

Croc™

LEGEND OF THE GOBBOS



AVISO A LOS POSEEDORES DE TELEVISORES DE PROYECCIÓN:

Los fotogramas o imágenes estáticas podrían causar daño permanente en el tubo de imagen y la pantalla del televisor o marcar el fósforo. Evite el uso repetido o prolongado de video juegos en televisores de proyección de pantalla grande.

ADVERTENCIA ACERCA DE LA EPILEPSIA

LEA ESTA ADVERTENCIA ANTES DE UTILIZAR ESTE SISTEMA DE VIDEOJUEGOS O PERMITIR QUE SUS HIJOS LO UTILICEN.

Algunas personas son susceptibles de padecer ataques epilépticos o pérdida del conocimiento cuando se exponen a ciertos patrones de luz o luces destellantes en su vida cotidiana. Tales personas pueden sufrir un ataque mientras ven ciertas imágenes de televisión o utilizan ciertos video juegos. Esto puede suceder incluso si la persona no tiene un historial médico de epilepsia o nunca ha sufrido ataques epilépticos.

Si usted o cualquier miembro de su familia ha tenido alguna vez síntomas relacionados con la epilepsia (ataques o pérdida del conocimiento) al exponerse a luces destellantes, consulte a su médico antes de jugar.

Recomendamos que los padres supervisen a sus hijos mientras utilizan los videojuegos. Si usted o sus hijos experimentan alguno de los siguientes síntomas: mareos, visión borrosa, contracciones oculares o musculares, pérdida del conocimiento, desorientación, movimientos involuntarios o convulsiones, mientras utiliza un juego de video, deje INMEDIATAMENTE de utilizar el sistema y consulte a su médico.

PRECAUCIONES QUE DEBEN TOMARSE DURANTE LA UTILIZACIÓN

- No se ponga demasiado cerca de la pantalla. Siéntese bien separado de la pantalla del televisor, tan lejos como lo permita la longitud del cable.
- Utilice el juego con una pantalla de televisión lo más pequeña posible.
- Evite jugar si se encuentra cansado o no ha dormido suficiente.
- Asegúrese de que la habitación donde está jugando esté bien iluminada.
- Descanse un mínimo de entre 10 y 15 minutos por hora mientras utiliza un videojuego.



CROC: LEGEND OF THE GOBBOS

ÍNDICE

Instalación	3
La historia de Croc	5
Empezar el juego	8
Menú Main (Principal)	9
Pantalla del Mapa	10
Opciones	11
Guardar y cargar una partida	12
Passwords (Contraseñas)	12
Abandonar una partida	13
Cómo controlar a Croc	13
Información en pantalla	16
Estructura del juego	17
Puntuación	17
Elementos interactivos	18
Los enemigos de Croc	20
Créditos	21



INSTALACIÓN

PREPARACIÓN DEL DISCO

Antes de instalar cualquier tipo de software, es imprescindible que la unidad de disco se encuentre en perfectas condiciones de funcionamiento. Recomendamos ejecutar ScanDisk y el Defragmentador del disco. ScanDisk busca en el disco duro cualquier unidad de asignación perdida, así como aquellos archivos y directorios con referencias cruzadas. El Defragmentador del disco asegura que los datos se encuentran correctamente colocados. Si no se realiza esta verificación, es posible que se corrompan los datos.

1. En primer lugar, ejecute ScanDisk. Para ello, haga clic en el botón **Inicio** de la Barra de tareas. Se abre el menú Inicio.
2. En este menú, seleccione **Ejecutar**. A continuación, escriba scandisk y haga clic en **Aceptar**.
Cuando dé comienzo el programa, asegúrese de que está marcada la casilla **Reparar errores automáticamente** y seleccione el disco duro en el que vaya a instalar el juego (p.ej., C:). Cuando haya configurado todo correctamente, haga clic en **Iniciar** para que el programa verifique la unidad y corrija cualquier posible error existente.
3. A continuación, ejecute el Defragmentador del disco. Para ello, haga clic en el botón **Inicio** de la Barra de tareas. Se abre el menú Inicio.
4. En este menú, seleccione **Ejecutar**. A continuación, escriba **defrag** y haga clic en **Aceptar**. Al igual que con ScanDisk, seleccione la unidad en la que vaya a instalar el juego y haga clic en **Aceptar**.

NOTAS SOBRE LA INSTALACIÓN DE DIRECTX™

LEA ESTA SECCIÓN EN SU TOTALIDAD ANTES DE JUGAR A CROC: LEGEND OF THE GOBBOS O DE INSTALAR LOS CONTROLADORES DIRECTX.

DirectX es un Interfaz de programación de aplicaciones que permite que las aplicaciones para Windows™ 95 tengan acceso al hardware a tiempo real y con gran rendimiento. También reduce la complejidad al instalar y configurar el hardware. Esto hace que el API DirectX™ sea muy apropiado para los juegos bajo Windows 95. CROC: Legend of the Gobbos utiliza el API DirectX 5 (la última versión de DirectX™ en el momento de lanzar el juego) e incluye archivos de DirectX 5 que puede instalar.

Hay dos componentes de DirectX™, DirectDraw y DirectSound, que quizás requieran que actualice los controladores de la tarjeta gráfica y de sonido, respectivamente, para que funcionen correctamente. La utilización de controladores de tarjetas gráfica y de sonido que no sean compatibles con DirectX™ provocará problemas de imagen y sonido en las aplicaciones con DirectX™. Si es necesario, durante la instalación de DirectX™ se actualizarán los controladores de las tarjetas gráfica y de sonido. Los archivos de DirectX 5 incluidos en CROC: Legend of the Gobbos contienen controladores para la mayoría de las tarjetas gráficas y de sonido de los más importantes fabricantes de estos periféricos. En el caso de hardware nuevo o de marcas menos conocidas, es probable que tenga que ponerse en contacto con el fabricante y solicitarle controladores compatibles con DirectX™.

Una vez instalado DirectX 5, compruebe que los controladores de las tarjetas gráfica o de sonido soporten DirectX™:

1. Inicie Windows® 95 y, a continuación, introduzca el disco de CROC: Legend of the Gobbos.
2. Haga clic en el botón **Inicio** de la Barra de tareas de Windows® 95. A continuación, haga clic en **Ejecutar...**
3. En el cuadro de diálogo Ejecutar, escriba **d:\directx5\directx\dxsetup** y haga clic en **Aceptar** (si la letra de su unidad de CD-ROM, no es 'D:', escriba la que corresponda).
4. Mire Display Driver y Audio Driver.





La segunda columna muestra el número de versión del controlador. La siguiente muestra si el controlador está certificado por Microsoft® como compatible con DirectX™.

- Si Display Driver o Audio Driver dicen "No Hardware Support" en esta columna, tendrá que ponerse en contacto con el fabricante y solicitarle controladores actualizados que sean compatibles con DirectX™.
- Si Display Driver o Audio Drivers dice "Certificado" en esta columna, la tarjeta gráfica o la de sonido es compatible con DirectX™ y debería funcionar perfectamente en aplicaciones para DirectX™.
- Si Display Driver o Audio Driver está en blanco en esta columna, es probable que la tarjeta gráfica o de sonido sea compatible con DirectX™ y esté esperando a que Microsoft le otorgue la aprobación de Certificado.

Nota importante: Durante la instalación de DirectX 5, el programa de instalación detecta si sus controladores pueden actualizarse satisfactoriamente o no. En caso de que el controlador que se vaya a reemplazar no se haya probado o se sepa que dicha sustitución vaya a acarrear problemas, el programa de instalación le avisará de tal hecho. Le aconsejamos que se atenga a esta advertencia.

1. Introduzca el CD de *Croc: Legend of the Gobbos* en la unidad correspondiente.
2. Tras unos segundos, dará comienzo de forma automática el programa de ejecución.
3. Si no fuera así (la función "Reproducción automática de Windows" se encuentra desactivada), debería instalar el juego haciendo clic en el botón "Inicio" de la barra de tareas de Windows, que está situado en la esquina inferior izquierda de la pantalla. Haga clic en "Ejecutar..."; escriba "D:\SETUP" (donde D es la letra asignada a la unidad de CD-ROM) y haga clic en el botón "Aceptar".
4. Haga clic en el botón "Install Croc (Instalar Croc)" del programa de ejecución para que dé comienzo la instalación del juego. Siga las instrucciones en pantalla para instalar y configurar el juego. Cuando haya finalizado la instalación, regresará a Windows. De manera predeterminada, *CROC: Legend of the Gobbos* se instala en un directorio denominado C:\Program Files\FOX\CROC.

TARJETAS GRÁFICAS 3D

Croc puede soportar aceleradores gráficos 3D. Para ejecutar Croc con dichos aceleradores, asegúrese de que la tarjeta se encuentre correctamente instalada de acuerdo con las instrucciones del fabricante y, a continuación, haga clic en el botón "Change Driver Settings (Cambiar valores del controlador)" en el programa de ejecución.

Mire en la lista "drivers" los controladores de gráficos compatibles y si aparece su tipo, resáltelo haciendo clic en él y, a continuación, haga clic en el botón "Aceptar". Si no aparece, resalte el controlador "Direct Draw Software Only (Sólo software de Direct Draw)" y haga clic en el botón "Aceptar".

En el menú "Change Driver Settings (Cambiar valores del controlador)" también puede cambiar la calidad de la iluminación y de las texturas.



LA HISTORIA DE CROC



EN LA QUE SE DESCRIBEN LOS GOBBOS

¿Quiénes eran los Gobbos? Si examina las antiguas pinturas pertenecientes a los tiempos de su civilización, se encontrará con que los Gobbos eran personas peludas y de baja estatura que podrían describirse de manera educada como “ratillas”. Pero, ¿qué decir de su alma, de su personalidad? Un historiador escribió que los Gobbos se encontraban entre las civilizaciones más avanzadas de la época, siendo artífices de importantes progresos en el campo de la ciencia y de la literatura; un pueblo cuya inteligencia “brilla como un faro en la noche”. Es preciso señalar que este historiador era un Gobbo y no sólo cometió numerosos errores gramaticales en su relato, sino que también escribió mal “Gobbo”.

Todo lo contrario, los Gobbos eran un pueblo simple, una raza cuyos inventos más importantes fueron el desodorante comestible y el humidificador de vacas éolico. En sus más de dos mil años de existencia, tan sólo enviaron a tres de sus miembros a la universidad, y dos de ellos fueron devueltos por franqueo insuficiente. Está bien, no eran las mentes más privilegiadas del universo. Pero, ¿eran adorables? ¡Seguro que sí! Tan adorables que solían tener como mascotas a los de su misma especie. Pero, por extraño que parezca, fue su propio encanto, su cándida inocencia, la que desencadenaría una serie de acontecimientos que haría que los Gobbos se precipitaran en picado hacia un aterrador destino, un destino peor que la muerte, un destino tan espantoso que es posible que las personas que sufran del corazón deseen DEJAR DE LEER AHORA..... aunque no es para tanto.

EN LA QUE SE ENCUENTRA UN COCODRILLO

Todo empezó una mañana del tercer mes del año de la Cuchara sopera¹. El rey Rufus, el Intolerante², soberano de



los Gobbos, se encontraba en el margen del río contemplando el amanecer. Nada más suspirar en señal de alivio ante la salida del sol un día más, observó una pequeña cesta que flotaba próxima a la orilla. Él y un grupo de sus súbditos Gobbos se apiñaron en torno a ella. Al mirar detenidamente en el interior, vieron una cría de cocodrilo. Naturalmente, supusieron que debía tratarse del líder aventajado de la Carrera anual de crías de cocodrilo. No es que se hubiera celebrado nunca tal acontecimiento, pero nunca se sabe con estas cosas, y gran parte de los Gobbos hicieron apuestas por si acaso. Transcurridas un par de horas y al no haber aparecido ninguna otra cesta, los Gobbos decidieron que tal vez no hubiera ninguna carrera o que había sido suspendida la noche anterior por cocodrilos que compartían su preocupación porque el sol se hubiera ido para siempre.

¹ Al comienzo de cada año, la gran sacerdotisa de los Gobbos solía anunciar el utensilio de cocina que, al llevarlo debajo de los pantalones, traería buena suerte. Los Gobbos se lo tomaron muy en serio, aunque algunos empezaron a cuestionar la práctica durante el año del Abrelatas eléctrica.

² Las gentes de todas partes habían oído hablar del rey Rufus, el Intolerante y temblaban con sólo oír su nombre. Por supuesto, los Gobbos sabían que su nombre completo era rey Rufus, el Intolerante a la lactosa y por lo tanto sólo le temían después de haberse comido un buen tazón de requesón.





Al principio, los Gobbos recelaban del pequeño reptil, pero pronto fueron conquistados por su vulnerabilidad y su carácter curioso. El rey Rufus decidió que los Gobbos criarían al cocodrilo como si uno de los suyos se tratara y que él mismo se encargaría de él y le instruiría en todas las costumbres de los Gobbos. A los Gobbos les fascinó su nueva responsabilidad. Como era un cocodrilo, empezaron a llamarle “Crocodile (Cocodrilo)”, pero entonces a alguien se le ocurrió un ingenioso nombre nuevo: “Croc” (aunque para algunos Gobbos, siempre será conocido como “Mr. Fun Socks (el señor de los calcetines graciosos)” o “Choo Choo McBoogie”).

Croc aprendió con rapidez de sus amigos Gobbo. Les sorprendió lo parecido a ellos que llegó a ser. Era capaz de cantar su himno nacional hacia delante y hacia atrás y ganar todos los concursos de baile Gobbo en los que tomaba parte. De hecho, el pequeño Croc era tan parecido a los Gobbos que ni siquiera se le había ocurrido nunca darle un solo mordisco a un Gobbo... en lo que le concernía, él era un Gobbo.

Y de este modo, reinó una época de gran alegría en el Valle de los Gobbos. Croc gozaba de buena salud, el rey Rufus estaba contento y sus súbditos no se lo habían pasado tan bien desde el año del Temporizador de tres minutos en forma de huevo.

Entonces Croc se hizo mayor.



EN LA QUE CROC DEJA DE SER UN GOBBO

En un estirón de crecimiento fabuloso, Croc llegó a ser tan alto como tres Gobbos puestos unos encima de otros. Empezó a comer de forma desorbitada. Sólo para desayunar se comía más de ciento cincuenta cubos de guisantes. Al caminar, solía aplastar edificios y tropezar y caerse encima de las casas de forma accidental. Si se ponía a jugar a cualquier cosa con sus amigos, el resultado eran múltiples contusiones y hemorragias internas. A pesar de los esfuerzos de sus amigos por restarle importancia a estos accidentes, Croc empezó a sentirse fuera de lugar en el Valle de los Gobbos.

Justo cuando Croc decidió hacer algo al respecto, pasó corriendo un Gobbo que gritaba “¡¡¡Dantinis!!!”.

EN LA QUE LLEGAN LOS PROBLEMAS AL VALLE DE LOS GOBBOS

Los Gobbos llevaban mucho tiempo contando historias sobre los Dantinis, una banda de villanos conocidos en todas partes por sus despiadados incendios, sus saqueos sin sentido y sus maravillosas voces para la canción³.

Lo peor de todo era que si había Dantinis, el Barón Dante no podía andar muy lejos.

³ La Coral Dantini habría ganado todos los concursos corales si no hubiese sido descalificada por comerse a los jueces.





El Barón Dante era el rey de todos los villanos y tenía más fuerza que mil Dantinis y odiaba desde hacía mucho tiempo todo lo referente a los Gobbos. Había visto que los Gobbos y Croc eran plenamente felices y decidió que ya estaba bien. Ya era hora de que los Gobbos sufrieran.

El valle se llenó de Dantinis a medida que éstos capturaban a un Gobbo tras otro y los metían en jaulas. Dante lo observaba todo, no pudiendo reprimir su horrible risa. El rey Rufus sabía que tenía que salvar a Croc.

Éste golpeó con la cola el gong que estaba ubicado en el centro del pueblo y al sonar, convocó a Beany el ave. Ésta apareció de inmediato y el rey Rufus le dio instrucciones para que se llevara a toda prisa a Croc a un lugar seguro. Rufus miró a Croc, "Tú eres nuestra única esperanza". En un abrir y cerrar de ojos, Beany hizo desaparecer a Croc como por arte de magia, justo en el momento en que el Barón Dante atrapó al rey con su mano de hierro.



EN LA QUE CROC CAE EN LA CUENTA DE SU VOCACIÓN

El Barón Dante se había hecho con el control de todo el Valle de los Gobbos. Utilizaba sus poderes mágicos por todo el territorio, convirtiendo a las criaturas bondadosas en seres malvados. Bajo sus órdenes, las mariquitas, los patos, las lagartijas, los peces y las cabras monteses se convirtieron en espantosos monstruos. El Barón Dante puso a los Gobbos bajo la custodia de los Dantini en todo su nuevo reino de manera que si necesitaba alguien de quien burlarse o incluso al que hacer llorar, siempre tuviera a mano a un pequeño Gobbo mono. Mientras tanto, los Gobbos, siendo un grupo muy social, estaban consternados por estar separados unos de otros.

El Barón Dante se quedó con el rey Rufus a modo de mascota personal y lo encerró en una jaula en las mazmorras del castillo. Rufus era hostigado día y noche por los Dantinis. Se consolaba a sí mismo en estas atroces horas pensando que al menos Croc se encontraba fuera del alcance del Barón.

Entre tanto, Croc y Beany, el ave observaban como su tierra natal se convertía en el lugar de diversiones de Dante. Beany le dijo a Croc que debía actuar, pero Croc estaba confuso. ¿Qué podía hacer él contra el poder del Barón Dante? Beany lo agarró por las correas de la mochila y le agitó con toda la fuerza que puede tener un ave de pequeño tamaño, "tú eres la única posibilidad que tienen. ¡Debes ayudarles! ¿Puedes imaginarte lo que significa para un Gobbo estar completamente aislado?". Croc olfateó. Podía imaginárselo con gran facilidad ya que él mismo se sentía más solo de lo que había estado jamás. Poniéndose derecho, le dijo a Beany, "¡de acuerdo! Pero voy a necesitar tu ayuda".

En este punto, la leyenda se torna un tanto confusa. Los historiadores no están seguros sobre si Croc consiguió realmente salvar a sus amigos. Pero una cosa es segura, desde ese momento en adelante, se convirtió en el mayor campeón que los Gobbos habían tenido nunca...





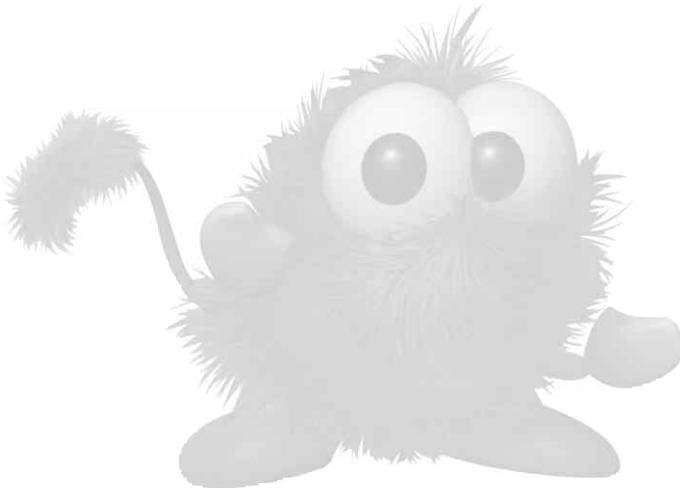
EMPEZAR EL JUEGO

EMPEZAR "CROC: LEGEND OF THE GOBBOS

Una vez instalado *Croc: Legend of the Gobbos*, verá el programa de ejecución del juego. También aparecerá cuando vuelva a introducir el CD del juego. Haga clic en el botón "Play Croc (Jugar a Croc)" del programa de ejecución del juego para que éste dé comienzo.

También puede iniciar el juego haciendo doble clic en el icono "Croc" del escritorio o haciendo clic en el botón Inicio de la barra de tareas de Windows, haciendo clic en Programas, seguidamente en Fox Interactive y por último en *Croc: Legend of the Gobbos*.

Una vez iniciado el juego, verá una pantalla de títulos. Pulse cualquier tecla para que comience el juego.



MENÚ MAIN (PRINCIPAL)



Este menú presenta varias opciones: Start Game (Comenzar a jugar), Options (Opciones), Load Game (Cargar partida), Enter Password (Introducir contraseña), Show Intro (Mostrar introducción) y Exit to Windows (Salir a Windows). Utilice las teclas de dirección **ARRIBA** y **ABAJO** para resaltar una opción y pulse **RETORNO** para seleccionarla.



- START GAME (COMENZAR A JUGAR):** Empieza una partida desde el principio y le lleva al mapa de las Islas de los Gobbos (consulte el apartado PANTALLA DEL MAPA).
- OPTIONS (OPCIONES):** Aquí puede seleccionar Customise Controls (Personalizar los controles), Audio Setup (Configurar el sonido) y Display Setup (Configurar la imagen) (consulte el apartado Opciones).
- LOAD GAME (CARGAR PARTIDA):** Esta opción le permite jugar una partida guardada en el disco duro con anterioridad (consulte el apartado GUARDAR Y CARGAR).
- ENTER PASSWORD (INTRODUCIR CONTRASEÑA):** Esta opción presenta una pantalla de introducción de contraseñas, en la que puede utilizar una que se le haya dado para reanudar el juego sin tener que cargar una partida guardada previamente (si desea más información, consulte el apartado CONTRASEÑAS).
- SHOW INTRO (MOSTRAR INTRODUCCIÓN):** Esta opción presenta la secuencia animada de inicio que cuenta la historia de Croc, los Gobbos y el ataque del Barón Dante.
- EXIT TO WINDOWS (SALIR A WINDOWS):** Se sale del juego y se vuelve a Windows.



PANTALLA DEL MAPA

Si selecciona Start Game (Comenzar a jugar) en el MENÚ MAIN (PRINCIPAL), aparece el mapa de las Islas de los Gobbos. Aquí puede ver el nombre del nivel actual y, en un contador situado en la esquina superior derecha, el número de Gobbos encontrados la última vez que disputó el nivel (marca cero si es la primera vez). En algunos niveles no hay que reunir ningún Gobbo, con lo que no aparecerá este contador.



Utilice las **TECLAS DE DIRECCIÓN IZQUIERDA** y **DERECHA** para resaltar un nivel a jugar y pulse RETORNO para cargarlo. Es posible volver a jugar cualquier nivel que haya disputado previamente para intentar el número de Gobbos (o simplemente por diversión).

También puede elegir Save Game (Guardar partida) o Show Password (Mostrar contraseña) para continuar posteriormente. De estas funciones se trata en las secciones GUARDAR y CARGAR UNA PARTIDA y CONTRASEÑAS que encontrará más adelante.

OPCIONES



Al seleccionar **OPTIONS (OPCIONES)** en el **MENÚ MAIN (PRINCIPAL)**, aparece la pantalla **OPTIONS (OPCIONES)**. Utilice las **TECLAS DE DIRECCIÓN** para resaltar una de las opciones disponibles y, a continuación, pulse **RETORNO** para activarla.



CUSTOMISE CONTROLS (PERSONALIZAR CONTROLES): Puede cambiar la disposición de los controles en su dispositivo de control o teclado (consulte el apartado **CÓMO CONTROLAR A CROC**).

AUDIO SETUP (CONFIGURAR EL SONIDO): Puede cambiar el volumen tanto de la música como de los efectos sonoros a su gusto seleccionando el elemento apropiado y utilizando las **TECLAS DE DIRECCIÓN IZQUIERDA y DERECHA**.

DISPLAY SETUP (CONFIGURAR LA IMAGEN): Aquí puede cambiar la resolución de pantalla del juego a su modo preferido (utilice las teclas de dirección **IZQUIERDA y DERECHA**). También puede cambiar la iluminación que se utiliza en el juego y si se usan filtros o no (al adaptar estas características a su ordenador, es posible que aumente la velocidad a la que se disputa la partida).

CREDITS (CRÉDITOS): Muestra los créditos.





GUARDAR Y CARGAR UNA PARTIDA

En la PANTALLA DEL MAPA puede elegir Save Game (Guardar partida) de entre una lista de opciones de menú. Aparece una pantalla con una lista de las partidas guardadas actualmente y líneas vacías.

Seleccione la línea que desee y pulse **RETORNO** para guardar la partida y regresar a la aventura. Puede guardar partidas encima de otras partidas guardadas previamente.

Cargar una partida se selecciona en el MENÚ MAIN (PRINCIPAL). Aquí, seleccione la opción Load Game (Cargar partida) y verá una pantalla similar a la de Guardar partida. Hay una lista de partidas guardadas con anterioridad para elegir. Utilice las **TECLAS DE DIRECCIÓN ARRIBA y ABAJO** para seleccionar la partida que desee cargar. Pulse **RETORNO** e irá a la PANTALLA DEL MAPA, mostrándose el nivel apropiado.

PASSWORDS (CONTRASEÑAS)

Son una alternativa a guardar las partidas en el disco duro. Las contraseñas guardan el nivel en el que se encuentra en ese momento, el nivel más elevado que haya alcanzado, los niveles secretos a los que haya tenido acceso así como los niveles secretos que haya completado (es decir, reunido las piezas del rompecabezas).

- Las CONTRASEÑAS no guardan los valores de OPCIONES ni los números de Gobbos rescatados en cada nivel. Esta información únicamente se conserva en las partidas guardadas en el disco duro.

Las contraseñas puede verlas seleccionando Show Password (Mostrar contraseña) en la PANTALLA DEL MAPA. Las CONTRASEÑAS se componen de una serie de flechas que señalan hacia arriba, abajo, a izquierda y derecha. Éstas se corresponden con las TECLAS DE DIRECCIÓN. Para introducir una contraseña, seleccione la opción Enter Password (Introducir contraseña) en el MENÚ MAIN (PRINCIPAL). Aparece una pantalla solicitándole que introduzca la contraseña de 15 caracteres utilizando las TECLAS DE DIRECCIÓN. Una vez introducido el último carácter, aparecerá la PANTALLA DEL MAPA, que muestra el nivel apropiado.



ABANDONAR UNA PARTIDA

Para salir de un nivel, pulse la tecla **ESC** y, a continuación, seleccione Quit (Abandonar). Volverá a la PANTALLA DEL MAPA, en la que puede reiniciar el nivel o elegir otro.

Para abandonar una partida definitivamente, pulse la tecla **ESC** y, a continuación, seleccione Quit (Abandonar). Seguidamente, seleccione Exit Game (Salir del juego) en la PANTALLA DEL MAPA.



CÓMO CONTROLAR A CROC

Las siguientes descripciones de los controles hacen referencia a los teclados estándar de PC usando los controles predeterminados de Croc.

MANDO

ARRIBA

ABAJO

IZQUIERDA

DERECHA

BARRA ESPACIADORA

CTRL IZQUIERDA

MAYÚS IZQUIERDA

Z

X

Q

A

ESC

W

ACCIÓN

avanzar

retroceder

girar a la izquierda

girar a la derecha

saltar

atacar

voltereta/salto de 180°.

paso lateral hacia la izquierda

paso lateral hacia la derecha

subir la cámara

bajar la cámara

pausa

activar la cámara de Croc



MODO NORMAL

- CAMINAR/CORRER:** Pulse la **TECLA DE DIRECCIÓN ARRIBA** para hacer que Croc camine hacia delante. Si mantiene pulsada la tecla más tiempo, empezará a correr.
- GIRAR A IZQUIERDA Y DERECHA:** Pulse las **TECLAS DE DIRECCIÓN IZQUIERDA** y **DERECHA** para hacer que Croc gire. Si Croc se encuentra en el aire, pulsando **IZQUIERDA** o **DERECHA** hará que caiga en esa dirección. Pulsando la **BARRA ESPACIADORA** (Saltar) e **IZQUIERDA** o **DERECHA**, puede hacer que Croc realice saltos laterales.
- SALTAR:** Pulse la **BARRA ESPACIADORA** para hacer que Croc salte. Cuanto más tiempo se mantenga pulsada la tecla, más alto saltará Croc.
- RETROCEDER:** Pulse la **TECLA DE DIRECCIÓN ABAJO** para hacer que Croc camine hacia atrás.
- ATAQUE CON LA COLA:** Pulse la tecla **CTRL IZQUIERDA** para que Croc realice una maniobra de ataque con la cola.
- PISAR FUERTE:** Si pulsa dos veces la **BARRA ESPACIADORA** conseguirá que Croc pise fuerte. Esta acción puede utilizarse para derrotar a un enemigo o para abrir determinados objetos rompiéndolos. Mantenga pulsada la **BARRA ESPACIADORA** cuando Croc pisa fuerte y pisará aún más fuerte, permitiéndole romper varios objetos a la vez (por ejemplo un montón de cajas sorpresa).
- SALTO/VOLTERETA:** Si se está quieto, pulsando la tecla **MAYÚS IZQUIERDA** hará que Croc dé media vuelta con un giro de 180°. Si Croc está en movimiento, éste giro pasará a ser una impresionante voltereta de 180°.
- ESCALAR:** En el mundo hay algunas paredes que Croc puede escalar. En el momento oportuno, pulse la **TECLA DE DIRECCIÓN ARRIBA** y Croc conseguirá subirse a la pared resoplando. Si pulsa **ABAJO** hará que vuelva a bajar y pulsando **IZQUIERDA** y **DERECHA** le desplazará lateralmente por la pared.
- PASO LATERAL:** Si pulsa las **TECLAS Z** y **X** mientras Croc se encuentra parado, hará que dé un paso lateral hacia la izquierda o la derecha. Al caminar o al correr, conseguirá que corra de lado. Al saltar, estos botones girarán a Croc sin moverle.



EMPUJAR: Algunas cajas pueden empujarse. Si Croc se acerca a ellas y se pulsa la **TECLA DE DIRECCIÓN ARRIBA**, intentará empujarlas. Si pueden moverse, lo harán.

- ALTURA DE LA CÁMARA:** Si pulsa las **TECLAS Q** o **A**, podrá desplazarse por las tres alturas de la cámara para elegir desde cuál desea ver el juego.
- CÁMARA DE CROC:** Si mantiene pulsada la tecla **W**, puede mirar alrededor utilizando las **TECLAS DE DIRECCIÓN ARRIBA, ABAJO, IZQUIERDA, DERECHA**.

MODO MONKEY BAR (BARRA DE MONO)

Croc también puede escalar por Barras de mono. Pulse la **BARRA ESPACIADORA** (saltar) para agarrar las barras y utilice las **TECLAS DE DIRECCIÓN ARRIBA, ABAJO, IZQUIERDA, DERECHA** para balancearse por ellas. Gire 180° usando la tecla **MAYÚS IZQUIERDA**.



MODO NADAR

Al tratarse de un cocodrilo, aunque criado por los Gobbos, Croc se desenvuelve perfectamente en el agua.

- NADAR HACIA DELANTE:** Si pulsa la **BARRA ESPACIADORA**, Croc nadará hacia delante a braza. Si mantiene pulsado este botón, Croc se deslizará por el agua en un estilo constante de aleta de cocodrilo.
- CAMBIAR DE DIRECCIÓN:** Utilice las **TECLAS DE DIRECCIÓN IZQUIERDA** y **DERECHA** para hacer que Croc gire a izquierda o derecha.
- INCLINAR:** Utilice las **TECLAS DE DIRECCIÓN ARRIBA** y **ABAJO** para inclinar a Croc hacia arriba y abajo.
- Atacar:** Si pulsa la tecla **CTRL IZQUIERDA**, Croc soltará un ataque de cola submarino. Utilice este movimiento para abrir cajas sorpresa.
- VOLTERETA:** Si pulsa la tecla **MAYÚS IZQUIERDA**, hará que Croc gire 180° en el agua con velocidad y precisión.
- REMAR A IZQUIERDA Y DERECHA:** Las **TECLAS Z** y **X** le permiten a Croc remar a izquierda y derecha para sortear obstáculos con mayor precisión.



INFORMACIÓN EN PANTALLA

Sólo verá información en pantalla cuando ésta le afecte directamente. De lo contrario permanece oculta. Es posible comprobar su estado en cualquier momento deteniendo el juego con la TECLA **ESC**. Cuando el juego se encuentra detenido, aparecen los siguientes totales: Cristales, cristales de color, vidas y Gobbos.



CRYSTALS (CRISTALES):

Muestra el número de cristales blancos de protección que ha cogido en este nivel.

COLOUR CRYSTALS (CRISTALES DE COLOR):

Existen cinco cristales de color diferentes que coger en cada nivel. Este indicador muestra los que ya ha encontrado. Cuando se consiguen los cinco, parpadean para indicar que ya se tienen todos.

LIVES (VIDAS):

Muestra las vidas que le quedan. En una partida nueva se empieza con dos.

GOBBOS:

Muestra la cantidad de Gobbos que ha encontrado en el nivel actual. Hay que encontrar seis en cada nivel.



END OF LEVEL TOTALS (TOTALES DE FINAL DE NIVEL)

Cuando golpee el Gong de Beany para finalizar el nivel, verá los totales conseguidos en dicho nivel. Además, los cristales blancos que haya cogido se sumarán al total. Si consigue más de 100, obtendrá una vida extra.

ESTRUCTURA DEL JUEGO

Debe abrirse camino a través de las cuatro islas que componen el archipiélago de los Gobbos y encontrar el mayor número posible de amiguitos. Cada isla está protegida por dos guardianes (en su día inocentes habitantes que han sido transformados por la magia del Barón Dante en sus terribles aliados). Cada uno de estos guardianes protege tres niveles de una isla.

Cada nivel (excepto los niveles secretos y los defensores) tiene seis Gobbos escondidos en su interior. Si encuentra los seis, habrá finalizado enteramente dicho nivel. Si encuentra los seis Gobbos de los tres niveles defendidos por un guardián y, a continuación, derrota a dicho guardián, obtendrá acceso a un nivel secreto.

A lo largo del juego, existen ocho niveles secretos y cada uno contiene una pieza del rompecabezas mágico. Según la leyenda existe una misteriosa quinta isla, oculta a la vista, que se dice que aparecerá cuando se encuentren las ocho partes del rompecabezas mágico.

PUNTUACIÓN

Al guardar o cargar una partida, se le mostrará su puntuación en forma de porcentaje. Para obtener el 100%, debe encontrar a todos los Gobbos, todas las piezas del rompecabezas, completar todos los niveles secretos y derrotar a todos los guardianes.



ELEMENTOS INTERACTIVOS



GOBBOS: Estos adorables amigos de Croc, han sido dispersados por todas las islas por el Barón Dante. Los encontrará caminando por ahí, escondidos en cajas sorpresa y encerrados en jaulas. Al tocarlos, son reducidos por arte de magia y colocados en la mochila de Croc.



CRISTALES BLANCOS: Las islas están plagadas de ellos. Si no lleva cristales blancos y es herido, perderá una vida, pero si dispone de algunos, simplemente los soltará. Los cristales se suman al final de cada nivel y por cada 100 que consiga, recibirá una vida extra. Si dispone de menos de 100, los seguirá llevando en el siguiente nivel. Los cristales guardados no le protegen en el siguiente nivel, pero al final de éste, los cristales viejos más los nuevos que haya cogido se suman y si este número es mayor de 100, obtendrá una vida extra. Si es menor de 100, los seguirá llevando hasta el final del siguiente nivel.



CRISTALES DE COLOR: Cada nivel tiene una puerta de cristal, pero para atravesarla, necesitará los cinco cristales de color escondidos en el nivel.



CAJAS SORPRESA: Tienen un aspecto diferente de nivel a nivel, pero si se pisa bien fuerte sobre ellas siempre se abrirán. Siempre tienen algo bueno en su interior.



CAJAS PARA EMPUJAR: Estas cajas (que tienen flechas pintadas sobre ellas) son útiles para llegar a sitios que no se pueden alcanzar normalmente.



VIDAS EXTRA: Toman la forma de corazones y se encuentran (normalmente ocultas) en muchos lugares a lo largo del juego. Al coger uno se obtiene una vida extra.

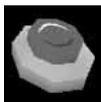


LLAVES: Croc debe coger llaves de plata para liberar a sus compinches Gobbo enjaulados y llaves de oro para abrir puertas cerradas con llave.





GLOBOS: Le transportan a otro punto del nivel. Agárrese bien y disfrute del paseo.



CONMUTADORES: A menudo se encontrará conmutadores en el suelo. Si se salta sobre ellos, es posible que aparezca o se mueva una plataforma. Algunos conmutadores se ponen a cero tras un determinado tiempo.



BARRAS DE MONO: Le permiten ir columpiándose de mano en mano a través de partes peligrosas de un nivel (como por ejemplo fosos de lava, fosos sin fondo o agua electrificada). Puede columpiarse por ellas o, si puede saltar lo suficientemente alto, correr por la parte superior.



GELATINAS Estos postres de gelatina rosa le permiten acceder a zonas muy elevadas.



PAREDES QUE SE PUEDEN ESCALAR: Aunque no es posible escalar la mayor parte de las paredes, algunas zonas tienen muros a los que se puede trepar. Busque protuberancias y muescas en las paredes para ver si puede escalarlas.



ANTORCHAS: Algunos niveles son muy oscuros y se necesita una fuente de luz. En algunos de éstos, puede coger globos de luz llamados antorchas. Iluminan la zona que le rodea, pero sólo durante un tiempo limitado así que ¡sea rápido de reflejos!



PIEZAS DEL ROMPECABEZAS: Hay ocho niveles secretos en las cuatro islas del juego. Cada uno contiene una pieza del rompecabezas mágico. Localizar dicha pieza es el propósito de los niveles secretos (aunque en ellos también hay que coger otras muchas bonificaciones). Cuando la coja, terminará el nivel. Si se hace con las ocho piezas, Croc juntará las piezas del rompecabezas mágico y revelará un sorprendente secreto completamente novedoso.



EL GONG DE BEANY: Golpee del Gong al final del nivel y Beany el ave descenderá en picado y le llevará rápidamente al siguiente nivel de su elección.





LOS ENEMIGOS DE CROC

En esta misión, Croc encontrará que tiene muchos enemigos. Aquí tiene detalles de algunos de los malos:

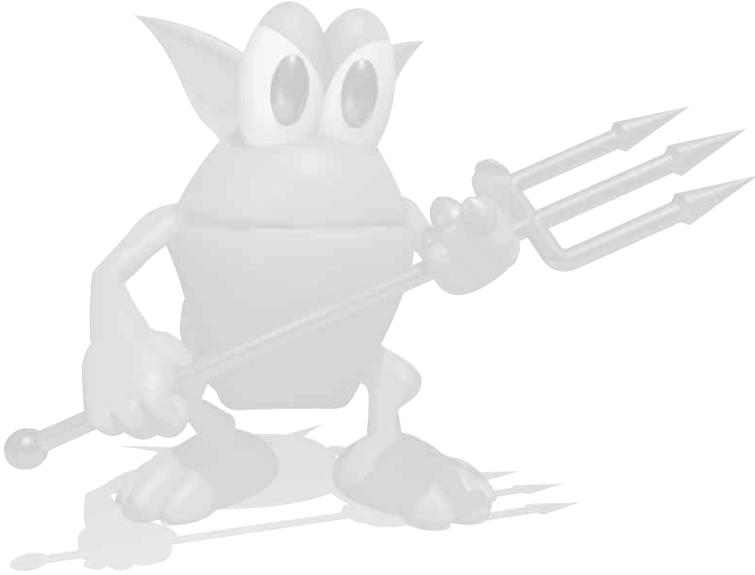
DANTINIS:

Son los malvados colaboradores del Barón Dante. Hay tantos Dantinis diferentes como malos olores en un vertedero de basura y presentan asimismo cualquier color. Uno le persigue; otro da volteretas laterales; otro tipo tiene alas de murciélago; otro salta hacia atrás y hacia delante; otro se coloca en las barras de mono encima de usted; otro lanza bolas de nieve; otro prende fuego; otro nada; y otro hasta le roba Gobbos.

OTROS ENEMIGOS:



Se topará con una horda de otros enemigos en su misión por salvar a los Gobbos y derrotar al Barón Dante. Desde abejas y gusanos gigantes a peces vampiro y el temido Swipe Swiftly, el espadachín de Vermont. Por no mencionar a los guardianes de los niveles que ha creado Dante para pararle en seco. Tenga cuidado con Tooty el débil, Flibby el luchador, Chumly el hombre cohete, Itsy el demonio de hielo y otros muchos.



CRÉDITOS

FOX INTERACTIVE

Productor ejecutivo
Productor
Productor asociado
Jefe de control de calidad
Control de calidad

Paul Provenzano

David Stalker

Chris Miller

Michael Dunn

Eric Asevo, Jennifer Kelly, Erik Larson, Allyson Lund, Bruce Maksin, Paul Pawlicki, Harish Rao, Victor Rodriguez, Seth Roth, Mike Schneider, Elizabeth Strozewski

Neil Alsip

Doctor en Gobbología

ARGONAUT

Pruebas

Anna Larke, Roger Davies, Chris Tudor-Smith

Jefe de las pruebas

Nick Rodriguez

Arte

Leon Brazil, Scott Butler, Nina Drabwell, Mick Hanrahan, Luke Verhulst, Simon Keating

Diseño de niveles

Nic Cusworth, Nathan Burlow, Lynsey Bradshaw, Simon Keating

Diseño de los personajes

Simon Keating, Peter Day

Animación de los personajes

Peter Day, Lisa Springet, Jason Smith

Jefe de diseño

Nic Cusworth

Música y efectos sonoros

Karin Griffin, Martin Gwynn Jones, Justin Scharvona

Programación de sonido

Richard Griffiths

Supervisor de la grabación de la música

Steve Levine

Trompeta

Noel Langley

Batería y percusión

Terl Bryant

Voces

Jonathan Aris

Jefe de los músicos

Justin Scharvona

Programación

John Gay, Matthew Godbolt, Lewis Gordon, Anthony Lloyd, Scott Williams, Jon Wolff

Programación adicional

Matthew Porter, Saviz Izadpanah, Gavin Ashdown, Michael Corder

Programación de los personajes

Dan Laufer, Paul McAllister

Productores

Nick Clarke, Stefano Zammattio

Productores ejecutivos

John Edelson, Jez San, Keith Robinson

Agradecimientos especiales

Duncan Brown, Suzanne Cole, Simon Everett, Ian Foster, Tim Gummer, Carl Graham, Colin Jackson, Richard Joseph, Marcus Morgan, Brender





SOPORTE TÉCNICO

Si tras revisar en profundidad TODOS los procedimientos sigue teniendo problemas a la hora de ejecutar este programa, lea la siguiente sección

IMPORTANTE: ANTES DE PONERSE EN CONTACTO CON NOSOTROS, LEA DETENIDAMENTE ESTA SECCIÓN

Los PC actuales tienen millones de combinaciones diferentes de hardware y software.

ANTES DE llamar a nuestro servicio de soporte técnico, debe tener a mano la siguiente información (Nota: la información en negrita de las líneas 3-5 puede obtenerla directamente del fabricante de su PC):

1. El mensaje de error que aparece en pantalla al producirse el error (si lo hubiera).
2. Una lista de las especificaciones técnicas de la máquina que incluya:

Marca y velocidad de la CPU

Capacidad de la memoria RAM

Marca y velocidad del CD-ROM

Marca y modelo de la tarjeta de sonido

Marca y modelo de la tarjeta gráfica

Tamaño del disco duro y espacio libre en él

Sistema operativo (p.ej., Windows 95, Windows 3.11 u otro).

Copia impresa de los archivos de sistema Autoexec.bat y Config.sys.

Versiones de los controladores DirectX (en el caso de los juegos para Windows 95, podrá encontrar más información al respecto en la sección "DirectX")

(Consulte en la página siguiente el apartado "Obtención de la información solicitada").

Si el juego está pensado para que sólo se pueda ejecutar en Windows 3.1 o Windows 95 no es necesario que disponga de la siguiente información (para saberlo, busque la información referente a las características técnicas en la parte de atrás de la caja)

3. La línea del controlador del ratón del archivo Autoexec.bat: p.ej.: C:\Mouse\Mouse.exe
4. La línea del controlador del CD-ROM del archivo Config.sys: p.ej.
Device=C:\DRIV\SBDC.SYS /D:MSCD0001
5. Todas las líneas relativas a la tarjeta de sonido que aparezcan en los archivos Autoexec.bat y Config.sys: p.ej.
Set Blaster=A220 I5 D1 H5 P330 T6, C:\SB16\SB16SET.EXE

Si no encuentra parte de esta información, tendrá que ponerse en contacto con su distribuidor o el fabricante del equipo.

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 que pueda ocasionarle el juego. El horario de dicho departamento es Lunes a Viernes de 9:00 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 Servicio de Atención al Cliente, Rufino González 23 bis, Pta. 1ª Local 2. 28037 Madrid.



CÓMO OBTENER DE LA INFORMACIÓN SOLICITADA



Usuarios de Windows 95

1. Haga clic con el botón derecho del ratón en **Mi PC**.
2. Haga clic en **Propiedades**.
3. En la pantalla de información General podrá ver la cantidad de memoria **RAM** de que dispone y la marca de la CPU (p.ej, Intel/Cyrix).

Nota: Windows 95 no siempre detecta los chips Cyrix correctamente y, por lo tanto, éstos pueden ser descritos como 486.

4. A continuación haga clic en **Administrador de dispositivos**.
5. Haga clic en el símbolo '+' de los dispositivos importantes, estos son
 - Controlador de CD-ROM
 - Adaptador de vídeo
 - Controladores de vídeo, de sonido y de juegos

Una vez realizada esta operación, ya podrá ver los nombres de los fabricantes de estos dispositivos.

6. Para averiguar la velocidad de la CPU, reinicie el PC y mire la parte superior izquierda de la pantalla. Debería ver un reloj con la velocidad de la CPU, p.ej., 166 MHz. Esta es la velocidad que necesita conocer.
7. Para buscar el controlador del ratón para DOS:
 - Haga clic en **"Inicio"**.
 - Desplace el puntero del ratón hasta **"Buscar"** y haga clic en **"Archivos o carpetas"**.
 - Maximice la ventana pulsando el símbolo cuadrado que hay en la esquina superior derecha de la ventana de búsqueda.
 - Escriba 'Mouse.exe' en el cuadro **"Nombre"** y pulse la tecla Retorno (asegúrese de que el cuadro **"Buscar en"** dice **"(C:)"**, lo que significa que la búsqueda va a comenzar en el directorio raíz).
 - Si no aparece ningún archivo, pruebe a escribir 'Mouse.com'.

Si encontrara alguno de estos dos archivos, anote las líneas del ratón (p.ej., C:\mouse\mouse) y lo que detalles que aparezcan en las columnas En carpeta y Nombre. En caso de que no encuentre ninguno de los dos archivos, tendrá que ponerse en contacto con Microsoft y pedirles la versión 8.2 del controlador de Microsoft para DOS.

8. Haga doble clic en **"Mi PC"** y, a continuación, en el símbolo del cuadrado con lo que maximizará la pantalla.
9. Haga clic en la unidad de disco duro **(C:)** y verá la capacidad del disco y la cantidad de espacio libre de que dispone. Cierre todas las ventanas.
10. Haga clic en **"Inicio"**, resalte **"Programas"** y, seguidamente, haga clic en **"MS-DOS"**.
11. Cuando se abra la ventana de MS-DOS, escriba **"CD"** y después pulse la tecla **Retorno**. A continuación, escriba **"Type Autoexec.bat lmore"** y pulse Retorno (para obtener el signo l, pulse la tecla Alt Gr más la tecla l).
 - La línea con el controlador del CD ROM debe contener **"MSCDEX.EXE"**. Anote la línea **exactamente** igual que como la vea escrita.
 - Para encontrar la(s) línea(s) de **la tarjeta de sonido** busque alguna(s) línea(s) que incluyan las expresiones **"Set sound"** y/o **"Set Blaster"**. Anote la(s) línea(s) **exactamente** igual que como la(s) vea escrita(s).
12. En el archivo **Config.sys**, siga el mismo proceso que se acaba de explicar. De nuevo tiene que buscar los detalles en las líneas de la tarjeta de sonido y del CD-ROM.





CONTRATO DE LICENCIA ELECTRONIC ARTS SOFTWARE

Este es un contrato entre Vd. -el usuario final- y Electronic Arts Software - en adelante Electronic Arts Software.

Otorgamiento De Licencia

Este contrato de licencia Electronic Arts Software -Licencia- le permite usar una copia de la versión concreta del producto de software Electronic Arts Software adquirido con esta Licencia -Software- en cualquier ordenador individual, siempre y cuando el Software se encuentre en uso en un único ordenador en cada momento.

El Software se encuentra "en uso" en un ordenador, cuando haya sido cargado en la memoria temporal -esto es, RAM- o instalado en la memoria permanente -v.g. disco duro, CD ROM, o cualquier dispositivo de almacenamiento- de dicho ordenador.

El Producto Se Vende "Tal Cual"

El Software, disquetes, documentación y otros objetos se venden "Tal cual". No hay garantía de comerciabilidad, ni garantía de validez para un uso específico ni ninguna garantía de ningún tipo, explícita o implícita, en relación con el software, disquetes o documentación, excepto la que se indica expresamente en los párrafos posteriores.

Inexistencia De Responsabilidad Por Daños Indirectos

En ningún caso Electronic Arts Software o sus proveedores serán responsables de cualesquiera daños -incluyéndose, sin límite, los que derivan de pérdida de beneficios, interrupción de negocio, pérdida de información comercial o cualesquiera otras pérdidas pecuniarias- que se originen como consecuencia del uso o la imposibilidad de uso de este producto Electronic Arts Software, incluso en el supuesto en que Electronic Arts Software haya sido informado de la posibilidad de que dichos daños se originaran.

En cualquier caso, la responsabilidad de Electronic Arts Software con respecto a cualquier cláusula de este contrato se limita a la cantidad efectivamente pagada por usted por dicho software.

Garantía Limitada

Electronic Arts Software garantiza al comprador original de este producto de software para ordenador que durante un periodo de 90 días a contar desde la fecha de compra, el Software funcionará sustancialmente de acuerdo con lo especificado en el/los manual/es que acompañan al producto.

Indemnización Al Usuario

La responsabilidad total de Electronic Arts Software y su única indemnización consistirá, a elección de Electronic Arts Software en:

1. El reembolso del precio pagado, o
2. La reparación o el reemplazo del Software que no cumpla con la garantía limitada de Electronic Arts Software y sea devuelto a Electronic Arts Software con una copia del recibo de compra.

Esta Garantía Limitada será nula si los defectos del Software son consecuencia de accidente, abuso o mal uso.

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



Croc y Croc: Legend of the Gobbos Croc © 1997 Argonaut Software Ltd. Todos los derechos reservados. "Twentieth Century Fox", "Fox", "Fox Interactive" y sus respectivos logos son propiedad de Twentieth Century Fox Film Corporation. Reservados todos los derechos. Electronic Arts y el logotipo de Electronic Arts son marcas comerciales o marcas registradas de Electronic Arts en Estados Unidos y/u otros países.