

Saludos desde

# GRIM FANDANGO™

La tierra de los muertos



GUÍA DE VIAJE

y

MANUAL DE INSTRUCCIONES





**CONOZCA A MANNY.**

**Es ELEGANTE.**

**Es EDUCADO.**

**ESTÁ MUERTO.**

**Y... ES**

**SU AGENTE DE VIAJE.**



¿ESTÁ PREPARADO  
PARA EL GRAN VIAJE?



# GRIM FANDANGO

## ITINERARIO DEL VIAJE

BIENVENIDO A LA TIERRA DE LOS MUERTOS .....	5
DISPONE DE EMOCIONANTES PAQUETES DE VIAJE .....	6
CONOZCA A SUS COMPAÑEROS DE VIAJE .....	8
INICIO DEL JUEGO .....	10
Instalación .....	10
Si tiene problemas con la Instalación .....	11
EJECUCIÓN DEL JUEGO .....	12
El lanzador .....	12
JUGANDO .....	12
Movimiento .....	12
Movimiento del vehículo .....	14
La interfaz .....	14



<b>Conversación</b> .....	16
<b>Cargar y Guardar juegos</b> .....	16
<b>Menú Principal</b> .....	17
<b>Pantalla de opciones</b> .....	18
<b>Configuración avanzada de hardware en 3D</b> .....	18
<b>SALIR DEL JUEGO</b> .....	19
<b>CONTROLES DE TECLADO</b> .....	20
<b>CONTROLES DE JOYSTICK Y GAMEPAD</b> .....	22
<b>RECORRIDO DEL PRIMER ACERTIJO</b> .....	24
<b>CRÉDITOS</b> .....	31
<b>SOPORTE TÉCNICO</b> .....	33
<b>LICENCIA DE SOFTWARE Y GARANTÍA LIMITADA</b> .....	34



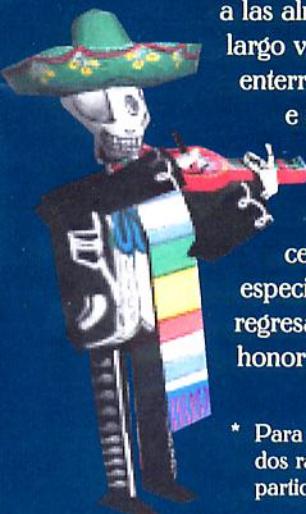


# Bienvenido a la Tierra de los Muertos

La Tierra de los Muertos en *Grim Fandango*™ es una mezcla de imágenes de dibujo Azteca y Maya, folklore mejicano, y género negro de los años 1930, 40, y 50. Para aquellos que no lo sepan, el género negro es un tipo de cine caracterizado por curtidos detectives, tipos duros, peligrosas mujeres, pistolones, coches rápidos, terrenos laberínticos, y diálogo conciso. Los hombres llevan grandes sombreros, y todo el mundo fuma\* y bebe un montón.

La Tierra de los Muertos, según las creencias Aztecas, era un lugar real en el que las almas de los muertos viajaban durante cuatro años hasta encontrar el noveno submundo, su residencia final. Para ayudar a las almas en la realización de su largo viaje, los muertos eran enterrados con dinero, alimentos, e incluso perros. El folklore mejicano incorporó buen humor y festividad a estas creencias

celebrando todos los años días especiales, en los que los muertos regresaban como invitados de honor para visitar a sus seres



queridos. Durante las fiestas anuales, se fabricaban muñecos de esqueletos de cartón piedra vestidos con los trajes tradicionales contemporáneos. Nuestro héroe, Manny, y el resto de habitantes de La Tierra de los Muertos de *Grim Fandango*, están copiados de estos coloridos esqueletos, llamados *calaveras*.

¿Y qué pasa con Manny? Bien, él no es exactamente lo que se llama un duro, ha llevado una vida no muy perfecta y está tratando de saldar su "deuda" ayudando en el Departamento de la muerte. Su trabajo consiste en desempeñar el papel de agente de viaje, recogiendo almas de La Tierra de los Vivos (se conoce como "siega", debido a que el Departamento de la muerte facilita guadañas a sus agentes), y vendiéndoles el mejor paquete de viaje posible para conducirlos a través de La Tierra de los Muertos.

Las cosas no le van bien a Manny, y todo por culpa de una dama. Tiene que encontrar el camino para detener a los que han convertido esta segunda vida en un juego cruel, de manera que las buenas almas puedan descansar en paz en alguna parte.

\* Para aquellos que se sientan molestos por lo mucho que se fuma en *Grim Fandango*, tenemos dos razones: 1) Deseamos ajustarnos a la auténtica atmósfera del género negro, y 2) Todos los participantes del juego que fuman están MUERTOS. Piénselo.



# ¡Dispone de Emocionantes Paquetes de Viaje!

VIAJE A ESTOS Y OTROS EXÓTICOS LUGARES DE LA LOCALIDAD!

**S**u paquete de viaje de *Grim Fandango* incluye pasaje en coche, embarcación, o tren, a 90 fascinantes destinos, así que prepárese para disfrutar de su excursión de cuatro años a través de La Tierra de los Muertos.

## La Calabaza

La puerta a La Tierra de los Muertos. Su primera parada en el viaje de cuatro años. La feria del Barrio de la Calabaza hará las delicias del anticuario, con su cantidad de mezclas de diseño de arte decorativo y Azteca. Aquí revisará con su consejero de viaje del Departamento de la muerte (DDM) los diversos paquetes de viaje disponibles para hacer su viaje más rápido.

**¡Todos a bordo del número 9!**



EL DÍA DE FERIA DE LOS MUERTOS  
EN EL BARRIO DE LA CALABAZA

Y durante la semana de la Feria, muchos de los muertos que no regresan del viaje de la Tierra de los Vivos van al Barrio de la Calabaza por nuestro Festival callejero lleno de colorido, con los globos de piñata gigantes y simpáticos vendedores.... ¡no deje de traer los angelitos!

## El Bosque Petrificado

Antiguamente el único lugar en la agenda del viajero, el Bosque petrificado sólo se recomienda actualmente al valiente y duro aventurero. Pese a la atracción de la desolada belleza de este país de las



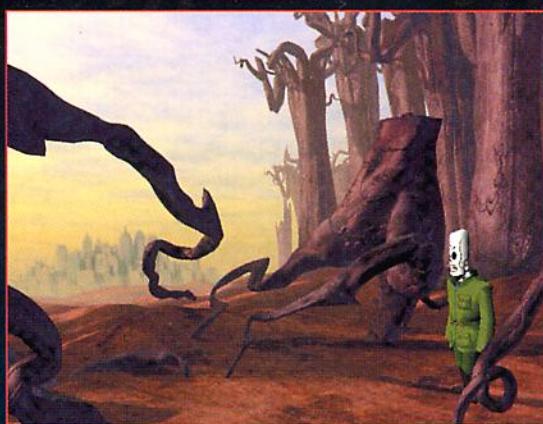
maravillas natural, el DDM debe advertir a los viajeros que traten de evitarlo en su conjunto o, si es absolutamente necesario, atravesarlo solamente en compañía de un guía experimentado. Aquí la vida salvaje resulta un peligro potencial. Vigile los signos que apuntan al comienzo.

### Rubacava

La Ciudad que Nunca muere. Cuando llega la vida nocturna, nada puede igualarse con Rubacava. Aquí vienen a pasar la noche los viajeros de toda La Tierra de los Muertos antes de embarcar al fin del mundo en los famosos cruceros de lujo de la línea *Mañana Nada* del DDM. Quizá querrá apostar en los famosos Prados del Felino, o simplemente disfrutar de alguna "improvisada" poesía en el Ataúd Triste un lugar de vanguardia. Todo lo que le guste le está esperandole en Rubacava.

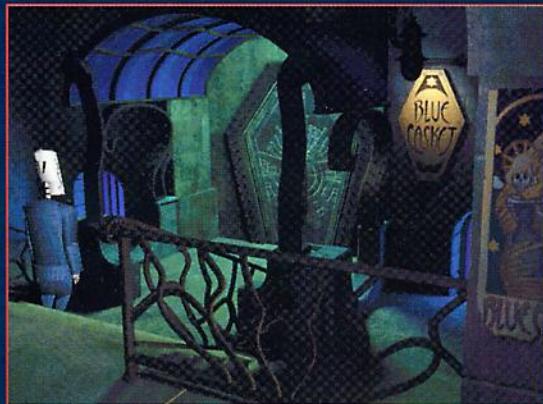


ASPECTO NOCTURNO DE RUBACAVA



EL BOSQUE PETRIFICADO

Y cuando esté preparado para subir a bordo, su barco le estará esperando en perfecto orden, gracias a las Abejas que provienen del mar que baña Rubacava, la compañía que nunca hace huelga.



EL ATAÚD TRISTE, INSTANTÁNEA DE RUBACAVA



# Conozca a sus Compañeros de Viaje

## Manny Calavera

Es el personaje que va a representar a lo largo de *Grim Fandango*. Es un tipo profesional que sirve en La Tierra de los Muertos como trabajador del Departamento de la muerte. Manny es una especie de agente de viaje que puede preparar un transporte de lujo al noveno submundo a todos aquellos que hayan vivido unas vidas virtuosas. Por desgracia, últimamente parece que todos sus clientes son perdedores, lo que le supone no cobrar comisiones y no estar seguro en su trabajo. Está empezando a sospechar que se está tramando algún trabajo sucio en el Departamento de la muerte. ¿Quién lo hace para Manny? ¿Por qué no puede tener buenos clientes?



## Eva

Se trata de la secretaria del jefe de Manny, Don Copal. Eva es una chica sensible que siente lástima por Manny, pero que está ansiosa por conservar su nuevo empleo. Sin embargo, hay algo más en ella de lo que parece a simple vista, y puede trabajar para alguna otra persona. ¿Quién es el hombre secreto en la vida de Eva? ¿Qué trabajo sucio hace para Don Copal?



## Don Copal

Es el jefe de Manny, carente de escrúpulos. Se podría decir que hace un infierno de la existencia de Manny, si no fuera porque éste no está vivo. Siempre veremos a Don Copal chillando a Manny. ¿Es que Don Copal tiene alguna cuenta pendiente con Manny?



## Dominó Hurley

El rival de Manny, el viajante que parece conseguir todas las buenas almas. ¿Cuál es su relación íntima con Don Copal? ¿Cuál es el secreto de su éxito?



## Mercedes Colomar (Merche)

La misteriosa mujer que irrumpen en la oficina de Manny como un soplo de primavera, pero que le pone mala cara. ¿Qué ocurrió con la eterna recompensa de Merche? ¿Dónde desaparece? ¿Tiene Manny alguna oportunidad con ella?



### Salvador Limones

El líder revolucionario del movimiento clandestino La alianza de las Almas Perdidas. ¿Cuáles son sus planes secretos? ¿Cómo encaja Manny en sus proyectos?, y ¿Qué significa su extraña obsesión por los huevos de paloma?

### Glottis

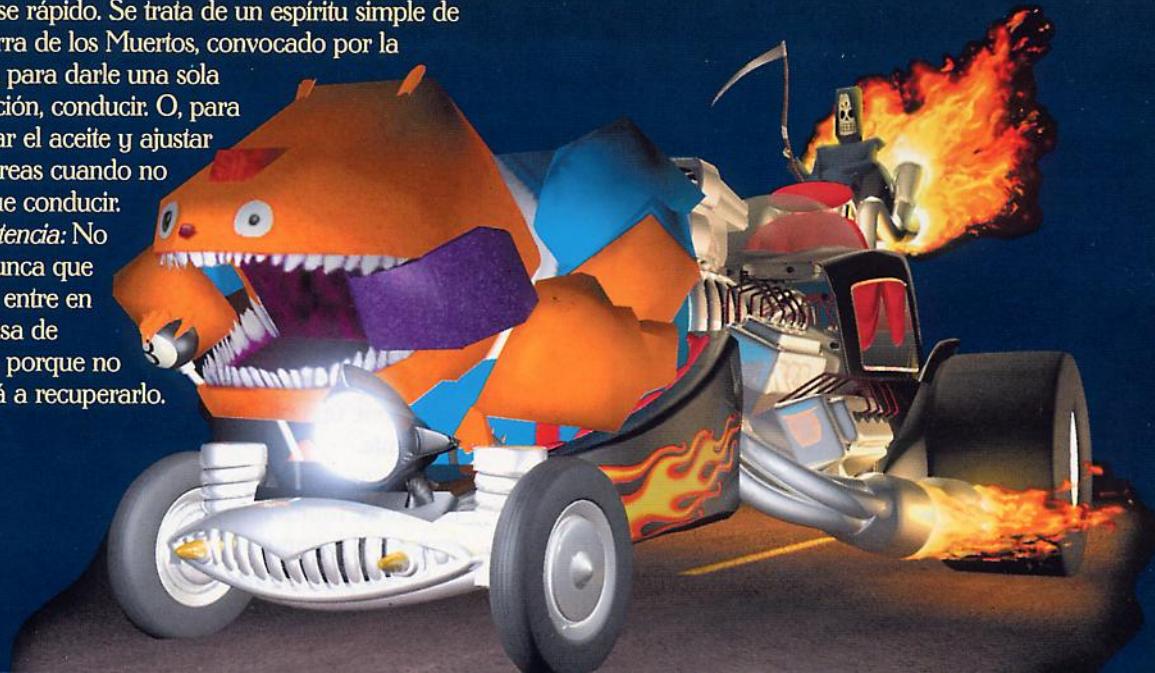
Conductor y compañero de Manny, Glottis es un enorme y grotesco monstruo del submundo, sin otra cosa que amor en su corazón. Amor a la conducción. Amor por los coches. Amor por cualquier cosa que tenga un motor que le haga moverse rápido. Se trata de un espíritu simple de La Tierra de los Muertos, convocado por la misma para darle una sola ocupación, conducir. O, para cambiar el aceite y ajustar las correas cuando no hay que conducir.

*Advertencia:* No deje nunca que Glottis entre en una casa de juegos, porque no volverá a recuperarlo.

### Hector Lemans

¡Detrás de cada enemigo con el que se tiene que enfrentar Manny existe una oscura y siniestra figura criminal protegida por el jefe, Hector Lemans!

Este despiadado monstruo está construyendo un imperio de avaricia y traición, pero está ideando un plan aún más oscuro que será un misterio hasta el mismo final!

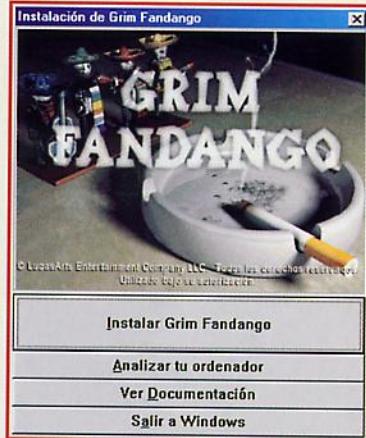




# Ínicio del Juego

## INSTALACIÓN

- 1 Cierre todas las ventanas de su escritorio y salga de cualquier otra aplicación.
- 2 Introduzca el Disco A de *Grim Fandango* en la unidad CD-ROM.
- 3 Aparecerá la pantalla Instalación de *Grim Fandango*. Si no está activada la autoejecución y no aparece el Instalador del juego al insertar el CD-ROM en la unidad, necesitará abrir manualmente el Instalador. Para hacer ésto: Pulse doblemente en el ícono Mi PC, y doblemente en el ícono del CD-ROM de la ventana que se abre. Haga doble clic en el archivo Grim.exe para abrir el Instalador. Tiene las siguientes opciones:



PANTALLA DE INSTALACIÓN

- \* Instalación de *Grim Fandango*. Instala el juego en su disco duro.

\* **Analisis de su ordenador.** Compruebe si su ordenador cumple con los requisitos del sistema.

\* **Léeme y Resolución de Problemas.** Se recomienda muy seriamente que vea la Guía Léeme y localización de fallos. Léeme contiene la actualización más reciente sobre la información del juego. La Guía de localización de fallos contiene las recomendaciones detalladas para localizar fallos en la instalación.

\* **Salir a Windows.** Le devuelve a su escritorio.

- 4 Para instalar, haga clic en el botón Instalar *Grim Fandango*. Siga las instrucciones en pantalla.

- 5 A continuación, elija el destino de la instalación de *Grim Fandango*. El directorio predeterminado es: C:\Archivos de Programas\Lucas Arts\Grim. Si desea instalarlo en otro lugar, especifique un nombre distinto de unidad o directorio.

- 6 Tendrá la opción de crear una serie de accesos directos. Esto le hará más fácil el lanzamiento del juego. Para desactivar cualquier acceso directo que no desee haga clic en su correspondiente casilla de verificación.

- 7 Instalar creará una Carpeta del Programa Grim Fandango para los íconos del mismo. Haga clic en Siguiente para elegir la predeterminada (**Menú\Inicio\programas\LucasArts\Grim Fandango**), o cree una nueva carpeta, o seleccione una ya existente, y luego haga clic en Siguiente.

- 8 Se le invitará a crear un acceso directo para su escritorio. También tendrá otra oportunidad de repasar el Léeme.

- 9 Si está utilizando un Joystick, le recomendamos calibrarlo ahora, antes de jugar.



**10** Si el programa se ha instalado correctamente, verá la pantalla de Instalación completa.

**11** Despues de instalar el programa se le invitará a instalar *DirectX 6.0*, necesario para ejecutar el juego. Si se detecta en sus sistema *DirectX 6.0* (o una versión posterior), la casilla de verificación para la instalación permanecerá vacía, y no necesitará instalar *DirectX*. Para completar la instalación haga clic en Terminar.

**12** Ya está listo para jugar *Grim Fandango*.

## SI TIENE PROBLEMAS CON LA INSTALACIÓN

**S**i tiene algún problema durante la instalación del juego, consulte la **Guía de localización de fallos** para las recomendaciones detalladas.

**Para acceder a la Guía de localización de fallos:**

**1** Inserte el disco y haga doble clic en el icono Mi PC.

**2** En la ventana que se abre, haga doble clic en el icono de su unidad CD-ROM. Esto abre el Instalador. Para abrir éste también puede necesitar hacer doble clic en el archivo Grim.exe.

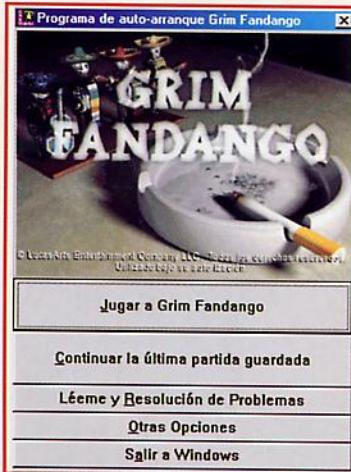
**3** Desde el Instalador, haga clic en **Léeme** y localización de fallos, y luego en la Guía de localización de fallos.





## Ejecución del Juego

- 1 Para ejecutar el juego, introduzca el disco A de Grim Fandango en su unidad CD-ROM. Si está activada la autoejecución, aparecerá automáticamente el lanzador del juego.
- 2 Si está desactivada la autoejecución, busque el directorio Grim Fandango en su disco duro y haga doble clic en el ícono de la aplicación del mismo, o doble clic en el ícono CD-ROM de Mi PC y luego en el archivo **Grim.exe**. Este Lanzador aparece siempre que se inserta el disco de Grim Fandango, cuando se hace doble clic en el ícono CD-ROM, o cuando se selecciona el acceso directo a Grim Fandango en el menú Inicio, o cuando se hace doble clic en el archivo Grim.exe.
- 3 Para ejecutar el juego, seleccione Grim Fandango en el Lanzador.



PANTALLA DEL LANZADOR

## EL LANZADOR

El Lanzador de Grim Fandango tiene las siguientes opciones:

- \* **Jugar Grim Fandango.** Este botón lanza el juego.
- \* **Continuar la Última Partida Guardada.** Si ha guardado un juego anteriormente, haga clic aquí para reanudarlo.
- \* **Léeme y Localización de fallos.** Le recomendamos muy seriamente abrir **Léeme** para ver la más reciente información sobre el juego. Para una instalación detallada y recomendaciones en caso de fallos, vea la **Guía de localización de fallos**. Desde este menú también puede ver el **Acuerdo de Licencia** del software.
- \* **Otras Opciones.** Aquí puede analizar su ordenador para comprobar si cumple con los requisitos del sistema, volver a instalar DirectX 6.0, o calibrar el Joystick. Desde este menú, también puede desinstalar el juego.
- \* **Salir a Windows.** Le devuelve a su escritorio.

## Jugando

### MOVIMIENTO

A diferencia de otros juegos de aventura de LucasArts, *Grim Fandango* no utiliza el ratón para el movimiento. Puede controlar a Manny usando las teclas de flecha de su teclado, su joystick, o su gamepad. Para los comandos de tecla y recomendaciones de teclado, vea las páginas 19-21.

Puede utilizar el juego desde dos perspectivas: En Relación a la cámara y en Relación al personaje.

En el **Modo Relativo al personaje**, puede mover a Manny como su usted fuera el mismo, desde su punto de vista. Generalmente, este es el modo que mejor funciona para las personas que utilizan el teclado.

En el modo Relativo a la cámara, se mueve respecto a la misma. Este modo funciona mejor con un joystick o gamepad. El modo que prefiera depende de su costumbre en el uso de otros video juegos.

Al comienzo del juego, Manny está configurado para moverse en el **Modo relativo al personaje**.

\* Para ir hacia adelante (no importa hacia donde mire Manny), utilice la **Flecha arriba**, o mueva el joystick hacia arriba.

\* Para ir hacia atrás, utilice la **Flecha abajo**, o mueva el joystick hacia abajo.

\* Para girar a Manny hacia la izquierda o la derecha, utilice las **Flechas izquierda o derecha**, o mueva el joystick a izquierda/derecha.

Si lo elige, puede cambiar al Modo relativo a la cámara presionando **Control+M**.

En este modo, Manny se mueve en relación a la cámara.



MODO RELATIVO AL PERSONAJE

\* **La Flecha arriba** (o movimiento del joystick hacia arriba) mueve a Manny hacia el norte, alejándose de la cámara.

\* **La Flecha abajo** (o movimiento del joystick hacia abajo) le mueve hacia el sur, acercándolo a la cámara.

\* **Las Flechas izquierda y derecha** (o movimiento del joystick a izda/dcha) le mueven hacia el este y el oeste, en ángulo recto con la línea de mira de la cámara. También puede mover a Manny diagonalmente, combinando dos teclas de flecha, o utilizando **1, 3, 7, ó 9**, en el teclado numérico. También puede hacerlo utilizando de la misma forma el joystick o gamepad.

En el **Modo relativo a la Cámara**, no existe movimiento hacia atrás, y cada vez que cambia el ángulo de la cámara hay una buena probabilidad de que tenga que volver a orientar su movimiento. En otras palabras, si Manny se está alejando de la cámara hacia el norte de un largo vestíbulo, y cambia el ángulo de la cámara de manera que camine al sur hacia la cámara, tendrá que cambiar de la **Flecha arriba** a la



MODO RELATIVO A LA CÁMARA



**Flecha abajo** si desea que Manny se mantenga andando en la misma dirección. Presionando **Control+M** puede alternar los dos modos, hacia atrás y hacia adelante.



CÁMARA RELATIVA AL NORTE



CÁMARA RELATIVA AL SUR

### Movimiento del Vehículo

Ocasionalmente, a medida que Manny viaja a través de La Tierra de los Muertos, puede utilizar algunos vehículos especiales que funcionan de manera diferente. En estos casos, mueva los vehículos según las reglas

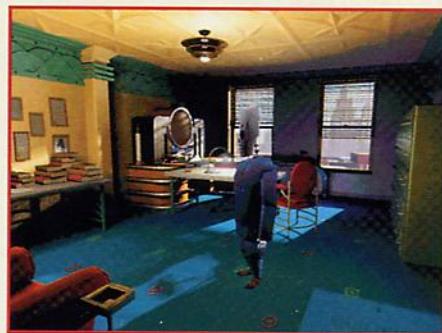
Relativas al personaje (**Arriba** para moverse hacia adelante, **Abajo**, para moverse hacia atrás, e **Izquierda** y **Derecha** para pivotar).

Los vehículos pueden estar en una pista que solamente permite el movimiento en dos direcciones.

Para levantar y bajar la grúa, utilice las teclas Flecha arriba y Flecha abajo. En cuanto Manny deje de utilizar estos vehículos, volverá a su anterior modo de movimiento.

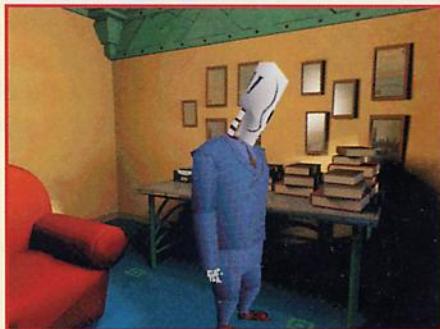
### LA INTERFAZ

La Interfaz en un juego de aventuras es el medio por el que se comunica con el personaje que desempeña, la forma en la que consigue que éste haga lo que usted desea. En *Grim Fandango*, la Interfaz es invisible; esencialmente, su Interfaz es el propio Manny.



MANNY ES LA INTERFAZ

Cuando comienza el juego, Manny está esperando en su escritorio. Utilizando las teclas de flecha, hágalo andar hasta colocarlo frente al montón de libros que hay a la derecha de la mesa. Ahora, gírelo un poco a la izquierda y luego hacia abajo para que mire a los libros.



MANNY OBSERVA OBJETOS INTERESANTES

Se dará cuenta de que la cabeza de Manny se baja cuando está directamente frente a los libros, y vuelve arriba cuando gira para regresar. Cuando Manny se interesa por algo, moverá su cabeza en aquella dirección: hacia arriba, si está por encima de él, y hacia abajo, si está por debajo.

Asegúrese de que Manny está mirando a los libros con su cabeza hacia abajo, y entonces presione la tecla 5 de su teclado numérico. Esta tecla es la de "Mirar a", o "Examinar". Ahora Manny puede contar algo acerca de los libros. Si le desplaza hacia abajo al extremo de la mesa, la cabeza de Manny se bajará para ver el mazo de cartas.

Si vuelve a presionar 5, mirará al mazo de cartas. Si presiona la tecla **Intro** (que es como utiliza un elemento) o la tecla **+** (que es como recoge un elemento), recogerá el mazo de cartas y lo guardará. Presione **+** para poner las cartas en el Inventario. Ahora el mazo de cartas forma parte del Inventario de Manny.

Si presiona el **0** en su teclado numérico, tendrá acceso al Inventario de Manny, y éste agarrará su guadaña. Presione el **6** en su



MIRA A LAS CARTAS

teclado numérico y sacará el siguiente elemento del Inventario, que debe ser el mazo de cartas.

Si presiona el **4** en su teclado numérico recorrerá su Inventario en orden inverso, y agarrará de nuevo su guadaña. Al presionar la tecla **+** pondrá el elemento en la mano de Manny. Si presiona de nuevo **+** devolverá el elemento del Inventario al abrigo de Manny. También puede tener acceso a los elementos del Inventario sin ir al mismo, utilizando las teclas numéricas **1 - 0** de su teclado.

Para salir del inventario, presione **ESC**. Mientras esté en el Inventario podrá mirar sus elementos, o mientras los tenga en su mano. Si desea utilizar un elemento del Inventario con una persona u objeto que esté en la pantalla, póngalo primero en la mano de Manny, y luego muévalo hasta que él "se de cuenta" de la persona u objeto que quiere utilizar con el Inventario. Después, presione la tecla **Intro** para utilizar el objeto.



(para los jugadores con experiencia en juegos de aventuras, observe que en *Grim Fandango* no hay manera de combinar elementos del Inventario).

## CONVERSACIÓN

Si desea que Manny hable con otro personaje, muévále alrededor hasta que su cabeza se mueva para “darse cuenta” del mismo, y luego utilice la tecla **Intro** para iniciar la conversación. (Esto puede necesitar de un poco de práctica. Si Manny recoge un objeto, o dice una línea que no parece ser de conversación, puede muy bien estar mirando a un objeto, en lugar de la persona con la que desea que hable. Muévale un poquito, y pruebe de nuevo).

Con frecuencia, el comienzo de una conversación con alguien le dará una serie de posibilidades de diálogo. Se puede deslizar arriba y abajo de éstas utilizando las **Flechas Arriba y Abajo**. Cuando encuentre una frase que desea que diga Manny, utilice la tecla **Intro** para seleccionarla.

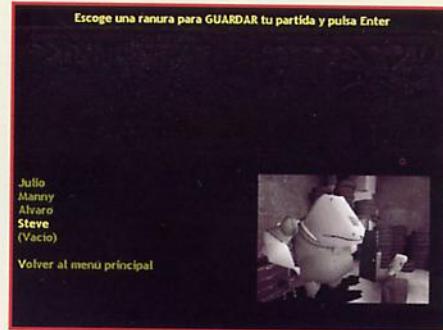


POSIBILIDADES DE DIÁLOGO

## GUARDAR Y CARGAR LOS JUEGOS

### Guardar

Para guardar un juego, presione la tecla de función **F1** para abrir el Menú principal. En la lista, seleccione Guardar juego para llegar a la pantalla del mismo nombre.



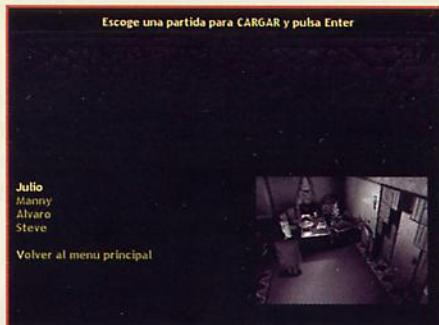
PANTALLA GUARDAR EL JUEGO

Resalte la palabra (Vacia) en la pantalla y presione **Intro** para obtener un cursor parpadeando. Escriba un nombre para el juego y presione **Intro** para guardarlo. El nombre de su juego guardado aparecerá en la lista, y también se guardará una imagen seleccionable de dónde está en el juego.



PANTALLA BORRAR EL JUEGO GUARDADO

Seleccionando la pantalla Borrar juego guardado, en el Menú principal, puede borrarlo. Seleccione el nombre del juego que desea borrar de la lista y presione **Intro** para hacerlo.



PANTALLA CARGAR EL JUEGO

### Cargar

Para cargar un juego guardado, presione la tecla de función F1 para abrir el Menú principal, y luego seleccione Cargar juego. Elija un juego guardado en la lista y presione **Intro**.

## PANTALLA DEL MENÚ PRINCIPAL

Desde la pantalla del Menú principal puede



PANTALLA DEL MENÚ PRINCIPAL

ajustar diversos parámetros del juego. Para acceder a esta pantalla presione la tecla de función **F1**. Obtendrá las siguientes posibilidades:

\* **Ayuda de control.** Selecciona el acceso a tres pantallas distintas, una lista completa de los comandos del teclado, todos los parámetros predeterminados para el joystick o gamepad, y los comandos de tecla del Inventario. Utilice la **Flecha derecha** para moverse a través de las tres pantallas y presione **Intro** para volver al Menú principal.

\* **Opciones.** Selecciona para ajustar diversas opciones. Para cambiarlas, use las **Flechas izda** y **dcha**. Para detalles sobre las Opciones, vea la página 18.

\* **Guardar juego.** Selecciona para guardar su juego. Para detalles sobre Cargar y Guardar, vea la página 16.

\* **Cargar juego.** Elija un nombre guardado en la lista y presione **Intro** para cargarlo. Para detalles sobre Cargar y Guardar, vea la página 16.

\* **Borrar juego guardado.** Elija el nombre del juego guardado en la lista y presione **Intro** para eliminarlo. Para más detalles, vea la página xx.

\* **Ver transcripción de diálogo.** Ponga esto en opción Sí/No para almacenar el diálogo que elige durante el juego en una transcripción a la que puede volver y leer. Obtenga la transcripción del diálogo en el Menú principal (presione la tecla de función F1 y luego seleccione Ver transcripción de diálogo) o en la pantalla Opciones, seleccionando la de transcripción de diálogo. También puede leer la transcripción desde fuera del juego, abriendo el archivo **grimdialog.htm**, utilizando cualquier navegador estándar. Cada juego guardado también conserva una transcripción paralela del diálogo, que se llama **grimlog.htm**.



★ **Ver interludios.** Esto le permite ver cortes de escenas que ha visto previamente durante el juego. Para elegir el corte de una escena, utilice las teclas de **Flecha** y presione **Intro** para reproducirla.

★ **Créditos.** Vea una lista de los creadores de Grim Fandango.

★ **Volver a la Partida.** Sale del Menú principal para regresar al juego.

★ **Abandonar.** Abandona el juego. Utilice las teclas de **Flecha** para seleccionar **Si** o **No**, y luego presione **Intro**.

## PANTALLA DE OPCIONES

Acceda a la pantalla Opciones presionando la tecla de función **F1** para obtener el Menú principal y seleccionando Opciones.

Dispone de las siguientes posibilidades:

★ **Música, Efectos sonoros y Volumen de voz.** Para ajustar los deslizadores arriba o abajo, utilice las **Flechas dcha e izda**.

★ **Modo de texto.** Seleccione el diálogo que se va a ver y escuchar durante el juego: sólo texto, sólo voz, o texto y voz juntos.



PANTALLA DE OPCIONES

★ **Velocidad del texto.** Utilice el deslizador para ajustar la longitud del texto que va a aparecer en la pantalla.

★ **Transcripción de diálogo.** Utilice esta característica para ver una lista de todas las líneas de diálogo que ha elegido. Para detalles, vea la página 17.

★ **Voces y Efectos de Sonido.** Alterne si/no esta característica para activar/desactivar el procesador de los efectos de voz que crea voces más realistas. Si está obteniendo un rendimiento pobre, pruebe a ponerlos off.

★ **Modo de movimiento.** Elija la orientación de su movimiento por el juego: Relativo al personaje (predeterminado) o Relativo a la cámara. Para más detalles sobre ambos modos, vea la página 12.

★ **Joystick/Gamepad.** Si posee uno de estos dispositivos, seleccione Activar.

★ **Brillo.** Para ajustar el deslizador del brillo de la pantalla utilice las **Flechas izda y dcha**.

★ **Aceleración del hardware de tres dimensiones.**

Si su máquina tiene un acelerador 3D active esta opción, o póngala en opción no para volver al modo normal. Si tiene una sola tarjeta de 3D, esta opción la seleccionará. Si dispone de más de una tarjeta 3D y le gustaría seleccionar la que va a utilizar Direct3D, en la pantalla de Opciones seleccione Parámetros avanzados de hardware de 3D.

★ **Parámetros avanzados de hardware de 3D.**

- *Elija un dispositivo de visualización:* si desea utilizar su tarjeta de video de 2D/3D elija Controlador principal de visualización; si posee una tarjeta de video basada en 3Dfx, elija el controlador 3Dfx. El nombre de la posibilidad variará según su tarjeta.



- *Elija el modo soportado:* los modos que se muestran cambiarán dependiendo del dispositivo de visualización elegido. Si elige el Controlador principal de visualización y su tarjeta principal de video es de 3D, puede elegir tanto Software como Direct3D. Si su tarjeta principal de video no es 3D, solamente podrá elegir Software. Si elige el controlador 3Dfx, solamente podrá seleccionar Direct3D. Direct3D proporciona texturas y personajes más suaves, y acelera ligeramente el rendimiento del juego.



MANNY EN ALTAMAR

## Recomendaciones para LA UTILIZACIÓN DEL TECLADO

Si está utilizando un teclado, el juego ha sido pensado para que pueda jugar completamente con su mano derecha en el teclado numérico. Utilice su mano derecha para pulsar las teclas de **Flecha** del teclado numérico para el movimiento de Manny, la tecla **+** del mismo para recoger los elementos, la tecla **Intro** del mismo para utilizarlos, la tecla **Supr** del mismo para saltarse el diálogo o cambiar la dirección de la atención de Manny, y la tecla **Ins** del mismo para acceder al inventario. Utilice la **Flecha Arriba** del teclado numérico (dele dos golpecitos y luego manténgala pulsada) para hacer que corra Manny.

Si no dispone de un teclado numérico, o si desea dar un descanso a su mano derecha, pruebe la alternativa, el método a dos manos: su mano derecha pulsa las teclas de **Flecha** normales para el movimiento, y su mano izquierda utiliza las teclas **A**, **S**, **D**, y **W**, para "Recoger", "Examinar", "Acceder al inventario", y "Utilizar", respectivamente. Utilice la tecla **Mayús** para hacer que corra Manny.



# Controles del Teclado

Como puede observar, algunas teclas se especifican como de teclado o teclado numérico.



## Alterna el modo de movimiento

Alterna entre Relativo al personaje y Relativo a la cámara.

### \* Modo relativo al personaje



(Teclado numérico)

#### Movimiento hacia adelante



(Teclado numérico)

#### Giro a la Izquierda



(Teclado numérico)

#### Giro a la Derecha



(Teclado numérico)

#### Movimiento hacia atrás

### \* Modo relativo a la cámara



(Teclado numérico)

#### Mueve a Manny en 8 direcciones con las teclas de movimiento



(Mayúsculas)

+ Tecla de movimiento

Correr



Golpear dos veces y mantener para correr



Levantar y bajar la cabeza



(Teclado numérico)



Examinar el elemento



(Teclado numérico)



Recoger/ Soltar el elemento agarrado



(Teclado numérico)



Utilizar elemento/Hablar o salir del Elemento recogido en el Inventario



(Teclado numérico)



Abrir Inventario/ Salir Inventario



**Cojer o sostener la  
guadaña**



**Cojer o sostener en el  
Inventario los elementos  
en el orden de recogida**



**Ver elemento anterior  
del Inventario**



**Ver el siguiente  
elemento del Inventario**



**Desplazarse por los  
elementos del  
Inventario Abierto**



**Desplazarse por las  
Líneas de Diálogo**



**Seleccionar línea  
de Diálogo**



**Alternar Modo de  
Hablar**

Alternar entre modo de Hablar, modo de Texto, o ambos modos juntos.



**Ajusta el nivel de  
Brillo**



**Altera Joystick/  
Gamepad**

Cambia entre Joystick y Gamepad en opción Si/No



**Salta escena del  
corte/Sale del  
Inventario sin  
elemento**



**Hace una pausa en  
el juego**



**Ir al Menú Principal**



(Teclado numérico)

**Saltar la Línea de  
Diálogo**

Durante la conversación, esto la acelerará.

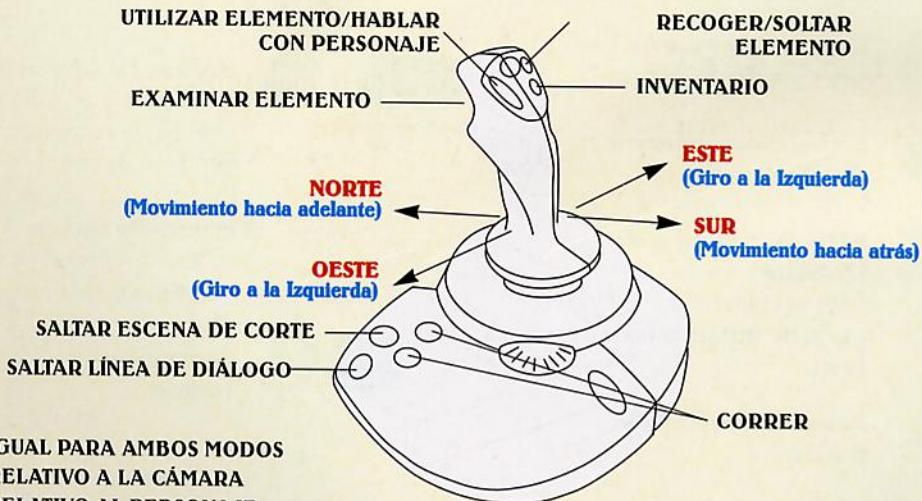
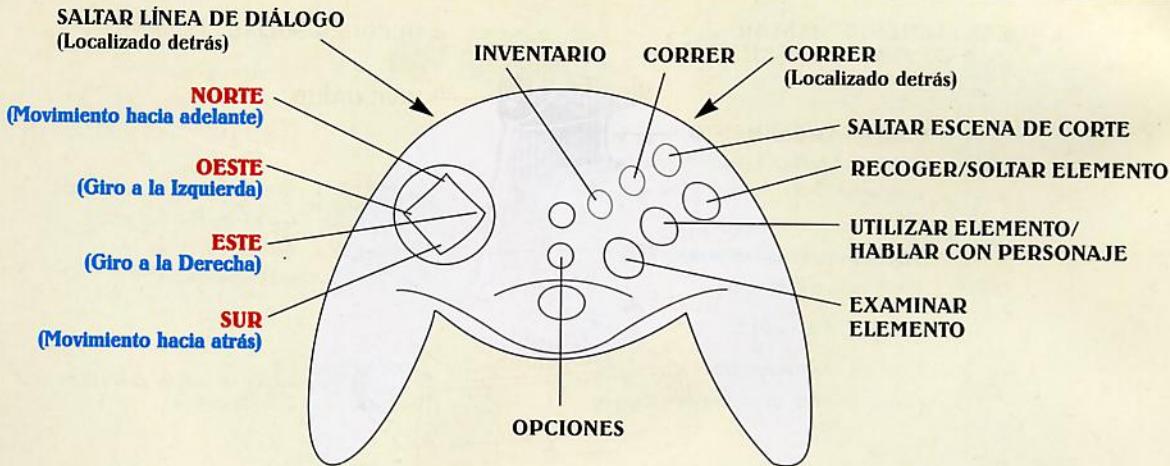
En otro caso, esta tecla moverá alrededor la cabeza de Manny para mirar a objetos diferentes.

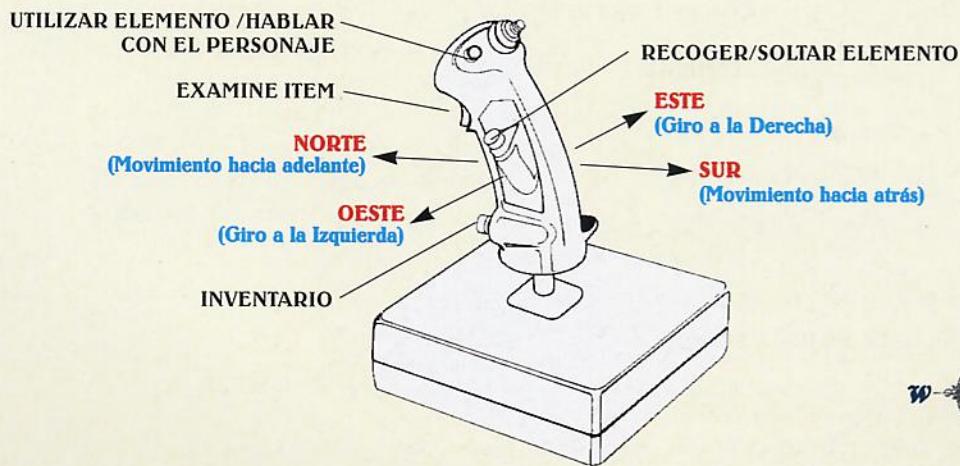


**Abandonar el  
Juego**



# Controles de Joystick y Gamepad







## ¡ADVERTENCIA!

**L**a siguiente sección confiere auténticos consejos para resolver el primer conjunto de acerijos. Si desea ser sorprendido, salte a la próxima sección. El Departamento de la muerte también desea advertirle de que las trampas en las recreaciones electrónicas pueden perjudicar su habilidad para conseguir transporte de primera clase en La Tierra de los Muertos... pero, qué caramba, de todos modos siempre le ha gustado dar un buen pasco ¡verdad?





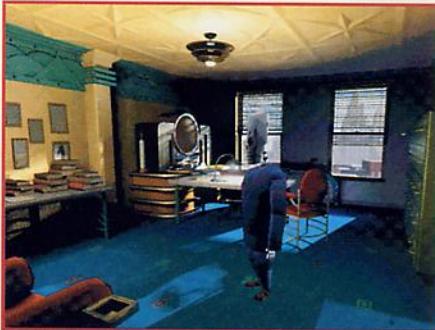


## Recorrido del Primer Acertijo

### ABANDONAR

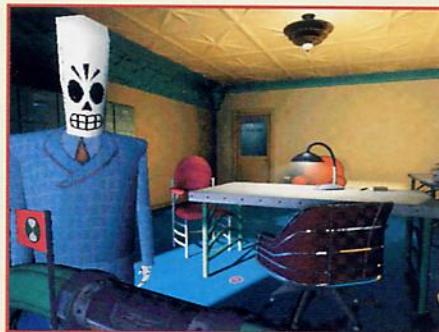
Para abandonar el juego, presione la combinación de teclas **Alt + X**. Utilice la tecla Flecha izda para resaltar Si, o presione en **S**, y luego pulse **Intro**.

He aquí a Manny en su despacho, preparado para otro aburrido día en La Tierra de los Muertos... que poco sabe que su vida eterna va a experimentar un cambio radical.



Utilice las teclas de Flecha para llevarle a aquella mesa bajo los cuadros, y luego la tecla **+** para recoger el mazo de cartas que hay en la izquierda de la mesa. (Si ya jugó a través de la sección anterior de Interfaz, Manny puede tener ya el mazo de cartas). Presione la tecla **+** del teclado numérico para poner las cartas en el bolsillo de la chaqueta de Manny.

Ahora, llévelo a la parte posterior de la oficina (cerca de las ventanas). Verá el tubo de su mensaje con la banderita roja en el mismo. Presione la tecla **Intro** para que utilice el tubo, y leerá un mensaje de su jefe, Don Copal, diciéndole que se de prisa por un envenenamiento. (El trabajo de Manny consiste en



recoger las almas recién salidas de La Tierra de los Vivos y ofrecerles los mejores planes de viaje posibles a través de La Tierra de los Muertos... dependiendo de lo buenos que hayan sido en vida).

De manera que, saque a Manny de su oficina y atraviese el vestíbulo para que salga a ganarse un cliente.



Pero primero, probablemente no debiera temer consultar con Eva, la secretaria del jefe de Manny. Ella lo sabe todo. Colóquelo cerca de Eva para que "se de cuenta" de ella, y luego presione la tecla **U** o **Intro** para hacerle una pregunta.



Consúltelle sobre el envenenamiento resaltando las posibilidades de diálogo con las teclas

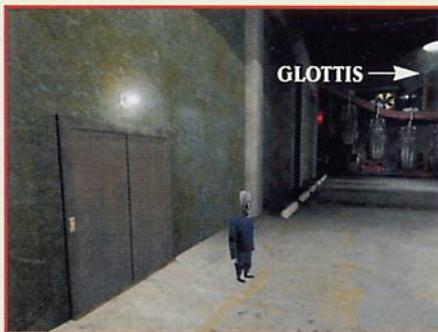
**Flecha arriba y Flecha abajo**, y utilizando la tecla **Intro** para seleccionar una línea. Cuando ella mencione al conductor de Manny, pregúntele sobre el mismo y obtendrá toda la información que necesita.



Ahora necesitamos llevar a Manny al garaje, de manera que le llevamos al primer ascensor de la izquierda... no necesita pulsar el botón, límítese a llevarlo allí.



Muy bien, Manny ya está en el garaje, pero parece que se estropeó el último coche y el conductor de Manny no aparece por ninguna parte. Puede que tenga que ir a hablar con Glottis, el jefe del garaje... está en la cabina en la esquina del fondo de la izquierda.



Después de que Manny se presente a Glottis, recoja siempre la primera línea de diálogo hasta que Glottis diga que es demasiado grande... a lo que Manny debe responder que los coches son demasiado pequeños. Esto le proporcionará a Manny una orden de reparación para que la firme su jefe.



Por desgracia, si hace que Manny lo compruebe con Eva, ella le dirá que su jefe no

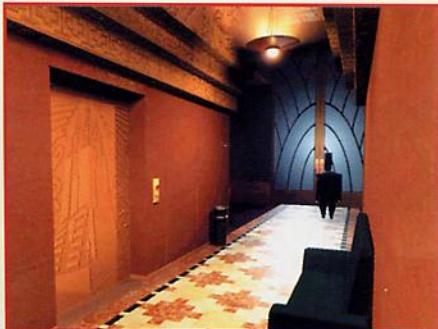


firma nada en este momento. Manny es un buen vendedor, sin embargo, y es probable que pudiera convencer a su jefe si fuera capaz de entrar en su oficina. De manera que veamos si existe alguna otra forma de entrar allí... como introducirse por una ventana.

Envie a Manny abajo en el otro ascensor que va hasta el nivel de la calle.



Entonces hágale salir al exterior por la puerta del final del vestíbulo.



Ahora Manny está en las escaleras del edificio de su despacho. Hágale bajar los escalones y que pasee por la acera de la derecha. Guag, es el Día del Festival de los

muertos. Parece interesante, pero ahora Manny no tiene tiempo; necesitamos llegar al jefe para que firme la orden de reparación.

De modo que lleve a Manny por aquella callejuela de la izquierda. Puede haber una salida de incendios o algo por lo que pueda subir hasta la ventana del jefe. Bien, no parece muy prometedor, pero hágale correr (presione



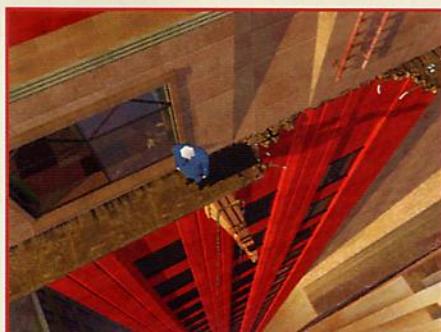
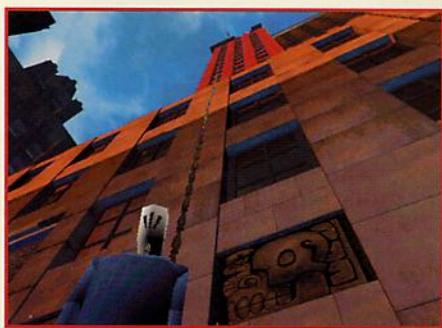
las teclas **Mayús + Flecha**) todo el trayecto hasta el final del callejón. Allí podría haber algo



que se pudiera utilizar. Yupi, una cuerda hecha con nudos viejos.



MANNY EN EL DÍA DEL FESTIVAL DE LOS MUERTOS



Haga que Manny trepe por la cuerda (presione la tecla Intro) y vea donde va.

¡Bien! Se trata de un saliente en el lado derecho de la ventana de la oficina de Don Copal, el jefe de Manny, y no está en ella.



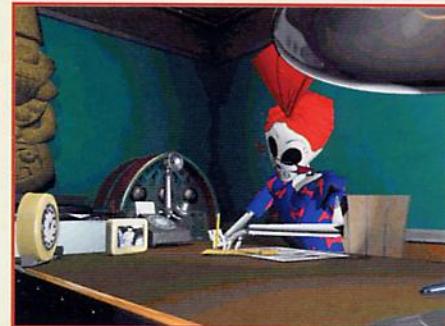
Manny sospecha que podría ser capaz de entrar silenciosamente y desenterrar algo sucio de su jefe para conseguir que firme aquella orden de reparación. Suba a Manny a través de la ventana para comprobarlo. ¡Ah! su ordenador es exactamente igual que el de Manny. Haga que lo utilice Manny (tecla **Intro**) para ver lo que puede encontrar acerca de su jefe.



¡Oh! Tiene su ordenador conectado al contestador para dar la respuesta adecuada cuando quiere escabullirse. Podemos arreglar esto. Utilice su **Flecha abajo** para desplazarse a la siguiente de las cinco respuestas, la de que



Eva firme por Don, y luego presione **Intro**. Ahora saque a Manny por la ventana, baje por la cuerda, recorra la callejuela, suba los escalones, entre en el edificio, suba en el ascensor, y dele a Eva la orden de reparación.



Ella la firmará, y Manny se pondrá en camino a La Tierra de los Vivos.



# Créditos

**Jefe del proyecto**

Tim Schafer

**Dibujante jefe**

Peter Tsacle

**Programador jefe**

Bret Mogilefsky

**Dibujante de conceptos**

Peter Chan

**Música compuesta y dirigida por**

Peter McConnell

**Diseñadores asistentes**

Peter Tsacle

Eric Ingerson

Bret Mogilefsky

Peter Chan

**Jefe de producción**

Lleslie Aclaro

**Coordinador de producción**

Linda Villalobos Grisanti

**Programadores**

Kevin Bruner

Chuck Jordan

Chris Purvis

**Animación de personajes**

Eric Ingerson

Mark Hamer

Chris Schultz

David Bogan

Vamberto Maduro

Chris Miles

Suzanne House

Simon Allen

**Dibujantes de fondo**

Paul Zinnes

Paul Topolos

John McLaughlin

Ralph Gerth

Adam Schnitzer

Gaurav Mathur

**Dibujantes de textura**

Japeth Pieper

Sara Simon

**Técnicos de dibujo**

Troy Molander

Albert Chen

Rebecca Perez

Josef Richardson

Lleslie Aclaro

**Jefe de pre-producción**

Casey Donahue Ackley

**Producción de Música y Sonido****Ingeniería y mezclas de música por**

Jeff Kliment

**Producción de música adicional**

Hans Christian

Reumschüssel

**Diseñador jefe de sonido**

Jeff Kliment

**Diseñadores de sonido**

Nick Peck

Andy Martin

Julian Kwasneski

Clint Bajakian

**Supervisión de producción de sonido**

Michael Land

Jeff Kliment

Clint Bajakian

**Proceso de voz**

Clint Bajakian

**Sistema musical !MUSE**

Michael McMahon

Michael Land

Peter McConnell

**Jefe del departamento de sonido**

Michael

**LandCoordinador del departamento de sonido**

Kristen Becht

**Producción de Voz****Productor / Director de Voz**

Darragh O'Farrell

**Editor Principal de Voz**

Khris Brown

**Editores de Voz**

Coya Elliott

Will Beckman

**Editor de Voz Asistente**

Cindy Wong

**Jefe del Depart. de Voz**

Tamlynn Niglio

**Coordinador de Producción de Voz**

Peggy Bartlett

**Voces grabadas en:**

ScreenMusic Studios,

Studio City, California

**Ingeniero**

Gordon Suffield

**Ingeniero Asistente**

Lisa Carlon

**Créditos de Voz**

Manuel Calavera

Tony Plana

Mercedes Colomar

Maria Canals

**Glottis**

Alan Blumenfeld

**Hector LeMans**

Jim Ward

**Domino Hurley**

Patrick Dollaghan

**Olivia Ofrenda**

Paula Killen

**Salvador Limones**

Sal Lopez

**Eva**

Rachel Reenstra

**Payaso**

Joe Nipote

**Don Copal**

Michael Sorich

**Celso Flores**

Peter Lurie

**Bruno Martinez**

Jack Angel

**Raoul**

Tom Kane

**Maximino**

Bill Capizzi

**Nick Virago**

Daragh O'Malley

**Membrillo**

Milton James

**Dockmaster Velasco**

Kay Kuter

**Toto Santos**

Morgan Hunter

**Terry Malloy**

Raphael Sbarge

**Carla**

Pamela Segall

**Chief Bogen**

Barry Dennen

**Lupe**

Terri Ivens

**Bowlsley**

Keith Szarabajka

**Lola**

Barbara Goodson

**Pugsy**

Pamela Segall

**Bibi**

Katie Leigh

**Aitor**

David Jeremiah

**Chepito**

Jack Angel

**Técnico de reemplazo del tubo**

Michael Sorich

**Chowchilla Charlie**

Joe Nipote

**Alexi**

David Jeremiah



**Gunnar**  
Jim Ward  
**Slisko**  
Peter Lurie  
**Doug**  
Jim Ward  
**Camarero**  
Barry Dennen  
**Crupier**  
Kay Kuter  
**Large Hitman**  
Jack Angel  
**Skinny Hitman**  
Milton James  
**Primer mecánico Maya**  
Raphael Sbarge  
**Segundo mecánico Maya**  
Tom Kane  
**Portero**  
Tom Kane  
**Hombre Uniciclista**  
Keith Szarabajka  
**Primer matón**  
Barry Dennen  
**Segundo matón**  
David Jeremiah  
**Mujer maquillada**  
Katie Leigh  
**Ensign Arnold**  
Raphael Sbarge  
**Marinero Naranja**  
Jack Angel  
**Locutor de la Pista del Gato**  
Tom Kane  
**Control de Calidad**  
**Probador Jefe**  
Theresa O'Connor  
**Probadores de Control de Calidad**  
Karsten Agler  
Deedee Anderson  
Jo Ashburn

John Buzolich  
Leland Chee  
John Drake  
Bhagavat Farmer  
Derek Flippo  
Brad Grantham  
Catherine Haigler  
Brent Jalipa  
Jesse Moore  
Steve McManus  
Orion Nemeth  
Alex Neuse  
June Park  
Jeff Sanders  
Chris Snyder  
Todd Stritter  
**Supervisor de Compatibilidad**  
Chip Hinnenberg  
**Técnicos de Compatibilidad**  
Lynn Taylor  
Jim Davison  
Doyle Gilstrap  
Dan Mihoerck  
Jason Lauborough  
Charlie W. Smith  
Darren Brown  
Scott Tingley  
Mark Cartwright  
**Supervisores de Control de Calidad**  
Dan Pettit  
Dan Connors  
**Motor y Herramientas de representación**  
Ray Gresko  
Robert Huebner  
Che-Yuan Wang  
Winston Wolff  
**Compresión de Video Loco**  
Vince Lee  
**Lanzador/Instalador**  
Nolan Erck  
Darren Johnson

**Rastreadores de 16 bit**  
Stephen Ash  
**Editor de nivel adaptado por:**  
Amit Shalev  
**Programadores Adicionales**  
Amit Shalev  
Hwei-Li Tsao  
Mark Cooke  
Aric Wilmunder  
**Mod. Adicional de 3D**  
Steve Chen  
Kyle Balda  
Greg Gladstone  
Marc Benoit  
**Técnicos de dibujo adicionales**  
Jillian Moffett  
C. Andrew Nelson  
**Escritores Técnicos**  
Lynn Taylor  
Chip Hinnenberg  
**Diosas en llamas**  
Wendy "Cupcake" Kaplan  
Kellie "Twinky" Walker  
**Producción Internacional**  
Jefe del Dept. de Localización  
Carole Degoulet  
**Especialista de Desarrollo Internacional**  
Leon Susen  
**Jefe de Desarrollo Internacional**  
Gwen Musengwa  
Aric Wilmunder  
**Probadores de Internacional**  
Matthew Azeveda  
Dana Fong

**Marketing**  
Jefe de Comercialización del Producto  
Tom Byron  
Jefe de Relaciones Públicas  
Tom Sarris  
**Coordinador de Comercialización**  
Heather Twist  
Josh Moore  
**Coordinador de Marketing**  
Anne Barson  
**Documentación**  
Manual  
Jo Ashburn  
Mollie Boero  
**Diseño del Manual**  
Patty Hill  
**Diseño del Paquete**  
Soo Hoo Design  
**Cuestiones de Empresa**  
Jeremy Salesin  
Jocelyn Lamm  
**Apoyo del Producto**  
Jefe del Producto  
Dan Gossett  
Supervisor de Apoyo del Producto  
Dave Harris  
Supervisor de Línea de Asesoria  
Tabitha Tosti  
**Agradecimiento especial**  
George Lucas



## SOporte TÉCNICO

**Importante:** Antes de enviar la Tarjeta de Registro, es importante que guarde en un lugar seguro una copia del número de la Tarjeta. Necesitará tener este número a mano para cualquier referencia al producto que ha adquirido."

Si después de haber revisado **TODOS** los procedimientos sigues teniendo problemas para ejecutar este software, lee la sección siguiente.

**Importante:** Lee cuidadosamente esta sección antes de llamarnos por teléfono.

Los PCs de hoy cuentan con millones de combinaciones diferentes de hardware y software.

La información siguiente debes obtenerla del fabricante de tu PC o de la documentación incluida **ANTES DE** llamar a nuestra línea de apoyo técnico:

**Nota:** La información para las líneas en negrita 3-5 puede obtenerse directamente del fabricante del PC.

1. El mensaje de error te aparece cuando ocurre el problema (si lo hay).

2. Una lista de las especificaciones de tu ordenador incluyendo:

Marca y velocidad de tu CPU

Cantidad de RAM

Marca y velocidad del CD-ROM

Marca de la Tarjeta de Sonido

Marca de la Tarjeta de Video

Tamaño del Disco Duro y cantidad de espacio libre

Sistema operativo (por ejemplo: Windows® 95, Windows™ 3.11 u otro)

Listado de los archivos de sistema Autoexec.bat y Config.Sys.

Versiones del driver DirectX™

(Ver en la página siguiente "cómo obtener la información requerida")

Con esta información podrá configurar la máquina correctamente. Si, una vez obtenida dicha información, sigue teniendo problemas, póngase en comunicación con el Departamento de Atención al Cliente de Electronic Arts para poder solucionar todos los problemas, preguntas, sugerencias o cualquier comentario que pueda ocasionarle este juego o cualquiera de nuestros productos.

El horario de dicho departamento es Lunes a Viernes de 10:00 a.m. a 14:00 p.m. y de 16:00 p.m. a 19:00 p.m. Su teléfono es (91) 754 5540. También puede escribirnos a la dirección que le damos a continuación. Incluya en la carta su teléfono de contacto y la información antes solicitada.

Electronic Arts Software. Servicio de Atención al Cliente

Edificio Arcade

Rufino González, 23 bis - 1<sup>a</sup> planta. local 2  
28037 Madrid

**NOTA IMPORTANTE:** Para acceder al Servicio de Atención al Usuario es necesario haber cumplimentado y llenado previamente la tarjeta incluida en la caja de este programa.

Cualquier Software reemplazado estará garantizado por el período de tiempo que resultase mayor entre el que reste hasta el vencimiento de la garantía original o un período de 30 días.

Si tiene alguna duda acerca de este Acuerdo o si desea contactar, por cualquier motivo, con Electronic Arts Software, utilice la dirección que se adjunta en este producto.



# Cómo Obtener la Información Requerida

## Usuarios de Windows® 95/Windows® 98

1. Hacer clic con el botón derecho en **Mi PC**.
2. Clic con el botón izquierdo en **Propiedades**.
3. La pantalla de Información General le dirá con detalle cuánta **RAM** tienes y la marca del CPU, por ejemplo, Intel/Cyrix.

**Nota:** *Windows® 95 no siempre detecta correctamente el chip Cyrix y puede describirlo como si fuera un 486.*

4. Haga clic en el **Administrador de Dispositivos**.
5. Haga clic en el signo "+" en los dispositivos relevantes, es decir:
  - Driver CD-ROM
  - Adaptadores de Vídeo
  - Controladores de Sonido, Vídeo y Juegos. Podrá ver entonces el fabricante de estos dispositivos.
6. La velocidad del CPU puede verse si arranca de nuevo el PC y mira hacia la izquierda superior izquierda de la pantalla. Debería ver una velocidad de reloj del CPU, por ejemplo 166 MHz. Esta es la velocidad de procesador que necesita.
7. Puede buscar un driver de ratón DOS:
  - Hacer clic sobre **"Inicio"**.
  - Mover el puntero del ratón a **"Buscar"** y hacer clic sobre **"Archivos o Carpetas"**.
  - Maximizar la pantalla presionando sobre el símbolo cuadrado en la izquierda superior derecha de la ventana **"Buscar"**.
  - En la casilla **"Nombre"** escriba **"Mouse.exe"** primero y apriete la tecla **Intro**. (Asegúrese de que en la casilla **"Buscar en"** sólo se ve **"(C:)"**, que significa que empieza su búsqueda en el directorio raíz).
  - Intente teclear **"Mouse.com"** si no aparece nada en pantalla.

Si alguno de estos archivos aparece en la lista escriba las líneas del ratón, por ejemplo, **C:\mouse\mouse** y los detalles que aparezcan en la columna "En carpeta" y en la columna "Nombre". Si no aparece ninguno de estos archivos necesitará entrar en contacto con Microsoft en el número 01734 271000 y pedirles un driver Microsoft DOS versión 8.2.

8. Hacer doble clic con el botón izquierdo en **"Mi PC"** y haga clic en el símbolo cuadrado para maximizar la pantalla.
9. Haga clic con el botón izquierdo en el ícono de disco duro (C: ) y esto le dirá cuánto espacio libre tiene en el disco y la cantidad de espacio de disco duro del sistema. Ahora cierre todas las ventanas.
10. Haga clic sobre **"Inicio"**, muévase a **"Programas"** y entonces haga clic sobre **"MS-DOS"**.
11. Una vez MS-DOS teclee **"CD "** y después **INTRO**. Ahora teclee **"Type Autoexec.bat more"** y a continuación pulse INTRO. (Para conseguir el signo pulse la tecla **Alt Gr** más la tecla 1, a la izquierda del teclado). (N del T: esto no es válido para el teclado español).

Para buscar la línea **CD ROM** busque una línea que contenga **"MSCDEX.EXE"**. Apunte esta línea **exactamente** como está escrita.

Para buscar la línea de **Tarjeta de Sonido** busque una línea que haga referencia a **"Set sound"** y/o **"Set Blaster"**. Anote la línea o linea(s) **exactamente** tal como están escritas.

12. Siga el mismo procedimiento arriba detallado para el archivo **Config.sys**. Deberá buscar también detalles de las líneas de tarjeta de Sonido y de CD ROM.



## Licencia de Software y Garantía Limitada

POR FAVOR, LEA ESTA LICENCIA CUIDADOSAMENTE ANTES DE INSTALAR O UTILIZAR EL SOFTWARE. LA UTILIZACIÓN DE ESTE SOFTWARE SUPONE LA ACEPTACIÓN DE LOS TÉRMINOS DE LA LICENCIA. SI NO ESTÁ DE ACUERDO CON LOS TÉRMINOS DE ESTA LICENCIA, NO INSTALE O UTILICE EL SOFTWARE, BORRE DE SU ORDENADOR TODOS LOS ARCHIVOS Y ELEMENTOS ASOCIADOS Y DEVUÉLVALO JUNTO CON LA CAJA Y SU CONTENIDO DONDE LO ADQUIRÍÓ PARA UN REEMBOLSO TOTAL DEL IMPORTE PAGADO.

El software, trabajo artístico, música y otros componentes incluidos en este programa de ordenador (en adelante el "Software") son copyright propiedad de LucasArts Entertainment Company LLC y sus licenciatarios (en adelante "LEC"). El Software se le es licenciado (no vendido) y LEC es propietario del copyright, el secreto comercial, la patente y otros derechos de propiedad relativos al Software. A usted se le permite usar el Software en un único ordenador. A usted no se le permite: (1) copiar (a excepción de una copia de seguridad), distribuir, alquilar, arrendar o sublicenciar todo o parte del Software; (2) modificar o realizar trabajos derivados del Software; (3) transmitir el Software por red, teléfono o usando cualquier medio electrónico, excepto en el transcurso de partidas multijugador en redes autorizadas; (4) establecer partidas multijugador en redes no autorizadas; (5) desarrollar o distribuir niveles no autorizados; o (6) usar ingeniería inversa, descompilación y desensamblaje del

Software. Usted puede transmitir el Software, pero sólo si el destinatario está conforme en aceptar los términos y condiciones de este Acuerdo.

Si usted transfiere el Software, debe transferir todos los componentes y la documentación así como borrar cualquier copia residente en el ordenador. Su licencia es rescindida automáticamente si usted transfiere el Software.

LEC y ELECTRONIC ARTS SOFTWARE como su distribuidor en España garantizan al comprador original que el medio suministrado en este producto está libre de defectos en materiales y mano de obra bajo un uso normal por un periodo de noventa (90) días desde la fecha de compra (estipulada en el comprobante de compra). Si el medio suministrado como parte de este producto resultase estar defectuoso, y el comprador devuelva el mismo a ELECTRONIC ARTS SOFTWARE de acuerdo a este párrafo, ELECTRONIC ARTS SOFTWARE reemplazará el soporte defectuoso: (a) sin coste para el comprador, si se comprueba que el medio está defectuoso dentro del periodo de (90) días que sigue a la fecha de compra, Y (b) con un cargo por Compact Disc a consultar con el Servicio Técnico de ELECTRONIC ARTS SOFTWARE si se comprueba que el medio es defectuoso después de finalizar el periodo de garantía de noventa (90) días.

Para obtener la sustitución de un CD. Por favor devuelva sólo el CD. A ELECTRONIC ARTS SOFTWARE, a la dirección indicada en el manual adjunto, acompañado de una copia de comprobante de la fecha de compra, una descripción del defecto y su nombre y dirección de remite.



Usted reconoce expresamente y está de acuerdo en que el riesgo derivado del uso de Software es de su única responsabilidad. Excepto para la garantía limitada de noventa (90) días establecida en el tercer párrafo, el Software y cualquier documentación o materiales relacionados se suministran "TAL CUAL" y sin garantía de ninguna clase.

LEC Y ELECTRONIC ARTS SOFTWARE COMO SU DISTRIBUIDOR EN ESPAÑA DESESTIMAN EXPRESAMENTE TODAS LAS GARANTÍAS, EXPLÍCITAS E IMPLÍCITAS, INCLUYENDO, SIN LIMITACIÓN, LAS GARANTÍAS IMPLÍCITAS DE COMERCIABILIDAD, NO PARA UN FIN. LEC Y ELECTRONIC ARTS SOFTWARE NO GARANTIZAN QUE EL SOFTWARE SE AJUSTE A SUS NECESIDADES, NI QUE NO SUFRA INTERRUPCIONES O ERRORES DURANTE SU FUNCIONAMIENTO, NI QUE LOS DEFECTOS DEL SOFTWARE VAYAN A SER CORREGIDOS. TODOS LOS RIESGOS DE LA EJECUCIÓN Y UTILIZACIÓN DEL SOFTWARE SON ASUMIDOS POR USTED. BAJO NINGUNA CIRCUNSTANCIA, INCLUYENDO NEGLIGENCIA, LEC ELECTRONIC ARTS SOFTWARE, O SUS DIRECTORES, JEFES, EMPLEADOS O AGENTES.

SERÁN RESPONSABLES FRENTA A USTED POR CONSIGUIENTE (INCLUYENDO DAÑOS POR PÉRDIDA DE BENEFICIOS, INTERRUPCIÓN DE NEGOCIO, PÉRDIDA DE DATOS, PÉRDIDA DE INFORMACIÓN COMERCIAL Y OTROS POR EL ESTILO) QUE PUDIESE SURGIR POR LA POSESIÓN, USO O MAL FUNCIONAMIENTO DE ESTE PRODUCTO, INCLUYENDO SIN LIMITACIÓN ALGUNA, DAÑOS A LA PROPIEDAD Y, DENTRO DE LOS LÍMITES PERMITIDOS POR LA LEY, DAÑOS PERSONALES, AÚN EN EL CASO DE QUE LEC, ELECTRONIC ARTS SOFTWARE O SU REPRESENTANTE AUTORIZADO HUBIESEN SIDO INFORMADOS DE LA POSIBILIDAD DE DICHOS DAÑOS O PÉRDIDAS. USTED ESTÁ DE ACUERDO EN QUE LA RESPONSABILIDAD DE LEC Y/O ELECTRONIC ARTS SOFTWARE RESULTANTE DE CUALQUIER CLASE DE RECLAMACIÓN LEGAL (CONTRACTUAL, CIVIL O CUALQUIER OTRA) NO EXCEDERÁ LA CANTIDAD PAGADA ORIGINALMENTE POR EL USO DE ESTE PRODUCTO.



© LucasArts Entertainment Company LLC. Todos los derechos reservados. Usado bajo autorización. iMUSE U.S. Patente N° 5, 315, 057.





Distribuye:

**ELECTRONIC ARTS SOFTWARE**

Edificio Arcade

Rufino González, 23 bis - 1<sup>a</sup> pta, local 2

Telf. 91 304 70 91 - Fax 91 754 52 65

Teléfono Servicio de Atención al Usuario: 91 754 55 40



**LucasArts Entertainment Company LLC**

© LucasArts Entertainment Company LLC. Todos los derechos reservados.

Usado bajo licencia de LucasArts. Patente N° 5, 315, 057.

**WWW.LUCASARTS.COM**