

INDIANA JONES Y EL TEMPLO MALDITO

CONTROLES

Arriba: Q.

Abajo: A.

Izquierda: O.

Derecha: P.

Disparo: @.

EL JUEGO

Indy se encuentra en el remoto pueblo indio de Mayapore que fue en su día protegido por la poderosa piedra sagrada Sankara. Al ser robada la piedra sobrevino el desastre y desaparecieron dos niños del pueblo. Indy los descubre secuestrados en el malvado palacio de Pankot, cada del Majará. El palacio es además el templo secreto de la Secta de la Muerte Thugee. El gran sacerdote Mola Ram ha obligado a los niños a escarbar en las minas Thugee en busca de piedras preciosas y de las piedras sagradas Sankara.

Todo el juego tiene lugar debajo del palacio. Tú eres Indiana Jones y tu misión es rescatar las piedras Sankara.

Nivel 1:

Indy debe rescatar a los niños y luego evitar que le

alcancen los malvados Thugees, que le persiguen por la mina.

Nivel 2:

Al llegar a la entrada del túnel, Indy se sube en una vagoneta, ya que le siguen persiguiendo los Thugees; debe intentar no salir de las vías, teniendo en cuenta que a veces faltan raíles y que hay saltos, murciélagos y hasta un Thugee gigante.

Nivel 3:

En el Templo Maldito Indy debe llegar hasta la piedra Sankara, que está delante de Kali, la diosa de la Muerte. Una vez que haya cogido la piedra, Indy sale hacia la mina.

Esto se repite hasta que recupera tres piedras. Luego ya sólo queda escapar por un puente colgante. Si tienes éxito obtendrás una "ronda de bonificación".

Usa el botón de disparo para usar el látigo, que se desplegará en la dirección que estés mirando. Puedes usar el látigo para atacar a los guardias Thugee, matar murciélagos, romper las cerraduras de las celdas donde están los niños, etc.

© 1985 LUCASFILM LTD. & ATARI GAMES CORP.

INDIANA JONES Y LA ULTIMA CRUZADA

EL JUEGO

Indiana Jones y la Última Cruzada es un emocionante juego de múltiples niveles. Controlas a Indy y tu misión consiste en buscar varios artefactos. En cada nivel un artefacto importante que deberás encontrar. Tu objetivo consiste en superar cada uno de los niveles y recoger los distintos artefactos. Una vez recogidos deberás seguir luchando hasta llegar al final del nivel.

Cada nivel representa un desafío diferente. En el Nivel 1 deberás recoger la Cruz de Coronado. Recuerda llevar contigo varias antorchas porque si no te será difícil encontrar el camino dentro de las cuevas. Cuando tengas la Cruz, escapa saltando sobre el tren.

El Nivel 2 se desarrolla dentro de las catacumbas. En las catacumbas se construyeron arcadas secretas para impedir la entrada de falsos buscadores. Cada arcada consta de 6 arcos. Descubre el arco correcto y continúa con la búsqueda. Si no eres capaz de encontrar el arco correcto, serás condenado a errar eternamente por las catacumbas y no conseguirás encontrar el Escudo del Cruzado que se encuentra escondido en su interior. Al comienzo del nivel verás los arcos. Sobre cada arco hay un jeroglífico codificado. Estos jeroglíficos cambian diariamente. Fíjate en las

fecha que se encuentran encima de los arcos. Para encontrar el arco correcto, busca la fecha indicada en la matriz que aparece en la página posterior del Cruzado Bizantino y entra a través del arco correspondiente. Cuando hayas encontrado el Escudo, escala la pared del castillo, pero ten cuidado con los rayos.

El Nivel 3 se desarrolla en una aeronave. Busca el Diario del Grial que el padre Indy perdió en este nivel. Ten cuidado y recoge los pases que encuentres. Están hechos de papel muy fino que se deshace pasado un corto período de tiempo. Si Indy no tiene un pase, sonará la alarma y las cosas se pondrán aún más difíciles.

Finalmente, en el Nivel 4, el Dr. Jones ha sido gravemente herido y su única esperanza es que Indy llegue a tiempo al Santo Grial. El corazón de su padre se debilita poco a poco y apenas te queda tiempo. Ten cuidado con las trampas que han colocado los Caballeros de la Cruzada. El tiempo es tu mayor enemigo y sólo los más valientes tendrán éxito en la misión.



**LA
PIRATERIA
ES DELITO**

PROGRAM CREDITS

U.S. GOLD

*Special Project Manager
Mike Wilding*

PRINT PRODUCTION MANAGEMENT, U.K.

*Bob Kentrick, Dave Brown,
Craig Johnson*

U.K. MASTERING

Dave Partington, Neil Bate, James Wood

MARKETING AND SALES

*Roger Swindells, Sue Baker,
Camel Advertising*

ADMINISTRATIVE AND TECHNICAL ASSISTANCE

*Dave Baxter, Steve Fitton, Paul Sutton,
Tony Samuels, Martin Smith, Phyliss Allen*

THANKS TO

Geoff Brown

TIERTEX

PROJECT LEADER

Donald Campbell

PROGRAMMING

*Mark Haig-Hutchinson,
Paul Gill, Donald Campbell*

GRAPHICS

BLUE TURTLE

*(Nick Pavis, Lee Christian),
James Clarke*

MUSIC AND EFFECTS

Mark Tait

PROJECT DIRECTED BY

Akila J. Redmer

LUCASFILM GAMES

CONTRIBUTIONS DESIGN

Naah Falstein, Akila J. Redmer

MARKETING GENERAL MANAGER

Doug Glen

LUCASFILM GAMES

GENERAL MANAGER

Steve Arnold

PRINT PRODUCTION

MANAGEMENT, U.S.A.

Mary Bihl

ADMINISTRATIVE ASSISTANCE

*Stacey Lamiero,
Paula Hendricksen*

PACKAGE DESIGN

Paul Curtin Design

**SPECIAL THANKS TO
GEORGE LUCAS**