

# INDIANA JONES™ AND THE LAST CRUSADE

## CARTE DE REFERENCE ATARI ST

### POUR DÉMARRER

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

Vous pouvez jouer a 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 appele "INDY" ou ayant un autre nom. Copiez le contenu de tous vos disques de jeu INDY dans votre nouveau fichier. Une fois cette operation terminee, cliquez deux fois sur l'icône de programme INDY dans votre nouveau fichier (INDY PRG).

### CONTRÔLE AVEC LA SOURIS

Utilisez votre souris pour deplacer votre curseur. Vous pouvez selectionner 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 scenes coupees pendant le jeu.

### COMMANDES AU CLAVIER

Tous les verbes utilises dans le jeu peuvent egalement être utilises avec les

commandes de clavier. Chaque touche correspond a un verbe. Le fait d'appuyer une fois sur la touche appropriée équivaut a placer le curseur au-dessus du verbe et a appuyer sur le bouton de souris. Le fait d'appuyer deux fois sur la touche équivaut a cliquer deux fois sur le verbe. La disposition des touches correspond a celle des verbes sur l'écran.

<b>Q</b> Poussez	<b>W</b> Ouvrez	<b>E</b> Allez a	<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> Éteignez	<b>B</b> (A Henry/A Indy)

Les verbes a 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 a 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 Scene Coupee	<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 →
Sons Hors/En Fonction	Plus lentement ←
Reposition Instantanee	<b>ALT s</b>
	<b>ALT i</b> Utilisez le repositionnement instantane si vous trouvez le defilement 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>	<b>8</b>	<b>9</b>
Reculer	Blocage Haut	Coup de Poing Haut
<b>4</b>	<b>5</b>	<b>6</b>
Reculer	Blocage Moyen	Coup de Poing Moyen
<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>
Reculer	Blocage Bas	Coup de Poing Bas

### Quand Indy est à Droite

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

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

## INSTRUCTIONS DE SAUVEGARDE/CHARGEMENT

Si vous jouez à partir de disques souples, vous devez avoir un disque vierge formate 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 affiche, 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 sequence d'ouverture ou apres qu'Indy ait echoué dans sa quête

### **Pour SAUVEGARDER:**

Cliquez sur l'option **SAVE** La liste courante des jeux sauvegardes sera affichee dans des fentes se trouvant le long du côté gauche de l'écran Selectionnez une fente en pointant le curseur sur cette fente et en cliquant Vous serez a présent capable de taper un nouveau nom pour cette fente ou d'utiliser la touche de rappel arriere pour changer le nom deja existant En appuyant sur **ENTER**, vous reactivez 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 sauvegardes sera affichée dans des fentes se trouvant le long du côté gauche de l'écran Selectionnez une fente en pointant le curseur sur cette fente et en cliquant Deplacez 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 serie seront remis a jour chaque fois que vous sauvegardez ou chargez un jeu Si vous jouez a partir de disques souples, vous pouvez transferer les points de Serie d'un disque de Sauvegarde/Chargement a un autre en chargeant un jeu d'un disque souple et en le sauvegardant sur un autre Pour recommencer a partir du debut avec de nouveaux points de Serie Si vous jouez a partir d'un disque rigide, vous devez effacer tous les fiches de jeux sauvegardes (tous les fichiers appeles jeux sauvegardes ayant des extensions differentes) Si vous jouez sur disque souple, utilisez tout simplement un nouveau disque formate 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 reference de Mark Shepard

Atari ST<sup>®</sup> est une marque deposee de Atari Corp *Indiana Jones and the Last Crusade*, les noms des personnages et tous les autres elements du jeu sont des marques de Lucasfilm Ltd  
TM & (C) 1989 Lucasfilm Ltd Tous droits reserves 354403

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

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