

Indiana Jones® and the Fate of Atlantis™

TARJETA DE REFERENCIA IBM®

Contenido

Tu paquete de *Indiana Jones and the Fate of Atlantis* debería incluir lo siguiente:

- Discos del juego
- Manual de instrucciones

NOTA: Para disfrutar al máximo del juego, éste ha sido diseñado para que aproveche todas las posibilidades actuales: gráficos en 256 colores, tarjetas de sonido y un ratón. Sin embargo, el juego puede ser jugado con la configuración mínima de un altavoz interno y el teclado.

Empezando

PRIMERO, TE RECOMENDAMOS QUE HAGAS UNA COPIA de seguridad de todos los discos y que guardes los originales en un lugar seguro. Los discos no están protegidos. Para copiarlos sigue las instrucciones de tu ordenador.

Indiana Jones and the Fate of Atlantis necesita como mínimo 9.4 megabytes de espacio en tu disco duro (y unos 50K por partida salvada). El juego requiere 540K de RAM libre para que funcione suavemente.

(Ten en cuenta que las instrucciones que aparecen a continuación hacen referencia a la unidad A. Si utilizas la unidad B, sustituye a: por b; y A> por B>. La utilidad para instalar el juego en tu disco duro también funciona desde la unidad B.)

Incluimos una utilidad para instalar el programa que automáticamente copiará el juego en tu disco duro desde los discos incluidos en este paquete. Para empezar, arranca el ordenador, inserta el disco 1 en la unidad A, teclea a; y pulsa ENTER.

Cuando aparezca el indicador A>, teclea INSTALL y pulsa ENTER. Responde a las preguntas del programa y sigue las instrucciones de pantalla. De esta forma se instalará el juego en un directorio del disco duro llamado Atlantis.

Para jugar desde el disco duro, utiliza los siguientes mandatos:

Cambia a la unidad apropiada (por ejemplo, teclea c; y pulsa ENTER).

Teclea cd/atlantisy pulsa ENTER (para cambiar al directorio apropiado).

Teclea atlantisy pulsa ENTER (para arrancar el juego).

Ajustar preferencias

UNA VEZ CARGADO, EL PROGRAMA comprobará si tienes instalado en tu ordenador un driver de ratón/joystick o una de las tarjetas de sonido soportadas, y ajustará el juego apropiadamente. Si quieres anular estos ajustes por defecto, cuando arranques el juego teclea las siguientes letras (separadas por espacios) después de teclear atlantis.

a	Sonidos AdLib Music Synthesizer
s	Sonidos Sound Blaster
r	Sonidos Roland
i	Altavoz interno
m	Modo gráficos MCGA
v	Modo gráficos VGA
mo	Usar control por ratón
j	Usar control por joystick
k	Usar control por teclado

Por ejemplo, para comenzar el juego en el modo gráfico MCGA con sonidos AdLib, teclea: atlantis m a

Controles del cursor/teclado

PUEDES CONTROLAR EL JUEGO VIA RATÓN si has instalado un driver de ratón compatible. Pulsa el botón izquierdo del ratón para seleccionar aquellos objetos de la pantalla que serán utilizados en la línea de frases, así como para seleccionar una línea de diálogo en una conversación. Pulsa el botón derecho del ratón para usar el verbo iluminado con el objeto al cual apunta el cursor. Cuando estés mirando el inventario, puedes pulsar el botón derecho sobre las flechas arriba/abajo para pasar directamente a la fila superior o inferior de la ventana de iconos. Si tienes instalados un ratón y un joystick, selecciona uno de ellos manteniendo presionada la tecla CTRL y pulsando m para ratón y j para joystick. También puedes recalibrar el joystick si el cursor se mueve por la pantalla sin que tú se lo ordenes. Para ello centra el joystick y pulsa CTRL j.

Para controlar el cursor vía teclado, utiliza las teclas cursor del teclado. La tecla ENTER (o 5) corresponde al botón izquierdo del ratón; la tecla TAB corresponde al botón derecho del ratón.

Controles del teclado

Todos los verbos usados en el juego también pueden ser seleccionados vía mandatos del teclado. Cada tecla corresponde a un verbo.

Control de las peleas vía teclado

SI USAS LOS CONTROLES DEL TECLADO durante una pelea, pulsa la tecla **f** para apagar el "cursor luchar" (cuando vuelvas a pulsar la tecla **f** podrás volver a acceder al ratón o joystick). Las luchas vía teclado se controlan a través de las siguientes teclas:

Si Indy está a la izquierda:			Si Indy está a la derecha:		
7	8	9	7	8	9
Paso atrás	Bloquear alto	Puñetazo alto	Puñetazo alto	Bloquear alto	Paso atrás
4	5	6	4	5	6
Paso atrás	Bloquear medio	Puñetazo medio	Puñetazo medio	Bloquear medio	Paso atrás
1	2	3	1	2	3
Paso atrás	Bloquear bajo	Puñetazo bajo	Puñetazo bajo	Bloquear bajo	Paso atrás

Si peleas vía teclado, asegúrate que la tecla Num Lock está apagada.

Pulsar una tecla una vez tiene el mismo efecto que situar el cursor encima del verbo y pulsar el botón disparo. Las teclas son:

D	C	U
Dar	Coger	Usar
A	M	E
Abrir	Mirar	Empujar (Empujón)
R	H	T
Cerrar	Hablar	Tirar (Tirón)

NOTA: Para que los controles del teclado funcionen correctamente, la tecla **BLOQUEO MAYUSCULAS** debe estar apagada.

Teclas de Mandato y Función

Salvar o cargar un juego	F1	
Pasar una escena o salir de fases especiales	ESC o pulsar simultáneamente los dos botones del joystick/ratón.	
Reiniciar el juego	F8	
Pausa en juego	SPACE BAR (TECLA ESPACIO)	
Control de Sonido:	<i>altavoz interno</i>	<i>tarjeta sonido</i>
	[apagado	más suave
] encendido	más fuerte
Velocidad de la línea de mensajes:		
	Más rápido	+
	Más lento	-
Ratón encendido	CTRL m	
Joystick encendido	CTRL j	
<i>(asegúrate de centrar primero el joystick)</i>		
Salir del juego	ALT x, CTRL c, o ALT q	
Número de versión	CTRL v	

Instrucciones para salvar/cargar el juego

PULSA F1 CUANDO QUIERAS salvar o cargar un juego. Cuando aparezca la pantalla salvar/cargar podrás mover el cursor y pulsar sobre **SALVAR**, **CARGAR** o **JUGAR**.

Para SALVAR:

PULSA SOBRE LA OPCIÓN SALVAR. En la zona izquierda de la pantalla aparecerá una lista de los juegos ya salvados. Pulsa sobre las teclas arriba y abajo para pasar a través de la lista. Pulsa el botón derecho sobre las flechas arriba o abajo para pasar directamente al primer o último juego salvado. Selecciona un juego colocando el cursor sobre él y pulsa. Ahora podrás teclear un

nombre nuevo para esa posición o usar la tecla **RETROCESO** para cambiar el nombre actual. Pulsa **ENTER** o pulsa sobre **OK** para salvar el juego. Pulsa **CANCELAR** si cambias de opinión y no quieres salvarlo.

Para CARGAR:

PULSA SOBRE LA OPCIÓN CARGAR. En la zona izquierda de la pantalla aparecerá una lista de los juegos salvados. Pulsa el botón derecho sobre las flechas arriba/abajo para pasar directamente al primer o último juego salvado. Pulsa sobre **CANCELAR** si cambias de opinión y no quieres cargar un juego salvado. Selecciona un renglón, colocando el cursor sobre él y pulsa.

ATENCIÓN: Cuando cargas un juego anteriormente salvado perderás el juego actual.

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