

Indiana Jones and the Fate of Atlantis

Acerca de Indiana Jones and the Fate of Atlantis

EN *Indiana Jones and the Fate of Atlantis*, juegas el papel de Indiana Jones, famoso arqueólogo y aventurero, que trata de descubrir y explorar la legendaria Atlantis. Los agentes nazis desean desatar los poderes de Atlantis contra el mundo, así que persiguen de cerca a Indy... ¿o tal vez ya se le han adelantado?

Aquí es donde intervienes tú, dirigiendo las acciones de Indy (y, de vez en cuando, las de su antigua colega y ahora medium, Sophia Hapgood) en su búsqueda de Atlantis. De vez en cuando, Indy tendrá que conducir un coche, montar un camello, pilotar un globo y reparar y usar la maquinaria de los atlantes. Cuando llegue el momento, consulta la sección correspondiente de este manual para saber cómo hacerlo.

Si éste es tu primer juego de aventuras, prepárate para un divertido desafío. Sé paciente, incluso si te lleva algún tiempo

resolver algunos de los puzzles. Si te quedas atascado, puede que necesites resolver otro puzzle antes o encontrar y usar un objeto. ¡Pero persevera y finalmente descubrirás el auténtico destino de Atlantis!

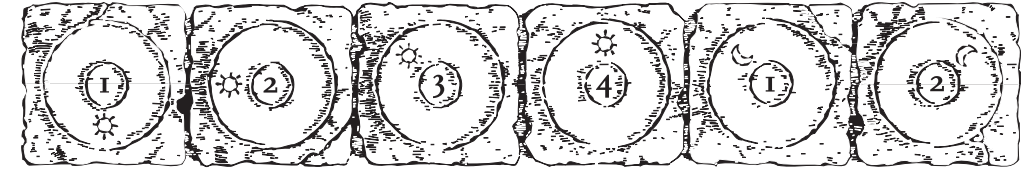
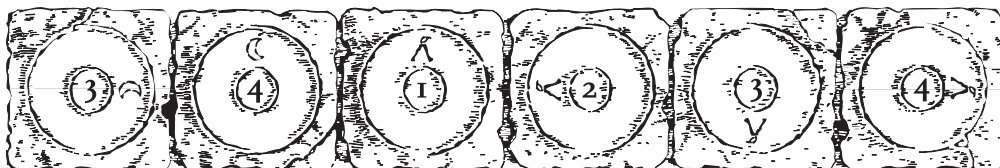
Primeros pasos

PARA COMENZAR EL JUEGO, utiliza la tarjeta de referencia incluida con el juego. Contiene todas las instrucciones específicas para el equipo.

Tras iniciar el programa, aparecerá una pantalla que muestra tres piedras encajadas, colocadas en un eje. Tendrás que alinear las piedras para coincidir con las ilustraciones que hay en los márgenes de este manual. Para ello, pasa a la página indicada en pantalla y comprueba las ilustraciones de referencia. Haz clic en los bordes de cada piedra hasta que su alineación sea correcta. Cuando hayas alineado las tres piedras, haz clic en el eje central.



*Este manual asume que estás usando un ratón o un joystick.
Consulta la tarjeta de referencia para ver los equivalentes del teclado.*



Cómo jugar

CUANDO LA HISTORIA COMIENZA, Indy está buscando una misteriosa estatua en el Barnett College. En este punto, a medida que Indy pasa de una habitación a otra, puedes examinar un objeto más de cerca y, en algunos casos, hacer uso del mismo, haciendo clic en el objeto. Prueba a hacer clic en la gárgola que hay al fondo.

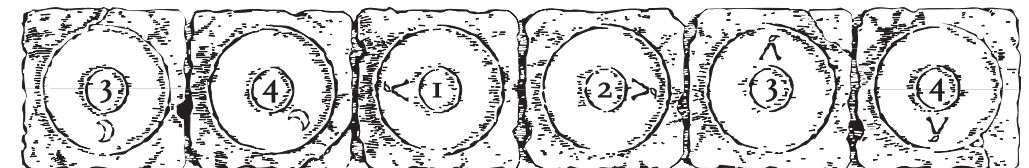
Tras encontrar la estatua, Indy regresa a su oficina, donde se desarrolla la siguiente parte de la historia en un "interludio". Los interludios son secuencias cortas y animadas, como las escenas de una película, que proporcionan pistas e información. También se usan para mostrar secuencias animadas especiales, como cuando un ingenio roedor de la selva ayuda a Indy a librarse de una serpiente. Cuando estás viendo un interludio, el puntero desaparece temporalmente y no controlas los acontecimientos.

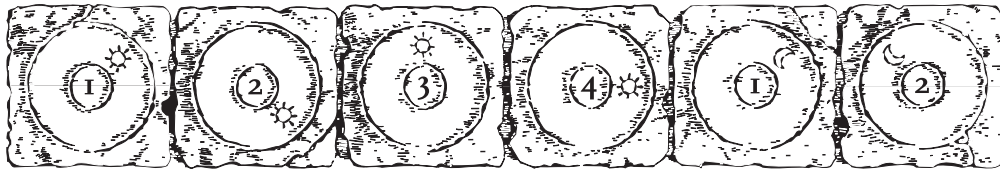
Comienzas a dirigir las acciones de Indy cuando llega a Nueva York. La pantalla se divide en las siguientes secciones:

La pantalla de acción es la parte más grande de la interfaz. Aquí es donde tienen lugar las acciones animadas. Los diálogos de los personajes también aparecen aquí.

La línea de frases está directamente

debajo de la pantalla de acción. Esta línea se usa para construir frases que le dicen a Indy lo que tiene que hacer. Una sentencia consiste de un verbo (palabra de acción) y uno o dos sustantivos (objetos). Algunos ejemplos de frases que puedes hacer son "Use whip with statue" (usar látigo con la estatua) o "Use arrowhead with rag" (usar punta de flecha con andrajo). La conexión de las palabras mediante "on" (en) o "with" (con) será realizada automáticamente por el programa. ► Los verbos disponibles aparecen enumerados en la parte inferior izquierda de la pantalla. Para seleccionar un verbo, coloca el puntero sobre la palabra y pulsa el botón izquierdo del ratón o del joystick o la tecla Intro. El juego tiene una función de verbo rápido que resalta el verbo apropiado cuando el puntero toca un objeto útil o interesante en la pantalla. Por ejemplo, cuando Indy está cerca de una puerta que puede abrirse, al colocar el puntero sobre la puerta se resaltaré el verbo "Open" (abrir). Al pulsar el botón derecho del ratón o del joystick o la tecla TAB (para simular el botón derecho), se usará el verbo rápido con el objeto, que en este caso abre la puerta. No te preocupes: esta característica no proporciona las soluciones de ningún puzzle. Ten en cuenta que aunque se resalte un verbo, puede que no sea el único uso de un





Mirar Diálogo Perdido de Platón

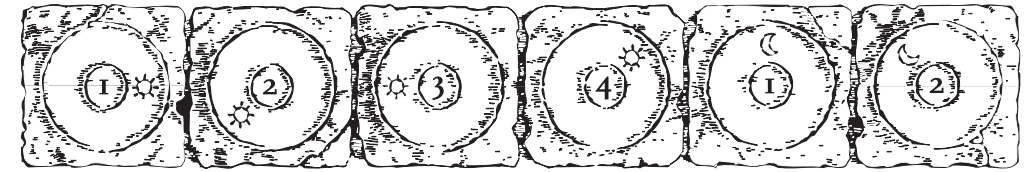
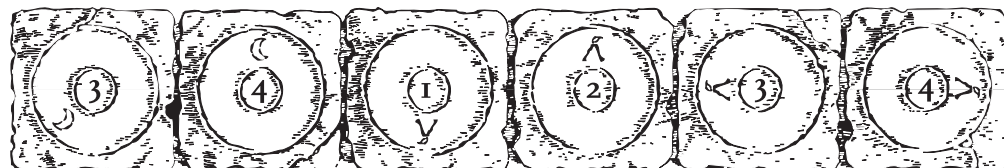
Dar	Coger	Usar
Abrir	Hablar	Empujar
Cerrar	Mirar	Tirar



1 LA PANTALLA DE ACCIÓN

2 LA LÍNEA DE FRASES

3 LOS ICONOS DEL INVENTARIO



objeto. ¡Prueba también los otros verbos!

Los sustantivos (objetos) pueden seleccionarse de dos modos. Puedes seleccionar un sustantivo poniendo el puntero sobre un objeto en la pantalla de acción. Muchos objetos en el entorno, y todos los objetos utilizables del juego, tienen nombres. Si un objeto tiene un nombre, aparecerá en la línea de frases cuando colocas el puntero encima del mismo. Si no aparece ningún nombre para un objeto en la pantalla, puedes estar seguro de que no tiene otro significado más que ser parte del escenario. También puedes seleccionar objetos haciendo clic en ellos en el inventario.

Los iconos del inventario están situados a la derecha de los verbos. Al principio del juego, el inventario de Indy está limitado a lo que haya conservado del primer interludio. Cuando recoge o le dan un objeto para usar durante el juego, se añade un icono de ese objeto en el inventario. No hay límite al número de objetos que Indy puede llevar. Cuando hay más de 10 objetos en el inventario, aparecen unas flechas a la izquierda de los iconos. Haz clic en ellas para desplazar la ventana de iconos hacia arriba o hacia abajo.

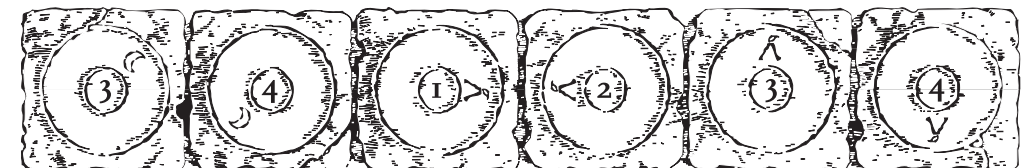
El indicador de cociente de Indy te

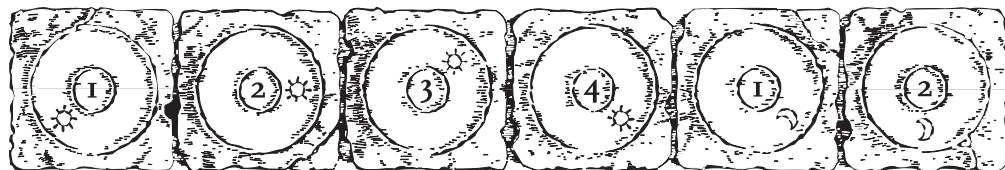
mostrará tus progresos durante el juego. Pulsa la tecla de inventario/puntos IQ (i) para ver el total de puntos. Consulta la sección Puntos de cociente de Indy (IQ) para saber más acerca de los puntos IQ.

Para a Indy, pon el puntero donde quieras que vaya y haz clic. Observa que "Walk" (andar) es el verbo predeterminado en la línea de frases. Esto se debe a que moverse es la acción que Indy hará más a menudo.

Cosas para hacer en Nueva York

MIRA EL PERIÓDICO que hay en el quiosco que hay junto a la puerta del teatro. Coloca el puntero sobre el periódico. Verás que el verbo "Look" (mirar) está resaltado. Pulsa el botón derecho del ratón o del joystick o la tecla TAB e Indy caminará hasta el periódico y te dirá lo que ve. Para recoger el periódico, selecciona el verbo "Pick up" (recoger) y coloca el puntero sobre el verbo. Pulsa el botón izquierdo del ratón o del joystick o la tecla Intro. Observa que las palabras "Pick up" (recoger) aparecen en la línea de frases. Coloca el puntero sobre el periódico y pulsa el botón izquierdo del ratón o del joystick o pulsa la tecla Intro. Esto completará la frase "Pick up newspaper" (recoger el periódico) en la línea de frases. Si Indy no está ya junto al





periódico, se acercará a él y lo recogerá. El icono del periódico se añadirá al inventario.

Abre la puerta trasera del teatro. Trata de convencer al portero de que te deje pasar sin liarte a puñetazos (consulta la sección Hablar con los personajes para obtener más información y la sección Combate, por si acaso).

Explora un poco más el callejón, puede que haya otro modo de entrar al teatro.

Una vez dentro del teatro, trata de distraer al encargado del escenario. Una vez te hayas librado de él, podrás llamar la atención de Sophia.

Los caminos

EN CIERTO PUNTO DEL JUEGO, estarás de vuelta en la oficina de Indy, y tendrás que tomar una decisión: ¿Convencer a Sophia para seguir con Indy en la búsqueda (el camino del equipo)? ¿Seguir por tu cuenta, usando tu inteligencia para superar los obstáculos (el camino del ingenio)? ¿O insuflar un poco de acción en tu misión (el camino de la acción)?

Hay tres modos de continuar a partir de este punto. La decisión que tomes afectará al transcurso de la historia. Aunque los caminos del equipo, el ingenio y la acción se entrecruzan de vez en cuando, muchos de los puzles y sus soluciones, así como los lugares

que visites, serán diferentes. Los caminos vuelven a converger cuando llegas a Atlantis.

Te sugerimos que reserves un espacio para guardar la partida en este punto (consulta la sección de Controles de juego para saber cómo guardar la partida). De este modo, cuando hayas completado con éxito el camino que hayas elegido, podrás volver a este punto y probar un camino diferente.

Interfaces especiales

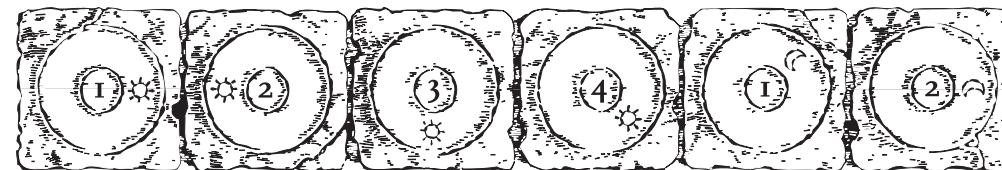
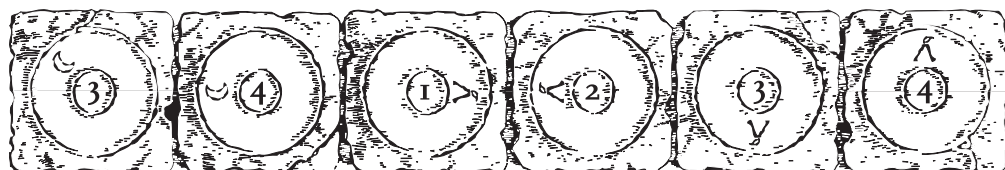
DE VEZ EN CUANDO, la interfaz estándar será sustituida por controles especializados:

Hablar con los personajes

HAY MUCHOS PERSONAJES en el juego con los que puedes conversar. Casi todos los que Indy conoce tendrán algo que decir, ya sea amistoso u hostil, útil o incluso inútil! A menudo, puedes hablar con alguien y volver más tarde para obtener nueva información.

En una conversación, seleccionas lo que Indy dice a partir de una lista que aparece en la parte inferior de la pantalla. Haz clic en la frase que quieres que diga. Por supuesto, tu elección afectará a la respuesta de tu interlocutor. A medida que se desarrollan las conversaciones, tendrás una nueva serie de elecciones de diálogo.

De vez en cuando, puede que tengas ganas de elegir una respuesta particularmente divertida. Ten en cuenta que, como en la vida real, ese tipo de comentarios pueden acarrear



problemas. Por fortuna, en Indiana Jones and the Fate of Atlantis, puedes guardar la partida antes de rendirte a la tentación.

Combate

RECUERDA, meterte en una pelea es peligroso. Si pierdes, la partida puede finalizar precipitadamente. Si eliges el camino de la acción, tendrás que abrirte paso luchando en varias ocasiones.

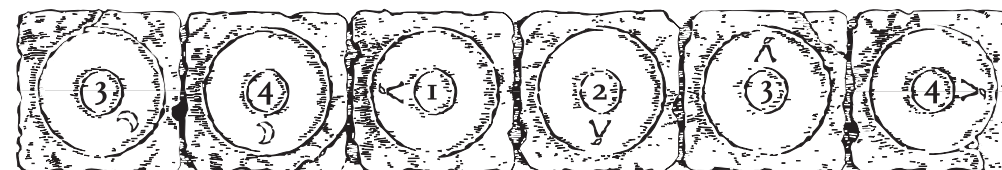
NOTA: En la mayoría de los casos, puedes asestar un "sucker punch" (puñetazo sorpresa) a tu adversario y ganar la pelea (consulta la tarjeta de referencia para ver cuál es la tecla correspondiente). Recuerda que no obtienes puntos IQ si utilizas esta opción.

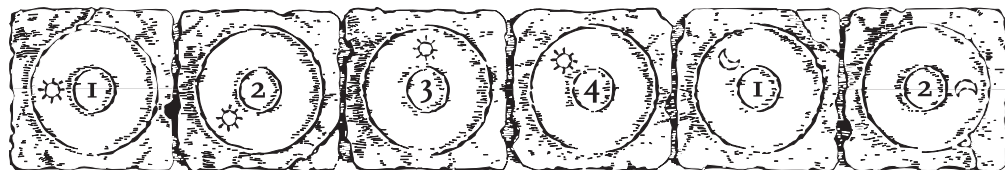
Observa los indicadores de salud y potencia del puñetazo que hay tanto para Indy como para su adversario (que aparece debajo). Si cualquiera de los contendientes es alcanzado, su salud disminuye. Cuando la salud baja hasta un nivel peligroso, el indicador cambiará a un amarillo de alarma. Cuando la pérdida de salud sea crítica, el indicador se volverá rojo. Cuando la salud de un contendiente se consuma del todo, caerá inconsciente. Si Indy descansa entre pelea y pelea, se recuperará y su salud volverá a la normalidad.

El indicador de potencia del puñetazo muestra lo fuerte que será el ataque. Cada vez que Indy trata de golpear, la potencia del puñetazo tarda unos momentos en volver al máximo. Si Indy vuelve a golpear demasiado deprisa, no atacará con toda su fuerza. Por supuesto, puede que sea más importante mantener a su enemigo desequilibrado que golpear con todas sus fuerzas. Indy puede asestar puñetazos altos, medios o bajos para atravesar las defensas de su adversario. Cada enemigo tiene sus propias fuerzas y debilidades individuales.

Para asestar un puñetazo a tu adversario, coloca el puntero sobre él (ya sea alto, medio o bajo) y pulsa cualquiera de los botones del ratón (si lo deseas, puedes cambiar al control de teclado durante las peleas. Consulta la tarjeta de referencia para obtener más detalles).

Indy también tiene algunos movimientos defensivos. Sus adversarios a menudo colocan sus puños en cierta posición antes de intentar golpear. Si estás atento a esto, puedes hacer que Indy bloquee. Pon el puntero en Indy al mismo nivel del ataque (ya sea alto, medio o bajo) y haz clic para interceptar el puñetazo. Además, Indy puede dar un paso atrás para aumentar la distancia con el adversario. Así puedes





ganar algo de tiempo para que Indy recupere la potencia del puñetazo. Si no te gusta cómo van las cosas, puedes escapar del adversario haciendo que Indy retroceda una y otra vez con respecto a su adversario.

El diálogo perdido de Platón

LAS PÁGINAS CLAVES del diálogo perdido de Platón han sido marcadas con sujetapapeles. Para ir a la página marcada, simplemente haz clic en el sujetapapeles apropiado. Para cerrar el libro y volver al juego, haz clic en cualquier otra parte de la pantalla (o pulsa la tecla ESC).

Camello

USA EL RATÓN PARA dirigir al camello por el desierto. Procura usar los farallones para evitar problemas. Si te atrapan, acabarás de vuelta en la ciudad.

Globo

CUANDO VUELES EN GLOBO, tendrás que vértelas con los vientos, que cambian de dirección siempre que cambias de altitud (la veleta en la esquina inferior derecha de la pantalla indica la dirección en la que soplan actualmente). Las corrientes ascendentes y descendentes también pueden afectar a tu vuelo.

Usa el puntero para identificar los puntos

de interés en los que pueda interesarte aterrizar. Usa los verbos en pantalla o los botones del joystick o del ratón izquierdo o derecho para controlar la altitud del globo: para subir, suelta lastre; para descender, suelta gas. Para aterrizar en un punto de interés, maniobra el globo sobre dicho punto y sigue soltando hidrógeno hasta que estés en el suelo.

Automóvil

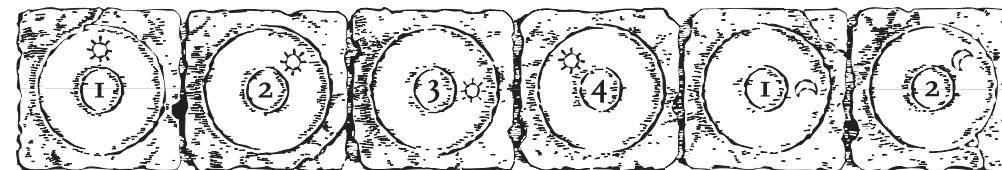
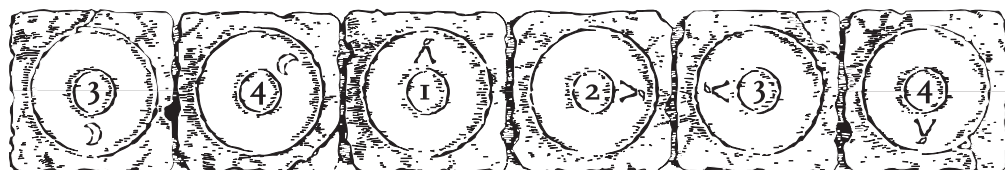
SI MONSIEUR TROTTIER cae en manos de los agentes nazis, tendrás que rescatarlo. Los nazis conducen con rapidez, pero tienen un mal sentido de la orientación. Usa el ratón para maniobrar por las calles de Monte Carlo mientras tratas de interceptar el coche de los nazis.

Instrumento de exploración (tránsito)

USA LAS MANIJAS izquierda y derecha para controlar de forma general; para un ajuste más preciso, usa las manijas más pequeñas del medio.

Submarino

EN EL SUBMARINO HAY CUATRO CONTROLES; en el camino del equipo, tendrás que encontrar cada uno y aprender a manejarlo. De izquierda a derecha, los controles son:



Profundidad. Haz clic en lo alto para descender y en la parte inferior para ascender. Para equilibrarte, centra la palanca.

Giro. Haz clic en la izquierda o en la derecha del timón para girar el submarino 180° en la dirección correspondiente (el submarino se moverá más cerca y más lejos a medida que giras).

Dirección. Tras poner la velocidad de los motores a cero, haz clic aquí para ir hacia atrás.

Velocidad. Haz clic cerca de la parte superior para aumentar la velocidad de los motores y haz clic cerca de la parte inferior para reducirla. El ajuste más bajo detendrá al submarino.

Maquinaria atlante

INCLUSO LA FABULOSA maquinaria de Atlantis es vulnerable al paso del tiempo. Aquí tienes la oportunidad de repararla y las piezas que hayas recogido aparecerán en la parte inferior de la pantalla. El resto de la pantalla muestra el interior de una estatua vigía. Para recoger una pieza, haz clic en ella una vez con el botón izquierdo del ratón: ahora seguirá al cursor por la pantalla. Coloca la pieza sobre una de las espigas y haz clic otra vez con el botón izquierdo del ratón para instalarla en ella. Cuando tengas una pieza seleccionada, al hacer clic con el botón derecho del ratón deshaces la

selección.

Controles de juego

PARA GUARDAR TUS progresos durante el juego, lo que te permite apagar el equipo y seguir más tarde desde el mismo punto, pulsa la tecla de función de guardar/cargar partida (F1 en la mayoría de los equipos. Consulta tu tarjeta de referencia para obtener más información).

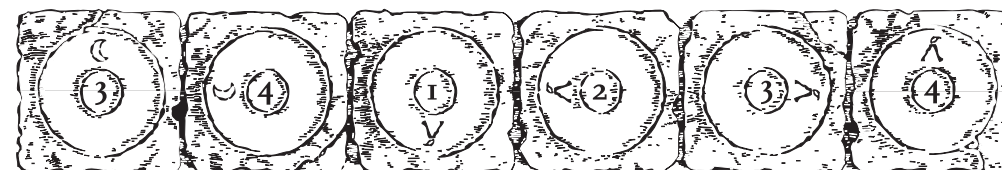
Para cargar una partida guardada, usa la tecla de función de guardar/cargar partida después de que el juego haya comenzado.

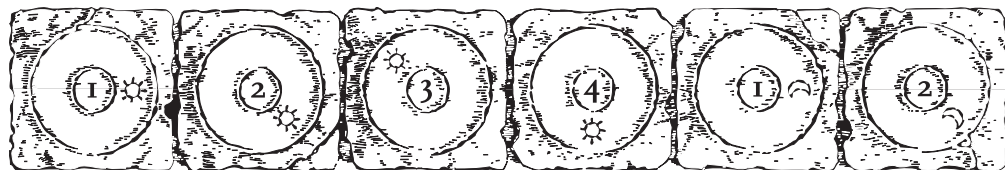
NOTA: Durante las escenas cercanas, puede que la función de guardar/cargar partida no funcione.

Para omitir un interludio, pulsa los botones del ratón o del joystick a la vez, o pulsa la tecla ESC. Consulta la tarjeta de referencia del ordenador para obtener más detalles. Tras jugar varias veces a Indiana Jones and the Fate of Atlantis, puede que quieras usar esta función para saltarte interludios que ya has visto.

Para reiniciar el juego desde el principio, pulsa la tecla indicada en tu tarjeta de referencia (F8 en la mayoría de los equipos).

Para detener la partida, pulsa la BARRA ESPACIADORA. Vuelve a pulsarla para reanudar el juego.





Para ajustar la velocidad de la línea de mensajes y adecuarla a tu velocidad de lectura, pulsa las teclas indicadas en la tarjeta de referencia (+ y - en la mayoría de los equipos). Cuando hayas terminado de leer una línea de diálogo, puedes pulsar la tecla "Done" (hecho) (en la mayoría de los equipos es la tecla punto) para limpiar la línea y seguir adelante.

Usa las teclas indicadas en la tarjeta de referencia para ajustar el volumen del sonido (en la mayoría de los equipos son los corchetes de apertura y cierre: "[" y "]"). Si estás usando el altavoz interno, estos controles activarán y desactivarán el sonido. Si la tarjeta de sonido tiene un control de volumen, asegúrate de que está por encima de cero antes de usar los controles del teclado para ajustar con precisión el volumen.

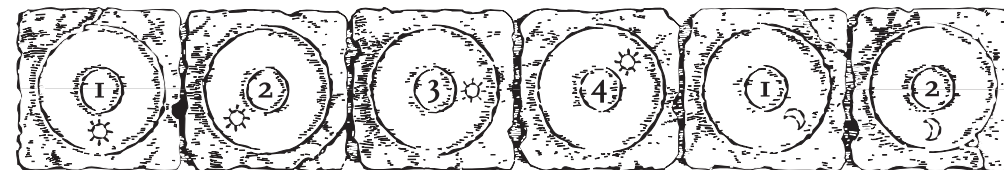
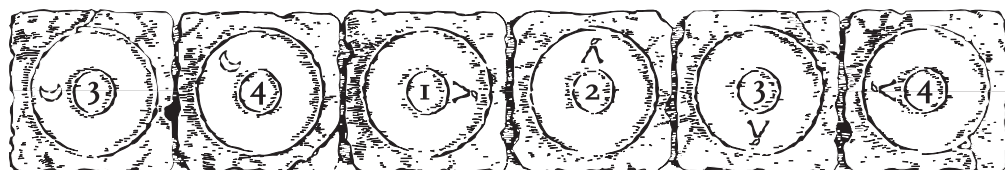
Puntos de cociente de Indy (IQ)

PULSA LA TECLA de inventario/puntos IQ (i) para cambiar entre los iconos del inventario a los puntos IQ (al volver a pulsar la tecla o hacer clic en la zona de los puntos, volverás al inventario). La designación del camino será "None" (ninguno) hasta que no hayas pasado el punto del juego en el que eliges un camino (tal y como se

describe en la sección anterior Los caminos). El número denominado "Current" (actual) mide lo bien que lo estás haciendo en la partida actual. El número denominado "Total" indica lo bien que lo has hecho en todas las partidas que has jugado hasta ahora. La puntuación máxima total, si solucionas todas las variaciones de todos los puzzles en los tres caminos, es 1.000. Anotas puntos IQ cuando solucionas puzzles, superas obstáculos o encuentras objetos importantes. Tus puntos IQ se guardan cuando acabas una partida, la guardas o la cargas. Cuando inicias una nueva partida, no tendrás puntos IQ hasta que no cargues o guardes una partida.

Nuestra filosofía de diseño de juego

SOMOS DE LA OPINIÓN de que compras juegos para divertirte, no para que te den un porrazo en la cabeza cada vez que cometes un error. Así que no te paramos en seco cada vez que encuentras un sitio que no has visitado antes. De todos modos, ten en cuenta que Indiana Jones es un personaje aventurero que a menudo se ve metido en situaciones peligrosas. En cualquier caso, procuramos dejar claro cuando estás a punto de meterte en problemas.



Guarda la partida cuando creas que vas a entrar en una zona peligrosa, pero no asumas que cada error conduce a la muerte. Normalmente tienes una segunda oportunidad.

Algunos consejos útiles

☞ Recoge todo lo que puedas. Es probable que, en algún momento, todas esas cosas tan raras sirvan para algo.

☞ Si te quedas atascado y no sabes cómo seguir, prueba a mirar todos los objetos que has encontrado y piensa cómo podrían usarse (quizá con otro objeto del

inventario). Piensa en los lugares que has visitado y la gente con la que te has encontrado. Seguramente habrá alguna conexión que te pondrá de nuevo sobre la pista.

☞ Cuando estés con Sophia, puede que tenga algunas buenas ideas acerca de cómo seguir.

☞ Muchos de los puzzles pueden resolverse de más de un modo.

Bibliography

LO CREAS O NO, fue Platón quien inventó la historia del continente de Atlantis. Si te interesa saber más sobre Atlantis, puedes empezar con:

DE CAMP, L. SPRAGUE. *Lost Continents*. Canadá: Dover Publications, 1954.

DONNELLY, IGNATIUS. *Atlantis: The Antediluvian World*. Nueva York: Gramercy, 1985.

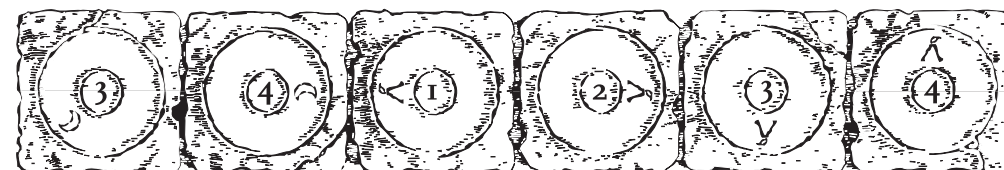
MUCK, OTTO. *The Secret of Atlantis*. Nueva York: Times Books, 1978.

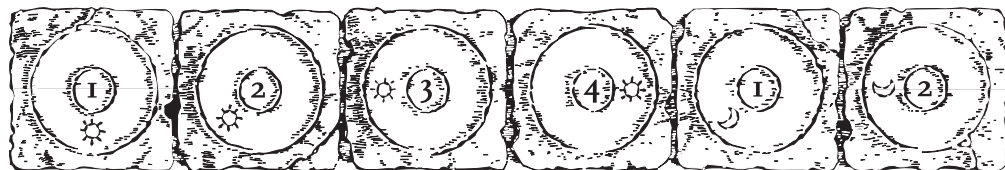
GRUNWALD, HENRY ANATOLE, editor en jefe. *Mystic Places*, Nueva York: Time Life Books Publishing, 1987.

PELLEGRINO, CHARLES. *Unearthing Atlantis: an Archaeological Odyssey*. Nueva York: Random House, 1991.

PLATO. *Timaeus and Critias*. In *The Dialogues of Plato*, trans. Benjamin Jowett. Nueva York: Random House, 1937.

VITALIANO, DOROTHY B. *Legends of the Earth: Their Geologic Origins*. Bloomington: Indiana University Press, 1973.





LICENCIA DEL SOFTWARE Y GARANTÍA LIMITADA

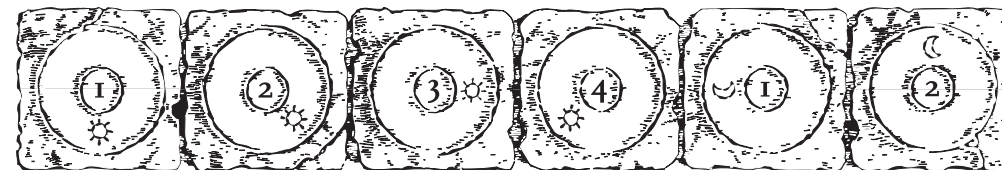
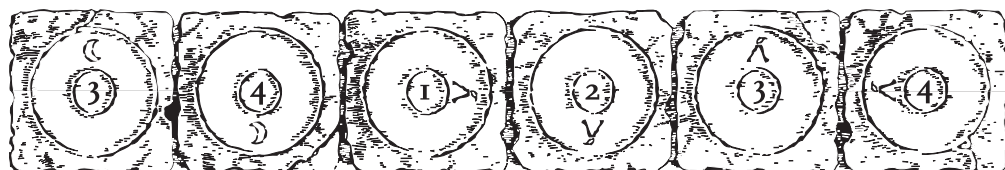
LEA ESTA LICENCIA CON ATENCIÓN ANTES DE INSTALAR O USAR EL SOFTWARE. AL INSTALAR O USAR EL SOFTWARE, USTED ACCEDE A SOMETERSE A LAS CONDICIONES DE ESTA LICENCIA. SI USTED NO ESTÁ DE ACUERDO CON LAS CONDICIONES DE ESTA LICENCIA, NO INSTALE O USE EL SOFTWARE; ELIMINE EL SOFTWARE Y TODOS SUS ARCHIVOS DEL ORDENADOR, Y DEVUELVA ESTE PAQUETE CON TODOS SUS CONTENIDOS AL PUNTO DE VENTA PARA RECUPERAR SU DINERO O CAMBIAR ESTE PRODUCTO POR OTRO, EN FUNCIÓN DE LA POLÍTICA DE CAMBIOS DE SU PROVEEDOR.

El programa informático, el diseño, la música, los materiales impresos, la documentación en línea o electrónica y el resto de componentes incluidos en este producto, así como todas las copias de dichos materiales susceptibles de ser modificados o actualizados (en conjunto, "el software") y sus derechos de copyright son propiedad de Activision, de sus entidades o divisiones afiliadas y de sus licenciadores (en conjunto, "Activision"). El software es licenciado (no vendido) de forma no exclusiva, y Activision o sus licenciadores poseen y controlan todos los derechos de copyright,

secreto comercial, patente y el resto de derechos propietarios del software. Activision puede realizar mejoras o actualizaciones en el software en cualquier momento sin necesidad de comunicárselo a usted; Activision decidirá si le permitirá acceder a dichas mejoras o actualizaciones, que podrán producir cambios en el juego asociado con este software.

Siguiendo los términos y condiciones de este acuerdo, usted podrá usar el software únicamente con fines personales, instalando el software en un único ordenador y usándolo siguiendo las instrucciones de su documentación. Usted no podrá evitar o intentar evitar ninguna de las medidas tecnológicas del software o el medio diseñadas para impedir realizar copias o accesos de forma no autorizada.

Activision y, si corresponde, sus licenciadores, se reserva todos los derechos no otorgados específicamente en este acuerdo. Usted no podrá: (1) copiar el software en su totalidad en un disco duro u otro sistema de almacenamiento, salvo en casos relacionados con la instalación y el juego asociado con el software; usted debe ejecutar el software desde el disco versátil digital ("DVD") o el CD-ROM suministrado; (2) distribuir, alquilar, prestar o sublicenciar el software de forma parcial o total; (3) modificar el software o crear obras a partir de éste, excepto en los casos permitidos; (4) transmitir el software por una red, red telefónica o por cualquier medio electrónico o permitir el uso del software en una red de múltiples usuarios o de acceso remoto excepto en el caso de las partidas multijugador del software, realizadas en redes autorizadas por la



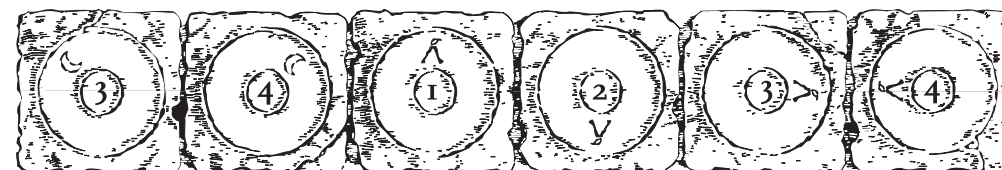
documentación adjunta; (5) participar en búsquedas de partidas multijugador en redes no autorizadas; (6) diseñar o distribuir niveles no autorizados; (7) aplicar ingeniería inversa al software o, en definitiva, intentar reconstruir o descubrir códigos fuente ocultos, ideas, algoritmos, formatos de archivo, programaciones o interfaces de interoperabilidad del software bajo ningún concepto, salvo en los casos permitidos por la ley a pesar de que en el contrato se especifique lo contrario, y solo tras haber informado por escrito a Activision de sus propósitos; (8) eliminar, deshabilitar o evitar los avisos o etiquetas de propiedad incluidos en el software; (9) exportar o reexportar el software o cualquier copia o adaptación suya, violando así las leyes o regulaciones aplicables; o (10) explotar comercialmente el software, específicamente en un cibercafé, salón recreativo o cualquier sitio público sin haber obtenido antes una licencia diferente por parte de Activision o sus licenciadores, que podrán negarse a concederla o cobrar por ello.

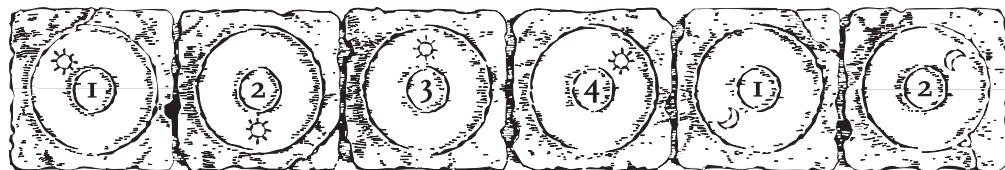
Usted podrá transferir el software, pero únicamente si el destinatario accede a someterse a los términos y condiciones de este acuerdo. Si usted transfiere este software, deberá hacerlo incluyendo todos sus componentes y documentación, y borrar todas las copias de su equipo informático. Perderá todos los derechos que este acuerdo le concede en el mismo instante en que transfiera el software.

Activision garantiza al comprador original que el medio proporcionado con este software estará libre de defectos de fabricación bajo un uso normal únicamente

durante un periodo de noventa (90) días a partir de la fecha de compra (reflejada en su recibo). Si el medio proporcionado con este software presenta algún defecto y el comprador original devuelve el medio a Activision siguiendo las instrucciones de este párrafo, Activision reemplazará el medio defectuoso: (a) sin realizar cargo alguno al comprador original, si el medio presenta defectos en el plazo de noventa (90) días posteriores a la fecha de compra o (b) a cambio de la cantidad de 9 £ por cada DVD o 6 £ por Compact Disc ("CD"), si el medio presenta defectos una vez expirado el plazo de noventa (90) días de garantía, siempre que la solicitud se realice en un plazo razonable con respecto a la fecha de compra, y que Activision siga distribuyendo comercialmente el DVD o CD. Para obtener un DVD o CD nuevo, envíe únicamente el DVD o CD defectuoso con franqueo pagado a Activision, junto con una prueba de compra, una descripción del defecto, su nombre y su dirección y un cheque de 6 £ por CD o de 9 £ por DVD a favor de Activision si el periodo de garantía ha expirado. Activision le enviará una copia nueva. En el caso de que el software ya no esté disponible, Activision se reserva el derecho a cambiarlo por un producto similar de igual o superior valor. Esta garantía no tendrá valor y quedará anulada si el defecto es consecuencia de un uso impropio o irresponsable del producto, o fruto del desgaste natural. Este acuerdo no obliga a Activision ni a sus licenciadores a ofrecer servicio técnico, mantenimiento, actualizaciones, modificaciones o nuevos lanzamientos.

Usted reconoce expresamente y accede a usar este software bajo su cuenta y riesgo. Excepto en el caso de la garantía de noventa (90) días mencionada en el párrafo



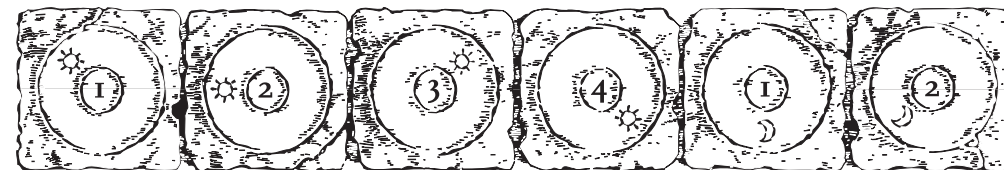
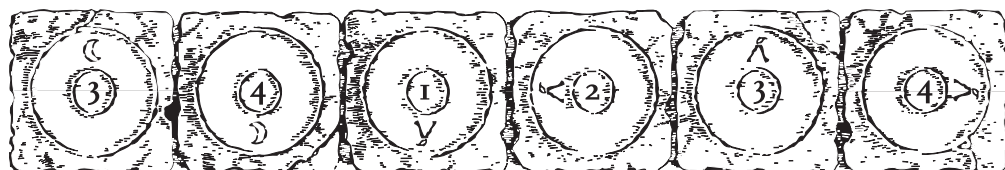


anterior, el software y la documentación adjunta se ofrecen en una base "tal cual", y sin garantía de ningún tipo. ACTIVISION Y SUS LICENCIADORES RENUNCIAN EXPRESAMENTE A CUALQUIER GARANTÍA, EXPLÍCITA O IMPLÍCITA, INCLUYENDO -DE FORMA NO EXHAUSTIVA- LAS GARANTÍAS EXPLÍCITAS DE COMERCIABILIDAD, LA ADECUACIÓN A UN FIN ESPECÍFICO Y LA NO INFRACCIÓN. ACTIVISION Y SUS LICENCIADORES NO GARANTIZAN QUE LAS FUNCIONES CONTENIDAS EN ESTE SOFTWARE SATISFAGAN SUS EXPECTATIVAS, QUE LA OPERACIÓN DEL SOFTWARE NO ESTÉ LIBRE DE ERRORES O SE VEA INTERRUMPIDA, O QUE LOS DEFECTOS DEL SOFTWARE PUEDAN CORREGIRSE. USTED ASUME TODOS LOS RIESGOS DERIVADOS DEL FUNCIONAMIENTO DEL SOFTWARE. USTED (Y NO ACTIVISION) CORRERÁ CON TODOS LOS GASTOS DE REPARACIÓN, MANTENIMIENTO O CORRECCIÓN. ACTIVISION Y SUS LICENCIADORES TAMPOCO SE RESPONSABILIZARÁN DE CUALQUIER RETRASO, FALLO O CORTE DEL SISTEMA QUE PUEDAN AFECTAR TEMPORALMENTE AL JUEGO O A SU ACCESO. ALGUNAS JURISDICCIONES NO ACEPTAN LA EXCLUSIÓN DE LAS GARANTÍAS IMPLÍCITAS, POR LO ES POSIBLE QUE ESTAS EXCLUSIONES NO LE AFECTEN.

BAJO NINGUNA CIRCUNSTANCIA -INCLUYENDO NEGLIGENCIAS- ACTIVISION O SUS DIRECTIVOS, AGENTES, EMPLEADOS, LICENCIADORES, LICENCIATARIOS SERÁN RESPONSABLES DE CUALQUIER DAÑO SECUNDARIO, INDIRECTO,

ESPECIAL O CONSECUENCIAL (INCLUYENDO DAÑOS POR PÉRDIDAS ECONÓMICAS, INTERRUPCIÓN DE NEGOCIOS, PÉRDIDA DE DATOS O DE INFORMACIÓN FINANCIERA, ETC.) RESULTANTE DE LA POSESIÓN, USO O MAL FUNCIONAMIENTO DE ESTE SOFTWARE, INCLUYENDO -DE FORMA NO EXHAUSTIVA- DAÑOS A LA PROPIEDAD Y -HASTA EL EXTREMO PERMITIDO POR LA LEY- DAÑOS PERSONALES, INCLUSO SI ACTIVISION O UN REPRESENTANTE AUTORIZADO DE ACTIVISION HA SIDO AVISADO DE LA POSIBILIDAD DE DICHOS DAÑOS O PÉRDIDAS. ALGUNAS JURISDICCIONES NO ACEPTAN LA EXCLUSIÓN DE RESPONSABILIDADES POR DAÑOS SECUNDARIOS O CONSECUENCIALES, POR LO ES POSIBLE QUE ESTAS EXCLUSIONES NO LE AFECTEN.

USTED RECONOCE QUE LA RESPONSABILIDAD DE ACTIVISION Y SUS LICENCIADORES DERIVADA DE CUALQUIER TIPO DE RECLAMACIÓN LEGAL (CONTRACTUAL, POR AGRAVIOS, ETC.) NUNCA EXCEDERÁ LA CANTIDAD QUE USTED PAGÓ INICIALMENTE POR EL SOFTWARE. USTED ACCEDE A RENUNCIAR A CUALQUIER DESAGRAVIO EQUITATIVO, INCLUYENDO -DE FORMA NO EXHAUSTIVA- CUALQUIER AGRAVIO JUDICIAL, PARA HACER CUMPLIR ESTAS CONDICIONES. LAS PARTES RECONOCEN LAS LIMITACIONES DE RESPONSABILIDAD EN ESTA U OTRA CLÁUSULA DE ESTE ACUERDO Y QUE EL REPARTO DE RIESGOS ES PARTE ESENCIAL DEL ACUERDO ENTRE LAS PARTES Y, DE NO SER ASÍ, ACTIVISION NO PARTICIPARÍA EN DICHO ACUERDO. EL CÁLCULO DE PRECIOS DE



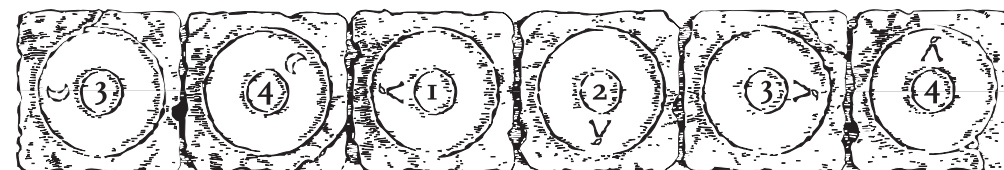
ACTIVISION REFLEJA DICHO REPARTO DE RIESGOS Y LA LIMITACIÓN DE RESPONSABILIDADES AQUÍ EXPLICADA.

ESTA GARANTÍA LE OFRECE UNOS DERECHOS LEGALES ESPECÍFICOS, QUE PUEDEN SER DISTINTOS A LOS QUE ESTABLEZCAN LAS LEYES DE SU JURISDICCIÓN.

Reglas que rigen los nuevos niveles: Activision no está obligado a incluir elementos nuevos en el software de creación de niveles. Si Activision considera conveniente incluir dichos elementos, se aplicará lo siguiente: "Nuevos niveles" son datos que modificarán, añadirán o sustituirán los datos del software; por tanto modificarán, añadirán o reemplazarán los niveles ofrecidos por Activision en el software, y también pueden incluir partidas guardadas y escenarios creados usando las opciones de la escaramuza del software. Los nuevos niveles pueden entregarse posteriormente o permitir acceder a ellos por medio de una actualización electrónica. Si Activision decide, bajo su cuenta y riesgo, permitir el acceso a nuevos niveles, estarán sometidos a los términos y condiciones de este acuerdo y a las siguientes condiciones adicionales:

- (1) Los nuevos niveles funcionarán únicamente si se usan en combinación con la versión comercial del software, y puede que no funcionen con versiones demo o del fabricante del equipo original (generalmente conocidas como "OEM") de este software. Los nuevos niveles pueden no funcionar como un producto independiente.

- (2) Los nuevos niveles no podrán modificar ningún archivo COM, EXE, DLL o cualquier otro tipo de archivo ejecutable.
- (3) Los nuevos niveles no deberán contener ningún material ilegal, escandaloso, ilícito, difamatorio, calumnioso o inaceptable (de acuerdo con el criterio exclusivo de Activision), o cualquier material que viole derechos de marcas registradas, copyright, obras protegidas, publicidad, derechos de propiedad o cualquier otro derecho de cualquier tercera parte o de Activision.
- (4) Los nuevos niveles no podrán incluir efectos de sonido o archivos de música (en su totalidad o parcialmente) de Activision o sus licenciadores.
- (5) Los nuevos niveles deberán incluir la siguiente información en todas las descripciones de archivo, en línea y comentarios del código del nuevo nivel (si se añade código nuevo): (a) nombre, dirección postal y electrónica de los creadores del nivel y (b) la siguiente descarga de responsabilidades: ESTE NIVEL NO HA SIDO CREADO, DISTRIBUIDO O APOYADO POR ACTIVISION Y SUS LICENCIADORES. PARTES TM & (C) LUCASARTS, UNA DIVISIÓN DE LUCASFILM ENTERTAINMENT COMPANY LTD."
- (6) Los nuevos niveles no podrán venderse, intercambiarse o distribuirse con otro producto por el que se cobre dinero (con la excepción de los costes secundarios por el tiempo de conexión



en línea); deberán distribuirse siempre de forma gratuita.

- (7) Al distribuir o permitir la distribución de nuevos niveles, todos los creadores o dueños de marcas comerciales, derechos de copyright o cualquier otro derecho, título o interés: (a) garantizan a Activision y sus licenciadores un derecho irrevocable, perpetuo, libre de royalties y sublicenciable a distribuir y explotar el nuevo nivel de cualquier forma y medio (conocido o por inventar actualmente), a crear y distribuir en cualquier forma y medio (conocido o por inventar actualmente) trabajos derivados de dicho nuevo nivel, y a cobrar por la distribución del nuevo nivel o de su trabajo derivado, sin obligación de informar a los creadores o dueños del nuevo nivel, y (b) renuncian a y acuerdan no reclamar ninguno de sus derechos morales -incluyendo, de forma no exhaustiva, derechos de paternidad, atribución, integridad y participación- en medio alguno, y autorizan a Activision o sus licenciadores a publicar y explotar los nuevos niveles (incluyendo partes de éstos o trabajos derivados de estos) bajo su cuenta y riesgo, sin atribuirse ninguno de los derechos antes mencionados o identificarse en relación a ellos.

Activision podrá revocar su derecho o permiso a usar, distribuir o crear nuevos niveles en cualquier momento y bajo su cuenta y riesgo.

LOS NUEVOS NIVELES Y CUALQUIER DOCUMENTACIÓN QUE LOS ACOMPAÑE SE

OFRECERÁN EN UNA BASE TAL CUAL . ACTIVISION NO OFRECERÁ NINGÚN TIPO DE SERVICIO TÉCNICO PARA DICHOS NUEVOS NIVELES.

LucasArts y el logotipo de LucasArts son marcas comerciales de Lucasfilm Ltd. iMUSE y el logotipo de iMUSE son marcas comerciales de Lucasfilm Entertainment Company Ltd. © 1995-2006 Lucasfilm Entertainment Company Ltd. & TM como se indica. Todos los derechos reservados. iMUSE es la patente de los EE. UU. Nffl 5,315.057.

Tanto este juego como su manual son obras de ficción. Todos los personajes, hechos, localizaciones, logotipos y entidades del juego son ficticios. Cualquier parecido con personas reales (vivas o muertas) o hechos reales es pura coincidencia.

Activision Spain, SA - C/ Anabel Segura, 7, 2C - 28108 Alcobendas (Madrid)

Development Team

Story and Design by Hal Barwood
& Noah Falstein

Produced by Shelley Day

Project Led by Hal Barwood

Programmed by Michael Stemmler,
Ron Baldwin, Tony Hsieh, Sean Clark,
and Bret Barrett

Additional Programming by
Kalani Streicher

Lead Artist: William L. Eaken

Background Art by James Alexander Dollar,
Mike Ebert, and Avril Harrison

Lead Animator: Collette Michaud
Animation by Avril Harrison, Anson Jew,
and Jim McLeod

Additional Art and Animation by Mark J.
Ferrari, Sean Turner, Martin "Bucky"
Cameron, and Brent E. Anderson

Indiana Jones Theme Music Composed
by John Williams

Original Music and Arrangements by
Clint Bajakian, Peter McConnell, and
Michael Z. Land

Music Re-Orchestration by Robin Goldstein
and J. Anthony White

Lead Tester: Wayne Cline

Quality Assurance by Howard Harrison,
Tabitha Tosti, Patrick Sirk, Kristina
Sontag, David Maxwell, David Wessman,

Bret Mogilefsky, and James Hanley
Additional Testing by Jo Ashburn,
Leyton Chew, Justin Graham,
Chip Hinnenberg, Kirk Lesser,
Ron Lussier, Eli Mark, Dave Popovich,
Jon Van, and Ezra

Music Produced by Peter McConnell
Sound Effects by J. Anthony White,
Robert Marsanyi, and Clint Bajakian
SCUMM™ Story System by Ron Gilbert, Aric
Wilmunder, Brad P. Taylor, and Vince Lee
iMUSE™ Electronic Music System by
Michael Z. Land and Peter McConnell

Packaging

Product Marketing Manager: Robin Parker
Manual and Hint Book by Judith Lucero
Package Design by Soo Hoo Design
Manual Design by Mark Shepard
Package Illustration by William L. Eaken
Necklace Model by Milton Williams

The Staff of LucasArts Games:

General Manager: Doug Glen
Director of Development: Kelly Flock
Associate Director of Development:
Lucy Bradshaw
Director of Business Operations:
Jack Sorensen
Manager of Planning and Analysis:
Steve Dauterman
Public Relations Manager: Sue Seserman

Marketing Assistant: Marianne Dumitru
International Coordinator: Lisa Star
Direct Sales Manager: Jo Ellen Reiss
Direct Sales Representatives: Rita Bullinger-
Allen, Wendy P. Judson, Kerre Mael,
and Gabriel McDonald
Product Support Supervisor: Khris Brown
Product Support by Erin Collier,
Mara Kaehn, and Livia Mackin
Computer Systems Supervisor:
James Wood
Computer Support by Thomas J. Caudle and
Randy Spencer
Administrative Support by Annemarie
Barrett, Meredith Cahill, Jo Donaldson,
Lex Eurich, Deborah Fine, Michele
Harrell, Brenna Krupa Holden, Marcia
Keasler, Erin Kelly, Liz Nagy, Debbie
Ratto, Andrea Siegel, and Dawn Yamada

*Special thanks to George Lucas
and Steven Spielberg*