

# RAYMAN<sup>®</sup> ORIGINS



**PC**  
DVD-ROM  
SOFTWARE



**UBISOFT**

## SUPORTE TÉCNICO

**Fale Conosco na Web:** Logue em nosso site em <http://support.ubi.com>.

A partir deste site, você será capaz de entrar na Ubisoft Solution Center, onde você poderá navegar através de nossas Perguntas Frequentes (FAQ), que é a nossa base de dados para soluções e problemas conhecidos. Você também poderá enviar um pedido de assistência pessoal, utilizando o recurso de **Ask a Question**. A maioria dos contatos via webmail são respondidos num prazo de até dois dias úteis.

**Fale conosco por telefone:** Você também pode entrar em contato conosco por telefone ligando para **(919) 460-9778**. Ao ligar para nossa linha de suporte técnico, por favor, certifique-se de que esteja apto a acessar o sistema de jogo do qual esteja falando. Nossos representantes de suporte técnico estão disponíveis para ajudá-lo de segunda a sexta-feira das 9:00 às 21:00 Hora do Leste (exceto feriados). Nosso suporte é fornecido gratuitamente, no entanto, serão aplicadas as tarifas telefônicas de longa distância.

**Fale conosco através de correio:** Você pode também contatar-nos por correio normal, escrevendo para  
Ubisoft Technical Support • 2000 Centre Green Way • Suite 300 • Cary, NC 27513

## GARANTIA

A Ubisoft garante ao comprador de seus produtos que os mesmos estarão livres de defeitos em materiais e acabamento por um período de noventa (90) dias a partir da data da aquisição. Os produtos Ubisoft são vendidos "como estão", sem qualquer garantia implícita ou explícita de qualquer tipo, e a Ubisoft não é responsável por qualquer tipo de perda ou dano resultante mal-uso de seus produtos. A Ubisoft se compromete dentro um período de noventa (90) dias a substituir ou reparar o produto defeituoso livre de custos possibilitando a devolução do item acompanhado de nota fiscal da loja onde o produto foi adquirido. Esta garantia não se aplica a desgaste devido a uso comum ou se resultado de abuso, uso excessivo, mau uso ou negligência perante o produto.

**Limitações:** Esta garantia substitui todas outras garantias e nenhuma outra representação ou reivindicação de qualquer natureza será vinculada ou obrigada à Ubisoft. Qualquer garantia implícita aplicável aos produtos Ubisoft, incluindo garantias de comercialização e adequação a um fim específico estão limitadas ao período de noventa (90) dias descrito acima. Em nenhuma hipótese a Ubisoft será responsável por quaisquer danos especiais, acidentais ou resultantes da posse, uso ou mau funcionamento dos produtos Ubisoft. Alguns estados e federações não permitem limitação em relação à duração de garantia implícita e/ou exclusão ou limitação de danos acidentais ou consequentes. Logo, as limitações acima e/ou exclusões da responsabilidade podem não ser aplicadas a você. Esta garantia lhe dá direitos específicos e você também pode obter outros direitos que variam de estado para estado.

**Aviso:** A Ubisoft se reserva o direito de fazer melhoras em seus produtos a qualquer momento sem aviso prévio.

**Reembolso:** A Ubisoft não pode efetuar restituições ou qualquer outra forma de devolução de crédito de qualquer natureza que não seja a substituição por um produto idêntico.

Qualquer pedido de reembolso de produto deve ser feito no local da compra de acordo com a política do revendedor. Esta política cobre apenas a substituição por produtos idênticos. **Produto/Documentação para Reposição:** Por favor, contate diretamente um Representante do Suporte Técnico da Ubisoft antes de nos enviar seu produto. Na maioria dos casos a substituição não é a melhor solução. Nossos Representantes de Suporte irão ajudá-lo a determinar se a substituição é necessária ou está disponível. Primeiramente você precisará adquirir um número de RMA (Autorização de Devolução de Materiais) para requisitar a devolução ou substituição.

**Sem um número de RMA seu pedido de substituição não será considerado.**

**Se determinarmos que a devolução ou substituição é necessária:**

Por favor, envie o produto (somente a mídia) juntamente com cheque ou dinheiro correspondente ao valor do produto (ver taxas de substituição abaixo) pagáveis à Ubisoft, uma breve descrição da dificuldade que você está enfrentando, incluindo seu nome, endereço (caixas postais não serão aceitas), **número da RMA** e número de telefone para o endereço abaixo.

**Taxas de Substituição:** Nossa mais recente tabela de tarifas está disponível on-line. Por favor, acesse <http://support.ubi.com> para acessar a lista de preços atualizada.

**Endereço para Garantia e Contatos**

Telefone: 919-460-9778

Horário de Atendimento: das 9h às 21h (horário da Costa Leste dos EUA), de segunda a sexta-feira

Endereço: Ubisoft Replacements • 2000 Centre Green Way • Suite 300 • Cary, NC 27513

## CONTROLES DE JOGO

### Ações de Jogador Configuráveis

Seta para cima	Para cima
Seta para baixo	Para baixo
Seta para a esquerda	Esquerda
Seta para a direita	Direita
Bara de espaço	Pular / Mosquito Fire (Fogo de Mosquito)
Bara de espaço (manter)	Voar
S	Acertar
S (manter)	Power Attack (Ataque de Força) / Mosquito Inhale (Inalação de Mosquito)
Maiúsculas	Correr
Retrocesso	Voltar

### Acciones globales

Esc	Menu de Pausa
F2	Jogador 2 - Bolha / Sair
F3	Jogador 3 - Bolha / Sair
F4	Jogador 4 - Bolha / Sair

**Observação:** As ações vinculadas dos jogadores são exclusivas de cada jogador e podem ser vinculadas ao teclado bem como ao controle, para até quatro jogadores diferentes.

As entradas padrão podem ser modificadas caso você possua um controle de jogo conectado ao PC quando iniciar o jogo pela primeira vez.

Para poder usar controles de jogo para jogar, siga os passos a seguir:

1. Certifique-se que o controle esteja conectado ao PC e esteja corretamente instalado antes de iniciar o jogo.
2. No jogo, em Menu Principal, vá até Options (Opções). Em Control Options (Opções de Controle), configure as ações do jogo utilizando seu controle instalado.
3. Verifique o site do fabricante do controle para obter os drivers e patches de compatibilidade mais atualizados, caso ocorra algum problema.

# HISTORIA



Glade of Dreams (Clareira dos Sonhos) está em guerra novamente! Esse mundo idílico, onde, normalmente, as pessoas fazem um pouco mais do que apenas comer, dormir e brincar (e curtir uma ou outra luta amigável com os amigos), está até ao pescoço de problemas.

Parece que o Rayman e sua heroica gangue de desajustados engraçados desencadearam uma guerra por causa de seu ronco! Seus vizinhos terríveis da Land of

the Livid Dead (Terra dos Mortos Vivos) não parecem ter o mesmo gosto por música e vieram acabar com a festa!

Jamais desistentes de um desafio, Rayman e seus amigos estão super felizes de mandar esses estraga-prazeres de volta ao esquecimento - especialmente porque essa confusão envolve salvar ninfas, fazer algumas maldades e ganhar novos poderes fantásticos para fazer mais maldades ainda. E essa não é a primeira vez!

Parece que o adorável Criador de Glade, conhecido como Bubble Dreamer (Sonhador de Bolha), é super sensível e seu humor influencia Glade para o bem ou para o mal...

Rayman já teve que combater as criaturas dos pesadelos de Bubble Dreamer antes, e é por isso que ele, Globox e o habilidoso arremessador Teensy farão isso novamente, antes que o tecido de Glade se destrua e o mundo todo se desfaça, como num pesadelo.

## PERSONAGENS



### Bubble Dreamer

O Bubble Dreamer é o Ser Supremo que sonha esse mundo e todas essas maravilhosas criaturas que existem durante Seu sono. Ele é um ser sensível, um artista (e um hedonista desavergonhado) que está emocionalmente ligado à Sua criação. Seus sentimentos têm efeito direto sobre o mundo e mesmo um único pesadelo pode alterar esse frágil equilíbrio!

As pessoas mágicas acreditam que o Bubble Dreamer se mantém em Seu sagrado solo de descanso, mas nós sabemos

que esse adorável super ser não consegue resistir a viver entre Suas criações para rir, brincar e mimá-las bastante... e Suas criaturas são bem parecidas com ele.

### Rayman



Quando o Criador teve Seu primeiro pesadelo, as ninfas se juntaram para invocar um ser de luz capaz de salvar nosso mundo: uma criatura que fosse tanto ágil como tranquila; tanto teimosa quanto hilária, destinada a fazer o Criador rachar de rir com suas travessuras heroicas e acabar com o pesadelo!

Infelizmente, embora não fosse uma surpresa, nossas deslumbrantes ninfas foram destruídas por algumas galinhas zumbis quando estavam a caminho do solo do ronco sagrado do Bubble Dreamer, e perderam um saco de Lums enquanto corriam atrás dessas loucas criaturas pelo despenhadeiro. Assim, elas chegaram atrasadas e com muito menos luz.

No final, Rayman nasceu com alguns membros a menos, o que acabou resultando em um ser muito mais flexível!

### Globox



Uma silenciosa força de Glade, o Globox nunca pode ser subestimado. Sempre pronto a dar uma mãozinha a seus amigos (ou mesmo aos inimigos), sua maestria em FunG-Ku e etiqueta resumem-se ao famoso "toca aqui", um tapão que pode te mandar pra China! Esse glorioso goober\* é, nada mais, do que tudo que você poderia querer em um amigo. Sempre pronto para comer, brigar e dormir (e sempre de bom humor!), não há ninguém como o Globox quando o assunto é traquinagens, pular e bolharizar vilões.

O mistério que ronda como o campeão de sono de todos os tempos em Glade se tornou azul é uma questão de especulação entre as pessoas mágicas. Os outros Red Wizards (Magos Vermelhos) do clã praticantes-de-Vubooduboo sussurram sobre um bubeastietubbis venenoso, enquanto os Teensies falam de uma lenda épica e muito engraçada, sobre a gula de Globox pelo suco da ameixa sagrada.

\*Goober é um termo carinhoso que vem de um antigo verbo Gladeish, "gubear", que significa uma pessoa dançando enquanto sorri vergonhosamente, mostrando os "gubs" de seus dentes.

### Teensies

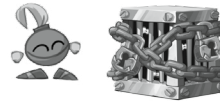


Os Teensies têm talento! O talento nato dos Teensies para músicas românticas-narigudas noturnas vem do próprio Criador, na forma de imponentes narizes. E atire uma bolha quem nunca viu um Teensie disparar uns feitiços loucos através dos anos!

Suas magníficas narinas os deixam bem sensíveis à sutil harmonia da magia, e todos sabem que os magos Teensy podem cheirar os segredos de nosso mundo como ninguém!

Os Teensies são um grupo de ligeiros lançadores que possuem um orgulhoso histórico de produzir memoráveis e briguetos lutadores - e muito bem vestidos, também! (Os Teensies gostam de se vestir bem e possuem inúmeros disfarces). Você poderá jogar como um de seus mais ilustres ancestrais!

### Electoons



Os irreprensivelmente felizes Electoons são coisas dos sonhos do Criador e estão nas Criações de todos os Bubble Dreamers.

Conforme os pesadelos pioram, mais e mais Electoons são aprisionados pelos bombásticos Hunters (Caçadores), que apimentam a bucólica Glade com sua avivada munição bélica e seus lacaiois terrivelmente ridículos, os Lividstones

(Pedras Furiosas). Como resultado, o tecido de Glade of Dreams começa a descosturar e as conexões que uma vez os Electoons formaram entre as terras, começam a se dissolver.

### Lums: Enlightened Racing (Corrida Iluminada)



Lums (pronuncia-se "Lums", como em iLUMinação) são seres de energia pura que possuem uma disposição ensolarada de deixar qualquer um atônito.

São uma importante fonte de energia mágica em Glade of Dreams, fazendo da Enlightened Racing um esporte popular em toda Glade. A competição permite até quatro participantes, um contra o outro, em loucas competições por todo o país, com o objetivo de recolher Lums. Vale tudo nessa corrida insana, ou, como dizemos por aqui, cada louco com sua mania!

Enquanto todos os jogadores são vencedores, somente um ganha o prêmio: aquele que conseguir pegar a maior quantidade de Lums, claro! Sem limites!

### Swingman



Nunca negue uma Mãozinha.

Essas agradáveis criaturas crescem quantos braços forem necessários para ajudar os amigos que precisem de um empurrãozinho... Elas se abrigam em lugares auspiciosos, equilibrados sobre precipícios absurdos, com um delicado sorriso que se destaca em seus rostos azuis, escondendo sua verdadeira natureza como os balançantes mais famosos de Glade!

## Betilla e as Audaciosas Ninfas de Glade



A benevolente, porém agressiva Betilla (do Rayman® original), está de volta com mais entusiasmo, ainda! Ela é a Ninfa mais antiga, uma das primeiras e mais amadas criaturas de Bubble Dreamer. Ela e suas irmãs concedem a Rayman e seu séquito os poderes que precisam para completar sua missão.



## O Mago e seu Chapéu Mágico



O Mago vai ajudar você a cumprir sua missão. Ele está sempre disposto a trocar Electoons por Lums, o que o ajuda a desbloquear novos mundos e mapas. Ao seu dispor, seu chapéu mágico vai te dar dicas e ensinar muitos truques pra ajudá-lo a sobreviver.

## Os Arruaceiros: Bolhas Más e Além

Um dia, o Bubble Dreamer começou a ter pesadelos! As Ninfas tentaram dar chá de doces-sonhos e bolos deliciosos para acalmá-lo, mas as coisas em Glade só foram piorando...

Em pouco tempo, todas as terras de Glade estavam cheias de criaturas de pesadelo: os maldosos Darktoons, os horríveis Hunters e os repulsivos Lividstones, só para citar alguns desses terríveis arruaceiros!

## Os Darktoons



Se os Electoons deixam todos os sonhos do Bubble Dreamer bons, os Darktoons são as coisas do pesadelo. Durante o Primeiro Sonho Ruim, o Bubble Dreamer gerou uma feia e feroz criatura que nenhum de nós jamais havia visto antes: Jano. Agora, Jano produz Darktoons como uma vaca produz leite e, antes mesmo de poder anotar a placa do carro que nos atropelou, haviam centenas deles, em todas as formas e tamanhos, causando muito problema.

## Os Psychlops

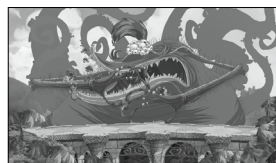


Esses loucos espinhentos não gostam de serem perturbados... Quer um conselho? Deixe os Psychlops dormindo quietos. Prepare-se para ser embolhado por seus espinhos assustadores!

## Outros Inimigos

Diz a lenda que o Rayman chegou a Glade of Dreams para derrotar as criaturas de pesadelos e banhá-las para os reinos inferiores, conhecidos, hoje em dia, como A Terra dos Mortos Lívidos... Agora que esse insano grupo de arruaceiros reapareceu, é hora de mandá-los de volta ao total esquecimento!

## Os Chefes



Os Reis de cada Terra de Glade desapareceram e as pessoas mágicas temem que eles possam ter sido influenciados pelas atemorizantes forças que regem seu universo.

O Rayman e seus amigos precisam descobrir o que aconteceu com eles. Mas, pensando bem... não vai ser fácil!

## O JOGO

Salve os Electoons e salve Glade of Dreams! Conforme o mundo é tomado pelas criaturas dos pesadelos de Bubble Dreamer, mais e mais Electoons tornam-se suas vítimas.

As pobres e azaradas criaturas estão sendo arrebatadas por todos os lados e presas em gaiolas acorrentadas, escondidas por toda Glade. Enquanto isso, o próprio tecido dos sonhos está ameaçado, uma vez que várias fendas abriram entre várias Terras.

## Os Electoons



Para salvar Glade, você precisa acabar com os pesadelos e, para fazer isso, precisa libertar os Electoons. Eles são a chave para consertar as fendas entre as Terras e ajudar a acalmar o Bubble Dreamer para que ele possa ter sonhos felizes novamente.

Para avançar no jogo, você precisa recolher muitos Electoons. Eles não só o ajudarão a reconstruir os caminhos entre as

Terras, mas também desbloquearão, gradativamente, muitos santuários secretos e suspresas. Você pode ganhar Electoons ao completar uma variedade de desafios disponíveis em cada Terra.

## Electoon Medallions (Medalhões de Electoon)



Os medalhões marcam seu progresso no recolhimento de Electoons. Você precisa completar uma variedade de desafios para preencher um medalhão.

## Desafios Electoon

### Cage Challenges (Desafios da Gaiola)



Um monte de Electoons estão presos em gaiolas por toda Glade of Dreams. Algumas gaiolas estão escondidas e só podem ser encontradas com a exploração de cada nível. Mas, cuidado! As gaiolas estão sempre muito bem guardadas! Embolhe os malvados guardiões de cada gaiola antes de quebrá-las e libertar os Electoons!

### Time Attack Challenge (Desafio de Ataque de Velocidade)



Às vezes, "devagar e sempre" não funciona! Quando você completa qualquer mapa, desbloqueia um "Time Attack Challenge". Se vencer no modo fácil ("easy"), você liberta um Electoon. Se vencer no modo difícil ("hard"), ganha, também, um Speed Trophy (Trocéu de Velocidade)!

## Lum Challenges (Desafios de Lum).



Recolha quantos Lums conseguir em cada nível para vencer os Lum Challenges.

Há várias formas de recolher Lums, então mantenha os olhos bem abertos... Onde houver bolhas, lá haverá Lums! Alguns itens colecionáveis, como Skull Coins (Moedas de Caveira), Lum Kings (Reis Lums) e Bulb-o-Lums são um verdadeiro baú do tesouro!

## Chest Challenges (Desafios do Baú)



Os Chest Challenges colocarão suas habilidades à prova. Essas sequências de caça ao tesouro super rápidas farão com que você torça as pernas para tentar pegar o baú fugitivo, enquanto você corre, pula e voa e ainda tenta manter-se vivo!

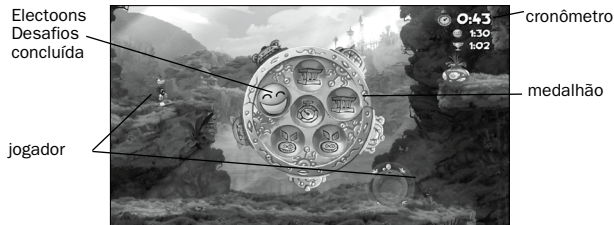
## Skull Teeth (Dentes de Caveira)



Um precioso Dente de Caveira é premiado para cada Chest Challenge (Desafio do Baú) que você completa. Recolha os dentes para ter acesso ao seu pior pesadelo... na Land of the Livid Dead (Terra dos Mortos Vivos)!

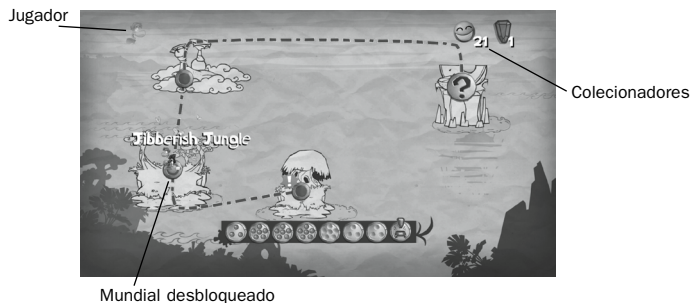
## Tela do Jogo

Você verá essa interface conforme joga. Ela fornece informações sobre o número de jogadores, os Lums recolhidos e o tempo gasto para completar cada mapa. O medalhão de Electoon no centro da tela, aparece quando você tiver finalizado um desafio.



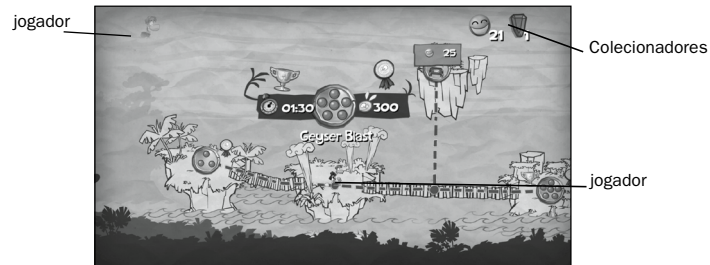
## Menu de Seleção de Mundos

Conforme avançar no jogo, você desbloqueará novas Lands of the Glade (Terras de Glade) para explorá-las e salvá-las das criaturas de pesadelos. Navegue pelo World Map (Mapa do Mundo) para acessar esses novos mundos. Você é livre para visitar os mundos em que já jogou para descobrir mais desafios e itens colecionáveis.



## Mapa de Seleção de Nível

Conforme desbloqueia uma Terra nova, você ganha acesso ao Level Selection Map (Mapa de Seleção de Nível), que apresenta todos os desafios que você vai encontrar pela frente! Novos níveis aparecerão no mapa conforme você progride no mundo.



## Itens

Há uma variedade de itens para recolher por Glade of Dreams. Alguns ajudam a desbloquear novos mundos e desafios, enquanto outros te darão vantagens na competição cooperativa com amigos. Todos são importantes para ajudar o Rayman e sua gangue a salvarem o dia!

## Skull Coins (Moedas de Caveira)

Pegue uma Skull Coin para ganhar 25 Lums de uma vez só!



## Lum King (Rei Lum)

Pegue um Lum King para acordar os Lums e fazê-los dançar e cantar. Os Lums dançantes valem o dobro... mas eles não dançam por muito tempo!



## Bulb-o-Lums

Encontre esses tesouros pelos mundos e acerte-os repetidamente para libertar os Lums escondidos.



## Lums Escondidos

Todas as criaturas vivas produzem Lums. Move-se pelos Bubble Bushes (Arbustos de Bolha), aterrisse em plataformas e interaja com outros seres vivos para libertar Bubble Lums (Lums em Bolhas). Estoure as bolhas e pegue os Lums antes que saiam voando por aí!



## Corações

Os Corações podem ser recolhidos ao agarrá-los ou quebrando os frascos onde estão presos. Pegar um coração vai permitir que você sobreviva a um golpe sem perder a vida. Corações extras darão Lums a você, ou irão para um amigo que esteja precisando!



## Registre o Seu Jogo para Acesso Exclusivo!

É bem simples, nós prometemos. Sem dizer que você vai aproveitar os benefícios do registro, inclusive:

- Seja o primeiro a acessar conteúdo de jogo: mapas, skins e downloads.
- Envolvimento na comunidade com blogs e fóruns oficiais
- Convites para participar de betas fechados e demos de novos jogos
- Tenha acesso a uma enorme biblioteca de arquivos de ajuda e guias passo a passo de jogos
- Uma tonelada de notícias e informações de jogos antes do lançamento
- E muito mais!

**Para começar, tudo que você tem que fazer  
está ligado a [www.ubireg.com](http://www.ubireg.com)**

Obrigado, A equipe da 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.