

# RAYMAN<sup>®</sup> ORIGINS

## MANUAL

1

### INFORMACIÓN IMPORTANTE SOBRE LA SALUD Y LA SEGURIDAD EN LOS VIDEOJUEGOS

#### ATAQUES EPILÉPTICOS FOTOSENSIBLES

Un porcentaje escaso de personas pueden sufrir un ataque epiléptico fotosensible cuando se exponen a ciertas imágenes visuales, entre las que se incluyen los patrones y las luces parpadeantes que aparecen en los videojuegos. Incluso las personas que no tengan un historial de este tipo de ataques o de epilepsia pueden ser propensas a estos "ataques epilépticos fotosensibles" cuando fijan la vista en un videojuego.

Estos ataques presentan varios síntomas: mareos, visión alterada, tics nerviosos en la cara o en los ojos, temblores de brazos o piernas, desorientación, confusión o pérdida momentánea de la conciencia. Además, pueden ocasionar la pérdida del conocimiento o incluso convulsiones, que terminen provocando una lesión como consecuencia de una caída o de un golpe con objetos cercanos.

Si sufre cualquiera de estos síntomas, deje de jugar inmediatamente y consulte a un médico. Los padres deben observar a sus hijos mientras juegan o asegurarse de que no hayan experimentado los síntomas antes mencionados; los niños y los adolescentes son más susceptibles que los adultos a estos ataques. El riesgo de sufrir un ataque epiléptico fotosensible puede reducirse tomando las siguientes precauciones: siéntese a una distancia considerable de la pantalla; utilice una pantalla más pequeña; juegue en una habitación bien iluminada; no juegue cuando esté somnoliento o cansado. Si usted o algún miembro de su familia tiene un historial de ataques epilépticos, consulte a su médico antes de jugar.

#### PRECAUCIONES QUE DEBEN TOMARSE DURANTE EL USO DE VIDEOJUEGOS

- Colóquese lo más lejos posible de la pantalla.
- No juegue si está cansado o tiene sueño.
- Juegue siempre en lugares bien iluminados.
- Tome un descanso de 10 a 15 minutos por cada hora de juego.



© 2011–2013 Ubisoft Entertainment. Todos los derechos reservados. El personaje Rayman, Ubisoft y el logo de Ubisoft son marcas registradas de Ubisoft Entertainment en EE.UU. y/o otros países. Desarrollado y publicado para el Mac por Feral Interactive Ltd. Mac y el logotipo Mac son marcas comerciales de Apple Inc. en los Estados Unidos y/u otros países. Feral y el logotipo Feral son marcas comerciales de Feral Interactive Ltd. Todas las demás marcas y marcas comerciales son propiedad de sus respectivos titulares. Todos los derechos reservados.

# INSTALACIÓN

El juego ya se ha instalado en tu ordenador como parte del proceso de descarga de Steam. Lee la **sección Inicio** para comenzar a usar el juego.

## INICIO

1. Haz doble clic sobre el icono de la **aplicación Steam**. Por omisión se encontrará en la **carpeta Aplicaciones** del disco duro de tu ordenador.
2. Si no has iniciado sesión, aparecerá un **cuadro de diálogo de inicio de sesión en Steam**. Introduce el nombre de cuenta y la contraseña y selecciona **Iniciar sesión**.
3. Se abrirá la **aplicación Steam**. Selecciona la **pestaña Biblioteca**.
4. En la Biblioteca, selecciona **Rayman® Origins** de la lista de juegos que encontrarás en el lado izquierdo de la ventana y después pulsa **Jugar**.
5. La **ventana Opciones** antes del juego de *Rayman Origins* aparecerá. Haz clic en el **botón Jugar**. El juego se abrirá.
6. La **Pantalla inicial** aparecerá tras las pantallas de carga. Pulsa la **tecla Retorno (↵)**.
7. El **Menú Principal** aparecerá tras un mensaje que te indica que la partida se guarda automáticamente. Selecciona **Jugar**.
8. Selecciona alguna de las **ranuras de Partida Nueva**.
9. Tras el vídeo de entrada, Rayman y el soñador de Burbujas aparecen encerrados en casa en un día lluvioso...

## INTRODUCCIÓN

¡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 Notan-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 estrumpar 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 desgarre y el Claro se desvanezca como en un mal sueño.

## CONTROLES

Puedes controlar *Rayman Origins* bien con teclado o bien con un mando.

## TECLADO

La configuración del teclado por omisión se muestra más abajo. Puedes personalizar la configuración de tu teclado seleccionando **Opciones** desde el **Menú Principal**.

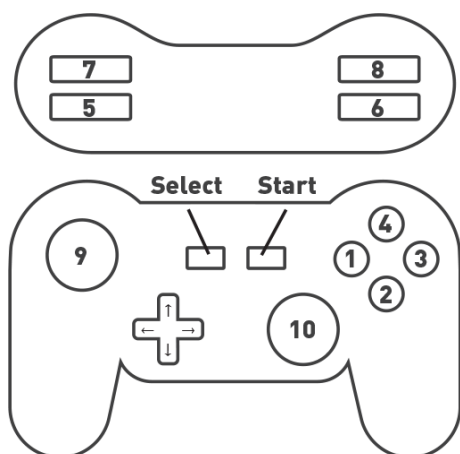
Ten en cuenta que las instrucciones del manual se refieren a los controles de teclado por omisión para el Jugador 1 (mira más abajo). Si has personalizado los controles o estás usando un mando, los controles de la lista ya no son de aplicación.

Arriba	Flecha arriba
Abajo	Flecha abajo
Izquierda	Flecha izquierda
Derecha	Flecha derecha
Saltar / Disparar (Moskito)	Espacio
Volar	Espacio (mantener pulsado)
Golpear	S
Poder de ataque / Absorber (Moskito)	S (mantener pulsado)
Correr	Mayúscula (↑) (mantener pulsado)
Atrás	Retroceso (←)
Menú de pausa	Escape (esc)
Burbuja jugador 2 / Salir	F2
Burbuja jugador 3 / Salir	F3
Burbuja jugador 4 / Salir	F4

## MANDO

Puedes jugar a *Rayman Origins* usando un mando con dos joysticks analógicos.

El diagrama de esta página está basado en el diseño estándar de un mando; todos los mandos tienen botones similares pero algunos pueden variar en su diseño con respecto al que aquí se muestra. Para más información lee **¿Puedo jugar *Rayman Origins* con un mando?** en las FAQs.



Mover	Mando analógico 9
Saltar / Disparar (Moskito)	2
Volar	2 (mantener pulsado)
Golpear	1 o 3
Poder de ataque / Absorber (Moskito)	1 (mantener pulsado) o 3 (hold)
Correr	8 (mantener pulsado)
Atrás	3
Menú de pausa	Start

# PERSONAJES

## EL 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 despistaron 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 apo-rrear, aplastar, estrujar, estrumpar, 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.

## **LOS 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 apresados 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, malaspécoras...

## **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 PSÍCLOPES**

A este bicho no le gusta nada que le molesten, así que mi consejo es que no molestes a los Psíclopes 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 sumará 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 turísticos (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, despiertas 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.

## ASISTENCIA TÉCNICA

Hemos hecho cuanto estaba en nuestra mano para que *Rayman Origins* fuese compatible al máximo con el hardware actual. Sin embargo, si experimentas problemas cuando utilices *Rayman Origins*, sigue leyendo.

La última versión de las FAQ (Preguntas más frecuentes) puede verse haciendo clic en el **botón Ver las FAQs** en la **pestaña de Asistencia** de la **ventana Opciones** previa al juego *Rayman Origins* (es la ventana que se abre cuando haces doble clic sobre el icono de la aplicación), o yendo directamente al sitio web de Feral: <http://support.feralinteractive.com/>

### Contacto con Feral

Si ninguna de las opciones anteriores resuelven el problema, ponte en contacto nosotros. Debes disponer de la siguiente información antes de ponerte en contacto con el Servicio de asistencia técnica de Feral para garantizar que podamos responder de forma fiable a tu problema:

- El mensaje de error mostrado cuando ocurre el problema (si lo hay).
- El **archivo Rayman Origins Report.txt**, que contiene:
  - Un informe sobre el Perfil de sistema Apple de tu Mac
  - Los archivos de registro de fallos disponibles de *Rayman Origins*
  - Lista de los contenidos del juego

Toda la información requerida puede obtenerse abriendo *Rayman Origins* y haciendo clic en la **pestaña de Asistencia** de la **ventana Opciones** previa al juego *Rayman Origins*. En la **pestaña de Asistencia**, haz clic en el **botón Generar Informe**. Una vez que el informe se genera, aparece un archivo en la **carpeta ~/Descargas** (donde el símbolo “~” se refiere a la carpeta de inicio de tu usuario). Ahora haz clic en el **botón Crear mensaje**. Acuérdate de adjuntar el informe **archivo Rayman Origins Report.txt** a tu correo electrónico.

En tu correo, incluye una breve descripción del problema que tienes con *Rayman Origins*. Haremos todo lo posible por ayudarte.

Correo electrónico: [support@feralinteractive.com](mailto:support@feralinteractive.com)

# GARANTÍA

Comprueba la información de garantía ofrecida por Steam.

# CRÉDITOS

Desarrollado por:

**Ubisoft Entertainment**

Publicado por:

**Ubisoft Entertainment**

Desarrollado para Mac por:

**Feral Interactive**

Publicado para Mac por:

**Feral Interactive**