

INDIANA JONES™

and the

LAST CRUSADE

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

ATARI ST :

Vous pouvez jouer soit à partir d'un disque dur, soit à partir de disquettes

Pour installer Indy sur un disque dur, ouvrez un nouveau fichier sur votre disque 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)

A partir de disquettes, introduisez le disque 1 dans le lecteur A, allumez votre ordinateur, ouvrez le tiroir du lecteur A et cliquez deux fois sur l'icône du programme Indy (INDY.PRG)

Attention, lors du chargement des disques, quand on vous demande d'insérer :

- le disque 1 ou le disque 2, insérez le disque 1
- le disque 3 ou le disque 4, insérez le disque 2
- le disque 5 ou le disque 6, insérez le disque 3

CKSTART 1.2, introduisez la disquette 1. Suivez ensuite les instructions affichées à l'écran.

AMIGA :

ATTENTION ! Si vous avez un lecteur externe, débranchez-le avant de lancer le jeu.

Utilisateurs de 512K, si vous utilisez des lecteurs externes, débranchez-les tous avant d'amorcer la disquette INDY 1.

Vous pouvez jouer à partir du disque dur ou de disquettes.

Pour jouer avec des disquettes, introduisez la disquette 1 dans votre lecteur de disquettes (DFO:) 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 RAAM, vous pouvez jouer avec INDY en utilisant deux lecteurs. Laissez la disquette INDY 2 dans votre lecteur extérieur et permutuez les disquettes 2 et 3 comme il vous est demandé.

! Pour installer Indy sur disque dur, suivre la procédure ci-dessous.

1. Placez vous sur la partition du disque dur où vous désirez installer Indy 3 grâce à la commande CD (ex: CD DHO:)
2. Créez un nouveau répertoire: MAKEDIR INDY 3

3. Insérez la disquette 1 dans un des lecteurs et entrez la commande suivante:

Copy DFO: (ou DF1:) INDY3 ALL QUIET

4. Renouvelez l'opération ci-dessus avec les disquettes 2 et 3.

Indy3 est maintenant installé sur le disque dur et vous pouvez le lancer à partir du Workbench en cliquant 2 fois sur l'icône INDY dans le répertoire INDY3.

Instructions de chargement

IBM PC et compatibles

Vous pouvez jouer soit à partir du disque dur soit à partir du lecteur. A partir du lecteur, placez le Disque 1 dans le drive A, tapez **a:** et appuyez sur **ENTER**.

Quand vous voyez le **A>**, tapez **indy3** et appuyez sur **ENTER** pour commencer le jeu.

Suivez les instructions à l'écran, et insérez les autres disques quand cela est requis.

Pour installer Indy sur le disque dur, nous avons fourni un système qui vous permettra de le faire automatiquement: allumez la machine, puis insérez le disque 1 dans le drive A, tapez **a:** et appuyez sur **ENTER**.

Quand vous voyez le **A>**, tapez le mot **install** suivi d'un espace, la lettre de votre disque dur, une colonne et appuyez sur **ENTER**. Par exemple, si votre disque dur est 'C', tapez **install c:** et appuyez sur **ENTER**. Cette opération installera le jeu sur votre disque dur dans un fichier appelé **INDY3**.

Pour charger le jeu de votre disque dur sur votre ordinateur, utilisez les commandes: Branchez-vous sur la correcte unité de disque (par exemple, tapez **c:** puis appuyez sur la touche **ENTER**)

cd/indy (pour changer dans le répertoire (directory) correct)

indy3 (pour commencer le jeu)

Instructions pour charger/sauvegarder le jeu

Si vous jouez à partir d'une disquette (et non d'un disque dur) vous avez besoin d'un disque formaté avant de commencer le jeu. Le disque deviendra votre disque de sauvegarde. Ceux qui joueront sur disque dur auront leur jeu sauvegardé dans un fichier.

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.*

Sélection des préférences

Quand il est chargé, le programme choisira automatiquement le meilleur mode graphique pour votre machine. Il vérifiera également si vous avez branché une souris ou un joystick ou un Ad Lib™ sound board et choisira les options valides. Si vous désirez intervenir dans cette sélection, vous pouvez le faire en ajoutant les codes suivants (avec un espace) après avoir tapé **indy3**.

a - Ad Lib™ board

m - MCGA mode

c - CGA mode

t - Mode Tandy 16 couleurs

i - Normal sounds (speaker interne)

v - VGA mode

e - EGA mode

2 - Utiliser 2 floppy drives

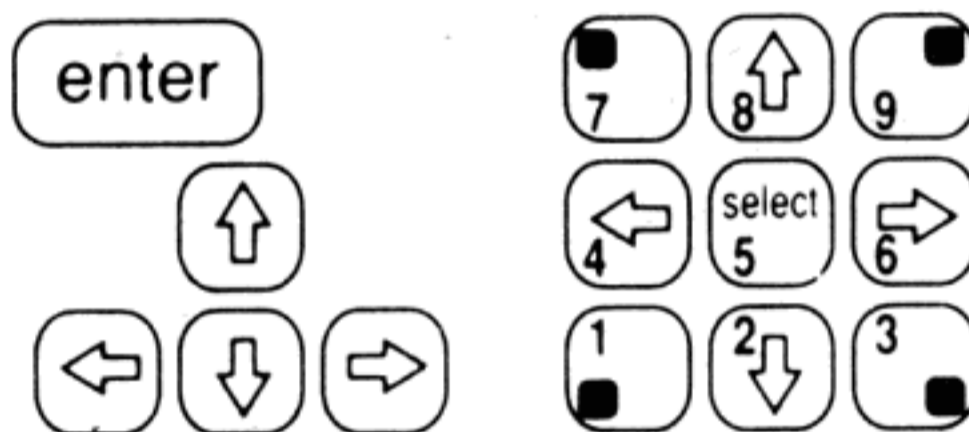
Par exemple, pour commencer le jeu en mode CGA avec les sons Ad Lib™, tapez **indy3 a c**

NB: Le programme ne fera rien par rapport à votre choix même si votre machine ne peut appliquer l'option retenue. Si vous avez une carte EGA ou MCGA et vous souhaitez avoir moins de couleurs pour une vitesse de jeu supérieure, vous pouvez essayer le mode CGA.

Durant le jeu, si vous trouvez le scrolling trop lent, vous pouvez choisir un repositionnement immédiat en appuyant sur la touche **ALT** et en pressant **i**.

Contrôle du curseur

Pour un contrôle à partir du clavier, utilisez; soit les flèches soit le clavier numérique:



Les numéros 1, 3, 7, et 9 permettent de se déplacer directement dans les coins de l'écran. Les numéros pairs permettent un contrôle plus fin.

Vous pouvez utiliser une souris compatible avec votre machine. Le bouton gauche de la souris correspond à la touche **ENTER**. Utilisez le bouton droit de la souris pour arrêter les séquences interludes qui apparaissent durant le jeu. Si vous avez un joystick, un bouton correspond à **ENTER** (généralement le bouton gauche). Si vous avez un second bouton, il permettra d'arrêter les séquences interlude. Si vous avez branché à la fois une souris et un joystick, vous pouvez choisir l'un des 2 en pressant **ALT** et en pressant **m** pour la souris et **j** pour joystick. Vous pouvez aussi recalibrer votre joystick si le curseur sort de l'écran en centrant le joystick et en pressant **ALT**.

Suivez les instructions sur écran et introduisez les autres disques quand on vous les demande.

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

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 Marchez	R Utilisez	T (Parlez)
A Tirez	S Fermez	D Ramassez	F Allumez	G (Voyagez)
Z Donnez	X Regardez	C Qu'est-ce	V Éteignez	B (A Henry/A Indy)

Les verbes à l'extrême droite ne sont pas toujours disponibles sur l'écran.

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 la 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	F8
Pause du jeu	BARRE D'ESPACEMENT
Vitesse de la Ligne des Messages	Plus vite > Plus lentement <
Sons Hors/En Fonction	ALT s
Reposition Instantanée	ALT i Utilisez le repositionnement instantané si vous trouvez le défilement trop lent.
Sortie du jeu	ALT x

COMMANDES DE COMBAT

Utilisez ces touches pour contrôler Indy dans un combat.

Quand Indy est à Gauche

7 Reculez	8 Blocage Haut	9 Coup de Poing Haut
4 Reculez	5 Blocage Milieu	6 Coup de Poing Milieu
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 Milieu	5 Blocage Milieu	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 manoeuvres de manière à vous tenir loin de l'ennemi afin de donner à Henry le temps d'ajuster son tir.

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

UN BREF RESUME DU FILM: un riche industriel Walter Donovan demande à Indiana Jones de trouver le Saint Graal. Le Graal est réputé pour garantir la vie éternelle à qui boit dedans. Le père d'Indy, le professeur Henry Jones, un expert du Graal, a disparu alors qu'il le recherchait. Indy et son ami Marcus Brody partent pour Venise et rencontrent le Dr Elsa Schneider, qui était avec Henry juste avant qu'il disparaisse. Utilisant le "Carnet de Notes"-un recueil de notes de son père, Indy trouve son chemin dans les catacombes de Venise. Là, il apprend que le Graal est au Moyen-Orient près de Iskendum puis que son père est retenu prisonnier dans un château autrichien. Indy va au château et libère son père. Il apprend que Donovan et Elsa collaborent avec les Nazis qui tentent de retrouver le Graal pour Hitler. Après un court voyage à Berlin pour reprendre le carnet de notes à Elsa, Henry et Indy s'échappent en zeppelin et vont à Iskendum, où ils trouvent le temple du saint Graal. Donovan tire sur Henry afin de forcer Indy à lutter contre le temps pour récupérer le Graal qui détient des pouvoirs de guérison. Indy passe 3 épreuves mortelles grâce au Carnet de Notes, rencontre le chevalier gardien et finalement choisit le véritable Graal parmi une multitude de copies. A-t-il été assez vite ?

VOICI OU VOUS INTERVENEZ:... Vous dirigez les actions de Indy (et occasionnellement de son père) dans une quête pour retrouver le Saint Graal. Bien que dans plusieurs cas vous pourrez suivre le même cheminement que Indy dans le film, dans d'autres situations vous trouverez d'autres solutions et vous irez dans des lieux différents du film. Votre défi est d'apprendre à penser, à réagir et à combattre comme Indiana Jones afin de réussir quand vous rencontrez l'inconnu.

S'il s'agit de votre premier jeu d'aventure, soyez prêt à vivre de fantastiques défis. Soyez patient, même si cela vous prendra du temps pour résoudre certaines énigmes. Vous devrez utiliser des objets qu'il faudra trouver. Mais dans tous les cas, utilisez votre imagination et soyez persévérant, alors vous pourrez guider Indy vers le Graal.

POUR JOUER: Après la séquence titre et l'introduction, vous verrez Indy dans le gymnase du collège dans lequel il travaille. Quand il se tournera pour vous regarder et quand le texte apparaîtra en bas de l'écran, vous pourrez commencer à diriger ses actions. L'écran est divisé comme suit :

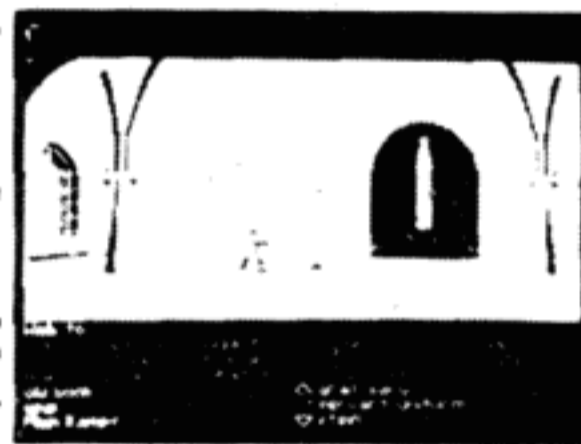
1 Les lignes de messages sont les lignes dans la partie supérieure de l'écran. Les dialogues entre les personnages ainsi que les messages reliés au jeu apparaissent là.

2 La fenêtre d'animation est la partie la plus grande de l'écran où se déroulent les actions. On a donc une vision de la pièce ou de l'endroit où se trouve le personnage actif.

3 La ligne d'instructions est juste en dessous de la fenêtre d'animation. Vous l'utilisez pour construire les phrases qui donneront les indications au personnage. Une phrase comprend un verbe (un mot d'action) et un ou deux noms (objets). Voici un exemple de phrase que vous pouvez construire: "utilisez maillet sur cloche." Les mots de transition comme "sur" ou "avec" sont automatiquement insérés par le programme.

4 Les verbes doivent être sélectionnés parmi les mots en dessous de la ligne d'instructions. Certains verbes (parler, voyager) sont surlignés en couleur vive quand ils peuvent être utilisés sinon ils sont de couleur pâle. Tous les autres verbes s'affichent à l'écran. Vérifiez la liste de temps en temps de nouveaux verbes peuvent apparaître au fil du jeu. Pour sélectionner un verbe, positionnez le curseur sur le mot et cliquez (appuyez sur le bouton gauche de la souris ou frappez la touche RETURN)

5 L'inventaire est la partie sous les verbes. Chaque personnage que vous contrôlez (Indy et plus tard, Henry) a son propre inventaire. Au début du jeu, l'inventaire est vide. Quand un personnage ramasse ou prend un objet qu'on lui donne qui sera utilisé pendant le jeu, le nom de l'objet est ajouté à l'inventaire du personnage. Lorsqu'il y a plus de 6 objets dans un inventaire, des flèches apparaissent au milieu de la liste. Utilisez-les pour parcourir la liste de haut en bas



LES NOMS (objets) peuvent être sélectionnés de deux façons. Sélectionnez un nom en plaçant le curseur sur la fenêtre d'animation et en cliquant. Beaucoup d'objets dans le décor et tous les objets utilisables dans le jeu ont un nom. Si un objet a un nom, il apparaîtra dans la ligne d'instructions quand vous cliquerez dessus. Vous pouvez aussi sélectionner les noms en cliquant sur un mot dans l'inventaire. POUR ACTIONNER UN PERSONNAGE, sélectionnez "aller vers" dans la liste des verbes. Ensuite, bougez votre curseur dans la fenêtre d'animation, pointez l'endroit où vous voulez aller et cliquez. Si vous cliquez sur une porte ouverte, le personnage sortira de la pièce dans laquelle il se trouve. Remarquez que "aller vers" apparaît automatiquement sur la ligne d'instructions après qu'un ordre ait été exécuté- car marcher est l'action la plus fréquente des personnages.

POUR DIRE AU PERSONNAGE D'EXECUTER LES INSTRUCTIONS: cliquez soit sur la ligne d'instructions soit sur le dernier verbe sélectionné. Si rien ne se passe, vérifiez que votre phrase est bien construite.

POUR REMPLACER UN NOM OU UN VERBE DANS LA LIGNE D'INSTRUCTIONS SANS RECONSTRUIRE TOUTE LA PHRASE, cliquez simplement sur le mot que vous voulez insérer dans la phrase. Il trouvera automatiquement sa place dans la phrase d'instructions.

LES "SCENES SURPRISE" SONT DE RAPIDES SEQUENCES ANIMEES- Elles donnent des indices et des informations sur les personnages. Elles sont aussi utilisées pour montrer des séquences animées spéciales, comme lorsqu'INDY allume la lumière dans le gymnase (voir plus bas). Lorsque vous regardez une scène-surprise, vous ne dirigez pas l'action, et le texte en dessous de la fenêtre d'animation disparaît.

QUE FAIRE DANS LE GYMNASE?

FERMEZ LA PORTE DU COULOIR. Sélectionnez "fermer" dans la liste des verbes puis cliquez sur la porte du couloir pour créer la phrase "fermer la porte". Cliquez de nouveau sur la porte pour confirmer la phrase. Indy va aller jusqu'à la porte et la fermera. Vous pouvez maintenant voir l'interrupteur qui était caché par la porte.

ETEIGNEZ LES LUMIERES en déplaçant le curseur sur l'interrupteur et en cliquant une fois pour former la phrase "aller à l'interrupteur". Un dernier clic sur le verbe "éteindre" et la lumière sera éteinte.

Remarquez que le dernier clic peut se faire sur le nom, le verbe, ou sur toute la phrase, Indy rallumera la lumière automatiquement.

LISEZ LE SIGNE se trouvant au-dessus de l'entrée du vestiaire en cliquant une fois sur "LOOK" puis deux fois sur le signe. Indy viendra alors vous dire ce qu'il y a d'écrit sur le signe.

OUVREZ LA PORTE DU COULOIR et entrez dans le hall du collège pour trouver de nouvelles choses à faire. Un bon point de départ serait le bureau d'Indy qu'il vous faudra trouver.

PARLER A D'AUTRES PERSONNAGES

S'IL Y A QUELQU'UN D'INTERESSANT A QUI PARLER, le mot "parler" sera lumineux. A tout autre moment du jeu, ce verbe sera terne pour montrer qu'il n'y a personne à qui parler.. Quand vous cliquez sur le verbe "parler", parler apparaîtra dans la ligne de phrase.

Cliquez simplement sur la personne à qui vous désirez parler et si cela est possible, le nom de l'interlocuteur choisi apparaîtra. Cliquez une fois de plus et la conversation commencera. Dans une conversation vous devez sélectionner ce que Indy (ou Henry) dit parmi un choix possible de phrases affichées en bas de l'écran. Vous devez juste cliquer sur la phrase choisie. Choisissez avec précautions! Indy est souvent dans des



situations où quelques mots de trop le mettraient dans des situations difficiles! Par ailleurs, dans certaines phrases vous aurez l'option "offrir un objet" ou "donner un coup". Donner un coup met

immédiatement Indy (voir ci-après) dans une situation de combat. Offrir un objet vous donnera accès à l'inventaire des objets que vous avez récupéré. Vous pouvez offrir l'objet de votre choix ou changer d'avis et recommencer la conversation.

COMBATS

PARFOIS VOUS POURREZ PREFERER LES POINGS AU BON SENS. Sachant que la plupart des joueurs d'aventure préfèrent résoudre des énigmes plutôt que de tester leurs réflexes, nous avons intégré des solutions pour éviter à Indy d'être obligé de combattre- si vous les trouvez. Quand vous conversez avec quelqu'un, il peut être judicieux d'utiliser l'option "donner un coup". En cliquant sur cette option vous pourrez commencer une séquence de combat.

Par ailleurs, si Indy doit faire face à une situation périlleuse (et c'est souvent le cas), plusieurs de ses décisions peuvent conduire à un combat. Voici à quoi ressemble un écran de combat:

L'indicateur de santé est représenté par une barre à deux couleurs: la couleur de droite représente la vitalité d'Indy et la couleur de gauche son

énergie. Si Indy est touché, son énergie diminue. Après que toute son énergie ait été consommée, les coups suivants diminueront sa vitalité. Quand elle aura disparu, Indy sera K.O. Si Indy trouve le moyen de récupérer durant un combat, son niveau d'énergie remontera jusqu'à ce qu'il rejoigne le niveau de vitalité. Cependant, si le niveau de vitalité est atteint, Indy ne pourra récupérer son niveau initial qu'en trouvant un objet (en dehors du combat) qui lui permettra de se soigner.

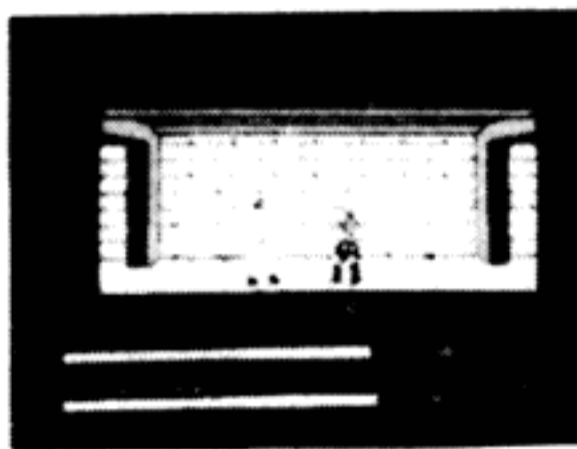
L'indicateur de puissance montre la force de chaque coup donné par Indy. A chaque fois qu'Indy donne un coup il donne sa puissance maximum. Le niveau de puissance ne remontera alors qu'après quelques instants. Si Indy enchaîne ses coups très rapidement, il ne frappera pas à pleine puissance. Bien sûr, il peut être plus important de maintenir l'adversaire sous pression plutôt que de rechercher la pleine puissance. Indy peut frapper à la tête, au foie ou aux jambes afin de passer la garde de son adversaire. Chaque ennemi a ses forces et ses faiblesses.

Indy peut également se défendre. En préparant leur frappe, ses adversaires lui laisseront souvent un bref instant pour préparer sa garde. Si vous êtes vif, vous pourrez bloquer les coups à la tête, au foie ou aux jambes. Dans ce cas, Indy ne sera pas atteint par les coups de son adversaire. Indy peut également faire un pas en arrière pour esquiver un coup. Cette tactique peut également donner un temps de récupération (augmentation des niveaux de puissance et d'énergie) supplémentaire à Indy.

Utilisez le clavier durant les combats. Voir le manuel d'instructions de votre machine. Si Indy est trop loin de ses attaquants pour pouvoir leur envoyer un coup, appuyez sur n'importe quelle touche de combat pour vous rapprocher.

SE DIRIGER DANS LES LABYRINTHES

IL SE PEUT QU'INDY SE RETROUVE DANS DES ENDROITS PEU FAMILIERS. Vous le contrôlerez d'assez loin et vu du dessus. Vous ne pourrez voir que ce qu'Indy peut voir. Cliquez sur l'endroit où vous désirez aller et Indy y ira. Là, vous rencontrerez peut-être des ennemis dangereux. Si vous ne pouvez les éviter ou vous enfuyant, vous verrez alors une vue rapprochée et vous aurez la possibilité de parler ou de vous battre pour vous sortir de là. Si vous voyez une porte que vous voulez ouvrir, une pièce, cliquez et vous vous retrouverez devant la porte ou dans la pièce.



DANS LE BI-MOTEUR

VOUS VOUS RETROUVerez A UN MOMENT OU A UN AUTRE DANS UN BI-MOTEUR POUR FUIR

L'ALLEMAGNE. Vous, Indy, contrôlez le bi-moteur. Votre père manoeuvre la mitrailleuse. Il n'est pas doué, aussi vous devez garder l'avion bien droit si vous voulez qu'il touche quelque chose. Ne laissez pas les avions ennemis voler trop longtemps derrière vous ou ils vous abatront. Plus vous resterez en l'air, plus vous serez loin de l'Allemagne.

LE CARNET DU GRAAL

En plus des descriptions du Graal, vous trouverez dans le carnet un nombre important d'informations sur certains faits passés. L'autre partie du Graal est incluse dans le jeu. Indy doit trouver le carnet avant de pouvoir trouver les catacombes de Venise. Vous pourrez consulter le carnet lorsque vous l'aurez dans votre inventaire en construisant la phrase "ouvrir carnet" ou "regarder carnet". S'il y a une relation avec la situation dans laquelle vous vous trouvez, elle s'inscrira sur l'écran.

LE QUOTIENT D'INDY (Q.I.)

Vous êtes celui qui prend les décisions. Vous pouvez améliorer les décisions prises par Indy sur grand écran. Et vous pouvez savoir quelle est votre performance.

Quand vous revenez à l'écran sauvegarder/charger notez l'affichage en haut à droite de l'écran. Il y a deux marques qui sont les appellations Episodes et Series. Parcequ'il y a plusieurs chemins pour trouver le Graal et qu'ils ne sont pas tous de difficulté égale, nous avons ajouté la notation Q.I. pour que vous sachiez comment jouer dans la peau d'Indiana Jones. Le Q.I. Episode mesure votre performance dans le jeu actuel. Votre Q.I. Série mesure votre performance dans toutes les parties que vous avez commencé au moment où vous consultez ce score. Vous marquez des points lorsque vous résolvez une énigme, passez des obstacles ou trouvez des objets importants. Quand il y a plusieurs solutions à un problème, vous ne marquez qu'une fois des points pour avoir résolu ce problème dans cette partie (Episode); Si vous terminez la partie et revenez au jeu et résolvez ce problème d'une façon différente, vous marquerez des points en plus dans votre score série. Le score maximum est de 800 pour les points série. Vos points série sont sauvegardés quand vous terminez une partie, sauvegardez une partie ou chargez une partie. Lorsque vous commencez une nouvelle partie vous n'aurez pas de points série jusqu'à ce que vous chargiez ou sauvegardiez une partie.

VERBES ET FONCTIONS SPECIAUX

POUR COMMENCER A PARLER A QUELQU'UN, sélectionnez le verbe "parler".

POUR VOYAGER LOIN, sélectionnez le verbe "voyager".

Contrairement aux jeux d'aventure traditionnels, vous ne vous trouverez jamais dans la situation où vous mourrez parceque vous avez touché un objet pointu. Il y a quelques dangers, mais vous pouvez les anticiper en ayant du bon sens et non pas une paranoïa excessive. Sauvegardez le jeu lorsque vous pensez entrer dans une phase dangereuse mais ne croyez pas qu'un faux pas vous fera mourir. La plupart du temps, vous aurez l'occasion de vous rattraper.

QUELQUES TRUCS UTILES

Prenez tout ce que vous pouvez.

Votre premier objectif doit être de trouver le carnet de notes du jeu.

Si vous êtes bloqué, essayez de voir comment chaque objet pourrait être utilisé. Pensez aux différents endroits où vous êtes allé et aux personnes que vous avez rencontrées.

Une ou deux énigmes requièrent la coopération d'Indy et de Henry.

Il y a plus d'un moyen de résoudre les énigmes.

CORRESPONDANCE CLAVIER AZERTY / QWERTY

