

INDIANA JONES and the LAST CRUSADE™

CBM AMIGA

GETTING STARTED

NOTE: It is recommended that you first make backup copies of all disks and put the originals in a safe place. The disks are not copyprotected, so to copy them just follow the instructions that came with your computer. You can play from either a hard disk drive, or a floppy disk drive. From a floppy drive, insert Indiana Jones and the Last Crusade Disk 1 in your disk drive (DPO:) and boot off this disk. Open the disk icon and double-click on the Indy icon (the Indy hat and whip).

If your Amiga has at least one megabyte of RAM, you can play Indy using two drives. Leave Indy Disk 2 in your external drive (DF1:) and swap Disk 1 and Disk 3 in your internal drive as requested.

ATTENTION 512K USERS: If you are using a 512K Amiga with external drives, please disconnect all external drives and boot off Indy Disk 1.

Follow the instructions on the screen, and insert other disks when prompted.

To install Indy on a hard disk, first use your Workbench menu to create an empty file drawer called "Indy 3". Without opening the "Indy 3" drawer, insert Disk 1 into the drive, double-click on its icon, and drag both the Indy and Rooms icons into the new hard disk drawer. Insert Disk 2 into the drive, double-click on its icon, and drag its Rooms icon into the new hard drawer. Then insert Disk 3 into the drive, double-click on its icon, and drag its Rooms icon into the new hard disk drawer. (**NOTE:** If you open the hard disk drawer before moving the icons, take care not to drag the second and third Rooms icon on top of the first one. If you do so accidentally, simply delete the hard disk Rooms drawer and re-copy the Rooms icons from all three disks.)

To load the game from your hard disk, open the "Indy 3" hard disk drawer, and double-click on the Indy icon.

MOUSE CONTROL

Use your mouse to move the cursor around. You may select any of the verbs or inventory items below by clicking on them with your left mouse button. You may use your right mouse button to override cut-scenes while playing the game.

KEYBOARD CONTROLS

All of the verbs used in the game can also be selected by using keyboard commands. Each key corresponds to one verb. Pressing the appropriate key once is equivalent to moving the cursor over the verb and pushing the mouse button; pressing the key twice is the same as double-clicking on the verb. The keys are mapped according to the layout of the verbs on the screen:

Q	W	E	R	T
Push	Open	Walk to	Use	(Talk)
A	S	D	F	G
Pull	Close	Pick up	Turn on	(Travel)
Z	X	C	V	B
Give	Look	What is	Turn off	(To Henry/To Indy)

The verbs on the far right (in parentheses) are not always available on the screen. See the game manual for more information about them.

You can also select inventory items from the keyboard. On the screen you will see six items at most in the inventory list. Use the following keys to select one:

Y	U	O
Upper left item	Upper right item	Scroll list up
H	J	L
Middle left item	Middle right item	Scroll list down
N	M	
Lower left item	Lower right item	

FUNCTION AND COMMAND KEYS

Save or load a game	FS (Only when the verbs are available)
Bypass a Cut-Scene	ESC or second mouse button
Restart a Game	F8
Pause a Game	Space Bar
Message Line Speed:	Faster >
	Slower <
Sounds Off/On	ALT #
Exit Game	ALT x

FIGHTING CONTROLS

Use these keys to control Indy in a fight. See your game manual for further instructions.

INDY IS ON THE LEFT			INDY IS ON THE RIGHT		
7	8	9	7	8	9
Step back	Block high	Punch high	Punch high	Block high	Step back
4	5	6	4	5	6
Step back	Block middle	Punch middle	Punch middle	Block middle	Step back
1	2	3	1	2	3
Step back	Block low	Punch low	Punch low	Block low	Step back

BIPLANE CONTROLS

Indy escapes from Germany in a biplane after he has found Henry, his father. In the game you will control Indy as he flies the plane, while Henry tries to shoot down enemy planes. Manoeuvre to keep away from the enemy to give Henry time to line up his shot. See your game manual for further instructions.

7	8	9
Fly to upper left	Fly upwards	Fly to upper right
4	5	6
Fly to left	Fly straight	Fly to right
1	2	3
Fly to lower left	Fly down	Fly to lower right

SAVE/LOAD INSTRUCTIONS

If you are playing from floppy disks, you will need to prepare a blank, formatted disk BEFORE you start to play. This disk will become your save/load disk. Hard disk players will have their games saved in the directory with the game files.

Press **FS** when you want to check your current Indy Quotient or save or load a game. If you are playing from floppy disks, you will be asked to insert your save/load game disk. Once the save/load screen is displayed, you can move the cursor and click on either **SAVE**, **LOAD**, or **PLAY**. The **SAVE** option will not be available during the opening sequence or after Indy has failed in his quest.

TO SAVE

Click on the **SAVE** option. The current list of saved games will be displayed in slots along the left side of the screen. Select a slot by pointing the cursor at it and clicking. Now you will be able to type a new name for that slot or use the backspace key to change the existing name. Pressing **ENTER** will reactivate the cursor. Click the cursor on **OK** to save the game, or **CANCEL** if you have changed your mind and do not wish to save it.

TO LOAD

Click on the **LOAD** option. The current list of saved games will be displayed in slots along the left side of the screen. Select a slot by pointing the cursor to it and clicking. Move the cursor to **OK** to load the game, or **CANCEL** if you have changed your mind and do not wish to load it. Series IQ points will be updated each time you save or load a game. If you are playing from floppy disks, you can transfer Series points from one save/load game disk to another by loading a game from one floppy and saving it on a new one.

To start fresh with a new set of Series points: If you are playing from a hard disk you must delete all savegame files (all files named savegame with different extensions.) If you are playing from a floppy, just use a new formatted disk for your save/load game disk.

ADDITIONAL AMIGA CREDITS

Amiga Programming by Eric Wilmundur and Dan Filner
Amiga sounds and music by David Warhol, David Hayes and Dan Filner
Reference card design by Mark Shepard
Amiga is a registered trademark of Commodore Amiga, Inc. Indiana Jones and the Last Crusade, character names, and all other elements of the game are trademarks of Lucasfilm Ltd™ & © 1989 Lucasfilm Ltd. All rights reserved.

INDIANA JONES and the LAST CRUSADE™

CBM AMIGA

LE DÉMARRAGE

NOTE: Nous vous recommandons de faire tout d'abord des copies de toutes les disquettes et de les mettre dans un

endroit sûr. Les disquettes ne sont pas protégées contre la copie. Pour les copier, suivez simplement les instructions que vous avez reçues avec votre ordinateur. Vous pouvez jouer soit à partir du disque rigide ou du lecteur de disquettes. Pour jouer avec des disquettes, introduisez la disquette 1 d'Indiana Jones and the Last Crusade dans votre lecteur de disquettes (DPO:) et chargez-la. Ouvrez l'icône de la disquette et cliquez deux fois sur l'icône d'Indy (le chapeau et le fouet d'Indy). Si votre Amiga a au moins une mégabyte de RAM, vous pouvez jouer avec Indy en utilisant deux lecteurs. Laissez la disquette Indy 2 dans votre lecteur extérieur (DF1:) et permutuez les disquettes 2 et 3 comme il vous est demandé.

UTILISATEURS DE 512K ATTENTION: Si vous utilisez un Amiga 512K avec lecteurs extérieurs, débranchez tous les lecteurs extérieurs et amorcez la disquette Indy 1. Suivez les instructions sur écran et insérez les autres disquettes quand on vous la demande.

Pour installer Indy sur un disque rigide, vous devez tout d'abord utiliser votre menu Workbench afin de créer un fichier vide au nom de "Indy 3". Insérez la disquette 1 dans le lecteur sans ouvrir le fichier "Indy 3" cliquez deux fois sur son icône et draguez les icônes d'Indy et des Pièces dans le nouveau fichier de disques rigides. Introduisez la disquette 2 dans le lecteur, cliquez deux fois sur son icône et draguez son icône des Pièces dans le nouveau fichier de disque rigide (**NOTE:** Si vous ouvrez le fichier de disque rigide avant de déplacer les icônes, prenez soin de ne pas draguer l'icône des deuxième et troisième Pièces au-dessus de la première. Si vous le faites accidentellement, effacez tout simplement le fichier des Pièces du disque rigide et recopiez les icônes des Pièces à partir des trois disquettes).

Pour charger le jeu de votre disque rigide, ouvrez le fichier du disque rigide "Indy 3" et cliquez deux fois sur l'icône Indy.

CONTRÔLE AVEC SOURIS

Utilisez votre souris pour déplacer le curseur. Vous pouvez sélectionner n'importe quel verbe ou article d'inventaire ci-dessous en cliquant dessus avec votre bouton de souris gauche. Vous pouvez utiliser votre bouton de souris droit pour éviter les scènes coupées durant le jeu.

CONTRÔLE AVEC CLAVIER

Tous les verbes utilisés dans le jeu peuvent également être utilisés à l'aide des commandes de clavier. Chaque touche correspond à un verbe. Quand vous appuyez une fois sur la touche appropriée, cela équivaut à déplacer le curseur sur le 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. Les touches sont arrangées selon la disposition des verbes sur l'écran:

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

Les verbes à l'extrême droite (entre parenthèses) ne sont pas toujours disponibles sur écran. Consultez le manuel de jeu pour plus d'informations. Vous pouvez également sélectionner des articles d'inventaire du clavier. Sur l'écran, vous verrez six articles au plus dans la liste d'inventaire. Utilisez les touches suivantes pour en sélectionner un:

Y	U	O
Article en haut/gauche	Article en bas/droite	Défilement de la liste vers la haut
H	J	L
Article milieu/gauche	Article milieu/droite	Défilement de la liste vers le bas
N	M	
Article en bas/gauche	Article en bas/droite	

TOUCHES DE FONCTION

ET DE COMMANDE

Sauvegardez ou chargez un jeu	FS (seulement quand les verbes sont disponibles)
Évitez une scène coupée	ESC ou deuxième bouton de souris
Recommencez un jeu	F8
Mettez un jeu en pause	Barre d'espacement
Vitesse de la ligne à messages	Plus rapide >
	Plus lente <

Son En/Hors fonction
Sortie de jeu

ALT s
ALT x

COMANDES DE COMBAT

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

QUAND INDY EST À GAUCHE

7	8	9
Reculez	Blocage	Coup de Haut
4	5	6
Reculez	Blocage	Coup de Moyen
1	2	3
Reculez	Blocage	Coup de Bas

QUAND INDY EST À DROITE

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

COMMANDES DE BIPLAN

Indy s'échappe d'Allemagne dans un biplan, après avoir retrouvé son père Henry. Dans le jeu, vous contrôlez 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. Consultez votre manuel de jeu pour plus d'informations.

7	8	9
Volé vers le haut à Gauche	Volé vers le haut	Volé vers le haut à droite
4	5	6
Volé vers la Gauche	Volé tout droit	Volé vers la droite
1	2	3
Volé vers le bas à Gauche	Volé vers le bas	Volé vers le bas à droite

INSTRUCTIONS DE SAUVEGARDE/CHARGEMENT

Si vous jouez à partir de disquettes, vous devez avoir une disquette vierge formatée AVANT de commencer à jouer. La disquette sera votre disquette de sauvegarde/chargement. Les joueurs sur disques rigides devront sauvegarder leurs jeux dans le répertoire avec les fichiers de jeu.

Appuyez sur **F5** quand vous voulez vérifier votre Quotient Indy courant ou sauvegarder ou charger un jeu. Si vous jouez à partir de disquettes, on vous demandera d'introduire votre disquette 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 êtes, 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 Q1 de série seront remis à jour chaque fois que vous sauvegarderez ou chargez un jeu. Si vous jouez à partir de disquettes, vous pouvez transférer les points de Série d'une disquette de Sauvegarde/Chargement à une autre en chargeant un jeu d'une disquette et en le sauvegardant sur une 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 à partir d'une disquette, utilisez tout simplement une nouvelle disquette formatée comme disquette de Sauvegarde/Chargement de jeux.

GÉNÉRIQUE SUPPLÉMENTAIRE ATARI ST

Programmation Amiga de Eric Wilmunder et Dan Filner.
Effets Sonores et Musique Amiga de David Warhol, David Hayes et Dan Filner.
Arrangement de la carte de référence de Mark Sheppard.
Amiga est une marque déposée de Commodore Amiga. Indiana Jones and the Last Crusade, les noms des personnages et tous les autres éléments du jeu sont des marques de Lucasfilm Ltd.™ & © 1989 Lucasfilm Ltd.
Tous droits réservés.

INDIANA JONES and the LAST CRUSADE™ CBM AMIGA

PER INIZIARE

NOTA: Si raccomandanda di fare delle copie di tutti i dischetti e di mettere via gli originali. I dischetti non sono protetti e puoi copiarli seguendo semplicemente le istruzioni sul manuale del tuo computer.

Puoi eseguire sia da disco rigido che da drive floppy. Da quest'ultimo, inserisci il Dischetto 1 nel drive (DPO-) e inizializzalo. Poi apri l'icona disco e fai un doppio clic sull'icona Indy (quella col cappello e la frusta).

Se il tuo Amiga dispone di almeno un megabyte di RAM, puoi eseguire usando due drive. Lascia il Dischetto 2 nel drive esterno (DFI-) e scambia i Dischetti 1 e 3 sul drive interno, come richiesto.

ATTENZIONE UTENTI 512K: Se usi un Amiga 512K con drive esterni, staccalo prima e inizializza il Dischetto 1.

Segui le istruzioni sullo schermo e inserisci gli altri dischetti quando viene richiesto.

Per installare su disco rigido, prima devi creare un cassetto di file chiamato "Indy 3" usando il menu Workbench. Poi, senza aprire il cassetto, inserisci il Dischetto 1 nel drive, fai un doppio clic sulla sua icona e trascina entrambe le icone di Indy e Rooms (Stanze) nel nuovo cassetto del disco rigido. Inserisci, adesso, il Dischetto 2 nel drive, fai un doppio clic sulla sua icona e trascina la sua icona Rooms (Stanze) nel nuovo cassetto. Poi inserisci il Dischetto 3 nel drive, fai un doppio clic sulla sua icona e trascina la sua icona Rooms (Stanze) nel nuovo cassetto. (**NOTA:** Se apri il cassetto sul disco rigido prima di muovere le icone, stai attento a non trascinare la seconda e la terza icona Rooms sopra la prima. Se per caso ti succede di farlo, basta cancellare il cassetto Rooms sul disco rigido e ricopiarlo le icone Rooms da tutti e tre i dischetti). Per caricare dal disco rigido, apri il cassetto "Indy 3" e fai un doppio clic sulla sua icona Indy.

CONTROLLO MOUSE

Per muovere il cursore, usa il mouse. Puoi selezionare qualunque dei verbi o degli oggetti dell'inventario qui sotto, facendo clic su questi con il bottone di sinistra del mouse. Puoi usare quello di destra per aggirare le scene fisse durante il gioco.

CONTROLLI TASTIERA

Tutti i verbi utilizzati nel gioco possono essere selezionati anche con i comandi tastiera. Ogni tasto corrisponde a un verbo. Premendo il tasto appropriato una sola volta, equivale a spostare il cursore sul verbo e premere il bottone del mouse; pigiando il tasto due volte, ha la stessa funzione del doppio clic. I tasti sono disposti per concordare con la disposizione dei verbi sullo schermo:

Q	W	E	R	T
Spingi	Apri	Cammina verso	Usa	(Parla)
A	S	D	F	G
Tira	Chiudi	Raccogli	Accendi	(Viaggia)
Z	X	C	V	B
Dai	Guarda	Cosa è	Spegni	(Da Henry/da Indy)

Il verbo all'estrema destra (tra parentesi) non è sempre disponibile sullo schermo. Per maggiori informazioni, consulta il manuale di gioco.

Gli oggetti dell'inventario possono essere selezionati anche con la tastiera. Sulla lista sullo schermo, appianno sei oggetti al massimo. Per selezionarne uno, usa i tasti seguenti:

Y	U	O
Oggetto in alto a sinistra	Oggetto in alto a destra	Scorri lista in alto
H	J	L
Oggetto in mezzo a sinistra	Oggetto in mezzo a destra	Scorri lista in basso
N	M	
Oggetto in basso a sinistra	Oggetto in basso a destra	

TASTI COMANDO E FUNZIONE

Salva o carica un gioco	F5 (Solo con verbi disponibili)
Salta Scena fissa	ESC o secondo bottone mouse
Ripresa	F8
Pausa	Barra Spaziatrice
Velocità Riga Messaggio:	> Più veloce < Più lenta
Sonoro Acceso/Spento	ALT s
Esci dal gioco	ALT x

CONTROLLI COMBATTIMENTI

Per controllare Indy nei combattimenti, usa questi tasti. Per altri particolari, consulta il manuale di gioco.

CON INDY SULLA SINISTRA

7	8	9	7	8	9
Passo indietro	Parata alta	Pugno alto	Pugno alto	Parata alta	Passo indietro
4	5	6	4	5	6
Passo indietro	Parata mezza alta	Pugno mezza alta	Pugno mezza alta	Parata mezza alta	Passo indietro
1	2	3	1	2	3
Passo indietro	Parata bassa	Pugno basso	Pugno basso	Parata bassa	Passo indietro

CON INDY SULLA DESTRA

CONTROLLI BIPLANO

Indy fugge dalla Germania, dopo aver trovato suo padre Henry, a bordo di un biplano. Nel gioco, tu controlli Indy ai comandi dell'aereo, mentre Henry cerca di abbattere i velivoli nemici. Manovra in modo da sfuggire ai nemici e per dare tempo ad Henry di puntare giusto. Per maggiori istruzioni, consulta il manuale di gioco.

7	8	9
Volà in alto a sinistra	Volà in alto	Volà in alto a destra
4	5	6
Volà a sinistra	Volà dritto	Volà a destra
1	2	3
Volà in basso a sinistra	Volà in basso	Volà in basso a destra

ISTRUZIONI SALVA/ CARICA

Se esegui da un floppy, devi preparare un dischetto vuoto formattato PRIMA di iniziare a giocare. Questo dischetto sarà quello per salvare/ caricare. Per chi usa il disco rigido, i giochi vengono salvati nella directory contenente i file di gioco.

Quando vuoi controllare il Quotiente Indy in corso, o salvare o caricare un gioco, premi **F5**. Se esegui da un floppy, ti viene chiesto di inserire il dischetto salva/ carica. Quando appare la videata salva/ carica, puoi muovere il cursore e fare clic su **SAVE** (SALVA), o su **LOAD** (CARICA) o su **PLAY** (ESEGUI). L'opzione **SAVE** (SALVA) non è disponibile durante la sequenza di apertura o dopo che Indy ha fallito la missione.

PER SALVARE

Fai clic sull'opzione **SAVE** (SALVA). Sulle caselle sul lato sinistro dello schermo, appare l'elenco corrente dei giochi salvati. Seleziona una casella puntandoci il cursore e facendo clic. Adesso puoi digitare il nuovo nome per quella casella, oppure usa il tasto indietro per cambiare il nome esistente. Premendo **INVIO**, si riattiva il cursore. Per salvare il gioco, fai clic col cursore su **OK**, oppure, se hai cambiato idea, su **CANCELLA**.

PER CARICARE

Fai clic sull'opzione **LOAD** (CARICA). Sulle caselle sul lato sinistro dello schermo, appare l'elenco corrente dei giochi salvati. Seleziona una casella puntandoci il cursore e facendo clic. Per caricare il gioco, fai clic col cursore su **OK**, oppure, se hai cambiato idea, su **CANCELLA**. Ogni volta che salvi o carichi un gioco, i punti della serie IQ vengono aggiornati. Se esegui da un floppy, puoi trasferire i punti da un dischetto salva/ carica a un altro caricando un gioco da un floppy e salvandolo su un nuovo. Per ricominciare di nuovo con una nuova serie di punti: se esegui da disco rigido, devi cancellare tutti i file di salva gioco (tutti i file salva gioco con estensioni diverse). Se esegui da un floppy, basta usare un dischetto nuovo formattato.

TITOLI SUPPLEMENTARI AMIGA

Programmazione Amiga di Eric Wilmunder e Dan Filner.
Sonoro e musica Amiga di David Warhol, David Hayes e Dan Filner.
Scheda riferimenti disegnata da Mark Sheppard.
Amiga è un marchio registrato della Commodore Amiga Inc. Indiana Jones e l'Ultima Crociata, i nomi dei personaggi e tutti gli altri elementi del gioco, sono marchi registrati della Lucasfilm Ltd.™ con © 1989 della Lucasfilm Ltd.
Tutti i diritti riservati.