



INSTRUCTION MANUAL



INDIANA JONES™ and the Last Crusade



INDIANA JONES™ and The Last Crusade

TABLE DES MATIERES

Introduction	11
Préparer votre système	11
Commencement immédiat	12
Options	12
L'aventure commence	13
La saga continue	14
Guide de l'aventurier	14
Meilleurs Scores	17
Le scénario	18
Tableau des scores	19
Garantie limitée	19
Manipulation de la cartouche	20
Avertissement	20

INTRODUCTION

Le vent sec du désert vous déshydrate complètement et le balancement régulier du cheval vous endort lentement. Le désert toujours le désert... il y a bien des années, dans les terres arides de l'Utah, vous faisiez face à des profanateurs de tombes sans scrupules, et maintenant dans les sables anciens d'Égypte, vous vous attaquez à la diabolique machine de

guerre ennemie. L'ennemi a l'intention d'utiliser le Saint Graal pour tenter de dominer le monde. Pire encore, ils ont kidnappé votre père! Vous devez les arrêter avant qu'ils ne le torturent pour obtenir le secret du Graal! Vous attrapez votre fouet et lancez votre cheval au galop. Vous allez récupérer le Graal. Vous ne laisserez rien vous arrêter!

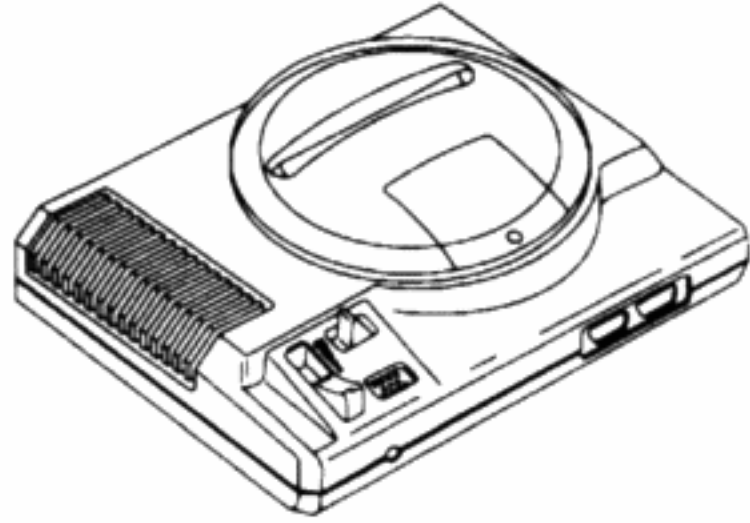
PREPARER VOTRE SYSTEME

1. Installez votre Système Mega Drive en suivant les instructions du manuel. Branchez le control pad 1.
2. Vérifiez que l'interrupteur de la console est sur la position OFF.
3. Insérez la cartouche *Indiana Jones and the Last Crusade* (et la *Dernière Croisade*) dans la console avec l'étiquette vers l'extérieur. Enfoncez bien la cartouche dans le slot.
4. Mettez sur la position ON. L'écran Sega apparaît.

Remarque: si rien n'apparaît à l'écran, mettez l'interrupteur sur la position OFF. Vérifiez que la cartouche est insérée correctement et que tous les câbles sont bien connectés. Puis, essayez de nouveau.

IMPORTANT: Vérifiez toujours que votre Système Mega Drive est éteint avant d'insérer ou de retirer la cartouche de jeu.

5. Appuyez sur le bouton Start du Control Pad 1. L'aventure d'*Indiana Jones and the last crusade* (et la *Dernière Croisade*) commence.



COMMENCEMENT IMMEDIAT

Parcourez ce paragraphe pour vous plonger directement dans l'action.

- Appuyez sur le bouton Start pour passer à l'écran Menu



- Appuyez sur le bouton D pour choisir PLAY GAME (JOUER) ou OPTIONS.
- Appuyez sur le bouton Start pour confirmer votre choix.

OPTIONS

Les options vous permettent d'adapter le jeu. Lisez le paragraphe suivant pour en savoir plus.

- Sur l'écran Menu, mettez OPTIONS en évidence en appuyant sur le bouton-D.
- Appuyez sur le bouton Start pour aller à l'écran d'Options.
- Appuyez sur le bouton-D en haut/bas pour mettre les OPTIONS en évidence.
- Appuyez sur le bouton-D à gauche/droite pour changer les réglages d'options.
- Appuyez sur le bouton Start à tout moment pour sortir de cet écran.

Difficulty (Difficulté) - choisir de easy (facile) à difficult (difficile).

Control Pad - configurez le Control Pad comme vous le souhaitez.

Sound (Son) - vous permet d'avoir des effets sonores variés.

- Appuyez sur le Control Pad à gauche/droite pour sélectionner un effet sonore.
- Appuyez sur le bouton A, B ou C pour écouter l'effet sonore.

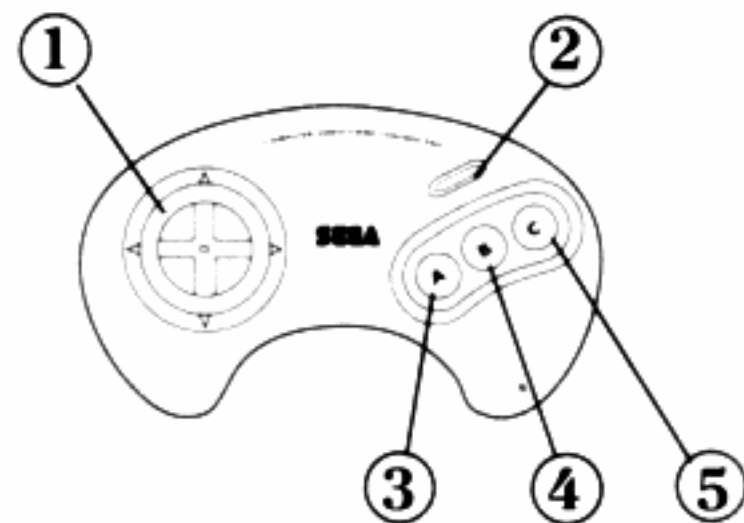
Music (Musique) vous permet d'entendre des musiques variées.

- Appuyez sur le Control Pad à gauche/droite pour sélectionner la musique.
- Appuyez sur le bouton A, B ou C pour écouter la musique.
- Leave Options (Quitter Options): vous ramène à l'écran Menu.
- Appuyez sur le Control Pad en haut/bas pour mettre en évidence.
- Appuyez sur le bouton A, B ou C pour passer à l'écran Menu.



L'AVENTURE COMMENCE

Indy a du pain sur la planche! Vous devez lire ce qui suit attentivement si vous voulez apprendre les ficelles du jeu et aider Indy dans sa mission.



1. Bouton-D: appuyez à gauche/droite pour déplacer Indy vers la gauche/droite.
Appuyez en haut pour grimper.
Appuyez en bas pour faire accroupir Indy.
2. Bouton Start: pour faire une pause pendant le jeu.
3. Bouton-A: pour donner un coup de poing.
4. Bouton-B: pour donner un coup de fouet. Pour qu'Indy se balance au bout de son fouet.
5. Bouton-C: pour sauter.

REMARQUE: les boutons ci-dessus suivent la configuration standard du joystick et peuvent être changés sur l'écran d'Options.

Contrôle de l'Action:

Sauter: appuyez sur le bouton Sauter (C), mais n'oubliez pas qu'Indy ne peut sauter qu'à une certaine

hauteur, alors ne gardez pas le doigt sur le bouton sinon vous verrez Indy sauter pour rien.

Se pencher: appuyez sur le bouton-D en bas.

Ramper: appuyez sur le bouton-D à gauche/droite en le maintenant enfoncé.

Monter à la corde:

- Utilisez le bouton-D pour placer Indy sous une corde.
- Appuyez sur le bouton Sauter (C) pour qu'Indy saute et attrape la corde.
- Appuyez sur le bouton-D en haut/bas pour grimper/descendre.

Sauter des cordes:

- Appuyez sur le bouton-D et maintenez-le enfoncé dans la direction où vous voulez sauter.
- Appuyez sur le bouton Sauter (C) pour sauter.

Se balancer au bout du fouet:

- Vous ne pouvez vous balancer que dans certains endroits.
- Cherchez un point d'attache sur un poteau ou un pilier.
- Placez-vous assez près du point d'attache.
- Appuyez sur le bouton Fouet (B) pour vous balancer. Maintenez le bouton-D enfoncé dans la direction du balancement pour avoir un saut plus long.

LA SAGA CONTINUE

Au début de chaque jeu, vous disposez d'une Barre de Vie entière. Lorsqu'elle est à zéro, Indy perd une vie. Ne désespérez pas, il y a trois crédits par jeu et trois vies par crédit. Quand vous perdez un crédit vous passez à l'écran Continue (Continuer). S'il n'y a plus de crédits, le jeu est terminé. Pour continuer:

- Appuyez sur le bouton Start dans les 10 secondes, sinon le jeu se terminera.
- Lorsqu'il n'y a plus de crédits, le jeu est terminé.
- Vous avez droit à une vie supplémentaire si vous atteignez 30 000 points à la fin de n'importe quel niveau.

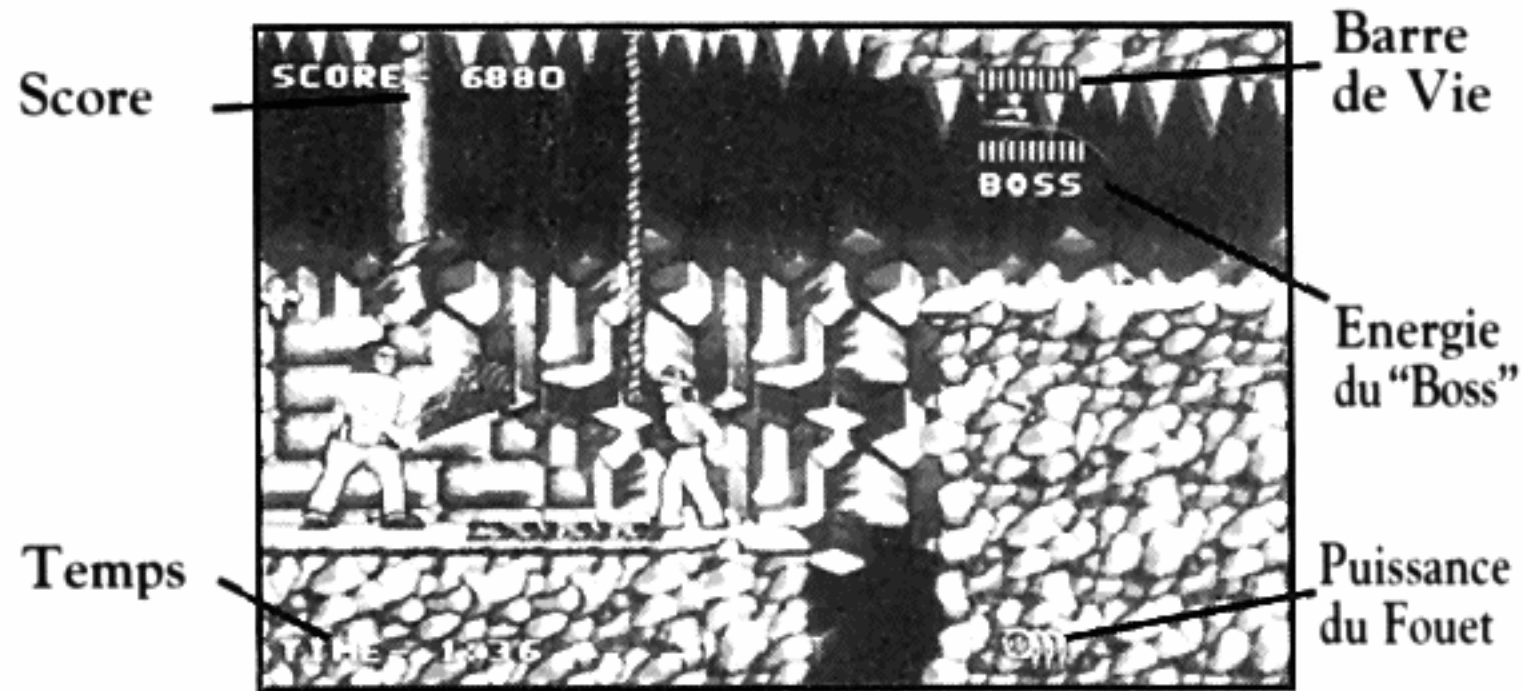
GUIDE DE L'AVENTURIER

Votre mission est extrêmement difficile. Vous devez empêcher l'ennemi de dérober le Saint Graal et sauver la vie de votre père. Vous devez réussir! Ce que vous ne voyez pas ou ne savez pas peut vous causer du tort. Lisez la section suivante si vous voulez un cours accéléré sur la survie dans une aventure archéologique.

(INSERT SCREEN SHOT: game play)

(Call out: Score, Time, Life bar, Whip power, Boss power)

(Score, Temps, Barre de Vie, Puissance du Fouet, Puissance du Boss)

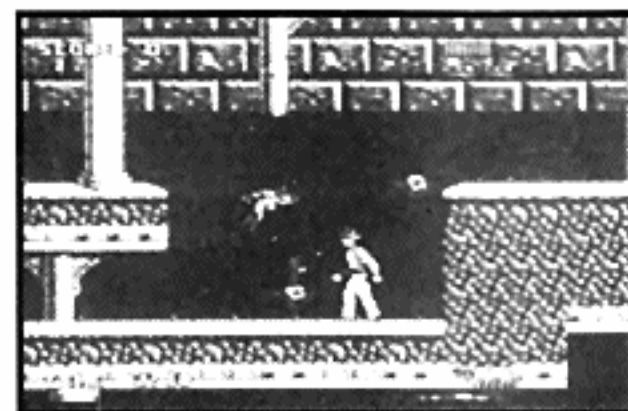


Energie du "Boss": La barre d'énergie diminue chaque fois que le "boss" reçoit un coup; elle apparaît à la fin des niveaux. Pas d'énergie, pas de "boss"!

Vous ne savez jamais ce que vous allez trouver quand vous faites des fouilles, mais, si vous rencontrez ces créatures vous n'arriverez jamais à creuser. Faites attention à elles!

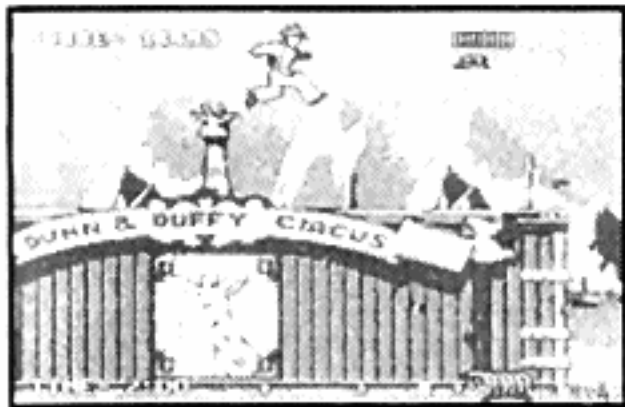


Éliminez ces types-là aussi vite que possible.

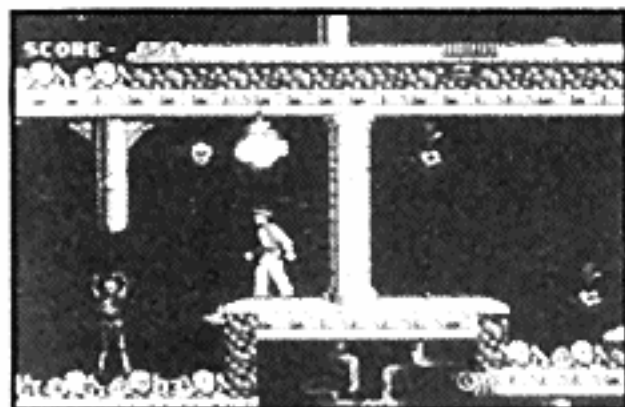


Donnez un coup de fouet aux rats ou vous vous en repentirez.

- Score:** Indique le score actuel.
- Temps:** Indique le temps qu'il reste. Lorsqu'Indy n'a plus de temps, il perd une vie.
- Barre de Vie:** Indique l'énergie d'Indy. Lorsqu'il n'a plus d'énergie, Indy perd une vie.
- Puissance du Fouet:** Indy ne perd jamais son ami fouet, mais la longueur de la barre de puissance du fouet indique la force des coups de fouet d'Indy. Plus la barre est longue, plus ses coups sont puissants et moins il faut de coups pour tuer un ennemi. N'oubliez pas qu'Indy peut aussi donner des coups de poing aux ennemis, alors gardez votre fouet pour les grandes occasions.



Evitez la girafe ou elle vous frappera.

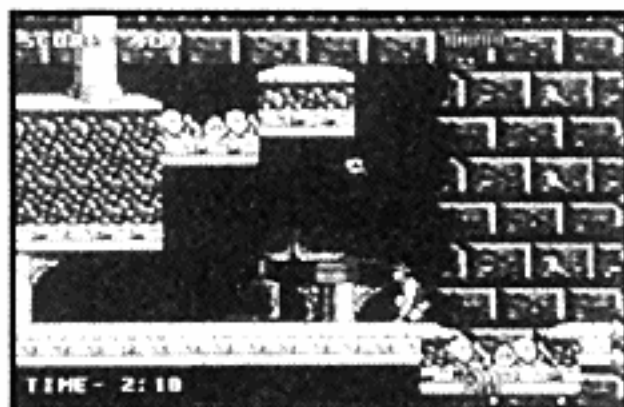


Evitez-les ou elles feront un trou dans votre barre de vie. Regardez bien où elles tombent avant de vous aventurer. Cela pourrait vous sauver la vie!



Eliminez ces gangsters pour obtenir des points ou simplement pour le plaisir.

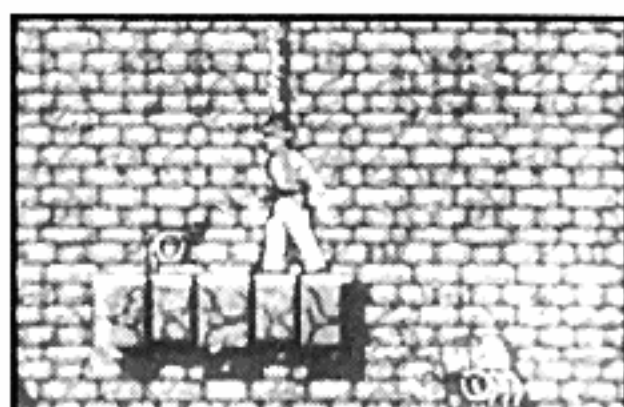
Le travail sur le terrain a ses avantages; ce n'est pas seulement une histoire de méchants et de bêtes sauvages. Ramassez les trésors suivants et contrariez les projets de domination du monde de vos ennemis.



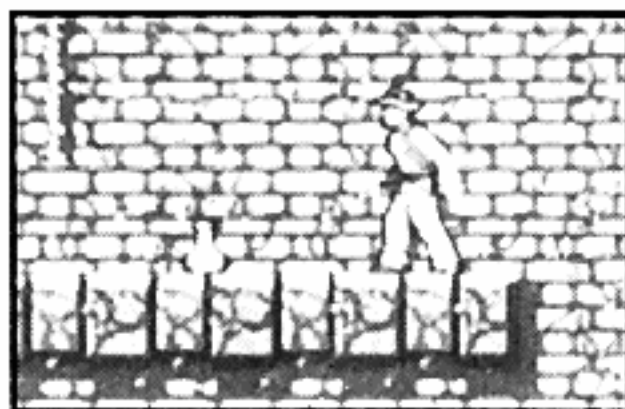
Ouvrez ces boîtes pour obtenir des articles bonus.



"Time"
Chipez ce petit trésor pour gagner du temps supplémentaire.



"Whip"
Utilisez votre fouet pour attraper cet objet et gagner de la puissance de fouet.



“Energy”
Buvez cette potion pour gagner de l'énergie.



“Cross of Coronado”
Sauvez la croix des mains d'avidés profanateurs de tombes.



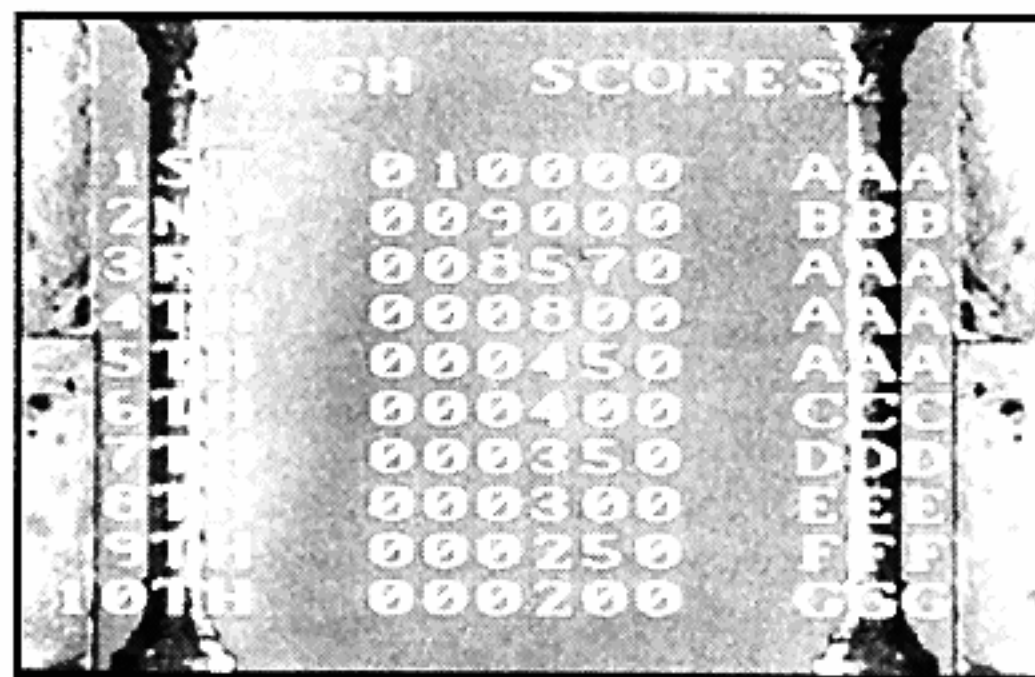
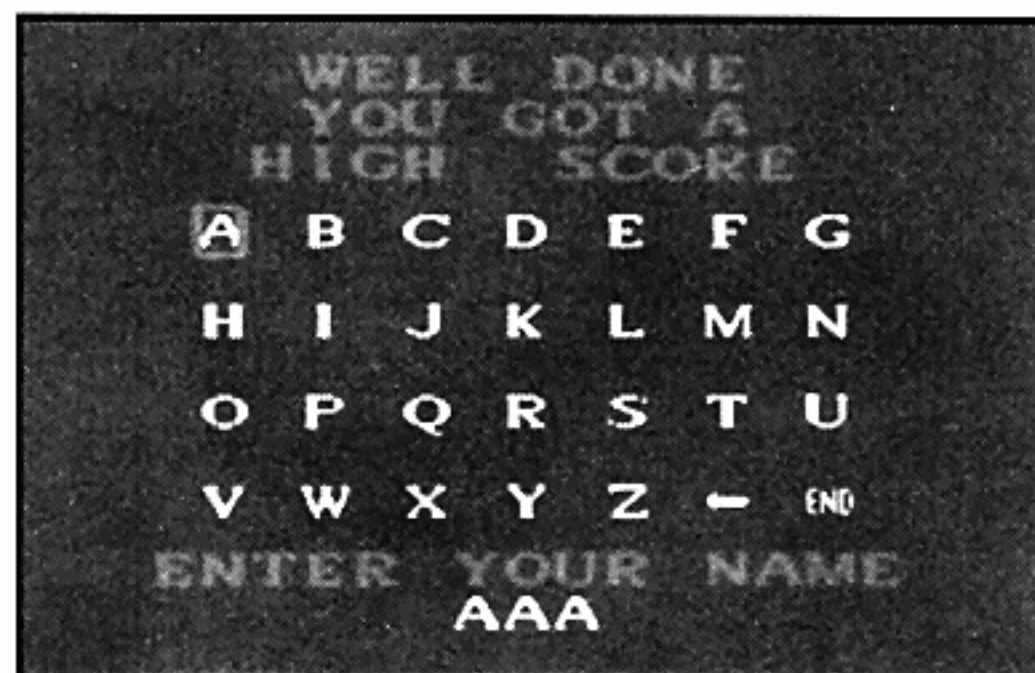
“Grail Shield”
Trouvez le bouclier et vous vous rapprocherez encore du Graal.

MEILLEURS SCORES

Si votre score est assez élevé, vous obtiendrez une place sur ce tableau! Pour entrer votre nom:

- Appuyez sur le bouton-D pour mettre une lettre en évidence.

- Appuyez sur n'importe quel bouton pour entrer la lettre mise en évidence.
- Mettez End (Fin) en évidence et appuyez sur n'importe quel bouton pour sortir.



LE SCENARIO

Préparez-vous à une action ininterrompue! Pour sauver le Saint Graal, ainsi que votre père, d'un ennemi cruel, vous devrez effectuer de nombreuses missions. Lisez la section suivante pour vous préparer à la plus grande aventure de votre vie.

Scène 1: Grottes de l'Utah

Votre mission consiste à trouver la Croix de Coronado cachée quelque part dans un labyrinthe de grottes, truffées de dangereux ruisseaux empoisonnés et de dénivellations mortelles, et tentez d'éviter les chutes de stalactites. Si cela ne vous suffit pas, une bande de cowboys à l'œil mauvais chercheront à vous arrêter. Echappez-vous dans un wagon fou; vous devrez réagir comme l'éclair si vous voulez éviter les blocs de pierre et attraper la corde. Si vous n'atteignez pas la deuxième torche à temps, vous devrez vous battre dans le noir; personne ne survit longtemps à ce genre de chose, non? Vous avez donc intérêt à vous presser. Il vous reste encore l'embrouille avec le Terrible Tex Thompson, l'imbécile qui garde la Croix. Bagarrez-vous avec lui, ou utilisez votre tête, car il pourrait y avoir un autre moyen de l'éviter!

Scène 2: La Grande Evasion

Vous avez la croix, mais les gangsters ne sont pas très loin derrière vous, alors que vous êtes debout sur un train bancal. Les toits sont pourris, alors faites attention à ne pas tomber, cela pourrait s'avérer dangereux. Il n'est vraiment pas drôle

de se retrouver dans le puits aux serpents; mais les lions ont l'air plus sympathiques et les magiciens peuvent jeter des sorts! Faites attention aux obstacles sinon votre voyage s'achèvera vite. A propos, le Chef Quiver, le patron cracheur de flèches, n'autorise pas les tours gratuits, alors montez, sautez et plongez et vous aurez finalement de la chance!

Scène 3: Les Catacombes

Au plus profond des entrailles de Venise se trouve Sir Richard, un chevalier de la première croisade. Vous trouverez sur son bouclier l'un des indices dont vous avez besoin pour trouver le Graal. Explorez cette tombe nauséabonde, empestant les rats et l'huile. Faites attention aux vieux pièges envoyant des lances dans votre direction. N'oubliez pas, "celui qui hésite est perdu", alors passez immédiatement au chapitre des lances si vous voulez réussir. Pour s'amuser, Abdoul Arson, le féroce garde de la tombe et cracheur de feu a mis le feu aux catacombes et mêmes aux rats. Même si vous réussissez à vous en débarrasser, n'oubliez pas de sauter dans la bonne direction si vous ne voulez pas avoir les pieds brûlés. C'est assez chaud pour vous?

Scène 4: Château Brunwald

Vous allez beaucoup vous amuser, en plein cœur de l'empire de vos impitoyables ennemis. Profitant de la violence de l'orage, vous escaladez la forteresse pour libérer votre père. Evitez les projecteurs de surveillance tout en esquivant les blocs de pierre tombant du château frappé par l'éclair. Confrontez Gustave, le méchant soldat qui surveille votre

père et faites attention car vous ne pouvez le fouetter que dans le dos. Si vous vous en débarrassez, vous aurez besoin de réagir aussi vite que l'éclair pour vous sortir de cet écran.

Scène 5: Le Saint Graal

L'ennemi a fait feu sur votre père. Maintenant, plus que jamais, vous avez besoin des pouvoirs de guérison du Graal. Vous devez d'abord surmonter trois pièges dévastateurs: le Souffle de Dieu, la Parole de Dieu et le Saut de la Foi. Ne vous arrêtez pas car le temps s'écoule rapidement. Vous devez toujours rester calme et vous souvenir de tout ce que vous avez appris. Le latin est peut-être une langue morte, mais il pourrait vous sauver la vie! Avant de pouvoir vous approcher du Graal, vos capacités personnelles seront encore mises terriblement à l'épreuve. N'oubliez pas, dans la Salle du Graal, "tout se qui brille n'est pas or!"

TABLEAU DES SCORES

Bonus fin de niveau:	
Chaque barre d'énergie restante	5
Chaque seconde restante	5
Torche	15
Ouvrir coffre	50
Potion d'énergie	50
Icône temps	50
Icône fouet	50
Rats	100

Cowboy	200 (debout immobile ou mobile) ou 250 (faisant feu)
Soldat ennemi	200 ou 250 (en fonction de la difficulté pour les tuer)
Icône fin de niveau	500 Bouclier ou Croix
Sauter dans wagon	1000
Croix de Coronado	500
Méchants fin de niveau	5000 (niveau facile)
Méchants fin de niveau	10000 (niveau difficile)
Saint Graal	50000

GARANTIE LIMITEE

U.S. Gold se réserve le droit d'améliorer le produit décrit dans ce manuel, à tout moment et sans préavis.

U.S. Gold n'offre aucune garantie expresse ou implicite concernant ce manuel, sa qualité, sa qualité marchande ou son adaptation à un usage particulier.

Si un défaut apparaît pendant la période de garantie limitée de quatre vingt dix jours sur le produit lui-même (c'est à dire pas sur le programme logiciel, qui est fourni "tel quel") retournez-le dans son état initial au lieu d'achat.

MANIPULATION DE LA CARTOUCHE

Cette cartouche est conçue exclusivement pour le Système Sega Megadrive.

Précautions d'Emploi

1. Ne pas mouiller!
 2. Ne pas plier!
 3. Ne pas infliger de choc violent!
 4. Ne pas exposer directement à la lumière du soleil!
 5. Ne pas endommager ou dénaturer!
 6. Ne pas placer à proximité d'une source de température élevée!
 7. Ne pas placer à proximité de diluants, benzine, etc!
- En cas d'humidité, sécher complètement avant utilisation.
 - Pour nettoyer, essuyer avec un chiffon doux imbibé d'eau savonneuse.
 - Après utilisation, remettre dans la boîte.
 - Veiller à faire des pauses au cours de longues périodes de jeu.

AVERTISSEMENT:

Pour les possesseurs de télévision à écran géant. Les images immobiles risquent de causer l'endommagement permanent

du tube-images ou de marquer le phosphore du tube à rayons cathodiques. Eviter l'usage répété ou prolongé de jeux vidéo sur des télévisions à écran géant.

This game is licensed by Sega Enterprises Ltd.
for play on the SEGA MEGA DRIVE SYSTEM.

TM & ©1990 LUCASFILM LTD. (LFL), Indiana Jones, Indy, and
Lucasfilm Games are trademarks of Lucasfilm Ltd. All rights
reserved. ©1992 U.S. Gold Ltd., Units 2/3, Holford Way, Holford,
Birmingham B6 7AX, England. Tel: 021 625 3366.

Patents: U.S. Nos. 4, 442, 486/4, 454, 594/4, 462, 076; Europe No. 80244; Canada No. 1, 183, 276;
Hong Kong No. 88-4302; Singapore No. 88-155; Japan No. 82-205605 (Pending)

Printed in Japan