

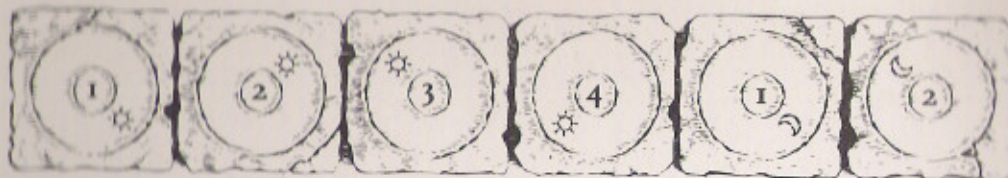
# INDIANA JONES

and the  
FATE of ATLANTIS™



A GRAPHIC  
ADVENTURE  
BY  
HAL BARWOOD

# MANUAL



LucasArts Entertainment Company™ Presents

## Indiana Jones and the Fate of Atlantis

### Sobre Indiana Jones and the Fate of Atlantis

En *Indiana Jones and the Fate of Atlantis*, tomas el papel de Indiana Jones, famoso aventurero y arqueólogo, en su búsqueda de la legendaria Atlántida. Los agentes nazis, ansiosos por usar los secretos recursos de la Atlántida contra un mundo inocente, le pisan los talones... ¿o ya le han dejado atrás?

Aquí es donde tú entras en acción: controlando las acciones de Indy (y, ocasionalmente, de Sofia Hapgood, su ex-colega que acabó siendo médium) en su búsqueda de la Atlántida. En determinados momentos, Indy tendrá que conducir un coche, cabalgar a lomos de un camello, pilotar un globo, manejar un submarino, así como reparar y utilizar maquinaria atlante. Cuando llegue el momento, consulta las secciones correspondientes de este manual para saber cómo controlar cada una de estas acciones.

Si ésta es tu primera aventura de ordenador, prepárate para vivir un auténtico y divertido desafío. Ten paciencia. Algunos de los puzzles

son difíciles de resolver y llevan tiempo. Si te quedas bloqueado, quizá tengas que resolver primero otro puzzle o encontrar/utilizar un objeto. Sigue jugando, utiliza tu imaginación... ¡Finalmente, Indy y tú descubriréis el destino real de la Atlántida!

### Empezando

Para arrancar el juego, utiliza la tarjeta de referencia incluida en el paquete. Esta contiene todas las instrucciones que hacen referencia a tu ordenador.

Cuando arranques el programa, verás una pantalla con tres piedras concéntricas alrededor de un eje. Coloca las piedras en la posición indicada en las ilustraciones que aparecen en los márgenes de este manual. Para hacer esto, pasa a la página indicada en pantalla y mira las ilustraciones a que hace referencia. Pulsa sobre cada una de las piedras hasta que su alineación sea correcta. Cuando termines con las tres piedras, pulsa sobre el eje central.



Sol

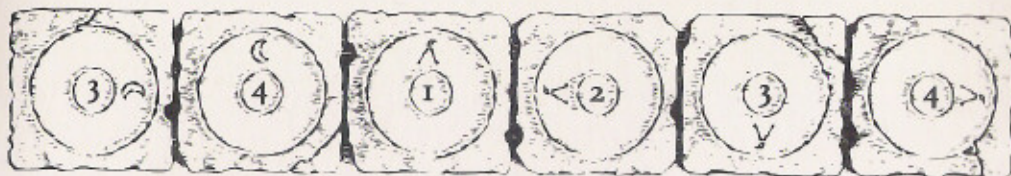


Luna



Volcán

*Este manual supone que estás usando un joystick o ratón.  
Busca las equivalencias del teclado en tu tarjeta de referencia.*



### El juego

CUANDO EMPIEZA LA HISTORIA, Indy busca una estatua misteriosa en el Barnett College. En esta etapa del juego, mientras pasas de una habitación a otra, Indy podrá mirar más detenidamente los objetos, y en algunos casos utilizarlos, pulsando sobre ellos. Pulsa sobre la gárgola que aparece en primer plano y verás qué pasa.

Tras encontrar la estatua, Indy regresará a su despacho, donde verá varias escenas que muestran la continuación de la historia. Las escenas son secuencias cortas, animadas, como escenas de una película, que pueden darte pistas e información. También se utilizan para ver secuencias animadas especiales, como cuando un roedor ayuda a Indy a deshacerse de una serpiente. Cuando mires una escena, tu cursor desaparecerá y, por el momento, no controlarás los sucesos.

Empiezas controlando las acciones de Indy cuando llega a New York City. La pantalla se divide en las siguientes zonas:

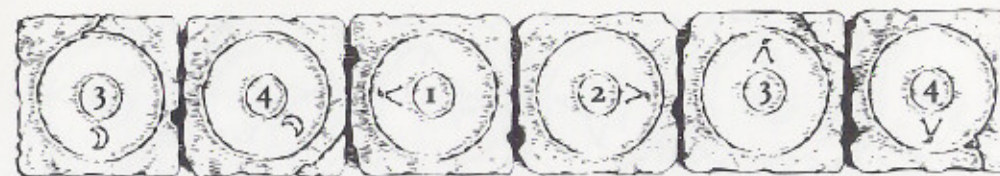
☞ PANTALLA DE ACCIÓN es la zona más grande de la pantalla. Aquí es donde se produce la acción animada. Los diálogos de los personajes también aparecen en esta zona.

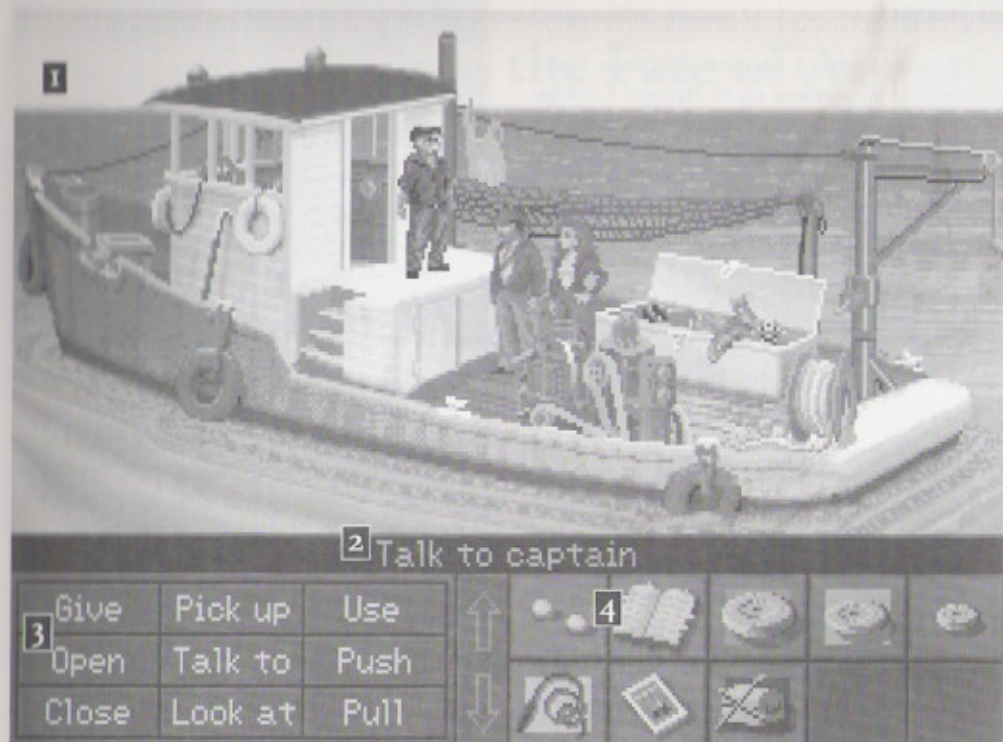
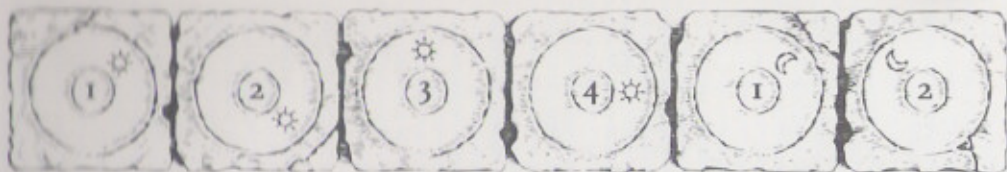
☞ LÍNEA DE MENSAJES se encuentra directamente debajo de la Pantalla de Acción. Utiliza esta línea para construir frases con las que ordenas a Indy lo que tiene que hacer. La frase está compuesta de un verbo (palabra acción) y uno o dos nombres (objetos). Por ejemplo, puedes construir frases como: "Usar látigo con la estatua" o "usar cabeza de flecha con trazo". Las palabras de unión, como "en" o "con", serán insertadas automáticamente por el programa.



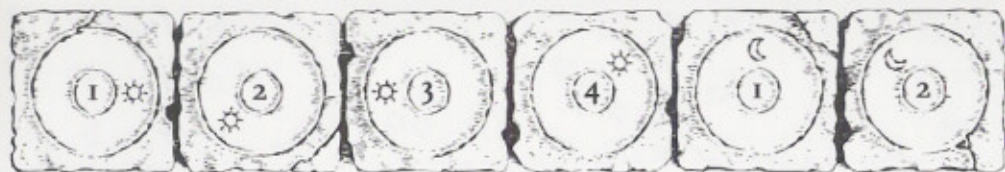
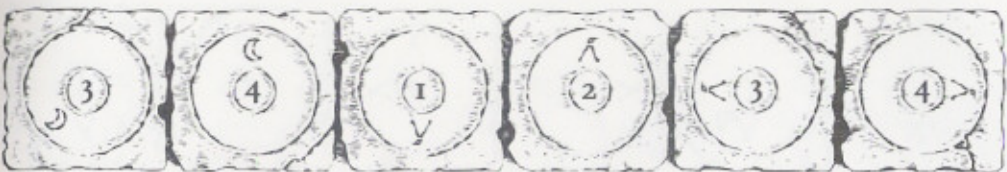
**Orichalcum**, n. (or·i·kal'kum) [L. *orichalcum*, montaña de bronce: Gk. *oros*, una montaña, y *chalkos*, de cobre]: 1. metal de color dorado, una forma primitiva de cobre, posiblemente utilizado por los primeros griegos. 2. una sustancia mítica de carácter desconocido. 3. un material, descrito primeramente por Platón, que "brilla como el fuego".

liza esta línea para construir frases con las que ordenas a Indy lo que tiene que hacer. La frase está compuesta de un verbo (palabra acción) y uno o dos nombres (objetos). Por ejemplo, puedes construir frases como: "Usar látigo con la estatua" o "usar cabeza de flecha con trazo". Las palabras de unión, como "en" o "con", serán insertadas automáticamente por el programa.





1 PANTALLA DE ACCION  
2 LINEA DE MENSAJES  
3 VERBOS DISPONIBLES  
4 ICONOS DEL INVENTARIO



☞ VERBOS DISPONIBLES. Aparecen en la parte inferior izquierda de la pantalla. Para seleccionar un verbo, coloca el cursor sobre la palabra y pulsa el botón izquierdo del ratón/joystick o la tecla **ENTER**. El juego tiene una característica "verbo rápido" que ilumina el verbo apropiado cuando el cursor toca un objeto de pantalla, interesante o útil. Por ejemplo, cuando Indy está cerca de una puerta que puede ser abierta, coloca el cursor sobre la puerta y se iluminará el verbo **ABRIR**. Si pulsas el botón derecho/joystick o la tecla **TAB** (para emular el botón derecho) el programa utilizará el "verbo rápido" con el objeto y se abrirá la puerta. No te preocupes, esta característica no te dará la solución a ningún puzzle. Ten en cuenta que, aunque se encienda un verbo, eso no significa que ésta sea la única manera de utilizar un objeto. Prueba también con los otros verbos.

☞ NOMBRES (objetos). Pueden ser seleccionados de dos maneras. Puedes colocar el cursor sobre el objeto deseado en la Pantalla de Acción. Muchos objetos del escenario, y todos los objetos usados por el juego, tienen nombres. Si el objeto tiene un nombre, éste aparecerá en la LINEA DE MENSAJES cuando coloques el cursor sobre él. Si no aparece ningún nombre significa que dicho objeto forma parte del escenario de fondo. También puedes seleccionar nombres pulsando sobre los objetos que aparecen en el INVENTARIO.

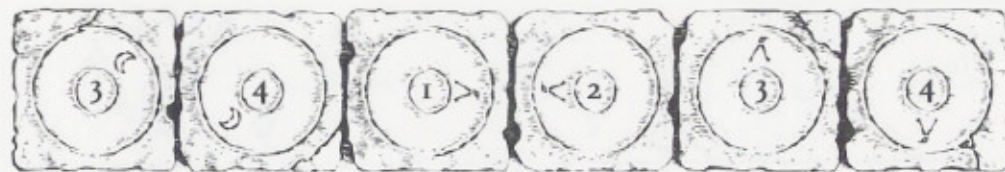
☞ LOS ICONOS DEL INVENTARIO se encuentran situados a la derecha de los verbos. Al comienzo del juego, el inventario de Indy está limitado a lo que haya conseguido coger en las primeras escenas. Cuando coge o recibe un objeto, que puede ser utilizado durante el juego, el icono correspondiente a ese objeto pasará a formar parte del INVENTARIO. Indy puede llevar todo lo que quiera. Cuando en el inventario haya más de diez objetos, aparecerán una serie de flechas a la izquierda de los iconos. Pulsa sobre ellas para desplazar la ventana de iconos arriba o abajo.

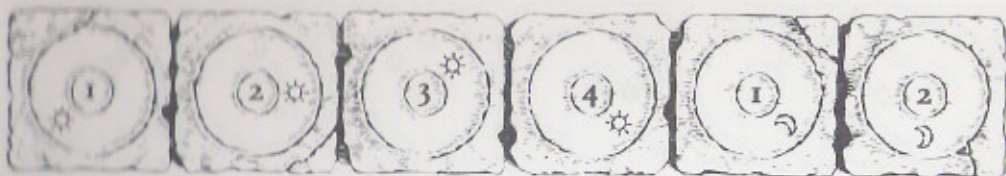
☞ PANTALLA PUNTOS IQ. Consúltala para saber cómo lo estás haciendo. Pulsa la tecla **INVENTARIO/PUNTOS IQ** (i, para ver el total de puntos). Consulta "Puntos IQ de Indy" para una explicación completa de los Puntos IQ.

Para mover a Indy por la pantalla, coloca el cursor donde quieras que vaya y pulsa. Fíjate que **IR A** es el verbo por defecto en la LINEA DE MENSAJES; esto es debido a que moverse por la pantalla es lo que hará Indy más frecuentemente.

## Cosas a probar en Nueva York

MIRA EL KIOSCO DE PERIÓDICOS que está cerca del teatro. Coloca el cursor sobre el periódico.





dico. Verás que se enciende el verbo *MIRAR*. Pulsa el botón derecho/joystick o la tecla **TAB** e Indy irá hacia el kiosco y te dirá lo que ve. Para coger el periódico, selecciona el verbo *COGER* colocando el cursor sobre el verbo y pulsando el botón izquierdo del ratón/botón del joystick o tecla **ENTER**. Fíjate cómo la palabra *COGER* aparece en la **LÍNEA DE MENSAJES**. Coloca el cursor sobre el periódico y pulsa el botón izquierdo del ratón/joystick o la tecla **ENTER**. Esto completa la frase "coge el periódico" de la **LÍNEA DE MENSAJES**. Si Indy no está cerca del periódico, se acercará y lo cogerá. El icono periódico pasará a formar parte de tu inventario.

Abre la puerta trasera del teatro. Intenta entrar sin tener que luchar contra el guardián (consulta la sección "Hablar con los personajes" para más información y la sección "Luchar", por si acaso.)

Explora el callejón, quizás haya otra forma de entrar en el teatro.

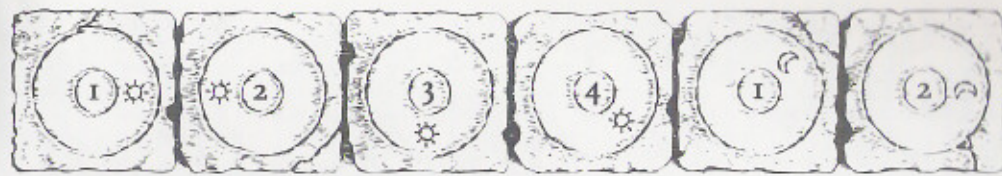
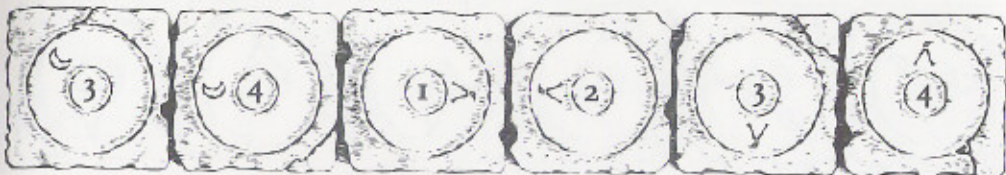
Cuando estés en el teatro, intenta distraer al regidor. Si consigues quitarlo del medio tendrás cantidad de oportunidades de llamar la atención de Sofía.

## Los caminos

EN UN DETERMINADO MOMENTO del juego, regresarás al despacho de Indy donde tendrás que tomar una importante decisión: ¿intentarás convencer a Sofía para que continúe con Indy en su búsqueda? (el camino *EQUIPO*); ¿prefieres seguir solo y utilizar tu ingenio para superar los obstáculos con los que te encontrarás? (camino *INGENIO*) o ¿prefieres darle un poco más de sabor a tu aventura con un poco acción? (camino *PUNETAZOS*).

A partir de este momento hay tres formas de continuar con el juego. La selección realizada influirá en el desenlace de la historia. Aunque los tres caminos se entrecruzan en determinados momentos, muchos de los puzzles y sus soluciones, así como los lugares que puedes visitar, serán diferentes. Los caminos convergen cuando llegas a la Atlántida.

Te recomendamos que salves tu juego en este momento (ver "Controles del Juego") para que cuando completes con éxito un camino puedas regresar a este punto y probar otro.



## Interfaces Especiales

OCASIONALMENTE, VERÁS que el interface estándar es sustituido por controles especiales:

### Hablar con los personajes

En el juego, hay cantidad de personajes con los que puedes conversar. Casi todas las personas con las que se encuentre Indy tienen algo que decir, sean amigos o enemigos... te sean de ayuda o no. Con frecuencia, puedes hablar con alguien y regresar poco después para recoger más información.

Cuando entables una conversación con alguien, selecciona una de las opciones, que aparecen en la lista de frases de la parte inferior de la pantalla, y pulsa. Eso es lo que dirá Indy. Naturalmente, lo que diga Indy influirá en lo que contesten los otros personajes. A medida que avanza la conversación aparecerán nuevas listas de diálogos.

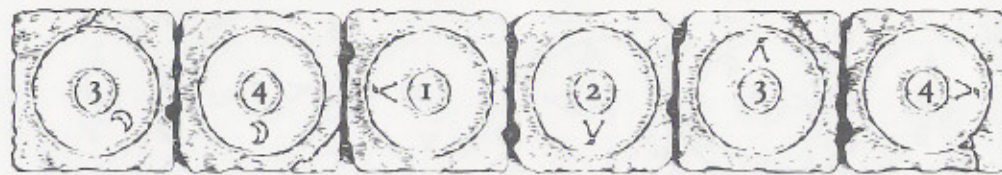
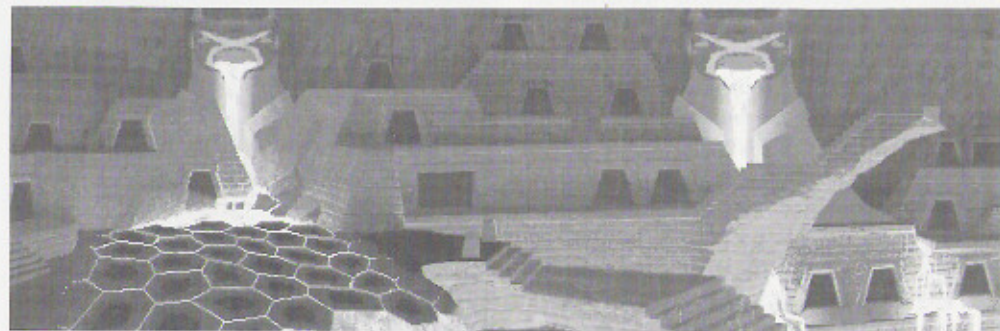
Ocasionalmente, no podrás resistir la tentación de decir algo divertido. Ten en cuenta que, como en la vida real, algunas de las "ocurrencias" de Indy pueden traerte problemas. Afortunadamente, en *Indiana Jones and the Fate of Atlantis*, puedes salvar el juego antes de caer en la tentación...

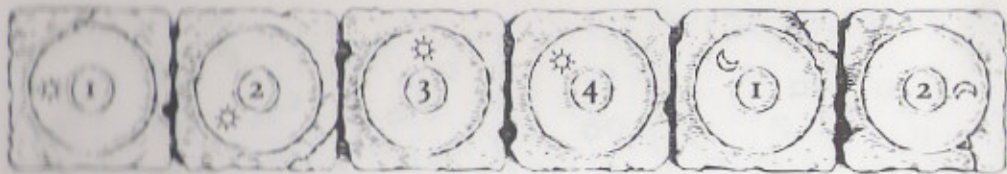
### Luchar

RECUERDA SIEMPRE QUE ENTABLAR UNA PELEA es *peligroso*. Si eres derrotado se dará por terminado el juego. Si seleccionas el camino **ACCION**, tendrás que luchar ante varias situaciones.

NOTA: En la mayoría de los casos podrás vencer fácilmente a tu enemigo y ganar la pelea (consulta la tarjeta de referencia para localizar la tecla apropiada correspondiente a tu ordenador). Ten en cuenta que no ganas puntos IQ por usar esta opción.

Fíjate en las barras de **SALUD** y **POTEN-**





**BARRA DE POTENCIA DE PUÑETAZO** de Indy y de su enemigo. Si cualquiera de los luchadores es golpeado, su nivel de salud disminuirá. Si el nivel de **SALUD** baja peligrosamente, la pantalla pasará a ser de color amarillo. Cuando el nivel de salud sea crítico, la pantalla pasará a ser de color rojo. Cuando uno de los contrincantes agote su nivel de salud, caerá al suelo inconsciente. Si Indy descansa entre pelea y pelea, se "curará" y su nivel de **SALUD** volverá a ser normal.

La barra de **POTENCIA DE PUÑETAZO** indica la potencia del puñetazo de Indy. Cada vez que Indy intente golpear a su contrincante, a su **POTENCIA DE PUÑETAZO** le llevará un cierto tiempo alcanzar el nivel máximo. Si Indy golpea demasiado pronto, no lo hará con potencia máxima. Naturalmente, es más importante golpear continuamente al enemigo que hacerlo para conseguir el máximo efecto. Indy puede golpear a un nivel **ALTO**, **MEDIO**

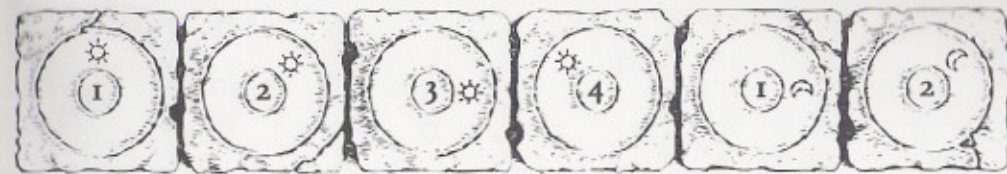
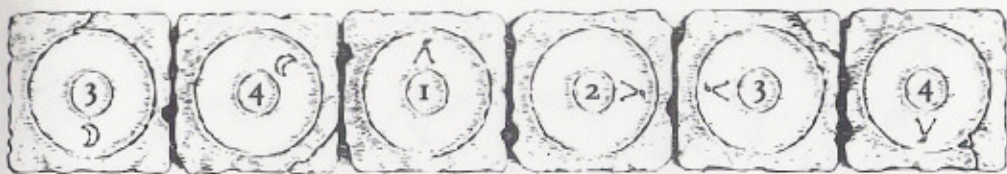
o **BAJO** para intentar esquivar las defensas de su enemigo. Cada enemigo tiene sus puntos débiles y fuertes.

Para dar un puñetazo a tu adversario, coloca el cursor sobre éste (**ALTO**, **MEDIO** o **BAJO**) y pulsa cualquiera de los botones del ratón (puedes pasar a controlar la pelea vía teclado si así lo prefieres, consulta la tarjeta de referencia para más detalles).

Además, Indy cuenta con varios movimientos defensivos. Normalmente, sus adversarios suelen colocar en posición sus puños antes de golpear. Si miras atentamente y consigues que Indy bloquee el golpe en el mismo nivel, colocando el cursor sobre Indy (**ALTO**, **MEDIO** o **BAJO**) y pulsas, conseguirás bloquear con éxito el puñetazo. Además, Indy puede dar un paso atrás para aumentar la distancia entre él y su enemigo. De esta manera también conseguirás un poco más de tiempo extra para que Indy recupere parte de su **POTENCIA DE PUÑETAZO**. Si no te gusta el cariz que toma la situación, escapa alejando a Indy de su contrincante.

### El Diálogo Perdido de Platón

Las páginas clave del Diálogo Perdido de Platón han sido marcadas con clips. Para pasar a una página marcada, pulsa sobre el clip correspondiente. Para cerrar el libro y regresar al juego, pulsa sobre cualquier otra posición de la pantalla (o pulsa la tecla **ESC**).



### Camello

UTILIZA EL RATÓN para guiar a tu camello por el desierto. Intenta mantener las zonas rocosas entre tú y el "problema". Si eres localizado serás enviado de vuelta a la ciudad.

### Globo

CUANDO VUELES en el globo, tendrás que tener en cuenta los vientos. Estos cambian de dirección cada vez que cambias de altitud (el indicador tiempo de la parte inferior derecha de la pantalla indica tu rumbo actual). Las corrientes de aire arriba y abajo también afectarán a tu rumbo del vuelo.

Utiliza el cursor para localizar puntos de interés donde quieras aterrizar. Utiliza los verbos de pantalla o el botón izquierdo del ratón/botón del joystick para controlar la altitud del globo: para ascender, tira lastre. Para des-



cender deja salir hidrógeno. Para aterrizar, maniobra con el globo sobre la posición deseada y continua dejando salir hidrógeno hasta que estés en el suelo.

### Automóvil

Si **MONSIEUR TROTTIER** cae en manos de los agentes nazis, tendrás que rescatarlo. Los nazis conducen a gran velocidad pero su sentido de dirección es bastante malo. Usa el ratón para maniobrar por las calles de Montecarlo y conseguir interceptar el coche de los nazis.

### Taquímetro (instrumento para medir)

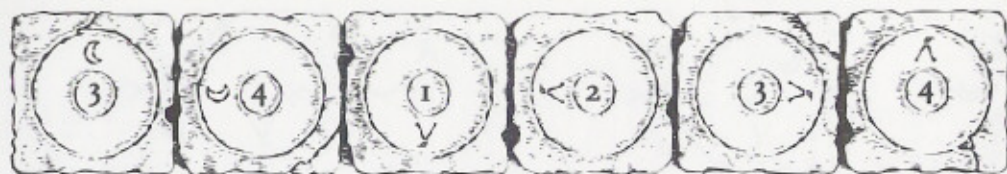
USA LOS BOTONES derecha/izquierda más grandes para controles básicos; ajusta la alineación utilizando los botones más pequeños, situados en el medio.

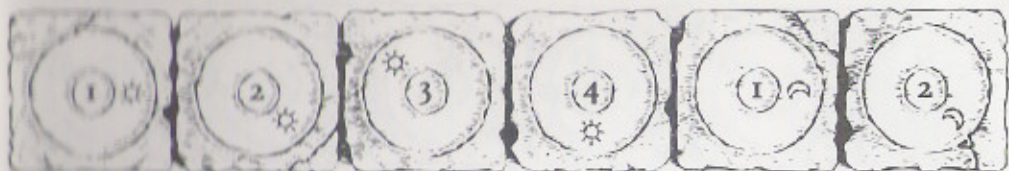
### Submarino

EL SUBMARINO CUENTA CON CUATRO CONTROLES. Si seleccionas el Camino Equipo tendrás que encontrarlos y aprender a utilizarlos. De derecha a izquierda son:

**Profundidad.** Pulsa sobre la parte de arriba para subir; pulsa sobre la parte de abajo para bajar. Para estabilizar el submarino, centra la palanca.

**Maniobrar.** Pulsa a la izquierda o derecha del volante para girar el submarino 180° a izquierda o derecha (el submarino se acercará y alejará a medida que giras).





**Dirección:** Tras reducir a cero la velocidad de los motores del submarino, pulsa aquí para dar marcha atrás a los motores.

**Velocidad:** Pulsa cerca de la parte superior para aumentar la velocidad del motor; pulsa cerca de la parte inferior para reducir la velocidad. El nivel más bajo hará que el submarino se pare en el agua.

### Maquinaria Atlante

INCLUSO LA MAQUINARIA MÁS MARAVILLOSA de la Atlántida es vulnerable al paso del tiempo. Tú tienes la posibilidad de reparar algunas de ellas para que puedan funcionar: las piezas que hayas recogido aparecerán en la parte inferior de la pantalla. El resto de la pantalla muestra el interior de la estatua del centinela. Para coger una pieza, pulsa una vez el botón izquierdo del ratón sobre la pieza deseada; ésta seguirá al cursor que se mueve por la pantalla. Coloca la pieza sobre uno de los ganchos y después vuelve a pulsar el botón izquierdo del ratón para colocarlo en el gancho. Si quieres deseleccionar una pieza, pulsa el botón derecho del ratón.

### Controles del juego

PARA SALVAR TU PARTIDA, lo que te permitirá apagar el ordenador y seguir jugando después a partir del mismo lugar, pulsa la tecla de función SALVAR/CARGAR (F1 en la mayoría de los ordenadores. Consulta la tarjeta de referencia para más información).

Para cargar un juego salvado, pulsa la tecla de función SALVAR/CARGAR JUEGO en cualquier momento del juego.

**NOTA:** Durante las escenas animadas lo más probable es que las funciones SALVAR/CARGAR JUEGO no funcionen.

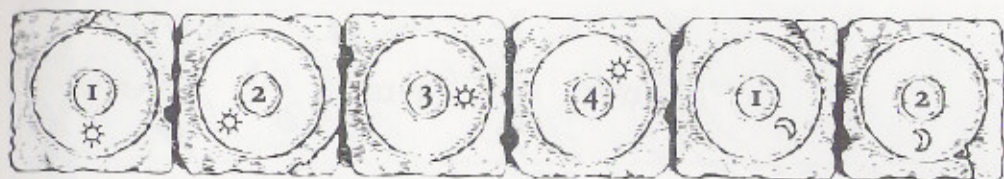
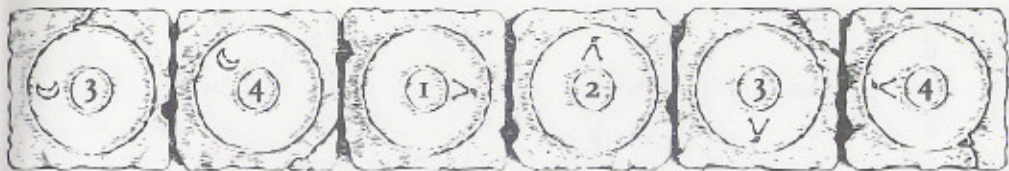
Para saltarte una escena pulsa simultáneamente los dos botones del ratón/joystick o pulsa la tecla ESC. Consulta tu tarjeta de referencia para más información. Tras jugar varias veces *Indiana Jones and the Fate of Atlantis* quizá quieras utilizar esta función para saltarte escenas que ya conoces.

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

Para hacer una pausa en el juego, pulsa la tecla ESPACIO. Vuelve a pulsar esta tecla para seguir jugando.

Para ajustar la velocidad de la LINEA DE MENSAJES y que ésta se adapte a tu velocidad de lectura, pulsa las teclas indicadas en tu tarjeta de referencia ("+" y "-" en la mayoría de los ordenadores). Cuando termines de leer una línea de diálogo, pulsa la tecla HECHO (la tecla "." en la mayoría de los ordenadores) para despejar la línea y continuar.

Utiliza las teclas indicadas en tu tarjeta de referencia para ajustar el volumen de sonido (los símbolos "I" y "J" en la mayoría de los ordenadores). Si utilizas el altavoz interno de tu ordenador, estos controles encenderán/apagarán el so-



nido. Si tu tarjeta de sonido tiene un control de volumen, comprueba que éste se encuentra ajustado por encima de cero antes de usar los controles del teclado para ajustar con más precisión el volumen de sonido.

### Puntos IQ de Indy

PULSA LA TECLA INVENTARIO/PUNTOS IQ (i) para pasar de los iconos del inventario a la pantalla de puntos IQ (para regresar al inventa-



rio vuelve a pulsar esa tecla o pulsa sobre la zona que aparece en pantalla). La designación del Camino será de NINGUNA hasta que pases el momento del juego en el que selecciones el camino deseado (descrito anteriormente en Caminos). El número marcado como ACTUAL mide lo bien que lo estás haciendo en la partida en curso. El número marcado como TOTAL mide lo bien que lo has hecho en todas las partidas que has ju-

gado hasta el momento. La puntuación máxima total, si resuelves todos los puzzles que aparecen en los tres caminos es de 1000. Ganas puntos IQ cuando resuelves puzzles, pasas obstáculos o encuentras objetos importantes. Tus puntos IQ serán salvados cuando termines una partida, salves una partida o la cargues. Cuando empieces una nueva partida no tendrás puntos IQ hasta que no cargues o salves la partida.

### Nuestra filosofía de diseño de juegos

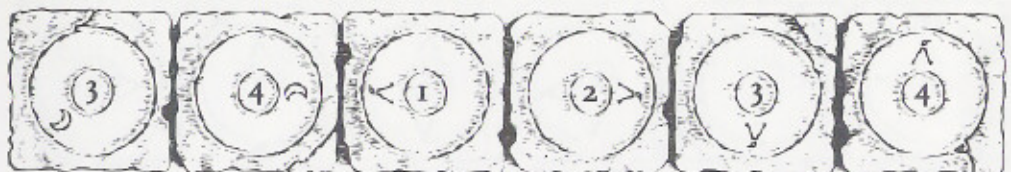
PENSAMOS QUE los juegos se compran para entretenerse, no para ser castigado cada vez que se comete un error. Por eso no paramos el juego de golpe cada vez que metes la nariz en algún sitio que no has visitado anteriormente. Sin embargo, ten en cuenta que Indiana Jones es un aventurero que suele encontrarse ante situaciones peligrosas. Por eso, intentaremos avisarte cuando te vayas a meter en una zona peligrosa.

Salva el juego cuando pienses que entras en un área peligrosa pero no supongas que cada paso mal dado te llevará a la muerte. Normalmente, tendrás una segunda oportunidad.

### Sugerencias

☞ Recoge todo lo que puedas. Es probable que en algún momento todas esas cosas raras te sirvan de algo.

☞ Si te quedas bloqueado y no sabes conti-





mar, intenta mirar todos los objetos que has encontrado y pensar en cómo puede ser utilizado cada uno de ellos (quizá hasta con otro objeto de tu inventario). Piensa en los lugares que has visitado y la gente que has conocido. Es probable que haya alguna conexión que te vuelva a poner en marcha.

☞ Cuando estás con Sofia ella puede darte buenas ideas de cómo seguir.

☞ Algunos misterios del juego tienen más de una solución.

☞ Si quieres avanzar más rápidamente con el juego, puedes comprar el Libro de Pistas de

LucasArts Games, en el mismo establecimiento donde compraste el juego.

☞ Si necesitas asistencia técnica de cualquier tipo con relación al juego, escribe una carta explicando detalladamente el problema y las características del ordenador que posees a la siguiente dirección: ERBE SOFTWARE ATENCION: AYUDA TECNICA LUCAS-FILM. C/ Serrano, 240. MADRID 28016.

Adjúntanos en la misma carta tu dirección y teléfono y, en breve plazo, nos pondremos en contacto contigo para intentar solucionar el problema.

## Bibliografía

TE LO CREAS O NO, Platón inventó realmente la historia del continente perdido de la Atlántida. Si estás interesado en leer más cosas sobre la Atlántida, consulta:

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

DONNELLY, IGNATIUS. *Atlantis: the Antediluvian World*. New York: Gramercy, 1985.

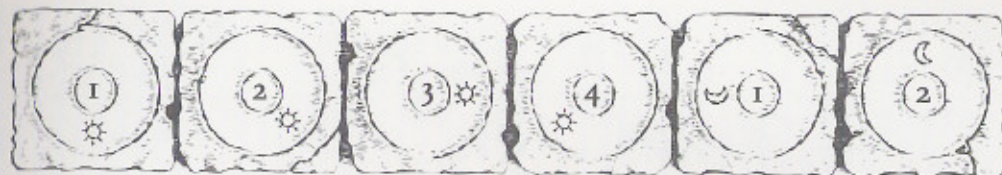
MUCK, OTTO. *The Secret of Atlantis*. New York: Times Books, 1978.

GRUNWALD, HENRY ANATOLE, ed. in chief. *Mystic Places*, New York: Time Life Books Publishing, 1987.

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

PLATON. *Timaeus and Critias*. En *The Dialogs of Plato*, traducción Benjamin Jowett. New York. Random House, 1937.

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



NOTA: LucasArts Games (una división de LucasArts Entertainment Company) se reserva el derecho de realizar mejoras en el producto descrito en este manual, en cualquier momento y sin previo aviso.

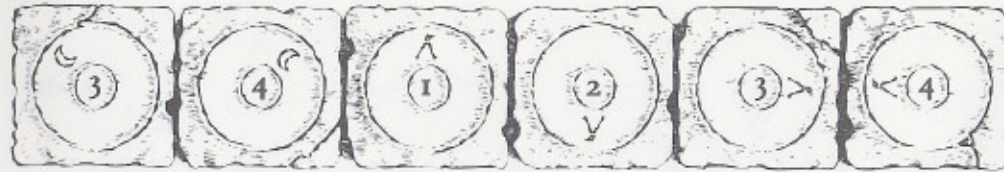
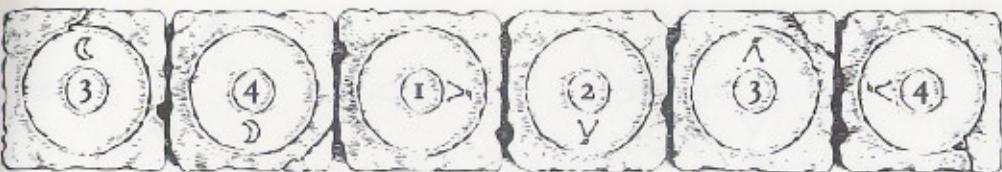
El producto de software adjunto y este manual están protegidos por las leyes del copyright. Todos los derechos reservados por LucasArts Entertainment Company. Ninguna parte de este manual o de los materiales que lo acompañan puede ser copiado, reproducido o traducido, en cualquier formato o medio sin previo consentimiento escrito de LucasArts Entertainment Company.

LucasArts Games garantiza al comprador original que los discos incluidos en este paquete están libres de defectos durante un período de noventa (90) días desde el día de compra. Si algún disco de los incluidos en el juego estuviera defectuoso podrás devolver el paquete entero al sitio donde lo adquiriste.

ESTE SOFTWARE, DISCOS, DOCUMENTACION SE PREVEEN "COMO SON". NO EXISTE NINGUNA GARAN-

TIA COMERCIAL, U OTRA PARA CUALQUIER OTRO USO PARTICULAR, NI EXPLICITA NI IMPLICITA SOBRE EL SOFTWARE, LOS DISCOS, O LA DOCUMENTACION, EXCEPTO LA EXPRESADA EN EL PARRAFO ANTERIOR. DE ACUERDO CON ESTO, EL RIESGO DE SU USO, RESULTADOS Y HABILIDAD DE ESTE SOFTWARE, DISCOS Y DOCUMENTACION ES ASUMIDO POR EL COMPRADOR. EN NINGUN CASO, LUCASARTS SERA RESPONSABLE DE CUALQUIER CONSECUENCIA, DAÑOS INDIRECTOS RESULTANTES DE LA POSESION, USO, O MALFUNCIONAMIENTO DE ESTE PRODUCTO, INCLUYENDO SIN LIMITACION, DAÑOS A LA PROPIEDAD O DAÑOS PERSONALES.

Indiana Jones es una marca registrada de Lucasfilm Ltd. LucasArts Games es una marca registrada de LucasArts Entertainment Company. Patente de iMUSE pendiente. *Indiana Jones and the Fate of Atlantis* y SCUMM™ & © 1992 LucasArts Entertainment Company. Usado con autorización. Todos los derechos reservados.





#### Equipo de desarrollo

Historia y Diseño por Hal Barwood  
y Noah Falstein

Producido por Shelley Day

Proyecto dirigido por Hal Barwood

Programado por Michael Stemmler,

Ron Baldwin, Tony Hsieh, Sean Clark  
y Bret Barrett

Programación adicional por

Kalani Streicher

Diseñador principal: William L. Eaken

Escenarios de fondo por James Alexander Dollar,

Mike Ebert y Avril Harrison

Animador principal: Collette Michaud

Animación por Avril Harrison, Anson Jew  
y Jim McLeod

Animación y diseño adicional 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

Pruebas adicionales por 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

SCUMM™ Sistema de la historia por Ron

Gilbert, Aric Wilmunder, Brad P. Taylor  
y Vince Lee

iMUSE™ Sistema de música electrónica por

Michael Z. Land y Peter McConnell



#### Paquete

Director de Marketing del producto: Robin Parker

Manual y Libro de Pistas por Judith Lucero

Diseño del paquete por Soo Hoo Design

Diseño del manual por Mark Shepard

Ilustración del paquete por William L. Eaken

Modelo del collar por Milton Williams

#### 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

Director de Ventas Directas: Jo Ellen Reiss

Representantes de ventas directas: Rita

Bullinger-Allen, Wendy P. Judson, Kerre  
Mauel y Gabriel McDonald

Supervisor de apoyo del producto: Khris Brown

Soporte del producto por Erin Collier,

Mara Kaehn y Livia Mackin

Supervisor de los sistemas de ordenador:

James Wood

Soporte de ordenador por Thomas J. Caudle

y Randy Spencer

Soporte administrativo por Annemarie

Barret, 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*

Dep. Legal: M-22434-1992

