

LUCASFILM PRESENTA

TINDY

INDIANA JONES
y la
Ultima Cruzada

Aventura

UNATRICIA

"SI FUERAS INDIANA, ¿QUE HARIAS?
ESTA ES TU OPORTUNIDAD DE AVERIGUARLO"

LUCASFILM
GAMES

RIE
Bits

Indiana Jones™ and the Last Crusade

by Lucasfilm™ Games

Created and Designed by
Noah Falstein, Ron Gilbert, and David Fox

Scripted and Programmed by David Fox, Ron Gilbert, and Noah Falstein
Additional Scripting by Kalani Streicher
"SCUMM" Story System by Ron Gilbert and Aric Wilmunder
Background Art and Character Animation by Steve Purcell and Mike Ebert
Additional Background Art by Martin Cameron

Project Leader, Noah Falstein
Lucasfilm Games V.P. and General Manager, Steve Arnold
Director of Software Development, Akila J. Redmer
Director of Marketing, Doug Glen
Additional Marketing Support, Mary Bihr
Production Manager, Carolyn Knutson
Administrative Support by
Stacey Lamiero, Wendy Bertram, and Paula Hendricksen

Lead Playtesters, Judith Lucero Turchin and Kirk Roulston
Thanks to the many other playtesters, especially Bill Stanton,
Ezra Palmer-Persen, Bret Barrett, and Darrell Parker

Package Designed by Paul Curtin
Henry Jones' Grail Diary
Written by Mark Falstein
Art Direction by Mark Shepard
Hand Lettering and Maps by Jayne Osgood
Illustrated by Steve Purcell

Special thanks to Steven Spielberg
Extra special thanks to George Lucas

Amiga is a registered trademark of Commodore-Amiga, Inc. Atari and ST are registered trademarks of Atari Corporation. IBM is a registered trademark of International Business Machines, Inc. Tandy is a registered trademark of Tandy Corporation. *Indiana Jones and the Last Crusade*, character names, and all other elements of the game fantasy are trademarks of Lucasfilm Ltd.™ & © 1989 Lucasfilm Ltd. All rights reserved.

Indiana Jones and the Last Crusade

INDIANA JONES Y LA ULTIMA CRUZADA LA AVENTURA GRAFICA

Seguramente ya serás un admirador de Indiana Jones por sus películas: *En busca del Arca Perdida*, *El Templo Maldito* e *Indiana Jones y la Última Cruzada*. Con esta Aventura Gráfica (la llamaremos Indy), puedes volver a vivir la emoción de la última película de Indiana Jones y mucho más porque no estás limitado a revivir las cosas tal y como sucedieron en la película sino que puedes decidir qué es lo que pasará.

Si todavía no has visto la película ¿a qué esperas? El juego ha sido diseñado para que sea mucho más divertido si lo juegas después de haber visto la película, pero tampoco es indispensable ver la película para jugar. El siguiente párrafo resume la trama de la película y del juego; si no has visto la película y prefieres ser sorprendido, sáltate el párrafo.

Un breve resumen de la película: Walter Donovan, un rico industrial, le pide a Indiana Jones que encuentre el Santo Grial. Se dice que quien beba del Grial tendrá vida eterna. Indy y su amigo Marcus Brody viajan a Venecia donde conocen a la Dra. Elsa Schneider, que estaba con Henry justo antes de que éste desapareciera. Utilizando el Diario del Grial escrito por su padre, Indy descubre el camino y entra en las catacumbas que se encuentran debajo de Venecia. Allí descubre que el Grial está escondido en algún lugar próximo a la ciudad de Iskenderun, en Oriente Medio, y que su padre ha sido encerrado en un castillo austriaco. Indy marcha hacia el castillo, libera a su padre y descubre que Donovan y Elsa cooperan con los Nazis, quienes intentan recuperar el Grial para dárselo a Hitler. Después de un corto viaje a Berlín, donde recuperan el Diario del Grial que había caído en manos de Elsa, Henry e Indy escapan a bordo de un zeppelin hacia Iskenderun donde encuentran el Templo que guarda el Santo Grial. Donovan dispara contra Henry para que Indy encuentre cuanto antes el Grial y utilizando sus poderes pueda salvar a su padre. Indy pasa las tres pruebas mortales gracias a las anotaciones del Diario de su padre, encuentra al Caballero que custodia el Santo Grial y, finalmente, elige el Grial correcto de entre otros muchos. ¿Conseguirá llegar a tiempo y salvar a su padre?

Aquí es donde tú entras en acción... Tú controlas las acciones de Indy (y en ocasiones de su padre Henry) en su búsqueda del Santo Grial. Aunque en muchas ocasiones podrás revivir las escenas de la película, otras veces tendrás varias alternativas y aparecerán lugares y sitios desconocidos. Vive este gran desafío y aprende a pensar, reaccionar y luchar como Indiana Jones.

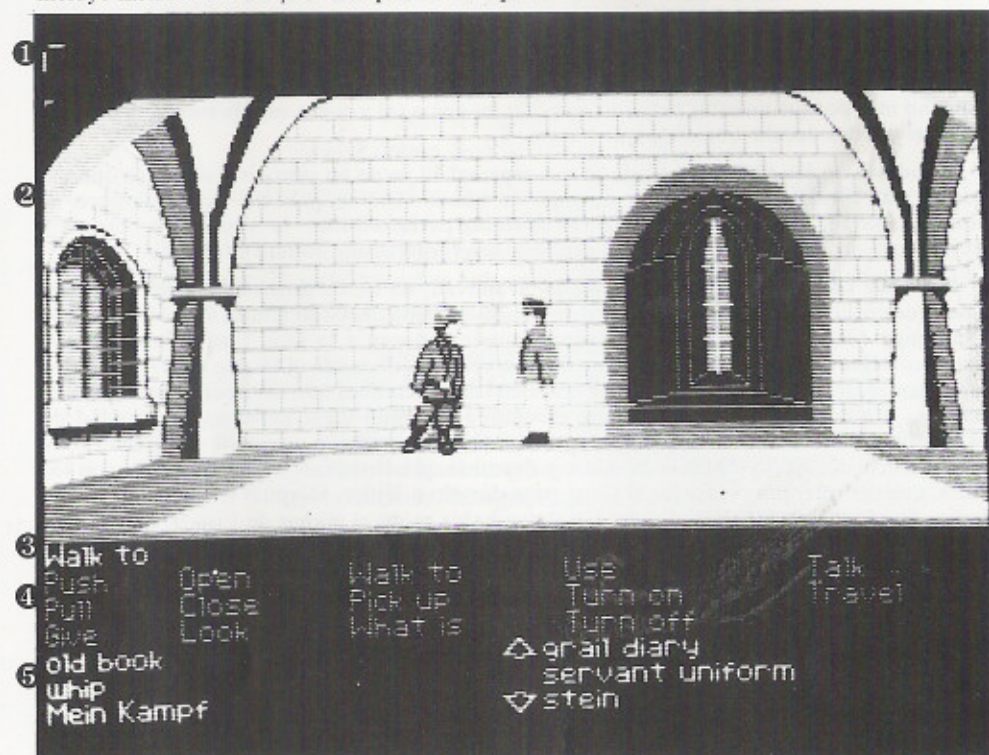
Para ayudarte a resolver los múltiples puzzles que aparecen durante la partida, hemos incluido una copia del Diario del Grial escrito por Henry Jones. Este Diario resume todas las investigaciones y rumores reunidos durante años por el padre de Indiana sobre la existencia del Santo Grial. Incluye muchas pistas y gracias a él podrás llegar al lugar donde se encuentra escondido el Grial y elegir el verdadero Grial al final de tu aventura.

También incluimos una Tabla de Traducción especial que Indy deberá utilizar para traducir algunas inscripciones antiguas. Durante la partida hay varios momentos críticos en los que deberás realizar la traducción correcta para poder seguir jugando.

Si éste es tu primer juego de aventuras de ordenador, prepárate a disfrutar de lo lindo. Ten paciencia; resolver algunos puzzles te puede llevar bastante tiempo. Si te quedas bloqueado, quizá debas resolver primero otro puzzle o encontrar y utilizar un determinado objeto. Pero sigue jugando, utiliza tu imaginación y ¡conseguirás llevar a Indy hasta el Santo Grial!

Para empezar a jugar

Para empezar, utiliza la tarjeta de referencia correspondiente a tu ordenador. Esta tarjeta incluye instrucciones específicas para cada tipo de ordenador.



El juego

1 Después de las secuencias de título y presentación, verás a Indy en el gimnasio de la Escuela donde trabaja. Cuando se vuelva hacia ti y aparezca el texto en la parte inferior de la pantalla, podrás empezar a dirigir sus acciones. La pantalla se divide en las siguientes secciones:

Las líneas de mensajes: Son dos líneas que se encuentran en la parte inferior de la pantalla. En ellas aparecen los diálogos que mantienen los personajes así como mensajes relacionados con el juego.

2 **La ventana de animación:** Es la zona más amplia de la pantalla; donde se produce la acción. Muestra una vista de la habitación o lugar donde se encuentra el personaje que está actuando en ese momento.

3 **La línea de frases:** Se encuentra justo debajo de la ventana de animación. Utiliza esta línea para construir frases que indicarán a los personajes qué es lo que tienen que hacer en cada momento. Cada frase incluye un verbo (palabra de acción) y dos nombres (objetos). Un ejemplo del tipo de frases que puedes construir es: "usar con campana". Las palabras de conexión como "del" o "con" son automáticamente insertadas por el programa.

4 **Los verbos** deben ser seleccionados de entre las palabras que aparecen en la columna que se encuentra debajo de la línea de frases. Algunos verbos *(hablar, viajar) se encienden cuando pueden ser utilizados; si no permanecen apagados. Todos los demás verbos sólo podrán ser utilizados cuando aparezcan sobre la pantalla. Comprueba de vez en cuando la lista; pueden aparecer nuevos verbos a medida que avanza la partida. Para seleccionar un verbo, coloca el cursor sobre la palabra y pulsa (pulsa el botón del joystick, el botón izquierdo del ratón o pulsa la tecla RETURN).

5 **El inventario** es la zona que se encuentra debajo de los verbos. Cada personaje que controlas (Indy y después su padre Henry) tiene su propio inventario. Al principio de la partida el inventario está vacío. Cuando un personaje recoge o recibe un objeto, el nombre del objeto queda incluido en el inventario del personaje. No hay límite en cuanto al número de objetos que puede llevar un personaje. Cuando en un inventario hay más de seis objetos aparecerán una serie de flechas en la mitad de la lista. Utilízalas para desplazarte hacia abajo a través de la lista.

Nombres (objetos): Pueden ser seleccionados de dos maneras: colocando el cursor sobre el objeto (en la ventana de animación) y pulsando. Muchos objetos del ambiente y todos los objetos utilizables, tienen nombres. Si el objeto tiene un nombre, éste aparecerá sobre la línea de frases cuando pulses sobre él. También puedes seleccionar nombres (objetos) pulsando sobre ellos cuando aparezcan en la zona del inventario.

Para mover un personaje: Selecciona el verbo "andar hacia" colocando el cursor sobre él y pulsando. Después mueve el cursor sobre la ventana de animación, apunta hacia donde quieres que vaya el personaje y pulsa. Si apuntas hacia la puerta abierta y pulsas, el personaje la cruzará. Fíjate que el verbo "andar hacia" aparece automáticamente cuando terminas de realizar una acción; esto es así porque tus personajes suelen moverse muy frecuentemente de un lado a otro.

Para decirle a un personaje que lleve a cabo las instrucciones que le has dado (línea de frases): Pulsa otra vez sobre el nombre/verbo seleccionado o pulsa sobre la línea de frases. Si no pasa nada, comprueba cómo has construido la frase.

Para reemplazar un nombre o verbo de la línea de frases sin reconstruir la frase completa: Pulsa sobre la palabra a ser reemplazada. Esta aparecerá automáticamente en el lugar correcto de la frase.

Las escenas cortas son secuencias animadas: Como las escenas de una película pueden darte pistas e información sobre los personajes. Estas escenas también son utilizadas para ver secuencias animadas especiales, como cuando Indy enciende las luces en el gimnasio (ver a continuación). Cuando estás viendo una escena, tú no diriges la acción y desaparece el texto de la ventana de animación.

Cosas a probar en el gimnasio

Cierra la puerta del vestíbulo. Selecciona el verbo "cerrar" y después pulsa sobre la puerta que se dirige al vestíbulo creando la frase "cerrar puerta". Vuelve a pulsar sobre la puerta para ejecutar la frase. Indy se acercará a la puerta y la cerrará. Fíjate en el interruptor de la pared que estaba escondido por la puerta.

Toca la campana con la frase "usar mazo con campana".

Primero, coloca el cursor sobre el verbo "usar" y pulsa. El verbo "usar" aparecerá en la línea de frases.

Segundo, coloca el cursor sobre el "mazo" situando junto a la puerta, pulsa una vez y aparecerá la frase "usar mazo con".

Tercero, selecciona la campana moviendo el cursor sobre el objeto de la ventana de animación. Pulsa dos veces sobre la campana para completar y ejecutar la frase al mismo tiempo. Fíjate que Indy fue lo suficiente inteligente como para escoger primero el mazo.

Apaga las luces: Coloca el cursor sobre el interruptor y pulsa para formar la frase **"andar hacia el interruptor"**. Después pulsa sobre el verbo **"apagar"** y aparecerá el mensaje **"apagar luces"** sobre la línea de frases. Vuelve a pulsar y se apagarán las luces. Fíjate que la última acción puede realizarse sobre el nombre, verbo o la línea de frases. Indy volverá a encender las luces automáticamente.

Lee la señal situada sobre el casillero de la entrada de la habitación: Pulsa una vez sobre **"mirar"** y después pulsa dos veces sobre la señal. Indy andará hacia allí y te dirá lo que dice la señal.

Abre la puerta del vestíbulo (ya sabes cómo hacerlo) y sal de la escuela para hacer otras cosas. Para empezar, busca la oficina de Indy.

Hablando con los personajes

Si hay alguien cerca con quien quieres hablar. El verbo **"hablar"** se encenderá. Si el verbo permanece apagado significa que no hace falta que hables con nadie. Cuando pulses sobre el verbo **"hablar"**, aparecerá **"hablar a"** sobre las líneas de frases. Pulsa sobre la persona con la que quieres hablar y, si es posible conversar con él, aparecerá su nombre. Pulsa otra vez y empezará la conversación.

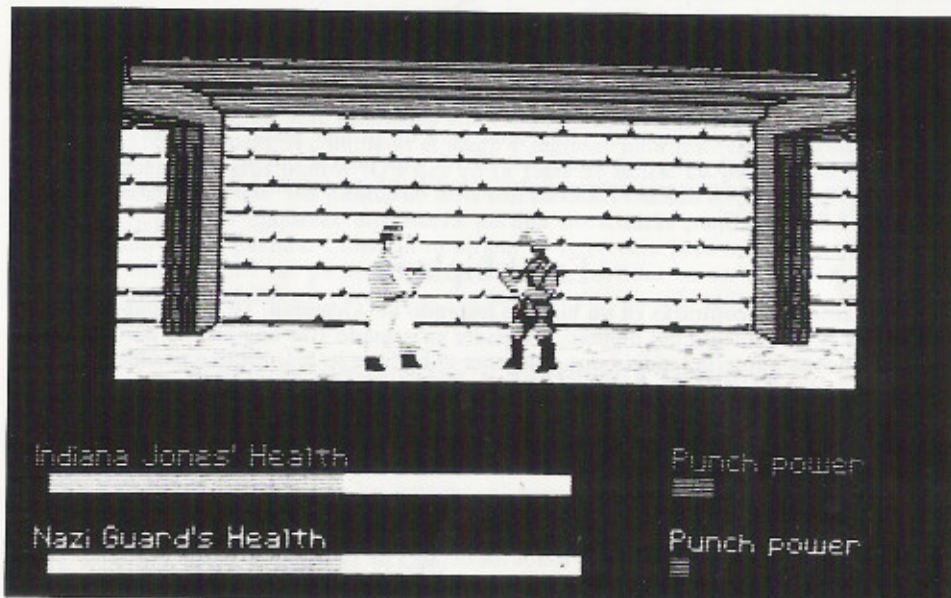


Don't be a twit, Marcus. He had it coming to him.
Why Marcus, have you lost your sense of humor?
What do you mean, considering his situation?

En la conversación, deberás seleccionar lo que Indy (Henry) dice de entre las frases que aparecen en la parte inferior de la pantalla. Pulsa sobre la frase que deseas decir: selecciona cuidadosamente porque Indy suele encontrarse ante situaciones en las que unas cuantas palabras indiscretas pueden traerle serios problemas. Además de conversar, a veces tendrás la posibilidad de **"ofrecer un objeto"** o **"dar un puñetazo"**. Si das un puñetazo Indy empezará a pelear (ver a continuación). Si ofreces un objeto, podrás acceder a los objetos del inventario del personaje. Puedes entonces seleccionar un objeto o cambiar de opinión y volver a conversar.

Luchando

A veces tendrás que utilizar la fuerza en lugar de la inteligencia. Como muchos jugadores prefieren resolver los problemas utilizando la fuerza y probando sus reflejos, puedes hacer que Indy pelee ante cualquier tipo de situación. Como en la película, frecuentemente parece más difícil burlarse de alguien que golpearle y darle una paliza. Ya que Indy está en buena forma, puedes hacerlo fácilmente. Cuando estés conversando con alguien, si es apropiado, podrás utilizar la opción **"dar un puñetazo"**. Si pulsas sobre esta opción empezará una secuencia de lucha. Además, si Indy se encuentra ante una situación peligrosa (normalmente) muchas de sus elecciones le llevarán a pelear. Aparecerá la siguiente pantalla:



Fíjate en los indicadores potencia de puñetazo y salud (de Indy y su enemigo). El indicador de salud consiste en una barra de dos colores. El color que se encuentra más a la izquierda indica la vitalidad de Indy y el color que se encuentra más a la derecha representa su nivel de energía. Cuando Indy es golpeado, disminuye su energía. Cuando se agote toda su energía si sigue siendo golpeado disminuirá su vitalidad. Si su vitalidad llega a cero, Indy caerá al suelo inconsciente. Si Indy puede descansar mientras pelea su energía aumentará hasta que se corresponda con su vitalidad actual. Sin embargo su vitalidad sólo puede aumentar cuando no esté peleando y si encuentra el medio apropiado de curar sus heridas.

El indicador de potencia de puñetazo muestra cómo serán de potentes los puñetazos de Indy. Cada vez que Indy da un puñetazo, pondrá en él toda su potencia. Después de cada puñetazo, necesitará unos cuantos segundos para recuperar su potencia máxima. Si Indy vuelve a golpear demasiado pronto, su puñetazo tendrá menos potencia. Naturalmente, es más importante mantener a tu enemigo alejado que esperar a disponer de potencia máxima. Indy puede dar puñetazos altos, medios o bajos. Cada enemigo tiene sus debilidades y puntos fuertes.

Indy también puede realizar algunos movimientos de defensa. Normalmente, sus enemigos se colocarán en posición de ataque antes de golpearle. Si vigilas los movimientos de ataque de sus enemigos y consigues que Indy pare o bloquee esos movimientos (alto, medio o bajo) se defenderá de los ataques del adversario. Esto cansará al enemigo sin herir a Indy. Además, Indy puede retroceder y aumentar la distancia que hay entre él y su contrincante; esto es muy útil para tener un poco de tiempo extra que le ayudará a recuperar su energía y potencia de puñetazo.

Utiliza el teclado para controlar a Indy mientras pelea. La hoja de referencia de tu ordenador te dirá qué teclas utilizar. Si Indy está demasiado lejos de su contrincante, hazle avanzar pulsando una de las teclas de puñetazo.

Cruzando laberintos

A veces, Indy se encontrará en territorio desconocido. Lo controlarás desde la distancia; perspectiva de arriba abajo. Sólo podrás ver lo que Indy puede ver. Pulsa sobre el lugar hacia donde quieres que vaya Indy y él andará hacia allí. Quizá te tengas que enfretar a duros enemigos. Si no puedes escapar de ellos, aparecerá un primer plano y podrás conversar o luchar para salir de esa peligrosa situación. Si ves una puerta que te gustaría abrir o una habitación en la que te gustaría entrar, pulsa sobre ésta y te encontrarás junto a la puerta o dentro de la habitación.

En el biplano

Finalmente, te encontrarás en un biplano huyendo de Alemania. Tú, en el papel de Indy, controlarás el movimiento del biplano. Tu padre va armado con una pistola pero como no tiene muy buena puntería tendrás que mantener el biplano lo más estable posible si quieres que apunte y dispare. No dejes que los aviones enemigos vuelen demasiado tiempo detrás de ti o te derribarán. Cuanto más tiempo estés en el aire más lejos llegarás en tu huida de Alemania. Consulta la tarjeta de controles del teclado de tu ordenador para saber cómo manejar el biplano.

El Diario del Grial

Henry Jones escribió en su Diario todos los detalles de su larga búsqueda del Santo Grial. Nosotros hemos dividido ese Diario en dos secciones, una que viene con este manual y otra que va incluida en el juego. El Diario contiene el trabajo de investigación que realizó Henry durante muchos años. En él también aparecen diez relatos y descripciones del Grial. A través del juego encontrarás pistas que te ayudarán a decidir cuál de esas diez historias es la más real. Tendrás que tener una idea lo suficientemente clara de cómo es el Grial para cuando llegues a él.

Además de las descripciones del Grial, en el Diario encontrarás otras muchas pistas. Los dibujos pueden serte de gran utilidad cuando intentes resolver algunos de los misterios más difíciles del juego.

La otra sección del Diario del Grial se incluye en el juego de ordenador. Indy deberá encontrar esa parte del Diario si quiere entrar en las catacumbas de Venecia. Cuando el Diario se encuentre en tu inventario podrás consultarlo construyendo la frase "abrir Diario del Grial" o "mirar Diario del Grial". Si en el Diario existe alguna referencia que te ayude a resolver algún problema, ésta aparecerá en pantalla.

Cuando aparece * junto a una palabra o frase → hace referencia a una palabra o frase que aparece también en pantalla.

Cociente Indy (IQ)

Cuando estás mirando una película y ves que el héroe hace algo tonto o peligroso, ¿no has deseado alguna vez que hiciera otra cosa? Bueno, ahora tienes la oportunidad. Con nuestro juego, tú eres el que decide. Además, queremos que tengas la posibilidad de ser tú Indiana Jones y no seguir solamente un determinado guión. Con esta opción podrás hacer otras cosas diferentes a las que hizo Indy en la pantalla grande y saber cómo lo haces.

Cuando llames a la pantalla salvar/cargar partida (consulta la tarjeta de referencia de tu ordenador), en la parte superior derecha de la pantalla aparecerá un cociente IQ. Este cociente tiene dos números llamados episodio y serie. Como hay muchas maneras de llegar al Santo Grial y no todos son igual de difíciles, hemos incluido el cociente IQ para indicarte cómo estás desempeñando tu papel de Indiana Jones. El cociente IQ episodio mide cómo lo estás haciendo durante la partida en curso. El cociente IQ serie mide lo bien que lo has hecho durante todas las partidas que has jugado hasta este momento. Ganas puntos IQ cuando resuelves puzzles, superas obstáculos o encuentras objetos importantes. Cuando hay varias soluciones a un problema, sólo puntuarás una vez por resolverlo de una determinada manera en esa partida (episodio); si completas el juego y regresas para resolver el mismo puzzle de distinta manera, ganarás puntos IQ extra en tu total de series. La puntuación máxima de todas las series es de 800. Tus puntos de serie son salvados cuando terminas, salvas o cargas una partida. Cuando empieces una nueva partida no tendrás puntos de serie hasta que cargues o salves una partida. Consulta tu tarjeta de referencia para más información sobre cómo son almacenados tus puntos de serie; si salvas partidas en un disco floppy deberás utilizar el mismo disco floppy para todas tus partidas de una sola serie.

Verbos especiales y teclas de función

Para entablar una conversación con alguien: Selecciona el verbo "hablar". El verbo "hablar" se encenderá si hay alguien cerca con quien puedas hablar. Consulta la sección anterior llamada "Hablando con los personajes" para más información.

Para viajar a un lugar distante: Selecciona el verbo "viajar". Este verbo sólo aparece en determinados momentos, por ejemplo, cuando sales de la escuela de Indy. Después, Indy podrá viajar a y desde la plaza de Venecia.

Para controlar un personaje diferente (Indy o Henry): Aparecerá un verbo especial. Si controlas a Indy, el verbo será "a Henry" y si estás controlando a Henry el verbo será "a Indy". Este verbo sólo se activa en determinados lugares y después de encontrar a Henry.

Para saber qué es lo que hay en una habitación: Selecciona el verbo "qué es" y mueve el cursor alrededor de la habitación. Cuando aparezca el nombre de algo en la línea de frases, sabrás si es un objeto utilizable, si quieres mirarlo más detenidamente o utilizarlo durante el juego. Si pulsas sobre ese objeto, aparecerá el verbo "andar hacia". Vuelve a pulsar sobre el objeto para que tu personaje se dirija hacia dicho objeto o pulsa sobre cualquier otro verbo que quieras utilizar con ese objeto.

Para salvar la partida: Lo que te permitirá apagar el ordenador y seguir después en el mismo punto donde lo dejaste, selecciona la opción "Salvar". Pulsa la tecla de función "Salvar/Cargar partida" (F5 en la mayoría de los ordenadores, pero consulta tu tarjeta de referencia para comprobarlo). Fíjate que esta opción no aparece si no aparecen los verbos en la parte inferior de la pantalla.

Para cargar el juego que hayas salvado: Selecciona la tecla de función salvar/cargar partida cuando el juego haya sido cargado. Puedes hacer esto durante la secuencia de

apertura o cuando termine la traducción de Brody, pero nunca durante otras escenas. Para más información consulta tu tarjeta de referencia.

Para pasar una escena: Pulsa la tecla ESCAPE, pulsa el botón derecho del ratón o el botón disparo del joystick. Consulta tu tarjeta de referencia para más información. Cuando hayas jugado Indy varias veces, quizá quieras utilizar esta opción para saltarte varias escenas que hayas visto anteriormente, incluyendo la secuencia de título.

Para volver a empezar una partida desde el principio, pulsa la tecla indicada en la tarjeta de referencia (F8 en la mayoría de los ordenadores).

Para hacer una pausa en el juego, pulsa SPACE BAR. Vuélvela a pulsar para continuar jugando.

Cuando estás accediendo al disco o paras una partida, el cursor puede cambiar. En algunos ordenadores ante estas situaciones aparece el dibujo de un caracol.

Para ajustar la velocidad de la línea de mensajes: Pulsa las teclas indicadas en tu tarjeta de referencia (< y > en la mayoría de los ordenadores).

Para encender y apagar el sonido: Pulsa las teclas indicadas en la tarjeta de referencia de tu ordenador. Fijate que el sonido de algunos ordenadores puede ser ajustado con los controles de volumen del monitor o televisor.

Nuestra filosofía del diseño del juego

Creemos que compras juegos para entretenerte y no para romperte la cabeza o sentirte culpable cada vez que cometes un error. Además, creamos juegos que no te harán gritar de terror cuando metas las narices en algún lugar desconocido; es decir cuando te encuentres ante una situación peligrosa.

Pensamos que prefieres resolver los misterios del juego explorando, descubriendo y no perdiendo múltiples vidas. Pensamos también que te gusta pasar el tiempo entretenido en la historia y no tecleando sinónimos hasta que tu ordenador encuentra la palabra del objeto correcto.

A diferencia de otras aventuras de ordenador convencionales, en este juego no te saldrás tan fácilmente del camino, ni morirás por elegir accidentalmente un determinado objeto. Hay pocas situaciones en las que Indy puede morir pero para conocerlas sólo hace falta que utilices el sentido común y no la paranoia excesiva. Salva la partida cuando creas que entras en una zona peligrosa pero no pienses que un solo paso en falso acabará con tu vida. Normalmente tendrás otra oportunidad.

Sugerencias

- Recoge todo lo que puedas. Las posibilidades son, en algunos momentos, todas esas cosas extrañas que tengan algún propósito.
- Lee atentamente el Diario del Grial manuscrito. Incluye pistas muy importantes.
- Lo primero que debes encontrar es la versión de ordenador del Diario del Grial.
- No dependas demasiado de lo que viste que pasaba en la película. En este juego hay otras posibilidades.
- Si te bloqueas y no sabes cómo continuar, analiza los objetos que hayas encontrado y piensa en cómo puedes utilizarlos. Piensa en los lugares que has visitado y en la gente con la que te has encontrado. Las posibilidades de encontrar la pista apropiada están ahí.
- Salva tu partida antes de intentar algo que parezca peligroso, especialmente en el castillo o zepelín.
- Para resolver algunos misterios, Indy y Henry deberán cooperar.
- Los misterios se pueden resolver de varias maneras.

¡IMPORTANTE!

No pierdas tu tabla de traducción

Sin ésta no podrás traducir algunas inscripciones; y por tanto no podrás completar el juego. Indy la necesita para descifrar algunas inscripciones difíciles.

Para utilizar la tabla de traducción: Mira las notas de traducción que aparecen en pantalla durante tu primera conversación con Brody. Después pulsa el botón del joystick/ratón o pulsa RETURN para ver una referencia de la tabla de traducción incluida en el juego. Por ejemplo, puedes ver:

Sección 2, Columna 3, Fila L

Ahora, debes ir a la sección, columna, fila indicada y localizar cuatro símbolos. Deberás mirar a través del gel rojo incluido en el paquete para poderlo leer. En este ejemplo, los símbolos de la Sección 2, Columna 3, Fila L son:

Δ Δ Δ Δ

Hacen referencia a los símbolos que se encuentran en la parte inferior de la pantalla y que deberás pulsar en el orden correcto. Cuando hayas introducido los símbolos apropiados podrás seguir jugando. Si introduces demasiados códigos incorrectos en una fila, te pasará algo vergonzoso.

Si pierdes la tabla de traducción, puedes comprar otra...

INDIANA JONES

Y LA ULTIMA CRUZADA

ATARI ST

Empezando

NOTA: Te recomendamos que hagas copias de seguridad de todos los discos y guardes los originales en algún lugar seguro. Los discos no están protegidos contra escritura. Para copiarlos sigue las instrucciones de tu ordenador.

Puedes jugar utilizando un disco duro o una unidad de disco floppy. Si tienes una unidad de disco floppy, inserta el Disco 1 en la unidad A, enciende el ordenador, abre el icono del disco de la Unidad A y pulsa dos veces sobre el icono del programa "Indy" (INDY.PRГ).

Sigue las instrucciones de pantalla para insertar los demás discos.

Para instalar Indy en un disco duro, abre una nueva carpeta en el disco duro a la que llamarás "INDY" o cualquier otro nombre. Copia el contenido de todos tus discos de juego en la nueva carpeta. Cuando termines de copiar todos los ficheros, pulsa dos veces sobre el icono del programa INDY de tu nueva carpeta (INDY.PRГ).

Control del ratón

Utiliza el ratón para mover el cursor sobre la pantalla. Para seleccionar cualquiera de los verbos o de los objetos del inventario: coloca el cursor sobre el objeto/verbo a seleccionar y pulsa dos veces el botón izquierdo del ratón. Mientras estás jugando una partida pulsa el botón derecho del ratón para saltarte aquellas escenas que no desees jugar.

Controles del teclado

Todos los verbos utilizados en el juego pueden ser seleccionados vía mandatos del teclado. Cada tecla corresponde a un verbo. Cuando pulsas la tecla apropiada una vez es igual a mover el cursor sobre el verbo y pulsar el botón del ratón; cuando

pulsas la tecla apropiada dos veces es como pulsar dos veces sobre el verbo seleccionado. Los verbos que aparecen en pantalla utilizan las siguientes teclas:

Q Empujar	W Abrir	E Andar hacia	R Usar	T (Hablar)
A Tirar	S Cerrar	D Recoger	F Encender	G (Viajar)
Z Dar	X Mirar	C Qué es	V Apagar	B (A Henry/ A Indy)

Los verbos situados en la última columna de la derecha (entre paréntesis) sólo aparecen en pantalla ante determinadas situaciones. Consulta el manual del juego para más información.

También puedes seleccionar objetos del Inventario vía teclado. En la lista de Inventario visualizada en pantalla sólo aparecen seis objetos (aunque pueden haber más). Utiliza las teclas siguientes para seleccionar uno de ellos:

Y Objeto arriba izquierda	U Objeto arriba derecha	O Desplazar lista hacia arriba
H Objeto mitad izquierda	J Objeto mitad derecha	L Desplazar lista hacia abajo
N Objeto abajo izquierda	M Objeto abajo derecha	

Teclas de mandato y función

Salvar o cargar una partida	F5 (sólo cuando están disponibles los verbos)
Pasar una escena	ESC o botón derecho del ratón
Volver a empezar una partida	F8
Hacer una pausa en el juego	Space Bar
Velocidad de la línea de mensajes	Rápido > Lento <
Apagar/Encender sonidos	ALT s
Recolocar instantáneamente	ALT i (utiliza esta opción si el desplazamiento de la pantalla es demasiado lento)
Salir del juego	ALT x

Controles de lucha

Utiliza estas teclas para controlar a Indy cuando está peleando. Consulta el manual del juego para más información.

Indy está a la izquierda

7 Retroceder	8 Parada alta	9 Puñetazo alto
4 Retroceder	5 Parada media	6 Puñetazo medio
1 Retroceder	2 Parada baja	3 Puñetazo bajo

Indy está a la derecha

7 Puñetazo alto	8 Parada alta	9 Retroceder
4 Puñetazo medio	5 Parada media	6 Retroceder
1 Puñetazo bajo	2 Parada baja	3 Retroceder

Controles del biplano

Tras rescatar a Henry, su padre, Indy escapa de Alemania a bordo de un biplano. En esta secuencia del juego, tú controlas a Indy que pilota la avioneta mientras Henry intenta derribar a los aviones enemigos que les persiguen. Maniobra para alejarte del enemigo y para que Henry tenga tiempo de disparar su arma. Consulta el manual de juego para más información.

7 Volar arriba/izquierda	8 Volar hacia arriba	9 Volar arriba/derecha
4 Volar a izquierda	5 Volar recto	6 Volar a derecha
1 Volar abajo/izquierda	2 Volar hacia abajo	3 Volar abajo/derecha

Instrucciones para cargar/salvar

Si estás utilizando una unidad de disco floppy: ANTES de empezar a jugar prepara un disco en blanco debidamente formateado. Este será tu disco de salvar/cargar.

Si estás utilizando el disco duro: tus partidas serán salvadas automáticamente en el directorio junto a los ficheros del juego.

Pulsa F5 cuando quieras conocer tu cociente IQ o cuando quieras salvar o cargar una partida. Si estás jugando desde una unidad de disco floppy: sigue las instrucciones de pantalla que te indicarán cuándo debes insertar tu disco de cargar/salvar partida.

Cuando aparezca la pantalla de salvar/cargar, puedes mover el cursor y pulsar sobre las opciones **SALVAR (SAVE)**, **CARGAR (LOAD)** o **JUGAR (PLAY)**. La opción **SALVAR** no está disponible durante la secuencia de comienzo o cuando Indy fracasa en su misión.

Para SALVAR:

Pulsa sobre la opción **SALVAR (SAVE)**. La lista de las partidas salvadas aparece en la zona izquierda de la pantalla. Selecciona una partida colocando el cursor sobre ella y pulsando. Ahora puedes teclear el nombre de esa partida o utilizar la tecla "Backspace" para cambiar su nombre actual. Pulsa **ENTER** para reactivar el cursor. Pulsa sobre **OK** para salvar la partida, o **CANCELA (CANCEL)** si cambias de opinión y prefieres no salvar la partida.

Para CARGAR:

Pulsa sobre la opción **CARGAR (LOAD)**. La lista de las partidas salvadas aparecerá en la zona izquierda de la pantalla. Selecciona una partida colocando el cursor sobre ella y pulsando. Mueve el cursor sobre **OK** para cargar el juego o **CANCELA (CANCEL)** si cambias de opinión y decides no cargar la partida.

Los puntos IQ Serie serán actualizados cada vez que cargues o salves una partida. Si juegas desde una unidad de disco floppy, puedes transferir puntos IQ Serie desde un disco cargar/salvar a otro, cargando una partida desde un disco floppy y salvándolo en otro.

Para empezar con un nuevo grupo de puntos IQ Serie: si juegas desde el disco duro deberás borrar todos los ficheros de salvar partida (todos los ficheros llamados salvar partida con diferentes extensiones). Si juegas desde una unidad floppy, utiliza un nuevo disco formateado como disco de salvar/cargar partida.

Additional Atari ST Credits

Atari ST programming by Aric Wilmunder and Dan Filner
Atari ST sounds and music by David Warhol, David Hayes and Dan Filner
Reference card layout by Mark Shepard

Atari ST® is a registered trademark of Atari Corp. *Indiana Jones and the Last Crusade*, character names, and all other elements of the game fantasy are trademarks of Lucasfilm Ltd.
™ & © 1989 Lucasfilm Ltd. All rights reserved.

354403

INDIANA JONES

Y LA

ULTIMA CRUZADA

AMIGA

Empezando

NOTA: Te recomendamos que hagas copias de seguridad de todos los discos y guardes los originales en algún lugar seguro. Los discos no están protegidos contra escritura. Para copiarlos sigue las instrucciones de tu ordenador.

Puedes jugar utilizando un disco duro o una unidad de disco floppy.

Unidad de disco floppy: Inserta el Disco 1 de "Indiana Jones y la Ultima Cruzada" en tu unidad de disco (DF0:) y cárgalo. Abre el icono de disco y pulsa dos veces sobre el icono "Indy" (el sombrero y látigo de Indiana).

Si tu ordenador Amiga™ tiene como mínimo 1 megabyte de memoria RAM podrás jugar Indy utilizando dos unidades de disco. Deja el Disco 2 en la unidad de disco externa (DF1:) e inserta el Disco 1 y Disco 3 en la unidad de disco interna, cambiándolos cuando sea necesario.

ATENCION, USUARIOS DE AMIGA 512K: Si utilizas un Amiga de 512K con unidades de disco externas, desconecta todas las unidades externas y carga el Disco 1 de "Indy".

Sigue las instrucciones de pantalla para cargar los demás discos.

Para instalar "Indy" en el disco duro: Primero, selecciona el menú "Workbench" y crea una carpeta a la que llamarás "Indy3". Sin abrir la carpeta "Indy3", inserta el Disco 1 en la unidad, pulsa dos veces sobre este icono y lleva los iconos "Rooms" e "Indy" a la nueva carpeta del disco duro. Inserta el Disco 2 en la unidad, pulsa dos veces sobre este icono y lleva el icono "Rooms" a la nueva carpeta del disco duro. (Nota: Si abres la carpeta del disco duro antes de mover los iconos, ten cuidado no vaya a ser que coloques el segundo y tercer icono "Rooms" sobre el primero. Si haces esto accidentalmente, borra la carpeta "Rooms" del disco duro y vuelve a copiar los iconos "Rooms" de los tres discos.)

Para cargar el juego desde el disco duro, abre la carpeta "Indy3" del disco duro y pulsa dos veces sobre el icono "Indy".

Control del ratón

Utiliza el ratón para mover el cursor sobre la pantalla. Para seleccionar cualquiera de los verbos o de los objetos del Inventario: coloca el cursor sobre el objeto/verbo a seleccionar y pulsa dos veces el botón izquierdo del ratón. Mientras estás jugando una partida pulsa el botón derecho del ratón para saltarte aquellas escenas que no desees jugar.

Controles del teclado

Todos los verbos utilizados en el juego pueden ser seleccionados vía mandatos del teclado. Cada tecla corresponde a un verbo. Cuando pulsas la tecla apropiada una vez es igual a mover el cursor sobre el verbo y pulsar el botón del ratón; cuando pulsas la tecla apropiada dos veces es como pulsar dos veces sobre el verbo seleccionado. Los verbos que aparecen en pantalla utilizan las siguientes teclas:

Q Empujar	W Abrir	E Andar hacia	R Usar	T (Hablar)
A Tirar	S Cerrar	D Recoger	F Encender	G (Viajar)
Z Dar	X Mirar	C Qué es	V Apagar	B (A Henry/A Indy)

Los verbos situados en la última columna de la derecha (entre paréntesis) sólo aparecen en pantalla ante determinadas situaciones. Consulta el manual del juego para más información.

También puedes seleccionar objetos del Inventario vía teclado. En la lista de Inventario visualizada en pantalla sólo aparecen seis objetos (aunque pueden haber más). Utiliza las teclas siguientes para seleccionar uno de ellos:

Y Objeto arriba izquierda	U Objeto arriba derecha	O Desplazar lista hacia arriba
H Objeto mitad izquierda	J Objeto mitad derecha	L Desplazar lista hacia abajo
N Objeto abajo izquierda	M Objeto abajo derecha	

Teclas de mandato y función

Salvar o cargar una partida	F5 (sólo cuando están disponibles los verbos)
Pasar una escena	ESC o botón derecho del ratón
Volver a empezar una partida	F8
Hacer una pausa en el juego	Space Bar
Velocidad de la línea de mensajes	Rápido > Lento <
Apagar/Encender sonidos	ALT s
Salir del juego	ALT x

Controles de lucha

Utiliza estas teclas para controlar a Indy cuando está peleando. Consulta el manual del juego para más información.

Indy está a la izquierda

7 Retroceder	8 Parada alta	9 Puñetazo alto
4 Retroceder	5 Parada media	6 Puñetazo medio
1 Retroceder	2 Parada baja	3 Puñetazo bajo

Indy está a la derecha

7 Puñetazo alto	8 Parada alta	9 Retroceder
4 Puñetazo medio	5 Parada media	6 Retroceder
1 Puñetazo bajo	2 Parada baja	3 Retroceder

Controles del biplano

Tras rescatar a Henry, su padre, Indy escapa de Alemania a bordo de un biplano. En esta secuencia del juego, tú controlas a Indy que pilota la avioneta mientras Henry intenta derribar a los aviones enemigos que les persiguen. Maniobra para alejarte del enemigo y para que Henry tenga tiempo de disparar su arma. Consulta el manual del juego para más información.

7 Volar arriba/izquierda	8 Volar hacia arriba	9 Volar arriba/derecha
4 Volar a izquierda	5 Volar recto	6 Volar a derecha
1 Volar abajo/izquierda	2 Volar hacia abajo	3 Volar abajo/derecha

Instrucciones para cargar/salvar

Si estás utilizando una unidad de disco floppy: ANTES de empezar a jugar prepara un disco en blanco debidamente formateado. Este será tu disco de salvar/cargar.

Si estás utilizando el disco duro: Tus partidas serán salvadas automáticamente en el directorio junto a los ficheros del juego.

Pulsa F5 cuando quieras conocer tu cociente IQ o cuando quieras salvar o cargar una partida. Si estás jugando desde una unidad de disco floppy: sigue las instrucciones de pantalla que te indicarán cuándo debes insertar tu disco de cargar/salvar partida.

Cuando aparezca la pantalla de salvar/cargar, puedes mover el cursor y pulsar sobre las opciones **SALVAR (SAVE)**, **CARGAR (LOAD)** o **JUGAR (PLAY)**. La opción **SALVAR** no está disponible durante la secuencia de comienzo o cuando Indy fracasa en su misión.

Para SALVAR:

Pulsa sobre la opción **SALVAR (SAVE)**. La lista de las partidas salvadas aparece en la zona izquierda de la pantalla. Selecciona una partida colocando el cursor sobre ella y pulsando. Ahora puedes teclear el nombre de esa nueva partida o utilizar la tecla "Backspace" para cambiar su nombre actual. Pulsa **ENTER** para reactivar el cursor. Pulsa sobre **OK** para salvar la partida, o **CANCELA (CANCEL)** si cambias de opinión y prefieres no salvar la partida.

Para CARGAR:

Pulsa sobre la opción **CARGAR (LOAD)**. La lista de las partidas salvadas aparecerá en la zona izquierda de la pantalla. Selecciona una partida colocando el cursor sobre ella y pulsando. Mueve el cursor sobre **OK** para cargar el juego o **CANCELA (CANCEL)** si cambias de opinión y decides no cargar la partida.

Los puntos IQ Serie serán actualizados cada vez que cargues o salves una partida. Si juegas desde una unidad de disco floppy, puedes transferir puntos IQ Serie desde un disco cargar/salvar a otro, cargando una partida desde un disco floppy y salvándolo en otro.

Para empezar con un nuevo grupo de puntos IQ Serie: Si juegas desde el disco duro deberás borrar todos los ficheros de salvar partida (todos los ficheros llamados salvar partida con diferentes extensiones). Si juegas desde una unidad floppy, utiliza un nuevo disco formateado como disco de salvar/cargar partida.

Additional Amiga Credits

Amiga programming by Aric Wilmunder and Dan Filner
Amiga sounds and music by David Warhol, David Hayes and Dan Filner
Reference card design by Mark Shepard

Amiga is a registered trademark of Commodore-Amiga, Inc. *Indiana Jones and the Last Crusade*, character names, and all other elements of the game fantasy are trademarks of Lucasfilm Ltd.

™ & © 1989 Lucasfilm Ltd. All rights reserved.

354503

INDIANA JONES

Y LA ULTIMA CRUZADA

IBM/Tandy

Empezando

NOTA: Te recomendamos que hagas copias de seguridad de todos los discos y guardes los originales en algún lugar seguro. Los discos no están protegidos contra escritura. Para copiarlos sigue las instrucciones de tu ordenador.

Puedes jugar desde un disco duro o desde una unidad de disco floppy.

Para jugar desde una unidad de disco floppy: Después de cargar el ordenador, inserta el Disco 1 en la Unidad A, teclea **a:** y pulsa **INTRO**.

Cuando aparezca el mensaje **A>**, teclea: **indy3** y pulsa **INTRO** para empezar la partida.

Sigue las instrucciones de pantalla para insertar los demás discos.

Para instalar Indy en un disco duro: Dispones de un comando que copiará automáticamente el programa a tu disco duro. Para ponerla en marcha, carga el ordenador e inserta el Disco 1 en la Unidad A, teclea **a:** y pulsa **INTRO**.

Cuando veas el mensaje **A>**, teclea la palabra **install** seguida de un espacio, la letra de tu disco duro, dos puntos y después pulsa **INTRO**. Por ejemplo, si tu disco duro es 'C', teclea: **install c:** y pulsa **INTRO**. Esto instalará el juego en un directorio del disco duro llamado **INDY3**. Si lo deseas, puedes colocar el juego en otro directorio copiando todos los ficheros en un nuevo directorio. Para cargar el juego desde tu disco duro, utiliza estos mandatos:

Cambia a la unidad correcta (por ejemplo, teclea **c:INTRO**).

cd/indy3 (para pasar al directorio correcto).

indy3 (para empezar una partida).

Tipos de ajustes

Cuando el juego se esté cargando, el programa seleccionará automáticamente el mejor modo gráfico de tu ordenador, comprobará si tiene conectado un ratón, joystick o si dispone de un tablero de sonido Ad Lib™ y arrancará el juego. Si quieres borrar estos ajustes opcionales, cuando empieces una partida teclea las siguientes letras (separadas por espacios) después de **indy3**:

a: Tablero Ad Lib™.

i: Sonidos normales (altavoz interno).

m: Modo MCGA.

v: Modo VGA.

c: Modo CGA.

e: Modo EGA.

t: Modo Tandy 16-color.

2: Usar 2 unidades floppy.

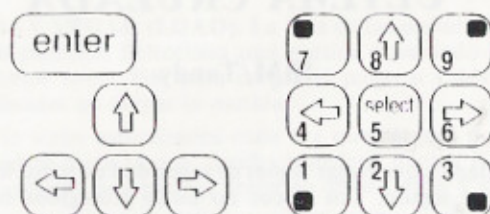
Por ejemplo, para empezar una partida en el modo CGA con sonidos Ad Lib™, teclea: **indy3 a c.**

NOTA: El programa se quedará bloqueado si seleccionas un modo o dispositivo de entrada que tu ordenador no pueda utilizar. Si tienes una tarjeta EGA o MCGA y puedes cambiar algunos colores para conseguir una respuesta más rápida, intenta jugar en el modo CGA.

Cuando juegas una partida, si el desplazamiento de las imágenes es demasiado lento (el dibujo se desplaza lateralmente), selecciona la opción "recolocación instantánea" manteniendo presionada la tecla ALT y pulsando i.

Controles del cursor

Para controlar el cursor vía teclado, utiliza las teclas de dirección o el teclado:



Si pulsas las teclas numéricas 1, 3, 7 y 9 el cursor se moverá directamente hacia las esquinas de la pantalla.

Utiliza las teclas numéricas pares para controlar más finamente el movimiento del cursor. Además puedes utilizar un ratón para controlar el cursor si tienes instalado un driver de ratón compatible. El botón izquierdo del ratón corresponde a **INTRO**. Mientras juegas una partida, pulsa el botón derecho del ratón si quieres saltarte alguna escena. Si tienes un joystick, un botón corresponderá a **INTRO** (normalmente el botón que se encuentra a la izquierda del controlador). Si tienes un segundo botón, utilízalo para saltarte escenas que no desees jugar. Si tienes instalados un joystick y un ratón, selecciona uno de ellos como controlador manteniendo presionada la tecla ALT y pulsando m (para ratón) o j (para joystick). También puedes volver a calibrar tu joystick centrando el joystick y pulsando ALT j.

Controles del teclado

Todos los verbos utilizados en el juego pueden ser seleccionados vía mandatos del teclado. Cada tecla corresponde a un verbo. Cuando pulsas la tecla apropiada una vez es igual a mover el cursor sobre el verbo y pulsar el botón del ratón; cuando pulsas la tecla apropiada dos veces es como pulsar dos veces sobre el verbo seleccionado. Los verbos que aparecen en pantalla utilizan las siguientes teclas:

Q Empujar	W Abrir	E Andar hacia	R Usar	T (Hablar)
A Tirar	S Cerrar	D Recoger	F Encender	G (Viajar)
Z Dar	X Mirar	C Qué es	V Apagar	B (A Henry/A Indy)

Los verbos situados en la última columna de la derecha (entre paréntesis) sólo aparecen en pantalla ante determinadas situaciones. Consulta el manual del juego para más información.

También puedes seleccionar objetos del Inventario vía teclado. En la lista de Inventario visualizada en pantalla sólo aparecen seis objetos (aunque pueden haber más). Utiliza las teclas siguientes para seleccionar uno de ellos:

Y Objeto arriba izquierda	U Objeto arriba derecha	O Desplazar lista hacia arriba
H Objeto mitad izquierda	J Objeto mitad derecha	L Desplazar lista hacia abajo
N Objeto abajo izquierda	M Objeto abajo derecha	

Teclas de mandato y función

Salvar o cargar una partida	F5 (sólo cuando están disponibles los verbos)
Pasar una escena	ESC o botón derecho del ratón
Volver a empezar una partida	F8
Hacer una pausa en el juego	Space Bar
Velocidad de la línea de mensajes	Rápido > Lento <
Apagar/encender sonidos	ALT s
Recolocar instantáneamente	ALT i (utiliza esta opción si el desplazamiento de la pantalla es demasiado lento)
Activar ratón	ALT m
Activar joystick	ALT j (primero comprueba que has centrado el joystick)
Salir del juego	ALT x

Controles de lucha

Utiliza estas teclas para controlar a Indy cuando está peleando. Consulta el manual del juego para más información.

Indy está a la izquierda

7 Retroceder	8 Parada alta	9 Puñetazo alto
4 Retroceder	5 Parada media	6 Puñetazo medio
1 Retroceder	2 Parada baja	3 Puñetazo bajo

Indy está a la derecha

7 Puñetazo alto	8 Parada alta	9 Retroceder
4 Puñetazo medio	5 Parada media	6 Retroceder
1 Puñetazo bajo	2 Parada baja	3 Retroceder

Controles del biplano

Tras rescatar a Henry, su padre, Indy escapa de Alemania a bordo de un biplano. En esta secuencia del juego, tú controlas a Indy que pilota la avioneta mientras Henry intenta derribar a los aviones enemigos que les persiguen. Maniobra para alejarte del enemigo y para que Henry tenga tiempo de disparar su arma. Consulta el manual del juego para más información.

7 Volar arriba/izquierda	8 Volar hacia arriba	9 Volar arriba/derecha
4 Volar a izquierda	5 Volar recto	6 Volar a derecha
1 Volar abajo/izquierda	2 Volar hacia abajo	3 Volar abajo/derecha

Instrucciones para cargar/salvar

Si estás utilizando una unidad de disco floppy: ANTES de empezar a jugar prepara un disco en blanco debidamente formateado. Este será tu disco de salvar/cargar.

Si estás utilizando el disco duro: Tus partidas serán salvadas automáticamente en el directorio junto a los ficheros del juego.

Pulsa F5 cuando quieras conocer tu cociente IQ o cuando quieras salvar o cargar una partida. Si estás jugando desde una unidad de disco floppy: sigue las instrucciones de pantalla que te indicarán cuándo debes insertar tu disco de cargar/salvar partida.

Cuando aparezca la pantalla de salvar/cargar, puedes mover el cursor y pulsar sobre las opciones **SALVAR (SAVE)**, **CARGAR (LOAD)** o **JUGAR (PLAY)**. La opción **SALVAR** no está disponible durante la secuencia de comienzo o cuando Indy fracasa en su misión.

Para SALVAR:

Pulsa sobre la opción **SALVAR (SAVE)**. La lista de las partidas salvadas aparece en la zona izquierda de la pantalla. Selecciona una partida colocando el cursor sobre esa partida o utiliza la tecla "Backspace" para cambiar su nombre actual. Pulsa **ENTER** para reactivar el cursor. Pulsa sobre **OK** para salvar la partida, o **CANCELA (CANCEL)** si cambias de opinión y prefieres no salvar la partida.

Para CARGAR:

Pulsa sobre la opción **CARGAR (LOAD)**. La lista de las partidas salvadas aparecerá en la zona izquierda de la pantalla. Selecciona una partida colocando el cursor sobre ella y pulsando. Mueve el cursor sobre **OK** para cargar el juego o **CANCELA (CANCEL)** si cambias de opinión y decides no cargar la partida.

Los puntos IQ Serie serán actualizados cada vez que cargues o salves una partida. Si juegas desde una unidad de disco floppy, puedes transferir puntos IQ Serie desde un disco cargar/salvar a otro, cargando una partida desde un disco floppy y salvándolo en otro.

Para empezar con un nuevo grupo de puntos IQ Serie: Si juegas desde el disco duro deberás borrar todos los ficheros de salvar partida (todos los ficheros llamados salvar partida con diferentes extensiones). Si juegas desde una unidad floppy, utiliza un nuevo disco formateado como disco de salvar/cargar partida.

Additional IBM/Tandy Credits

IBM support above and beyond the call of duty by Eric Wilmunder
Ad Lib™ sound and music by Eric Hammond, from an original score by John Williams
Tandy/IBM sounds and music transposition by David Hayes
Tandy/IBM sound and music supervision by David Warhol
Reference card layout by Mark Shepard
Proofreading by Betty Hey

IBM is a registered trademark of International Business Machines, Inc. Tandy is a registered trademark of Tandy Corporation.
Ad Lib is a trademark of Ad Lib Inc. *Indiana Jones and the Last Crusade*, character names, and all other elements of the game
fantasy are trademarks of Lucasfilm Ltd.

© & ® 1989 Lucasfilm Ltd. All rights reserved.