



CHILD OF LIGHT

## **¡AVISO PARA LA SALUD!**

Algunas personas son propensas a ataques epilépticos o pérdida de consciencia al exponerse a ciertas luces parpadeantes o dibujos luminosos en la vida diaria. Esas personas pueden tener un ataque mientras ven imágenes o juegan con ciertos videojuegos. Esto puede suceder incluso si la persona no tiene un historial médico de epilepsia o nunca ha tenido ataques epilépticos. Si usted o alguien de su familia ha tenido antes síntomas relacionados con la epilepsia (ataques o pérdida de consciencia) al exponerse a luces parpadeantes, consulte a su médico antes de jugar. Si usted o sus hijos experimentan algunos de los siguientes síntomas: mareos, visión borrosa, tics nerviosos en los ojos o en los músculos, pérdida de consciencia, desorientación, cualquier movimiento involuntario o convulsión mientras juega con un videojuego, interrumpa INMEDIATAMENTE su uso y consulte a su médico.

### **PRECAUCIONES:**

Juegue siempre en una habitación bien iluminada y siéntese lo más lejos posible del monitor.

Evite jugar si está cansado o no ha dormido mucho.

Descanse al menos de 10 a 15 minutos por cada hora de juego.

## Introducción

Arrópate, mi niño.  
Te contaré la historia  
de una niña destinada a la gloria,  
del reino perdido de Lemuria.

De nuestro mundo, perdida, venía.  
La traición la perseguía.  
Empuñó su espada y voló,  
pues a nada ella temía.

Tres luces perdidas que salvar.  
Una Reina furiosa que derrotar.  
El viaje la transformaría  
y a su destino se enfrentaría.

El camino a casa, trágico con certitud.  
Cuidado con la oscuridad, niña de luz.

## Personajes principales

### Aurora

La hija de un duque y una duquesa de la Austria de 1895. Aurora es inteligente y traviesa. Desde la prematura muerte de su madre, ha crecido bajo la protección de su padre.



### Igniculus

Igniculus, la luciérnaga, aparece cuando Aurora entra en Lemuria, por lo que todo es nuevo para él. La Dama del Bosque lo envió en busca de Aurora.



# Cómo se juega

## Controles

### Aurora

Mover



Saltar



Volar



Correr



Interactuar



### Igniculus

Mover



Brillar



Interactuar



**Para activar el modo cooperativo, usa el ratón o un segundo control. El segundo jugador tendrá el control de Igniculus.**

## Habilidades de Igniculus

### Curar

Igniculus puede curar a aliados al brillar cerca de ellos. Coloca a Igniculus sobre el aliado que quieras curar y activa Brillar.

### Cegar a las criaturas oscuras

Igniculus puede cegar a las criaturas oscuras al brillar cerca de ellas. Así, podrás pasar cerca sin desencadenar un combate. Coloca a Igniculus sobre la criatura oscura que quieras cegar y activa Brillar.

### Frenar a los enemigos durante el combate

Igniculus puede frenar a un enemigo si brilla durante un combate. Coloca a Igniculus sobre la criatura oscura que quieras frenar y activa Brillar.

### Deseos

Igniculus consume luz al brillar. Cuando su indicador de luz se vacíe, no podrá brillar más. Busca deseos, que aparecerán en forma de bolas de luz por el paisaje de Lemuria, para rellenar el indicador de luz. También se irá rellenando gradualmente por sí solo.

# Combates

## Controles

Elegir



Confirmar



Atrás



Cuando Aurora toca a una criatura oscura, se inicia un combate.

## Lanzar en la barra de tiempo

Una vez iniciado el combate, cuando un miembro de tu grupo llegue al principio de la sección de la barra de tiempo de lanzar, deberá escoger una acción (un ataque, una defensa o un hechizo).

Mientras escoges la acción, el tiempo se detiene.

Luego, el miembro del grupo cruzará la sección para lanzar de la barra de tiempo y actuará cuando llegue al final.

## Interrumpir

Si un miembro del grupo que se está desplazando hacia el final de la sección de lanzar recibe un ataque, se produce una interrupción, lo que significa que se cancelará la acción y el miembro del grupo retrocederá en la barra de tiempo.

Tú también podrás interrumpir los ataques de tu enemigo. Procura atacar mientras esté en la sección de lanzar de la barra de tiempo.

Escoge con cuidado las acciones de los miembros de tu grupo, ya que cada acción tiene un tiempo de lanzamiento diferente. Algunas son lentas y otras rápidas.

## Órdenes de combate



### **Actuar**

Cuando elijas «Actuar», tendrás acceso a todas las habilidades desbloqueadas del miembro del grupo que realizará el ataque. Las habilidades tienen efectos y tiempos de lanzamiento diferentes, y pueden costar PM. Cuando hayas escogido la habilidad que vayas a usar, elige al enemigo o miembro del grupo sobre el que la quieras usar. Nota: las habilidades que solo se pueden aplicar sobre un objetivo son más fuertes, mientras que las que se pueden aplicar sobre todos los objetivos a la vez son más débiles.



### **Pociones**

Al elegir «Pociones», podrás usar una poción sobre cualquier miembro del grupo.



### **Grupo**

Al elegir «Grupo», podrás intercambiar un miembro del grupo por otro.



### **Huir**

Al elegir «Huir», podrás huir del combate.

## Males

Usa un antídoto o un hechizo para curar al miembro del grupo afectado.



### **Paralizado**

El miembro del grupo se queda congelado en la barra de tiempo.



### **Frenado**

El miembro del grupo se desplaza muy lentamente por la barra de tiempo.

## Estadísticas del grupo



### **PV**

El número de puntos de vida de cada miembro del grupo.



### **PM**

El número de puntos de magia de cada miembro del grupo. Los puntos de magia son necesarios para lanzar hechizos.



### **Fuerza**

El nivel de daño que se puede infligir con ataques físicos.



### **Defensa (Defense\_icon)**

El nivel de resistencia contra los ataques físicos.



### **Magia (Magic\_icon)**

El nivel de daño que se puede infligir con ataques mágicos.



### **Defensa mágica**

El nivel de resistencia contra los ataques mágicos.



### **Velocidad**

La velocidad de desplazamiento por la barra de tiempo durante un combate. Esto influye en la frecuencia con la que cada miembro del grupo puede atacar.



### **Golpe crítico**

La probabilidad de ejecutar un golpe crítico durante cada ataque.



### **Evadir**

La probabilidad de evadir un ataque.

## Puntos de habilidad

Los miembros de tu grupo irán ganando puntos de habilidad a medida que suban de nivel. Úsalos en el menú Habilidades, al que puedes acceder desde el menú de pausa, para comprar nuevas habilidades o mejorar las ya existentes.

## Características de la habilidad

### Tiempo lanz.

Indica la duración del lanzamiento de la habilidad.

### Poder ataque

Indica la intensidad del daño físico de la habilidad.

### Poder hech.

Indica la intensidad del daño mágico de la habilidad.

### Costo de PM

Indica cuántos PM cuesta la habilidad durante el combate.

### Magia elemental

El fuego es fuerte contra la tierra y débil contra el agua.

El agua es fuerte contra el fuego y débil contra el rayo.

El rayo es fuerte contra el agua y no tiene punto débil.

La luz es fuerte contra la oscuridad y no tiene punto débil.

## Guardar partida



Este juego guarda la partida automáticamente en ciertos momentos. No apagues el sistema cuando se muestre el siguiente icono.

# Interfaz

## Interfaz del juego

Indicador de luz de Igniculus

Información del miembro del grupo

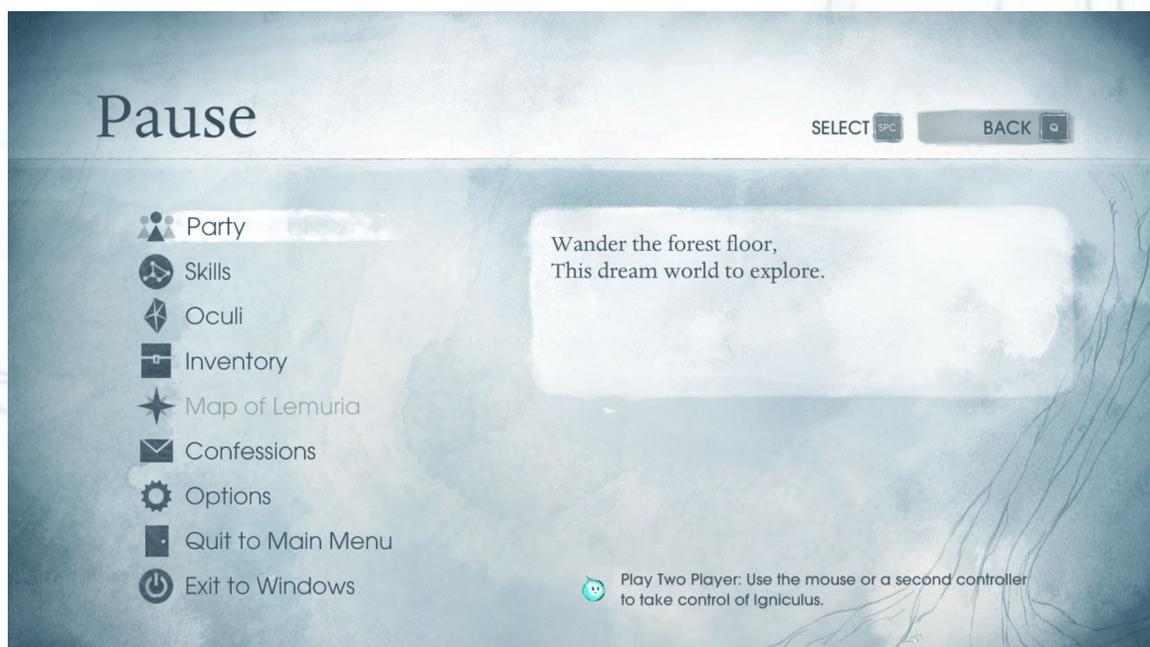


Barra de tiempo del combate

Menú de combate

## Menú de pausa

El menú de pausa es tu portal a varias funciones importantes del juego. A través de él, puedes acceder a Inventario, Oculi, Habilidades, Grupo, Mapa de Lemuria y Confesiones.



## Inventario

El menú Inventario muestra los objetos que encuentras por Antigua Lemuria.



## Pociones

Las pociones se usan para devolver PV y PM, curar males o reanimar a un aliado.

## Brillo

El brillo te permite aumentar, de manera permanente, un atributo de un miembro del grupo de tu elección.

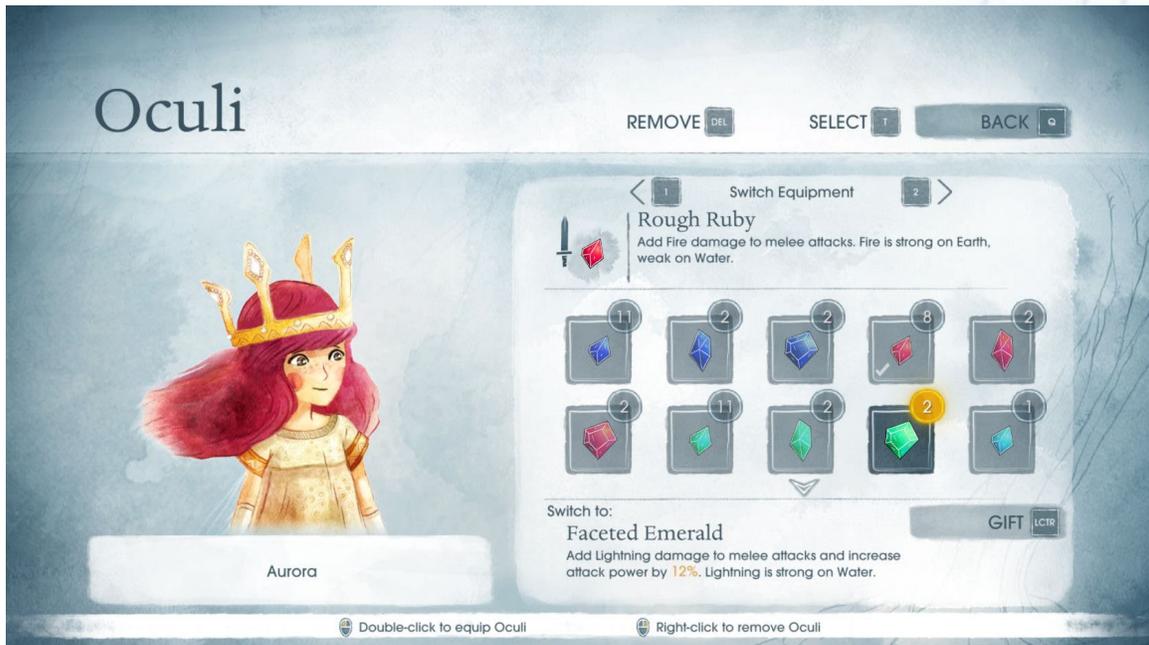
## Objetos lemurianos

Cada vez que ayudes a un lemuriano con una petición, recibirás objetos. Podrás encontrarlos en el inventario.

## Oculi

El menú Oculi te permite llevar Oculi en cada pieza de tu equipo.

Los Oculi mejorarán los atributos de los miembros de tu grupo y les concederán habilidades especiales



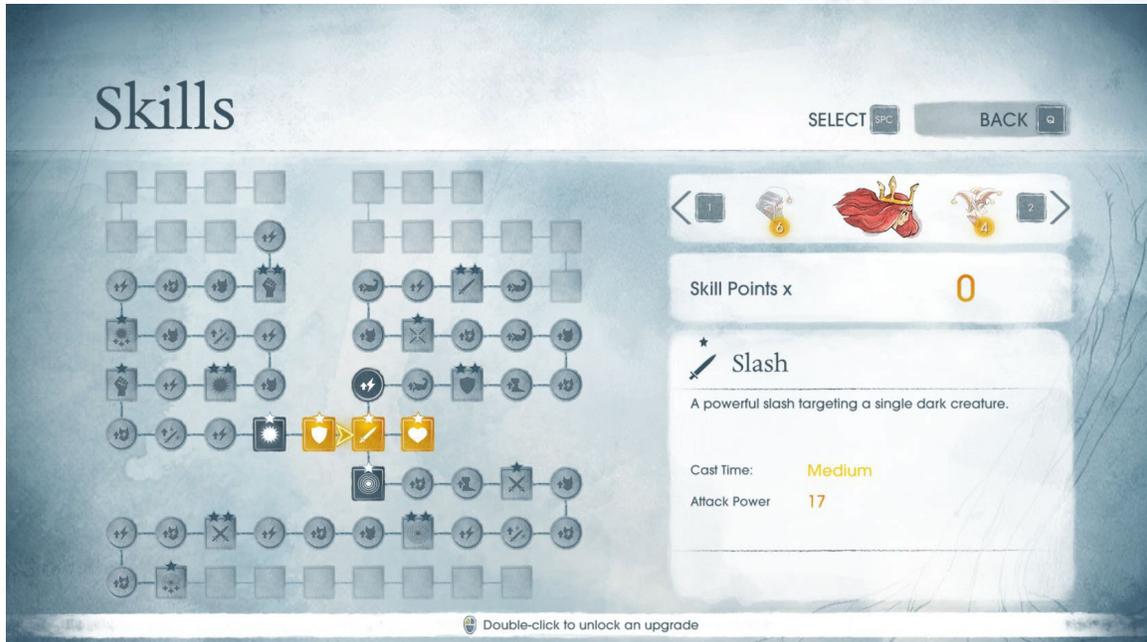
## Crear Oculi

El menú Crear Oculi te permite mezclar Oculi para crear unos más fuertes.



## Habilidades

El menú Habilidades te permite gastar puntos de habilidad para comprar habilidades para los miembros de tu grupo.



Cuando el botón está en este estado significa que la habilidad está disponible para comprarla.



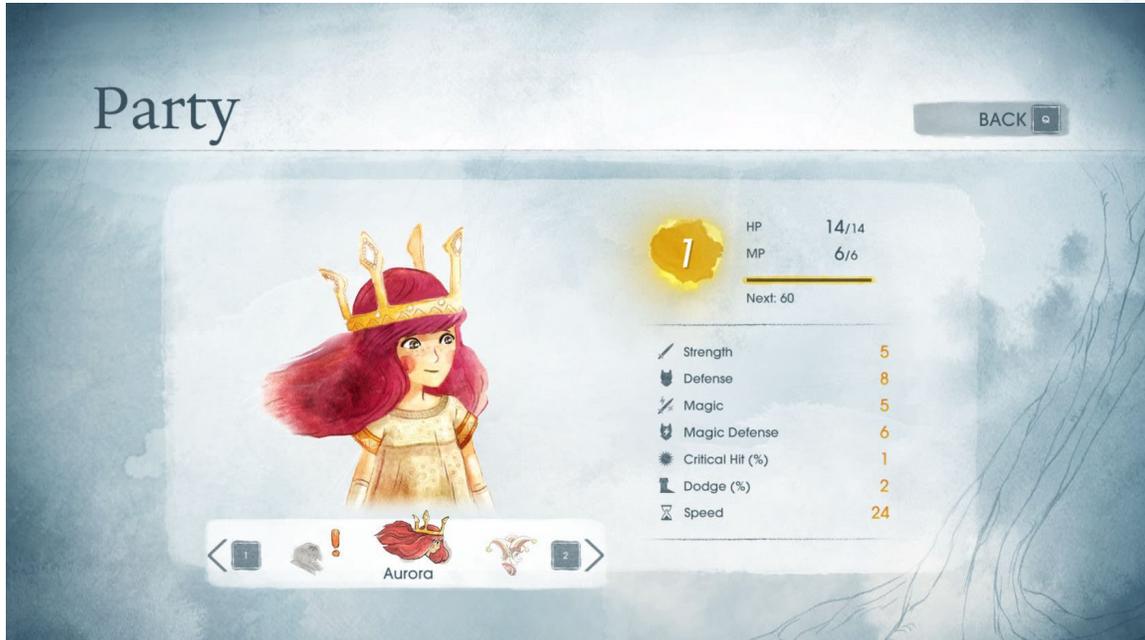
Cuando el botón está en este estado significa que la habilidad no está disponible para comprarla.



Cuando el botón está en este estado significa que la habilidad ya fue comprada.

## Grupo

El menú Grupo muestra el estado actual de todos los miembros del grupo.



## Mapa de Lemuria

Puedes volver a visitar lugares en los que ya has estado a través del mapa de Lemuria.



## Confesiones

El menú Confesiones te permite leer las confesiones que has descubierto explorando Lemuria.



# ASISTENCIA TÉCNICA

## Contáctenos:

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

Desde este 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 **1-866-824-6515**. Al llamar a nuestra línea de Asistencia Técnica, asegúrese de tener acceso al sistema del juego por el cual nos llama. Nuestros representantes de Asistencia Técnica están a su disposición de lunes a viernes de 9h a medianoche (hora del este de Estados Unidos) 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 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 del producto.

**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 previo aviso.

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

**Sustitución de productos o de documentación:** Contacte 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 (solo multimedia) junto con, de ser necesario, un cheque o un giro postal a nombre de Ubisoft por la cantidad que corresponda a 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: 1-866-824-6515

Horario: De lunes a viernes de 9h a medianoche (hora del este de Estados Unidos)

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

Por favor cuando envíe productos a Ubisoft use correo con seguimiento de envío.

Powered by  
**wwise**®

© 2006 - 2014 Audiokinetic Inc. Todos los derechos reservados.