

LUCASFILM AND US GOLD PRESENT

# TNDY

*INDIANA JONES*  
and the  
Last Crusade

THE  
**ACTION  
GAME**

A TWO-FISTED ACTION GAME FROM THE  
PEOPLE WHO BROUGHT YOU THE SMASH HIT MOVIE.

**LUCASFILM**  
GAMES

FOR USE ON AMSTRAD/SCHNEIDER  
CPC DISK COMPUTERS

**INDIANA JONES**  
**ET LA DERNIERE CROISADE**

*le film*

*le film*  
*le film*  
*le film*  
*le film*

Indiana Jones et la Dernière Croisade comporte plusieurs niveaux passionnants dans lesquels vous contrôlez Indy dans sa quête d'oeuvres d'art. Il y a un objet important dans chaque niveau. Vous devez vous frayer un chemin dans chaque niveau et retrouver l'oeuvre d'art. Puis, il vous faut combattre pour arriver sain et sauf à la fin du niveau.

niveau 1, vous devez retrouver la croix de Coronado; cependant, n'oubliez pas de ramasser les torches; les grottes pourraient s'assombrir et il deviendrait difficile de retrouver votre chemin. Une fois la Croix en main, vous devez vous échapper par-dessus le train.

Le train :

- 1: rien
- 2: 2 cornes
- 3: 1 corne et 1 indien
- 4: 1 girafe
- 5: 1 cow - boy

- 6: 1 girafe et 1 corne
- 7: 1 girafe et 1 indien
- 8: rien

Le niveau 2 vous emmène dans les catacombes. A l'époque de leur construction, des voûtes secrètes furent érigées afin de barrer la route aux faux chercheurs. Face à 6 voûtes, un authentique chercheur trouve la bonne voûte et continue son chemin. Le faux chercheur, incapable de trouver la bonne direction, est condamné à errer en vain dans les catacombes.

Au début de ce niveau, vous apercevez les voûtes; au-dessus de chaque voûte se trouve un hiéroglyphe codé. Ces hiéroglyphes changent tous les jours et la date est indiquée au-dessus des voûtes. Pour trouver la bonne voûte, cherchez la date sur la grille de protection ci-jointe et entrez par la voûte au code correspondant. Une fois que vous avez trouvé le bouclier, vous devez escalader le mur du château. Prenez garde à la foudre!

au château : se servir du bouclier pour  
sauter les trous

	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	△	△	△	△	△	△

le bouclier est près du ponton  
(il y a de la foudre)

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

Au niveau 3, vous continuer votre quête dans les airs. Vous recherchez le livre du Graal que le père d'Indy a perdu. N'oubliez pas de ramasser les passes sur votre chemin. Les passes sont faits de papier mince et se transforment vite en poussière. Si Indy n'en a pas, l'alerte est déclenchée, ce qui rend votre tâche plus difficile.

le livre est au 3<sup>ème</sup> étage  
 partant du haut du ballon  
 (0,1,2,3)

Au niveau 4, le Dr Jones Sr a été blessé et son seul espoir est qu'Indy puisse retrouver le Saint Graal à temps. Avec le cœur de son père qui se transforme petit à petit en pierre, Indy doit affronter les pièges tendus par les Chevaliers de la Croisade. Le temps est contre vous et seul votre courage peut vous valoir la victoire.

1<sup>ere</sup> épreuve: le soufflé  
de dieu: uniquement  
qu'un de la lame  
passera, tu sautera

2<sup>eme</sup> épreuve: le nom de  
dieu: uniquement sur  
le nom de dieu, tu  
avancera

# COMMANDES DE JEU

## *AMSTRAD*

Au joystick, le personnage suit la direction donnée au joystick.

Au clavier -> Q,A,O,P & Barre Espace -> Haut/Bas/Gauche/Droite & Feu.

SHIFT-DEL -> Pause/Reprise du jeu.

Shift-ESC -> Quitter le jeu.