

❖ Prólogo: ¡Bienvenido a casa! ❖

Guybrush Threepwood daba por terminados sus problemas cuando enterró al demoníaco pirata zombi LeChuck bajo una montaña de hielo y contrajo matrimonio con su amada Elaine Marley, gobernadora de la Isla Melée. Pero los malos (y sobre todo los de los tebeos y las aventuras gráficas) no suelen quedarse mucho tiempo muertos, y hasta la luna de miel piratesca más asombrosa llega a su fin (en realidad tampoco fue tan asombrosa, pero Guybrush es... como diríamos, algo ingenuo). Y las cosas no van bien en la Isla Melée. La mansión de la Gobernadora está a punto de ser demolida, los ciudadanos han dado por muerta a Elaine, un promotor australiano está comprando todos los bienes inmuebles a los piratas de la zona, y el bar SCUMM se ha quedado sin aperitivos de cecina de antilope. Esta es una misión para Guybrush Threepwood!



Instalación y Ejecución

Instalación

1. Cierra todas las ventanas que tengas abiertas en el escritorio y sal de las aplicaciones que estén ejecutándose.
 2. Pon el Disco 1 de **La Fuga de Monkey Island™** en la unidad de CD-Rom correspondiente.
 3. Aparecerá el programa de instalación. Si tienes desactivado el Autoarranque y no aparece el instalador, tendrás que abrirlo manualmente. Para ello, haz doble clic en el icono "Mi PC", otra vez doble clic en el icono de CD-Rom de la ventana que se abra, y por último doble clic en el archivo **Monkey.exe** para abrir el instalador. Tiene las siguientes opciones.
 - **Instalar:** Instala el juego en el disco duro.
 - **Ayuda:** Proporciona acceso al Léeme y a la Guía de Solución de Problemas para obtener instrucciones detalladas de instalación y solución de problemas, o bien para analizar tu ordenador.
- o Opciones: El menú de Opciones te permite visitar www.lucasarts.com y ver el Acuerdo de Licencia de Software. Una vez tengas instalado el juego también podrás acceder a las opciones de configuración de vídeo y joystick, así como al desinstalador.
- **Salir:** Te devuelve a tu pantalla de escritorio.
 4. Para realizar la instalación, haz clic en el botón Instalar. Sigue las instrucciones que irán apareciendo en pantalla para configurar e instalar el programa.
 5. Se te ofrecerá la posibilidad de crear una serie de accesos directos en el menú de Inicio. Haz clic en las casillas de verificación correspondientes para no seleccionar los accesos directos en los que no estés interesado.

6. Durante la configuración se creará una Carpeta de Programa para los iconos. Haz clic en Siguiente para seleccionar la que se presenta por defecto (**Menú Inicio\Programas\LucasArts\Monkey 4**), o crea una nueva carpeta, o elige una ya existente. A continuación haz clic de nuevo en Siguiente.

7. Se te ofrecerá la posibilidad de crear un acceso directo para el juego en tu escritorio, y de ver el Léeme.

8. Si el juego se ha instalado correctamente aparecerá una pantalla de Configuración completada.

9. Puede que, tras la instalación del juego, se te pida que instales DirectX 7.0a de Microsoft. Si se detecta una versión en tu sistema, la casilla de verificación estará vacía y no tendrás que realizar la instalación. Haz clic en terminar para concluir la configuración.

Si tienes problemas durante la instalación

Si tienes problemas para la instalación, consulta la Guía de Solución de Problemas, en la que encontrarás información detallada e ideas para solucionarlos. Para acceder a la Guía:

- 1.** Abre el Instalador tal como se explica en el paso 3 de la página anterior.
- 2.** Haz clic en el botón de Ayuda y elige Ver guía de solución de problemas.

Ejecución del juego

- 1.** Para ejecutar el juego, inserta el Disco 1 en la unidad de CD-Rom. Si tienes el Autoarranque activado, aparecerá automáticamente la Pantalla de inicio del juego.
- 2.** Si el Autoarranque no está activado, ve al directorio de **La Fuga de Monkey Island**, haz doble clic en el acceso directo del escritorio si lo creaste, o ejecuta el juego desde el menú de Inicio.



La Pantalla de inicio del juego

1. Después de la instalación, el Instalador se convierte en la Pantalla de inicio de juego.

2. La Pantalla de inicio del juego aparecerá siempre que insertes un disco del juego, cuando hagas doble clic en el icono de CD-Rom, cuando elijas el acceso directo de **La Fuga de Monkey Island** en el menú de Inicio, o cuando hagas doble clic en el acceso directo del escritorio.

3. En la Pantalla de inicio del juego aparecen las siguientes opciones:

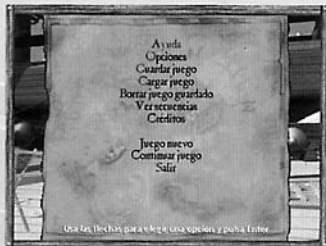
- **Jugar Monkey 4:** empieza un juego nuevo.
- **Ayuda:** Funciona igual que la Ayuda del Instalador.
- **Opciones:** te permite visitar www.lucasarts.com y ver el Acuerdo de Licencia de Software. También puedes acceder a las opciones de configuración de vídeo y joystick, desinstalar el programa, y activar OpenGL o Direct3D (consulta el manual de tu tarjeta de vídeo antes de cambiar las opciones OpenGL/Direct3D.)
- **Salir:** Abandonar el juego.



Menú Principal

La tecla **F1** te permite acceder al Menú principal en cualquier momento del juego. Aquí las opciones son:

- **Ayuda:** Esta pantalla te muestra las principales teclas para moverte y mirar.
- **Opciones:** Te permiten cambiar diversos aspectos del juego. Más detalles en la página 11.
- **Guardar juego:** En esta pantalla se muestra la lista de todos los juegos guardados. Empiezas en la casilla 1. Para guardar el juego sólo tienes que pulsar **ENTER**, teclear un nombre y pulsar **ENTER** de nuevo. Si quieres utilizar una casilla donde ya hay un juego guardado, mueve el cursor hasta esa casilla y pulsa **ENTER**. Para conservar el nombre, pulsa **ENTER** de nuevo. Si quieres utilizar otro nombre, bórralo y teclea el que desees antes de pulsar **ENTER**. Para avanzar entre páginas utiliza las **flechas DERECHA e IZQUIERDA**.
- **Cargar juego:** Esta pantalla muestra también la lista de juegos guardados. Para moverte entre páginas adicionales de juegos guardados, utiliza las flechas **DERECHA e IZQUIERDA**. Cuando encuentres el juego que quieres cargar, selecciónalo con las flechas **ARRIBA y ABAJO**. Pulsa **ENTER** para cargarlo.
- **Borrar juego guardado:** Sigue el mismo procedimiento que para cargar un juego. Sitúa el cursor sobre el nombre del juego guardado, y después pulsa **ENTER** para borrar el juego.



Menú Principal



Movimiento

Puedes mover a Guybrush con las teclas de **DIRECCIÓN** (flechas). En el juego hay dos tipos de movimiento: el relativo al personaje y el relativo a la cámara. **El relativo al personaje** (es el que aparece por defecto al principio del juego) te permite mover a Guybrush de manera relativa a él. La **FLECHA ARRIBA** significa adelante desde el punto donde se encuentra Guybrush, la **FLECHA DERECHA** mueve a Guybrush hacia la derecha, etc. El movimiento relativo a la cámara permite movimientos tomando como referencia la pantalla: **ARRIBA** te lleva hacia la parte superior de la pantalla, **DERECHA** hacia la derecha de la pantalla, etc. Puedes alternar entre el movimiento relativo a la cámara y el relativo al personaje en el Menú de opciones, que aparece al pulsar **F1** y luego seleccionar Opciones. De vez en cuando Guybrush se encontrará en algún tipo de vehículo. En los vehículos, las direcciones para el movimiento son de brújula, relativas a la cámara. En otras palabras, si Guybrush va remando en un bote y se dirige hacia el norte, el bote avanzará hacia la parte superior de la pantalla. Si rema hacia el este, se desplazará hacia la derecha de la pantalla.



Interfaz

Pues mira, no hay interfaz. Ahora que Elaine y Guybrush están montando su casita tienen que ahorrar y no se lo pueden permitir. Ahora en serio, las principales teclas que necesitas para jugar son:

E / **M** Examinar/Mirar a (Hace que Guybrush mire un objeto).

U Usar/Hablar a (Hace que Guybrush utilice algo, o hable con alguna persona).

P Recoger/Guardar (Recoger un objeto. Si Guybrush ya tiene un objeto, pulsa **P** para ponerlo en el Inventario.)

Re Pag / **Av Pag** Desplazarte por las posibles acciones que aparecen en pantalla
ENTER Selecciona la opción resaltada



Accionar Objetos

Inventario

En el Inventario, Guybrush guarda los objetos que va encontrando a lo largo del juego. Puedes acceder a él pulsando la tecla **I** o **INSERT**. El Inventario se presenta en forma de sendero orbital de objetos. Puedes avanzar por ese sendero con las **FLECHAS IZQUIERDA** y **DERECHA**.



Cuando llegues a un objeto que quieres que Guybrush utilice, pulsa la tecla **P** y aparecerá en su mano. Si quieres combinar dos objetos del Inventario, mueve el primero hasta la parte delantera de manera que su nombre aparezca seleccionado.

A continuación pulsa la tecla **U** (Usar), y el objeto saldrá de la órbita. Vuelve a rotar los objetos hasta que des con el segundo, y pulsa **P**. Si es posible combinar ambos, la acción se llevará a cabo.

Para salir del Inventario sin utilizar un objeto pulsa la tecla **I**. Si Guybrush tiene un objeto en la mano puedes devolverlo al Inventario con la tecla **P**.



Inventario

Hablar

Para hablar con alguien, sitúate ante ese personaje, aparecerá una línea del tipo "Hablar a basurero". Se te presentarán varias opciones de diálogo, cosas como "Hola, basurero" o "Adiós, basurero". Una vez más, utiliza las teclas **REPAG** y **AVPAG**, o bien las **FLECHAS ARRIBA/ABAJA** para seleccionar el diálogo que quieras, y después pulsa **ENTER**.



Hablar

Teclas de Ordenes

← → ↶ ↷ Movimiento

Mayus + ← → ↶ ↷ Correr

Intro Ejecutar acción seleccionada

Re Pag o **Av Pag** y **Alt + ↑** o **Alt + ↓**

Rotar línea de frase y Objeto seleccionado o bien Opción de diálogo

Mayus + Re Pag y **Mayus + Av Pag** o

Mayus + Alt + ↑ y **Mayus + Alt + ↓**

RePag y AvPag Opción de diálogo

E o **L** Examinar, Mirar a

U Usar, Hablar a

P o **+** (teclado numérico) Recoger (un objeto que no tengas en la mano), Poner en Inventario (un objeto que tengas en la mano)

P o **+** Acceder al Inventario

F1 Acceder al menú principal

O Bajo techo, Salir del edificio; en el exterior, Abrir mapa de la isla

Supr o **Supr** Saltarse línea de diálogo

Esc Salir de una animación

Alt + X Salir del juego

En Modo Inventario:

← → Recorrer Inventario de izquierda a derecha

P o **Intro** o **+** + (teclado numérico) Seleccionar objeto del inventario

U Seleccionar objeto del Inventario para utilizarlo en combinación con otro objeto del Inventario (pulsa **U** otra vez para combinarlos)

Esc o **Supr** Salir del Modo Inventario sin seleccionar ningún objeto

1-9 Teclas de acceso rápido a objetos del Inventario (utilízalas para sacar objetos concretos)

Mayus + 1-9 Asignar teclas de acceso rápido a objetos del Inventario

Mayus + ← → Acelerar la rotación del Inventario

↑ ↓ Rotar Inventario 180°

Controles de Joystick Gamepad

1. Acción por defecto
2. Usar/Hablar
3. Recoger/Guardar
4. Inventario
5. Mirar
6. Rotar objetos
7. Saltarse línea de diálogo
8. Salida rápida de la habitación
9. Menú principal
10. Saltarse animación



Movimiento

Menú de Opciones

Para acceder al Menú de opciones pulsa **F1**, y a continuación elige Opciones en el Menú principal. Utiliza las **FLECHAS ARRIBA** y **ABAJA** para desplazarte por las diferentes opciones. Utiliza las **FLECHAS DERECHA** e **IZQUIERDA** para ajustar los niveles o alternar opciones. Pulsa **ENTER** para seleccionar opciones con menús adicionales.

- **Nivel del sonido:** Ajusta el volumen de la música, los efectos sonoros y las voces. Para cambiar el sonido en las animaciones ajusta los niveles de volumen de música, efectos sonoros y voz.
- **Modo texto:** Determina si las frases dialogadas aparecerán o no como texto en la pantalla.
- **Velocidad de texto:** Ajusta la velocidad a la que aparece el texto en la pantalla. Opción desactivada si está activada la voz.
- **Subtítulos:** Activa y desactiva los subtítulos escritos durante las animaciones del juego.

- **Modo movimiento:** Alterna entre los modos de movimiento relativos a la cámara y relativos al personaje.
- **Joystick/Gamepad:** Te permite activar y desactivar el Joystick o el gamepad de tu ordenador.
- **Configurar Gamepad/Joystick:** Se utiliza para reasignar los controles. Funciona igual que la Configuración del teclado que se describe más adelante.
- **Brillo:** Permite ajustar el brillo de la pantalla.
- **Configuración del teclado:** Te muestra la asignación de teclas para el juego y te permite cambiarla, o volver a la inicial después de haber introducido cambios. Para configurar una tecla de manera diferente a la que aparece por defecto, selecciona la orden que quieres cambiar con las **FLECHAS**, y a continuación pulsa **ENTER**. Luego pulsa la tecla que quieras asignar a esa orden y pulsa **ENTER** de nuevo. Si prefieres volver a la configuración original, selecciona Volver a pre-determinados y pulsa **ENTER**.
- **Cambiar efectos 3D:** Aquí puedes ajustar ciertos efectos que hacen que el juego mole más, pero también que sea más lento con determinados procesadores. Son los siguientes:

Efectos de voz: Activa y desactiva los efectos especiales de voces (como los ecos) en el juego.

Efectos de sombra: te permite atenuar las sombras en el juego, que están muy bien, pero pueden ralentizarlo.

Calidad de animación: Varía la riqueza de las secuencias cinemáticas del juego. Si las animaciones van demasiado lentas, ponlo al mínimo.

Efectos diversos de vídeo: Reduce los diversos efectos de vídeo (como las explosiones) en el juego, para que se ejecute mejor.

Jefes de diseño y proyecto
Nathan Stapley
Sean Clark
Michael Stemmler
Programador jefe
Michelle Hinners
Programación de sistemas/Diseño adicional
Randy Stevenson
Guion del juego/Diseño y diálogos adicionales
Sean Mar
Ryan Datz
Richard Sun
Guion del juego
Karen Petersen
David Graham McDermott
Programador de audio
Geoff Gates
Artista jefe
Chris Miles
Fondos 3D
Kim Balesari
Eddie Del Rio
Bernard Eral
Shayne Herrera
Kathy Hsieh
Paul Pierce
Jacob Stephens
Fondos 3D/Iluminación
Cinematográfica
Kristen Russell
Iluminación
cinematográfica/Especialista en herramientas de diseño
Daniel Colon, Jr.
Animador jefe/Animación 3D
Marc Overney
Animación 3D/Diseño de personajes/Configuración de animación
Christina Boyle
Lisa Wong
Animación 3D
Yang-Ja (Yoko) Ballard
David Bogan
Sandy Christensen
Cathy Faraday
Ryan Gong
Roger Liu
Armando Luch
Razmig Marvian
Yuhon Ng
Rebecca Perez
Charlie Ramos
Chris Schultz
David Weinstein
Joseph White
Kameron Gates
Diseño objetos 3D/Texturas
Tim Tao

Texturas
Nathan Stapley
Molly Mendoza
Michelle Sullivan
Postproducción de efectos visuales
Josef Richardson
Mike Terpestra
Jefe de arte técnico
Alisa Piccinio
Arte técnico
Sean Mar
Daryl Smolen
Concepto artístico
Yoko Ballard
Eddie Del Rio
Kathy Hsieh
Chris Miles
Nathan Stapley
Directora de producción
Linda Villalobos Grisanti
Coordinador de producción
Christopher Tuite
Programación de instalación y ejecución
Joe Ligman
Programadores de herramientas
Steve Dykes
Charlie Smith
Productor y director de voces
Supervisora de producción de voces
Peggy Barlett
Editores de voces
Cindy Wong
Hans Larson
Coya Elliott
Music Supervisor
Clint Bajikian
C.B. Studios, Inc.
Compositores de música
Clint Bajikian
Michael Land
Peter McConnell
Anna Kamey
Michael Landa
Director del departamento de sonido
Jeff Kliment
Supervisor del desarrollo del sonido
Larry the O
Coordinadora del departamento de sonido
Malena Sletton
Diseñador jefe del sonido
Nick Peck

Diseño del sonido
J. White
Jory K. Purn
Michael Frayne
Stan Weaver
David Levison
David Wayne Collins
Andrew Cheney

REPARTO DE VOCES
Gyrfurush Threepwood
Jojo Jr.
Alejandro Saudinos
Elsa Pinillos
Charles L. Charles/LeChuck/Pirata C
Chema Lapuente
Kangu Mandrill
Luis González Páramo
Almirante Ricardo
Luis Bajo
Bagel, el patrón del bar LWA
Mario Arenas
Director de Banco
José Antonio Duque
Brittany, la cajera del banco
Raquel Cubillo
Artista de Caricaturas
José Ignacio Alonso
Carla, la maestra de Esgrima
Julia Martínez
Castenada, el jugador de ajedrez
Luis Martínez
Olve, el turista de Jambalaya
José M° Carrero
Figura del "Dulce Damisela"
Blanca Rada
Daisy, pirata del Atolón
Knutrin
Maite Torres
Dave Ojumuerto
Miguel Campos
Digg, el abogado de Lucro
José María Carrero
Borracho
Jaime Roca
Pato
David Santos
Esterban
Freddie, el fabricante de bastones
Pepe Segura
George, jugador de dardos del SCUMM
Artillero Stinkins
Pepe Segura

CRÉDITOS

Señora del puerto
Juan Miguel Cuesta
Abucheador
José Antonio Duque
Barbainfernal
Luis Gaspar
Herman Throthrot
Rafael Calvo
Ignatius Queso
Pedro Tena
Inspector Canard
Manuel Bellido
Jojo Jr.
Alejandro Saudinos
Fco. Andrés Valdivia
Juez Kahuna
Jaime Roca
Juez Tripps
Mario Arenas
Jumbeaux Lafet
Abel Navarro
Chel del bar LWA
José Ignacio Alonso
Camarera del bar LWA
Pilar Martín
Mabel la turista del Jambalaya
Celia Ballester
Operario del manati
Manuel Bellido
Marco de Pollo
Regino Ramos
Meethook
Angel Rodriguez
Señorita Rivers
Eddie McClurg
Monty, el turista de Jambalaya
José M° Carrero
Señorita Rius
M° Dolores Diaz
Mungie, el estudiante pirata
Pirata 3
José Antonio Duque
Murray
Juan Carlos Lozano
Ned, el jugador de dardos del SCUMM
Miguel Campos
Otis
Carlos López
Loro
Jaime Roca
Pete "el Napías"
Francisco Andrés Valdivia
Perfume Spritzer
David Rocha
Camarera del Planet
Threepwood
Raquel Cubillo

Reverendo Rasputin
Juan Miguel Cuesta
Sally, propietario de la tienda de cebos
Luis Gaspar
Santiago, pirata jugador de ajedrez
Salvador Serrano
Barmen del SCUMM
Luis Grandio
Stan
Aparicio Rivero
Clerk, del Bucanero Estelar
Rais David Bascones
Thrawfie, el abogado de Lucro
Miguel Ayones
Mono de Tres Cabezas
Antonio Yago
Timmy el mono
Eliabete Aldama
Tony DiBoulda, el operario de la catapal
Jaime Roca
La señora del vudú
Maite Torres
Whipp, el abogado de Lucro
Joseph John Talavera Peter Lim
Quentin Westcott
Yangia, la estudiante pirata
Blanca Rada
Yoshen, el patrón del bar LWA
Blanca Rada
Mono
José Ramón Sagarna
Mono 3
Tomás Hermida
Mono 4
David Carrasco
Pirata 1
Luis Gaspar
Pirata 2
Regino Ramos
Pirata 3
José M° Carrero
Pirata 4
Luis Martínez
Pirata 5
Carlos López
Pirata 6
Alfredo Martínez
Pirata A
Angel Rodriguez
Pirata B
Fco. Andrés Valdivia
Pirata C
Aparicio Rivero
Gentio
Alvaro Corral, Jaime Roca, Alfredo Martínez, Regino Ramos

Dirección de grabación
Jaime Roca
Estudio de grabación
TALLER DE SONIDO
Edición de audio
Alfredo Martínez
Post-producción audio
CODIGO DE TIEMPO
Coordinador de localización
Alvaro Corral
Manuales
Eliabete Aldama
Control de calidad
Antonio Yago
Probador jefe QA
John Buzich
Probadores QA
Jo Ashburn
Michael Blair
Louis Blemeister
Leyton Chiew
Brandy M. Childs
Stephen Hancock
Peter Lim
Ricardo Liu
Chris Snyder
Joseph John Talavera Peter Lim
Quentin Westcott
Probador internacional jefe
Jef Sanders
Supervisor de compatibilidad
Chp Hinnenberg
Técnico jefe de compatibilidad
Lynn Taylor
Técnicos de compatibilidad
G. W. Childs
Darryl Gobb
Jim Davison
Doyle Glastap
Dan Martinez
John von Eichhorn
Director de producción internacional
Darren Hedges
Localización española:
Luis Pinés, Alvaro Corral
Manual
Jo Ashburn
Christopher Incenrock
Mollie Boero
Agradecimiento muy especial a
George Lucas

SOPORTE TÉCNICO

Los PC de hoy en día llevan millones de distintas combinaciones de hardware y software.

ANTES de marcar el teléfono de nuestro servicio técnico TIENES que conseguir del fabricante de tu PC o del responsable de la documentación que te acompañe, la siguiente información:

(Nota: La siguiente información puedes obtenerla directamente del fabricante de tu PC)

1. El mensaje de error visualizado cuando sucedió el problema (si hubo alguno).
 2. Una lista de las especificaciones de la máquina, que incluya:
 - Velocidad y marca de la CPU
 - Cantidad de RAM
 - Velocidad y marca de la unidad CD-ROM
 - Marca de la tarjeta de sonido
 - Marca de la tarjeta de vídeo
 - Tarjeta de red (si tiene)
 - Tamaño y cantidad de espacio libre en el disco duro
 - Versiones de controlador DirectX™ (ver las notas de instalación del mismo)
 - Joystick y tarjeta de juegos (si tiene)
 - Tarjeta aceleradora de tres dimensiones (si tiene)
- (Ver la sección siguiente, "Cómo obtener la información que se necesita")
- Si no puedes conseguir la información anterior necesitarás consultar con el vendedor o el fabricante de tu máquina.

CÓMO CONTACTAR CON NOSOTROS

Con esta información serás capaz de configurar correctamente tu máquina. Si ya has obtenido la información y todavía sigues teniendo problemas, entonces Lucas Art tiene un Servicio de Atención al Usuario dispuesto a ayudarte a resolverlos.

No obstante, antes de llamarnos, por favor, mira el Archivo de Ayuda que se facilita con nuestro software, al que puedes acceder desde la Barra de herramientas de Windows® 95/98. Debido a que este archivo contiene respuestas a los problemas más comunes con que te puedes encontrar, es posible que obtengas alguna para los tuyos.

Si tienes alguna duda sobre este producto, el servicio de atención al usuario de Lucas Art Software puede ayudarte. Llámalo de Lunes a Viernes al teléfono 91 754 55 40 de 10.00 de la mañana hasta las 9.00 de la tarde y desde las 4.00 hasta las 7.00 de la tarde -horario de nuestras oficinas.

Por favor, cuando llames, asegúrate de tener a mano la información que se detalla al principio de esta sección, así como el número de usuario registrado. No olvides tampoco cumplimentar debidamente y enviar por correo la Tarjeta de Atención al Usuario incluida en la caja que contiene el producto. De este modo, nos ayudarás a contestar adecuadamente tu petición.

También puedes escribirnos a la siguiente dirección, incluyendo un número de teléfono para llamar durante el día, y la información anterior.

Cómo Obtener la Información que se Necesita USUARIO DE WINDOWS® 95/98

1. Haz clic-dicho en MI PC.
2. Haz clic-dicho en Propiedades.
3. La pantalla Información General detallará la cantidad de RAM que tienes y la marca de la CPU, por ej. Intel/Cyrix.
Toma nota, por favor: "Windows" 95/98 no siempre detecta correctamente el chip Cyrix, y en consecuencia lo puede describir como un 486.
4. Ahora haz clic en Administrador de dispositivos.
5. Haz clic en el símbolo "+" de los dispositivos correspondientes. Por ejemplo,
 - CD-ROM
 - Adaptadores de pantalla
 - Dispositivos de sonido, vídeo, y juegos.
 - Adaptadores de red.

Aquí podrás ver quién es el fabricante de estos dispositivos.

1. Si reinicias el PC y observas la esquina superior izquierda de la pantalla, podrás ver la velocidad de la CPU. Deberás ver una velocidad de reloj de CPU, como por ejemplo 166 MHz. Esta es la velocidad del procesador de tu máquina.
2. Haz doble clic en MI PC y luego en el símbolo cuadrado para maximizar la pantalla.
3. Haz clic en tu disco duro (C:) y listará el espacio disponible en el mismo y la cantidad que tiene el sistema. Ahora cierra todas las ventanas.

LucasArts Servicio Atención al Usuario, Edificio Arcade, Rufino González 23 bis. 1º, 28037 Madrid

O envíanos un fax al número: 91 754 52 65, indicando claramente "Servicio Atención al Usuario"

Esto es una obra de ficción. Todos los personajes y situaciones que aparecen en el juego son ficticios. Cualquier parecido con personas reales, vivas o muertas, o situaciones existentes, es pura coincidencia. © 2000 LucasArts Entertainment Company LLC. Los logotipos de LucasArts y Human Figure Design son marca registrada de Lucasfilm, Ltd. IMUSE, el logotipo de IMUSE System, La Fuga de Monkey Island y sus personajes son marca registrada y propiedad intelectual de LucasArts Entertainment Company LLC. Todos los derechos reservados. IMUSE U.S. Patente: 5.315.057.

Se ha utilizado Bink Video Technology. © 1997-2000 by RAD Game Tools, Inc. Se ha utilizado software Lua de libre distribución. © 1994-2000 TeCGraf, PUC-Rio. Todos los derechos reservados.

Se ha utilizado librería de compresión multios zlib. © 1995-1998 Jean-loup Gailly and Mark Adler.

Se ha utilizado Miles Sound System. © 1991-2000 by RAD Game Tools, Inc.

LICENCIA DE SOFTWARE Y LIMITACIÓN DE LA GARANTÍA

POR FAVOR, ANTES DE INSTALAR O UTILIZAR EL SOFTWARE, LEA CUIDADOSAMENTE ESTA LICENCIA. LA SIMPLE UTILIZACIÓN DEL SOFTWARE SIGNIFICA QUE SE ATIENE A LOS TÉRMINOS DE LA MISMA. SI NO ESTÁ DE ACUERDO CON ESTOS TÉRMINOS, NO INSTALE NI UTILICE EL SOFTWARE, ELIMÍNELO DE SU ORDENADOR, ASÍ COMO TODOS LOS ARCHIVOS RELATIVOS AL MISMO Y DEVUELVA RÁPIDAMENTE ESTE PAQUETE Y SU CONTENIDO AL LUGAR DONDE LO ADQUIRIÓ.

El software de ordenador, imágenes, música y otros componentes incluidos en este producto ("Software" en conjunto) son copyright propiedad de LucasArts Entertainment Company LLC y sus representantes (denominados colectivamente como "LEC"). El software se autoriza (no se vende), y LEC posee todo el copyright, secreto comercial, patente y demás derechos de propiedad. El software solamente se puede utilizar en un ordenador. Lo que no está permitido es: (1) copiar (excepto una copia de seguridad), distribuir, alquilar, arrendar o subarrendar el software, en todo o en parte; (2) modificar o preparar trabajos derivados del software; (3) transmitir el software a través de una red, teléfono o medio electrónico, por cualquier procedimiento, excepto en el transcurso de un juego multijugador sobre redes autorizadas; (4) participar en juegos multijugador en redes no autorizadas; (5) diseñar o distribuir niveles no autorizados; o (6) revelar la ingeniería, descompilar o desensamblar el software. El software se puede transferir, pero solamente si el receptor consiente en aceptar los términos y condiciones de este acuerdo. Si se transfiere el software, se tienen que transferir todos los componentes y la documentación, y borrar cualquier copia residente en el equipo. Si transfiere el software, su licencia queda automáticamente finalizada.

LEC garantiza al comprador original que los medios que contienen este producto están libres de defectos de material y fabricación durante un periodo de noventa (90) días a partir de la fecha de compra (según los datos de su factura).

Si se prueba que los medios entregados como parte de este producto tienen algún defecto y suponiendo que el comprador los devuelva a LEC de acuerdo con las instrucciones de este párrafo, LEC los reemplazará: (a) libre de gastos para el comprador, si se prueba el defecto dentro de los noventa (90) días a contar desde la fecha de adquisición. Y (b) con un precio de 800 pts por Disco compacto, si se comprueba el defecto después de expirar los noventa (90) días del periodo de garantía. Para obtener una sustitución de CD, por favor, devuelva éste solamente, preparado para su envío postal, a LEC, a la dirección facilitada más arriba, acompañado por la prueba de la fecha de compra, así como un cheque de 800 pts por CD si ha expirado la fecha de garantía. LEC le enviará por correo una copia nueva.

El comprador declara expresamente que conoce y está de acuerdo en que la utilización del software es de su única responsabilidad. Excepto durante los noventa (90) días de garantía para los medios expresados anteriormente, el software y cualquier documentación relativa al mismo se suministra "TAL CUAL" y sin garantía de ninguna clase.

LEC NO SE RESPONSABILIZA DE NINGUNA GARANTÍA, EXPRESA O IMPLÍCITA, QUE INCLUYA, PERO SIN LIMITARSE A ELLAS, LAS GARANTÍAS QUE IMPLIQUEN COMERCIALIZACIÓN, ADAPTACIÓN A UN FIN PARTICULAR E INFRACCIÓN.

Esta es una obra de ficción. Todos los hechos y personajes representados en este juego son ficticios. Cualquier parecido con personas reales, vivas o muertas, o hechos auténticos, es pura coincidencia.

©LucasArts Entertainment Company LLC. ©Lucasfilm Ltd. & TM.
Reservados todos los derechos. Usado bajo autorización.