visto jamás: Jano. Jano es el responsable de hacer los darktoons, igual que las abejas hacen miel o las vacas hacen leche (aunque en oscuro... quiero decir, la leche es más clara porque los darktoons son toons oscuros, de ahí el nombre... pero dejemos de divagar y sigamos). El asunto es que, antes de que nos diéramos cuenta, ya había cientos de darktoons de todas las formas y tamaños, causando problemas por todo el Claro.

Los psicólopes



A este bicho no le gusta nada que le molesten, así que mi consejo es que no molestes a los psicólopes durmientes, o sus púas te harán burbujas.

Otros enemigos

La leyenda dice que Rayman vino por primera vez al Claro de los Sueños para vencer a las criaturas de las pesadillas y enviarlas de vuelta a los reinos del submundo, la llamada Tierra de los No-tan-muertos. Pero una horda de criaturas del submundo ha vuelto y hay que enviarlas otra vez a su lugar de origen, a puñetazos.

Los jefes de fin de nivel

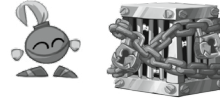


Los reyes de cada zona del Claro de los Sueños han desaparecido y los seres mágicos temen que hayan caído bajo la influencia de las fuerzas de las pesadillas que amenazan su universo. Rayman y sus amigos tendrán que averiguar lo que ha pasado. Y, bien pensado... ¡la cosa no pinta nada bien!

EL JUEGO

¡Salva a los electoons, salva el Claro de los Sueños! Mientras las criaturas de las pesadillas del Soñador de Burbujas se apoderan de este mundo, cada día más electoons se convierten en sus víctimas. Los pobres inocentes e indefensos electoons caen en manos del enemigo y aquí y allá son encerrados en jaulas encadenadas y escondidas por todo el Claro. Y, para colmo de males, el tejido de los sueños no resistirá más y una grieta amenaza con separar definitivamente los distintos niveles del mundo.

Los electoons



Para salvar el Claro deberás detener a las fuerzas del Mal, detener la pesadilla y liberar a los electoons, que son la clave para reparar las grietas que se abren entre las distintas tierras del Claro, y para calmar al Soñador de Burbujas y evitar que siga teniendo malos sueños.

Si quieres avanzar en el juego, recoge un montón de electoons. No solo te ayudan a reconstruir el camino entre

los mundos, sino que además te desbloquean poco a poco los santuarios secretos y las sorpresas del juego.

Puedes ganar electoons completando los retos disponibles en cada nivel.

Medallones de electoons



Los medallones representan el seguimiento de tus progresos en tu recogida de electoons. Tienes que completar diferentes misiones para rellenar un medallón de electón (digo... electoon, es que rimaba tan bien...).

Retos de electoons

Retos de jaulas



Hordas, manadas, enjambres de electoons se encuentran atrapados en jaulas por todo el Claro. Algunas jaulas están ocultas y solo puedes hallarlas explorando todo el nivel. Pero ten cuidado, siempre están vigiladas por el enemigo, al que tendrás que burbujizar antes de romper el candado que cierra la jaula para liberar a los electoons.

Reto de contrarreloj



Eso de "vísteme despacio, que tengo prisa" está muy bien, pero no siempre es útil. En el juego, al completar un mapa desbloqueas retos de contrarreloj que valoran básicamente tu rapidez; si superas el nivel fácil, recibes un electoon. Si superas el nivel difícil, ganas una medalla de velocidad.

Reto de lums



Recoge todos los lums que puedas en cada nivel y así superarás los retos de lums. Hay varias formas de recoger lums, así que mantén abiertos los ojos. Algunos se ven, otros aparecen al eliminar bichos, otros al saltar sobre plantas o cosas similares... Donde hay burbujas, hay lums. Y si recoges elementos como monedas de calavera, bulbolums o un Rey del lum, habrás hecho bingo, porque sumarás un montón de lums.

Retos de cofres



Los retos de cofres ponen a prueba tu velocidad y tus sentidos. Son secuencias de ritmo frenético en las que tendrás que subir, bajar, sortear obstáculos y saltar para mantenerte cerca del cofre si quieres seguir con vida.

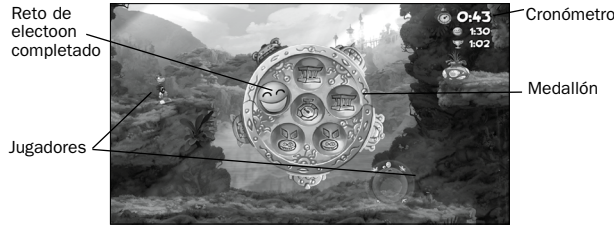
Dientes de calavera



Recibirás un valiosísimo diente de calavera por cada reto de dientes que completes. Tienes que recoger dientes y dárselos a la calavera para que se abra el acceso a tu peor pesadilla... ¡en la Tierra de los No-tan-muertos!

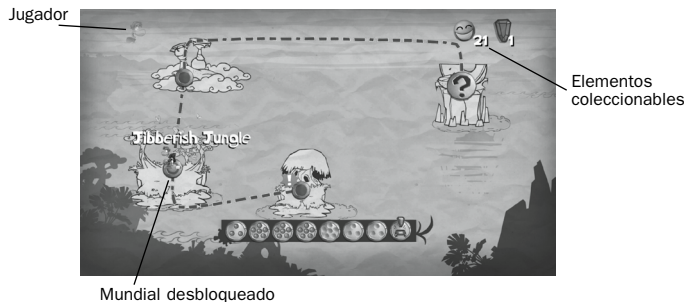
Pantalla del juego

En pantalla verás varios elementos que te dan información sobre el número de jugadores, los lums recogidos y cuánto te ha llevado completar el mapa. El medallón de electoon del centro de la pantalla aparece cuando has completado un reto.



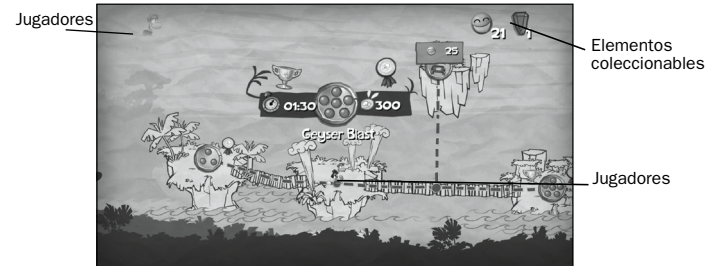
Menú de selección de mundos

Al avanzar en el juego se desbloquean nuevas zonas del Claro para explorar y para liberar del influjo de las pesadillas. Puedes acceder a ellas desde el mapa del mundo y, cuando ya estén desbloqueadas, puedes jugarlas cuantas veces quieras, para descubrir nuevos objetos coleccionables o superar mejor los desafíos.



Mapa de selección de niveles

Al desbloquear una nueva zona puedes entrar en el selector de niveles, es decir, un mapa específico de esa zona con los diferentes niveles que tienes que ir desbloqueando, y en los que acechan nuevos peligros y nuevos desafíos.



Elementos coleccionables

Hay varios elementos que puedes coleccionar en tu viaje por el Claro de los Sueños, cual postales y recuerdos en los viajes turís-ticos (solo que este viaje es algo más peligroso y desquiciado). Con algunos desbloqueas nuevos mundos y retos, y con otros consigues ciertos derechos al competir con tus amigos en cooperativo. Lo que importa es que todos importan –valga la redundancia- a la hora de ayudar a Rayman y a sus compañeros a solucionar el entuerto.

Monedas de calavera



No las dejes atrás, porque son un chollo: ¡valen 25 lums!

Rey del lum



Se llama así porque al recogerlo, despierta a los lums y se ponen a cantar y bailar. Los lums cantarines valen dos veces más que los normales, pero se cansan pronto, de modo que debes darte prisa en recogerlos.

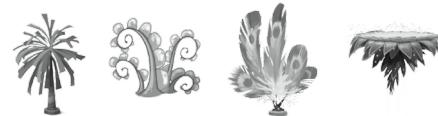
Bulbolums



Son auténticos tesoros, ya que si los golpeas o saltas sobre ellos repetidamente, liberarán lums escondidos.

Lums ocultos

Todos los seres vivos producen lums. Si te mueves por las plantas que expulsas burbujas, saltas sobre ciertas plataformas e interactúas con las criaturas vivas del juego, descubrirás que hay lums por todas partes. Recógelos antes de que se vayan volando.



Corazones

Los corazones se recogen pasando por encima de ellos o rompiendo los frascos en los que están atrapados. Te permiten sobrevivir a un impacto sin perder una vida. Si ya tienes un corazón extra, al recoger más recibirás lums extra, aunque también puedes dejárselo a tu amigo si lo necesita.



¡Registra tu juego para obtener información privilegiada!

Es totalmente seguro además de obtener muchos beneficios:

- Desde tu primera visita puedes tener acceso a los contenidos de los juegos como mapas, archivos gráficos y descargas,
- Gran cantidad de actualizaciones e información del prelanzamiento de los juegos,
- Participación comunitaria en los foros y blogs oficiales,
- Invitaciones para probar versiones beta y avances de los juegos por venir,
- Acceso a una enorme biblioteca de tutorías de juego y archivos de ayuda,
- Y mucho más!

Para empezar, lo único que hay que hacer es conectarse a www.ubireg.com

Gracias, El equipo de Ubisoft

Rayman® Origins

© 2012 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. The character of Rayman, Ubisoft, and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the US and/or other countries.