

Solución igual para Amiga que para PC

-----  
--- INDIANA JONES AND THE FATE OF ATLANTIS ---  
=====

#####  
## DE LAS TRES FORMAS EN QUE SE PUEDE JUGAR ESTA AVENTURA, ESTA ES LA ##  
## EXPLICACION DE LA PRIMERA DE ELLAS. ##  
## DE LAS OTRAS DOS YA HABLAREMOS EN OTRA OCASION. ##  
#####

|-----  
NOTA: Cuando aparezca el vocablo: (SA), se refiere a animaciones auto-  
nomas, o sea, que van por si solas, sin que nosotros intervenga-  
mos para nada.  
|-----

INICIO: Después de la presentación, en la cual tenemos que examinar la estatua, la cuerda, el armario con libros, 2 figuras de gatos y, finalmente, abrir los tres armarios (SA), nos encontramos delante del teatro donde actua Sofia. Cogemos el periódico, vamos a la derecha y vamos moviendo las cajas hasta que podamos acceder a la escalera de indendios. Una vez dentro el encargado de las luces nos habla. Le contestamos cualquier cosa, le damos el periódico (tres veces) y le contestamos. (Nota: Es posible que no siempre encajen algunos elementos de la aventura. Por ejemplo:posiciones de palancas, posiciones de los discos de piedra, etc.).

Ponemos las palancas en las siguientes posiciones: izda.: arriba; central: abajo y der.: arriba.Se encienden las luces verdes y entonces pulsamos el botón (SA).

Cuando hablamos con Sofía, le contestamos: 3-4-1-1-1-1.

ISLANDIA: Entramos en la cueva y hablamos con el Dr. Bjorn Heimdall: 3-1-1-2-2-2-2-2-2-3. Salimos, usamos el camión y nos vamos a...

TICAL: Entramos en la jungla, probamos donde nos lleva cada camino (5 en total) y tenemos que conseguir que el roedor se ponga delante del de en medio: el que lleva al barranco con la serpiente. Una vez conseguido a base de perseguirlo, nos colocamos en el lado izqdo. y usamos el látigo en el roedor. Cogemos el mismo camino. Nos subimos al arbol. Hablamos con Sofía: 1-1 y nos vamos a la pirámide donde nos espera el Dr.Sternhart. Le contestamos: 1-1-1-1-1-1-4. Hablamos con el loro: 4 y vamos al templo. Hablamos con Sternhart: 1-1. Una vez dentro examinamos la cabeza de animal y la espiral de la izda. Hablamos con Sofía: 2 y salimos del templo. Cogemos la lampara de queroseno, la abrimos y volvemos a entrar en el templo. Usamos la lampara de queroseno en la espiral de la izda., cogemos la espiral y la usamos en la cabeza de animal. Tiramos de la trompa del elefante y, una vez desaparecido Sternhart, cogemos la bolita de la tumba, examinamos la tumba y salimos del templo. Vamos a la derecha, usamos el jeep y volvemos a...

ISLANDIA: Entramos en la cueva, examinamos al congelado Dr. Heimdall, usamos la "bola de orialchum"en la cabeza de la figura que hay en la pared, cogemos la figura y salimos. Usamos el camion y nos vamos a...

LAS AZORES: Vamos hasta la puerta, la abrimos y hablamos con el viejo: 1-1. Volvemos a abrir: 1-2-4-1, hablamos con Sofía: 2, (cambiamos a So-

fia), abrimos la puerta, hablamos con el viejo: 1-1-1-1-3-1-1-1-1, hablamos con Indy: 1, (y volvemos a ser Indy). Abrimos la puerta y hablamos con el viejo: 1-1. Los dialogos perdidos de platon se encuentran en la Askerrazhy Collectiom (SA). (Es muy posible que varie el nombre). Volvemos al...

BARNETT COLLEGE: Hablamos con Sofía: 1-1, vamos al sotano (izda. y abajo), cogemos el trapo sucio, subimos y salimos fuera. Abrimos la nevera pequeña y cogemos el bote con mahonesa. Salimos, subimos las escaleras, examinamos la silla y cogemos el chicle que hay pegado en ella. Subimos por la cuerda, examinamos las estanterias del fondo y cogemos la punta de flecha. Bajamos por la cuerda y nos acercamos al armario tumbado. Usamos el trapo sucio en la punta de la flecha y sacamos los clavos del armario (5). Una vez terminado, abrimos el armario y encontramos los "dialogos perdidos de Platón".

Si no estuvieran aqui hay que probar esto:

1.- Subimos por la cuerda, usamos el bote de mahonesa en el totem que hay al fondo. Tiramos del totem dos veces y subimos por el. Abrimos la urna y cogemos las cenizas obteniendo una llave. Bajamos, empujamos la caja que hay delante de las estanterias de la izda. y usamos la llave en la caja que hay aquí.

2.- Bajamos al sotano y usamos el chicle en la rampa del carbon. Subimos y examinamos las figuras de gato hasta que encontramos la de cera. La cogemos, bajamos al sótano, abrimos la puerta de la caldera y usamos la figura de cera en el horno.

Si tampoco estuviera aqui hay que buscar por otros sitios.

Una vez tenemos los "dialogos perdidos de Platón" les hacemos un vistazo y nos vamos a la oficina, donde nos espera Sofía. Hablamos con ella: 1-1-1-1-1-1-3-2-2. En este momento es cuando escogemos el tipo de juego que queremos:

1.- Ir solo y resolver puzzles.

2.- Ir con Sofía y resolver los puzzles con su ayuda.

3.- Arcade.

La explicacion que sigue es para la primera de las opciones (ir solo) y no servira de ayuda para los otros dos tipos de juego.

Hablamos con Sofía y contestamos: 1.

MONTECARLO: Hablamos con la gente que pase hasta saber como es el Sr. Trottier (pelo blanco, traje marron, y lleva una flor en el ojal). Leemos los dialogos perdidos de Platón. Hablamos con el Sr. Trottier: 1-2-3-1. En este momento nos pregunta algo referente a la Atlántida. Respondemos, usamos el taxi y nos vamos a...

ALGERIA: Hablamos con el tío que hay sentado al lado de la caseta: 2-2-2-1. Vamos a la izda. y al fondo del callejon. Hablamos con el vendedor: 1-1-3. Le damos la tarjeta que nos dio Trottier y volvemos a hablar con el sirviente. Le seguimos y lo perdemos. Vamos al mercado y hablamos con el hombre con el fez rojo: 4-3-1-3-1-2. Volvemos a la tienda y le damos el fez rojo al vendedor. Le contestamos: 1. Hablamos con el sirviente: 1 y le seguimos (punto rojo) todo lo cerca que podemos. Llegamos a la casa de Omar. Le hablamos: 1-1-1-1. Entramos en el armario y cerramos la puerta. Cogemos las dos estatuas pequeñas, cogemos el palo y lo usamos en las ropas colgadas. Usamos el camello y nos vamos al desierto. Tenemos que esquivar a los otros camelleros. Si nos pillan les contestamos: 1-1 y les entregamos las estatuillas que recogimos en casa de Omar. Buscamos lugares con casitas o palmeras (hay nomadas) y les hablamos: 3-1-2. Usamos el camello (siguiendo las indicaciones de los nomadas) hasta que aparezca una cruz en el mapa. Vamos a la cruz, vamos a la izda., abrimos el capó, examinamos el motor y bajamos la escalera del fondo. Cuando llegamos esta todo oscuro. Si esperamos un poco veremos co-

mo, poco a poco, empieza a verse mas claro. Buscamos por la parte derecha de la pantalla (a ojo) una vasija y un tubo de goma. Los cogemos y salimos. Nos acercamos al camión, le abrimos el deposito de combustible, usamos el tubo en el y la vasija con el final del tubo. Cogemos la vasija (ahora esta llena de gasolina), volvemos a usar la escalera para bajar, buscamos a tientas una cosa de metal (un generador) y cuando lo encontramos buscamos por la parte superior hasta encontrar el tapon metalico. Lo abrimos. Usamos la jarra con el orificio de llenado. Lo cerramos. Abrimos la cosa de metal y tiramos de la pequeña cosa de metal. Una vez con luz cogemos el trozo de barco, examinamos la pintura en la pared y apretamos el dibujo. Cogemos la estatua, vamos a la derecha y examinamos la pared. Usamos el trozo de barco en la pared y examinamos el mural. Abrimos el generador, tiramos del boton y cogemos (a tientas) la cosa de ceramica (bujia). Vamos a la escalera y salimos. Usamos la bujia con el motor del camión y cerramos el deposito, si no lo habiamos hecho antes. Usamos la estatua con la bujía, cerramos el capó, abrimos la puerta del camión, cogemos el papel y entramos en el.

MONTECARLO: Buscamos a Trotter y hablamos con el tres veces, contestadole siempre: 1. Hay una persecucion de coches. Volvemos a hablar con Trotter: 2-2-3-3-2-1-2-2-1, y nos dice el lugar donde ha tirado la piedra. (El nombre de las calles varia). Vamos a buscar el cruce de calles hasta que encaje. Una vez lo hemos encontrado, examinamos la alcantari-lla y la abrimos, obteniendo la "Piedra Solar". Volvemos al hotel, cogemos el taxi y nos vamos a...

THERA: Al llegar hablamos con la autoridad portuaria: 1-2-1, y nos vamos hacia la izda. Seguimos los caminos que llevan a la montaña hasta encontrar el que hay una entrada y una caja. Examinamos la caja, la cerramos y examinamos el papel que hay en la tapa. Lo cogemos y entramos en la cueva. Cogemos la herramienta, cerramos la puerta, examinamos el pivote y examinamos "los diálogos perdidos de Platón". Nos fijamos en la primera convinación que nos menciona, usamos la piedra solar en el pivote y la examinamos. Buscamos la posición que nos describe el libro, pulsamos el pivote, abrimos la puerta y cogemos el cartel con los símbolos extraños. Cogemos la piedra solar y volvemos a la entrada (está bloqueada). Abrimos la herramienta y la usamos en la puerta bloqueada. Volvemos al pueblo y cogemos la cesta grande que hay en la pared de la casa. Viene le portuario, le damos el cartel con los símbolos extraños y cogemos la cesta y la red de pescar. Vamos a la derecha y hablamos con el portuario: -1-. Abrimos la caja, cogemos el globo y volvemos a la entrada de la cueva. Usamos la cesta con la red de pescar, usamos el globo con la cesta atada a la red, usamos el tubo de goma con el globo deshinchado y usamos el globo deshinchado en la chimenea del volcán. Usamos el globo y nos vamos paseando hasta encontrar un submarino. Aterrizamos cerca de él y después vemos la escena que ocurre.

SUBMARINO: Subimos, derecha y abrimos la escotilla. Bajamos, bajamos, derecha, cogemos la cuerda de la ropa, derecha, cogemos el trapo untado de aceite, abrimos la trampilla, bajamos, escuchamos a Sofia, subimos, izquierda, cogemos el pan y embutido, usamos el embutido con el pan, izquierda, examinamos los cables, hablamos con el marinero: 1-1-1, derecha, hablamos con el guardia: -1-, le damos el bocadillo, abrimos el armario, cogemos la piedra y cogemos las instrucciones de los torpedos. Llegamos a Creta, bajamos, vamos a la izquierda, usamos el trapo aceitoso en los cables y usamos las instrucciones de los torpedos en el panel de control. Tiramos de la palanca de disparo y abrimos la trampilla. Subimos, derecha, abrimos un tubo de torpedo, usamos las instrucciones de los tropedos en el panel de control, usamos la cuerda en la palanca, entramos en el tubo, cogemos la cuerda, cerramos la compuerta y tiramos de la

cuerda. (En el interior, no en la pantalla).

CRETA: Vamos a la izquierda y seguimos el camino. Llegamos a las ruinas y examinamos las casas hasta encontrar una con un mural. Salimos, examinamos el agujero del suelo (que es el punto, indicado por el mural, donde había la tercera piedra), volvemos al lugar de partida y usamos las dos piedras en el pedestal de piedra. Miramos los "dialogos perdidos de Platón", nos fijamos en la segunda combinación (hay que tener en cuenta que la piedra solar mantiene la misma posición que la vez anterior que se usó y que la piedra lunar se posiciona respecto a la piedra solar), pulsamos el pivote y se abrirá una puerta. Cogemos las piedras y entramos, cogemos dos de las tres cabezas de piedra, pasamos la puerta metálica y usamos el látigo en la cabeza de la otra habitación. Subimos por la escalera (agujero de en medio), izquierda, ir puerta arriba, izquierda, usar látigo en cabeza de estatua y bajar hasta la cabeza. Llegamos abajo, cogemos la piedra, la bufanda (que tiene un peine), el bastón y examinamos la nota. Examinar la cascada, usar cadena, ir izquierda, usar las tres cabezas en la estantería y entrar por la puerta recién abierta. Subir las escleras (agujero arriba), ir a la derecha, usar el bastón en cuña, izquierda, arriba, abajo, derecha, derecha, usar bastón en la boca de la estatua, coger la caja de oro, ir puerta (arriba), usar estatua en máquina, usar orichalkum en estatua en máquina, ir agujero, usar las tres piedras en el pivote, examinar los "diálogos" y usar la tercera combinación (siguiendo las mismas reglas anteriores). Pulsamos el pivote, cogemos las piedras, salimos por la puerta, vamos a la derecha (pasando la cascada) y entramos. Usamos la cuerda en peine, usar las bolas de orichalkum en caja de oro, cerrar la caja de oro, usar peine con bufanda, usar peine, examinar huesos, usar peine con bufanda, usar peine, ir a la puerta, usar peine con bufanda, usar peine, usar trozo de barco con pared, abrir puerta, coger bola de orichalkum, abrir caja de oro y usar bola de orichalkum en la boca del aparato.

LA ATLÁNTIDA: Llegamos a una zona oscura y tanteamos hasta encontrar una cosa de madera. La cogemos (escalera) y la usamos con el derrumbe de piedras. Subimos, cogemos la escalera, palpamos hasta encontrar una cosa de piedra (caja de piedra), la abrimos, cogemos vara de metal, usamos bola de orichalkum en vara de metal, usamos las tres piedras en pivotes, examinamos los "dialogos" y colocamos las piedras al revés que la última vez. (Por ejemplo, si la oscuridad estaba arriba, ahora debe estar abajo). Se abre la boca de la estatua, usar la bola de orichalkum en ella, coger las piedras y entrar.

Llegamos al primer círculo de la Atlántida. Aquí la cosa se complica un poco porque las habitaciones no tienen un lugar fijo, excepto cuatro. Aquí se debe ir explorando, entrando en cada habitación y abriendo y entrando en las rejillas que hay en algunas habitaciones. El esquema a seguir es el siguiente: Hay dos habitaciones con robots. De cada uno de ellos obtendremos una pieza. Hay una rejilla que nos lleva a una habitación, que no aparece en el mapa, en la cual hay una figura de anguila, como la que había en Islandia. Hay una habitación con una estatua de la cual podemos coger la cabeza. Otra habitación contiene una estatua con una taza en las manos; para cogerla debemos usar la escalera en el agujero y, una vez cogida la taza, volverla a coger. Otra nos lleva a una ventana desde la cual se puede ver a Sofía encerrada. Hay que usar una bola de orichalkum con el robot que hay a la izquierda y volver por donde hemos venido. En el pasillo más exterior hay una zona, abajo a la derecha, en la que hay un derrumbe. Aquí hay un esqueleto del cual cogemos el tórax. En la habitación de los cangrejos usamos el bocadillo con el tórax del esqueleto y lo ponemos en la charca. Esperamos un poco y cogemos un cangrejo. En la habitación de la lava usamos la taza en el pedestal y la cabeza de la estatua en la placa, obteniendo una taza llena de lava. En la habitación

de la maquinaria usaremos la rueda con tres radios, obtenida de un robot, en el lugar en que falta, al lado izquierdo de la escalera derecha. Acto seguido usaremos la taza con lava en la parte superior con lo que obtendremos varias bolas de orichalkum. Antes de salir volveremos a coger la rueda. Por último en la habitación de los centinelas usaremos una bola de orichalkum en la figura de la anguila. (Esto hará evaporar el agua del foso). Usaremos una bola de orichalkum en la figura del pez y la puerta se abrirá. Entramos y podemos coger una pieza más del robot destruido y hablar con Sofía.

Entramos en la parte interior del círculo y llegamos a un canal. Usamos el tórax del esqueleto con el cangrejo en el pulpo y atravesamos el canal. Subimos al cangrejo y le colocamos una bola de orichalkum en la boca. Nos vamos hacia la izquierda. Para abrir las puertas simplemente hay que colocar una de las piedras (una diferente cada vez) en el pivote. Vamos hacia la izquierda hasta llegar a una pantalla con una escalera en el lado derecho. Bajamos del cangrejo y subimos la escalera. Nos encontramos una pieza metálica en forma de arco. La cogemos y cerramos el armario. Descubrimos unos signos que nos indican algo. Salimos y volvemos a subir en el cangrejo, seguimos avanzando y llegamos a una entrada. Bajamos del cangrejo y entramos. En la habitación hay una estatua con un brazo partido. Usamos la cadena en el brazo de la derecha (el izquierdo de la estatua), usamos la escalera en la estatua y examinamos el tórax de ella. Colocamos las piezas siguiendo el esquema de la puerta del armario. (En este caso: la rueda de los tres ejes en medio, la pieza de forma ovalada encima de esta, la pequeña rueda dentada arriba a la izquierda y el arco en la derecha). Colocamos una bola de orichalkum en el medio y conseguimos que mueva el brazo. Bajamos la escalera y colocamos la otra cadena en la argolla de la puerta. Volvemos a examinar el tórax de la estatua y colocamos la rueda dentada pequeña abajo a la izquierda e insertamos otra bola de orichalkum. Conseguimos derrumbar la puerta, cogemos la barra de hierro y volvemos a la celda donde está Sofía. Le damos la barra de hierro y abrimos la celda. Le contestamos: 3-3, volvemos a abrir la puerta de la celda y cogemos la barra de hierro.

Volvemos al canal y a la puerta que habíamos abierto. Entramos, contestamos: 3-2, seguimos a Sofía, vamos a la izquierda y cogemos el cetro que hay a los pies de los esqueletos. Volvemos abajo (al lado del foso) y hablamos con Sofía: 2-1-1-1-2-3-1-1. Examinamos el medallón de Sofía, le colocamos una bola de orichalkum en la boca, usamos la caja de oro en el medallón, salimos y nos vamos a la izquierda. Nos fijamos en las marcas de la pared «A». Entramos en la puerta de la derecha y examinamos las marcas del suelo «B». Subimos a la máquina y usamos la barra de hierro y el cetro como palanca, siguiendo el esquema «A». (Una en la ranura derecha y otra en la izquierda, ambas en posición arriba). Usamos una bola de orichalkum en la boca que hay en la máquina. Una vez en marcha y con la visión de Indy y Sofía de espaldas, cogemos la palanca derecha y la colocamos en la ranura del medio, en posición superior (Esquema «B»).

Llegamos al tercer círculo. Seguimos el camino arriba a la izquierda y abajo a la derecha. Llegamos a un laberinto de casas. Aquí también cambia la relación de puertas y debemos ir probando hasta encontrar la que lleva al enlosado sobre la lava que hay debajo. Debemos fijarnos en el mural que hay en la pared y que nos indica la posición de las tres piedras (sol, luna y volcán). Buscamos el camino correcto por las baldosas y seguimos hacia la derecha, llegando al centro de la ciudad. Seguimos las escaleras y entramos en la cámara principal. Usamos las tres piedras según el esquema de la pared que hemos encontrado antes. Hablamos con Kerner: 3-3-1-2-2-2-2-1. Y finalmente cuando nos hace colocar en medio le contestamos: 3-2-2-4-3-2-1