

LUCASARTS ENTERTAINMENT COMPANY PRESENTA

# LA FUGA DE MONKEY ISLAND

REQUIERE  
**3D**  
ACCELERADA

UNA SUPER AVENTURA  
DE PIRATAS

WINDOWS



## ❖ 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.

Opciones: El menú de Opciones te permite visitar [www.lucasarts.com](http://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.

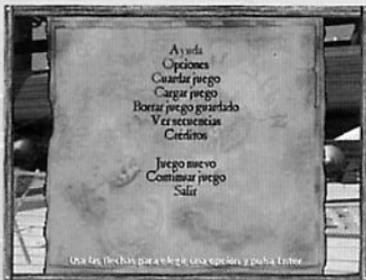
3. En la Pantalla de inicio del juego aparecen las siguientes opciones:

- **Jugar Monkey 4:** empieza un juego nuevo.
- **Ayuda:** Funciona igual que la Ayuda del Instalador.
  - **Opciones:** te permite visitar [www.lucasarts.com](http://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.



- **Créditos:** Aquí verás una lista de toda la gente chiflada y maravillosa que ha creado **La Fuga de Monkey Island**.
- **Juego nuevo:** Crear un juego nuevo.
- **Continuar juego:** Proseguir con el juego.
- **Salir:** Salir del juego.

## 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** 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**

**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

**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 **↶** 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 Agacharse/Correr
7. Saltarse línea de diálogo
8. Salida rápida de la habitación
9. Menú principal
10. Saltarse animación



## 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 cinematógicas 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  
Molly Mendoza  
Michael Sullivan  
**Programador jefe**  
Michelle Stemmle  
Michelle Hinners  
**Programación de sistemas/Diseño adicional**  
Randy Stevenson  
**Guión del juego/Diseño y diálogos adicionales**  
Arto Ikkio  
Sean Marx  
Ryan Dantz  
Richard Sun  
**Guión del juego**  
Yoko Ballard  
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 Foraday  
Ryan Gong  
Roger Liu  
Armando Lluch  
Razmig Mavlian  
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  
**Posproducción de efectos visuales**  
Josef Richardson  
Mike Terpsira  
**Jefe de arte técnico**  
Alisha Piccinito  
**Arte técnico**  
Sean Marx  
Daryl Smolen  
**Concepto artístico**  
Yoko Ballard  
Eddie Del Rio  
Kathy Hsieh  
Chris Miles  
Nathan Stapley  
**Directora de producción**  
Linda Villalobos Grisanti  
**Coordinador de producción**  
Christophe Tuite  
**Programación de instalación y ejecución**  
Joe Ligman  
**Programadores de herramientas**  
Steve Dykes  
Charlie Smith  
**Productor y director de voces**  
Darragh O'Farrell  
**Supervisora de producción de voces**  
Peggy Bierliett  
**Editores de voces**  
Cindy Wong  
Hans Larson  
Coya Elliott  
**Musica Supervisor**  
Clint Bajakian,  
C.B. Studios, Inc.  
**Compositores de música**  
Clint Bajakian  
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 Slettom  
**Diseñador jefe del sonido**  
Nick Peck

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

**REPARTO DE VOCES**  
Grybush Threepwood  
Patio/Mono 4  
Antonio Fernández Muñoz  
Elaine Marley-Threepwood  
Elsa Pinillos  
Charles L. Charles/  
LeChuck/Pirata C  
Chema Lapuente  
Kangu Mandrill  
Luis González Páramo  
Almirante Ricardo  
Luis Bajo  
Bagoi, 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 Esgri  
Julia Martínez  
Casteneda, el jugador de ajedrez  
Luis Martínez  
Olve, el turista de Jambalaya  
José M<sup>o</sup> Carrero  
**Figura del "Dulce Damisela"**  
Blanca Rada  
Daisy, pirata del Atolón  
Knutrin  
Maite Torres  
Dave Ojomeuerto  
Miguel Campos  
Digg, el abogado de Lucro  
José María Carrero  
Borracho  
Jaime Roca  
Pato  
David Santos  
Esteban  
Luis Bajo  
Freddie, el fabricante de bastones  
Pepe Segura  
George, jugador de dardos del SCUMM  
Artillero Stinkins  
Pepe Segura

## CRÉDITOS

**Señora del puerto**  
Maria Isabel Escalzo  
Abuchador  
José Antonio Duque  
Barbainfernal  
Luis Gaspar  
Herman Toothrot  
Rafael Calvo  
Ignatius Queso  
Pedro Tena  
**Inspector Canard**  
Manuel Bellido  
Jojo Jr.  
Alejandro Saudinos  
Juez Edd  
Fox, Andrés Valdivia  
Jaime Roca  
Juez Tripps  
Mario Arenas  
Jumbeaux LaFet  
Abel Navarero  
Chel del bar LWA  
José Ignacio Alonso  
Camarrera del bar LWA  
Pilar Martín  
Mabel la turista del Jambalaya  
Celia Ballester  
**Operario del manati**  
Manuel Bellido  
Marco de Polio  
Regino Ramos  
Meathook  
Angel Rodriguez  
Señorita Rivers  
Eddie McClurg  
Pirata 1  
Blanca Rada  
José M<sup>o</sup> Carrero  
Señorita Rius  
M<sup>o</sup> Dolores Diaz  
Mungie, el estudiante pirata  
José Antonio Duque  
Murray  
Juan Carlos Lozano  
Ned, el jugador de dardos del SCUMM  
Miguel Campos  
Otis  
Carlos López  
Loro  
Jaime Roca  
Pete "el Naplas"  
Francisco Andrés Valdivia  
Perfume Spritzer  
David Rocha  
Camarrera 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  
Barman del SCUMM  
Luis Grandio  
Stan  
Aparicio Rivero  
Clerk, del Bucanero Estelar  
Rais David Boscones  
Thrawflie, el abogado de Lucro  
Miguel Ayones  
Mono de Tres Cabezas  
Antonio Yago  
Timmy el mono  
Elixabete Aldama  
Tony DiBoulda, el operario de la catapul  
Jaime Roca  
**La señora del vudd**  
Maite Torres  
Whipp, el abogado de Lucro  
Joseph John Talavera Peter Lim  
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<sup>o</sup> Carrero  
Pirata 4  
Luis Martínez  
Carlos López  
Pirata 6  
Alfredo Martínez  
Pirata A  
Angel Rodriguez  
Pirata B  
Fox, 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**  
Elixabete Aldama  
**Control de calidad**  
Antonio Yago  
**Probador jefe QA**  
John Buzichik  
**Probadores QA**  
Jo Ashburn  
Michael Blair  
Luis Billemeister  
Leyton Chew  
Brandon M. Childs  
Stacy Hannah Hancock  
Peter Lim  
Ricardo Liu  
Chris Snyder  
Chris Susser  
Joseph John Talavera Peter Lim  
Queen Westcott  
**Probador internacional jefe**  
Jeff Sanders  
**Supervisor de compatibilidad**  
Chip Hinnenberg  
**Técnico jefe de compatibilidad**  
Lynn Taylor  
**Técnicos de compatibilidad**  
G. W. Childs  
Darryl Gobb  
Jim Davison  
Dyke Glastrap  
Dan Martínez  
John von Eichhorn  
**Director de producción**  
international  
Darren Hedges  
**Localización española:**  
Luis Pinés, Alvaro Corral  
**Manual**  
Jo Ashburn  
Christopher Incienrock  
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 acompaña, 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 encuentra 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. Llámanos de Lunes a Viernes al teléfono 91 754 55 40 de 10.00 de la mañana hasta las 2.00 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 ayudaras 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 librerías 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 DEVUELVÁ 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.