

INDIANA JONES™ AND THE LAST CRUSADE

ATARI ST REFERENCE CARD

GETTING STARTED

NOTE: It is recommended that you first make a backup copy of all disks and put the originals in a safe place. The disks are not copy-protected, so to copy them just follow the instructions that come with your computer.

You can play from either a hard disk drive or a floppy disk drive. From a floppy drive, place Disk 1 in Drive A, turn on your computer, open the Drive A drawer and double click on the Indy program icon (INDY.PRG).

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

To install Indy on a hard disk, open a new folder on your hard disk called 'INDY' or some other name. Copy the contents of all your INDY game disks into your new folder. When you have finished copying all the files, double click on the INDY program icon in your new folder (INDY.PRG).

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

The verbs on the far right 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 Upper left item	U Upper right item	O Scroll list up
H Middle left item	J Middle right item	L Scroll list down
N Lower left item	M Lower right item	

FUNCTION AND COMMAND KEYS

Save or Load a Game	F5 (Only when the verbs are available).
Bypass a Cut-Scene	ESC or right mouse button.
Restart a Game	FB
Pause the Game	SPACE BAR
Message Line Speed	Faster >
	Slower <
Sounds On/Off	ALT s
Reposition Instantly	ALT i Use instant repositioning if you find scrolling is too slow.
Exit Game	ALT x

FIGHTING CONTROLS

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

Indy is on the left

7	8	9
Step back	Block high	Punch high

Indy is on the right

7	8	9
Punch high	Block high	Step back

4 Step back	5 Block middle	6 Punch middle	4 Punch middle	5 Block middle	6 Step back
1 Step back	2 Block low	3 Punch low	1 Punch low	2 Block low	3 Step back

BIPLANE CONTROLS

Indy escapes from Germany in a biplane, after he has found his father Henry. 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 Fly to upper left	8 Fly upwards	9 Fly to upper right
4 Fly to left	5 Fly straight	6 Fly to right
1 Fly to lower left	2 Fly down	3 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 **F5** 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. To select, point the cursor at the slot and press the mouse button. 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 Atari ST Credits

Atari ST programming by Eric Wilmunder and Dan Filner.
Atari ST sounds and music by David Wharhol, David Hayes and Dan Filner.
Reference card layout by Mark Shepard.

Atari ST® is a registered trademark of Atari Corp. *Indiana Jones and the Last Crusade*, character names and all other elements of the game fantasy are trademarks of Lucasfilm Ltd. TM & © 1989 Lucasfilm Ltd. All rights reserved. 354403

INDIANA JONES™ AND THE LAST CRUSADE

CARTE DE REFERENCE ATARI ST

POUR DÉMARRER

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

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

CONTRÔLE AVEC LA SOURIS

Utilisez votre souris pour déplacer votre curseur. Vous pouvez sélectionner 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 scènes coupées pendant le jeu.

COMMANDES AU CLAVIER

Tous les verbes utilisés dans le jeu peuvent également être utilisés avec les commandes de clavier. Chaque touche correspond à un verbe. Le fait d'appuyer une fois sur la touche appropriée équivaut à placer le curseur au-dessus du 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. La disposition des touches correspond à celle des verbes sur l'écran:

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

Les verbes à 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 à 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:

Y Article Supérieur Gauche	U Article Supérieur Droite	O Défilement de la liste vers le haut
H Article Central Gauche	J Article Central Droite	L Défilement de la liste vers le bas
N Article Inférieur Gauche	M Article Inférieur Droite	

TOUCHES DE FONCTIONS ET DE COMMANDES

Sauvegarder ou Charger un Jeu **F5** (seulement quand les verbes sont disponibles)
Contourner une Scène Coupée **ESC** ou bouton de souris droit

Recommencer un jeu

Pause du jeu

Vitesse de la Ligne

des Messages

Sons Hors/En Fonction

Reposition Instantanée

Sortie du jeu

F8

BARRE D'ESPACEMENT

Plus vite >

Plus lentement <

ALT s

ALT i ; Utilisez le repositionnement instantané si vous trouvez le défilement trop lent.

ALT x

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

7 Reculez	8 Blocage Haut	9 Coup de Poing Haut
---------------------	--------------------------	--------------------------------

4 Reculez	5 Blocage Moyen	6 Coup de Poing Moyen
---------------------	---------------------------	---------------------------------

1 Reculez	2 Blocage Bas	3 Coup de Poing Bas
---------------------	-------------------------	-------------------------------

Quand Indy est à Droite

7 Coup de Poing Haut	8 Blocage Haut	9 Reculez
--------------------------------	--------------------------	---------------------

4 Coup de Poing Moyen	5 Blocage Moyen	6 Reculez
---------------------------------	---------------------------	---------------------

1 Coup de Poing Bas	2 Blocage Bas	3 Reculez
-------------------------------	-------------------------	---------------------

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.

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

INSTRUCTIONS DE SAUVEGARDE/CHARGEMENT

Si vous jouez à partir de disques souples, vous devez avoir un disque vierge formaté 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 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 serez 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 **QI** de série seront remis à jour chaque fois que vous sauvegardez ou chargez un jeu. Si vous jouez à partir de disques souples, vous pouvez transférer les points de Série d'un disque de Sauvegarde/Chargement à un autre en chargeant un jeu d'un disque souple et en le sauvegardant sur un 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 sur disque souple, utilisez tout simplement un nouveau disque formaté 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 référence de Mark Shepard.

Atari ST® est une marque déposée de Atari Corp. *Indiana Jones and the Last Crusade*, les noms des personnages et tous les autres éléments du jeu sont des marques de Lucasfilm Ltd. TM & © 1989 Lucasfilm Ltd. Tous droits réservés. 354403