

# Indiana Jones et la Dernière Croisade

## [Imprimer la soluce](#)

J'ai passé un certain temps à taper et vérifier cette soluce et à proposer des captures d'écran. Si vous voulez la proposer sur votre site, faites un lien vers la page principal du miens, vos visiteurs iront la lire ici. Merci

Il existe plusieurs façons de finir le jeu, en voici l'une d'elles.

### L'université



Pour vous familiariser avec les scènes de combats, entraînez-vous en allant vous changer dans le vestiaire. Sortez du gymnase par la gauche. Ouvrez la première porte puis entrez pour parler aux étudiants, les réponses du dialogue sont : 3, 3, 3. Dans le bureau ramassez trois fois de suite les papiers sur le bureau, un paquet va apparaître. Ouvrez-le pour y trouver le journal du Graal ! Ouvrez la fenêtre et sortez. Après l'entretien avec Donavan, cliquez sur voyager et allez chez Henry.

Cherchez une étagère et tirez-la, ramassez le papier collant qui se trouve au dos. Allez dans la chambre de droite et prenez la peinture. Sortez de l'appartement. Retournez dans votre bureau. Devant l'étagère, ouvrez le bocal et utilisez le papier collant dessus. Retournez chez Henry. Sur la table d'entrée, prenez la plante puis la nappe pour enfin utiliser la petite clé sur la commode. Saisissez-vous du vieux livre et partez pour Venise.

### Venise

Rendez-vous à la terrasse du restaurant sur la table la plus à gauche et regardez la bouteille de vin, puis ramasse-la et allez l'utiliser sur la fontaine à droite. Entrez dans la bibliothèque et cherchez dans les rayons les livres suivants : Mein Kampf, le manuel de pilotage et le plan des Catacombes. Pour trouver ces livres, balader votre curseur dans les rayons et dès que le mot "livres" passe au singulier c'est que vous en avez trouver un. Voilà où ils se trouvent : premier, second et troisième écran de gauche en bas en partant de l'entrée.



Lorsque vous trouverez une barrière de sécurité, prenez le cordon et ramassez le piquet du milieu. Regardez le journal du Graal, puis notez le motif du vitrail ainsi que la position du pilier (gauche ou droite) et celle du chiffre (premier, deuxième ou troisième rang). Recherchez alors la salle contenant le bon vitrail, regardez le pilier comme indiqué dans le journal ainsi que le chiffre correspondant au rang. Cherchez alors la dalle ayant le même chiffre et utilisez le piquet dessus. Sautez vite dans le trou !

### Les Catacombes

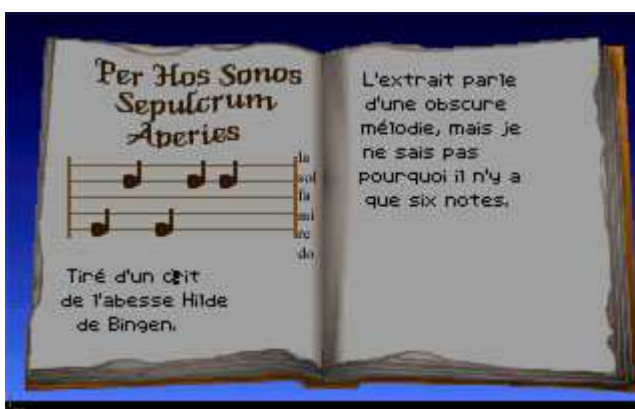
Les directions données sont celles d'Indy vu du dessus. Prenez la sortie la plus à gauche, allez à gauche puis tout droit. Dans la salle avec les squelettes prenez le crochet et sortez par le passage le plus à droite. Tout droit, à droite et à droite. Utilisez la bouteille sur la torche puis ramassez cette dernière. Vous allez tomber dans un trou, une fois en bas allez tout droit et à gauche. Passez par le pont et allez à droite. Regardez les inscriptions sur les murs et notez la description du Graal. Allez à gauche puis utilisez le crochet sur le bouchon puis le fouet dessus. Allez à gauche puis tournez à la première à gauche. Montez grâce à l'échelle et allez à droite de la salle qui vient de se vider. A la sortie du tunnel, prendre la première à droite. Descendez



les rochers, passez par le trou de droite et prenez la première à gauche. Utilisez le cordon rouge avec la machine, puis utilisez la roue.

Sortez par le trou à droite, prenez tout de suite à gauche puis encore à gauche. Longez le tunnel jusqu'à ce que vous arriviez dans une salle avec trois statues. Regardez alors le journal du Graal et poussez les statues dans l'ordre indiqué (lorsque l'on arrive, elles sont dans le bon ordre, il suffit juste de pousser la troisième plusieurs fois). Un nouveau passage va s'ouvrir. Entrez, prenez la première à droite et allez toujours tout droit jusqu'au petit pont. Passez-le et empruntez le tunnel du haut. Allez toujours tout droit jusqu'à la salle avec les squelettes. Sortez alors par la gauche, prenez la première à droite puis allez tout droit.

Vous vous retrouvez dans une salle avec six crânes. Regardez le journal du Graal. Petit cours de solfège accéléré, vous avez ici six et non huit accords, DO RE MI FA SOL LA. Le crâne le plus à droite est le DO, le plus à gauche le LA. Dans l'exemple ci-contre, cela donne : RE SOL RE SOL SOL soit de droite à gauche, crâne : 2, 5, 2, 5, 5 et hop la porte s'ouvre :-)



Descendez les escaliers et suivez les directions suivantes : Gauche, tout droit, droite, tout droit, tout droit, gauche, tout droit, droite, droite et suivez le tunnel jusqu'au cercueil. Ouvrez-le et regardez à l'intérieur. Allez à droite et ouvrez la serrure de la grille. Sortez et montez jusqu'à la plaque d'égout pour la pousser et sortir.

## Château de Brunwald



Entrez, demandez au majordome s'il a de la famille en ville, puis qu'Otto va bien mais qu'il veut le voir et que vous pouvez prouver que vous le connaissez (réponses 2,1,2). Prenez le couloir du fond à gauche. Suivez le couloir et prenez la direction de droite. Demandez au garde comment il va, puis proposez d'aller lui chercher un autre verre. Sortez et remontez le couloir, prenez la première à droite, direction la cuisine. Utilisez la chope avec le robinet, puis utilisez-la avec les charbons ardents et ramassez le sanglier rôti. Réutilisez la chope avec le robinet puis revenez dans le hall d'entrée. Allez à droite (derrière la rampe) puis

suivez le couloir en bas. Demandez au garde où est le prisonnier, dites que vous êtes de la Gestapo et qu'il divulgue des informations. Entrez dans le vestiaire à droite, prenez la tenue de domestique et sortez. Entrez dans la salle en face, allez tout à droite et poussez l'armure. Sortez et prenez le couloir vers le haut. Dites au garde que vous vendez des blousons, que vous avez une autorisation et que les blousons coûtent 15 Marks. Montez l'escalier qui mène au deuxième étage.

Entrez dans la salle à droite, ouvrez le coffre et regardez à l'intérieur pour prendre les 50 Marks. Mettez la tenue de domestique, ressortez et suivez le couloir vers le bas. Donnez directement la peinture au garde, puis continuez à droite et en haut. Entrez dans la salle à votre gauche avant l'intersection. Ouvrez le coffre pour y trouver un uniforme et regardez-le pour prendre une clef en cuivre. Remettez vos vêtements, puis revenez dans la salle où vous avez trouvé la tenue de domestique. Utilisez la clef dans le cadenas et prenez l'uniforme gris. Sortez, revenez où vous avez trouvé la clef en cuivre et mettez l'uniforme. Sortez, allez en

haut, à droite et attaquez le garde puis, suivez le couloir vers le bas, entrez dans la salle de gauche et ramassez la trousse de secours. Sortez, Allez trois fois de suite à gauche et entrez par la dernière porte. Donnez le livre " Mein Kampf " au garde et attendez qu'il parte. Utilisez alors la chope de bière sur la grille du générateur et sortez. Allez au fond du couloir à droite et entrez par la dernière porte. Dites au garde que vous êtes en affaires officielles, que vous avez été transféré et demandez-lui s'il a un permis spécial. Ouvrez la fenêtre. Sortez par là et marchez vers la fenêtre de droite. Ouvrez-la, entrez et poussez la brique qui dépasse (près du pilier). Ressortez par la fenêtre, utilisez le fouet sur la brique (près du grillage à droite) et ouvrez la fenêtre se situant à votre gauche. Entrez, ouvrez le placard pour prendre l'argent et ressortez. entrez par la fenêtre du milieu. Henry est là ! Repartez seul par la fenêtre, cliquez sur celle en bas à droite et entrez. Remettez l'uniforme, ouvrez la porte, Ressortez et montez l'escalier menant au troisième étage en face de l'allée où vous avez tabasser un nazi.

Dites au garde que son pantalon est froissé, qu'il n'a pas le temps d'enlever les taches et traitez-le de bouffon. Ouvrez la porte à gauche. Donnez le sanglier rôti au chien, puis prenez le trophée. Ouvrez le tiroir du milieu tout à droite, prenez le laissez-passer et refermez le . Revenez au 2e étage, dans le long couloir tout en bas ou vous avez offert la peinture au garde et ouvrez la porte tout à gauche. Avancez au fond à gauche, poussez la grande toile de Mona Lisa, regardez le laissez-passer et ouvrez la porte du coffre-fort. Regardez bien la peinture du Graal, puis remettez vos vêtements d'Indy et ressortez. Retournez au 1er étage, allez dans la cuisine et remplissez le trophée de bière. Remontez au 3e étage en n'oubliant pas de remettre l'uniforme dans une salle du 2e étage et suivez le couloir vers la gauche où se trouve Biff, le grand nazillon. Donnez-lui le trophée, puis une tarte. Continuez en bas à gauche et de nouveau, dites au garde que vous êtes en affaires officielles, que vous avez été transféré et demandez son permis. entrez dans la salle au fond du couloir.

Ramassez la clef sur le chandelier, puis repartez à droite, suivez le couloir tout en haut et entrez dans la salle avec les cables en utilisant la clef.

Après avoir délivré Henry, ressortez et allez vers un garde. Donnez le bouquin trouvé dans la commode chez Henry au colonel et vous vous retrouverez ligoté avec votre père.

Tirez les chaises jusqu'à ce que l'espace entre les deux soit positionné sur la marque faite auparavant. Sauvez (on ne sait jamais), puis poussez l'armure. Ensuite, poussez le pilier de gauche de la cheminée et quittez le château. Allez à droite et utilisez la moto pour quitter ce coin.



## Dernière ligne droite !



Sortez par la gauche et utilisez le Biplan (l'avion) mais faites vite ! Lisez quand même le manuel trouvé à Venise avant pour réussir à le faire démarrer.

Une fois parti, essayez d'éviter le plus longtemps possible les attaques pour franchir le plus de postes de gardes. Vous allez finalement être touché (...) et c'est le crash. Après la chute, allez vers la droite et utilisez la voiture bleue. Vous allez rencontrer six postes de douanes, voici comment gérer la situation avec chacun : pour atteindre la Yougoslavie.

- Poste 1 : Donner 50 marks
- Poste 2 : Donner une leçon
- Poste 3 : Réponses 3, 3, 2
- Poste 4 : Réponses 1, 2, 2, 3, 1
- Poste 5 : Donner une leçon
- Poste 6 : Réponses 1, 2, 2, 2, 2, 1

## Le temple



Après avoir retrouvé Marcus, regardez l'inscription sur la droite (ça veut juste dire qu'une fois à l'intérieur, vous ne pourrez plus sauvegarder). Alors faites-le maintenant, puis entrez dans le temple et avancez à droite. Après que Donovan ait tiré sur Henry, dirigez-vous vers la première épreuve.

### Epreuve I

Cliquez sur le point gris qui se trouve près du cadavre au sol.



### Epreuve II

Traversez en marchant sur les dalles composant le nom que l'on vous donne.

### Epreuve III

Cliquez sur l'entrée qui se situe de l'autre côté de gouffre.



Vous arrivez dans la salle du Graal, votre choix doit se baser sur les écritures dans les Catacombes de Venise et le tableau du coffre fort au chateau (un indice cependant, le bon Graal a des inscriptions Grec). Prenez-le et utilisez-le avec l'eau bénite. Vous allez sauver votre père. Après qu'Elsa ait traversée la dalle, utilisez le fouet pour récupérer le Graal qui est dans la crevasse. Donnez-le au chevalier et appréciez la séquence de fin.

**THE END**

Neoblood le 18 Février 2003, merci à la soluce d'Ariane Audergon

[Alone in the Past ?](#) est © Largo et Neoblood depuis Août 2002, tous droits réservés. Tous les jeux et images proposées sont © de leur auteurs respectifs.