



Dreamcast.

© CRI 1999, 2000 Presented by AM2 of CRI.  
SHENMUE is either a registered trademark or a trademark of Sega Corporation.

Copying or transmission of this game is strictly prohibited. Unauthorised rental or public performance of this game is a violation of applicable laws.

Jegliche Vervielfältigung oder Übertragung dieses Spiels ist streng verboten. Unautorisiertes Verleih oder öffentliche Vorführung dieses Spiels stellen einen Verstoß gegen geltendes Recht dar.

Copier ou diffuser ce jeu est strictement interdit. Toute location ou représentation publique de ce jeu constitue une violation de la loi.

La copia o difusión de este juego está terminantemente prohibida. El alquiler o utilización pública de este juego es delito y está penado por la ley.

La duplicazione o la trasmissione di questo gioco sono severamente proibite. Il noleggio non autorizzato o dimostrazioni in pubblico di questo gioco costituiscono una violazione alle leggi vigenti.

Kopiering eller överföring av detta spel är strängt förbjudet. Otillåten uthyrning eller offentlig visning av detta spel innebär lagbrott.

Het köpiëren of anderszins overbrengen van dit spel is ten strengste verboden. Het onrechtmatig verhuuren of openbaar vertonen van dit spel is bij wet verboden.

This product is exempt from classification under UK Law. In accordance with The Video Standards Council Code of Practice it is considered suitable for viewing by the age range(s) indicated.

Product covered under one or more of U.S. Patents 5,460,374; 5,627,895; 5,688,173; 4,442,486; 4,454,594; 4,462,076; and Re. 35,839 and Japanese Patent 2870538

(Patents pending in U.S. and other countries) and Canada Patent 1,183,276 and European Patents 0682341, 80244; Publication 0671730, 0553545; Application 98938918.4, 98919599.5



Sega and Dreamcast are registered trademarks or trademarks of Sega Corporation. 610-7179-99

# Dreamcast™



Dreamcast.

## What's シェンムエ Shenmue



~ ¡Encuentra a Yukawa! ~



## ADVERTENCIA SOBRE LA EPILEPSIA

Antes de usar este sistema de videojuegos o dejar que sus hijos lo utilicen, lea el manual, y en particular este párrafo. Por motivos de responsabilidad, se recomienda a los adultos que examinen las instrucciones de funcionamiento de la consola Dreamcast en compañía de los menores antes de permitirles jugar. 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 juegos de video. 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 de conocimiento) cuando se haya expuesto a luces destellantes, consulte a su médico antes de jugar. Nosotros recomendamos que los padres supervisen la utilización que sus hijos hacen de los juegos de video. Si usted o sus hijos experimentan alguno de los siguientes síntomas: mareos, visión borrosa, contracciones oculares o musculares, pérdida de conocimiento, desorientación, cualquier movimiento involuntario o convulsiones, mientras utiliza un juego de video, interrumpa INMEDIATAMENTE la utilización del sistema y consulte a su médico.

## Precauciones a tener en cuenta durante el funcionamiento

- No se ponga demasiado cerca de la pantalla. Siéntese bien separado de la pantalla del televisor, tan lejos como le permita la longitud del cable. Le aconsejamos que se siente al menos a dos metros de distancia de la pantalla de televisión.
- Es preferible jugar a este juego en una pantalla pequeña de televisión.
- Evite jugar si se siente cansado o no ha dormido lo suficiente.
- Asegúrese de que la habitación donde está jugando esté bien iluminada.
- Descanse al menos 10 minutos por cada hora de juego.

## INICIO

Este GD-ROM solamente se puede usar con el sistema Dreamcast. No intente ejecutar este GD-ROM en ningún otro reproductor de CD; hacerlo podría ocasionar daños a los auriculares o altavoces.

1. Para conectar el sistema Dreamcast, siga los pasos del manual de instrucciones Dreamcast. Conecte el mando de control 1. En los juegos donde participen de dos a cuatro jugadores, conecte también los mandos 2 a 4.
2. Coloque el GD-ROM Dreamcast con la etiqueta hacia arriba en la bandeja de la unidad de disco y cierre la cubierta.
3. Pulse el botón Power para cargar el juego. El juego dará comienzo después de que aparezca la pantalla del logotipo de Dreamcast. Si no aparece nada, apague el sistema y compruebe que está conectado correctamente.
4. Si desea detener un juego en ejecución o si el juego termina y desea reiniciarlo, pulse simultáneamente los botones A, B, X, Y y Start para acceder a la pantalla de inicio del juego. Pulse de nuevo simultáneamente los botones A, B, X, Y y Start para volver a la pantalla de Menú Principal de la consola Dreamcast.
5. Si enciende la consola sin haber introducido un GD, aparecerá el Menú Principal de la consola Dreamcast. Si desea jugar, coloque el GD-ROM Dreamcast en la unidad de disco y el juego se iniciará automáticamente.

**Importante:** El GD-ROM Dreamcast contiene un código de seguridad que permite su lectura. Asegúrese de que el disco esté limpio y manéjelo con cuidado. Si surgen problemas en la lectura del disco, retírelo y límpielo con cuidado, realizando un movimiento radial desde el centro hasta el borde del disco.

## MANEJO DEL GD-ROM DREAMCAST

- El GD-ROM Dreamcast está destinado a ser empleado exclusivamente con el sistema Dreamcast.
- Compruebe que la superficie del GD-ROM no tiene polvo o arañazos.
- No lo deje expuesto a la luz directa del sol o cerca de un radiador u otras fuentes de calor.

Bienvenido al manual de What's Shenmue ~ Encuentra a Yukawa ~ para la consola Sega Dreamcast. Asegúrate de leer este documento antes de empezar a jugar. Ten en cuenta que este programa es una versión especial basada en "Shenmue", un juego actualmente en desarrollo, por lo que podrían aparecer defectos inesperados. Gracias por tu comprensión.

## MODOS

Conecta el mando de control al puerto de mando A antes de encender la consola Dreamcast. Cuando aparezca la pantalla de presentación, pulsa el botón START para acceder al menú principal. Selecciona un modo y pulsa el botón **A** para confirmar la selección.

### Información

Cuatro personajes con una calidad fotorrealista te presentarán el juego. Primero selecciona el personaje que quieras ver y después pulsa el botón **A** para aceptar la selección.

Puedes mover la cámara con el botón direccional, acercar y alejar la imagen con los gatillos **L** / **R** y mover la fuente de luz con el botón analógico. Pulsa el botón **B** para salir.

### Encuentra a Yukawa

Lleva a Ryo Hazuki por la ciudad para buscar al director Yukawa, que se esconde entre las calles, antes de que se agote el tiempo. En las siguientes páginas encontrarás una guía del juego.

### Opciones

Modifica las configuraciones del juego pulsando el botón direccional.

#### Sonido:

Configura el sonido como MONO o ESTÉREO.

#### Voces/Textos:

Ajusta las voces y subtítulos de los personajes.

#### Modo infantil:

Mantén la opción "Adulto" para que funcione la fantraducción.

# ENCUENTRA A YUKAWA

Tu objetivo es hacer que Ryo Hazuki encuentre al director Yukawa antes de que se acabe el tiempo. Yukawa está escondido en la ciudad. Explórala y habla con sus habitantes para buscar pistas sobre su paradero.

## FREE QUEST

Muévete con libertad por la ciudad y entabla conversaciones a medida que avanzas en la partida.

### Controles básicos

#### Botón analógico Mirar

Haz que Ryo mire hacia donde quieras, incluso en movimiento o haciendo zoom.

#### Botón direccional Caminar

#### Botón START Ayuda

Púlsalo para detener la partida y acceder a la pantalla de ayuda de la situación en la que te encuentres.

#### Gatillo L Correr

Mantén pulsado este gatillo para que Ryo corra en la dirección hacia la que mira.

#### Botón X Agacharse

#### Botón Y Inventario

Abre la pantalla del inventario. (Si pulsas el botón dos veces seguidas, podrás acceder directamente al cuaderno)

#### Botón B Girar/Cancelar

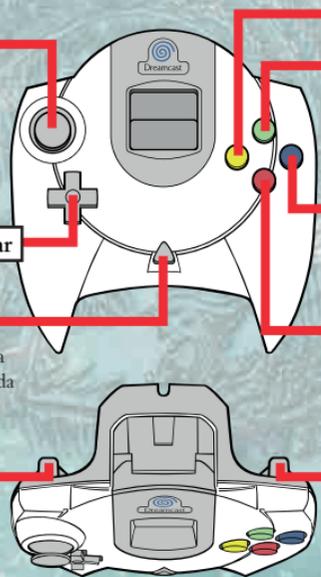
Da un giro de 180 grados. También sirve para omitir conversaciones.

#### Botón A Acción

Utiliza este botón para que Ryo realice acciones, como hablar, coger objetos, abrir puertas, etc. También sirve para confirmar una selección en un menú.

#### Gatillo R Zoom

Mantén pulsado este gatillo para cambiar el punto de vista a primera persona y enfocar cualquier objeto que se encuentre cerca.



### NOTAS:

1. En el momento que puedas entablar conversación aparecerá el icono del botón **A** en la esquina inferior derecha de la pantalla.
2. Si quieres volver a la pantalla de presentación durante la partida, mantén pulsados simultáneamente los botones **A**, **B**, **X**, **Y**, así como el botón **START**.
3. No toques el botón analógico o los gatillos **L** / **R** mientras enciendas la consola. Al hacerlo podrías alterar el procedimiento de arranque del mando y provocar fallos en el control.

### Inventario

Pulsa el botón **Y** para ver la pantalla del inventario. Selecciona un objeto y pulsa el botón **A** o **Y** para ver un primer plano del mismo.

Mientras un objeto esté en primer plano, puedes girarlo utilizando el botón direccional o acercarlo y alejarlo con los gatillos Izquierdo y Derecho. Cuando hayas acabado de analizar el objeto, pulsa el botón **B**.

Estos dos objetos te serán de ayuda:

**Reloj:** Utilízalo para saber cuál es la hora actual. Pulsa el botón **A** para encender su luz.

**Cuaderno de Ryo:** Toda la información que Ryo recoja en sus aventuras quedará registrada de forma automática en su cuaderno. Este cuaderno será de especial utilidad cuando hayas olvidado algo, cuando necesites una pista para continuar o, simplemente, cuando necesites contrastar alguna información previamente guardada. Pulsa **←** **→** para pasar las páginas hacia delante o hacia atrás. También puedes acceder directamente al cuaderno pulsando dos veces seguidas el botón **Y**.

## QTE

A lo largo del juego, Ryo se verá envuelto en acontecimientos en los que tendrás que pensar y actuar con rapidez. Estos acontecimientos se denominan QTE (Quick Timer Events, o Eventos de acción rápida) y se ejecutan mediante el uso de comandos.

Cuando tenga lugar un QTE, los iconos de los mandos de control (←, →, **A**, **B**) aparecerán uno por uno en el centro de la pantalla. Cuando aparezca uno de estos iconos, pulsa el botón correspondiente tan rápido como puedas.

Si fracasas, podrás volver a intentarlo hasta tres veces.

## MINIJUEGOS

Puedes disfrutar de dos juegos en el salón recreativo: los dardos y una máquina tragaperras. Necesitarás 100 yenes para jugar una partida. Ryo comenzará el juego con 2.000 yenes.

### Dardos

Observa el movimiento del brazo de Ryo y pulsa el botón **A** para lanzar el dardo. Procura hacerlo en el momento adecuado.

### Tragaperras

Selecciona una apuesta pulsando el botón **A**, utiliza el botón direccional para llevar el dedo de Ryo hacia START y pulsa el botón **A** para hacer girar las ruedas.

## CRÉDITOS

Juego producido y dirigido por  
**Yu Suzuki**

### Créditos de la fantraducción

<i>Traductores</i>	<i>Herramientas</i>	<i>Agradecimientos</i>
Brett Chandler	<i>ShenTrad</i>	FamilyGuy
Rakim	Manic	HyKan
ILDucci	Ayla	kRYPT
TheFireRed	ShenDream	Fackue
	SiZious	Atreyu
		xhizors92
<i>Programación</i>	<i>Testeo</i>	Merlín Fontana
<i>/Romhack</i>	Releon	Yu Suzuki
YZB		AM2
PacoChan	<i>Diseño del manual</i>	SEGA Europa
Indiket	ILDucci	SEGA América
ILDucci	Gin	Los equipos de la
	BlueMue	traducción aficionada
<i>Edición de</i>		de Shenmue I y II
<i>gráficos</i>		Roberto Párraga
BlueMue		Alejandro Blanco
ILDucci		Alfonso Martínez

### Páginas web del proyecto:

<http://www.shenmuedojo.com>

<http://tiovector.romhackhispano.org>