FRANÇAIS

QUELQUES TUYAUX



Utilisez les cordes pour éviter de tomber sur de longues distances et de perdre votre énergie.



Cherchez les objets qui sont éparpillés dans les différentes cavernes.

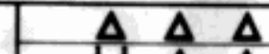
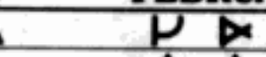
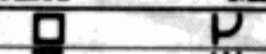
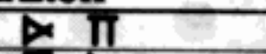
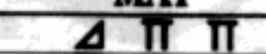
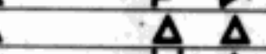
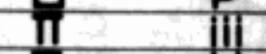
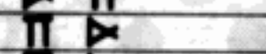
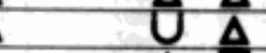
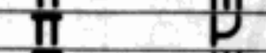
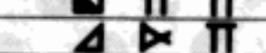
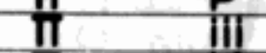
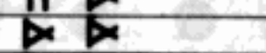
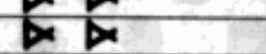
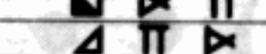
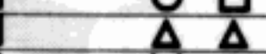
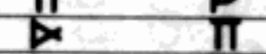
INDIANA JONES AND THE LAST CRUSADE



Il serait utile de faire une carte.



Indy n'est pas le seul à vouloir trouver l'objet. Faites attention aux ennemis qui sont là pour l'en empêcher.

	JANUARY	FEBRUARY	MARCH	APRIL	MAY	JUNE
1						
2						
3						
4						
5						
6						
7						
8						
9						
10						
11						
12						
13						
14						
15						
16						
17						
18						
19						
20						
21						
22						
23						
24						
25						
26						
27						
28						
29						
30						
31						

	JULY	AUGUST	SEPTEMBER	OCTOBER	NOVEMBER	DECEMBER
1						
2						
3						
4						
5						
6						
7						
8						
9						
10						
11						
12						
13						
14						
15						
16						
17						
18						
19						
20						
21						
22						
23						
24						
25						
26						
27						
28						
29						
30						
31						

TM & © 1989 Lucasfilm Ltd. (LFL). Indiana Jones, Indy and Lucasfilm Games are trademarks of Lucasfilm Ltd. All rights reserved.

FRANÇAIS

LE JEU

Indiana Jones and the Last Crusade est un jeu à plusieurs niveaux passionnants dans lequel vous contrôlez Indy dans sa quête de divers objets fabriqués. Il y a un objet important sur chaque niveau. Le but du jeu est de vous battre en vue de vous frayer un chemin à travers chaque niveau et ramasser l'objet fabriqué. Une fois l'objet en main, vous devez vous battre pour arriver à la fin du niveau.

Chaque niveau présente un défi et des tâches diverses. Au niveau 1, vous devez ramasser la Croiz de Coronado mais n'oubliez pas de ramasser les torches sinon il fera noir et il vous sera difficile de retrouver votre chemin parmi les grottes. Une fois la Croix en main, vous devez vous échapper par-dessus le train.

Le niveau 2 vous enfonce dans les catacombes. Quand les catacombes furent construitent, des voûtes secrètes furent érigées pour barrer la route aux faux chercheurs. Confronté par 6 voûtes, le vrai chercheur trouve la bonne voûte et continue son chemin. Le faux chercheur, incapable de trouver la bonne voûte, est condamné à errer en vain dans les catacombes, sans espoir d'y trouver le Bouclier du Croisé. Au début de ce niveau, vous verrez les voûtes; au-dessus de chaque voûte se trouve un hiéroglyphe codé. Ces hiéroglyphes changent quotidiennement et la date est indiquée au-dessus des voûtes. Pour trouver la bonne voûte, cherchez la date sur la grille se trouvant au verso de le Croise Byzantin et entrez par la voûte dont le code correspond à celui que vous avez trouvé. Une fois que vous avez trouvé le bouclier, vous aurez à escalader le mur du château; mais faites attention à l'éclair.

Le niveau 3 est celui où vous passez au vaisseau spatial. Vous y rechercherez l'Agenda du Graal que le père d'Indy y a perdu. N'oubliez pas de ramasser les passes tout en continuant sur votre chemin. Ils sont faits de papier mince et tombent en miettes peu après. Si Indy ne possède pas de passe, l'alerte sera déclenchée, rendant votre tâche plus difficile.

Finalement, le niveau 4. Le Dr Jones Père a été touché par un coup de feu et son seul espoir est qu'Indy puisse atteindre le Saint Graal à temps. Avec le cœur de papa qui se transforme petit à petit en pierre, vous devez guider Indy rapidement mais sûrement à travers les pièges tendus par les chevaliers de la Croisade. Le temps est contre vous et seul la bravoure en aura raison.

COMMANDES DE JEU

C64

Opération par manche à balai sur Entrée 2 seulement.

SPECTRUM

Opération par manche à balai, Kempston, Sinclair 1 ou Sinclair 2.

Opération par clavier, Q, A, O, P & Espacement pour Haut/Bas/Gauche/Droite & Feu.

H met le jeu en pause et le fait continuer.

Shift T avortera le jeu en cours.

AMSTRAD

Opération par manche à balai, comme d'habitude.

Q, A, O, P & Espacement pour Haut/Bas/Gauche/Droite & Feu.

DEL met le jeu en pause et le fait continuer.

Shift ESC avortera le jeu en cours.

ST/AMIGA

Opération par manche à balai seulement. Manche à balai sur deuxième entrée.

F9/F10 mettent le jeu en pause et le font continuer.

Shift ESC avortera le jeu en cours.



WARNING

It is a criminal offence to sell, hire, offer or expose for sale, or hire or otherwise distribute infringing (illegal) copies of this computer program and persons found doing so will be prosecuted.

Any information of piracy should be passed to The Federation Against Software Theft. 0628 660377.



COPYRIGHT NOTICE

This program is protected under UK copyright law and may not be copied, backed-up, hired or reproduced or otherwise modified without the consent of the copyright owner.

Any information of piracy should be passed to The Federation Against Software Theft. 0628 660377.



AVIS DE COPYRIGHT

Ce programme est protégé par la législation européenne en matière de copyright et ne peut pas être copié(même pour une copie de sauvegarde), loué ou reproduit ou modifié autrement sans le consentement du détenteur du copyright.

Toutes information relatives au piratage devraient être transmises à The Federation Against Software Theft +44 (0)628 660377.



AVERTISSEMENT

C'est un crime punie par la loi que de vendre, louer, offrir ou exposer pour la vente ou la location, ou distribuer autrement des copies en contrefaçon (illégales) de ce programme informatique et les personnes commettant ce déli seront poursuivies en justice.

Toutes informations relatives au piratage devraient être transmises à The Federation Against Software Theft +44 (0)628 660377.



COPYRIGHT-HINWEIS

Dieses Programm ist urheberrechtlich geschützt (nach englischem geltenden Recht) und darf weder kopiert, verliehen oder anderweitig reproduziert werden, es sei denn, die Zustimmung des Urhebers ist erfolgt bzw. eingeholt worden!

Jede brauchbare Information über Raubkopiererei nimmt die FEDERATION AGAINST SOFTWARE THEFT unter der Nummer 0044-628 660377 entgegen.



ACHTUNG!

Es handelt sich um eine kriminelle Handlung, falls dieses Produkt verkauft, verliehen oder in irgend einer anderen Form unter die Leute gebracht wird. Dies gil insbesondere für Raubkopien. Wer's immer noch nicht weiß: Derjenige, der Raubkopien anfertigt, vervielfältigt und weiterleitet wird strafrechtlich verfolgt!

Informationen und Anzeigen zum Thema Raubkopien nimmt die FEDERATION AGAINST SOFTWARE THEFT unter der Nummer 0044-628 660377 entgegen.

Published by Domark Software Ltd. Ferry House, 51-57 Lacy Road, London SW15 1PR.
Helpline Tel: +44(0)81 780 2224 Between hours 1.30-4.30 pm (UK time)

Téléchargé sur
Le Vieux Manuel

Http://www.abandonware-manuels.org