



RAYMAN

PlayStation® Classic

INTRODUCCIÓN

¡Hola, amigos!

¿Queréis saber algo? Dejad que os cuente la historia de Rayman...

En el mundo de Rayman, las personas y la naturaleza viven en paz. El Gran Protoon vela por la armonía y el equilibrio en el mundo.

Lo siento, amigos, parece que esta situación no va a durar. ¿Queréis jugar o no?

Un fatídico día, el malvado Mister Dark secuestró al Gran Protoon y derrotó al Hada Betilla mientras trataba de protegerlo. Los Electroons que solían gravitar alrededor del Gran Protoon perdieron su estabilidad natural, se diseminaron por todo el mundo y fueron atacados y capturados por enemigos hostiles.

¿Lamentable, verdad? ¡Y además, qué desorden!

La desaparición del Gran Protoon también neutralizó los poderes del Hada Betilla, quien necesitará tiempo para regenerar su energía antes de poder ser de ayuda...

Necesitan sin duda un héroe que les salve, ¿no crees?

Rayman al rescate

Como guardián de este mundo, Rayman debe rescatar al Gran Protoon de su misterioso secuestrador, liberar a los Electroons y reunirlos a todos para restaurar la armonía en el mundo.

¿Pero le permitirán hacer tal cosa los malos?

Después de todo, Rayman no tiene brazos ni piernas... pero no os preocupéis, los malos tampoco.

NOCIONES BÁSICAS

Rayman debe liberar a los Electroons prisioneros para restablecer el orden en el mundo. En todos los niveles hay un medallón con 6 huecos vacíos, cada uno de los cuales corresponde a una jaula de Electroons que deberás encontrar. Cada vez que liberes una jaula de Electroons, se llenará uno de los huecos del medallón. Para llegar al nivel del Castillo de dulces, antes debes liberar a todos los Electroons en los cinco mundos anteriores.

Al principio del juego, Rayman puede realizar movimientos sencillos: andar, saltar, colgarse de las lianas y arrastrarse. A medida que avanzas en el juego, Rayman conseguirá nuevos poderes: puñetazos arrojados, colgarse de los bordes de las plataformas, puñetazos para agarrarse, correr e incluso planear en helicóptero. El Hada Betilla será quien le conceda todos estos poderes especiales. Cada vez que consigas un poder nuevo, aparecerá una breve explicación sobre cómo usarlo.

Los nuevos poderes son permanentes y podrás usarlos durante el resto del juego. Además, deberás regresar a explorar niveles anteriores, ya que los nuevos poderes te permitirán descubrir lugares nuevos. Habrá algunas sorpresas esperándote, cosas que no pudiste ver la primera vez que exploraste el nivel...

Al principio de cada partida se mostrará el mapa del mundo de Rayman. Cada vez que completes un nivel, se marcarán los siguientes caminos disponibles en el mapa. La mayoría de las veces podrás escoger entre dos direcciones.

La salida 'normal' de cada nivel se encuentra al final del mismo. Las salidas se indican con señales de salida... lógico, ¿no? También puedes salir del primer escenario de un nivel si retrocedes hasta la puerta de entrada. Sin embargo, si haces esto, perderás todos los objetos conseguidos en ese escenario (Tings, poderes especiales, etc.).

CONTROLES PREDETERMINADOS

Botón R1	arrastrarse a la derecha
Botón L1	arrastrarse a la izquierda
Botón SQUARE	usar el puñetazo arrojadizo/ agarrarte a los anillos voladores
Botón CROSS	saltar
Botón CROSS, botón CROSS	saltar y usar las aspas del helicóptero para ralentizar la caída de Rayman
Botón CIRCLE	correr

NOTA: si Rayman salta o cae desde una cornisa, se colgará automáticamente de la plataforma más cercana.

PODERES TEMPORALES DE RAYMAN

Los amigos de Rayman le concederán los siguientes poderes temporales:

SEMILLA MÁGICA

Tarayzan le da a Rayman una semilla mágica que se convierte al instante en una planta. Para plantar la semilla, pulsa el botón CIRCLE.

SUPER HELICÓPTERO

El Músico le da a Rayman el poder mágico de volar controlando la dirección. Para activarlo, pulsa el botón CROSS. Para volar más alto, pulsa el botón CROSS varias veces. El poder del super helicóptero puede ser muy útil en el mundo de las Montañas Azules, donde los afilados pinchos de las rocas harán sufrir de lo lindo a Rayman si permanece en tierra.

LUCIÉRNAGA

Joe el Extraterrestre le da a Rayman este poder para ayudarle a iluminar el camino en las oscuras tierras de las Cuevas de Skops. La luciérnaga seguirá

el puño de Rayman cuando lo lance, por lo que puedes lanzar el puñetazo delante de él para iluminar el camino.

DUENDES AZULES VOLADORES

Estas pequeñas criaturas le dan a Rayman la capacidad de reducir su tamaño y moverse fácilmente a través de zonas estrechas. Camina hacia un duende azul para volverte pequeño. ¿Quieres que Rayman vuelva a su tamaño normal? Encuentra un duende azul.

CONSEJOS SOBRE EL JUEGO

No vamos a contarte todos los secretos del juego (¡tiene que haber algo de emoción!), pero estos consejos podrían serte de mucha utilidad:

PODERES

Rayman comienza con tres poderes de energía, aunque puede conseguir más en su viaje... ¡o perder algunos en las batallas! Si te quedas sin poderes de energía, perderás una vida. Un poder simple te proporciona un punto extra de energía. Un poder doble te proporciona dos puntos de energía. Un 'Gran poder' te proporciona una recarga completa de puntos de energía.

VIDAS

Búscalas, vienen muy bien cuando te enfrentas a enemigos poderosos.

MEJORAS DE VELOCIDAD

Aumentan la velocidad del puñetazo arrojado. Existen tres velocidades diferentes.

PUÑETAZO DE ORO

Aumenta el poder de los puñetazos de Rayman.

TINGS

Si Rayman recoge cien Tings, conseguirá una vida extra, aunque los Tings también pueden emplearse como moneda de pago para el Mago, quien te llevará a los niveles de bonificación. Ten cuidado, si Rayman pierde todos sus poderes de energía, perderá todos los Tings que ha recogido.

CONTINUACIÓN

Si Rayman pierde todas sus vidas, aparecerá la pantalla de continuación y tendrás la oportunidad de reiniciar el juego con cuatro vidas desde el último nivel que has jugado. ¿Quieres usar una Continuación? Haz sonar la alarma (pulsando cualquier botón del mando) para despertar a Rayman de su estupor antes de que llegue al letrero de 'Game Over'.

EL MAGO

Con la ayuda del Mago, Rayman puede entrar en mundos secretos donde se esconden niveles de bonificación en los que conseguir Tings o una vida extra si alcanzas la máxima puntuación en el nivel.

EL FOTÓGRAFO

¡El Fotógrafo está ahí para inmortalizar tus hazañas! Si pierdes una vida, volverás a empezar en el último lugar donde te hizo una fotografía.

MUNDOS

EL BOSQUE DE LOS SUEÑOS

Rayman deberá atravesar la selva sin caer en las aguas pantanosas. En el camino encontrará cazadores y exploradores. Aquí es donde conocerá a Tarayzan, su primer amigo. ¡Ayuda a Tarayzan a vestirse y mira lo que sucede! El jefe final es Moskito, un mosquito gigante y muy cabezota.

LA TIERRA DE LAS BANDAS MUSICALES

En un escenario lleno de nubes y partituras deslizantes, Rayman deberá avanzar entre instrumentos musicales como tambores, maracas y timbales... y evitar las notas malas. Cuando escape de las trompetas, se encontrará cara a cara con el ensordecedor Mister Sax.

LAS MONTAÑAS AZULES

Rayman tendrá que seguir adelante y esquivar las avalanchas de rocas y las criaturas de piedra. En estas montañas, Rayman conoce al Músico y le ayuda a recuperar su guitarra perdida. El jefe final en este mundo es Mister Stone, una criatura hecha de roca.

LA CIUDAD DE LAS IMÁGENES

Este es el mundo de las imágenes y también el de los espejismos. Mientras camina por el escenario de un pequeño teatro, Rayman se verá envuelto en una película de ciencia ficción o una de piratas. Y allí encontrará a Space Mama, una oponente dura de roer con un letal rodillo.

LAS CUEVAS DE SKOPS

Es un mundo subterráneo y conflictivo. Entrarás en él a través de la alegre tienda de chucherías de Joe el Extraterrestre. En primer lugar, Rayman deberá conectar el cartel de la tienda de su amigo Joe mientras esquivo a las arañas. Luego, tendrá que hallar un camino entre las estalactitas de la cueva y encontrar la guarida de Skops el escorpión.

EL CASTILLO DE DULCES

Bienvenido al mundo de los postres, donde se esconde Mister Dark, custodiado siempre por payasos con trucos sorprendentes. Pero ten cuidado, porque Mister Dark es diabólico.

Ahora que ya sabes lo que te vas a encontrar, conecta tu mando y prepárate para jugar. ¡Buena suerte!

© 1995-2005 Ubisoft Entertainment, All Rights Reserved. Ubisoft, the Ubisoft logo, Rayman and the character of Rayman are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries.

"PS" and "PlayStation" are trademarks or registered trademarks of Sony Interactive Entertainment Inc.