



# Solution de "Indiana Jones And The Last Crusade"

Yann MORERE

20 mai 2002

## Résumé

Ce document contient la solution de «Indiana Jones and The Last Crusade». Elle ne contient que les actions indispensables pour finir le jeu. Vous pouvez bien sur trouver d'autres variantes à cette solution. Bon Jeu.

## Table des matières

1	Introduction	3
2	L'université	3
3	La Maison de Henry	4
4	La Librairie	4
5	Les Catacombes	4
6	Le Passage	4
7	Le Château	5
8	Les Ruses	5
9	Les Déguisements	5
10	Dans les étages	6
11	Délivrer votre père	6
12	La Fuite	6
13	Le Voyage	6
14	Le Graal	7

# INDIANA JONES

La solution contenue dans ce document ne traite que des faits essentiels que vous devez effectuer pour terminer le jeu. D'autres solutions sont peut-être possibles mais ne sont pas décrites ici.



## 1 Introduction

Bien, Il y a pas mal de chose qui repose sur la hasard dans le jeu. Dans cette solution certaines pourront marcher et d'autres non je ne suis pas sur que cette solution marche pour tout le monde.

## 2 L'université

Au départ vous pouvez vous entraîner à boxer si vous voulez mais vous devez vous changer dans le vestiaire. Maintenant sortez par la porte et parlez à Marcus. Demander lui de ses nouvelles et qu'il vous parle du nouvel archéologue. Retournez alors à la première porte que vous voyez et ouvrez la. Une fois à l'intérieur, dites aux élèves que vous avez une solution pour chacun et demandez à la secrétaire de prendre les noms de chacun d'eux.

Maintenant vous êtes à l'intérieur de votre bureau, prenez tout le tas de courrier et de papier pour pouvoir prendre le colis. Ouvrez le colis, il y a le calepin de la quête du Graal. Maintenant sortez par la fenêtre.

### 3 La Maison de Henry

Allez à la maison de Henry et entrez dans sa chambre. Prenez la peinture du trophée. Retournez dans le salon et prenez la plante et la nappe pour les déplacer. Alors allez vers la bibliothèque penchée et poussez la. Prenez la bande (Cassette) qui se trouve derrière la bibliothèque.

Revenez à votre bureau et utilisez la jarre de liquide avec la bande. Retournez à la maison de votre père et ouvrez le coffre avec la mixture. Prenez le vieux livre et partez pour l'Italie.

### 4 La Librairie

Dans la librairie, cherchez les livres qui se trouvent dans les étagères les plus basses. Cherchez dans ces étagères tant que vous n'avez pas trouvé les livres suivants : Mein Kampf, Livre d'instruction pour biplan et le livres des catacombes. Mein Kampf est le livre penché, le livre du biplan est noir et dans l'encyclopédie «Comment faire». Le livres des catacombes est un livre jaune dans une séries de livres sur des cartes de l'ancienne Rome. Maintenant trouvez la lettre et le cordon rouge et prenez les. Après cela, ouvrez la version électronique du calepin de la quête du Graal et il y aura un fenêtre qui montrera quelle plaque regarder. Cherchez la bonne fenêtre et regardez la. Il est écrit que c'est la fenêtre correcte. Maintenant regardez la bonne plaque et utilisez la lettre sur le bloc avec le numéro romain de la plaque.

### 5 Les Catacombes

Maintenant le livre sur les catacombes. Le dessus de la carte représente le niveau supérieur dans le quel vous vous trouvez et le niveau le plus bas est représenté au bas de la carte. Les parties qui montrent une vue rapprochée d'Indiana sont les parties ronde qui connectent les tunnels. Trouver la plus proche de l'endroit d'où vous démarrer et aller chercher le bras/crochet du squelette. Maintenant continuer jusqu'à trouver un trou de la grosseur d'un homme. Monter et regarder la bouteille de vin près des amants. Prenez la bouteille de vin et utilisez la dans la fontaine. Retournez vers la torche devant laquelle vous êtes passé pour aller au trou de la grosseur d'un homme. Utilisez la bouteille sur la torche et prenez la.

### 6 Le Passage

Vous devriez alors tomber dans un passage. Allez sur la droite et choisissez la pièce sur la droite. Passez le pont pour regarder l'inscription. L'inscription réduira le nombre de choix pour le Graal à 2. Notez bien ces 2 choix. Cela sera très important pour la fin du jeux. Maintenant allez jusqu'au bouchon et utilisez le crochet et le fouet dessus. Rentrez à l'intérieur de la pièce à gauche et grimper à l'échelle. Allez alors à droite et allez dans la pièce au sud-est ou il y avait l'eau jusqu'à ce que le bouchon soit retiré. Continuez le long de ce passage.

Allez au nord dans la salle des machines et utilisez le cordon rouge sur la machine. Utilisez alors la manivelle pour la mettre en marche. Quitter la pièce, allez à l'est, puis au nord, encore à l'est dans une pièce avec des statues. Utiliser le agenda électronique du

---

Graal et poussez la statue à l'endroit correct. Entrez par la porte et prenez la direction de l'ouest, passez le pont et la pièce au squelette. Dans la prochaine section allez au nord-ouest dans la pièce de la musique sur crâne. Regardez l'agenda électronique du Graal pour avoir les notes correctes et jouez les. Entrez par la porte et continuez en direction de l'est vers une tombe. Ouvrez la, regardez à l'intérieur, allez à la serrure et poussez la. Quittez cet endroit pour vous rendre au château où est enfermé votre père !

## 7 Le Château

Une fois dans le château, demandez au majordome s'il a des parents près de lui et dites lui que c'est Otto qui vous envoie mais qu'il est Ok. Dites lui que vous avez des preuves de ce que vous avancez. Allez vers les passages au nord, allez ensuite au sud et ensuite à l'est. Choisissez la porte basse sur le mur est. Parlez de n'importe quoi avec l'homme ivre, mais ne lui dites pas qu'il est ivre. Après lui avoir pris le "stein", allez à la porte suivante dans le couloir juste après celui dans lequel vous êtes. Une fois là-bas prenez la bière de Keg et versez la sur le foyer. Prenez encore de la bière et le sanglier rôti après qu'il aie refroidi. Retournez à l'entrée du château et allez dans le hall.

## 8 Les Ruses

Je ne suis pas sûre que les paroles des gardes soient aléatoires afin de pouvoir éviter le combat. Voici ce que moi j'ai dit. Allez au sud du hall et dites au garde que vous êtes venu pour interroger le prisonnier, que vous êtes de la Gestapo, et demandez lui s'il n'a pas d'autres informations. Allez alors à la première pièce sur la droite pour prendre l'uniforme de servant. Allez ensuite dans la pièce sur la gauche et poussez le meuble d'armes dans le coin droit de la pièce. Quittez la pièce et allez dans le couloir nord. Dites au garde que vous vendez des blousons de cuir pour 15 \$ et que vous avez l'autorisation. Montez les escaliers allez au sud puis à l'est. Entrez par la porte nord et ouvrez le coffre pour prendre l'argent. Ensuite mettez l'uniforme de servant. Marchez vers le sud jusqu'au garde et donnez lui le tableau. Regardez la scène coupée du tableau et rechangez vous.

## 9 Les Déguisements

Maintenant aller le plus à l'est possible du couloir et ensuite au nord. Entrez par la porte et ouvrez la malle pour prendre l'uniforme. Fouillez l'uniforme pour trouver la clé. Retournez sur vos où vous avez trouvé l'uniforme de servant et prenez l'uniforme d'officier avec le clé. Retournez où vous avez trouvé la clé et mettez l'uniforme d'officier. Allez au nord dans le couloir et ensuite marchez à l'est. Dites au garde que vous êtes en service commandé. Après lui avoir demandé l'autorisation, dites lui d'aller parler au colonel. Allez au sud et entrez dans la pièce du côté ouest. Prenez la trousse de première urgence et quittez la pièce. Allez au nord, ensuite à l'ouest jusqu'à ce que vous ne puissiez plus aller à l'ouest. Allez au nord et prenez la première porte que se présente. Dites au garde que vous êtes en service commandé. Quittez la pièce par où vous êtes entré et continuez votre chemin.

## 10 Dans les étages

Allez au nord et entrez par la porte la plus à droite. Dites au garde que vous êtes en service commandé, que vous êtes nouveau, et quand il vous pose des questions demandez lui s'il a des permissions. Ouvrez la porte, entrez et ouvrez la fenêtre. Allez à l'extérieur et marchez jusqu'à la 3<sup>e</sup>fenêtre. Ouvrez-la et entrez. Poussez la brique laissée près de la fenêtre et sortez. Utilisez le fouet sur la brique et entrez par la première fenêtre du troisième étage. Ouvrez le coffre pour récupérer l'argent et revenez plus tard pour votre père. Retournez au 2<sup>e</sup>étage en pointant la croix sur la 3<sup>e</sup>fenêtre. Un fois la-bas, mettez l'uniforme d'officier. Ouvrez la porte et allez à la porte la plus à gauche. Donner "Mein Kampf" au garde et utiliser le "stein" avec de la bière sur la grille. Quittez la pièce et allez aux escaliers qui mènent au 3<sup>e</sup>étage.

## 11 Délivrer votre père

Allez à la première porte que vous trouverez. Avant d'entrer, dites au garde qu'il a un pantalon bridé, avec une tâche, et que le bouffon doit dégager le chemin. Dans le bureau donnez la viande au chien. Prenez le trophée et ouvrez le coffre pour prendre le passe. Retournez au 2<sup>e</sup>étage et donnez le tableau au bonhomme qui se trouve là. A ce moment allez à la pièce la plus à gauche. Allez au tableau de Mona Lisa et bouger le. Ouvrez la cave et rentrez. Regardez les tableaux. Je ne peux rien dire excepté que le Graal doit ressembler à une coupe (bol). Pas sur du tout. Quitter la cave et retournez à l'endroit où vous avez trouvé la bière et remplissez le trophée avec de la bière. Changez vous avant de redescendre au 1<sup>er</sup>étage. Retournez au 3<sup>e</sup>étage et donnez le trophée au grand nazi costaud. Allez au sud et dites au garde les mêmes choses que vous avez dites au garde à propos du fonctionnement de la sécurité. Allez à l'ouest, puis au nord dans une pièce. Prenez y une clé et revenez vers l'est, puis au nord. Déverrouiller la porte qui enferme votre père et allez vers un garde. Ils vous captureront et vous ligoteront sur des chaises près du chevalier en armure.

## 12 La Fuite

Dites à Henry de pousser la chaise de telle sorte que l'espace entre les 2 chaises soient à la marque vous avez faite plutôt sur le tapis. Faites pousser l'armure par indiana. Une fois libérés, poussez la statue en haut et sortez. Prenez une moto et dites au garde que vous êtes un garde de poste. Dites lui que vous êtes un officier supérieur en mission secrète et que vous n'avez pas d'identificateur. Une fois en Allemagne, faites signer la carte de passage qui possède la combinaison par Hitler. A l'aéroport, demandez à l'homme des nouvelles de ses petits enfants. Dites alors à Henry de voler les billets. Quittez l'aéroport et diriger vous vers le biplan ou le ballon dirigeable. Vous devez savoir ce que vous avez à faire si vous désirez utiliser le biplan en utilisant le livre. Vous n'avez pas beaucoup de temps. Si vous prenez le dirigeable, donnez les billets à l'enregistreur.

## 13 Le Voyage

Dans le dirigeable, Henry doit mettre une pièce dans la coupe du pianiste. Ensuite Indy doit ouvrir la porte et pousser la radio. Battez vous avec l'homme et ouvrez le coffre

---

pour prendre la clé à molette. Quittez la pièce et utilisez la clé à molette dans le trou et tournez la. Il est temps de faire une sauvegarde du jeu. Montez à l'échelle et courez pour échapper aux gardes. Monter au haut de l'échelle dans le coin supérieur gauche. Continuez par les échelles jusqu'au 3<sup>e</sup> niveau. Au 3<sup>e</sup> niveau prenez une autre échelle qui descend. Redescendez jusqu'au 1<sup>er</sup> niveau et à ce moment vous irez jusqu'au biplan. Henry sera déjà là. Poursuivez votre chemin et esquivez l'avion. Ne les laissez pas vous abattre. Après vous être crashé choisissez la voiture la plus chère.

## 14 Le Graal

Donnez le pass aux gardes au poste de garde. Une fois à l'extérieur du temple du Graal sauvez le jeu pour la dernière fois. Une fois à l'intérieur, allez voir Donovan et passez les 3 énigmes. Si vous mourrez pendant les énigmes vous recommencerez à la première. La première énigme est délicate. Vous devez faire aller Indy le plus au sud possible sinon il se fera découper. La 2<sup>e</sup> énigme est plus simple. Il faut marcher sur les lettres du mot qu'Indy répète sans arrêt. Attendez jusqu'à ce qu'il dise le mot. Pour la 3<sup>e</sup> énigme, positionner immédiatement le curseur sur la cave à droite et pressez Enter pour y entrer. Une fois à l'intérieur, vous devez choisir le bon Graal à partir des versions manuscrites qui se trouvent dans le livre du Graal (livrés avec le jeu ) et l'utiliser avec l'eau. Alors vous prenez le Graal après avoir sauvé votre père et le donnez au chevalier. Vous pouvez aussi le donner à Elsa, regardez le sceau un fois cassé, et utilisez votre fouet pour récupérer le Graal. Mais il faut le redonner au chevalier.



Fin.