

SEGA™
GAME GEAR™

INDIANA JONES™ and the Last Crusade

U.S. GOLD

INDIANA JONES™
and The Last Crusade

TABLE DES MATIERES:

Instructions de Chargement .....
A la Recherge du Saint Graal .....
Demarrage .....
Controle .....
Commencer une Partie .....
Instructions de Jeu .....
Personnages: Ennemis .....
Dangers .....
Objets a Ramasser .....
Partie Gagnee .....
Partie Perdue .....
Tableau des Meilleurs Scores .....
Conseils et Tuyaux .....
Garantie .....
Manipulation de la Cartouche .....

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

POUR COMMENCER

1. Installer votre Sega Game Gear System de la manière décrite dans ce mode d'emploi.
2. Assurez-vous que l'interrupteur d'alimentation est sur OFF. Ensuite, introduisez cette cartouche dans la console Game Gear.
3. Mettez l'interrupteur d'alimentation sur ON. Peu après, l'écran de titre apparaît.
4. Si l'écran de titre n'apparaît pas, mettez l'interrupteur sur OFF. Vérifiez que le système est installé correctment et que la cartouche est bien inséreé. Remettez l'interrupteur sur ON.

IMPORTANT: Assurez-vous toujours que l'interrupteur d'alimentation est sur OFF avant d'insérer ou de retirer la cartouche Sega.

Remarque: Indiana Jones est destiné à un seul joueur.

Ce jeu n'est pas conçu pour être joué avec les deux consoles de jeu Game Gear et Gear-to-Gear Cable. Si vous essayez d'utiliser ce jeu de cette manière, des problèmes peuvent se présenter.

1. Entrée du câble réunissant les deux appareils.
2. Mettez ici cartouche Sega en place.

A LA RECHERCHE DU SAINT-GRAAL

Indiana Jones and The Last Crusade est un jeu passionnant à plusieurs niveaux au cours duquel vous contrôlez Indy dans sa quête de divers objets

fabriqués. L'objet du jeu est de retrouver le Saint Graal en livrant bataille à travers les six niveaux.

Chaque niveau comprend un défi et une tâche différents.

Dans la Scène 1, vous devez retrouver et ramener la Croix de Coronado qui se trouve dans les grottes.

Dans la Scène 2, vous devez guider Indy à travers le train de cirque.

Dans la Scène 3, vous vous retrouvez en plein dans les catacombes, à la recherche du bouclier du croisé du graal.

Dans la Scène 4, Indy doit escalader le murs du chateau de Brunswald.

Dans la Scène 5, vous êtes dans le vaisseau aérien géant. Indy doit retrouver le journal du graal et atteindre le biplan pour s'échapper.

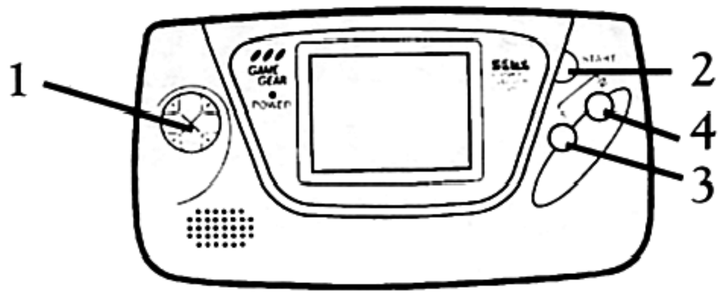
Finalement, dans la Scène 6, le Docteur Jones, le père, a été touché et son seul espoir est qu'Indy retrouve le Saint Graal à temps.

DEMARRAGE

Le jeu commence quand vous appuyez sur LE BOUTON FEU.

CONTROLE

Apprenez à vous servir des différentes fonctions dont vous aurez besoin pendant le jeu.



1. Bouton directionnel (Bouton D)
Ce bouton contrôle les déplacements d'Indy. Lorsque vousdevez vous baisser, appuyez sur le bouton D.

2. Bouton Start
Utilisez ce bouton pour interrompre ou reprendre une partie.

3. Bouton 1
Pour frapper ou fouetter l'ennemi, ou pour vous balanceravec votre fouet entre les murs du Château Brunwald dansla scène 4.

4. Bouton 2
Pour sauter, appuyez sur ce bouton et sur le bouton D simultanément.

COMMENCER UNE PARTIE

Lorsque l'écran générique apparaît, appuyez sur le bouton 1 pour commencer la partie. Si vous n'appuyez sur aucun bouton, une démonstration commence, sélectionnée au hasard parmi les 6 scènes de jeu proposées. Il est recommandé aux débutants de regarder la démonstration pour se familiariser avec le jeu.

INSTRUCTIONS DE JEU

Tout au long de la partie, vous vous trouvez confronté à divers ennemis que vous devez éviter ou combattre, en les frappant ou en les fouettant. Dans le jeu se trouvent également des icônes fouets que vous devez ramasser. Chaque icône vous permet d'utiliser votre fouet 5 fois. Si vous n'avez pas de fouet, Indy devra se servir de ses poings pour écarter le danger.

C'est aussi une course contre la montre ! Ramassez les icônes chronomètres dans toutes les scènes pour obtenir des secondes de jeu supplémentaires et pouvoir terminer la partie.

Marquez des points en détruisant vos ennemis, en ramassant les différentes icônes, et en survivant !

En plus des ennemis, vous devrez éviter de nombreux dangers comme des rats ou des boules de feu.

Alors, mettez votre chapeau et attrapez votre fouet, car Indy se lance dans l'une de ses plus périlleuses aventures !

PERSONNAGES

ENNEMIS



Cowboy - Niveaux 1, 2, 3 et 5.
150 points quand il est fouetté ou atteint par un coup de poing. Le Cowboy est mortel au toucher. Il tire des balles que vous pouvez éviter par des esquives ou par des sauts. Vous perdez 10 unités d'énergie si vous êtes atteint par une balle du Cowboy.



Indien - Niveaux 1 et 2.
150 points quand il est fouetté ou atteint par un coup de poing. L'indien est mortel au toucher. Il lance des couteaux que vous pouvez éviter par des esquives ou par des sauts. Vous perdez 10 unités d'énergie si vous êtes atteint par un couteau.



Dompteur de Chevaux - Niveau 1.
Mortel au toucher. Il monte ou descend les cordes dans le niveau 1 seulement.

DANGERS



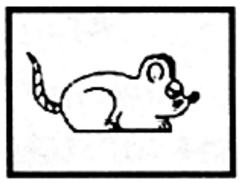
Corne de Rhinocéros - Niveau 2
Mortel au toucher.



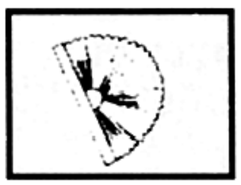
Giraffe - Niveau 2
Mortelle au toucher.



Boules de Feu - Niveaux 3 et 4
Mortelles au toucher.



Rats - Niveaux 3 et 4
100 ou 200 points quand vous fouettez les rats ou quand vous les brûlez.



Pendules - Niveau 6
A éviter à tout prix. mortels au toucher.

OBJETS A RAMASSER



Croix de Coronado - Niveau 1
500 points si vous la ramassez.



Bouclier du Graal - Niveau 3
500 points si vous le ramassez.



Journal du Graal - Niveau 5
500 points si vous le récupérez.



Graal - Niveau 6
500 points si vous le ramassez.



Icône Fouet
50 points et 5 crédits quand vous en ramassez une.



Icône Chronomètre - Tous Niveaux
50 points et temps supplémentaire si vous la ramassez.

PARTIE GAGNEE

La partie est gagnée une fois que le Saint-Graal est en votre possession lors de la scène 6. Si vous échouez, le père d'Indy, Dr Jones Snr., mourra!

PARTIE PERDUE

Quand Indy a perdu chacune de ses 6 vies, vous perdez un crédit. Vous commencez la partie avec 3 crédits. Chaque crédit vous permet de continuer le jeu, donc si vous perdez 6 vies, l'écran "Continue" apparaît. Vous avez 10 secondes pour décider de continuer la partie en appuyant sur le bouton 1.

TABLEAU DES MEILLEURS SCORES

Quand vous avez fait un très bon score, le tableau des meilleurs scores apparaît. Pour y faire figurer votre nom, appuyez sur HAUT/BAS sur le bouton D pour faire défiler l'alphabet et DROIT/GAUCHE pour passer à la lettre suivante/précédente de votre nom. Appuyez sur le bouton 1 pour continuer.

CONSEIL ET TUYAUX

Il est parfois plus facile d'envoyer un coup de poing que de donner un coup de fouet. Ne ramassez donc pas l'icône fouet à chaque fois.

Les animaux de cirque dans la scène du train ne peuvent pas être tués. Essayez de sauter de pierre loin d'eux.

Le fouet sert à sauter à travers les brêches des murs du chateau. Ne gaspillez donc pas vos crédits de fouet.

Pour terminer le dernier niveau, Indy doit aprendre comment sauter de pierre en pierre dans l'ordre correct. Un tuyau vouse est donné auparavant, dans ce niveau.

GARANTIE

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

U.S. Gold ne s'engage à aucune garantie, exprimée ou non, concemant ce manuel, sa qualité, sa valeur marchande ou son utilisation à des fins particuliéres.

Si le produit lui-même (c.à.d non pas le programme logiciel, qui est vendu "tel quel") présentait un défaut quelconque pendant les 90 jours de la limite de garantie, rapportez-le dans son état d'origine à votre revendeur.





SEGA™

PRINTED IN JAPAN

Patents:
U.S. # 4, 442, 486/4, 454, 594/4, 462, 076;
Europe # 80244; Canada # 1,183,276;
Hong Kong # 88-4302; Singapore # 88-155;
Japan # 82-205605 (pending)

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.

This game is licensed by Sega Enterprises Ltd. for play on the SEGA GAME GEAR SYSTEM
"SEGA" and "GAME GEAR" are trademarks of Sega Enterprises Ltd.