

INDIANA JONES

and the
FATE of ATLANTIS™



A GRAPHIC
ADVENTURE
BY
HAL BARWOOD



LIBRO DE PISTAS

Créditos

Indiana Jones®

AND THE FATE OF ATLANTIS™

LIBRO DE PISTAS

Créditos

Libro de Pistas por Judith Lucero

Diseño del Libro de Pistas por Mark Shepard

Jefe de Marketing del Producto: Robin Parker

Indiana Jones and the Fate of Atlantis, Historia y

Diseño por Hal Barwood y Noah Falstein

Producido por Shelley Day

Dirección del proyecto por Hal Barwood

Programado por Michael Stemmler, Ron Baldwin,

Tony Hsieh, Sean Clark y Bret Barrett

Programación adicional por Kalani Streicher

Dirección artística: William L. Eaken

Diseño de Escenarios de Fondos por James

Alexander Dollar, Mike Ebert y Avril Harrison

Animador principal: Collette Michaud

Animación por Avril Harrison, Anson Jew

y Jim McLeod

Diseño Artístico y Animación por Mark J. Ferrari,

Sean Turner, Martin "Bucky" Cameron y

Brent E. Anderson

Tema musical de Indiana Jones compuesto

por John Williams

Música original y arreglos por Clint Bajakian, Peter

McConnell y Michael Z. Land

Reorquestación musical por Robin Goldstein

y J. Anthony White

Probador principal: Wayne Cline

Calidad del producto por Howard Harrison,

Tabitha Tosti, Patrick Sirk, Kristina Sontag,

David Maxwell, David Wessman, Bret

Mogilefsky y James Hanley

Probadores adicionales: Jo Ashburn, Leyton Chew,

Justin Graham, Chip Hinnenberg, Kirk Lesser,

Ron Lussier, Eli Mark, Dave Popovich, Jon Van

y Ezra

Música producida por Peter McConnell

Efectos sonoros por: J. Anthony White, Robert

Marsanyi y Clint Bajakian

Sistema Historia SCUMM™ por Ron Gilbert,

Aric Wilmunder, Brad P. Taylor y Vince Lee

iMUSE™ Electronic Music System por Michael

Z. Land y Peter McConnell

Personal de LucasArts Games:

Director General: Doug Glen

Director de Desarrollo: Kelly Flock

Director asociado de Desarrollo: Lucy Bradshaw

Director de Operaciones Financieras:

Jack Sorensen

Director de Planificación y Análisis:

Steve Dauterman

Director de Relaciones Públicas: Sue Seserman

Ayudante de Marketing: Marianne Dumitru

Coordinador Internacional: Lisa Star

Supervisor apoyo del producto: Khris Brown

Apoyo del producto por Erin Collier, Mara Kaehn

y Livia Mackin

Supervisor sistemas informáticos: James Wood

Apoyo informático por Thomas J. Caudle

y Randy Spencer

Director de Ventas Directas: Jo Ellen Reiss

Representantes de ventas directas: Rita

Bullinger-Allen, Wendy P. Judson, Kerre Mael

y Gabriel McDonald

Soporte administrativo por 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 y Dawn Yamada

*Agradecimiento especial a George Lucas
y Steven Spielberg*

INDIANA JONES es una marca registrada de LucasFilm Ltd. LucasArts Games es una marca registrada de LucasArts Entertainment Company. iMUSE, patentes pendientes e *Indiana Jones and the Fate of Atlantis*™ & © 1992. LucasArts Entertainment Company. Usado con autorización. Todos los derechos reservados.

Contenido

INTRODUCCIÓN	6	SUBMARINO	35
SECCIÓN DE PISTAS	7	CRETA.....	36
ANTES DE QUE SE DIVIDAN LOS CAMINOS.....	7	LABERINTO.....	36
SECUENCIA DE INTRODUCCIÓN	7	OBJETOS	38
NUEVA YORK.....	8	PUNTOS IQ.....	41
ISLANDIA.....	9	MAPAS DEL CAMINO INGENIO	42
TIKAL	10	EL CAMINO ACCIÓN	43
AZORES.....	11	MONTECARLO	43
BARNETT COLLEGE.....	12	ARGELIA.....	43
OBJETOS	13	EL DESIERTO	45
PUNTOS IQ.....	14	CRETA.....	46
EL CAMINO EQUIPO	15	LABERINTO	47
ARGELIA.....	15	Thera	51
MONTECARLO	16	OBJETOS	52
EL DESIERTO	17	PUNTOS IQ.....	53
CRETA.....	19	MAPAS DEL CAMINO ACCIÓN	54
LABERINTO	20	LA ATLANTIDA	55
SUBMARINO	23	SALA OSCURA.....	55
OBJETOS	25	ANILLO EXTERIOR	55
PUNTOS IQ.....	27	EL CANAL	58
MAPAS DEL CAMINO EQUIPO	28	ANILLO CENTRAL	58
EL CAMINO INGENIO	29	ANILLO INTERIOR	60
MONTECARLO	29	OBJETOS	62
ARGELIA.....	30	PUNTOS IQ.....	63
EL DESIERTO	31	MAPA DEL LABERINTO	64
Thera	33	MAPA DE LA ATLANTIDA	66

Introducción

BIENVENIDOS AL LIBRO DE PISTAS de *Indiana Jones and the Fate of Atlantis*. Este libro de pistas se divide en varias secciones que hacen referencia a las distintas partes del juego: la Introducción (antes de que se dividan los Caminos), el Camino Equipo, el Camino Ingenio, el Camino Acción y la Atlántida. Cada sección incluye:

Pistas

ESTE ES EL MEJOR SITIO para empezar si te quedas bloqueado en algún momento del juego. Pasa por las distintas cabeceras hasta que encuentres tu pregunta, después usa un trozo de papel para cubrir las pistas que siguen a la primera. Normalmente, la primera sugerencia es una simple indicación que te ayudará a ir en la dirección correcta. La segunda y siguientes te darán más y más detalles. La última sugerencia te dará instrucciones completas de cómo resolver ese problema en particular.

Lista de objetos

VERÁS UNA LISTA DE TODOS LOS OBJETOS que aparecen en esa sección del juego: dónde se encuentran y cómo son utilizados. Atención: por su naturaleza, esta lista incluye soluciones a la mayoría de los problemas.

Puntos IQ

VERÁS UNA LISTA COMPLETA DE TODOS LOS puntos IQ que pueden ser ganados en esta sección del juego. Como algunos de los puzzles tienen más de una solución, no podrás acumular de una sola vez todos los puntos que aparecen listados. Además, algunos de los puzzles son iguales en diferentes caminos; ante esta situación sólo ganarás puntos *una vez* por cada puzzle *resuelto*, independientemente de la cantidad de caminos en los que juegues [los puzzles idénticos vienen indicados con un asterisco (*)].

Mapas

ALGUNAS SECCIONES DE PISTAS CONTIENEN mapas de conexión que muestran posiciones generales en esa parte del juego. Si la sección del juego incluye uno o más laberintos, también tendrás mapas de ellos.

SECCION DE PISTAS

Antes de que se dividan los caminos

PISTAS

Secuencia de Introducción

¿Qué se supone que tengo que hacer en la primera habitación?

Intenta encontrar la estatua.

Puede ser que la estatua no esté aquí... mejor busca en otra habitación.

Para salir de esta habitación, pulsa sobre esa estatua tan rara que hay en la zona izquierda de la pantalla.

¿Qué me puedes decir de esa habitación que hay debajo del ático?

Sigue buscando esa estatua.

Para salir, pulsa sobre la cuerda que hay junto al agujero de la parte derecha de la pantalla.

¿Qué debería hacer en la biblioteca?

Tienes que encontrar esa estatua.

Para pasar a la siguiente habitación, pulsa sobre los libros que están junto a las estatuas de la zona izquierda de la pantalla.

¿Está la estatua en la habitación que hay debajo de la biblioteca?

No.

Para salir, pulsa sobre cada una de las estatuillas de gato que hay en la mesa.

Estoy en la habitación de las calderas... ¿ahora qué?

Sigue buscando esa estatua.

Está en uno de los armarios de la zona derecha de la pantalla.

Pulsa sobre cada uno de los armarios hasta que veas la estatua, después pulsa sobre la estatua para cogerla.

Nueva York

¿Afecta al resto del juego la forma en que entro al teatro?

Sí y no. Posteriormente, cuando selecciones un camino, la sugerencia de Sofía se basará en cómo hayas resuelto esta situación. Puedes aceptar su sugerencia o elegir otro camino... (si salvas la partida antes de seleccionar un camino siempre podrás regresar a este punto y elegir otros).

Si consigues convencer al portero, Sofía te sugerirá posteriormente el Camino Equipo. Si vences al portero en una pelea justa, Sofía te sugerirá el Camino Acción. Si consigues esquivar al portero, Sofía te sugerirá el Camino Ingenio.

¿Cómo puedo convencer al portero para que me deje pasar?

El adora a Madame Sofía.

Pero tiene poca riqueza de vocabulario.

Intenta alimentar su admiración por Sofía.

No intentes subestimarle haciéndote el listo.

Usa el siguiente diálogo: 1/2/1/3/3.

Por supuesto, *puedes* darle un puñetazo.

¡Paso del portero!... ¿Hay alguna otra forma de entrar al teatro?

En el callejón hay una salida de incendios que da a una ventana.

Tendrás que mover esos cajones que impiden que Indy pase.

Sigue empujando esos cajones hasta que llegues a la salida de incendios.

¿No parará *nunca* de hablar Sofía?

No; no hasta que consigas atraer su atención de alguna manera.

Este panel de control parece tener relación con el espectáculo de Sofía.

¿Y si jugaras un poco con algunas de las palancas?

¿Cómo podría deshacerme del tramoyista?

Parece que una de sus aficiones es la lectura.

Utiliza el diálogo 3/1/1 y después dale el periódico que cogiste en el quiosco que hay fuera del teatro.

¿Qué hago con la máquina de las palancas?

Parece que controla los accesorios que hay en el escenario donde está actuando Sofia.

Podrías activar alguno de esos accesorios. Seguro *que* atraerás la atención de Sofia.

Empuja la palanca izquierda y la palanca derecha, después pulsa el botón.

Islandia

¿Para qué sirve ese personaje llamado Heimdall?

Parece que está un poco loco...

Sus teorías son bastante raras,
pero aprenderás cosas en sus disertaciones.

Intenta descubrir si conoce a otras personas con las que deberías hablar.

Usa el diálogo: 3/3/1

¿Cómo sacar ese objeto oscuro que hay dentro del hielo?

Si ésta es tu primera visita a Islandia aún no lo puedes coger.

En fin, si Heimdall ya no está trabajando con ese objeto, sigue leyendo.

Antes de su desgraciado final, Heimdall fue capaz
de sacar la cabeza de la estatua de anguila.

Ya sabes que los artefactos atlantes son activados con cuentas de orichalcum.

Usa el orichalcum con la cabeza de la anguila.

Tikal

¡Serpientes! ¡*Odio* las serpientes!

¿Qué piensas de los roedores selváticos?

Tendrás que engañar a la anaconda para que se aleje del árbol.

Si eliges la opción “usar látigo con roedor selvático”, Indy usará el látigo con el roedor selvático y éste se moverá.

Intenta obligar al roedor selvático (creemos que es una capibara) a que tome el camino correcto que lo ponga al alcance de la anaconda.

El camino correcto es el que está más al fondo, cerca de la parte central de la pantalla.

¿Cómo cruzar el precipicio?

El árbol que está en el lado de la selva parece muy flexible.

Usa el árbol; Indy hará el resto.

Hemos encontrado a Sternhart pero no nos deja entrar en el templo.

Primero tendrás que responder a su pregunta.

Ese loro debe llevar mucho tiempo viviendo con Sternhart...

Quizá haya aprendido algunas palabras de él.

Admite que no conoces el título, después habla con el loro y dile: “¿Título?”. Después, pregunta a Sternhart sobre la posibilidad de explorar el templo.

Hemos entrado en el templo pero no sé que hacer.

Mira a tu alrededor.

Presta especial atención a los diseños en espiral de la parte delantera de la pantalla.

Uno de esos diseños en espiral, situado en la zona central de la pantalla, es diferente de los otros; intenta cogerlo.

¿Hay algún disolvente a mano?

Quizá Sternhart tenga uno.

Mira en su tienda de souvenirs, fuera del templo.

Puedes usar el queroseno de la lámpara para quitar las manchas.

Sternhart insiste en seguirme fuera del templo.

Debes encontrar una forma de entretenerlo mientras tú te escabulles.

¿No crees que ha llegado el momento de que Sofía entre en acción?

Pídele a Sofía que entretenga a Sternhart. Cuando empiecen a hablar, sal del templo.

¿Qué *hago* con el diseño que tiene forma de espiral?

Mira la cabeza del animal que hay en la pared de la izquierda.

Usa el diseño en espiral con la cabeza de animal, después tira de su nariz.

¿Cómo podría librarme de ese ladrón llamado Sternhart?

No puedes. Esperaba esta oportunidad desde hace mucho tiempo.

Buscáis la misma cosa... seguro que os volveréis a encontrar en el futuro.

Mientras tanto, ¿no olvidas algo en esa tumba escondida?

Azores

¡Costa se niega a hablar conmigo!

Es un viejo caprichoso y solitario.

Sofía cree que ella podría hacerlo mejor, ¿por qué no darle una oportunidad?

Costa está dispuesto a negociar conmigo pero no está interesado en nada de lo que yo tengo.

Quiere un raro artefacto atlante.

Sofía no le dará su collar.

Quizá funcione esa estatuilla de anguila en la que estaba trabajando Heimdall.

Barnett College

¿Se arreglarán las escaleras?

Por ahora no.

Mientras esperas, ¿por qué no seguir algunas de las pistas que acabas de descubrir?

Vete a hablar con el profesor Heimdall en Islandia.

¿Cómo volver al piso de arriba?

Necesitas algo que sea lo suficientemente alto como para subir a esa trampilla.

Si consiguieras que el suelo estuviera lo suficientemente resbaladizo, podrías arrastrar ese tótem.

¿Has visto la nevera que hay en el despacho de Indy?

Usa el tarro de mayonesa con el tótem, después mueve el tótem hacia la trampilla.

¿Dónde está la llave del viejo y polvoriento cofre?

En el piso de arriba.

En la urna.

Abre la urna y coge las cenizas.

¿Cómo puedo retroceder por la rampa de carbón?

Está demasiado resbaladiza. ¿Habría alguna forma de hacerla más pegajosa?

Mira el pupitre (piso de arriba en la biblioteca).

Usa el chicle con la rampa de carbón.

He buscado por todas partes, pero sigo sin encontrar el Diálogo Perdido de Platón.

Está con el resto de la colección.

Está en uno de los siguientes tres lugares: la habitación del tótem, la habitación que está en la parte de arriba de la rampa de carbón o la biblioteca.

En la habitación donde está el tótem, empuja el cajón grande hacia un lado y después usa la llave polvorienta con el viejo cofre polvoriento.

Cuando hayas subido por la rampa de carbón, busca una extraña estatuilla de gato. Abre la caldera que hay en el sótano y después usa el gato de cera con la caldera.

Usa el trapo sucio (del sótano) con la punta de flecha (que está en la habitación donde está el tótem) para construir un primitivo destornillador. Usa la punta de flecha enrollada en el trapo para desatornillar los cinco tornillos de la estantería caída. (O puedes tirar el libro golpeándolo con un trozo de carbón).

Objetos

<i>Objeto</i>	<i>Dónde encontrarlo</i>	<i>Cómo usarlo</i>
National Archaeology	Despacho Indy	información
periódico	Calle de Nueva York	distraer al tramoyista
látigo	no aplicable	varias maneras
estatuilla de anguila	Islandia	cambiásela a Costa por información
lámpara de queroseno	Tikal	usa el queroseno para arrancar el diseño en espiral del templo
diseño en espiral	Tikal	úsalo con la cabeza de animal; después tira de él para abrir la tumba secreta
cuenta brillante	Tikal	úsala con la cabeza de (orichalcum) anguila en Islandia
tarro de mayonesa	despacho Indy	úsalo con el tótem para hacer el suelo más resbaladizo
llave polvorienta	piso de arriba del Barnett College	abrir viejo cofre polvoriento
punta de flecha	habitación tótem del Barnett College	junto con trapo sucio; desatornilla la parte de atrás de la estantería caída
chicle	biblioteca del Barnett College	úsalo para subir por la rampa de carbón; después, úsalo como cebo en la trampa del cangrejo
gato de cera	Barnett College, debajo de biblioteca	puede esconder el Diálogo Perdido
trozo de carbón	sala calderas del Barnett College	golpear el libro para sacarlo
trapo sucio	sala calderas del Barnett College	tras enrollarlo alrededor de la punta de flecha, desatornilla la estantería caída
Diálogo Perdido	en algún lugar del Barnett College	varias pistas en la búsqueda de la Atlántida

Puntos IQ

Logro	Puntos
Llegar a Nueva York*.....	2
Dejar K.O al portero del teatro*.....	6
Engañar al portero del teatro*.....	6
Mover cajones en el callejón*.....	6
Conseguir que el tramoyista se vaya*.....	5
Conseguir que se muevan los accesorios del escenario*.....	4
Llegar a Islandia*.....	3
Conseguir que Heimdall hable de Sternhart y Costa*.....	3
Engañar a la anaconda*.....	6
Subir al árbol*.....	2
Decirle a Sternhart el nombre real del Diálogo Perdido de Platón*.....	7
Coger la lámpara de queroseno*.....	4

Logro	Puntos
Coger el diseño en espiral*.....	5
Abrir tumba escondida*.....	4
Coger estatuilla anguila*.....	5
Conseguir que Costa comercie con Indy*... 3	
Conseguir el nombre de la colección del Diálogo Perdido*.....	5
Mover el tótem*.....	4
Desatornillar la parte trasera de la estantería caída*.....	4
Subir por la rampa de carbón*.....	4
Tirar libro con trozo de carbón*.....	4
Coger el Diálogo Perdido de Platón.....	4
Elegir un camino*.....	4

* Pueden ser conseguidos en más de un camino; sumados al Total de Puntos la *primera* vez solamente.

El Camino Equipo

PISTAS

Argelia

El tendero quiere ver un disco de piedra. ¿Dónde podría conseguir uno?

Parece que tendrás que ver primero a otro coleccionista de artefactos atlantes.

Prueba con Monsieur Trottier en Montecarlo, pero ya que estás aquí, coge primero un souvenir. ¿Qué te parece esa fea máscara que hay en la tienda?

Necesito un ticket para el globo.

Parece que el vendedor de globos no vende tickets; tendrás que buscar a otra persona que te de uno.

¿Has hablado con el mendigo? ¿Qué querrá decir con un “regalo”?

Dale un kebab (habla con el tendero) y él te dará un ticket para el globo.

¿Cómo puedo satisfacer ese repentino deseo de kebab?

Intenta comerciar con el tendero.

¿Omar te ha ofrecido darte algo a cambio de la máscara? Si es así, sigue leyendo. Si no, primero, prueba suerte en Montecarlo.

Quizá el tendero esté interesado en uno de esos objetos que Omar te ofrece a cambio de la máscara.

Sigue intentándolo: aunque el tendero rechace un objeto quizá te diga qué es lo que le puede interesar... y Omar tiene *cantidad* de trastos.

¿Cómo libero el globo?

Como no puedes desatar la cuerda, tendrás que cortarla.

Necesitarás un cuchillo. El lanzador de cuchillos que actúa en el mercado tiene muchos.

Tendrás que conseguir que Sofía ayude al lanzador de cuchillos en su actuación.

Parece que Sofía no está interesada en el espectáculo... ¿y ahora qué hago?

Ella no sabe lo importante que es esto; tendrás que convencerla para que coopere.

Sinceramente, tendrás que empujarla.

Habla con Sofía y usa el diálogo 3/1. Cuando Sofía se acerque para ver al lanzador de cuchillos, *empújala*.

Montecarlo

¿Dónde está Alain Trottier?

Sofía dice que a Trottier le gusta pasear bajo luces brillantes; podría ser una de esas personas que anda por esta calle.

Pregunta; quizá una de las personas que andan por aquí sepa dónde está o qué aspecto tiene.

Monsieur Trottier tiene el pelo gris y nariz aguileña.
Lleva un traje marrón con una flor en la solapa.

¿Cómo convencer a Trottier para que venga conmigo?

Ya sabes que está interesado en la Atlántida.

Evita insultarle a él o a su inteligencia.

Usa diálogo 1/2/1/3. Anota la pregunta que hace Trottier; la respuesta correcta está en el Diálogo Perdido de Platón. Tras responder correctamente a su pregunta, elige el diálogo 2/1 para convencer a Trottier de que te siga.

Trottier sube a la habitación de Sofía. ¿Debería dejar que Sofía hiciera sola su trabajo?

Eso depende. ¿Crees que su plan funcionará? ¿Tienes algún plan mejor?

Aunque Sofía puede manejar con éxito esta sesión espiritista, hay una forma más fácil de convencer a Trottier a que colabore contigo.

Salva la partida y prueba ambas formas.

Trottier no se fía... ¿cómo se supone que debería responder Sofía a todas estas preguntas?

Quizá haya algo de cierto con respecto a Nur-Ab- Sal... al fin y al cabo Sofía puede sintonizar con algunas de las experiencias de Indy.

Las respuestas a las tres primeras preguntas de Trottier aparecieron durante su primera conversación con Indy.

¿Dedos? ¿Qué tipo de estúpida pregunta es ésta? ¿Y cuál es la respuesta?

Quizá Nur-Ab-Sal no sea tan poderoso como nos has hecho creer Sofía.

Bien, *tienes* una posibilidad entre cinco de hacerlo bien.

O puedes pasar y probar el plan de Indy.

Sofía entretiene a Trottier. *¿Qué puede hacer Indy?*

¿Recuerdas el espectáculo que presentaba Sofía en Nueva York? Si tuvieras lo necesario podrías hasta mejorarlo.

¿Cogiste la máscara en Argelia? Todo lo demás ya está aquí.

Abre el armario y coge la linterna. Abre la caja de fusibles y después usa el interruptor de los plomos. Usa la sábana de la cama, la máscara y la linterna.

El Desierto

¿Dónde está la excavación?

Omar te ayudo bastante con su mapa. Ahora, si sólo pudieras encontrar una forma de reducir la zona de búsqueda.

Podrías preguntar en algunos de los campamentos nómadas que hay en el desierto.

Además de las direcciones mencionadas, la forma en que los nómadas describen la distancia desde la "X" te ayudará a saber lo lejos que está; por ejemplo "bastante al este" significa "dos pantallas hacia el este"... "al este" significa "una pantalla al este"... "un poco al este" significa "en esta pantalla".

Hemos encontrado la excavación. *¿Dónde está Sofía?*

Debajo del suelo.

Sofía se cayó en un hoyo.

Mejor que la saques de ahí.

Cerca de aquí hay una escalera que lleva a una zona de la excavación.

Quizá puedas llegar adonde se encuentra Sofía desde ahí.

Oye, ¡esto está muy oscuro!

Con un poco de práctica, *podrás* sentir las cosas que hay a tu alrededor e identificar algunos de los objetos que hay en la excavación.

Uno de esos objetos es un generador portátil ("cosa de metal"). Desgraciadamente no tiene gasolina.

Debería haber gasolina en el camión que hay en el campamento.

A la derecha del generador, en el suelo, hay un tubo ("cosa larga tubular"). Un poco más a la derecha una jarra de arcilla ("cosa de arcilla").

Abre el depósito de gasolina del camión, usa el tubo con el depósito, después usa la jarra de arcilla con el extremo del tubo. Abre la tapa metálica del generador y usa el tubo con la jarra llena de gasolina. Usa el interruptor encender/apagar ("pequeña cosa de metal") para encender el generador. ¡Voilà! ¡Luces!

Vale, ya no está oscuro y ahora, ¿qué hago?

Aún tienes que rescatar a Sofía. Sofía se ha caído por la zona derecha de la excavación.

Puedes usar la cuaderna de barco (que está cerca de la escalera) para quitar parte de la pared derrumbada.

La estaca (sobre la mesa) encaja en el agujero que hay en la zona central del mural.

Después, usa la Piedra Solar con la estaca que hay metida en el agujero. Cuando mires al disco, podrás colocarlo en la posición apropiada.

¿Cuál es la colocación correcta de la Piedra Solar?

La respuesta está en el Diálogo Perdido de Platón.

Mira las páginas marcadas con el tercer clip.

El último párrafo de la página de la izquierda describe el ajuste apropiado.

Gira la Piedra Solar hasta que el símbolo correcto esté en el lado contrario de los cuernos altos (en la parte superior), después pulsa sobre el eje.

¿Dónde puedo encontrar una bujía?

Hay una en el generador (en la excavación).

Naturalmente, no podrás usar el generador una vez que hayas quitado la bujía.

¿Sofía está otra vez contigo? Entonces, adelante. Apaga el generador, ábrelo y coge la bujía.

¿Qué pasa con la tapa del distribuidor?

¿Vas a *abandonar* a Sofía?

Sofía puede ser bastante irritante a veces pero al fin y al cabo fue idea tuya el que te acompañara.

Dicho con otras palabras: no puedes salir de ahí sin rescatar a Sofía.

Dicho con otras palabras, Sofía tiene la tapa del distribuidor.

¿Para qué sirve un pez ambar en una cuerda?

La respuesta está en el Diálogo Perdido de Platón.

Pasa a la página marcada con el cuarto clip.

¿Has intentado usar el pez ambar en una cuerda?

Es un detector de orichalcum. Te vendrá bien después.

Creta

Encontré el pedestal y coloqué la Piedra Solar, ¡pero no pasó nada!

Lee el Diálogo Perdido de Platón (las páginas marcadas con el tercer clip).

La Piedra Solar funcionó en la excavación del desierto porque se supone que era un puesto atlante.

Indy ha llegado a la conclusión de que Creta es el emplazamiento de la Colonia Mayor.

Para poder entrar en la Colonia Mayor necesitas una Piedra Solar y una Piedra Lunar.

¿Qué significa el mural?

Indy piensa que es un diagrama; Sofía dice que podría ser el mapa de un tesoro.

Los cuernos se parecen a los cuernos altos que estaban en la zona central de la excavación.

En el centro de la ciudad hay varios montones de piedras. En dos de esos montones están escondidas varias estatuas (empuja las piedras para quitarlas).

La cola y cabeza de toro del mural corresponden a la estatua de cabeza de toro y a la estatua de cola de toro que hay en el centro de la ciudad.

¿Dónde puedo encontrar una Piedra Lunar?

Empieza en la excavación (si sigues junto al pedestal, la excavación está al otro lado de la colina).

El mural (situado en uno de los edificios excavados) es un mapa del centro de la ciudad.

En el centro de la ciudad hay varios montones de piedras. En dos de esos montones están escondidas varias estatuas (empuja las piedras para sacarlas).

Si pudieras mirar a lo largo de los cuernos, desde cada una de las estatuas más pequeñas, las vistas convergerían en un solo punto... como se describe en el mural.

Usa el instrumento del topógrafo, que se encuentra en la colina desde donde se ve toda la excavación, en cada una de las estatuas, alineando cada vez la mira con uno de los grandes cuernos. Cuando los hayas visto correctamente, una línea de puntos se extenderá desde la escala hasta los cuernos.

¿Cuál es la colocación exacta de la combinación Piedra Solar/Piedra Lunar?

Mira las páginas marcadas con el tercer clip en el Diálogo Perdido de Platón.

El primer párrafo de la página de la zona derecha de la pantalla describe el ajuste apropiado.

Colocando la Piedra Solar como lo hiciste en Argelia, alinea el símbolo apropiado de Piedra Lunar con el símbolo Piedra Solar mencionado, después pulsa sobre el eje.

Laberinto

Si cojo la tercera cabeza de estatua, ¡la puerta se cierra!

No puedes evitar que se cierre la puerta.

Pero si quieres estar dentro cuando se cierre la puerta, tendrás que buscar una forma de coger esa tercera cabeza desde el otro lado.

Primero, coge dos de los bustos, cruza la puerta y después usa el látigo con la cabeza de estatua que hay en la otra sala.

¿Cómo abro la puerta cerrada?

Como mínimo, deja en el estante una de las cabezas de estatua.

Ah, ¿quieres decir desde dentro? No puedes.

Tendrás que buscar otra forma de salir del laberinto.

¡Quiero esa caja de oro!

Para cruzar, tendrás que subir la plataforma que está bajada.

¿Ya has encontrado el bastón de Sternhart? Si es así, sigue leyendo...

Usa el bastón con la cuña para soltar el contrapeso.

Ve a la habitación de abajo y mete el bastón en la boca de la estatua.

¿Qué hago con el “inquieto” suelo de la sala donde está la estatua del Minotauro?

Hay un ascensor entre este nivel y el que está debajo.

Si pudieras poner un poco más de peso en el ascensor, éste bajaría.

¿Han entrado en él Indy y Sofía?

Hemos encontrado la Piedra Terrestre. ¿Cómo regreso arriba?

Mira detenidamente la cascada.

Usa la cadena que hay detrás de la cascada para subir al nivel de arriba.

¡Hay una puerta sin estante!

Hay una polea en el otro lado.

Si pudieras llegar ahí.

Intenta empujar a Sofía por el agujero que hay cerca de la puerta.

Ya sé cómo retroceder... ¡pero Sofía no quiere venir conmigo y yo no puedo volver adonde está ella!

Mira la cabeza de la estatua del Minotauro... “parece que se balancea”

Usa el látigo con la cabeza de la estatua, después anda hacia la cabeza.

¿Cómo puedo convencer a Sofía para que pase por ese agujero?

Tendrás que convencerla, es la única manera.

Mejor no insultarla.

Usa diálogo 2/2/1/4/2.

Sofía dejó la puerta abierta y ahora andamos en círculos...

Hay una puerta secreta en una de las cámaras de atrás.

Usa el detector de orichalcum (el pez ambar en una cuerda) para conocer el camino.

El detector de orichalcum sólo apuntará a Indy.

Detecta la fuente de orichalcum más próxima.

¿Tienes ya la caja de oro? Si es así, sigue leyendo.

Mete las cuentas de orichalcum en la caja de oro forrada de plomo, después cierra la caja.

Ahora, el detector de orichalcum apunta al collar de Sofía.

Tienes que convencer a Sofía para que guarde su collar en la caja de oro.

Usa el diálogo 3/3/1/1/1.

La combinación de las tres piedras abrió sólo *una* de las puertas de la sala del mapa. ¿Cómo abro las otras?

No puedes abrirlas todas al mismo tiempo.

Las otras puertas corresponden a otros caminos.

¡Kerner ha secuestrado a Sofía! ¿Cómo podría rescatarla?

Por el momento, Kerner te ha ganado.

Mejor que cooperes. Tendrás otra oportunidad después.

Olvidemos a Sofía. ¿Cómo puedo seguir teniendo las piedras llave?

Kerner tiene una pistola. Tú no.

Dale las piedras llave.

OK, olvidemos a Sofía y las piedras llave. ¿Cómo podría salir de aquí?

Mira la pared de roca que hay en la zona derecha de la cueva.

Usa la cuaderna de barco con la pared de piedra.

Submarino

Estoy atrapado en el cuarto de derrota. ¿Cómo podría distraer a la tripulación?

Parece que Indy es ahora el capitán (por lo menos mientras nadie le vea).

Hay un intercomunicador en ese cuarto, delante de la escalera.

Habla por el intercomunicador y ordena a la tripulación que se dirija a la proa del submarino.

¿Cómo ajustar la palanca de control de profundidad?

Tendrás que buscar algo que sustituya la palanca rota.

Un palo recto y largo podría servir.

En el nivel más bajo, justo debajo del cuarto de derrota, encontrarás un desatascador.

Usa el desatascador con la palanca rota.

¿Cómo deshacerme del nazi que vigila a Sofía?

Puedes hablar con Sofía a través de la mampara que hay a su espalda.

Dile que entretenga al guardia.

Usa el diálogo 3/2 con Sofía. *Después*, retrocede y entra sin que te vea el guardia.

Aún tendrás que darle una pista a Sofía, cualquier línea de diálogo funcionará aquí *salvo* la que hace referencia a “bonitas chaquetas de cuero”.

¿Dónde están las piedras llave?

Puedes escuchar lo que dicen Kerner y Ubermann si te quedas junto a la caja fuerte que está en la sala anterior a la sala de torpedos.

Están guardadas en la caja fuerte que está cerca de la sala donde están Kerner y Ubermann.

¿Cómo abro la caja fuerte?

Indy dice, “las paredes parecen muy finas”.

Podrías intentar disolver uno de los laterales si tuvieras algo corrosivo.

En la planta de abajo hay un poco de ácido de baterías, corrosivo, justo debajo de las cocinas.

Y hay una jarra de porcelana en un estante de la cocina.

Usa la jarra de porcelana con el ácido, después usa la jarra llena de ácido con la caja fuerte.

¿Cómo desbloqueo el timón?

Lo más probable es que el capitán guardara la llave en un lugar seguro.

(Esperemos que no la llevara en su bolsillo)

Mira la caja fuerte que hay en la sala que está junto a la habitación donde están hablando Ubermann y Kerner.

Ahora que me he hecho con el control del submarino, ¿dónde vamos?

Avanza hacia delante y hacia atrás hasta que veas una entrada en el fondo del mar. Usa los controles para maniobrar en la entrada con el submarino.

Objetos

Objeto	Dónde encontrarlo	Cómo usarlo
cuchillo manchado de sangre	lanzador de cuchillos	cortar la cuerda del globo
máscara	tienda de Omar	úsala con la sábana y la linterna para asustar a Trottier
vuévesela a cambiar a Omar después por algo en lo que esté interesado el tendero		
sábana	hotel de Montecarlo	úsala con la máscara y la linterna para asustar a Trottier
linterna	hotel de Montecarlo	úsala con la máscara y la sábana para asustar a Trottier

<i>Objeto</i>	<i>Dónde encontrarlo</i>	<i>Cómo usarlo</i>
Piedra Solar	hotel de Montecarlo	ayuda a abrir las puertas atlantes
mapa	Omar	enséñaselo a los nómadas para que te ayuden a encontrar la excavación del desierto
pelota de béisbol	Omar	puede interesar al tendero
muñeco vudú	Omar	puede interesar al tendero
vagón rojo pequeño	Omar	puede interesar al tendero
yo-yo amarillo	Omar	puede interesar al tendero
bastón blanco	Omar	puede interesar al tendero
gafas ahumadas	Omar	puede interesar al tender
fez rojo	Omar	puede interesar al tendero
escupidera	Omar	puede interesar al tendero
pastilla de jabón	Omar	puede interesar al tendero
velo negro	Omar	puede interesar al tendero
pintalabios rojo	Omar	puede interesar al tendero
pañuelo amarillo	Omar	puede interesar al tendero
pendientes marfil	Omar	puede interesar al tendero
peine de ébano	Omar	puede interesar al tendero
anillo de rubí	Omar	puede interesar al tendero
hebillas de oro	Omar	puede interesar al tendero
kebab	tendero	dar al mendigo a cambio de un ticket para el globo
excavación	excavación del desierto	úsalo para meter gasolina en la jarra de arcilla, para arrancar el generador
jarra arcilla	excavación del desierto	úsala para meter gasolina en la jarra de arcilla, para arrancar el generador
cuaderna del barco	excavación del desierto	úsala para quitar escombros
estaca de madera	excavación del desierto	úsalo en el agujero que hay en el mural para que sostenga a la Piedra Solar
bujía	excavación del desierto	úsala, con la tapa del distribuidor, para arreglar el camión
tapa del distribuidor	excavación del desierto	úsala con la bujía para arreglar el camión

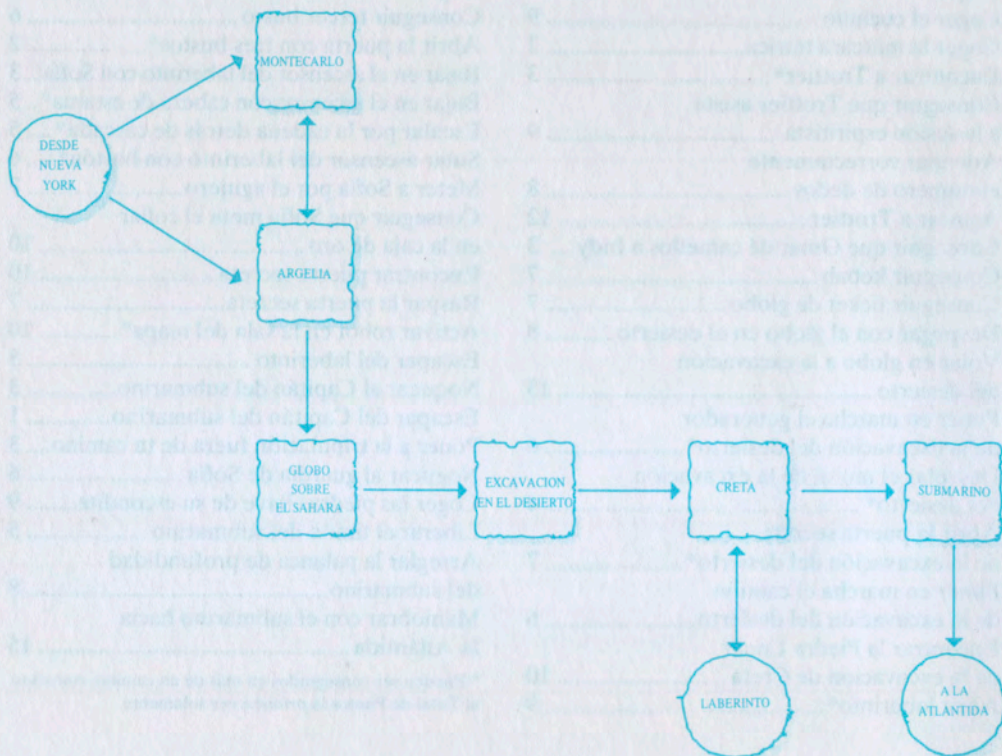
<i>Objeto</i>	<i>Dónde encontrarlo</i>	<i>Cómo usarlo</i>
pez ambar en cuerda	excavación del desierto	detecta la presencia de orichalcum
taquímetro	excavación de Creta	úsalo para descubrir la posición de la Piedra Lunar
Piedra Lunar	excavación de Creta	ayuda a abrir las puertas atlantes
cabeza de estatua (Zeus)	laberinto	úsala para abrir las puertas activadas por pesos
cabeza de estatua (Apolo)	laberinto	úsala para abrir las puertas activadas por pesos
cabeza de estatua (Ares)	laberinto	úsala para abrir las puertas activadas por pesos
Piedra Terrestre	laberinto	ayuda a abrir las puertas atlantes
bastón	laberinto	activa el ascensor a la sala de la caja de oro
orichalcum	laberinto	activa artefactos atlantes
caja de oro	laberinto	forrada de plomo: protege al orichalcum del detector
jarra recoger ácido	submarino	úsala para recoger el ácido con el que fundir la caja fuerte
lonchas de fiambre	submarino	úsalas con pan para hacerte un maravilloso bocata submarino. Después, úsalo como cebo en la trampa del cangrejo
dos rebanadas de pan	submarino	úsalas con el fiambre para hacerte un maravilloso bocata submarino. Después, úsalo como cebo en la trampa del cangrejo
llavecita	submarino	libera el control del timón de emergencia
desatascador	submarino	sustituto de la palanca rota de control de profundidad

Puntos IQ

Logro	Puntos	Logro	Puntos
Coger el cuchillo	9	Conseguir tercer busto	6
Coger la máscara tétrica	2	Abrir la puerta con tres bustos*	2
Encontrar a Trottier*	3	Bajar en el ascensor del laberinto con Sofía ..	3
Conseguir que Trottier asista a la sesión espiritista	9	Bajar en el ascensor con cabeza de estatua* ..	5
Adivinar correctamente el número de dedos	8	Escalar por la cadena detrás de cascada* ..	5
Asustar a Trottier	12	Subir ascensor del laberinto con bastón* ..	6
Conseguir que Omar dé camellos a Indy	3	Meter a Sofía por el agujero	7
Conseguir kebab	7	Conseguir que Sofía meta el collar en la caja de oro	10
Conseguir ticket de globo	7	Encontrar puerta secreta	10
Despegar con el globo en el desierto	8	Raspar la puerta secreta	7
Volar en globo a la excavación del desierto	13	Activar robot en la sala del mapa*	10
Poner en marcha el generador de la excavación del desierto*	6	Escapar del laberinto	5
Desvelar el mural de la excavación del desierto*	4	Noquear al Capitán del submarino	3
Abrir la puerta secreta de la excavación del desierto*	7	Escapar del Capitán del submarino	1
Poner en marcha el camión de la excavación del desierto	6	Poner a la tripulación fuera de tu camino	3
Encontrar la Piedra Lunar de la excavación de Creta	10	Noguear al guardia de Sofía	6
Abrir laberinto*	9	Coger las piedras llave de su escondite	9
		Liberar el timón del submarino	5
		Arreglar la palanca de profundidad del submarino	8
		Maniobrar con el submarino hacia la Atlántida	15

* Pueden ser conseguidos en más de un camino; sumados al Total de Puntos la *primera vez* solamente.

El Camino Equipo



El Camino Ingenio

P I S T A S

Montecarlo

¿Dónde está Alain Trottier?

Podría ser una de esas personas que anda por esta calle.

Pregunta; quizá alguien sepa dónde está o qué aspecto tiene.

Monsieur Trottier tiene el pelo gris y nariz aguileña.

Lleva un traje marrón con una flor en la solapa.

¿Cómo conseguir que Trottier colabore conmigo?

Ya sabes que está interesado en la Atlántida.

Evita insultarle a él o a su inteligencia.

Usa el diálogo 1/2/1/1. Anota la pregunta que hace Trottier; la respuesta correcta está en el Diálogo Perdido de Platón. Después de responder correctamente a la pregunta, Trottier te dará su tarjeta que utilizarás posteriormente.

¿Cómo puedo alertar a Trottier sobre la trampa que le han preparado los nazis?

Sé directo y no te andes por las ramas.

Sigue hablando con él hasta que Trottier encuentre una razón para tomarte en serio.

He estado siguiendo a los nazis y parece que no saben a dónde van...

Por el momento, intentan esquivarte.

“Momentos desesperados exigen medidas desesperadas”

Choca contra el coche rojo de los nazis. Quizá tengas que golpearles varias veces.

¿Dónde está el cruce de calles mencionado por Trottier?

Que pena que Indy no conozca Montecarlo.

Empieza mirando el nombre de la calle donde se estrelló el coche.

Las calles están ordenadas alfabéticamente de izquierda a derecha y de abajo a arriba. Sigue mirando los nombres de las calles en los cruces hasta que encuentres las calles correctas.

Cuando encuentres el cruce, mira en el desagüe. Para sacar la Piedra Solar, abre el desagüe.

Argelia

¿Dónde está Omar Al-Jabbar?

Podrías preguntar en su tienda situada en el callejón que hay detrás del mercado.

Parece que Omar no pasa mucho tiempo en su tienda, tendrás que convencer a su criado para que concierte una entrevista.

Usa el diálogo 1/1/1/4, después da al criado de Omar algo que demuestre tus credenciales.

¿Cómo convencer al criado de Omar a que concierte una entrevista?

El criado no está muy impresionado con Indy.

Parece que primero tendrás que hablar con otro coleccionista de artefactos atlantes.

Prueba con Monsieur Trottier en Montecarlo.

Dale la tarjeta de Monsieur Trottier al criado.

Paul dice que el Sr. Al-Jabbar sigue sin querer verme. ¿Y ahora qué hago?

Quizá debas exponer tu caso en persona.

Pide a Paul que vuelva a hablar con Omar... ésta vez síguete a la casa de Omar.

¡No puedo seguir a Paul por estas calles tan llenas de gente!

Seguir a Paul es posible aunque bastante difícil.

También podrías hacer algo para que se le viera mejor entre tanta gente.

¿Te has fijado en lo fácil que es seguir a ese hombre que lleva puesto un fez rojo?

Sigue al hombre que lleva puesto el fez rojo al mercado; cuando hables con él usa el diálogo 4/3/1/3/1/2.

Vuelve a la tienda de Omar. Cuando el criado de Omar regrese, pregúntale cuál es el precio de las vasijas. Después dale el fez (su primera respuesta te dará pistas de lo que tienes que decir para convencerle de que se ponga el fez). Después, intenta seguirle cuando vaya a ver a Omar.

Omar no quiere que encuentre su casa... ¡y ha llamado a la policía!

Quizá puedas encontrar una forma de inmovilizarle.

El te seguirá al armario.

Mete a Omar en el armario y después cierra la puerta del armario.

Omar ya está fuera de mi camino, ¿qué busco ahora?

Cualquier cosa que puedas coger.

Pero lo que necesitas realmente es un mapa del desierto.

Mira la ropa colgada en la cuerda de tender que hay cerca de la ventana, una de esas camisas es un mapa dibujado en una tela.

¡No puedo coger el mapa!

Ingeniátelas para tirarlo al suelo.

En una de las vasijas de la parte delantera de la pantalla hay un palo.

Coge el palo y úsalo con el mapa de tela.

El Desierto

Creo que necesito un visado.

No es imprescindible. Podrías intentar esquivar a los legionarios extranjeros.

O podrías sobornarles.

Usa diálogo 1/1 y después dale al oficial la estatua de Omar o la estatua del pájaro negro (ambas se encuentran en la casa de Omar).

Por supuesto, no podrás sobornar a cualquiera, actúa con cuidado.

Los nómadas del campamento dicen que necesitan un mapa para poder ayudarte.

Es cierto, lo necesitan.

Vuelve a la casa de Omar y búscalo más detenidamente.

¿Dónde está la excavación?

Omar te ayudó bastante con el mapa. Ahora, si pudieras encontrar una forma de reducir la zona de búsqueda.

Podrías preguntar en algunos de los campamentos nómadas que hay en el desierto.

Además de la dirección, la forma en que los nómadas describen la distancia a la "X" te ayudará a saber lo cerca que ésta se encuentra.

"Bastante" o "lejos" significa "dos pantallas"... "un poco" o "poco" significa en esta pantalla. Si los nómadas no hacen referencia a la distancia significa "una pantalla". Es decir, si un nómada dice que la "X" está "bastante al sur... y... al este", quiere decir "dos pantallas al sur y una pantalla al este".

¡Oye, aquí abajo está muy oscuro!

Con un poco de práctica podrás sentir lo que hay a tu alrededor e identificar algunos de los objetos que hay en la excavación.

Uno de esos objetos ("cosa de metal") es un generador portátil. Desgraciadamente, no tiene gasolina.

El camión que hay en el campamento tiene un poco de gasolina.

Sobre el suelo, a la derecha del generador, hay un tubo ("cosa larga y tubular"). Un poco más lejos a la derecha hay una jarra de arcilla ("cosa de arcilla").

Abre el depósito de gasolina del camión, usa el tubo con el depósito, después usa la jarra de arcilla con el extremo del tubo. Abre el tapón de metal del generador, después usa el tubo con la jarra llena de gasolina. Usa el interruptor encender/apagar ("pequeña cosa de metal") para encender el generador. ¡Voila! ¡Luces!

OK, ya no está oscuro y ¿ahora qué?

Mira la pintura que hay en la zona izquierda, presta especial atención al objeto redondo.

Intenta empujar el objeto redondo.

¿Dónde podría encontrar una bujía?

Hay una en el generador (en la excavación).

Por supuesto, no podrás *usar* el generador cuando hayas quitado la bujía.

Apaga el generador, ábrelo, y coge la bujía.

¿Y qué pasa con la batería?

Eso sí que es un problema, tendrás que encontrar algo con que reemplazarla.

¿Tienes la estatua que estaba escondida en la excavación? Si es así, sigue leyendo...

Anteriormente, Ubermann demostró el enorme poder que puede ser generado con el orichalcum, seguro que ésta bastaría para arrancar el camión.

Usa el orichalcum con la estatua, después usa la estatua con las bujías.

Thera

¡Quiero esa cámara de aire del globo!

Tendrás que presentar la documentación requerida para poderla coger.

¿Has explorado la excavación de las montañas? Si es así, sigue leyendo.

Mira la caja que hay en la excavación de la montaña.

Cierra la caja. En la tapa hay una factura.

¿Qué puedo darle a la autoridad portuaria por la cesta?

Quiere un souvenir de la expedición que está en las montañas.

Intenta cerrar la puerta de la sala interior de la excavación.

Después, usa la Piedra Solar con el eje que hay en el compartimento secreto. Cuando mires el disco, podrás colocarlo en el lugar apropiado.

No quites la Piedra Solar enseguida, primero abre la puerta.

Seguro que a la autoridad portuaria le gustará esa señal tallada.

¿Cuál es la posición correcta de la Piedra Solar?

La respuesta está en el Diálogo Perdido de Platón.

Mira las páginas marcadas con el tercer clip.

El último párrafo de la página de la parte izquierda indica su posición correcta.

Gira la Piedra Solar hasta que el símbolo correcto esté en el lado contrario de los cuernos altos (en la parte de arriba), después pulsa sobre el eje.

¡Tras un derrumbamiento, Indy se ha quedado atrapado en la excavación!

Hay alguna herramienta para hacer trincheras en la sala interior.

Abre la herramienta y empieza a cavar.

¿Hay alguna *otra* manera de salir de esta isla?

Claro que la hay. Pero tendrás que construirla.

Si preguntas a la autoridad portuaria, él hará un chiste sobre las alas de Icaro. No va muy descaminado.

Tienes libre acceso a todo lo que necesitas para construir un globo.

Usa el globo grande de caucho con la red de pescar. Usa el globo con la cesta de gran tamaño. Usa el tubo con el aparejo del globo deshinchado. Llena el globo en la salida de gas que se encuentra en la parte exterior de la excavación de las montañas.

Bien, estoy sobre el océano. ¿Y ahora qué?

Estás intentando atrapar a Kerner y Ubermann.

Busca el submarino con el que se salieron de Thera.

Cuando lo encuentres, aterriza lo más cerca posible de él.

Submarino

¿Cómo podría echar un vistazo a esos armarios?

El guardia tiene orden de proteger el contenido de los armarios.

Si le preguntas, te dirá que debería haber sido relevado hace horas.

Lo más probable es que no haya comido, quizá si le llevaras comida estaría dispuesto a mirar en otra dirección.

Encontrarás pan y lonchas de fiambre en la cocina.

Hazte un bocata y después comételo enfrente del guardia.

Ahora que tengo las piedras llave, ¿cómo salgo de aquí?

Parece que la escotilla que está encima del cuarto de derrota no es una alternativa viable.

¿Existe alguna otra forma de salir de un submarino?

Prueba con los tubos de torpedo.

Los tubos de los torpedos de popa están rotos y no puedo acercarme a los torpedos de proa.

Tendrás que buscar una forma de hacer que esos hombres salgan de la sección de los torpedos de proa.

Nadie presta atención a esos cables sueltos que hay en la sección de los torpedos de popa.

Enrolla el trapo grasiento (que se encuentra en el compartimento de torpedos de proa) alrededor de los cables. Usa las Instrucciones de Lanzamiento de Torpedos (que se encuentran en el mismo armario en el que encontraste la Piedra Lunar) para encender el panel de control. Empuja la palanca de disparo. Retrocede.

OK, me rindo. ¿Cómo se dispara un torpedo desde el interior del tubo?

Tendrás que atar una cuerda a la palanca de disparo.

Hay una cuerda de tender en el submarino.

Usa la cuerda de tender con la palanca de disparo, entra en el tubo y tira de la cuerda de tender.

Creta

Encontré el pedestal y coloque la Piedra Solar, ¡pero no pasó nada!

Mira el Diálogo Perdido de Platón (páginas marcadas con el tercer clip).

La Piedra Solar funcionó en la excavación de Thera porque era un puesto atlante.

En Creta está situada la Colonia Mayor.

Necesitas una Piedra Solar y una Piedra Lunar para poder entrar en la Colonia Mayor.

¿Cuál es la colocación apropiada de la combinación Piedra Solar/Piedra Lunar?

Mira las páginas del Diálogo Perdido de Platón marcadas con el tercer clip.

El primer párrafo de la página de la zona derecha describe su posición correcta.

Coloca la Piedra Solar como hiciste en Thera, alinea el símbolo apropiado de Piedra Lunar con el símbolo mencionado de Piedra Solar, después pulsa sobre el eje.

Laberinto

¡Si cojo la tercera cabeza de estatua, la puerta se cierra!

No puedes impedir que se cierre la puerta.

Pero si quieres estar dentro cuando la puerta se cierre, tendrás que encontrar una forma de coger esa tercera cabeza desde el otro lado.

Primero, coge dos de los bustos y cruza la puerta; después, usa tu látigo con la cabeza de estatua que hay en la siguiente sala.

¿Cómo abro la puerta cerrada?

Como mínimo vuelve a poner en el estante una de las cabezas de estatua.

Ah, ¿quieres decir desde el otro lado? No puedes.

Tendrás que buscar otra salida del laberinto.

¡Quiero esa caja de oro!

Para cruzar, tendrás que subir la plataforma que está bajada.

¿Has encontrado ya el bastón de Sternhart? Si es así, sigue leyendo.

Usa el bastón con la cuña para soltar el contrapeso.

Vete a la sala del piso de abajo y mete el bastón en la boca de la estatua.

¿Qué pasa con el “inquieto” suelo que hay en la sala donde se encuentra la estatua del Minotauro?

Hay un ascensor entre este nivel y el nivel inferior.

Si pudieras poner un poco más de peso en el ascensor, éste bajaría.

Mira la cabeza de la estatua de Minotauro... “parece que se balancea un poco”.

Usa el látigo con la cabeza de estatua, después acércate a la cabeza.

Encontré la Piedra Terrestre, ¿cómo retrocedo?

Mira detenidamente la cascada.

Usa la cadena que hay detrás de la cascada para subir al nivel de arriba.

¡Oye, hay una puerta que no tiene estante!

No puedes cruzarla solo.

De hecho, esa puerta sólo puede ser abierta si estás en otro camino. Olvídate de ella.

¿Qué debería hacer con el microtauro?

El microtauro parece una versión en grande de la estatua que Kerner me robó.

Tienes una estatua parecida a la que te robó Kerner...
y parece que al microtauro le falta algo.

Usa la estatua con la trampilla. Usa una cuenta de orichalcum con la estatua.

La combinación de las tres piedras abrió una puerta de la sala del mapa. ¿Cómo abro las otras?

No puedes. Las otras puertas pertenecen a otros caminos.

Estoy andando en círculos por detrás de la sala del mapa...

Hay una puerta secreta en la primera sala.

La nota de Sternhart mencionaba su "improvisado detector de orichalcum".

El detector de orichalcum construido por Sternhart consistía en un peine de caucho unido a una cuerda (usa la cuerda de tender) y cargado con electricidad estática gracias a un pañuelo de lana.

Usa el detector de orichalcum improvisado para saber qué camino tomar.

El detector de orichalcum no apunta hacia ninguna salida.

Detecta la fuente más próxima de orichalcum.

¿Estás seguro de haber encontrado todas las cuentas de orichalcum que estaban tiradas por el laberinto?

Si Indy dice, "Apunta a la puerta de la derecha", compruébalo. En la siguiente habitación verás dos cuentas más de orichalcum escondidas entre los montones de huesos que hay en el suelo.

Mete las cuentas de orichalcum en la caja de oro forrada de plomo, después cierra la caja.

¿Cómo hacer que se ponga en marcha el coche subterráneo?

Usa una cuenta de orichalcum en la boca del coche subterráneo.

Objetos

<i>Objeto</i>	<i>Dónde encontrarlo</i>	<i>Cómo usarlo</i>
tarjeta	Montecarlo	úsala para impresionar al criado de Omar
fez rojo	mercado de Argelia	dáselo al criado de Omar para que sea más fácil seguirlo
palo de bambú	casa de Omar	úsalo para tirar la ropa que hay en la cuerda de tender
mapa	casa de Omar	enséñaselo a los nómadas para poder la excavación del desierto
estatua pájaro negro.	casa de Omar	sobornar a legionarios extranjeros
estatua de Omar	casa de Omar	sobornar a legionarios extranjeros
telegrama	excavación del desierto	enséñaselo a Monsieur Trottier para alertarlo

<i>Objeto</i>	<i>Dónde encontrarlo</i>	<i>Cómo usarlo</i>
tubo de gasolina	excavación del desierto	úsalo para meter gasolina en la jarra de arcilla, para el generador; después úsalo para llenar el globo de aire
jarra de arcilla	excavación del desierto	úsala con el tubo para meter gasolina en el generador
orichalcum	excavación del desierto	úsalo para activar dispositivos atlantes
cuaderno de barco	excavación del desierto	úsala para quitar escombros
bujía	excavación del desierto	úsala con el motor para parar el camión
estatua	excavación del desierto	úsala para poner en marcha el camión y, después, con el microtauro
Piedra Solar	Montecarlo	ayuda a abrir las puertas atlantes
red de pescar	Thera	úsala para conseguir un globo
factura	Thera	dásela a la autoridad portuaria para conseguir la cámara de aire del globo
herramienta de trinchera	Thera	úsala para poder salir de la excavación derrumbada
señal tallada	Thera	dásela a la autoridad portuaria a cambio de la cesta
cámara de aire	Thera	úsala para construir un globo
cesta grande	Thera	úsala para construir un globo
lonchas de fiambre	submarino	hazte un bocata submarino y tienta al guardia para que abandone su puesto (úsalas después como cebo de la trampa de cangrejo)
dos rebanadas de pan	submarino	hazte un bocata con el fiambre y tienta al guardia para que abandone su puesto (úsalas después como cebo de la trampa de cangrejo)
Piedra Lunar	submarino	ayuda a abrir las puertas atlantes

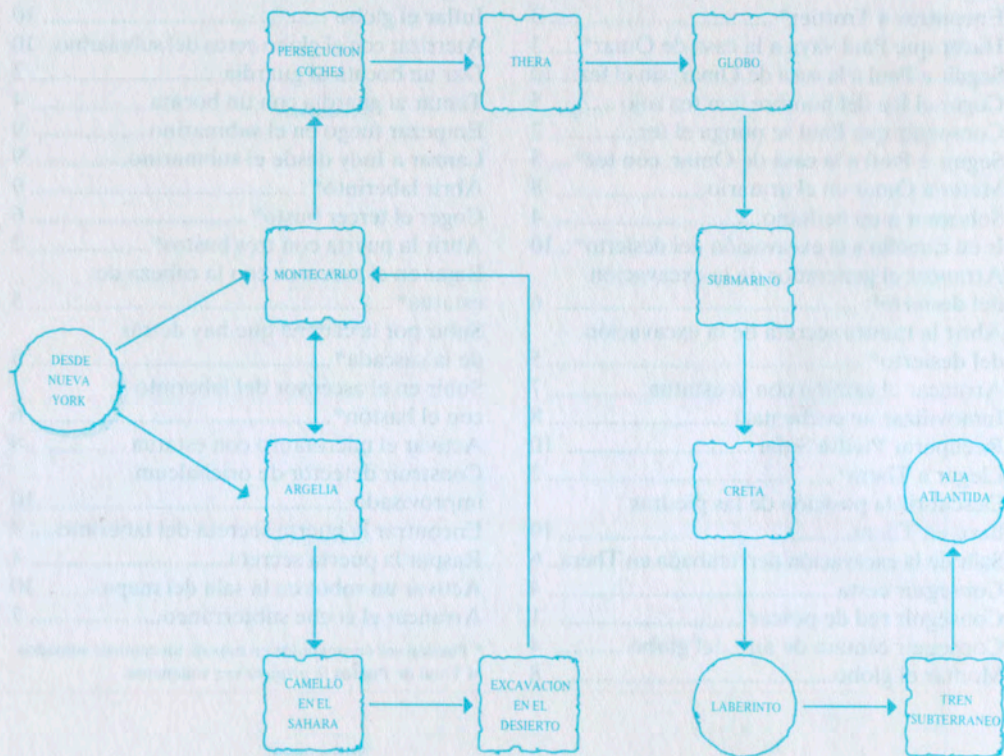
<i>Objeto</i>	<i>Dónde encontrarlo</i>	<i>Cómo usarlo</i>
panfleto	submarino	úsalo para saber cómo manejar los controles del torpedo
cuerda de tender	submarino	úsala para disparar el torpedo
trapo grasiento	submarino	úsalo para hacer un fuego en el compartimento de los torpedos de popa
cabeza de estatua (Zeus)	laberinto	úsala para abrir las puertas activadas por pesos
cabeza de estatua (Apolo)	laberinto	úsala para abrir las puertas activadas por pesos
cabeza de estatua (Ares)	laberinto	úsala para abrir las puertas activadas por pesos
Piedra Terrestre	laberinto	ayuda a abrir las puertas atlantes
bastón	laberinto	pone en marcha el ascensor que te llevará a la sala donde se encuentra la caja de oro
pañuelo de lana	laberinto	úsalo con el peine de caucho para cargarlo con electricidad estática
peine de caucho	laberinto	detector de orichalcum improvisado; únelo a la cuerda de tender y después úsalo con el pañuelo de lana para cargarlo estáticamente
orichalcum	laberinto	activa dispositivos atlantes
caja de oro	laberinto	forrada de plomo, protege al orichalcum del detector

Puntos IQ

<i>Logro</i>	<i>Puntos</i>	<i>Logro</i>	<i>Puntos</i>
Encontrar a Trottier*	3	Inflar el globo	10
Hacer que Paul vaya a la casa de Omar*	3	Aterrizar con el globo cerca del submarino ..	10
Seguir a Paul a la casa de Omar, sin el fez... ..	10	Dar un bocata al guardia	2
Coger el fez del hombre con fez rojo	5	Tentar al guardia con un bocata	4
Conseguir que Paul se ponga el fez	2	Empezar fuego en el submarino	9
Seguir a Paul a la casa de Omar, con fez*	5	Lanzar a Indy desde el submarino	9
Meter a Omar en el armario	8	Abrir laberinto*	9
Sobornar a un beduino	4	Coger el tercer busto*	6
Ir en camello a la excavación del desierto* ..	10	Abrir la puerta con tres bustos*	2
Arrancar el generador de la excavación del desierto*	6	Bajar en el ascensor con la cabeza de estatua*	5
Abrir la ranura secreta de la excavación del desierto*	5	Subir por la cadena que hay detrás de la cascada*	5
Arrancar el camión con la estatua	7	Subir en el ascensor del laberinto con el bastón*	6
Inmovilizar un coche nazi	8	Activar el microtauro con estatua	8
Recuperar Piedra Solar	10	Construir detector de orichalcum improvisado	10
Llegar a Thera*	2	Encontrar la puerta secreta del laberinto ...	9
Descubrir la posición de las piedras llave en Thera	10	Raspar la puerta secreta	4
Salir de la excavación derrumbada en Thera..	6	Activar un robot en la sala del mapa	10
Conseguir cesta	4	Arrancar el coche subterráneo	7
Conseguir red de pescar	1		
Conseguir cámara de aire del globo	4		
Montar el globo	8		

* Pueden ser conseguidos en más de un camino; sumados al Total de Puntos la *primera vez* solamente.

El Camino Ingenio



El Camino Acción

P I S T A S

(Si dudas en intentar el Camino Acción porque crees que no puedes ganar en una lucha a puñetazos, recuerda que casi siempre podrás “pegar y engañar” a tu adversario. Consulta el manual y la tarjeta de referencia para más detalles.)

Montecarlo

¿Dónde está Alain Trottier?

Podría ser una de esas personas que anda por esta calle.

Pregunta; quizá alguna de estas personas sepa dónde está o qué aspecto tiene.

Monsieur Trottier tiene el pelo gris y nariz aguileña.
Lleva un traje marrón con una flor en la solapa.

¿Cómo hago para que Trottier colabore conmigo?

Ya sabes que está interesado en la Atlántida.

Intenta no insultarle a él o a su inteligencia.

Usa el diálogo 1/2/1/1. Anota la pregunta que hace Trottier; la respuesta correcta está en el Diálogo Perdido de Platón. Después de responder correctamente a la pregunta, Trottier te dará su tarjeta que podrás utilizar posteriormente.

Argelia

¿Dónde está Omar Al-Jabbar?

Podrías intentar preguntar por él en su tienda, que está en la parte trasera del callejón.

Parece que Omar no pasa mucho tiempo en su tienda, tendrás que convencer a su criado para que concierte una entrevista.

Usa diálogo 1/1/1, después dale algo al criado de Omar que demuestre tus credenciales.

¿Cómo convencer al criado de Omar para que concerte una entrevista?

El criado no está impresionado con Indy.

Parece que tendrás que localizar primero a otro coleccionista de artefactos atlantes.

Prueba con Monsieur Trottier en Montecarlo.

Da la tarjeta de Monsieur Trottier al criado.

Paul dice que el Sr. Omar Al-Jabbar sigue sin querer verme.

¿Y ahora qué hago?

Quizá deberías exponer personalmente tu caso.

Pídele a Paul que vuelva a hablar con Omar... esta vez, síguete a la casa de Omar (te será bastante fácil seguir el fez rojo de Paul, a pesar de la cantidad de gente que hay en las calles).

Encontré a Omar... y a Hörst. ¿Hay alguna forma, además de pelear, de acabar con Hörst?

Si entras en la habitación, Hörst se dará cuenta de tu presencia.

Hay una especie de vasija encima de la cabeza de Hörst.

Si consiguieras tirarla al suelo, ésta lo dejaría K.O.

Usa el látigo con la vasija que cuelga del techo.

¿Qué mapa? ¿Qué camello?

El camello está justo fuera de la ventana.

Mira la ropa tendida que cuelga cerca de la ventana, una de esas camisas es un mapa dibujado en un tela.

¡No puedo coger el mapa!

Mira a ver si puedes tirarlo al suelo de alguna forma.

Hay un palo en una de las vasijas que aparecen en la parte delantera de la pantalla.

Coge el palo, después úsalo con el mapa de tela.

El Desierto

¿Dónde está la excavación?

Omar te ayudó bastante con su mapa. Ahora, si pudieras encontrar una forma de reducir la zona de búsqueda.

Podrías preguntar en algunos de los campamento nómadas del desierto.

Además de la dirección, la forma en que los nómadas describen la distancia desde la "X" te ayudará a saber lo lejos que está; por ejemplo, "bastante al este" significa "dos pantallas al este"... "al este" significa "una pantalla al este"... "un poco al este" significa en esta pantalla.

¿Quién dispara contra mí?

Chicos malos, probablemente.

Lo descubrirás después.

Mientras tanto, mira esa escalera. Probablemente te lleve a otra zona de la excavación.

¡Oye, aquí abajo está muy oscuro!

Con un poco de práctica podrás sentir las cosas que hay a tu alrededor e identificar algunos de los objetos de la excavación.

Uno de esos objetos ("cosa de metal") es un generador portátil.

Usa el interruptor de encender/apagar ("pequeña cosa de metal") para arrancar el generador.

OK, ya no está oscuro, y ¿ahora qué?

Mira esa pintura de la izquierda, presta especial atención al objeto redondo.

Intenta empujar el objeto redondo.

No puedo retroceder por la escalera. Ese francotirador no me dejará salir.

Tendrás que buscar otra salida, fíjate en la pared derrumbada de la zona derecha de la excavación.

Puedes usar la cuaderna de barco (cerca de la escalera) para quitar parte de la pared derrumbada.

La estaca de madera (en la mesa) encaja en el agujero que hay en el centro del mural.

¿Tienes una Piedra Solar? Si es así, sigue leyendo.

Usa la Piedra Solar en la estaca en el agujero. Cuando mires el disco, podrás ajustarlo correctamente.

¿Cuál es el ajuste correcto de la Piedra Solar?

La respuesta está en el Diálogo Perdido de Platón.

Mira las páginas marcadas con el tercer clip.

El último párrafo de la página de la zona izquierda describe su colocación correcta.

Gira la Piedra Solar hasta que el símbolo correcto se encuentre en el lado contrario de los cuernos altos (parte superior), después pulsa sobre el eje.

Me están apuntando con un arma, ¿y ahora qué?

Si no tuviera un arma, te sería fácil derrotarlo.

Usa el látigo con el nazi armado.

Ahora dale un puñetazo y déjalo fuera de combate.

Ese camión no puede ser reparado y mi camello (¿o era un dromedario?) se escapó... ¿cómo salgo de aquí?

Tendrás que usar el globo que hay en la zona izquierda del campamento.

Para subir a él, usa la escala de cuerda.

Te diriges a Creta. Vuela hacia el norte, hacia el Mediterráneo.

Creta

¡Encontré el pedestal y coloqué la Piedra Solar pero no pasó nada!

Mira el Diálogo Perdido de Platón (las páginas marcadas con el tercer clip).

La Piedra Solar funcionó en la excavación del desierto porque se trataba de un puesto atlante.

Creta es el emplazamiento de la Colonia Mayor.

Necesitas una Piedra Solar y una Piedra Lunar para poder entrar en la Colonia Mayor.

¿Cuál es el significado del mural?

Indy lo describe como algún tipo de diagrama antiguo.

Los cuernos se parecen a los altos cuernos que se encuentran en el centro de la excavación.

Hay varios montones de piedras en el centro de la ciudad.

Dos de ellos esconden estatuas (empuja las piedras para quitarlas).

La cola y cabeza de toro que hay en el mural corresponden a la estatua de cabeza de toro y a la estatua de cola de toro que hay en el centro de la ciudad.

¿Dónde puedo encontrar una Piedra Lunar?

Empieza en la excavación (si sigues junto al pedestal, ésta se encuentra al otro lado de la colina).

El mural (situado en uno de los edificios excavados) es un simple mapa del centro de la ciudad.

Hay varios montones de piedras en el centro de la ciudad.

Dos de ellos esconden estatuas (empuja las piedras para sacarlas).

Si pudieras mirar a lo largo de cada uno de los grandes cuernos, de cada una de las estatuas más pequeñas, las vistas convergerían en un punto... como se describe en el mural.

Usa el instrumento del topógrafo (que se encuentra en la colina que domina la excavación) en cada una de las estatuas; alinea los puntos de mira con cada uno de los cuernos altos. Cuando lo hayas visto correctamente, una línea de puntos se extenderá desde la escala hasta pasados los cuernos.

¿Cuál es el ajuste apropiado de la combinación Piedra Solar/Piedra Lunar?

Mira las páginas del Diálogo Perdido de Platón marcadas con el tercer clip.

El primer párrafo de la página de la zona derecha describe la colocación correcta.

Colocando la Piedra Solar como lo hiciste en Argelia, alinea el símbolo apropiado de Piedra Lunar con el símbolo mencionado de Piedra Solar, después pulsa sobre el eje.

Laberinto

¡Si cojo la tercera cabeza de estatua, la puerta se cierra!

No puedes impedir que se cierre la puerta.

Pero si quieres estar dentro cuando la puerta se cierre, tendrás que encontrar una forma de coger esa tercera cabeza desde el otro lado.

Primero, coge dos de los bustos y cruza la puerta; después, usa tu látigo con la cabeza de estatua que hay en la siguiente sala.

¿Cómo abro la puerta cerrada?

Como mínimo vuelve a poner en el estante una de las cabezas de estatua.

Ah, ¿quieres decir desde el otro lado? No puedes.

Tendrás que buscar otra salida del laberinto.

¡Quiero esa caja de oro!

Para cruzar, tendrás que subir la plataforma que está abajo.

¿Has encontrado ya el bastón de Sternhart? Si es así, sigue leyendo.

Usa el bastón con la cuña para soltar el contrapeso.

Vete a la sala del piso de abajo, y mete el bastón en la boca de la estatua.

¿Qué pasa con el “inquieto” suelo que hay en la sala donde se encuentra la estatua del Minotauro?

Hay un ascensor entre este nivel y el nivel inferior.

Si pudieras poner un poco más de peso en el ascensor, éste bajaría.

Mira la cabeza de la estatua de Minotauro... “parece que se balancea un poco”.

Usa el látigo con la cabeza de estatua, después acércate a la cabeza.

Encontré a Sternhart. ¿Cómo regreso arriba?

Mira atentamente la cascada.

Usa la cadena que hay detrás de la cascada para regresar al nivel superior.

¡Oye, hay una puerta sin estante!

No puedes cruzarla por ti solo.

Realmente, esta puerta sólo puede ser abierta en otro camino. No te preocupes por ella.

Indy dice que está puerta es muy pesada, ¿podré abrirla?

Sí.

Sigue empujándola.

Estoy al otro lado de la puerta pesada, ¿cómo cruzo el abismo?

Mira por encima del abismo y verás una piedra que sobresale.

Usa el látigo con la roca que sobresale.

No creo que pueda vencer a Hans en una pelea. ¿Qué debería hacer?

Hay otra forma de machacar a Hans.

Cuando baje al pasillo para investigar, escóndete detrás de la losa de la derecha.

Cuando Hans esté en posición adecuada, empuja la losa.

Antón es bastante bueno con sus puños.

¿Hay alguna otra forma de eliminarle?

Claro que hay otra forma de eliminar a Antón.

Alcanza la cornisa que hay encima de él, después empuja la columna de roca que cuelga del techo.

¿Hay alguna manera de vencer a Arnold, el nazi cantante, en una pelea?

Es prácticamente imposible vencer a Arnold.

¿Has visto la piedra que hay en la siguiente cueva?

Intenta empujar esa piedra y colocarla sobre Arnold; usa la cuaderna de barco con la piedra.

Bien, parecía una buena idea... quizá aún puedas salvar algo de la situación.

Colócate al otro lado de la piedra (si no puedes convencer con palabras a Arnold, evita luchar). Usa la estalactita (la columna de roca que había en la cueva de Antón) con la piedra.

Encontré el eje en la Sala del Mapa, pero parece que las dos piedras llave no hacen nada.

Es una representación de la Atlántida; aquí necesitas las tres piedras.

Además, Sofía está encerrada por aquí.

¿Has registrado a Arnold?

¿Para qué sirve un pez ambar en una cuerda?

La respuesta está en el Diálogo Perdido de Platón.

Pasa a la página marcada con el cuarto clip.

¿Has intentado usar el pez ambar en una cuerda?

Es un detector de orichalcum. Esperemos que pueda detectar el residuo de orichalcum en el collar de Sofía.

Retrocede y usa el pez ambar en una cuerda en cada una de las cuevas.

El detector de orichalcum sólo apunta a Indy.

Detecta la fuente más próxima de orichalcum.

¿Tienes ya la caja de oro? Si es así, sigue leyendo...

Mete las cuentas de orichalcum en la caja de oro forrada de plomo, después cierra la caja.

¿Cómo sacar a Sofía del pozo?

Como dice Sofía, si tuvieras un trozo de cuerda lo conseguirías.

No tienes ninguna cuerda, pero sigues teniendo tu látigo.

Usa tu látigo con el pozo.

La combinación de las tres piedras abrió una puerta de la sala del mapa. ¿Cómo abro las otras?

No puedes abrirlas todas al mismo tiempo.

Las otras puertas corresponden a otros caminos.

Thera

El capitán del barco nos llevará a donde queramos ir.
¿Dónde queremos ir?

El Diálogo Perdido de Platón tiene la pista que necesitas.

El segundo clip marca las páginas en las que se cometió el error decuplo.

Las páginas marcadas con el tercer clip indican la dirección y distancia desde la Atlántida a la Colonia Menor (Thera).

Invierte la dirección *desde* la Atlántida y recuerda decirle al capitán que recorra una *décima parte* de la distancia especificada en el Diálogo Perdido de Platón.

¿Dónde puedo conseguir un nuevo traje de buzo?

No necesitas uno nuevo; tienes que arreglar el viejo.

Explora la excavación de las montañas.

Los nazis han dejado pocas cosas pero, cerca del camión, hay una caja para reparar neumáticos.

Cuando hayas subido al barco de rescate, usa la caja para reparar neumáticos con el traje de buzo.

¿Cómo se usa el traje de buzo?

Primero, comprueba que tienes un suministro de aire. Usa el tubo de aire con el traje reparado. Después, simplemente, usa el traje de buzo.

Cuando Sofía entre en acción, déjale usar la grúa con Indy vestido de buzo.

Exactamente ¿cuánto tiempo aguanta Indy la respiración?

No tanto como Guybrush Threepwood.

Sinceramente, tres minutos.

Mejor nada directamente hacia la Atlántida. Debe estar en una de esas entradas.

Deprisa.

Objetos

<i>Objeto</i>	<i>Dónde encontrarlo</i>	<i>Cómo usarlo</i>
tarjeta	Montecarlo	úsala para impresionar al criado de Omar
palo de bambú	casa de Omar	úsalo para tirar la ropa que hay en la cuerda
mapa	casa de Omar	enséñaselo a los nómadas para poder encontrar la excavación del desierto
estatua pájaro negro	casa de Omar	inútil en este camino, pero está bien llevarla
estatua de Omar	casa de Omar	inútil en este camino, pero está bien llevarla
jarra de arcilla	excavación del desierto	dentro hay una cuenta de orichalcum
orichalcum	excavación del desierto	úsalo para activar dispositivos atlantes
cuaderna de barco	excavación del desierto	úsala para quitar escombros
bujía	excavación del desierto	inútil en este camino
estaca de madera	excavación del desierto	úsala en el agujero para sostener la Piedra Solar
Piedra Solar	excavación del desierto	ayuda a abrir las puertas atlantes
cabeza de estatua (Zeus)	laberinto	úsala para abrir las puertas activadas por pesos
cabeza de estatua (Apolo)	laberinto	úsala para abrir las puertas activadas por pesos
cabeza de estatua (Ares)	laberinto	úsala para abrir las puertas activadas por pesos
Piedra Lunar	excavación de Creta	ayuda a abrir las puertas atlantes
bastón	laberinto	activa el ascensor a la sala de la caja de oro
orichalcum	laberinto	activa los dispositivos atlantes

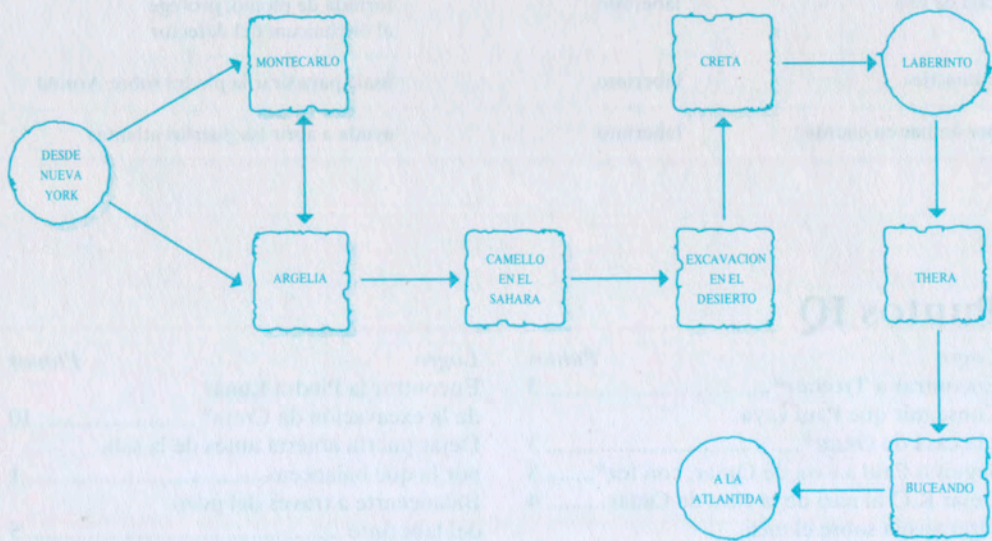
<i>Objeto</i>	<i>Dónde encontrarlo</i>	<i>Cómo usarlo</i>
caja de oro	laberinto	forrada de plomo; protege al orichalcum del detector
estalactica	laberinto	úsala para tirar la piedra sobre Arnold
pez ámbar en cuerda	laberinto	ayuda a abrir las puertas atlantes

Puntos IQ

<i>Logro</i>	<i>Puntos</i>	<i>Logro</i>	<i>Puntos</i>
Encontrar a Trottier*	3	Encontrar la Piedra Lunar de la excavación de Creta*	10
Conseguir que Paul vaya a la casa de Omar*	3	Dejar puerta abierta antes de la sala por la que balanceas	1
Seguir a Paul a casa de Omar, con fez*	5	Balancearte a través del pozo del laberinto	5
Dejar K.O al nazi de la casa de Omar	4	Derrotar a Klaus	4
Tirar vasija sobre el nazi en la casa de Omar	8	Derrotar a Hans	6
Dejar fuera de combate al nazi del desierto	4	Derrotar a Hans con losa	10
Ir en camello a la excavación del desierto*	10	Derrotar a Franz	5
Arrancar el generador de la excavación del desierto*	6	Derrotar a Otto	4
Abrir la ranura secreta de la excavación del desierto*	5	Derrotar a Kurt	3
Desvelar el mural de la excavación del desierto*	4	Derrotar a Karl	3
Abrir la puerta secreta de la excavación del desierto*	7	Derrotar a Antón	7
Desarmar con látigo al nazi de la excavación del desierto	7	Derrotar a Antón con estalactica	9
Dejar K.O. al nazi de la excavación del desierto	7	Derrotar a Arnold (extremadamente difícil)	10
Volar con el globo a Creta	4	Derrotar a Arnold con una piedra	9
Abrir laberinto*	9	Registrar a Arnold	3
Coger tercer busto*	6	Encontrar el pozo de Sofía en el laberinto	10
Abrir la puerta con tres bustos*	2	Sacar a Sofía del pozo del laberinto	6
Bajar en el ascensor con cabeza estatua*	5	Llegar a Thera*	2
Subir por cadena detrás de cascada*	5	Alquilar barco de salvamento	3
Subir ascensor del laberinto con bastón*	6	Llegar a la posición correcta con el barco de salvamento	10
Activar el robot de la sala del mapa*	10	Arreglar el traje de buzo	5
		Entrar en la Atlántida	10

* Pueden ser conseguidos en más de un camino; sumados al Total de Puntos la primera vez solamente.

El Camino Acción



La Atlántida

P I S T A S

Sala Oscura

Aquí estoy, de nuevo en la oscuridad. ¿Y ahora qué?

Como normalmente pasa, *puedes* sentir e identificar algunos de los objetos que hay a tu alrededor.

Por ejemplo, hay una cosa de madera cerca de la parte inferior de la pantalla, justo debajo del arco.

Avanza un poco más a la derecha y encontrarás un montón de escombros, usa la escalera con los escombros para descubrir las “cosas de piedra”.

Y bien, ¿qué me dices de esa caja de piedra?

Adelante, ábrela.

Mira la barra de metal que hay dentro.

Como pasaba con otros artefactos atlantes con los que has tratado últimamente, la barra de metal tiene una boca. Aliméntala.

Usa una cuenta de orichalcum con la barra de metal.

Coloqué las tres piedras llave en su combinación estándar, ¡pero no pasó nada!

El Diálogo Perdido de Platón dice que “la última entrada sólo se da a mentes contrarias”

Coloca las tres piedras llave en su combinación estándar, después gira cada piedra 180 grados antes de pulsar sobre el eje.

Ahora, mete otra cuenta de orichalcum en la boca de la estatua.

Anillo Exterior

¿Cómo entrar en las salas que no tienen entradas visibles?

En muchas de las salas hay rejas en las paredes; esas rejas llevan a determinadas salas a las que no se puede entrar de otra forma.

¿Cómo cojo la taza de la estatua que hay al otro lado del hoyo?

Tendrás que buscar una forma de cruzar el hoyo.

Usa la escalera con el hoyo.

¿Que debería hacer con el nazi que vigila a Sofía?

Es casi imposible vencer a ese chico.

¿Has llegado a la salida de aire que está cerca de la estatua del centinela? Si es así, sigue leyendo.

La estatua de centinela es otro artefacto atlante y por lo tanto puede ser activada con el orichalcum.

Mete una cuenta de orichalcum en la estatua del centinela.

¿Qué hago en la sala de lava?

Coge prestada una taza de lava.

Tendrás que buscar alguna forma de desviar el flujo de lava.

Usa la taza del pedestal, después usa la cabeza de estatua sobre la placa.

¿Qué hago en la sala del cangrejo?

Bien, podrías intentar coger un cangrejo.

Para eso, necesitas una trampa... y un poco de cebo.

Mete el chicle, las lonchas de fiambre, pan o bocata submarino en la caja torácica, después mete en la piscina la jaula con cebo.

Si por cualquier razón no tienes ninguno de los mencionados ingredientes, tendrás que vencer a uno de los guardias y coger su comida.

¿Qué hago en la sala de la máquina?

Primero, tendrás que reparar la máquina.

Coloca la rueda radiada de bronce en el eje que hay encima de la estatua.

Hay un embudo en la parte de arriba de la máquina.

Quizá esta cosa sea una especie de fábrica.

¿Tienes una taza de lava? Si es así, sigue leyendo...

Usa la taza con el embudo. Mira el plato que hay debajo de la boca de la estatua.

¿Cómo abro las grandes puertas dobles que hay en la sala del centinela?

Primero, tienes que sacar el agua.

¿Recuerdas lo que pasó con esa estatuilla de anguila en Islandia?

Prueba aquí una variación.

Usa una cuenta de orichalcum con la estatuilla de anguila.

Ahora, todo lo que tienes que hacer es abrir las puertas.

Mira más detenidamente la estatua de pez.

Usa otra cuenta de orichalcum en la estatua de pez.

¿Dónde encontrar más orichalcum?

Afortunadamente, ahora estás en la Atlántida, capital mundial del orichalcum.

La sala de la máquina contiene una fábrica de orichalcum.

¿Cómo saco a Sofía de la jaula?

Coge la puerta de la jaula. Confía en mí.

Bien, Sofía no cree que eso sea seguro. Tendrás que darle algo para que la apuntele.

Si has encontrado el gozne en el anillo interior, sigue leyendo.

Antes de coger la puerta de la jaula, dale a Sofía el gozne. Después, levanta la puerta y pídele a Sofía que la apuntele con el gozne.

Canal

¿Cómo se traba amistad con un pulpo?

No se puede, pero puedes intentar *distraer* al pulpo.

A los pulpos les encantan los mariscos, en especial los cangrejos.

Pesca un cangrejo (en la sala del cangrejo situada en el primer anillo) y después dáselo al pulpo.

¿Indy dice que la balsa con forma de cangrejo no funciona!

Esta, también, se activa con orichalcum.

Mete una cuenta de orichalcum en la boca del cangrejo.

¿Cómo abro las rejas?

Mira los ejes que hay encima de las rejas.

Quizá encaje una de las piedras.

En la primera cámara, la Piedra Solar abrirá ambas rejas.

El canal es circular; a medida que te alejas de la cámara de comienzo, los ejes se hacen más pequeños, usa las piedras llave más pequeñas.

Anillo Central

¿Cómo abro la puerta del anillo central?

Tendrás que reparar la estatua del centinela.

Usa la escalera en la sala del centinela, después abre la plancha que hay en su pecho. Ahora, cuando mires a la plancha del pecho podrás reparar el robot.

Sigo sin saber cómo arreglar la estatua del centinela.

¿Estás seguro de que tienes todas las piezas que necesitas? Necesitas un engranaje de bronce, la rueda radiada de bronce, una pieza de robot (del robot centinela en la mazmorra) y un engranaje que tiene forma creciente.

Hay un diagrama en el armario donde encontraste el engranaje con forma creciente. Este indica dónde debe ser colocada cada parte.

Fíjate que *dos* de las partes encajan en el eje del centro.

Cuelga la rueda radiada de bronce en el eje central. Coloca el engranaje que tiene forma creciente a través de los dos ejes de la zona derecha. Para mover el brazo *hacia delante*, coloca el engranaje de bronce sobre el eje superior de la zona izquierda. Para mover el brazo *hacia atrás*, coloca el engranaje de bronce sobre el eje inferior izquierdo. Ahora dale una cuenta de orichalcum.

Bien, conseguí poner en marcha el robot pero la puerta sigue sin abrirse.

Como el brazo derecho del robot está roto tendrás que confiar en su brazo izquierdo para abrir la puerta.

Esto significa que tendrás que conectar la puerta al brazo izquierdo.

Usa la cadena con la aldaba de bronce que hay en la puerta. Coloca el brazo izquierdo del centinela en su posición hacia delante (engranaje de bronce en eje superior izquierdo) y usa el otro extremo de la cadena con el brazo izquierdo. Después, coloca el engranaje de bronce en el eje inferior izquierdo y mueve el brazo.

Sofía está muy rara. ¿Debería preocuparme?

Sí.

Ese collar está haciéndose con el control de su mente.

Mejor ingéniatelas para quitárselo de encima.

No creo que Nur-Ab-Sal deje que Sofía se quite el collar...

No, tendrás que engañarla.

Primero, mira a Sofía. Después usa una cuenta de orichalcum en la boca del medallón.

Cuando Sofía coja el medallón, usa la caja de oro abierta con el collar.

Supongo que si uso una cuenta de orichalcum en la boca de la enorme máquina, ésta se activará. ¿Correcto?

Correcto.

Hemos incluido esto porque nos gusta ser meticulosos.

Qué bonito. Las luces parpadean, las cuchillas giran...
¿hace alguna otra cosa la enorme máquina?

Se mueve... si pudieras ingeniártelas para manejarla.

Necesitarás algo que reemplace las palancas perdidas en esas ranuras de la izquierda.

Usa el gozne (de la puerta que abriste) y el cetro (de la sala con el pozo de lava).

Mira el diagrama que hay en la pared del pasillo. Este muestra cómo hacer que se mueva la máquina. El diagrama del suelo que está cerca de la enorme máquina muestra cómo pararlo.

Anillo Interior

Esas puertas me confunden... ¿hacia dónde debería ir? ¿Y cómo llegar ahí?

Podrías hacer un mapa de las conexiones que hay entre las puertas (algunas de las puertas llevan a rampas de un sólo sentido). No olvides mirar las escaleras más largas.

O podrías usar el mapa de la página 66

Sólo una de las puertas permite el acceso a los peldaños de la parte delantera de la pantalla... ahí es dónde quieres ir.

¿Cómo cruzo el depósito de lava?

La lava que desaparece siempre se comporta de la misma manera; mira a ver si puedes deducir la norma.

Cuando Indy pisa un pedazo de lava, la pieza que está inmediatamente frente a él desaparecerá. Si seleccionas atentamente, siempre serás capaz de encontrar un camino a través de la lava.

Intenta andar a lugares abiertos.

¡Parece que aquí no funciona la colocación de las piedras llave descrita en el Diálogo Perdido!

La última página del Diálogo Perdido marcada con un clip habla sobre "hacer muchos monstruos de naturaleza *cuando las esferas estaban bien alineadas*".

Hay una gigantesca representación de las piedras llave en una de las paredes de la mazmorra de lava.

Coloca las piedras para que se emparejen con la configuración que aparece en la pared de la mazmorra de lava.

Oh-oh-oh. ¿Qué podría decirle a Ubermann para que no convirtiera a Indy en un tétrico monstruo deformado?

Míralo de esta forma, si el experimento tiene éxito, Ubermann estará perdido.

Quizá alguien debería decírselo.

Después de que Kerner atrape a Indy, cuando Ubermann le ordene que suba a la plataforma, usa el diálogo 3/2/3/4/3/ 2/1.

Objetos

<i>Objeto</i>	<i>Dónde encontrarlo</i>	<i>Cómo usarlo</i>
escalera	sala oscura	úsala para subir
barra de metal	sala oscura	accionada por orichalcum, enciende la luz
caja torácica	primer anillo	úsala con el chicle, pan, lonchas de fiambre, bocata submarino o bratwurst como cebo de la trampa de cangrejo
cabeza de estatua	primer anillo	úsala para desviar el flujo de lava en la taza
taza	primer anillo	úsala para coger y llevar lava
engranaje de bronce	primer anillo	úsalo para reparar la estatua de centinela en el anillo central
escultura de águila	primer anillo	actívala con una cuenta y tírala a la piscina para que empiece a evaporar el agua en la sala del centinela
rueda radiada de bronce	primer anillo	úsala como pieza de recambio en la sala de la máquina; después, úsala para reparar la estatua de centinela que hay en el anillo central
bratwurst	primer anillo	úsala con la caja torácica como cebo para la trampa de cangrejo
pieza de robot	primer anillo	úsala para reparar la estatua de centinela que hay en el anillo central
engranaje de forma creciente	anillo central	úsalo para reparar la estatua de centinela que hay en el anillo central
gozne	anillo interior	úsalo para sacar a Sofía de la celda; después, úsalo como palanca en la enorme máquina
cetro	anillo interior	úsalo como palanca en la máquina enorme

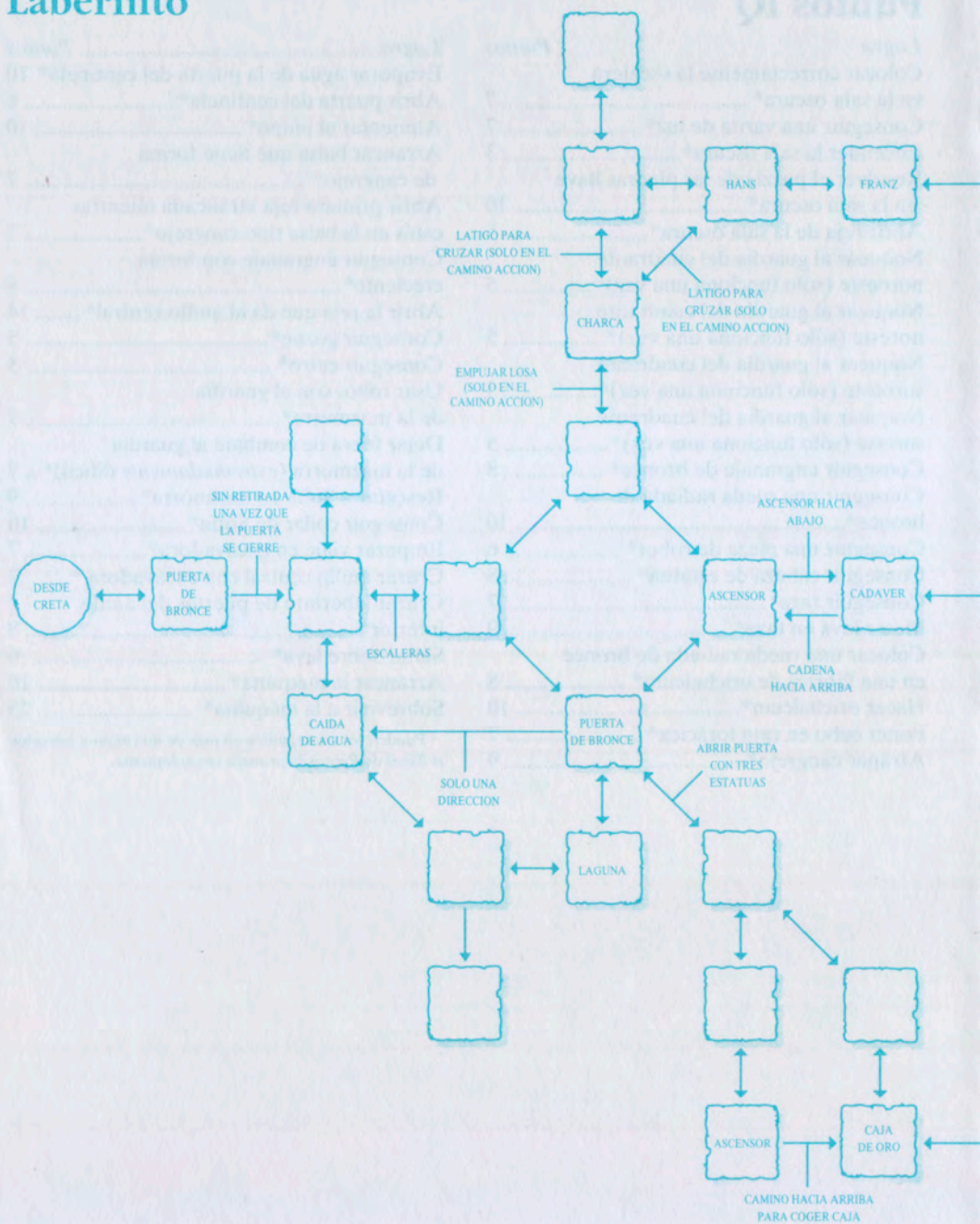
Puntos IQ

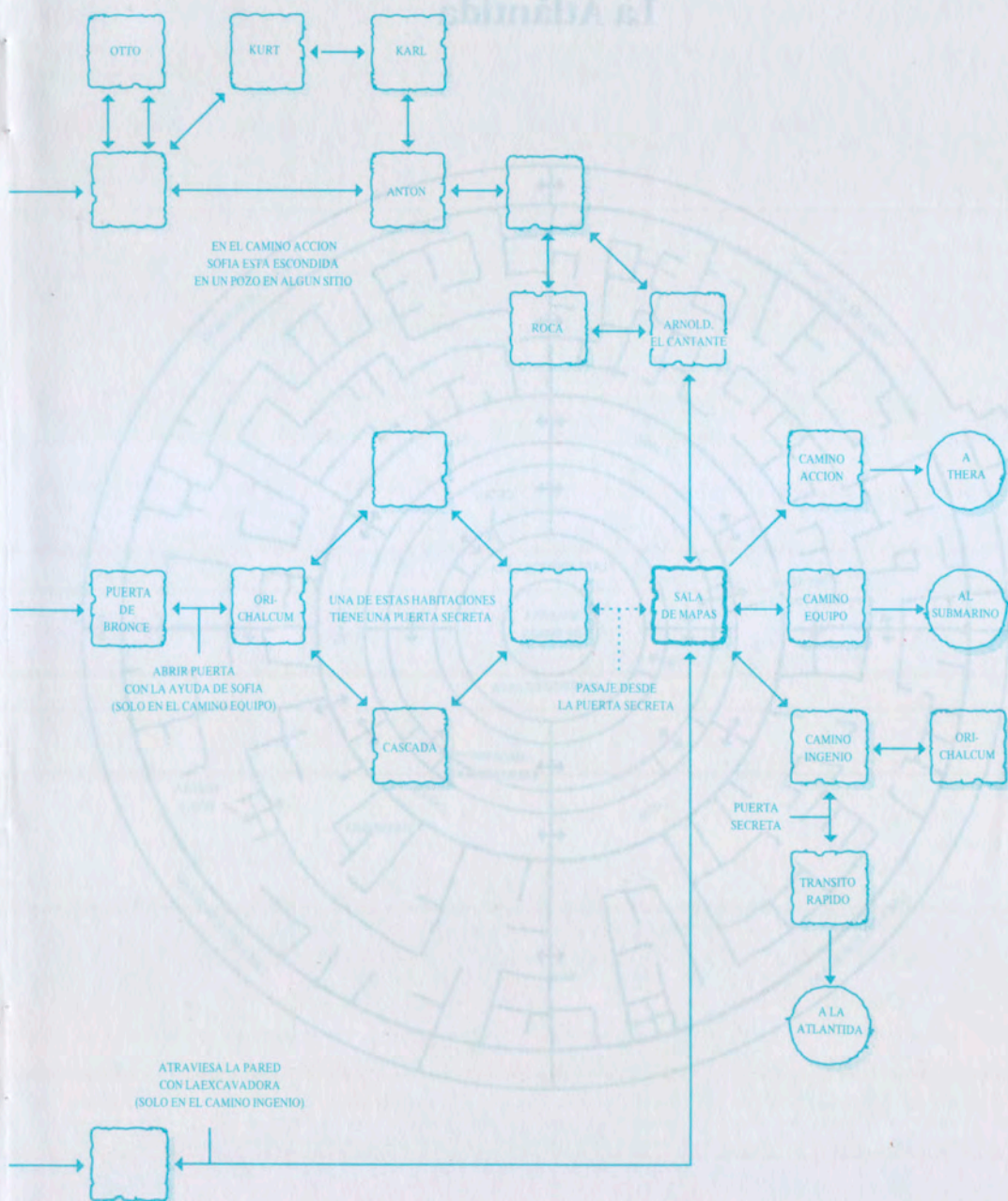
Logro	Puntos
Colocar correctamente la escalera en la sala oscura*	7
Conseguir una varita de luz*	7
Encender la sala oscura*	3
Resolver el puzzle de las piedras llave en la sala oscura*	10
Abrir reja de la sala oscura*	5
Noquear al guardia del cuadrante noroeste (sólo funciona una vez)*	5
Noquear al guardia del cuadrante noreste (sólo funciona una vez)*	5
Noquear al guardia del cuadrante suroeste (sólo funciona una vez)*	5
Noquear al guardia del cuadrante sureste (sólo funciona una vez)*	5
Conseguir engranaje de bronce*	8
Conseguir una rueda radiada de bronce*	10
Conseguir una pieza de robot*	6
Conseguir cabeza de estatua*	8
Conseguir taza*	7
Meter lava en taza*	9
Colocar una rueda radiada de bronce en una fábrica de orichalcum*	8
Hacer orichalcum*	10
Poner cebo en caja torácica*	7
Atrapar cangrejo*	9

Logro	Puntos
Evaporar agua de la puerta del centinela*	10
Abrir puerta del centinela*	6
Alimentar al pulpo*	10
Arrancar balsa que tiene forma de cangrejo*	7
Abrir primera reja atrancada mientras estás en la balsa tipo cangrejo*	7
Conseguir engranaje con forma creciente*	6
Abrir la reja que da al anillo central*	14
Conseguir gozne*	5
Conseguir cetno*	5
Usar robot con el guardia de la mazmorra*	7
Dejar fuera de combate al guardia de la mazmorra (<i>extremadamente difícil</i>)*	7
Rescatar a Sofía en mazmorra*	9
Conseguir collar de Sofía*	10
Empezar viaje en excavadora*	7
Cruzar anillo central con excavadora*	7
Cruzar laberinto de puertas del anillo interior*	8
Saltar sobre lava*	6
Arrancar la máquina*	10
Sobrevivir a la máquina*	25

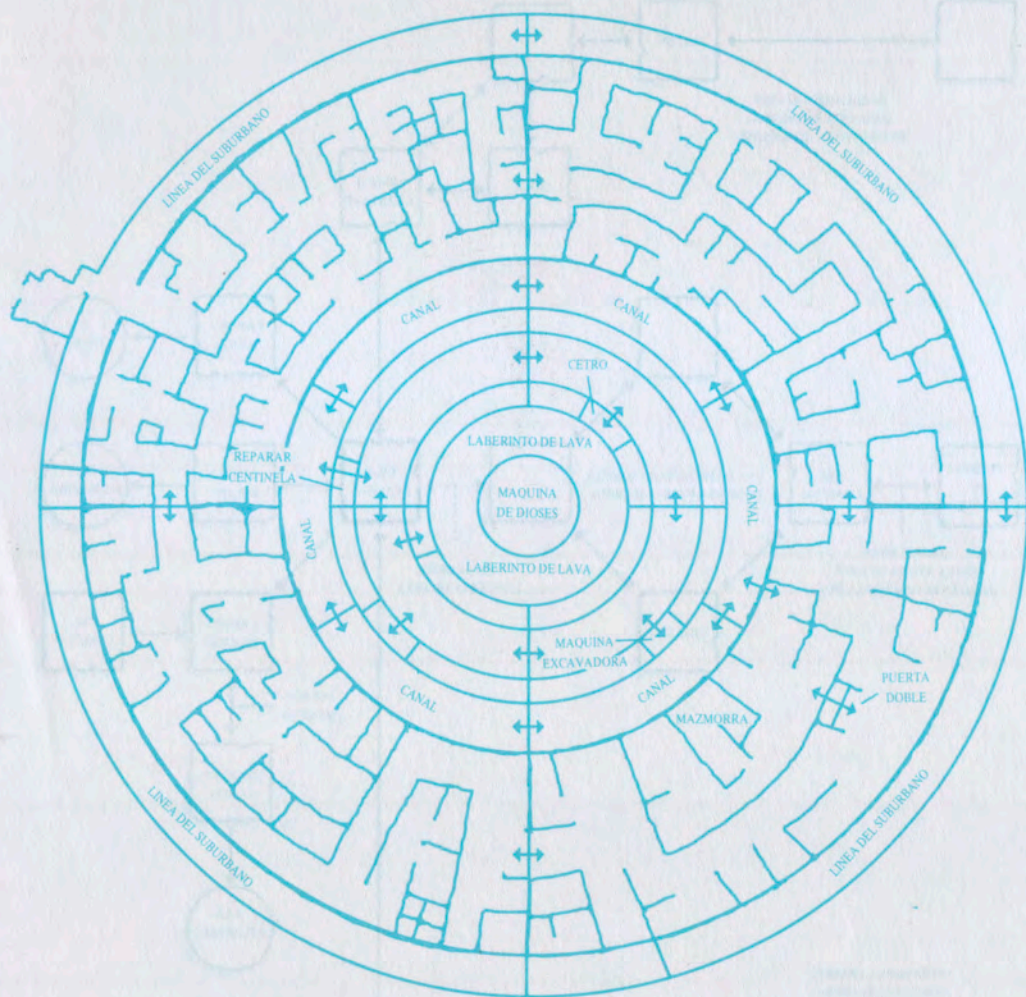
* Pueden ser conseguidos en más de un camino; sumados al Total de Puntos la *primera* vez solamente.

Laberinto





La Atlántida



INDIANA JONES™

and the
FATE of ATLANTIS

1939, los albores de la Segunda Guerra Mundial. Los agentes nazis están a punto de conseguir un arma más poderosa que la bomba atómica. Sólo Indy puede pararles antes de que descubran el mortífero secreto que hundió la Atlántida.



La ayuda de Sofia será inestimable en algunos momentos del juego.

- ◇ Interface de fácil manejo de "apuntar y pulsar" con el que controlarás persecuciones de coches, peleas, puzzles, vuelos en globo, etc.
- ◇ Explora más de 200 localizaciones espectaculares.
- ◇ Juega y vuélvete a jugar los tres caminos, totalmente diferentes, por los que se puede llegar a la Atlántida.
- ◇ Escucha el exclusivo sonido iMUSE™ de LucasArts que crea una banda sonora diferente según lo que hagas.

El Libro de Pistas incluye:

- ◇ Pistas progresivas y detalladas.
- ◇ Secciones de pistas para el Camino Equipo, Ingenio y Acción.
- ◇ Mapas detallados de todas las localizaciones del juego.
- ◇ Lista con todos los objetos del juego y su uso.
- ◇ Relación completa de los puntos IQ y cómo conseguirlos.



Indy se enfrentará a una terrible y desconocida maquinaria atlante.

