



© 1994 Lucasfilm Ltd. and LucasArts Entertainment Company.

Indiana Jones is a registered trademark of Lucasfilm Ltd.

Raiders of the Lost Ark, Temple of Doom, Last Crusade, Indiana Jones'

Greatest Adventures are trademarks of Lucasfilm Ltd.

The LucasArts logo is a registered trademark of LucasArts Entertainment Company. All Rights Reserved. Used under authorisation.

INSTRUCTION BOOKLET

Licensed to JVC MUSICAL INDUSTRIES, INC

JVC Musical Industries Europe Limited

17/18 Henrietta Street

Covent Garden

London WC2E 8QX

developed by



PRINTED IN JAPAN
IMPRIME AU JAPON



SUPER NINTENDOTM
ENTERTAINMENT SYSTEM

JVC

LICENSED BY



Nintendo of Europe GmbH : 63760 Großostheim, Deutschland
Keep this information / Gardez ces informations / Diese Information aufbewahren
Conservare queste informazioni / Guarde estas informes / Bewaar deze informatie
Behåll denna information / Behold denne information / Pidå tåmå tietõ

NINTENDO®, SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™, AND ARE TRADEMARKS OF NINTENDO CO.,LTD.

THIS SEAL IS YOUR ASSURANCE THAT NINTENDO HAS APPROVED THE QUALITY OF THIS PRODUCT. ALWAYS LOOK FOR THIS SEAL WHEN BUYING GAMES AND ACCESSORIES TO ENSURE COMPLETE COMPATIBILITY WITH YOUR SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

CE SCEAU EST VOTRE ASSURANCE QUE NINTENDO A APPROUVE CE PRODUIT ET QU'IL EST CONFORME AUX NORMES D'EXCELLENCE EN MATIERE DE FABRICATION, DE FIABILITE ET SURTOUT, DE QUALITE. RECHERCHEZ CE SCEAU LORSQUE VOUS ACHETEZ DES JEUX ET DES ACCESSOIRES POUR ASSURER UNE TOTALE COMPATIBILITE AVEC VOTRE SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

DIESES QUALITÄTSSIEGEL IST DIE GARANTIE DAFÜR, DASS SIE NINTENDO QUALITÄT GEKÄUFT HABEN. ACHTEN SIE DESHALB IMMER AUF DIESES SIEGEL, WENN SIE SPIELE ODER ZUBEHÖR KAUFEN, DAMIT SIE SICHER SIND, DASS ALLES EINWANDFREI ZU IHREM SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM PASST.

QUESTO SIGILLO È LA TUA GARANZIA CHE NINTENDO HA VALUTATO ED APPROVATO QUESTO PRODOTTO. RICHIEDILO SEMPRE ALL'ACQUISTO DI GIOCHI ED ACCESSORI PER ASSICURARE LA COMPLETA COMPATIBILITÀ CON IL TUO SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

ESTE SELLO ES TU SEGURO DE QUE NINTENDO HA APROBADO LA CALIDAD DE ESTE PRODUCTO. BUSCA SIEMPRE ESTE SELLO CUANDO COMPRES VIDJUEGOS Y ACCESORIOS PARA ASEGURARTE UNA COMPLETA COMPATIBILIDAD CON TU SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

DIT ZEGEL WAARBORGT U, DAT DIT PRODUKT DOOR NINTENDO IS GECONTROLEERD EN DAT HET QUA CONSTRUCTIE, BETROUWBAARHEID EN ENTERTAINMENTWAARDE VOLLEDIG AAN ONZE HOGE KWALITEITSEISEN VOLDOET. LET BIJ HET KOPEN VAN SPELLEN EN ACCESSOIRES ALTIJD OP DIT ZEGEL, ZODAT U VERZEKERD BENT VAN EEN GOED WERKEND SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

DENNA ETIKETT GARANTERAR ATT NINTENDO STAR FOR PRODUKTENS KVALITET. KONTROLLERA ATT ETIKETTEN FINNS PÅ SPEL OCH TILLBEHÖR DU KÖPER. FÖR ATT FÖRSÄKRA DIG OM ATT DE ÄR KOMPATIBLA MED SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

DETTE SEGL GARANTERER, AT NINTENDO HAR GODKENDT KVALITETEN AF DETTE PRODUKT. SE ALTIID EFTER DETTE SEGL, NÅR DU KØBER SPIL OG TILBEHØR, SÅ DU ER SIKKER PÅ FULD KOMPATIBILITET MED DIT SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

TÄMÄ TARRA VAKUUTTAA, ETTÄ NINTENDO ON HYVÄKSYNYT TÄMÄN TUOTTEEN LAADUN. TÄRKISTÄ AINA TÄMÄ TARRA ENNEN KUIN OSTAT PELEJÄ JA MUUTA TARVIKKEITA, JOTTA SAAT VARMASTI SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM YHTEENSOPIVIA TUOTTEITA.



WARNING : PLEASE CAREFULLY READ THE CONSUMER INFORMATION AND PRECAUTIONS BOOKLET INCLUDED WITH THIS PRODUCT BEFORE USING YOUR NINTENDO HARDWARE SYSTEM, GAME PAK OR ACCESSORY.

ATTENTION : VEUILLEZ LIRE ATTENTIVEMENT LA NOTICE "INFORMATIONS ET PRECAUTIONS D'EMPLOI" QUI ACCOMPAGNE LA CONSOLE NINTENDO, LA CARTOUCHE DE JEU OU LES ACCESSOIRES AVANT DE LES UTILISER.

HINWEIS : BITTE LIES DIE VERSCHIEDENEN BEDIENUNGSANLEITUNGEN, DIE SOWOHL DER NINTENDO HARDWARE WIE AUCH JEDER SPIELKASSETTE BEIGELEGT SIND, SEHR SORGFÄLTIG DURCH!

ATTENZIONE : LEGGI ATTENTAMENTE LE INFORMAZIONI PER L'UTENTE E LE PRECAUZIONI INCLUSE NELLA CONFEZIONE PRIMA DI USARE IL TUO SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™ LE CASSETTE O GLI ACCESSORI.

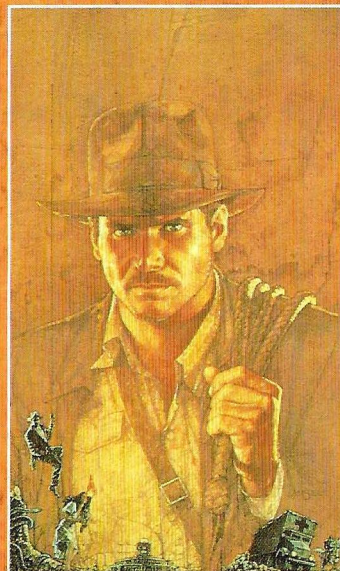
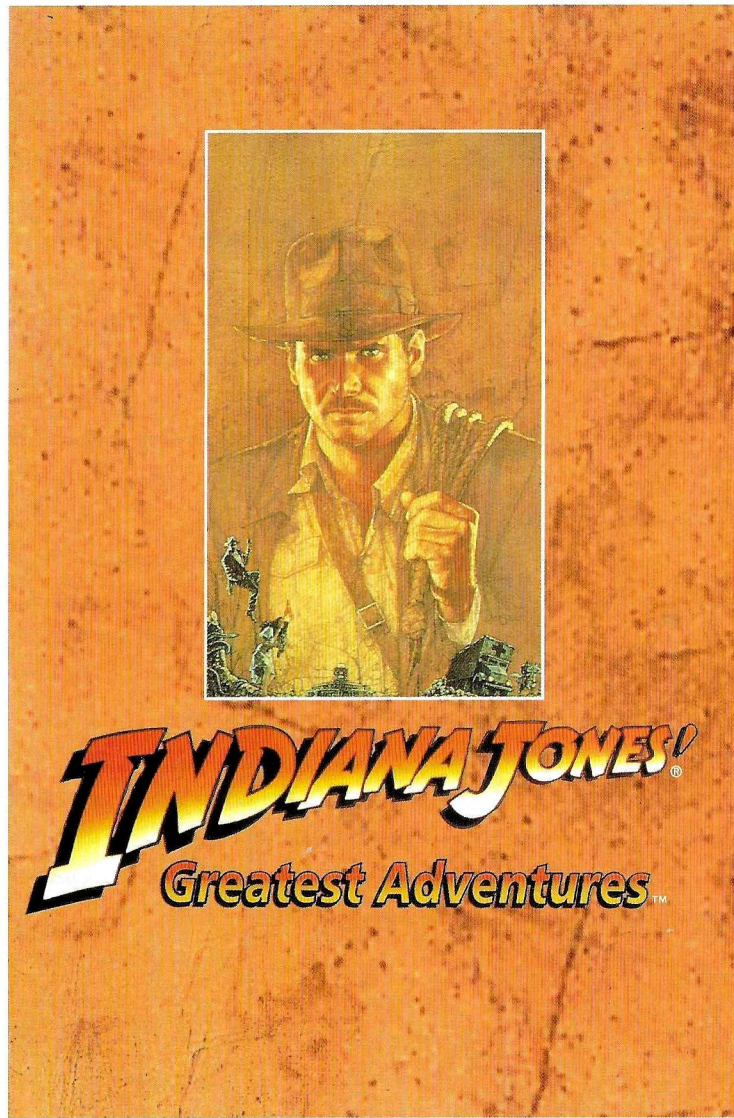
ADVERTENCIA : POR FAVOR, LEE ATENTAMENTE LA INFORMACION AL CONSUMIDOR Y EL FOLLETO DE INSTRUCCIONES QUE ADJUNTAMOS CON ESTE PRODUCTO ANTES DE UTILIZAR TU CONSOLA, VIDEOJUEGO O ACCESORIO NINTENDO.

WAARSCHUWING : LEES EERST ZORGVULDIG DE BROCHURE MET CONSUMENTENINFORMATIE EN WAARSCHUWINGEN DOOR DIE BIJ DIT PRODUKT IS MEEVERPAKT VOORDAT HET NINTENDO-SYSTEEM, DE SPEL CASSETTE OF HET ACCESSOIRE IN GEBRUIK WORDT GENOMEN.

OBS : LÅS NOGGRANT IGENOM KONSUMENTUPPLYSNINGARNA OCH FÖRSIKTIGHETSÅTGÄRDERNA I BRUKSANVISNINGARNA SOM MEDFÖLJER PRODUKTEN INNAN DU ANVÄNDER DEN MED ETT NINTENDO SYSTEM, SPELPAKETET ELLER TILLBEHÖR.

ADVARSEL : LÆS FORBRUGERINFORMATIONEN OG HÆFTET MED SIKKERHEDSREGLER, DER FØLGER, MED DETTE PRODUKT, FØR DU BEGYNDER AT BRUGE NINTENDO HARDWARE SYSTEM, GAME PAK ELLER TILLBEHØRET.

VAROITUS : LUE HUOLELLISESTI LAITTEEN VÄRUSTEISIIN KUULUVAT KULUTTAJATIEDOT JA HUOMAUTUKSET ENNEN NINTENDO-LAITTEEN, PELIN (GAME PAK) TAI MUUN VÄURSTEEN KÄYTTÖÄ.



INDIANA JONES!

Greatest Adventures™

INDIANA JONES!
Greatest Adventures™



Contents	Table des matières	Inhaltsverzeichnis
4 Introduction	16 Introduction	28 Einführung
4 Starting the game	16 Commencer	28 Vor spielbeginn
5 Names of controller parts	17 Les sections du Contrôleur	29 Bezeichnungen der steuerungen
7 Mode 7 level controls	19 Contrôles en mode 7	31 Levelsteuerungen für modus 7
8 Main game menu	20 Menu principal	32 Hauptmenü
9 Main game screen	21 Écran principal	33 Hauptspielbildschirm
10 Weapons	22 Armes	34 Waffen
11 Levels	23 Niveaux	35 Levels
15 Indiana Jones' Greatest Adventures Credits	27 Crédits d' Indiana Jones' Greatest Adventures	39 Mitarbeiterverzeichnis

Inhoud	Índice	Índice
40 Inleiding	52 Introucción	64 Introduzione
40 Opstarten	52 Cómo comenzar a jugar	64 Avvio
41 De namen van de delen van de controller	53 Las partes del controlador	65 Le parti della pulsantiera
43 De besturing van het modus 7 level	55 Controles de loss niveles en mode 7	67 Comandi livello modalità
44 Het hoofdmenu van het spel	56 El menú principal del juego	68 Menu principale
45 Het hoofdscherm van het spel	57 La pantalla principal del juego	69 Videata principale di gioco
46 Wapens	58 Las armas	70 Armi
47 Levels	59 Los niveles	71 Livelli
51 Dit zijn de mensen die meegewerk hebben aan Indiana Jones' Greatest Adventures	63 Ficha técnica de Indiana Jones' Greatest Adventures	75 Tito di Indiana Jones' Greatest Adventures



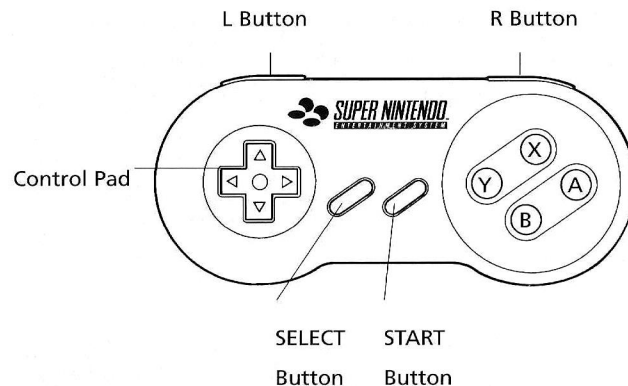
Introduction

Grab your trusty whip and slash your way through all three Indy classics in this no-thrills-barred blockbuster adventure! If it happened in the movies, it happens in here... the giant boulder from Raiders of the Lost Ark, the mine cart chase from Temple of Doom, the Three Trials from The Last Crusade, Rene Belloq and Colonel Vogel... It's three times the action, all on one fully loaded game pak.

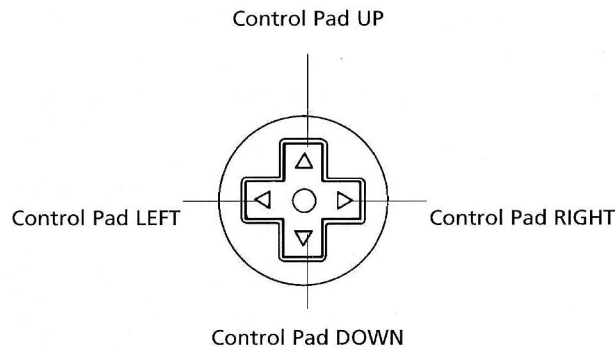
Starting the game

- 1 Turn off your Super Nintendo Entertainment System by sliding the POWER bar away from the Game Pak slot. Plug a game controller into your system.
- 2 Insert the Indiana Jones' Greatest Adventures Game Pak, label facing front, in the system slot.
- 3 Turn on the system by sliding the POWER bar toward the Game Pak slot.
- 4 When the Title screen appears, press the START Button to begin play.

Names of controller parts



This manual refers to the following directions



Names of controller parts

TO MOVE INDY Press the Control Pad in corresponding direction

TO PAUSE GAME Press the START Button

TO THROW A GRENADE Press the X Button

TO USE CURRENT WEAPON Press the Y Button

TO JUMP Press the B Button

TO SWING Latch whip onto pin, hold the Y Button and press the Control Pad LEFT or RIGHT to swing.

TO ROLL Hold the Control Pad DOWN and press the A Button

TO PUNCH Press the L or R Button

TO CYCLE THROUGH WEAPONS Press the SELECT Button

Mode 7 level controls

Snow Raft Controls

TO STEER RAFT Press the Control Pad LEFT or RIGHT

TO JUMP Press the B Button



Mine Cart Controls

TO POSITION GUN SIGHT Press the Control Pad in any direction

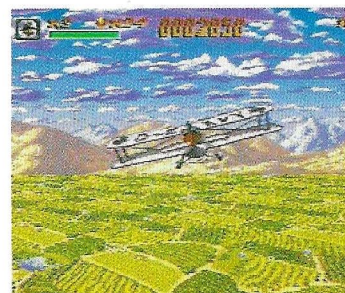
TO FIRE GUN Press the Y Button



Biplane Controls

TO FLY PLANE Press the Control Pad in any direction

TO FIRE GUN Press the Y Button



Main game menu

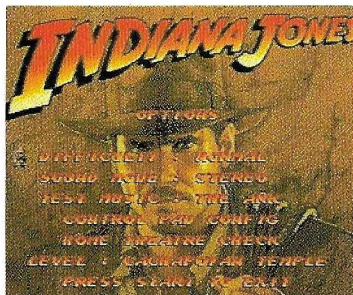
To make a selection in the Main Game Menu, position the cursor with the Control Pad and press the START Button to enter your selection. The following is a list of what appears on the Main Game Menu.

Start

Select this to begin play.

Password

Enter your password here by positioning the arrows by pressing the Control Pad LEFT or RIGHT, then make your letter selection by pressing the Control Pad UP or DOWN. (Passwords are assigned every other level.)



Options menu

To toggle between the various option settings, press the Control Pad LEFT or RIGHT. Here you can adjust the difficulty setting (easy, normal, hard), play in stereo or mono, listen to the different background music selections and reconfigure your control settings.

Main game screen



CO 1 LIFE METER Displays how much life you currently have in green, yellow and red indications

CO2 SCORE Displays your point total tallied so far

CO3 WEAPON TYPE Displays the type of weapon you are using

Weapons

Along with your fists, you have several weapons available to you. But you must find them first. Weapons can be found in satchels or clay pots scattered around the game. To pick up a weapon, simply walk into it. If you fail to complete a level, when you begin again, you will lose all your weapons—except for a grenade (you always start with one grenade).

PISTOL FIRES A fast single shot.

GRENADE Causes a blast that destroys every enemy on the screen. You begin with one grenade.

WHIP Perfect for slashing foes and helping you swing over lava pits, piranha pools and other seemingly impossible obstacles.

Levels

Raiders Of The Lost Ark



Indy is on a hunt for the Ark of the Covenant. Your journey will begin at the Chachapoyan Temple. Your goal is to retrieve the idol, but like in the movie, it's not going to be easy - especially with blowgun-shooting natives, hidden traps and the giant boulder in your way.

Survive and your travels will lead you to the Raven Bar (Nepal's hot spot) to find Marion and the Medallion; to Cairo where you'll meet Arabian swordsmen and killer monkeys, and take the hay ride of your life; to the Tanis dig sight, and eventually to the Well of Souls, where the Ark awaits your arrival. And unfortunately, so does the devious Belloq.

Good luck, Dr. Jones!

Levels

Temple Of Doom



First stop: Club Obi Wan. These mercenaries have their sights on you so you'll need to use your Indy intuition to survive this one. From here you'll find yourself using awnings as trampolines and dodging gunfire on the streets of Shanghai; racing down an icy cliff in a rubber raft; searching for the secret statue in Pankot Palace; leaping lava waterfalls and slashing restless natives in the Temple of Doom...

Then finally, it's time for some legendary Indy theatrics in a no-holds-barred battle royal with Mola Ram, first in a runaway mine cart, then on the rickety rope bridge miles above the earth.

Levels

Last Crusade



The Last Crusade will be your true test as the road to the Grail is jammed with danger. You'll begin your final adventure in the catacombs underneath the cathedral. Here you'll need to use your trusty whip to leap across deep water pits and canyons. Survive and it's off to the burning Brunwald Castle to battle German soldiers and bald mercenaries, and recover the final clues to finding the Holy Grail.

From here you'll take this battle to the air, first in the Zeppelin, then in the biplane, where you'll go gunning against some high-flying German soldiers. Land in one piece and prepare to wrestle Colonel Vogel - on top of his tank.

Levels

Your crusade will culminate at the site of the Holy Grail. Unfortunately - but not surprisingly - somebody else wants the same thing you do. Now all that separates you from your destiny... is the skeleton of Donovan.

Indy to the rescue!

Indiana Jones' Greatest Adventures Credits

Lucas Arts Team

DIRECTION AND DESIGN Kalani Streicher

ART SUPERVISION Harrison Fong

INDY ANIMATION Jon Knoles

FIRST PERSON & MODE 7 ART Bill Tiller

ASSISTANT PRODUCER Wayne Cline

LEAD TESTING Brett Tosti

EXECUTIVE PRODUCER Kalani Streicher

PACKAGE DESIGN Viveros
and Associates, Inc.

SPECIAL THANKS TO George Lucas

Factor 5 Team

ADDITIONAL DESIGN Thomas Engel,
Julian Eggebrecht,
and Willi Bäcker

PROGRAMMED Thomas Engel

ADDITIONAL PROGRAMMING Holger
Schmidt and Jens Petersam

GRAPHICS Frank Matzke,
Andreas Escher, and Ramiro Vaca

MUSIC & SOUNDEFFECTS Rudolf
Stember

LEAD TESTING Willi Bäcker

PROJECT MANAGEMENT Julian
Eggebrecht



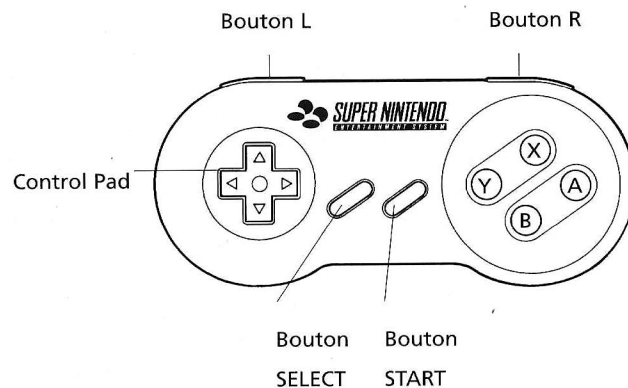
Introduction

Emparez-vous de votre fidèle fouet et frayez-vous un chemin à travers les trois classiques d'Indiana Jones, dans ce jeu d'aventure vidéo qui ne manque pas de sensations! Si c'est dans le film, c'est forcément dans le jeu: le rocher géant des Aventuriers de l'arche perdue, la poursuite en wagonnet du Temple maudit, les trois épreuves de La dernière croisade, René Belloq et le Colonel Vogel... C'est trois fois plus d'action sur une cartouche pleine à craquer!

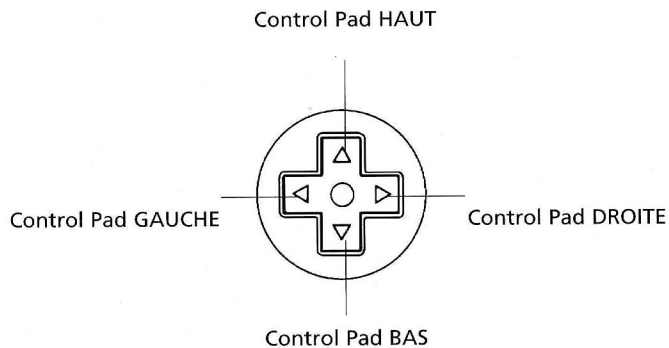
Commencer

- 1 Éteignez votre Super Nintendo Entertainment System en éloignant l'interrupteur barre de la fente de la cartouche. Branchez un contrôleur dans le système.
- 2 Insérez la cartouche Indiana Jones' Greatest Adventures, étiquette face à vous, dans la console.
- 3 Allumez la console en rapprochant l'interrupteur barre de la fente de la cartouche.
- 4 Lorsque l'écran titre apparaît, appuyez sur le bouton START pour commencer à jouer.

Les sections du contrôleur



Ce manuel fait référence aux directions suivantes



Les sections du contrôleur

POUR DÉPLACER INDY Appuyez sur le Control Pad dans la direction correspondante

POUR PAUSER LE JEU Appuyez sur le bouton START

POUR LANCER UNE GRENADE Appuyez sur le bouton X

POUR UTILISER L'ARME ACTUELLE Appuyez sur le bouton Y

POUR SAUTER Appuyez sur le bouton B

POUR VOUS BALANCER Donnez un coup de fouet en direction du point d'attache, maintenez le bouton Y enfoncé et appuyez sur le Control Pad dans la direction où vous voulez vous balancer

POUR ROULER Maintenez le Control Pad enfoncé vers le BAS et appuyez sur le bouton A

POUR DONNER UN COUP DE POING Appuyez sur le bouton L ou R

POUR PASSER LES ARMES EN REVUE appuyez sur le bouton SELECTDit zijn de mensen die meegewerkt hebben aan Indiana Jones' Greatest Adventures

Contrôles en mode 7

Contrôles de l'embarcation

POUR DIRIGER L'EMBARCATION Appuyez vers la GAUCHE ou la DROITE sur le Control Pad

POUR SAUTER Appuyez sur le bouton B



Contrôles du wagonnet

POUR VISER Appuyez sur le Control Pad dans n'importe quelle direction

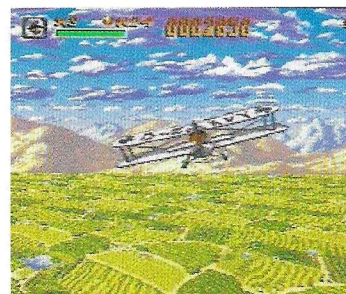
POUR UTILISER LE CANON Appuyez sur le bouton Y.



Contrôles du biplan

POUR PILOTER L'AVION Appuyez sur le Control Pad dans n'importe quelle direction

POUR UTILISER LE CANON Appuyez sur le bouton Y



Menu principal

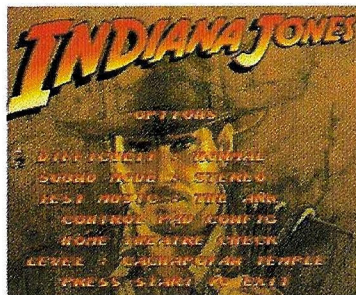
Pour sélectionner une option du menu principal, positionnez le curseur à l'aide du Control Pad, puis appuyez sur START pour entrer votre sélection. Voici la liste de ce que vous pourrez voir sur le menu principal.

Start (Commencer)

Sélectionnez cette option pour commencer à jouer.

Password (Mot de passe)

Pour entrer votre mot de passe, il faut positionner les flèches en appuyant sur le Control Pad vers la GAUCHE ou la DROITE; sélectionnez les lettres en appuyant sur le Control Pad vers le HAUT ou le BAS. (Vous obtenez un mot de passe un niveau sur deux).



Menu options

Pour permuter entre les diverses options, appuyez sur le Control Pad vers la GAUCHE ou la DROITE. Vous pouvez configurer le niveau de difficulté (easy (facile), normal, ou hard (difficile)), jouer en mono ou en stéréo, écouter les différentes mélodies du jeu et reconfigurer les contrôles.

Écran principal



CO1 COMPTEUR DE VIE Affiche la vie qu'il vous reste en vert, jaune et rouge

CO2 SCORE Affiche le total des points que vous avez obtenus

CO3 TYPE D'ARME Affiche le type d'arme que vous utilisez

Armes

Mis à part vos poings, vous avez plusieurs armes à votre disposition. Mais vous devez d'abord les trouver. Les armes se cachent dans les cartables ou les potiches éparpillés un peu partout dans le jeu. Pour prendre une arme, marchez dessus. Si vous n'arrivez pas à terminer un niveau, vous pouvez recommencer mais vous perdrez toutes vos armes, sauf une grenade (vous commencez toujours avec une grenade).

PISTOLET tire rapidement un seul projectile.

GRENADE cause une explosion qui détruit tous les ennemis sur l'écran. Vous commencez avec une grenade.

FOUET parfait pour lacérer les ennemis et vous aider à traverser les cratères de lave, les bassins de piranhas et autres obstacles autrement impossibles à franchir.

Niveaux

Les aventuriers de l'arche perdue



Indy est à la recherche de l'Arche du Covenant. Votre périple commence au temple de Chachapoyan. Votre but est de récupérer l'idole, mais comme dans le film, cela ne va pas être facile, surtout avec les indigènes et leurs sarbacanes, les pièges cachés et le rocher géant qui se dresse sur votre route.

Si vous arrivez à survivre, vous irez ensuite au Raven Bar (le lieu de rencontre du Népal) pour trouver Marion et le médaillon, au Caire où vous rencontrerez les fines lames de la région et les singes tueurs, sans parler d'une balade en chariot dont vous vous souviendrez; vous irez ensuite au trou de Tanis, et enfin au Puits des Âmes, où l'Arche attend votre arrivée. Malheureusement, Belloq est là aussi.

Bonne chance Dr. Jones!

Niveaux

Le temple maudit



Première étape: le club Obi Wan. Ces mercenaires vous ont repéré, et vous allez avoir besoin de toute votre intuition pour survivre. Vous utiliserez les auvents comme tremplins, évitez les coups de feu dans les rues de Shangai, descendrez un versant gelé dans une embarcation en caoutchouc, tout en cherchant la statue secrète du palais de Pankot. Sans oublier les cascades de lave et les indigènes du Temple maudit...

Il est enfin temps pour Indy d'exécuter quelques coups spéciaux et légendaires, lorsqu'il affronte Mola Ram, d'abord dans un wagonnet de mine, puis sur un pont de corde suspendu très haut au-dessus du sol.

Niveaux

La dernière croisade



La dernière croisade va vraiment vous mettre à l'épreuve, car la route du Graal est semée d'embûches. Vous commencerez votre dernière aventure dans les catacombes, sous la cathédrale. Vous devez utiliser votre fidèle fouet pour franchir les profondes fosses d'eau et les gorges. Si vous arrivez à survivre à toutes ces épreuves, vous partirez ensuite vers le château de Brunwald pour affronter les soldats allemands et les mercenaires chauves et essayer de trouver les derniers indices qui vous permettront de découvrir le saint Graal.

À partir de ce point, la bataille sera transportée dans les airs, avec d'abord le Zeppelin, puis le biplan, duquel il vous faudra tirer sur des soldats d'élite allemands. Si vous arrivez à atterrir entier, préparez-vous à affronter le colonel Vogel sur son char.



Niveaux

Votre croisade atteindra son apogée sur le site du saint Graal. Malheureusement, quelqu'un d'autre est également à la poursuite de ce que vous cherchez. Le squelette de Donovan est la seule chose qui vous sépare de votre destinée.

Indy à la rescousse!

Crédits d'Indiana Jones' Greatest Adventures

Équipe de LucasArts

DIRECTION ET CONCEPTION Kalani Streicher

SUPERVISION ARTISTIQUE Harrison Fong

ANIMATION INDY Jon Knoles

GRAPHISMES EN MODE 7 Bill Tiller

ASSISTANT DE PRODUCTION Wayne Cline

TESTEUR CHEF Brett Tosti

PRODUCTEUR EXÉCUTIF Kalani Streicher

DESIGN DU PACKAGING Viveros and Associates, Inc

REMERCIEMENTS PARTICULIERS À George Lucas

Équipe Factor 5

CONCEPTION COMPLÉMENTAIRE Thomas Engel, Julian Eggebrecht et Willi Bäcker

PROGRAMMATION Thomas Engel

PROGRAMMATION COMPLÉMENTAIRE Holger Schmidt et Jens Petersam

GRAPHISMES Frank Matzke, Andreas Escher et Ramiro Vaca

MUSIQUE ET EFFETS SONORES Rudolf Stember

CHEF TESTEUR Willi Bäcker

DIRECTEUR DE PROJET Julian Eggebrecht

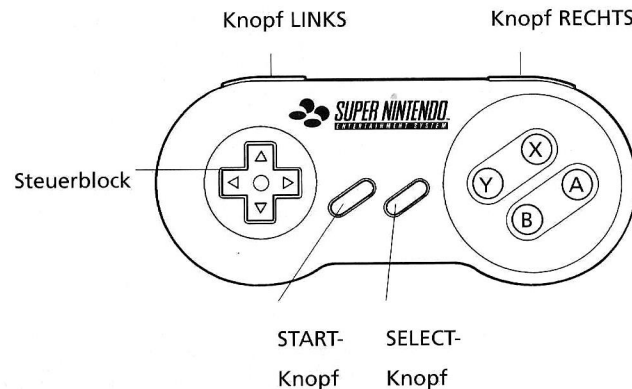
Einführung

Schnapp Dir Deine altbewährte Peitsche, und kämpfe Dich durch alle drei Indiana Jones-Klassiker in diesem schonungslosen, spannungsgeladenen Videogame-Abenteuer! Was Dich schon damals im Kino fasziniert hat - hier erlebst Du es wieder... den riesigen Felsbrocken in Jäger des verlorenen Schatzes, die Jagd durch die Diamantenmine in Der Tempel des Todes, die drei Prüfungen in Der letzte Kreuzzug, Rene Belloq und Oberst Vogel!... Dreimal Indiana Jones in einem einzigen Game-Pak-Knüller.

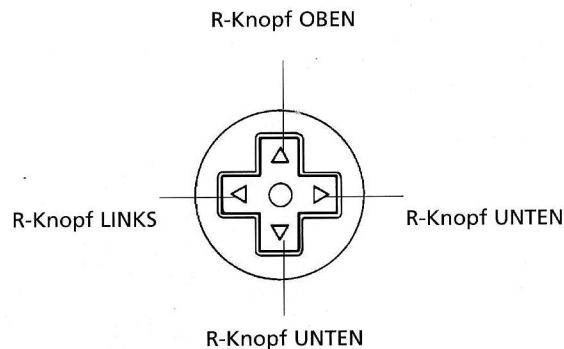
Vor spielbeginn

- 1 Schalte Dein Super Nintendo Entertainment System aus, indem Du die POWER-Leiste von der Game Pak-Öffnung weg schiebst. Schließe nun einen Steuerblock an Dein System an.
- 2 tecke das Indiana Jones' Greatest Adventures-Game Pak mit dem Etikett nach vorne in die System-Öffnung.
- 3 Schalte Dein Gerät ein, indem Du die POWER-Leiste auf die Game Pak-Öffnung zu schiebst.
- 4 Wenn der Titelschirm erscheint, drücke START, und das Spiel beginnt.

Bezeichnung der steuerungen



In diesem Handbuch wird auf die folgenden Richtungen Bezug genommen



Bezeichnung der Steuerungen

INDY BEWEGEN Drücke den R-Knopf in der gewünschten Richtung

SPIEL UNTERBRECHEN Drücke START

GRANATE WERFEN Drücke Knopf X

AKTIVE WAFFE BENUTZEN Drücke Knopf Y

SPRINGEN Drücke Knopf B

SCHWINGEN Schling das Ende Deiner Peitsche um einen Bolzen, halte Knopf Y gedrückt, und betätige den R-Knopf LINKS oder RECHTS, um Dich an der Peitsche zu schwingen

ROLLEN Halte den R-Knopf UNTEN gedrückt, und betätige Knopf A

SCHLAGEN Drücke Knopf LINKS oder RECHTS

DURCH WAFFEN SCROLLEN Drücke SELECT

Levelsteuerungen für modus 7



Steuerung des Schneefloßes

FLOSS STEuern Drücke den R-Knopf

LINKS oder RECHTS

SPRINGEN Drücke Knopf B



Steuerung der Lore

FADENKREUZ POSITIONIEREN Drücke den R-Knopf in der gewünschten Richtung

GEWEHR ABFEuern Drücke Knopf Y



Steuerung des Doppeldeckers

DOPPELDECKER FLIEGEN Drücke den R-Knopf in jeder beliebigen Richtung

WAFFE ABFEuern Drücke Knopf Y

Hauptmenü (main game menu)

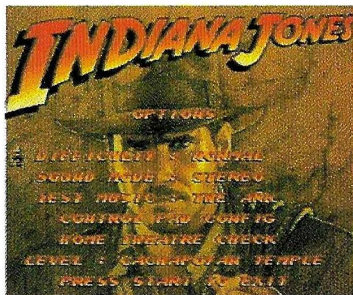
Um eine Option vom Hauptmenü auszuwählen, positionierst Du den Cursor mit Hilfe des R-Knopfes auf der gewünschten Option und drückst zur Bestätigung START. Hier siehst Du eine Liste der Optionen auf dem Hauptmenü.

Start

Wähle diese Option, um ein Spiel zu beginnen.

Password (Kennwort)

Gib hier Dein Kennwort ein, indem Du die Pfeile mit Hilfe des R-Knopfes RECHTS oder LINKS positionierst und dann mit Hilfe der R-Knopfes OBEN oder UNTEN die entsprechenden Buchstaben wählst. (Kennwörter werden in jedem zweiten Level vergeben.)



Optionsmenü (options menu)

Um zwischen den verschiedenen Optionseinstellungen hin- und herzuschalten, drückst Du den R-Knopf LINKS oder RECHTS. So kannst Du den Schwierigkeitsgrad (Difficulty) einstellen ("easy" - leicht, "normal" oder "hard" - schwierig), in Stereo oder Mono

Hauptmenü (main game menu)

spielen, Dir die verschiedenen Hintergrundmusiken anhören und die Steuerungen neu konfigurieren.

Hauptspielbildschirm



LEBENSANZEIGE Gibt durch grüne, gelbe und rote Markierungen an, wieviel Leben Du noch hast

PUNKTE Zeigt Deinen aktuellen Punktestand an

WAFFENART Gibt an, welche Art von Waffe Du gerade benutzt

Waffen

Außer Deinen Fäusten stehen Dir noch einige andere Waffen zur Verfügung, die Du allerdings erst finden mußt. Diese Waffen sind über das ganze Spiel verstreut und in Taschen oder Tontöpfen versteckt. Um eine Waffe aufzuheben, mußt Du einfach in sie hineinlaufen. Wenn Du einen Level nicht abschließen kannst und von vorn beginnst, verlierst Du all Deine Waffen - außer einer Granate (Du fängst immer mit einer Granate an).

PISTOLE Feuert einen schnellen Einzelschuß.

GRANATE Löst eine Explosion aus, die jeden Gegner auf dem Bildschirm erledigt. Du beginnst immer mit einer Granate.

PEITSCHEN Perfekt, um Gegnern eins überzubraten und Dich über Lavagruben, Piranhatümpel und sonstige scheinbar unüberwindliche Hindernisse hinwegzuschwingen.

Levels

Jäger des verlorenen Schatzes



Indy ist auf der Jagd nach der Bundeslade des Alten Testaments. Deine Reise beginnt beim Chachapoyan-Tempel, und das Ziel ist, das Artefakt zu finden. Doch genau wie man es aus dem Film schon kennt, ist das kein einfaches

Unterfangen - schon gar nicht, wenn Dir obendrein mit Blasrohren bewaffnete Eingeborene, versteckte Fallen und riesige Felsblöcke den Weg versperren.

Wenn Du mit heiler Haut davonkommst, führt Dich Deine Reise in die Raven-Bar (den Szene-Schuppen von Nepal), wo Du Marion und das Medaillon findest, nach Kairo, wo Du arabischen Schwertschwingern und Killeraffen ausweichen mußt und die Heufahrt Deines Lebens mitmachst, zur Ausgrabungsstätte Tanis und schließlich zum Brunnen der Seelen, wo die Lade auf Dich wartet. Aber leider, leider nicht nur sie, sondern auch der hinterhältige Belloq.

Na dann, alles Gute, Dr. Jones!

Levels

Der Tempel des Todes



Erste Station: Club Obi Wan. Diese vermaledeiten Söldner haben Dich im Visier, und Du wirst Deine ganze Indy-Intuition brauchen, um da heil herauszukommen. Wenn Du das geschafft hast, geht's erst richtig los: Du mußt Markisen als Trampoline benutzen, in den Straßen von Shanghai dem Gewehrkegelfeuer ausweichen, vereiste Hügel auf einem Gummifloß runterrassen, im Pankot-Palast die geheime Statue suchen, Lava-Wasserfälle hinabspringen und im Tempel des Todes rebellische Eingeborene aufschlitzen...

Schließlich ist es dann Zeit für Indy, ein paar wirklich irre Tricks aus dem Hut zu ziehen, wenn er den großen Kampf gegen Mola Ram bestreiten muß. Hier gelten keine Regeln - Alles ist erlaubt! Los geht's in einer nicht aufzuhaltenden Minenlore, und der absolute Show-down findet auf einer schwankenden Hängebrücke ohne Netz und doppelten Boden statt...



Levels

Der letzte Kreuzzug



Der letzte Kreuzzug ist der ultimative Test für Dich, denn der Weg zum Gral ist mit grausigen Gefahren gespickt. Du beginnst Dein letztes Abenteuer in den Katakomben unter der Kathedrale. Hier wirst Du wieder Deine altbewährte Peitsche brauchen, um Dich über die tiefen Wasserlöcher und -gräben schwingen zu können. Wenn Du das überstanden hast, geht's direkt weiter zum brennenden Schloß Brunwald, wo Du deutsche Soldaten und glatzköpfige Söldner aus dem Weg räumen mußt, wenn Du die letzten noch fehlenden Hinweise auf den Aufbewahrungsort des Heiligen Grals finden willst.

Von dort aus steigst Du in die Lüfte auf - erst im Zeppelin und dann im Doppeldecker - wo Du Deine Feuerkraft mit ein paar "aufstrebenden" deutschen Soldaten messen mußt. Komm heil zurück auf den Boden der



Levels

Tatsachen, und geh Oberst Vogel persönlich an den Kragen - auf seinem rollenden Panzer!

Dein Kreuzzug endet am Aufbewahrungsort des Heiligen Grals. Doch unglücklicher-, wenn auch nicht gerade überraschenderweise, bist Du nicht der Einzige, der hinter dem guten Stück her ist. Alles was Dich jetzt noch von der Erfüllung Deiner Aufgabe trennt, ist ... das Skelett von Donovan.

Gib Dein Äußerstes, Indy!

Mitarbeiterverzeichnis

LucasArts-Team

REGIE UND GESTALTUNG Kalani
Streicher

KÜNSTLERISCHE LEITUNG Harrison Fong

INDY-ANIMATION Jon Knoles

"ICH"-PERSPEKTIVE & MODUS 7-GESTALTUNG
Bill Tiller

PRODUKTIONSASSISTENZ Wayne Cline

TESTLEITUNG Brett Tosti

PRODUKTIONSLEITUNG Kalani Streicher

VERPACKUNGSDESIGN Viveros and
Associates, Inc

BESONDEREN DANK AN George Lucas

Factor 5-Team

ZUSÄTZLICHES DESIGN Thomas Engel,
Julian Eggebrecht und Willi Bäcker

PROGRAMMIERUNG Thomas Engel

ZUSÄTZLICHE PROGRAMMIERUNG Holger
Schmidt und Jens Petersam

GRAFIKEN Frank Matzke, Andreas
Escher und Ramiro Vaca

MUSIK & SOUNDEFFEKTE Rudolf
Stember

TESTLEITUNG Willi Bäcker

PROJEKTLEITUNG Julian Eggebrecht



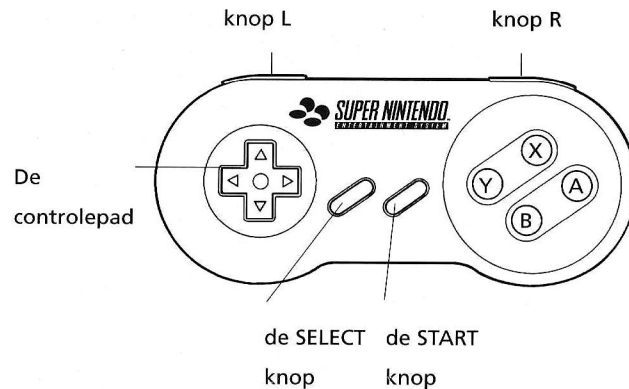
Inleiding

Pak je vertrouwde zweep en baan je een weg door alle drie Indy klassiekers in dit opzienbarend avontuur, waar geen spannend moment is uitgelaten! Als het in een film gebeurt...dan gebeurt het hier...de reusachtige kei uit Raiders of the Lost Ark, de achtervolging in de mijnwagen uit Temple of Doom, de drie beproevingen uit The Last Crusade, Kolonel Vogel...drie keer een nieuw avontuur op één vol Game Pak.

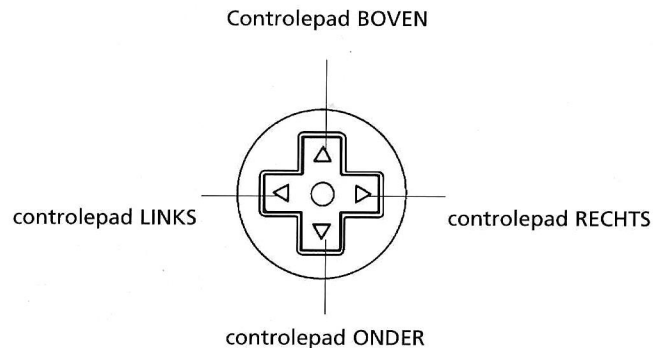
Opstarten

- 1 Schakel je Super Nintendo Entertainment System uit, door de POWER grendelstaaf naar beneden te duwen. Sluit een controller op je systeem aan.
- 1 Plaats het Indiana Jones' Greatest Adventures Game Pak met het label naar je toe in de gleuf van je SNES.
- 1 Schakel de SNES in door de POWER grendelstaaf naar boven te duwen.
- 1 Wanneer het titelscherm verschijnt, druk je op de START knop om met het spel te beginnen.

De namen van de delen van de controller



Deze handleiding verwijst naar de volgende richtingen



De namen van de delen van de controller

INDY VERPLAATSEN Druk de controlepad in de richting waarheen je Indy wil laten gaan

HET SPEL OP PAUZE ZETTEN Druk op de START knop

EEN GRANAAT GOOIE Druk op knop X

HET HUIDIGE WAPEN GEBRUIKEN Druk op knop Y

SPRINGEN Druk op knop B

ZWAAIEN Bevestig het zweepkoord aan het slingerpunt, hou knop Y ingedrukt, en druk LINKS of RECHTS op de controlepad om aan de zweep te zwaaien

ROLLEN Hou de controlepad ONDER ingedrukt en druk op knop A

STOTEN Druk op knop L of op knop R

DOOR DE WAPENS ROTEREN Druk op de SELECT knop

De besturing van het modus 7 level



De besturing van het sneeuwvlot

HET VLOT BESTUREN Druk LINKS of RECHTS op de controlepad
SPRINGEN Druk op knop B



De besturing van de mijnwagen

HET VIZIER RICHTEN Druk de controlepad in de richting waarop je wil richten
HET GEWEER AFSCHIETEN Druk op knop Y.



De besturing van de tweedekker

HET DE TWEEDEKKER VLIEGEN Druk de controlepad in de richting waarheen je wil vliegen
HET BOORDWAPEN AFSCHIETEN Druk op knop Y



Het hoofdmenu van het spel

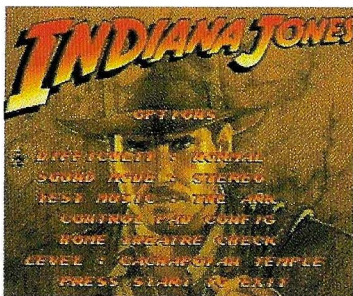
Om een keuze uit het hoofdmenu te maken, plaats je met de controlepad de cursor op een keuzeoptie, druk dan op de START knop om je keuze te bevestigen. Het volgende is een lijst van wat er op het hoofdmenu verschijnt.

Start

Selecteer dit om met het spel te beginnen.

Password (het paswoord)

Het paswoord invoeren: Zet de pijlen op de juiste letter, door LINKS of RECHTS op de controlepad te drukken, bevestig dan je letterkeuze door de controlepad BOVEN of ONDER in te drukken. (Bij elk level krijg je een nieuw paswoord.)



Het optiemenu

Om de instelling van de diverse opties aan/uit te schakelen, druk je LINKS of RECHTS op de controlepad. Hier kan de moeilijkheidsgraad (gemakkelijk, normaal en moeilijk) naar keuze aangepast worden, je kunt in stereo of in mono luisteren, en je kunt de opstelling van de besturingsknoppen wijzigen.

Het hoofdscherm van het spel



CO1 DE LEVENSMETER Hier wordt in groen, in geel en in rood aangegeven, hoeveel leven je momenteel nog hebt

CO2 SCORE Hier wordt het aantal punten, dat je tot nu toe behaald hebt aangegeven

CO3 WEAPON TYPE (SOORT WAPEN) Hier wordt het soort wapen dat je momenteel gebruikt aangegeven

Wapens

Behalve je vuisten, kun je nog over heel wat meer wapens beschikken. Maar eerst moet je ze vinden. Overall in het spel liggen de wapens verspreid, ze zitten in zakken of potten. Om een wapen op te pikken, loop je er gewoon tegenaan. Als je er niet in slaagt om een level af te maken en je begint weer opnieuw, raak je al je wapens kwijt - behalve de granaat (je begint altijd met een granaat).

HET PISTOOL Vuurt snel een enkel schot af.

DE GRANAAT Brengt een ontploffing teweeg die elke vijand op het scherm doodt. Je begint met één granaat.

DE ZWEEP Perfect om op vijanden in te slaan, om te springen over kuilen met lava, plassen met piranha's en andere hindernissen, die er uitzien of ze onmogelijk te overkomen zijn.

Levels

Raiders Of the Lost Ark



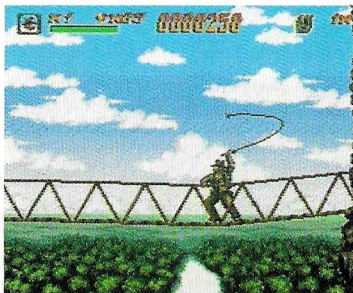
Indy is op zoek naar de Ark des Verbonds. Je tocht begint bij de tempel van Chachapoya. Je wil proberen de Ark terug te vinden, maar net als in de film is dat niet gemakkelijk - vooral door die met blaaspijpen schietende inboorlingen, verborgen vallen en die reusachtige kei die je de weg verspert.

Als je het overleeft leidt de tocht naar de Raven Bar (de populaire nachtclub van Nepal), waar je Marion en de Medaille aantreft; naar Caïro waar je Arabische zwaardvechters en killer apen ontmoet en waar je het plezier van je leven maakt naar de opgravingen van Tanis en tenslotte naar de Well of Souls (Bron der Zielen), waar de Ark op je komst wacht. Jammer genoeg word je ook door de onbetrouwbare Belloq opgewacht.

Veel succes, Dr. Jones!



Temple of Doom



Eerst halte: De Obi Wan club. Deze huursoldaten hebben het op je gemunt, dus moet je gebruik maken van je Indy intuïtie om het er levend af te brengen. Hier kom je tot de ontdekking dat je de zonneschermen in de straten van Shanghai als trampoline gebruikt en dat je aan het pistoolvuur moet zien te ontkomen; dat je op een rubberen vlot van een ijzige klif afkeilt; dat je in het Pankot paleis naar het geheime standbeeld zoekt; dat je over watervallen van lava springt en dat je in de Temple of Doom op de rusteloze inboorlingen in slaat.

Tenslotte is het moment aangebroken waarop Indy een paar van haar legendarische theaterstukjes opvoert; alles is toegestaan, als ze tot het bittere einde strijd voert met Mola Ram. Eerst vechten ze in een op hol geslagen mijnwagen, dan op een wiebelend touw, kilometers boven de aarde.

The Last Crusade



In The Last Crusade word je pas goed op de proef gesteld, de weg naar de Graal is vol gevaar. Je begint je laatste avontuur in de catacomben onder de kathedraal. Hier moet je je vertrouwde zweep gebruiken om over diepe plassen en ravijnen te zwaaien. Als je het er levend afbrengt ga je op pad naar het brandende kasteel van Brunwald, daar bind je de strijd aan tegen Duitse militairen en huursoldaten met een kaal hoofd, om de laatste aanwijzingen te vinden die naar de heilige Graal leiden.

Nu speelt de strijd zich in de lucht af, eerst in de Zeppelin, dan in de tweedekker, waarin je een luchtgevecht levert met Duitse hoogvliegers. Als je bij het landen nog helemaal heel bent, bereid je dan maar voor om Kolonel Vogel, die bovenop zijn tank zit, te bekampen.

Levels

Je kruistocht bereikt het hoogtepunt op de plaats van de heilige Graal. Het verbaast je zeker niet dat iemand anders op hetzelfde uit is als jij. Nu probeert alleen nog het skelet van Donovan je ervan te verhinderen je bestemming te bereiken.

Indy snelt te hulp!

Dit zijn de mensen die meegewerkt hebben aan Indiana Jones' Greatest Adventures

LucasArts Team

REGIE EN ONTWERP Kalani Streicher

ART SUPERVISIE Harrison Fong

ANIMATIE VAN INDY Jon Knoles

KUNSTSCHILDERING VAN INDY & MODUS 7

Bill Tiller

ASSISTENT PRODUCER Wayne Cline

LEAD TESTING Brett Tosti

UITVOEREND PRODUCENT Kalani Streicher

ONTWERP VERPAKKING Viveros and Associates, Inc

MET DANK AAN George Lucas

Het Factor 5 team

ADDITIONEEL ONTWERP VAN Thomas Engel, Julian Eggebrecht en Willi Bäcker

GEPROGRAMMEERD DOOR Thomas Engel

ADDITIONELE PROGRAMMERING DOOR Holger Schmidt en Jens Petersam

GRAPHICS Frank Matzke, Andreas Escher en Ramiro Vaca

MUZIEK EN GELUIDSEFFECTEN Rudolf Stember

LEAD TESTING Willi Bäcker

PROJECTMANAGEMENT Julian Eggebrecht



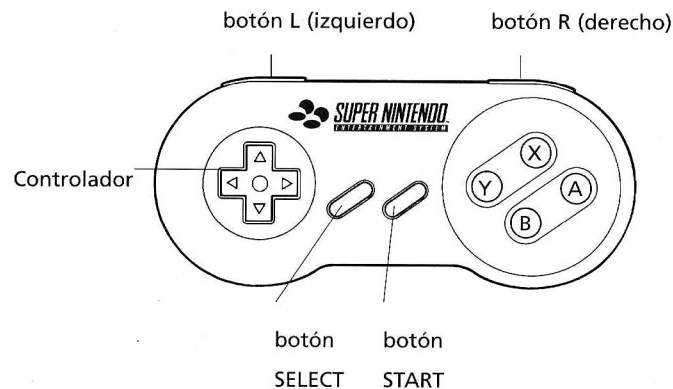
Introducción

¡Coge tu fiel látigo y ábrete camino con él a través de los tres clásicos de Indiana en este juego de aventuras de gran éxito que incluye todo tipo de emociones sin excepción! Si es posible en el cine, es posible en tu consola: la roca gigante de En busca del Arca Perdida, la persecución en la vagoneta de la mina de Indiana Jones y el Templo maldito, las tres pruebas de Indiana Jones y la Última Cruzada, Rene Belloq y el coronel Vogel... Acción por triplicado en un solo juego.

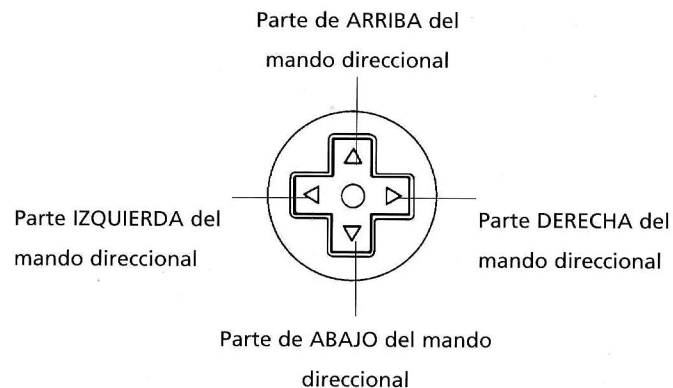
Cómo comenzar a jugar

- 1 Apaga el Super Nintendo Entertainment System moviendo el interruptor POWER en dirección contraria a donde está la ranura del cartucho de juego. Conecta un controlador al sistema.
- 1 Inserta el cartucho de juego Indiana Jones' Greatest Adventures con la etiqueta hacia arriba en la ranura del sistema.
- 1 Enciende el sistema moviendo el interruptor POWER hacia la ranura del cartucho de juego.
- 1 Cuando aparezca la pantalla del título, pulsa el botón START para comenzar a jugar.

Las partes del controlador



Cuando en este manual se mencionan partes del mando direccional, son las siguientes



Las partes del controlador

PARA MOVER A INDY Pulsa la parte correspondiente del mando direccional

PARA DETENER EL JUEGO Pulsa el botón START

PARA LANZAR UNA GRANADA pulsa el botón X

PARA UTILIZAR EL ARMA QUE LLEVAS pulsa el botón Y

PARA SALTAR pulsa el botón B

PARA BALANCEARSE enrrolla en látigo en el saliente, mantén pulsado el botón Y y utiliza la parte izquierda o DERECHA del mando direccional para balancearte

PARA RODAR mantén pulsada la parte de ABAJO del mando direccional y pulsa el botón A

PARA DAR UN PUÑETAZO pulsa el botón L (izquierdo) o el R (derecho)

PARA PASAR DE UNA ARMA A OTRA pulsa el botón SELECT

Controles de los niveles en modo 7



Controles de la balsa

PARA QUE LA BALSA GIRE pulsa la parte IZQUIERDA o DERECHA del mando direccional

PARA SALTAR pulsa el botón B



Controles de la vagoneta de minerales

PARA POSICIONAR EL ALZA pulsa el mando direccional en la dirección que quieras

PARA DISPARAR UN ARMA pulsa el botón Y



Controles del biplano

PARA PILOTAR UN AVIÓN pulsa el mando direccional en la dirección que quieras.

PARA DISPARAR EL ARMA pulsa el botón Y

El menú principal del juego

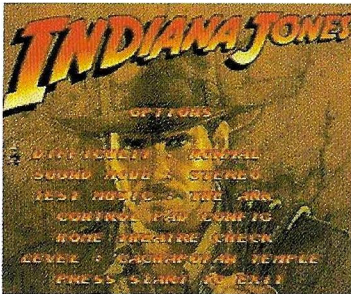
Para hacer una selección en el menú principal del juego, coloca el cursor sobre el elemento que quieres seleccionar haciendo uso del mando direccional y pulsa el botón START para introducir tu elección. A continuación se incluye una lista de los elementos que aparecen en el menú principal del juego.

Comienzo del juego (Start)

Selecciona esta opción para empezar a jugar.

La contraseña (Password)

Introduce aquí tu contraseña, para ello: coloca las flechas pulsando la parte IZQUIERDA o DERECHA del mando direccional, luego selecciona las letras pertinentes pulsando la parte de ARRIBA o de ABAJO del mismo mando. Al final de cada dos niveles se te proporcionará una contraseña.



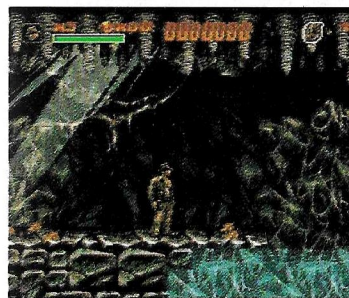
Menú de opciones

Para pasar de uno de los ajustes de cada opción a otro, pulsa la parte IZQUIERDA o DERECHA del mando direccional. Aquí puedes cambiar el ajuste del nivel de dificultad (fácil [easy], normal y difícil [hard]), escuchar el sonido en estéreo o en mono, escuchar las

El menú principal del juego

diferentes melodías de fondo y cambiar las funciones de los botones del controlador.

La pantalla principal del juego



CO 1 INDICADOR DE VIDA Muestra la vida de la que dispones con indicaciones en verde, amarillo y rojo

CO2 PUNTUACIÓN Muestra el total de puntos alcanzado hasta el momento

CO3 TIPO DE ARMA Muestra el tipo de arma que estás usando

Las armas

Además de tus puños, dispones de otras armas, pero primero tienes que encontrarlas. Pueden estar escondidas en carteras o en pucheros de arcilla esparcidos por el juego. Para recoger un arma no tienes más que pasar por encima de ella. Si no consigues completar un nivel, cuando vuelvas a empezarlo, perderás todas las armas excepto la granada (siempre empiezas con una granada).

PISTOLA dispara un única bala.

GRANADA produce una explosión que elimina a todos los enemigos que haya en la pantalla. Empiezas a jugar con una granada.

LÁTIGO perfecto para atizar a los enemigos y poder balancearte sobre pozos de lava, estanques llenos de pirañas y otros obstáculos igualmente imposibles de supera.

Los niveles

En busca del Arca Perdida



Indy ha salido en busca del Arca de la Alianza. Tu viaje empezará en el Templo Chachapoyan. Tu objetivo es recuperar el ídolo, pero, al igual que en las películas, la tarea no va a ser fácil, principalmente porque te tendrás que enfrentar con nativos armados con cerbatanas, trampas escondidas y una roca gigante.

Logra sobrevivir a todo eso y prosigue tu viaje hasta el Raven Bar (un lugar de diversión en el Nepal) donde encontrarás a Marion y al medallón; de ahí irás a El Cairo donde encontrarás espadachines árabes y monos asesinos además de otras emociones que nunca olvidarás; después te dirigirás a la excavación Tanis y por último al Pozo de las Almas, donde el Arca, y por desgracia también Belloq, aguardan tu llegada.

¡Buena suerte Jones!



Los niveles

El Templo Maldito



Primera parada: el club Obi Wan. Estos mercenarios tienen sus miradas fijadas en ti, así que necesitarás utilizar tu intuición de Indiana para salir de ésta con vida. A partir de aquí te encontrarás utilizando toldos como si fueran trampolines, esquivando fuego enemigo por las calles de Shanghai, echando carreras en una balsa de plástico por la ladera de una montaña helada, buscando la estatua secreta en el palacio Pankot, saltando por encima de cataratas de lava y dando latigazos a nativos incansables en el Templo Maldito.

Y por último, habrá llegado el momento de que Indy haga gala de sus legendarias artes de lucha en una batalla campal contra Mola Ram en la que todo vale; primero en una vagoneta de minerales fuera de control y luego en un tambaleante puente de lianas que cuelga a gran altura.

Los niveles

La Última Cruzada



La Última Cruzada será tu prueba de fuego ya que el camino hacia el Grial está infestado de peligros. Tu última aventura comienza en las catacumbas que hay debajo de la catedral. En este nivel necesitarás utilizar tu fiel látigo para pasar por encima de profundos pozos de agua y cañones elevados. Si sobrevives a estos peligros, llegarás al castillo Brunwald donde tendrás que combatir con soldados alemanes y mercenarios calvos, y recuperar las últimas pistas que conducen al Santo Grial.

A partir de ese punto la batalla se elevará por los aires, primero en un Zeppelin y luego en un biplano donde abrirás fuego contra soldados alemanes de altos vuelos. Consigue aterrizar sano y salvo y prepárate para un enfrentamiento con el coronel Vogel montado en su tanque.

Los niveles

Tu cruzada terminará en el lugar donde se haya el Santo Grial. Por desgracia, aunque no es de extrañar, alguien más quiere lo mismo que tú. Ahora, lo único que te separa de tu destino es el esqueleto de Donovan.

¡Indy al rescate!

Ficha técnica de Indiana Jones' Greatest Adventures

Equipo de LucasArts

DIRECCIÓN Y DISEÑO Kalani Streicher

SUPERVISIÓN ARTÍSTICA Harrison Fong

ANIMACIÓN DE INDY Jon Knoles

PERSPECTIVA DEL JUGADOR COMO SI ESTU-
VIERA DENTRO DEL JUEGO Y GRÁFICOS EN
MODO 7 Bill Tiller

AYUDANTE DE PRODUCCIÓN Wayne Cline

JEFE DE PRUEBAS Brett Tosti

PRODUCTOR EJECUTIVO Kalani
Streicher

DISEÑO DEL PAQUETE Viveros and
Associates, Inc.

NUESTRO AGRADECIMIENTO ESPECIAL A
George Lucas

Equipo de Factor 5

DISEÑO ADICIONAL Thomas Engel,
Julian Eggebrecht y Willi Bäcker

PROGRAMACIÓN Thomas Engel

PROGRAMACIÓN ADICIONAL Holger
Schmidt y Jens Petersam

GRÁFICO: Frank Matzke, Andreas
Escher y Ramiro Vaca

MÚSICA Y EFECTOS DE SONIDO Rudolf
Stember

JEFE DE PRUEBAS Willi Bäcker

DIRECTOR DEL PROYECTO Julian
Eggebrecht

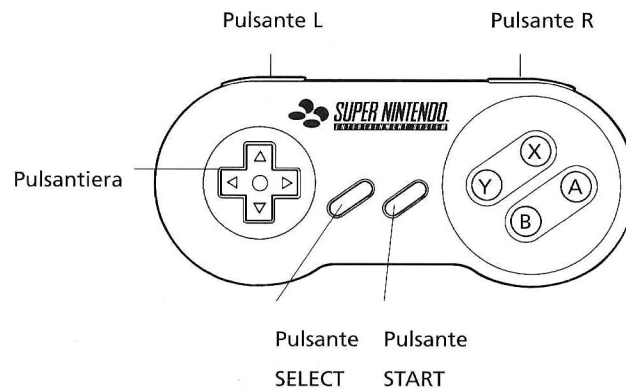
Introduzione

Prendi la tua fidata frusta e apri un varco tra i tre classici Indy in questo gioco d'avventura dove non c'è spazio per la paura! Se accade nei film...accade anche qui...il masso gigante de I Predatori dell'arca perduta, l'inseguimento su i carretti della miniera de Il tempio maledetto, le tre prove di L'ultima crociata, il Colonnello Vogel...È Indy moltiplicato per tre, in una cannonata di gioco.

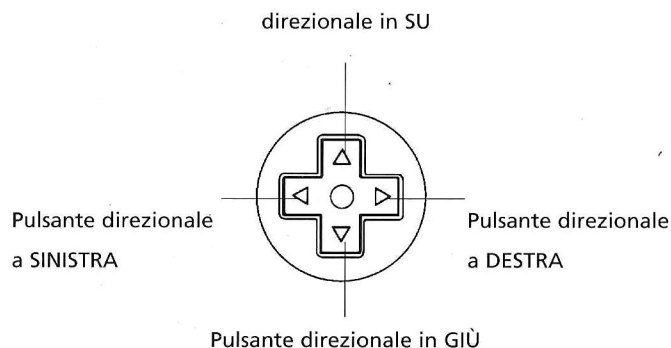
Avvio

- 1 Spegni il Super Nintendo Entertainment System spostando la barra interruttore nella direzione opposta alla fessura della cartuccia. Collega una pulsantiera al sistema.
- 2 Inserisci la cartuccia Indiana Jones' Greatest Adventures, con l'etichetta rivolta verso di te nella fessura della cartuccia.
- 3 Accendi il sistema spostando la barra interruttore verso la fessura della cartuccia.
- 4 Quando apparirà la videata di testa, premi il Pulsante START per cominciare a giocare.

Le parti della pulsantiera



Questo manuale fa riferimento alle seguenti direzioni



Le parti della pulsantiera

PER MUOVERE INDY premi il Pulsante direzionale nella relativa direzione

PER METTERE IL GIOCO IN PAUSA premi il Pulsante START

PER LANCIARE UNA GRANATA premi il Pulsante X

PER UTILIZZARE L'ARMA ATTUALE premi sul Pulsante Y

PER SALTARE premi sul Pulsante B

PER OSCILLARE lancia la frusta verso un punto d'attacco, tieni premuto il Pulsante Y e premi il Pulsante direzionale a SINISTRA o a DESTRA per oscillare

PER ROTOLARE premi il Pulsante direzionale in GIÙ e premi il Pulsante A

PER DARE UN PUGNO premi il Pulsante L o R

PER SCORRERE LE ARMI premi il Pulsante SELECT/Il tempio maledetto

Comandi livello modalità 7



Comandi del gommone

PER PILOTARE L'IMBARCAZIONE premi il Pulsante direzionale a SINISTRA o DESTRA

PER SALTARE premi il Pulsante B



Comandi del carrello

PER MIRARE premi il Pulsante direzionale in una direzione qualsiasi

PER SPARARE CON IL CANNONE premi il Pulsante Y



Comandi del biplano

PER PILOTARE L'AEREO premi sul Pulsante direzionale in una direzione qualsiasi

PER SPARARE CON IL CANNONE premi sul Pulsante

Menu principale

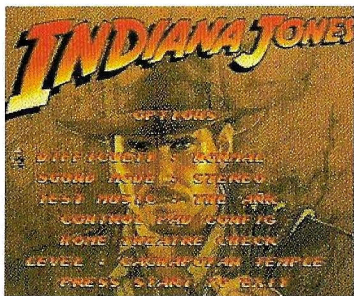
Per selezionare un'opzione del Menu principale posiziona il cursore utilizzando il Pulsante direzionale e premi il Pulsante START per inviare la selezione. Qui di seguito troverai una lista di quello che apparirà sul Menu principale.

Start (Avvio)

Seleziona questa opzione per cominciare a giocare

Password (Parola d'ordine)

Invia la tua parola d'ordine posizionando le frecce premendo il Pulsante direzionale a SINISTRA o DESTRA, quindi seleziona la lettera premendo il Pulsante direzionale in SU o GIÙ. (Le parole d'ordine verranno fornite ogni due livelli)



Menu delle opzioni

Per passare da un'opzione all'altra, premi il Pulsante direzionale a SINISTRA o DESTRA. Qui potrai regolare il livello di difficoltà (easy (facile), normal (normale) o hard (difficile)), giocare in mono o in stereo, ascoltare le diverse colonne sonore e riconfigurare i comandi.

Videata principale di gioco



CO1 CONTA VITE Mostra le vite attualmente a tua disposizione con le indicazioni in verde, giallo e rosso

CO2 PUNTEGGIO Mostra il totale dei punti segnati fino a quel momento

CO3 TIPO D'ARMA Mostra il tipo d'arma che stai utilizzando Titoli di Indiana Jones' Greatest Adventures

Armi

Oltre ai pugni hai a tua disposizione diverse armi. Ma, innanzitutto, dovrai trovarle. Le armi si trovano in borse o in vasi di argilla sparsi per il gioco. Per prendere un'arma, dovrai semplicemente camminarci sopra. Se non riuscirai a completare un livello, quando ricomincerai a giocare perderai tutte le armi, a parte una granata (cominci sempre con una granata).

PISTOLA spara un singolo proiettile veloce.

GRANATA Provoca un'esplosione in grado di distruggere tutti i nemici sulla videata. Cominci con una granata.

FRUSTA perfetta per colpire i nemici e per superare i crateri di lava, le vasche di piranha e gli altri ostacoli del genere.

Livelli

I predatori dell'arca perduta



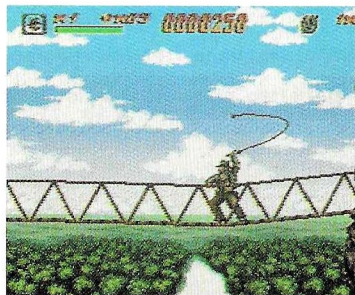
Indy è alla ricerca dell'Arca di Covenant. Il tuo viaggio comincerà al tempio di Chachapoyan. Il tuo scopo è di recuperare l'idolo ma, come nel film, non sarà facile, soprattutto perché dovrai affrontare gli indigeni e le loro cerbottane, le trappole e il masso gigante.

Se sopravviverai, arriverai al Bar Raven (il punto di ritrovo del Népal), dove troverai Marion e il medaglione, al Cairo dove incontrerai gli spadaccini arabi, le scimmie assassine e farai un giro mortale; agli scavi di Tanis e infine al Pozzo delle anime dove l'Arca ti sta aspettando. E, sfortunatamente, anche Belloq.

Buona fortuna Dr. Jones!

Livelli

Il tempio maledetto



Prima tappa: il club Obi Wan. Questi mercenari ti sono alle calcagna, quindi per uscire vivo da questa tappa dovrai utilizzare tutta l'intuizione di Indy. Qui ti ritroverai a utilizzare dei tendoni come materassi su cui rimbalzare e a schivare proiettili nelle strade di Shanghai, scivolare giù da un versante ghiacciato su un gommone, cercare la statua segreta nel palazzo di Pankot, saltare colate di lava e colpire gli irrequieti indigeni nel Tempio maledetto...

E non potevamo finire senza i leggendari colpi speciali di Indy durante la battaglia senza esclusione di colpi contro Mola Ram, prima a bordo dei carretti della miniera e poi su un ponte di corda sospeso a un'altezza vertiginosa.



Livelli

L'ultima crociata



L'ultima crociata ti metterà seriamente alla prova, poiché il cammino verso il Gral è pieno di pericoli. Comincerai la tua ultima avventura nelle catacombe sotto la cattedrale. Qui dovrai utilizzare la tua fidata frusta per superare le fosse d'acqua e i canyon. Se riuscirai a sopravvivere ti dirigerai verso il castello di Brunwald per affrontare i soldati tedeschi e i mercenari calvi e provare a trovare gli ultimi indizi per trovare il sacro Gral.

Da questo momento in poi la battaglia si svolgerà in aria, prima a bordo dello Zeppelin, poi sul biplano dal quale sparerai ad alcuni avieri scelti tedeschi. Cerca di atterrare tutto d'un pezzo e preparati a lottare contro il Colonnello Vogel sul suo carro armato.

La tua crociata si concluderà sul luogo del sacro Gral. Sfortunatamente,



Livelli

ed era prevedibile, qualcun altro vuole entrare in possesso del Sacro Gral. L'unica cosa che ti separa dal tuo destino è lo scheletro di Donovan.

Indy alla riscossa!

Titoli di Indiana Jones' Greatest Adventures

Il Team di LucasArts

DIREZIONE E DESIGN Kalani Streicher

SUPERVISIONE ARTISTICA Harrison Fong

ANIMAZIONE INDY Jon Knoles

GRAFICA MODE 7 Bill Tiller

ASSISTENTE ALLA PRODUZIONE Wayne Cline

CAPO COLLAUDO Brett Tosti

PRODUTTORE ESECUTIVO Kalani Streicher

DESIGN DELLA CONFEZIONE Viveros and Associates, Inc

SI RINGRAZIA IN MODO PARTICOLARE George Lucas

Il Team di Factor 5

DESIGN SUPPLEMENTARE Thomas Engel, Julian Eggebrecht e Willi Bäcker

PROGRAMMAZIONE Thomas Engel

PROGRAMMAZIONE SUPPLEMENTARE Holger Schmidt e Jens Petersam

GRAFICA Frank Matzke, Andreas Escher e Ramiro Vaca

MUSICA ED EFFETTI SONORI Rudolf Stember

CAPO COLLAUDO Willi Bäcker

DIRETTORE DEL PROGETTO Julian Eggebrecht