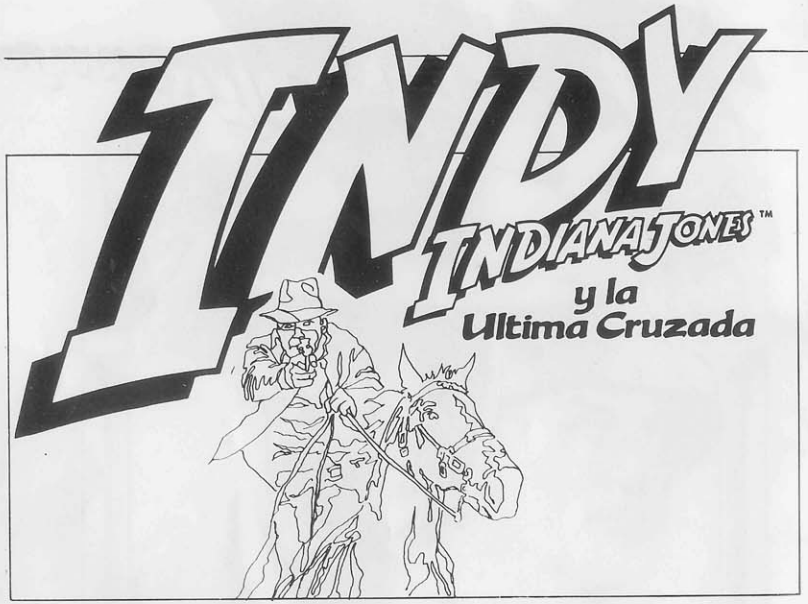
SERRANO, 240 • TEL. (91) 458 16 58* • FAX: 563 46 41 • 28016 MADRID





INSTRUCCIONES DE CARGA

Cassette C64

Inserta la cinta en la unidad de cassette. Mantén presionada la tecla SHIFT y pulsa RUN/STOP.

Disco C64

Inserta el disco en la unidad. Teclea LOAD"*",8,1 y pulsa RETURN.

C128

Para jugar en el modo C64 mantén presionada la tecla C= cuando enciendas el ordenador. Sigue las instrucciones de carga C64.

Cassette Spectrum

Inserta la cinta en tu unidad de cassette. Teclea LOAD"" y pulsa ENTER. Pulsa PLAY en el aparato de cassette.

Disco Spectrum +3

Enciende el ordenador, inserta el disco y pulsa ENTER. El juego se cargará y funcionará automáticamente.

Cassette Amstrad

Pulsa la tecla CTRL y tecla pequeña ENTER. Pulsa PLAY en el aparato de cassette.

Disco Amstrad

Inserta el disco en la unidad. Teclea RUN"DISK y pulsa ENTER.

Disco Atari ST

Inserta el disco en la unidad A y enciende el ordenador. Sigue las instrucciones de pantalla. Comprueba que los discos están PROTEGIDOS CONTRA ESCRITURA.

Commodore Amiga

Enciende el ordenador y cuando aparezca el mensaje DISCO DE TRABAJO (WORKBENCH) introduce el disco

de juego en la unidad. Comprueba que el disco está PROTEGIDO CONTRA ESCRITURA.

IBM PC y Compatibles

Inserta el disco en la unidad A, teclea INDY y pulsa ENTER.

EL JUEGO

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

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

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

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

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

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

CONTROLES DEL JUEGO

C64

Control vía joystick en la Puerta 2.

Spectrum

Control vía joystick Kempston, Sinclair 1 y Sinclair 2.

Controles del teclado: QAOP y Space para arriba/abajo/izquierda/derecha y disparo.

Utiliza la tecla H para hacer una pausa en la partida. Vuelve a pulsar H para seguir jugando.

Pulsa SHIFT/ESC para interrumpir la partida.

Atari ST/Amiga

Control del juego vía joystick. Joystick en la Puerta 2.

Pulsa F9 para hacer una pausa en la partida. Pulsa F10 para continuar jugando.

Pulsa SHIFT/ESC para interrumpir la partida.

IBM PC y Compatibles

Interfaces de joystick Amstrad o IBM.

Controles del teclado: QAOP y teclas cursor para arriba/abajo/izquierda/derecha. SPACE = Disparo.

Pulsa F9 para hacer una pausa en la partida. Pulsa F10 para continuar jugando.

Pulsa SHIFT F1 para interrumpir la partida.



PROGRAM CREDITS

U.S. GOLD
Special Project Manager
Mike Wilding

PRINT PRODUCTION MANAGEMENT, U.K.
Bob Kenrick, Dave Brown, Craig Johnson

U.K. MASTERING
Dave Partington, Neil Bate, James Wood

MARKETING AND SALES
Roger Swindells, Sue Baker, Camel Advertising

ADMINISTRATIVE AND TECHNICAL ASSISTANCE
Dave Baxter, Steve Fitton, Paul Sutton, Tony Samuels, Martin Smith, Phyliss Allen

THANKS TO
Geoff Brown

TIERTEX
PROJECT LEADER
Donald Campbell

PROGRAMMING
Mark Haig-Hutchinson, Paul Gill, Donald Campbell

GRAPHICS
BLUE TURTLE
(Nick Pavis, Lee Christian), James Clarke

MUSIC AND EFFECTS
Mark Tait

PROJECT DIRECTED BY
Akila J. Redmer

LUCASFILM GAMES CONTRIBUTIONS DESIGN
Naab Falstein, Akila J. Redmer

MARKETING GENERAL MANAGER
Doug Glen

LUCASFILM GAMES GENERAL MANAGER
Steve Arnold

PRINT PRODUCTION MANAGEMENT, U.S.A.
Mary Bihr

ADMINISTRATIVE ASSISTANCE
Stacey Lamiero, Paula Hendricksen

PACKAGE DESIGN
Paul Curtin Design

SPECIAL THANKS TO GEORGE LUCAS