

MANUAL DEL BUEN AVENTURERO:

No pierdas de vista los siguientes objetos, ¡te va la vida en ello si quieres avanzar con éxito en la aventura!



■ **Pistola.** Con ella en nuestro poder podremos defendernos mejor de nuestros enemigos.



■ **Gafas de buceo.** Al encontrarlas podremos nadar en el agua. ¡Imprescindibles!



■ **Extintor.** El mejor amigo del aventurero cuando tiene que atravesar una cortina de fuego.



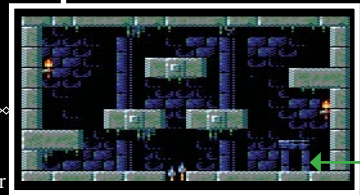
■ **Munición.** Necesaria para recargar nuestra arma. Ojo, que no abunda en el juego...



■ **Dinamita.** Al más puro estilo Rick Dangerous. No la malgastes pues te abrirá nuevos caminos.



■ **Orbes.** Encuentra los 4 para abrir el portal que nos llevará al final del juego.



Recoger las joyas es esencial si queremos obtener una buena puntuación.

El *Tesoro Perdido de Cuauhtemoc* nos retrotrae a las mejores videoaventuras plataformeras de la época. Démonos un paseo por este increíble título de 4MHz.

Nada más iniciar el juego tenemos que desplazarnos hacia la derecha. Por el camino nos encontramos con una escalera bloqueada (1). Avanzamos y nos subimos a la plataforma (2). Allí saltamos hacia arriba y a la derecha a una nueva plataforma y de ahí a la siguiente (3). Nuevo salto a la derecha y ac-

tivamos el interruptor (4). Con ello desbloqueamos la escalera por la que no podíamos pasar antes (1), así que volvemos allí.

Una vez bajamos por la escalera encontramos joyas (5). Si las cogemos y nos lanzamos hacia abajo, tendremos que mantener pulsado hacia la izquierda de continuo para salir por el siguiente hueco (6) y evitar una muerte segura al más puro estilo *Abu Simbel* (7). Una vez en (8) encontraremos una habitación con joyas avanzando hacia la izquierda, y otra

habitación secreta saltando hacia la derecha en (9). De ahí hacia arriba en dirección (10) para coger munición, y de ahí a (11) a por la pistola. Enhorabuena: puedes matar enemigos. Eso sí, ahorra munición.

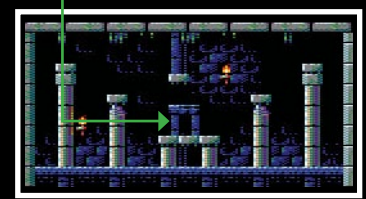
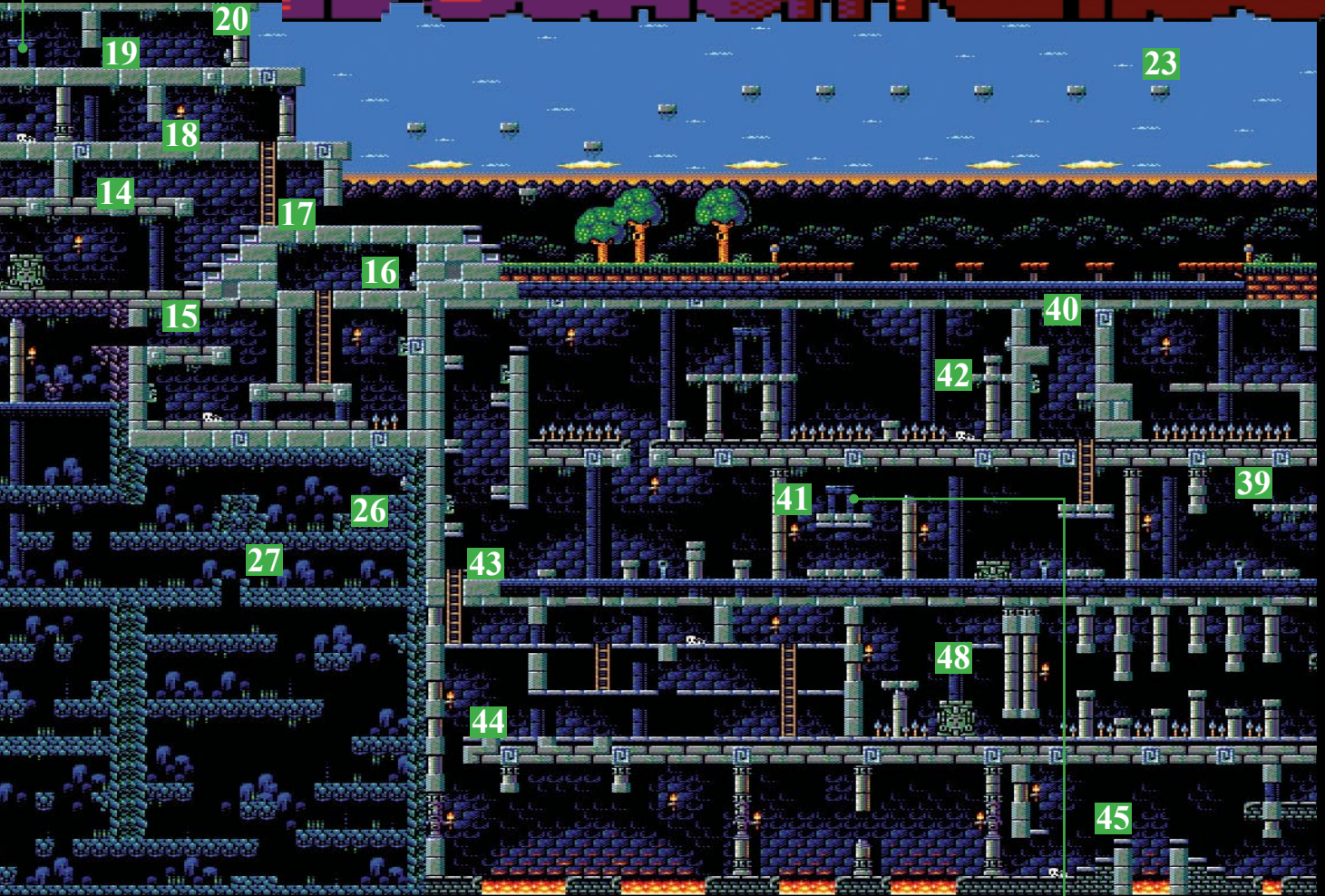
De ahí nos vamos hasta el interruptor en (12) y ya estamos listos para volver a la superficie (4b). Nada más entrar encontramos el camino bloqueado (13). Para abrir camino, entre otras cosas, necesitamos la dinamita (14), así que ve a por ella. Ojito con usar la dinamita más de lo imprescin-

dible, o te quedarás bloqueado sin poder avanzar. Vuelve a (13) y revienta el obstáculo, pero vete de la plataforma antes de la explosión para no morir a consecuencia del estallido. Recuerda este consejo siempre que tengas que explotar bloques.

Avanza evitando el agua hasta (15) y revienta de nuevo el obstáculo. De ahí avanza a (16), pulsa el interruptor y observa como se abre camino en la escalera (17). Vuelve allí y emplea una nueva dinamita en (18). Explora un poco la zona para recoger alguna joya —si quie-



EL TESORO PERDIDO DE CUAUHTEMOC



res— y revienta un nuevo obstáculo en (19). ¿Sabes lo que toca? Correcto: activar el interruptor (20). De ahí, desplázate hacia la izquierda.

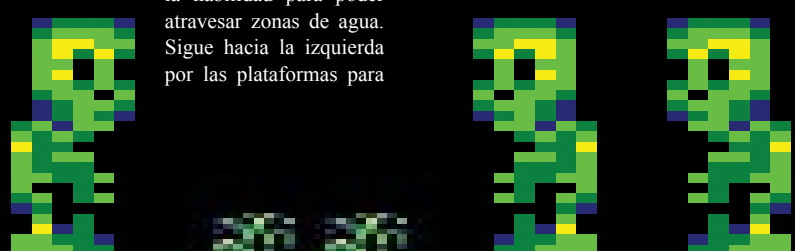
Si has jugado a *Adiós a la casta* reconocerás la puerta que hay en el fondo en (21). Pulsa arriba y entra en una habitación extra donde puedes recoger joyas —y puntos— si quieres. Vuelve a salir y ve a por munición extra (22). De ahí caemos hacia abajo y volvemos a la pantalla donde estaba la escalera (17). Se ha abierto un nuevo cami-

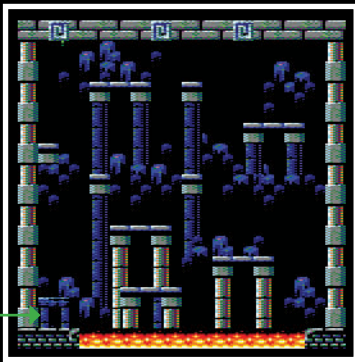
no hacia la derecha. Avanza en esa dirección. Si vas por las plataformas de arriba esquivarás enemigos y cogerás puntos en forma de joyas y más munición (23).

Seguimos hacia la derecha hasta entrar nuevamente en la pirámide. Exploramos un poco si queremos coger algunas joyas y vamos a (24), donde desbloquearemos el camino a base de dinamita. Hazte con las gafas de buceo y, con ellas, la habilidad para poder atravesar zonas de agua. Sigue hacia la izquierda por las plataformas para

recoger más munición (25) y de ahí todo el camino de vuelta hacia el camino que desbloqueamos en (13). Tirate al agua sin miedo (recuerda: gafas), ve hacia (26) y pulsa el interruptor; verás como se abre camino en (27).

Explora la nueva zona para hacerte con joyas y puntos y ve a (28) para recoger el primero de los cuatro orbes necesarios para acceder al tesoro. Una vez recogido,





vuelve a la pantalla anterior, sube la escalera y respira: has encontrado nueva dinamita (29). Revienta el bloque y continúa la aventura.

Vuelve a la superficie y crúzate nuevamente el mapa hacia la derecha —recuerda que por las plataformas de arriba esquivas enemigos. Entra nuevamente en la pirámide, donde ahora se ha desbloqueado el camino anteriormente cerrado en (30). Sigue el camino único hasta llegar a una zona explorable.

Puedes empezar por la habitación a la que se accede en (31) si quieres recoger más joyas. Una

vez satisfecho, abre camino con dinamita en (32). Por ahí sigue camino hacia (33). Por el camino verás la entrada a la zona final, pero como solo llevamos un orbe sigue cerrada. En (33), dinamita al canto. Sigue recto para recoger algunas joyas si quieres y vuelve y baja por la escalera de ahí, con cuidado, hacia (34), para activar el interruptor. Verás como se abre camino en (35).

Vuelve hacia atrás y usa la plataforma móvil para poder subir e ir hacia (35). En esa misma panta-

lla (35) tienes acceso a una nueva habitación en la parte izquierda. Entra si quieres joyas y puntos extra. De ahí sigue camino hacia (36), donde activarás el enésimo interruptor. Ahora tienes el paso franco en (37). Recorre la nueva zona hasta el segundo orbe (38).

Toca paseo largo de vuelta hasta aquella plataforma móvil que usamos en nuestro camino de vuelta hacia (35). Usa la misma plataforma para subir, esta vez hacia la izquierda, y dirígete hacia (39), donde recogerás munición, y de

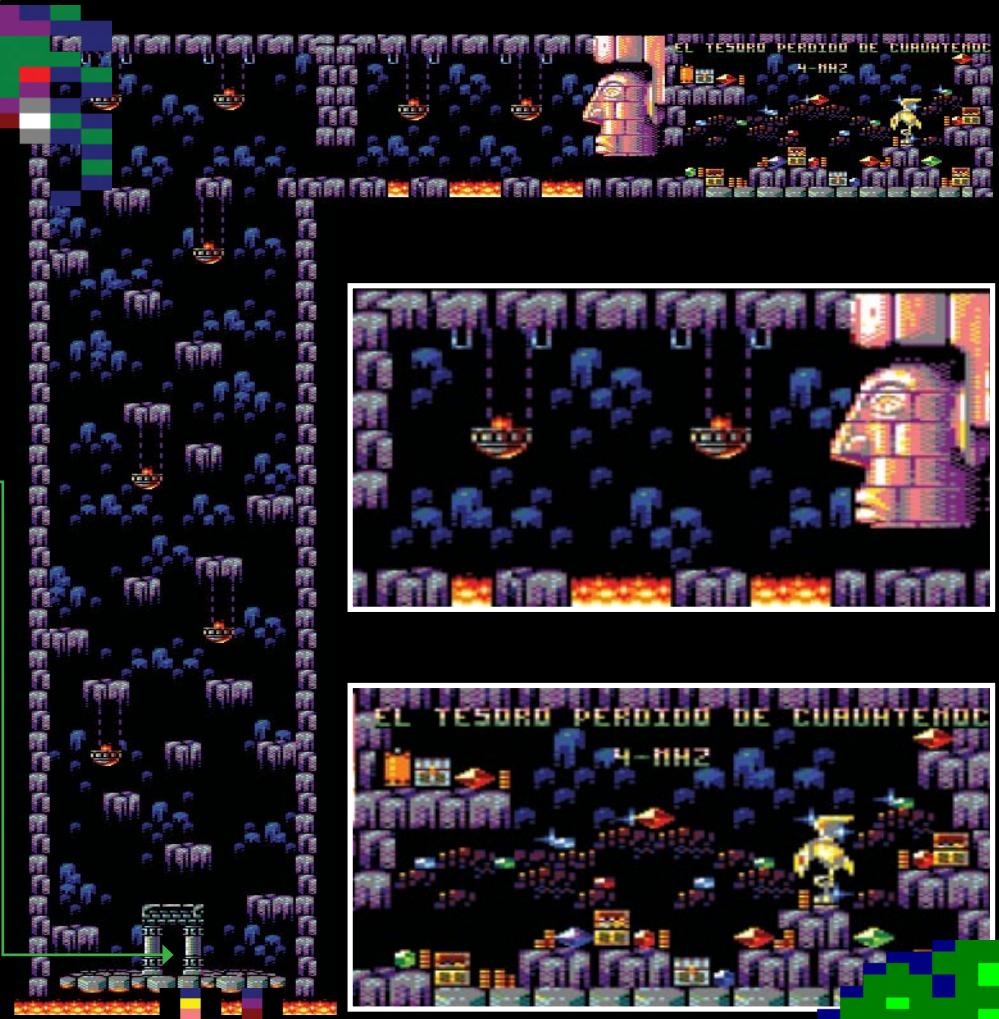


ahí a (40), dónde hay una recarga de energía.

En nuestro camino a desbloquear la siguiente zona pasaremos por una nueva habitación opcional en (41), con algunas joyas y puntos extra. Sin prisa, pero sin pausa, dirígete al interruptor situado en (42), el cual nos desbloqueará la escalera situada en (43). Bajamos y exploramos para recoger alguna joya y acudir al nuevo punto de demolición (44), el cual nos abre camino para recoger la munición situada en (45). Allí mismo destruye la roca que nos corta el camino de arriba.

Nada más entrar vamos a ver un camino cortado (46) ¡y nosotros sin dinamita! No te preocupes; sube por la escalera y dirígete a (47) donde, de una sola tacada, podrás hacerte con dinamita, el tercer orbe, y podrás activar un nuevo interruptor, que nos franqueará el paso hacia un nuevo camino. Este camino nuevo es de vital importancia, ya que nos permite acceder al extintor (48). Dirígete inmediatamente allí y, una vez armado contra incendios, vuelve sobre tus pasos hacia (46). Ábrelo con tu nueva dinamita y activa el interruptor que se encuentra detrás. Si quieres, accede a una nueva habitación extra para recoger algunas joyas y puntos.

Como bien te fijaste, al activar el último interruptor se ha abierto un nuevo camino. Dirígete sin miedo hacia allí, puesto que tu nuevo extintor te abrirá paso automáticamente al atravesar la cortina de fuego en la parte baja de (45). Adéntrate en la zona nueva para recoger el último orbe que nos faltaba (49) y toma el atajo en forma de portal que se encuentra a su derecha para teletransportarte a una pantalla de distancia de nuestro objetivo final.



El portal, esta vez sí desbloqueado gracias a nuestros cuatro orbes, nos da acceso al último tramo antes de llegar al tesoro perdido de Cuauhtemoc. Asciende recogiendo las últimas joyas, recargas de energía y cartuchos de dinamita, y prepárate para la batalla final contra el guardián del tesoro. Estás a sólo 5 cartuchos de dinamita en la boca del guardián de hacerte con el tesoro. ¡Buena suerte!

Por: Chema.

