



Solución Última Cruzada



El Barnett College

Una vez pasados los códigos, y antes de entrar en materia, puede que sea el momento de entrenarse en la práctica del boxeo, deporte que te verás obligado a utilizar en más de una ocasión durante la aventura. Así que manos a la obra (y dedos sobre el teclado numérico...).

Nuestra primera tarea consiste en echar un vistazo a nuestro despacho. Debemos esquivar una multitud de estudiantes contrariados (a los que personalmente apoyo moralmente) hablándoles: usando una convención que a partir de aquí será la habitual, llamaré 1 a la opción que aparezca en primer lugar contando desde arriba, y etcétera... En este caso, la combinación adecuada es 3-3-3. Una vez en el interior del despacho, los objetos que deben interesarnos son los papeles que hay encima de la mesa y un frasco de disolvente situado en la estantería central. Los papeles los iremos cogiendo hasta encontrar un paquete, que de momento cogeremos y nos guardaremos. Acto seguido, abre una ventana y sal fuera.

Al salir, nos encontramos con dos gorilas que nos llevan ante Donovan, el malo de la película (¿oh, no lo sabías? ¡perdón!) que nos comunica la desaparición de nuestro amado padre...

Una vez de vuelta al campus, viajamos a casa de Henry, donde nos esperan varios trabajos por realizar: (a) la mesa al lado de la puerta es en realidad un baúl: debemos coger la maceta, dejándola por ahí, y coger o quitar el mantel... se necesita una llave, de la cual aún no disponemos, así que paciencia; (b) la librería colgante: empuja la susodicha estantería que está en equilibrio inestable, con "qué es..." localiza una cinta adhesiva y cógela; (c) entra en la habitación y coge el cuadro que reproduce una copa (es el Grial, pero no se lo digas a nadie...). Hecho todo esto, ya puedes volver al campus de nuevo.

Volvemos al despacho vía la ventana. Usamos el frasco en la cinta adhesiva... psssss... y obtenemos una pequeña llave. Por cierto, si aún no lo has hecho, abre el paquete y encontrarás el Diario del Grial realizado por Henry (all rights reserved). Volvemos a casa de Henry y usamos la pequeña llave para abrir el arcón, donde debemos localizar (mirar arcón no sirve, búscalo con "qué es") un librito "que se parece mucho al Diario del Grial". Una vez hecho todo esto ya podemos irnos a...

Venecia

El pasaje secreto que nos conducirá a las catacumbas se encuentra en la biblioteca. Investiga por las estanterías. Todas ellas se parecen mucho pero hay 3 estanterías en concreto donde debes encontrar 3 libros, usando "qué es" hasta que veas "libro" ese será en cada momento el que debes coger. Con un poco de intuición sabrás qué estanterías son, porque en toda la biblioteca las estanterías son prácticamente iguales salvo que en estas tres hay detalles que cambian como son la aparición de algunas enciclopedias y huecos en la estantería donde haya algún libro suelto. Estos libros que cogerás son el Mein Kampf, el libro de mapas de las catacumbas (el más importante) y un libro sobre cómo pilotar aviones.

También en tu recorrido por las salas debes recoger una cuerda roja y un pilar metálico de esos que normalmente sostienen las cuerdas rojas.

Para entrar en las catacumbas debes localizar la vidriera de la biblioteca que se parezca a la del Diario y en el



suelo hacer un agujero con el pilar metálico que recogimos. La losa correcta deberás averiguarla gracias al Diario y las inscripciones de las estatuas de esa misma sala. Si no aciertas en la loseta correcta, sal del agujero y aunque te echen de la biblioteca podrás entrar de nuevo para intentarlo tantas veces como quieras.

Una vez en el interior de las catacumbas (ver mapa del "Primer Nivel de las Catacumbas") iremos a la habitación marcado como "huesos" y cogemos el garfio. Nos dirigimos a las cloacas y, abriendo la tapa, a la terraza del bar. En ella, a mano izquierda hay una pareja que está degustando una botella de vino. Si somos lo bastante pesados (mirar botella, hablar...) nos harán entrega de un bonito presente: la botella. Desde aquí, volvemos a las catacumbas por la cloaca y nos dirigimos hacia el foso de agua, donde llenamos la botella, y después hacia la antorcha, donde usamos la botella en la antorcha y acto seguido empujamos ésta última...

Pasamos por encima del puente de piedra de la habitación "tapón" y nos dirigimos a la "inscripciones" (mapa denominado "Catacumbas: zona bajo el pozo y la loseta"), donde hábilmente leemos un rato... Luego de leer, salimos, enroscamos el garfio al tapón y luego damos un vil latigazo al garfio, desde el lado izquierdo de la pantalla. Vamos después a la habitación con la escalera, la subimos y apareceremos en la habitación "loseta".

Encamínate al pozo de agua que ya has vaciado, y por el túnel, te diriges hacia la habitación de la máquina (mapa llamado "Catacumbas: área tras el pozo"), donde debes usar la cuerda en la máquina y después darle caña al volante. En un sitio recóndito, un puente levadizo se acciona...

Vete ahora a la habitación "puerta de las estatuas". Observa el Diario para ver qué combinación te permite abrir la puerta, y empuja las estatuas para que estas giren y se obtenga la combinación ganadora del sorteo... La combinación "muerte" es fácil de evitar si observas que empujando las estatuas de los extremos giran éstas y la central, y girando la central sólo ésta. Aunque tampoco te mueres si te sale mal...

Continuamos, pasamos por el puente levadizo, y llegamos al "xilófono" compuesto de varias calaveras. En el Diario encontrarás una partitura, que es la melodía que debes tocar para que se abra la puerta. Tanto en este caso como en el anterior, la secuencia correcta juega cambia en cada juego y por eso no puedo poner simplemente una clave de acceso y punto, así que paciencia. Léete así la partitura: leyendo las notas de izquierda a derecha, y empezando a contar por la línea de arriba del todo (llámala "1"), apúntate la secuencia, y luego empuja las calaveras del xilófono en el mismo orden, empezando a contar desde la punta izquierda, hacia la derecha.

Siguiendo el mapa, no deberías tener problemas para llegar hasta la cámara mortuoria. Allí abre el ataúd (el mapa correspondiente se titula "Catacumbas Último Nivel", lo contemplas, apuntas "Iskenderún" para irte allí de vacaciones por Pascua, y te vas a las cloacas abriendo el débil candado que hay en la rejilla, saliendo hacia la terraza del bar, donde te esperan más noticias sobre tu padre...

Castillo de Brunwald

Ayúdame de los mapas para orientarte, y usaremos la convención sobre las opciones de conversación que he puesto más arriba, ¿O.K.?

Para cargarte al gilipollas del mayordomo: 2-1-3

Toma nota de lo que pasa "en otra parte del castillo", y entérate de que tienen en el castillo un cuadro donde se observa la apariencia del Grial.

Dirígete hacia el borracho, habla con él y consíguelo su jarra... es fácil, no como el resto. Primero 1-3-3 y averiguas que su comandante se llama Vogel. Luego hablas con él 3-2 o le atizas para obtener su jarra. En la cocina, llena el jarro de cerveza y úsala para apagar las brasas. Cuando estén frías, te llevas el jabalí asado, pero no te lo comas. Vuelve a llenar el jarro de cerveza antes de dejar la cocina.

A continuación deberás pasar por entre varios soldados y oficiales, cada uno de los cuales tiene una manera de ser despistado (aunque siempre puedes golpearlos, pero así no llegarás lejos, créeme). Y una vez los hayas engañado vestido con un traje, no se te ocurra pasar delante suyo vestido de otra manera a menos que quieras tener otro combate. Denoto por I=vestido de Indiana, O=vestido de oficial nazi y C= vestido de criado, así que allá va... (en los mapas también está):

No te olvides de ir recogiendo todos los Deutsche Marks que encuentres pues te harán falta más tarde para comprar un billete de avión (aunque realmente puedes pasar de ellos, pues hay una forma mas fácil de hacerte con los billetes).

(Borracho) Lo he comentado antes;

I: 3-2-1;

I: 1-2-2; (te dará dinero)

N.P.I. pero seguro que hace falta O: y no es nada que empiece por 2;

I: 2-2-1-1 pero es mejor darle nuestro cuadro si vamos de O o de C; así luego sabes que existe una

combinación que abre la caja fuerte donde está el cuadro del Grial y que está en el piso de Vogel. La tarjeta donde esta apuntada la combinación es un pase que nos servirá para escapar más adelante.
O: 3-1-2-1;
Hay que darle de hostias. (por eso del dinero) ¡Cuidado, que es muy bueno! o darle el Mein Kampf
O: 2-2-3;
O: 1-2-1;
(Biff) Hay que darle el trofeo lleno de cerveza (más adelante se explica con detalle...);
(Siegfried: funciona si se ha oído hablar de él): 3-2-3 --> para oír hablar de él hay un guardia en la primera habitación de la derecha, en el mismo pasillo donde está la sala de las alarmas (que más adelante sabrás como anular). Debes usar con él, vestido de oficial 3-2-3.

Bien, para liberar a Henry se necesitan realizar una serie de tareas, así como hay otras que te dan más puntos, y que no hace falta realizar en una cronología concreta, salvo algunos casos...

Primero vas donde los trajes y te haces con el de criado (ya te he dicho como debes convencer a 2 y 3 de tus sanas intenciones) y vestido de criado le das tu cuadro a 5, que lo pondrá en la caja fuerte... Vas a la habitación del segundo piso marcada como "llave". Abres el arcón, coges el traje de oficial y lo observas: debes encontrar la llave, ya que no te queda bien el traje. Con la llave vete donde los trajes, abre el candado con la llave y coge el uniforme alemán, pues lo necesitarás en los sitios marcados...

Existe una sala con un botiquín que podrás usar para reponerte de tanto boxeo (no recomendable).

No te olvides de ir recogiendo todos los Deutsche Marks que encuentres pues te harán falta más tarde...

Dirígete donde está el botiquín y cógelo, porque te hará falta. Úsala cuando el boxeo te haya dejado agotado...

Debes anular las alarmas, que están en el mismo sitio que 7, que es un hacha. Hay dos maneras que conozco de pasarlo: a base de mamporros, y te hará falta saber bastante cómo funcionan estas luchas y tener la salud a tope. Recomiendo MUCHO salvar la partida antes de entrar allí. La otra manera es darle algún libro redactado por Adolfo Hitler que hayas encontrado en alguna librería veneciana. Una vez (o mejor, si) lo hayas noqueado, vierte la cerveza de la jarra por la rejilla del aparato con las lucecitas a la derecha y así inutilizas la alarma...

Con todo esto, ve al tercer piso y entra donde están el trofeo (que debes coger y llevarlo a la cocina, para llenarlo de cerveza) y el fichero (que abres y sacas de él el pase donde han anotado la combinación de la caja fuerte), aunque lo primero que deberás hacer es darle algo de comida al chucho (jabalí servirá).

Una vez que tienes la combinación, puedes ir también a la caja fuerte (está detrás de una enorme "Mona Lisa" que deberás empujar). Una vez en su interior, échale un vistazo al Grial..... intenta quedarte con todos sus detalles porque al final del juego debes pasar la prueba de reconocimiento del Grial. (mira por si acaso el cuadro de indy también). Te recomiendo (aunque yo no lo hice) que le des a "imprimir pantalla" y lo guardes en algún fichero para luego rescatarlo en la prueba final (así no tendrás que comerte el tarro para acordarte de cómo era y de paso comprueba si el Grial que se muestra se parece en algo al de la prueba final o solo es un rollo del juego).

Con el trofeo lleno de cerveza, te acercas a Biff (10) y se lo entregas... (Nota: darle el jarrón no sirve, no es suficiente ración para un machote como él).

Al pasar se nos echa encima el plasta de Sigfred, que ya sabéis como convencerle.
Hecho todo esto, coge la llave de plata que hay en un cuarto al fondo y nos vamos al pasillo donde hay tres puertas cerradas. Una de ellas vacía, con un armario lleno de marcos(\$).
En otra esta Papaíto, deseando que te lo lleves de allí.
Sal del cuarto y en cuanto intentes escapar....

Hecho todo esto, coge la llave de plata y rescata al papaíto de una vez, que se está esperando el hombre desde hace rato...

¡MALDICION! Después de tantos trabajos y sinsabores, Vogel te pilla huyendo con tu papá. Puedes darle el viejo libro, pues se creerá que es el Diario, pero es mejor, pues da menos dolores de cabeza (y te da más puntos...) darle el Diario auténtico.

Una vez maniatados, tira las sillas hasta quedar justo ante el hacha de la armadura. Salva el juego en disco (es otro momento crítico, así que hazme caso y no tirarás tu ordenador por la ventana) y empuja la armadura..... (Has de calcular muy bien la perspectiva)

Si sales vivo (es una cuestión de que el hacha acierte entre las sillas...), empuja la estatua situada en el lado izquierdo de la chimenea, sal fuera, busca la moto y nos vamos a Iskenderun si le diste el viejo libro. Si hiciste lo último que sepas que deberás estar muy acertado con cada guardia que te salga al paso en cada una de las fronteras, pues al no tener el pase firmado por Hitler que se consigue en Berlín no te será tan fácil pasar.

Berlín

Primero hay que pasar el puesto de policía: en vez de recurrir a la violencia, háblale: 3-3-1-1...

Poco trabajo aquí: una vez recuperado el Diario, cuando se te acerque Hitler puedes darle a firmar el Diario (pocos puntos, poca utilidad) o darle a firmar el pase (MUY, MUY útil).

Una vez en el aeropuerto, compra los tickets (menos problemas) para el dirigible (necesitarás 175 DM, te dará el cambio y encima es amable). Si no has reunido dinero suficiente no es problema, habla con el hombre del periódico con uno de los Jones por el lado de la derecha y pregúntale sobre sus nietos (graba la partida antes) y con el otro Jones, a la izquierda cógele los tiquets que asoman de su bolsillo (es un atraco un poco descarado!). Dirígete a la salida y vete al dirigible.

Biplano

Si quieres un atajo, mejor prueba a usar el biplano en vez del dirigible (deberás tener el libro de la biblioteca veneciana sobre el manejo del mismo). Consulta el libro, apúntate los pasos y móntate en el biplano. Pero GRABA antes de montarte!! Deberás ser lo bastante rápido para que los guardias del aeropuerto no se te echen encima (por lo que recomiendo que cada vez que realices una de las tareas para encender el biplano le des a pausa (espacio) y vayas siguiendo el libro poco a poco sin ponerte nervioso).



Una vez encendido, vuelas sólo (tranki que el ordenador lo maneja el solo, tu relájate) y te derriba un avión alemán sin remedio y caerás en una granja (pero eso ya lo veras más adelante).

Dirigible

Da los tickets al joven de la entrada. Como Henry, vete al comedor del dirigible y camina hacia la punta izquierda, donde hay un piano con su pianista y un cuenco. Mete algunas monedas en éste último, pídele una canción y verás como el estúpido del radiotelegrafista sale a escuchar semejante aberración musical (¿dónde tendré mi disco de heavy?). Mientras Henry distrae al radiotelegrafista repitiendo la operación las veces que haga falta, Indiana se introduce en la habitación de radio, abre el armario, coge la llave y "abre" la radio con sus propias manos, tras lo cual sale silbando alguna melodía con aire de disimulo...



Una vez el radiotelegrafista ha vuelto, y como puede arreglar la radio, debes usar la llave inglesa en el agujero y empujarla, bajará una escalera del techo, te subes a ella y te metes en el laberinto... (otro momento peligroso, salva en disco antes de meterte en el laberinto). El laberinto viene detallado en la Guía Miguelín de este capítulo, pero hay soldados que vienen y van (además van teledirigidos a por ti), y si te los encuentras, hay jaleo. Debes buscar una ruta en que esquives a la mayoría de ellos...

Una vez en el aeroplano, diviértete cargándote algunos cazas pero inevitablemente te pegarás un porrazo contra el suelo. En tierra, usa el coche de la izquierda y ¡hacia Iskenderún!.

Si no tienes el pase firmado por Hitler, hay algún guardia que se deja sobornar por mucho dinero, otro que 1-2-2-3-1 y otro que prefiere 3-3-2... (por orden inverso al dado), pero al final deberás darte de mamporros... Ve con el pase firmado, hazme caso. ¡Atención! El número de guardas que nos encontremos dependerá de nuestra habilidad pilotando el avión. A su vez, ésta depende de si hemos leído algún manual sobre biplanos.

Iskenderum

Una vez has entrado en el templo y te has encontrado con Donovan, no podrás salvar en disco, así que hazlo antes de entrar (y esta vez será mejor que me hagas caso, caramba). Cuando te metas en la primera prueba, y hasta que recuperes el Grial, no puedes salvar y, en caso de fallo, vuelves al inicio de la primera prueba, así que atención y al loro...

PRIMERA PRUEBA: dirígete hacia el interior de la cueva avanzando poco a poco desde la parte superior de la pantalla (como si fueras arrimado a la pared). Al llegar a las rayas transversales, y aunque tú le marques otra dirección, se dirigirá hacia la mitad de la pantalla... antes de que llegue allí, cliquee con el puntero del ratón en el punto marcado con el cursor (hay una crucecita muy pequeñita dibujada en el suelo, debes cliquer ahí)... hazlo a tiempo, y esquivarás la muerte... falla, y vuelves a empezar otra vez. Cuando le coges el tranquillo es fácil, pero hasta entonces...

SEGUNDA PRUEBA: el ordenador te dirá como se deletrea "Jehova" en alguna lengua muerta o imaginaria, pisa solo las baldosas que contengan alguna de esas letras con las que se deletrea Jehova. Tras lo cual irás saltando por encima de las baldosas hacia el confín derecho, donde te espera la...

TERCERA (y peor) PRUEBA: simplemente cuando aparezcas por la entrada de la izquierda, pincha con el ratón en la entrada de la derecha que va a la cámara del Grial.

EL GRIMAL: en la peli es el descrito como "cáliz de estaño con inscripciones en arameo" que es el del extremo derecho... pero el juego elige aleatoriamente la copa, con lo que deberás haber visto el cuadro escondido en el castillo de Brunwald para saber cómo es el que nos hace falta. Con ayuda de tu intuición, coge el que más se le parezca y mételo en el agua bendita y bebe... ¡SUERTE! Y si fallas, pues ¡ADIVINA! , pero de todos modos, siempre acaba diciendo que era la propia de un carpintero... es un juego un poco hipócrita, la verdad, si se me permite la broma.



Finalmente, una vez la tiparraca te haya robado el cáliz y se la trague la piedra, dirígete a ese punto y míralo... (ahora es el momento de salvar por última vez, no hay más oportunidades) y recupera el cáliz usando el látigo...

Indy cogerá el Grial con agua bendita y curará a su padre y en ese momento aparecerá el caballero pidiendo que se lo devuelvas. A partir de aquí hay tres finales posibles:

- 1-** Si eres lo suficientemente rápido, coge el Grial antes que la tía alemana y dáselo al caballero.
- 2-** Deja que la tía lo coja y cuando la tierra se la trague, vete simplemente del templo (así, tan fresco)
- 3-** El bueno: una vez la tiparraca te haya robado el cáliz y se la trague la piedra, dirígete a ese punto y míralo... recupera el cáliz usando el látigo... y para concluir, dáselo al caballero.

Al acabar tendremos los comentarios de Marcus y el padre de Indy y la canción de siempre para los créditos.

(THE END)