

# INDIANA JONES™

and the  
LAST CRUSADE

**A propos d'Indiana Jones et la Dernière Croisade – Le jeu d'aventure graphique**  
Vous êtes probablement déjà un fan d'Indiana Jones à travers les films "Les Aventuriers de l'Arche Perdue" et "Le Temple Maudit" et maintenant "La Dernière Croisade". Avec le jeu d'aventure graphique (appelez-le Indy) vous pouvez revivre toute la tension du dernier film d'Indiana Jones, et plus. Car vous n'êtes pas limités au chemin que suit l'action pendant le film, vous pouvez choisir ce qui se passe après!

**Si vous n'avez pas encore vu le film, précipitez-vous!** Le jeu a été conçu pour être passionnant après avoir vu le film, mais il n'est pas nécessaire de voir le film pour jouer. Le paragraphe suivant décrit les bases de l'histoire du jeu et du film, aussi si vous n'avez pas vu le film et préférez la surprise, vous pouvez ne pas le lire.

**Un bref résumé du film:** Un riche industriel, Walter Donovan demande à Indiana Jones de trouver le Saint Graal. Le Graal est réputé pour garantir la vie éternelle à celui qui boit dedans. Le père d'Indy, le Professeur Henry Jones, un expert du Graal a disparu alors qu'il le recherchait Indy et son ami Marcus Brody partent pour Venise et rencontrent le Dr Elsa Schneider, qui était avec Henry juste avant qu'il disparaisse. En utilisant le "Carnet de Notes" – un recueil de notes, d'illustrations et de légendes sur le Graal – de son père, Indy trouve le bon chemin dans les catacombes de Venise. Là, il apprend que le Graal est au Moyen-Orient près de Iskendum puis que son père et retenu prisonnier dans un château autrichien. Indy va au château et libère son père, et il apprend que Donovan et Elsa collaborent avec les Nazis, qui tentent de retrouver le Graal pour Hitler. Après un cours voyage à Berlin pour reprendre le carnet de notes à Elsa, Henry et Indy s'échappent en Zeppelin et vont à Iskendum, où ils trouvent le temple du Saint Graal. Donovan tire sur Henry afin de forcer Indy à lutter contre le temps pour récupérer le Graal qui détient des pouvoirs de guérison. Indy passe 3 épreuves mortelles grâce à l'aide du Carnet de Notes, rencontre le chevalier qui le garde et finalement choisi le véritable Graal parmi une multitude de copies. A-t-il été assez vite?

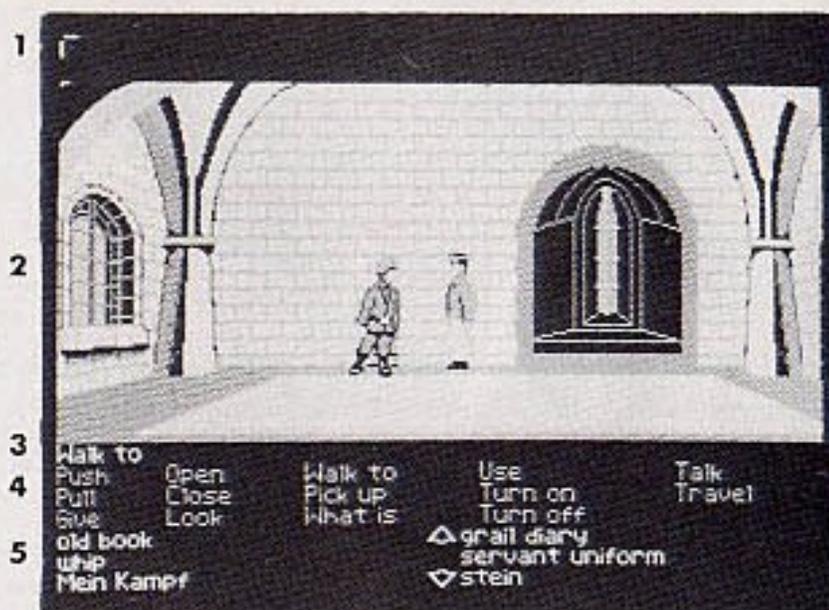
**Voici où vous intervenez ...** Vous dirigez les actions de Indy (et occasionnellement celles de son père) dans une quête pour retrouver le Saint Graal. Bien que dans plusieurs cas vous pourrez suivre la même cheminement que Indy dans le film, dans d'autres situations vous trouverez d'autres solutions et vous irez dans des lieux différents du film. Votre défi est d'apprendre à penser, à réagir et à combattre comme Indiana Jones afin de réussir quand vous rencontrez l'inconnu.

Pour vous permettre de réussir cette quête, nous avons inclus une copie du Carnet de Notes du Pr. Henry Jones. C'est le résultat de toute une vie vouée à la recherche du Graal. En effet, le père d'Indy y a rassemblé toutes ses connaissances. Il contient des indices, des légendes, des rumeurs, et des illustrations qui sont les seules indications fiables pour trouver le véritable Graal à la fin de votre voyage.

Nous avons également inclus une Table de codes que Indy utilise pour traduire des inscriptions antiques. Il y a plusieurs étapes où vous devez absolument donner la bonne traduction pour continuer le jeu.

## POUR COMMENCER

Pour commencer le jeu sur votre ordinateur, se référer au chargement correspondant à votre ordinateur.



## POUR JOUER

Après la séquence titre et l'introduction, vous verrez Indy dans le gymnase du collège dans lequel il travaille. Quand il se tournera pour vous regarder et quand le texte apparaîtra en bas de l'écran, vous pourrez commencer à diriger ses actions. L'écran est divisé comme suit.

**1. Les lignes de message** sont les lignes dans la partie supérieure de l'écran. Les dialogues entre les personnages ainsi que les messages reliés au jeu apparaissent là.

**2. La fenêtre d'animation** est la partie la plus grande de l'écran où se déroulent les actions. On a donc une vision de la pièce ou de l'endroit où se trouve le personnage activé.

**3. La ligne d'instructions** est juste en dessous de la fenêtre d'animation. Vous l'utilisez pour construire les phrases qui donneront les indications au personnage. Une phrase comprend un *verbe* (un mot d'action) et un ou deux *noms* (objets). Voici un exemple de phrase que vous pouvez construire: "utiliser maillet sur cloche". Les mots de transition comme "sur" ou "avec" sont automatiquement insérés par le programme.

**4. Les verbes** doivent être sélectionnés parmi les mots en dessous de la ligne d'instructions. Certains verbes (parler, voyager) sont surlignés en couleur vive quand il peuvent être utilisés sinon ils sont de couleur pâle. Tous les autres verbes ne peuvent être utilisés que lorsqu'ils s'affichent à l'écran. Vérifiez la liste de temps en temps – de nouveaux verbes peuvent apparaître au fil du jeu. Pour sélectionner un verbe, positionnez le curseur sur le mot et cliquez (appuyez sur le bouton gauche de la souris ou frappez la touche **RETURN**).

**5. L'inventaire** est la partie sous les verbes. Chaque personnage que vous contrôlez (Indy et plus tard, Henry) a son propre inventaire. Au début du jeu, l'inventaire est vide. Quand un personnage ramasse ou prend un objet qu'on lui donne qui sera utilisé pendant le jeu, le nom de l'objet est ajouté à l'inventaire du personnage. Lorsqu'il y a plus de 6 objets dans un inventaire, des flèches apparaissent au milieu de la liste. Utilisez les flèches pour parcourir la liste de haut en bas.

**Les noms (objets)** peuvent être sélectionnés de deux façons. Vous pouvez sélectionner un nom en plaçant le curseur sur un objet dans la fenêtre d'animation et en cliquant. Beaucoup d'objets dans le décor et tous les objets utilisables dans le jeu ont un nom. Si un objet a un nom, il apparaîtra dans la ligne d'instructions quand vous cliquerez dessus. Vous pouvez aussi sélectionner les noms en cliquant sur un mot dans l'inventaire.

**Pour actionner un personnage,** sélectionner "aller vers" de la liste des verbes en cliquant sur le mot. Ensuite, bougez votre curseur dans la fenêtre d'animation et pointez l'endroit où vous vous voulez aller et cliquez. Si vous cliquez sur une porte ouverte, le personnage sortira de la pièce dans laquelle il se trouve. Remarquez que "aller vers" apparaît automatiquement sur la ligne d'instructions après qu'un ordre ait été exécuté – car marcher est l'action la plus fréquente des personnages.

**Pour dire au personnage d'exécuter les instructions** cliquez soit sur la ligne d'instructions soit sur le dernier mot ou verbe sélectionné. Si rien ne se passe, vérifiez que votre phrase est bien construite.

**Pour remplacer un nom ou un verbe dans la ligne d'instructions sans reconstruire toute la phrase,** cliquez simplement sur le mot que vous voulez insérer dans la phrase. Il trouvera automatiquement sa place dans la phrase d'instructions.

**Les "scènes-surprises" sont de rapides séquences animées** – comme celles d'un film – Elles donnent des indices et des informations sur les personnages. Elles sont aussi utilisées pour montrer des séquences animées spéciales, comme lorsque Indy allume la lumière dans le gymnase (voir plus bas). Lorsque vous regardez une "scène-surprise", vous ne dirigez pas l'action, et le texte en dessous de la fenêtre d'animation disparaît.

## QUE FAIRE DANS LE GYMNASSE?

**Fermez la porte du couloir.** Sélectionner "fermer" dans la liste des verbes puis cliquez sur la porte du couloir, pour créer la phrase "fermer la porte". Cliquez de nouveau sur la porte pour confirmer la phrase. Indy va aller jusqu'à la porte et la fermera. Vous pouvez voir maintenant l'interrupteur qui était caché par la porte.

**Faites sonner le cloche à côté du ring** avec la phrase: "utiliser maillet sur cloche".

**Tout d'abord,** placer votre curseur sur le verbe "utiliser" et cliquez une fois, afin que "utiliser" apparaisse dans la ligne d'instructions.

**Deuxièmement,** placez le curseur sur le maillet à côté du cloche, et cliquez une fois pour créer la phrase "utiliser maillet sur".

**Troisièmement,** sélectionnez le cloche en déplaçant votre curseur sur l'objet dans la fenêtre d'animation. En double-cliquant sur la cloche, vous pouvez terminer la phrase et exécuter l'ordre en même temps. Remarque: Indy a été assez malin pour prendre en premier le maillet.

**Eteignez les lumières** en déplaçant le curseur sur l'interrupteur et en cliquant une fois pour former la phrase "aller à interrupteur". Ensuite, cliquez une fois sur "éteindre" et ainsi on crée la phrase "éteindre l'interrupteur". Un dernier clic sur le verbe "éteindre" et la lumière sera éteinte.

Remarquez que le dernier clic peut se faire sur le nom, le verbe

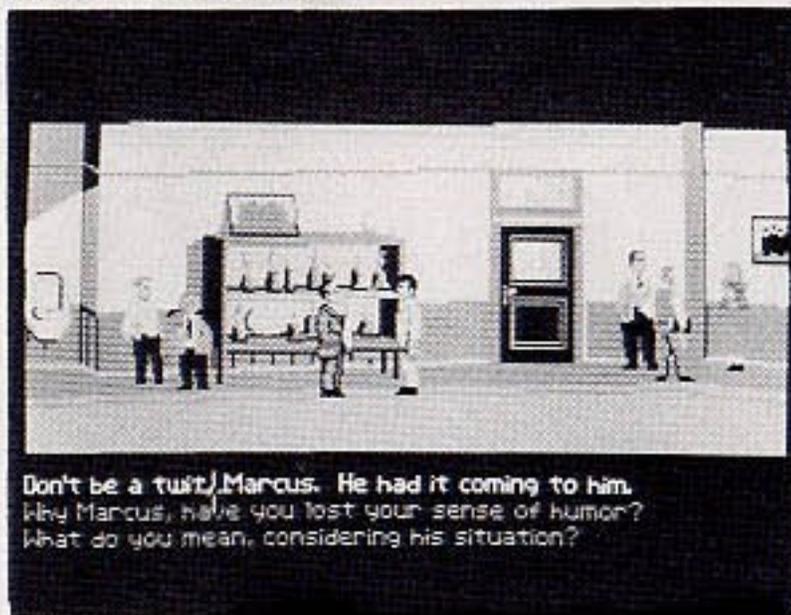
ou sur toute la phrase. Indy rallumera la lumière automatiquement.

**Lisez le signe** se trouvant au-dessus de l'entrée du vestiaire en cliquant une fois sur "LOOK" puis deux fois sur le signe. Indy viendra alors vous dire ce qu'il y a écrit sur le signe.

**Ouvrez la porte du couloir** (vous devriez à présent être capable de le faire) et entrez dans le hall du collège pour trouver de nouvelles choses à faire. Un bon point de départ serait le bureau d'Indy qu'il vous faudra trouver.

## PARLER À D'AUTRES PERSONNAGES

**Si il y a quelqu'un d'intéressant à qui parler,** le mot "parler" sera lumineux. A tout autre moment du jeu, ce verbe sera terne, pour montrer qu'il n'y a personne à qui parler. Quand vous cliquez sur le verbe "parler", "parler à" apparaîtra dans la ligne de la phrase.

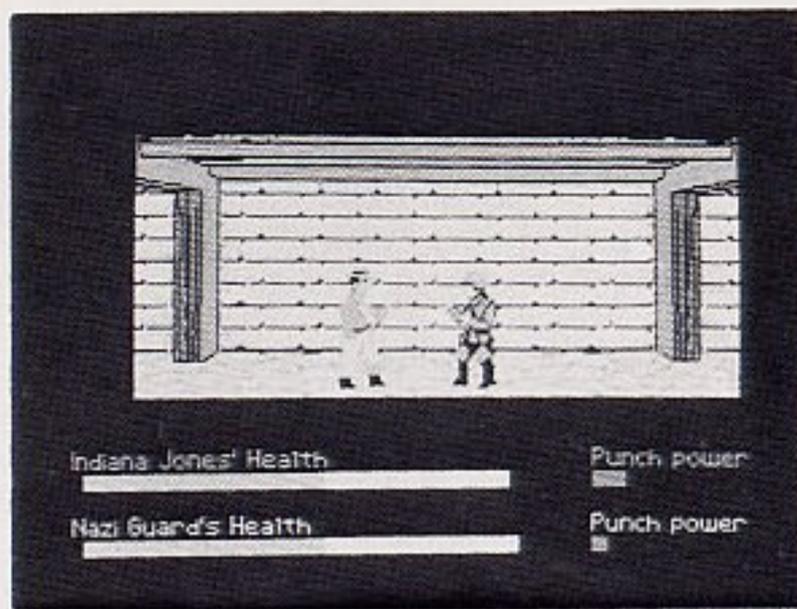


Cliquez simplement sur la personne à qui vous désirez parler, et si cela est possible, le nom de l'interlocuteur choisi apparaîtra. Cliquez une fois de plus et la conversation commencera. Dans une conversation, vous devrez sélectionner ce que Indy (ou Henry) dit parmi un choix possible de phrases affichées en bas de l'écran. Vous devez juste cliquer sur la phrase choisie. Choisissez avec précaution! Indy est souvent dans des situations où quelques mots de trop le mettraient dans des situations difficiles! Par ailleurs, dans certaines phrases vous aurez l'option "d'offrir un objet" ou "donner un coup". Donner un coup met immédiatement Indy dans une situation (voir ci-après) de combat. Offrir un objet vous donnera accès à l'inventaire des objets que vous avez récupéré. Vous pouvez offrir l'objet de votre choix ou changer d'avis et recommencer la conversation.

## COMBATS

**Parfois vous pourrez préférer les poings au bon sens.** Sachant que la plupart des joueurs d'aventure préfèrent résoudre des énigmes plutôt que de tester leurs réflexes, nous avons intégré des solutions pour éviter à Indy d'être obligé de combattre – si vous les trouvez. Cependant tout comme dans le film, il est souvent plus difficile d'être diplomate avec certaines personnes que de leur flanquer une torgnole. Et comme Indy est plutôt d'un tempérament primaire, nous avons tenu compte de sa personnalité.

Quand vous conversez avec quelqu'un, il peut être judicieux d'utiliser l'option "donner un coup". En cliquant sur cette option vous pourrez commencer une séquence de combat. Par ailleurs si Indy doit faire face à une situation périlleuse (et c'est souvent le cas) plusieurs de ses décisions peuvent conduire à un combat. Voici à quoi ressemble un écran de combat:



Notez les indicateurs de Santé et de Puissance pour Indy et (en-dessous) pour son adversaire. L'indicateur de santé est représenté par une barre à 2 couleurs: la couleur de droite représente la vitalité d'Indy et la couleur de gauche représente l'énergie d'Indy. Si Indy est touché, son énergie diminue. Après que toute son énergie ait été consommée, les coups suivants diminueront sa vitalité. Quand elle aura disparu, Indy sera KO. Si Indy trouve le moyen de récupérer durant un combat, son niveau d'énergie remontera jusqu'à ce qu'il rejoigne le niveau de vitalité. Cependant si le niveau de vitalité est atteint, Indy ne pourra récupérer son niveau initial qu'en trouvant un objet (en dehors du combat) qui lui permettra de se soigner.

L'indicateur de puissance montre la force de chaque coup donné par Indy. A chaque fois qu'Indy donne un coup il donne sa puissance maximum. Le niveau de puissance ne remontera alors qu'après quelques instants. Si Indy enchaîne ses coups très rapidement, il ne frappera pas à pleine puissance. Bien sûr, il est peut-être plus important de maintenir l'adversaire sous pression plutôt que de rechercher systématiquement la pleine puissance. Indy peut frapper à la tête, au foie ou aux jambes afin de passer la garde de son adversaire. Chaque ennemi a ses forces et ses faiblesses.

Indy peut également se défendre. En préparant leur frappe, ses adversaires lui laisseront souvent un bref instant pour préparer sa garde. Si vous êtes vif, vous pourrez bloquer les coups à la tête, au foie ou aux jambes. Dans ce cas Indy ne sera pas atteint pas les coups de son adversaire. Indy peut également faire un pas en arrière pour esquiver un coup. Cette tactique peut également donner un temps de récupération (augmentation des niveaux de puissance et d'énergie) supplémentaire à Indy.

Utilisez le clavier durant les combats. Voir, le manuel d'instruction de votre machine. Si Indy est trop loin de ses attaquants pour pouvoir leur envoyer un coup, appuyez sur n'importe quelle touche de combat pour vous rapprocher.

## SE DIRIGER DANS LES LABYRINTHES

**Il se peut qu'Indy se retrouve dans des endroits peu familiers.** Vous le contrôlerez d'assez loin et vu de dessus. Vous ne pourrez voir que ce que Indy peut voir. Cliquez sur l'endroit où vous désirez aller et Indy y ira. Là vous rencontrerez peut-être des ennemis dangereux. Si vous ne pouvez les éviter en vous enfuyant, vous verrez alors une vue rapprochée et vous aurez la possibilité de parler ou de vous battre pour vous sortir de là. Si vous voyez un porte que vous voulez ouvrir, une pièce, cliquez dessus et vous vous retrouverez devant la porte ou dans la pièce.

## DANS LE BI-MOTEUR

**Vous vous retrouverez à un moment ou à un autre dans un bi-moteur pour fuir l'Allemagne.**

Vous, Indy, contrôlez le bi-moteur. Votre père manoeuvre la mitrailleuse. Il n'est pas vraiment doué, ainsi vous devrez garder l'avion bien droit si vous voulez qu'il touche quelque chose. Ne laissez pas les avions ennemis voler trop longtemps derrière vous ou ils vous abattront. Plus vous resterez en l'air, plus vous serez loin de l'Allemagne. Voir, le manuel d'instruction de votre machine pour les commandes de vol.

## LE CARNET DU GRAAL

Henry Jones a tout noté sur les recherches qu'il a mené toute sa vie sur le Saint Graal dans son carnet de notes. Nous avons divisé le carnet de notes en deux parties, une est incluse dans la boîte du jeu, l'autre est dans le jeu. Le carnet manuscrit contient le travail minutieux d'Henry Jones sur les indices concernant le Graal. Il contient dix récits différents, chacun décrivant le Graal d'une façon différente. Pendant votre quête du Graal, vous trouverez des indices qui vous aideront à déterminer lequel de ces dix récits est le bon. Vous devriez avoir un idée claire de ce que à quoi le Graal ressemble quand vous l'approcherez.

En plus des descriptions du Graal, vous trouverez dans le carnet, un nombre important d'informations sur certains faits passés.

L'autre partie du Graal est incluse dans le jeu. Indy doit trouver le carnet avant de pouvoir trouver les catacombes de Venise. Vous pouvez consulter le carnet lorsque vous l'aurez dans votre inventaire en construisant la phrase "ouvrir carnet" ou "regarder carnet". Si il y a une relation avec la situation dans laquelle vous vous trouvez, elle s'inscrira sur l'écran.

## LE QUOTIENT D'INDY (Q.I.)

N'avez-vous jamais souhaité, en regardant un film et en voyant le héros commettre une erreur, avoir la possibilité de lui faire faire autre chose? Eh bien, c'est possible. Avec notre jeu Indy, vous êtes celui qui prend les décisions. Nous voulons que ayez la possibilité d'être Indiana Jones et non pas de suivre un scénario. Vous pouvez améliorer les décisions que Indy prend sur grand écran. Et vous pouvez savoir qu'elle est votre performance.

Quand vous revenez à l'écran sauvegarder/charger (voir instructions concernant votre machine). Notez l'affichage en haut à droite de l'écran. Il y a deux marques sont les appellations *Episode* et *Séries*. Parce qu'il y a plusieurs chemins pour trouver le Graal et qu'ils ne sont pas tous de difficulté égale, nous avons ajouté la notation Q.I. pour que vous sachiez comment vous jouer dans la peau d'Indiana Jones. Le Q.I. – épisode mesure votre performance dans le jeu actuel. Votre Q.I. – série mesure votre performance dans toutes les parties que vous avez commencé au moment où vous consultez ce score. Vous marquez des points lorsque vous résolvez une énigme, passez des obstacles ou trouvez des objets importants. Quand il y a plusieurs solutions à un problème, vous ne marquez qu'une fois des points pour avoir résolu ce problème dans cette partie (Episode); Si vous terminez la partie et revenez au jeu et résolvez ce problème d'une façon différente, vous marquez des points en plus dans votre score-série. Le score maximum pour est 800 pour les points série. Vos points série sont sauvegardés quand vous terminez une partie, sauvegardez une partie ou chargez une partie. Lorsque vous commencez une nouvelle partie, vous n'aurez pas de points série jusqu'à ce que

vous chargiez ou sauvegardiez une partie. Voir les instructions concernant votre machine pour plus d'informations sur la sauvegarde des points série. Si vous sauvegardez sur une disquette, il faudra certainement que vous utilisiez la même disquette pour toutes vos parties d'une même série.

### **VERBES ET FONCTIONS SPÉCIAUX**

**Pour commencer à parler à quelqu'un**, sélectionner le verbe "parler". Le verbe "parler" sera lumineux si il y a quelqu'un à qui il est intéressant de parler dans les parages. A tout autre moment ce verbe sera inscrit beaucoup plus clair.

**Pour voyager loin**, sélectionner le verbe "voyager". Comme "parler", ce verbe n'est actif qu'à certains moments du jeu, comme par exemple au moment où Indy sort du Collège. Plus tard, Indy pourra aller à Venise et en partir.

**Pour contrôler un personnage différent** (Indy ou Henry), un verbe spécial apparaîtra. Si vous contrôlez Indy, le verbe sera "revenir à Henry", si vous contrôlez Henry, vous pourrez choisir "revenir à Indy". Ce verbe sera actif dans quelques endroits après que ayez trouvé Henry.

Pour trouver ce qu'il y a dans une pièce, sélectionner le verbe "qu'est-ce" et bouger le curseur autour de la pièce. Quand le nom de quelque chose apparaît dans la ligne d'instructions, vous saurez si c'est un objet utilisable et vous pourrez y jeter un oeil attentif et l'utiliser pour la suite du jeu. Si vous cliquez sur cet objet, le verbe "aller à" apparaîtra ensuite vous pouvez cliquer sur l'objet et vous en rapprocher, ou vous pouvez cliquer sur un autre verbe si vous désirez utiliser l'objet.

### **Notre philosophie pour le développement de nos jeux**

Nous pensons que vous achetez nos jeux pour vous distraire et non pas pour recommencer à zéro à chaque fois que vous faites une erreur. Ainsi, le jeu ne devient pas une épreuve de force à chaque fois que vous entrez dans des endroits inconnus. Par contre, nous sommes clairs et nous précisons toujours, lorsqu'il y a du danger. Nous pensons que vous préférez résoudre les mystères du jeu en explorant et en découvrant et non pas en mourant mille fois.

Contrairement aux jeux d'aventure traditionnels, vous ne vous trouverez jamais dans la situation où vous mourrez parce que vous avez touché un objet pointu. Il y a quelques dangereuses, mais vous pouvez les anticiper en ayant du bon sens et non pas une paranoïa excessive. Sauvegardez le jeu lorsque vous pensez entrer dans une phase dangereuse mais ne croyez pas qu'un faux pas vous fera mourir. La plupart du temps vous aurez l'occasion de vous rattraper.

### **QUELQUES TRUCS UTILES**

- Prenez tout ce que vous pouvez. Vous verrez que même les choses les plus bizarres pourront peut-être vous servir plus tard.
- Lisez le carnet de notes entièrement. Il contient des indices importants.
- Votre premier objectif doit être de trouver le carnet de notes du jeu.
- Ne vous basez pas systématiquement sur le film. Il y a dans le jeu beaucoup d'autres possibilités.

- Si vous êtes bloqué, essayez de voir comment chaque objet pourrait être utilisé. Pensez aux différents endroits où vous êtes allés, et aux personnes que vous avez rencontré. Il y a beaucoup de chance que vous vous remettiez sur le bon chemin.
- Sauvegardez votre jeu avant de tenter quelque chose qui vous paraît dangereux, en particulier dans le château ou dans le zeppelin.
- Une ou deux énigmes requièrent la coopération de Indy et de Henry.
- Il y a plus d'un moyen de résoudre les énigmes.

### **EGALEMENT DANS LES JEUX LUCASFILM™**

Indy Action Game

Maniac Mansion™

Zak McKracken and  
the Alien

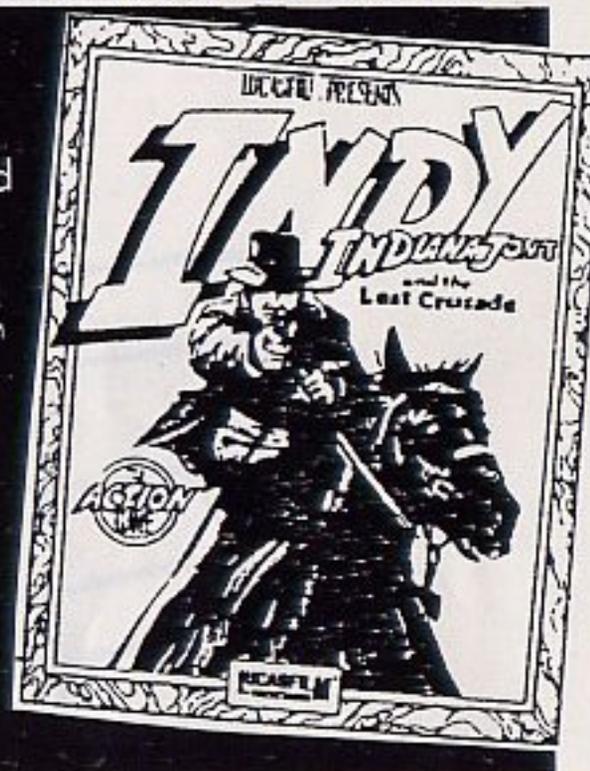
Mindbenders™

Battlehawks 1942™

And coming soon:

Loom™

Their Finest Hour:  
The Battle of  
Britain™



Lucasfilm Ltd., Games Division sont manufacturés et distribués sous licence de LUCASFILM LTD. par U.S. Gold Ltd., Units 2/3 Holford Way, Holford, Birmingham B6 7AX. Tel: 021 625 3388.

Creation et conception par Noah Falstein, Ron Gilbert et David Fox. Script et programmation par Noah Falstein, David Fox et Ron Gilbert. Script additionnel par K. Streicher. Systeme "SCUMM" par Ron Gilbert et Aric Wilmunder. Dessin des decors et animation des personnages par Steve Purcell et Mike Ebert. Dessins complementaires par Martin Cameron. Chef de projet, Noah Falstein. Vice President et Directeur General de Lucasfilm Games, Steve Arnold. Directeur du developpement, A.J. Redmer. Directeur Marketing, Doug Glenn. Assistant Marketing, Mary Bihr. Directeur de Production, Carolyn Knutson. Service Administratif Stacey Lamiero, Wendy Bertram, et Paula Hendricksen. Responsables des tests, Judith Luceiro Turchin et Kirk Roulston. Conception du packaging par Paul Curtin. "Le Carnet de Notes du Professeur Henry Jones" a été écrit par Mark Falstein.

Direction Artistique, Mark Shepard.

Illustration par Steve Purcell.

Remerciements a Steven Spielberg.

Remerciements spéciaux a George Lucas.

# INDIANA JONES™ AND THE LAST CRUSADE

## CARTE DE REFERENCE ATARI ST

### POUR DÉMARRER

**NOTE:** Il vous est recommandé de faire une copie de tous les disques et de mettre les originaux en lieu sûr. Les disques ne sont pas protégés de la copie; pour les copier, vous n'aurez donc qu'à suivre les instructions qui ont été incluses avec votre ordinateur.

Vous pouvez jouer à partir soit d'un lecteur de disques rigides, soit d'un lecteur de disques souples. A partir d'un lecteur souple, introduisez le Disque 1 dans le lecteur A, allumez votre ordinateur, ouvrez le tiroir du lecteur A et cliquez deux fois sur l'icône de programme Indy (INDY.PRG).

**Suivez les instructions sur écran** et introduisez les autres disques quand on vous les demande.

**Pour installer Indy sur un disque rigide** ouvrez un nouveau fichier sur votre disque rigide appelé "INDY" ou ayant un autre nom. Copiez le contenu de tous vos disques de jeu INDY dans votre nouveau fichier. Une fois cette opération terminée, cliquez deux fois sur l'icône de programme INDY dans votre nouveau fichier (INDY.PRG).

### CONTRÔLE AVEC LA SOURIS

Utilisez votre souris pour déplacer votre curseur. Vous pouvez sélectionner n'importe quel verbe ou n'importe quel article de l'inventaire en cliquant dessus avec votre bouton de souris gauche. Vous pouvez utiliser votre bouton de souris droit pour annuler les scènes coupées pendant le jeu.

### COMMANDES AU CLAVIER

Tous les verbes utilisés dans le jeu peuvent également être utilisés avec les commandes de clavier. Chaque touche correspond à un verbe. Le fait d'appuyer une fois sur la touche appropriée équivaut à placer le curseur au-dessus du verbe et à appuyer sur le bouton de souris; le fait d'appuyer deux fois sur la touche équivaut à cliquer deux fois sur le verbe. La disposition des touches correspond à celle des verbes sur l'écran:

<b>Q</b> Poussez	<b>W</b> Ouvrez	<b>E</b> Allez à	<b>R</b> Utilisez	<b>T</b> (Parlez)
<b>A</b> Tirez	<b>S</b> Fermez	<b>D</b> Ramassez	<b>F</b> Allumez	<b>G</b> (Voyagez)
<b>Z</b> Donnez	<b>X</b> Regardez	<b>C</b> Qu'est-ce	<b>V</b> Eteignez	<b>B</b> (A Henry/A Indy)

Les verbes à l'extrême droite ne sont pas toujours disponibles sur l'écran. Voir le manuel de jeu pour informations supplémentaires.

Vous pouvez aussi sélectionner des articles de l'inventaire à partir du clavier. Sur l'écran vous verrez, au plus, six articles dans la liste de l'inventaire. Utilisez les touches suivantes pour en sélectionner un:

<b>Y</b> Article Supérieur Gauche	<b>U</b> Article Supérieur Droite	<b>O</b> Défilement de la liste vers le haut
<b>H</b> Article Central Gauche	<b>J</b> Article Central Droite	<b>L</b> Défilement de la liste vers la bas
<b>N</b> Article Inférieur Gauche	<b>M</b> Article Inférieur Droite	

### TOUCHES DE FONCTIONS ET DE COMMANDES

Sauvegarder ou Charger un Jeu	<b>F5</b> (seulement quand les verbes sont disponibles)
Contourner une Scène Coupée	<b>ESC</b> ou bouton de souris droit
Recommencer un jeu	<b>F8</b>
Pause du jeu	<b>BARRE D'ESPACEMENT</b>
Vitesse de la Ligne des Messages	Plus vite >
	Plus lentement <
Sons Hors/En Fonction	<b>ALT s</b>
Reposition Instantanée	<b>ALT i</b> Utilisez le repositionnement instantané si vous trouvez le défilement trop lent.
Sortie du jeu	<b>ALT x</b>

### COMMANDES DE COMBAT

Utilisez ces touches pour contrôler Indy dans un combat. Voyez votre manuel de jeu pour plus d'informations.

#### Quand Indy est à Gauche

<b>7</b> Reculez	<b>8</b> Blocage Haut	<b>9</b> Coup de Poing Haut
<b>4</b> Reculez	<b>5</b> Blocage Moyen	<b>6</b> Coup de Poing Moyen
<b>1</b> Reculez	<b>2</b> Blocage Bas	<b>3</b> Coup de Poing Bas

#### Quand Indy est à Droite

<b>7</b> Coup de Poing Haut	<b>8</b> Blocage Haut	<b>9</b> Reculez
<b>4</b> Coup de Poing Moyen	<b>5</b> Blocage Moyen	<b>6</b> Reculez
<b>1</b> Coup de Poing Bas	<b>2</b> Blocage Bas	<b>3</b> Reculez

### COMMANDES DE BIPLAN

Indy s'échappe d'Allemagne dans un biplan, après avoir retrouvé son père Henry. Dans le jeu, vous contrôlerez Indy, en train de piloter son avion, alors qu'Henry essaie d'abattre des avions ennemis. Faites des manœuvres de manière à vous tenir loin de l'ennemi afin de donner à Henry le temps d'ajuster son tir. Voyez votre manuel de jeu pour plus d'informations.

<b>7</b> Volez vers le haut à Gauche	<b>8</b> Volez vers le haut	<b>9</b> Volez vers le haut à droite
<b>4</b> Volez vers la Gauche	<b>5</b> Volez tout droit	<b>6</b> Volez vers la droite
<b>1</b> Volez vers le bas à Gauche	<b>2</b> Volez vers le bas	<b>3</b> Volez vers le bas à droite

### INSTRUCTIONS DE SAUVEGARDE/CHARGEMENT

Si vous jouez à partir de disques souples, vous devez avoir un disque vierge formaté AVANT de commencer à jouer. Le disque sera votre disque de sauvegarde/chargement. Les joueurs sur disques rigides devront sauvegarder leurs jeux dans le répertoire avec les fichiers de jeu.

Appuyez sur **F1** quand vous voulez vérifier votre Quotient Indy courant ou sauvegarder ou charger un jeu. Si vous jouez à partir de disques souples, on vous demandera d'introduire votre disque de sauvegarde/chargement de jeu.

Une fois l'écran de sauvegarde/chargement affiché, vous pouvez déplacer le curseur pour cliquer soit sur **SAVE** (Sauvegardez), soit sur **LOAD** (Chargez) soit sur **PLAY** (Jouez). L'option **SAVE** ne sera pas disponible durant la séquence d'ouverture ou après qu'Indy ait échoué dans sa quête.

#### Pour SAUVEGARDER:

Cliquez sur l'option **SAVE**. La liste courante des jeux sauvegardés sera affichée dans des fentes se trouvant le long du côté gauche de l'écran. Sélectionnez une fente en pointant le curseur sur cette fente et en cliquant. Vous serez à présent capable de taper un nouveau nom pour cette fente ou d'utiliser la touche de rappel arrière pour changer le nom déjà existant. En appuyant sur **ENTER**, vous réactivez le curseur. Cliquez le curseur sur **OK** pour sauvegarder le jeu ou sur **CANCEL** si vous changez d'avis et ne voulez pas le sauvegarder.

#### Pour CHARGER:

Cliquez sur l'option **LOAD**. La liste courante des jeux sauvegardés sera affichée dans des fentes se trouvant le long du côté gauche de l'écran. Sélectionnez une fente en pointant le curseur sur cette fente et en cliquant. Déplacez le curseur sur **OK** pour charger le jeu ou sur **CANCEL** si vous changez d'avis et ne voulez pas le charger. Les points de QI de série seront remis à jour chaque fois que vous sauvegardez ou chargez un jeu. Si vous jouez à partir de disques souples, vous pouvez transférer les points de Série d'un disque de Sauvegarde/Chargement à un autre en chargeant un jeu d'un disque souple et en le sauvegardant sur un autre.

Pour recommencer à partir du début avec de nouveaux points de Série: Si vous jouez à partir d'un disque rigide, vous devez effacer tous les fichiers de jeux sauvegardés (tous les fichiers appelés jeux sauvegardés ayant des extensions différentes). Si vous jouez sur disque souple, utilisez tout simplement un nouveau disque formaté comme disque de Sauvegarde/Chargement de jeux.

### Générique Supplémentaire Atari ST

Programmation Atari ST de Aric Wilmunder et Dan Filner.  
Effets Sonores et Musique Atari ST de David Warhol, David Hayes et Dan Filner.  
Arrangement de la carte de référence de Mark Shepard.

Atari ST® est une marque déposée de Atari Corp. *Indiana Jones and the Last Crusade*, les noms des personnages et tous les autres éléments du jeu sont des marques de Lucasfilm Ltd.  
TM & © 1989 Lucasfilm Ltd. Tous droits réservés. 354403