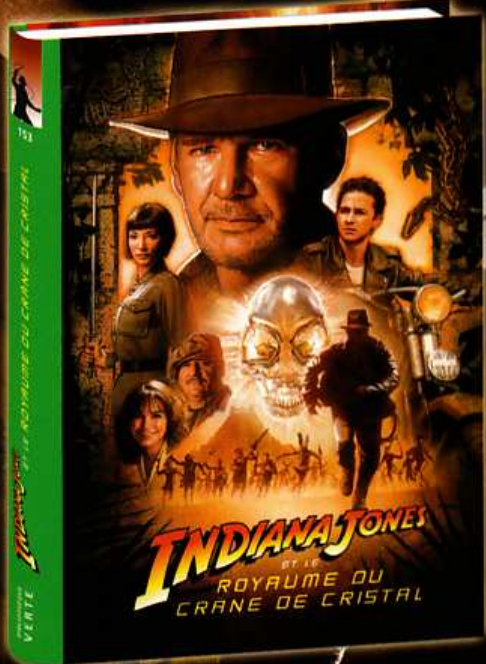


© 2008 Lucasfilm Ltd. & TM

LucasArts et le logo LucasArts sont des marques de Lucasfilm Ltd. © 2008 Lucasfilm Entertainment Company Ltd. ou Lucasfilm Ltd. et TM comme indiqué. Tous droits réservés. LEGO, le logo LEGO et les minifigurés sont des marques de The LEGO Group. © 2008 The LEGO Group. Tous droits réservés.

# INDIANA JONES

## T'ATTEND EN BIBLIOTHÈQUE VERTE



PROPERTY OF  
DR. JONES  
9906573

Le roman  
du film

En librairie et en grande surface : prix unitaire 4,80 €

Cet été, retrouve aussi les 3 autres  
aventures d'Indiana Jones  
en Bibliothèque Verte !

Le site de tes héros préférés  
[www.bibliothequeverte.com](http://www.bibliothequeverte.com)



LA BIBLIOTHÈQUE VERTE

ATVI France - 102 / 116 rue Victor Hugo - 92300 LEVALLOIS PERRET.

Windows, le bouton Démarrer de Windows Vista et Xbox 360 sont des marques du groupe Microsoft, et Games for Windows et le logo du bouton Démarrer de Windows Vista sont utilisés sous licence de Microsoft.

41193.200.FR



Games  
for Windows™

# LEGO

# INDIANA JONES

LA  
TRILOGIE ORIGINALE



g a m e s



LUCASARTS



**⚠ A lire avant toute utilisation d'un jeu vidéo par vous-même ou par votre enfant**

**I. Précautions à prendre dans tous les cas pour l'utilisation d'un jeu vidéo**

Évitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil.

Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée en modérant la luminosité de votre écran.

Lorsque vous utilisez un jeu vidéo susceptible d'être connecté à un écran, jouez à bonne distance de cet écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement. En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

**II. Avertissement sur l'épilepsie**

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie comportant, le cas échéant, des pertes de conscience à la vue, notamment, de certains types de stimulations lumineuses fortes : succession rapide d'images ou répétition de figures géométriques simples, d'éclairs ou d'explosions. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo comportant de telles stimulations, alors même qu'elles n'ont pas d'antécédent médical ou n'ont jamais été sujettes elles-mêmes à des crises d'épilepsie.

Si vous-même ou un membre de votre famille avez présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, consultez votre médecin avant toute utilisation.

Les parents se doivent également d'être particulièrement attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, perte momentanée de conscience, il faut cesser immédiatement de jouer et consulter un médecin.

**Contrôle parental**

Le contrôle parental dans Games for Windows – LIVE vient s'ajouter au contrôle parental de Windows Vista®. Grâce à des outils simples et flexibles, décidez à quels jeux votre enfant peut avoir accès et jouer. Pour davantage de renseignements, veuillez consulter [www.gamesforwindows.com/live/familysettings](http://www.gamesforwindows.com/live/familysettings).

**Qu'est-ce que le système PEGI ?**

Le système de classification par catégorie d'âge PEGI a été conçu pour éviter que les mineurs soient exposés à des jeux au contenu inapproprié à leur groupe d'âge. VEUILLEZ NOTER qu'il n'indique pas le niveau de difficulté du jeu. Ce système de classification, comprenant deux parties, permet aux parents et aux personnes qui achètent des jeux vidéo pour des enfants de faire un choix avisé et approprié à l'âge du joueur. La première partie est une évaluation de l'âge :-

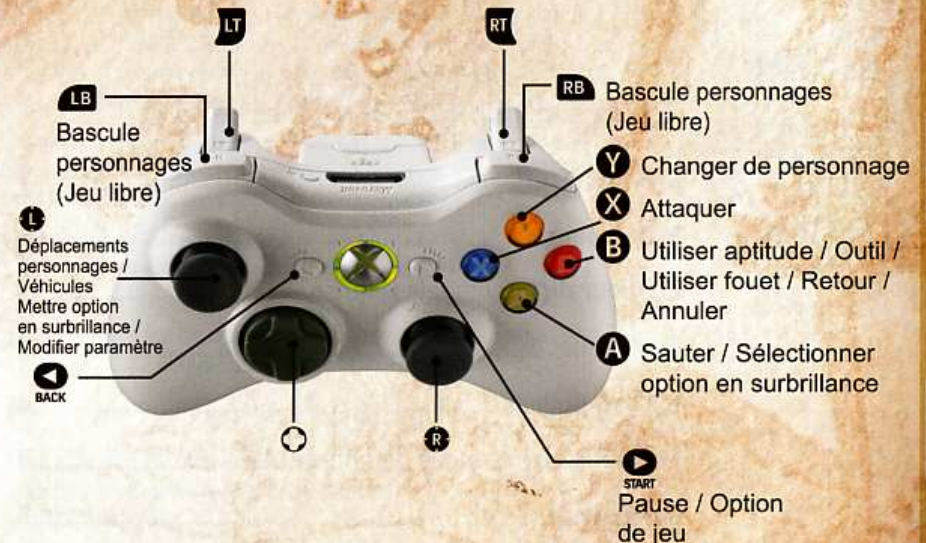


La seconde partie présente des icônes décrivant le type de contenu du jeu. Selon le jeu, il peut y avoir plusieurs descripteurs de contenu. L'évaluation de l'âge reflète l'intensité de ce contenu. Les descripteurs de contenu sont les suivants :-



Pour plus d'informations, rendez-vous sur <http://www.pegi.info> et [pegionline.eu](http://pegionline.eu)

**MANETTE XBOX 360 POUR WINDOWS**



**COMMANDES**

Pour naviguer dans les menus, utilisez les flèches curseur "Haut/Bas". Appuyez sur la touche "Entrée" pour sélectionner une option et sur "Échap" pour revenir en arrière. Il n'est pas possible d'utiliser la souris dans les menus.

Remarque : Ce jeu est compatible avec la manette Xbox 360®.

COMMANDE	JOUEUR 1	JOUEUR 2	CORRESPONDANCE MANETTE XBOX 360
Aller à gauche	Q	GAUCHE	BMD GAUCHE/STICK ANALOGIQUE VERS LA GAUCHE
Aller à droite	D	DROITE	BMD DROITE/STICK ANALOGIQUE VERS LA DROITE
Aller vers le haut	Z	HAUT	BMD HAUT/STICK ANALOGIQUE VERS LE HAUT
Aller vers le bas	S	BAS	BMD BAS/STICK ANALOGIQUE VERS LE BAS
Autre personnage (bascule)	K	PAV. NUM. 3	Y
Spécial (construire / utiliser / fouet)	J	PAV. NUM. 2	B
Sauter	U	PAV. NUM. 5	A
Action (attaquer)	H	PAV. NUM. 1	X
Défilement personnages haut	ESPACE	PAV. NUM. 0	GÂCHETTE HAUTE GAUCHE
Défilement personnages bas	CTRL GAUCHE	CTRL DROITE	GÂCHETTE HAUTE DROITE
Démarrer / Pause	ENTRÉE	PAV. NUM. ENTRÉE	START





## TABLE DES MATIÈRES

Commandes .....	1
Installation .....	3
Configuration minimale requise.....	3
Bienvenue .....	4
Barnett College .....	4
Mode Histoire et mode Jeu libre .....	4
Multijoueur.....	5
Informations à l'écran .....	5
Aptitudes des personnages.....	6
Objets .....	8
Objets à ramasser.....	9
Sauvegarde et chargement .....	10
Assistance Technique en France .....	10
Crédits.....	11
Accord de Licence du Produit.....	17

## POUR COMMENCER

### Installation

Pour installer **LEGO® Indiana Jones™**: La trilogie originale, insère le DVD dans ton lecteur de DVD-Rom. Si la notification d'insertion automatique est activée, l'installation démarre automatiquement. Si cette fonction n'est pas activée sur ton ordinateur, ouvre le Poste de travail à partir du bureau ou du menu DÉMARRER, et double-clique sur le lecteur de DVD-Rom, représenté par une icône du jeu **LEGO® Indiana Jones: La trilogie originale**.

Double-clique sur l'icône du programme pour lancer l'installation et suis les instructions qui apparaissent sur ton écran pour installer le jeu sur ton ordinateur. Si tu rencontres des difficultés pour installer le jeu, consulte le Guide de dépannage, qui se trouve sur le disque.

**REMARQUE:** Il est recommandé de fermer toutes les applications actives et les programmes antivirus avant de lancer l'installation.

Certaines des informations contenues dans ce manuel peuvent être erronées au moment de la sortie du jeu. Si certaines explications te semblent incorrectes, reporte-toi au fichier ReadMe, accessible à partir du menu DÉMARRER une fois le jeu installé.

### CONFIGURATION MINIMALE REQUISE

#### • SYSTÈME D'EXPLOITATION

**Requis:** Windows XP ou Windows Vista

#### • ORDINATEUR

**Requis:** 100% compatible DirectX 9.0c

#### • PROCESSEUR

**Requis:** intel P3 cadencé à 1 GHz ou AMD Athlon XP **Recommandé :** Intel P4 cadencé à 3 GHz ou AMD Athlon 64

#### • MÉMOIRE

**Requis:** 256 Mo de RAM. 512 Mo de RAM sous Windows Vista

**Recommandé :** 512 Mo de RAM. 1 Go de RAM sous Windows Vista

#### • AFFICHAGE

**Requis :** CCarte graphique avec 128 Mo compatible Shader Model 2.0

**Recommandé :** Carte graphique avec 512 Mo compatible Shader Model 3.0

#### • SON

**Requis:** Périphérique audio 100% compatible DirectX 9.0c

#### • DVD-ROM

**Requis:** Lecteur de DVD-Rom **Recommandé :** Lecteur de DVD-Rom 8X

#### • CONTRÔLEUR

**Requis:** Clavier et souris. Gamepad et joystick pris en charge.

**Recommandé :** Gamepad analogique Dual à six boutons

#### • DIRECTX

Microsoft DirectX 9.0c (août 2007) est inclus sur ce disque. Tu seras invité à installer DirectX pendant l'installation du jeu si une version plus récente n'a pas été détectée sur ton système.

**REMARQUE:** DirectX t'invitera peut-être à installer les derniers pilotes en date pour ton système d'exploitation. Tu devras alors mettre à jour les pilotes de ta carte mère, de ta carte son et ceux de ta carte graphique.





## BIENVENUE

Il est rusé, audacieux, courageux, et il est... en plastique ! Bienvenue dans LEGO® Indiana Jones™: La trilogie originale ! Entouré d'amis et d'ennemis hauts en couleur, Indy est à la recherche des plus grandes merveilles archéologiques de tous les temps. Empoigne ton fouet et découvre un univers délirant et plein d'action, dans cette toute nouvelle aventure LEGO®.

## DÉMARRAGE

### Barnett College

Dans cet établissement prestigieux, certains des plus grands esprits de notre temps ont débattu de découvertes archéologiques majeures. L'un des plus célèbres d'entre eux, Indiana Jones, est devenu le professeur le plus populaire que le Barnett College ait jamais connu. Quand il n'enseigne pas, c'est ici que le Dr Jones prépare ses grandes expéditions archéologiques !



### Modes de jeu

Pour plonger dans l'action, consulte les trois cartes qui permettent d'accéder aux trois aventures d'Indiana Jones : *Les Aventuriers de l'arche perdue*, *Le Temple maudit* et *La Dernière Croisade*.

Chaque carte propose 6 zones, permettant chacune d'accéder à différents chapitres. Une fois terminé le premier chapitre des Aventuriers de l'arche perdue (Le Temple perdu), de nouveaux chapitres seront débloqués, ce qui te permettra de vivre en parallèle les trois aventures d'Indy.

## MODE HISTOIRE ET MODE JEU LIBRE

Le mode Histoire te permet de retrouver les moments les plus intenses des aventures d'Indy et d'incarner les mêmes personnages que dans les films. Mais surtout, n'oublie pas le mode Jeu libre ! Si tu as adoré te glisser dans la peau des personnages du film, imagine ce que ce serait de revivre ces aventures avec le personnage de ton choix ! Pour activer le mode Jeu libre, il te faudra d'abord terminer chaque chapitre en mode Histoire, en incarnant les personnages originaux.

**REMARQUE :** Le Doyen du département Archéologie a estimé que les niveaux du mode Jeu libre étaient déjà assez amusants comme cela, et a décidé de limiter le nombre de personnages disponibles. Si tu veux incarner de nouveaux personnages en mode Jeu libre, tu devras donc les débloquer au préalable.

## EXPLORER LE BARNETT COLLEGE

### La bibliothèque

Dans la bibliothèque, tu as rendez-vous avec l'histoire ! Tu peux parler au bibliothécaire pour enrichir ta collection de personnages disponibles en mode Jeu libre, ou cibler d'autres personnages pour en prendre le contrôle en appuyant sur la touche "Y".

### La salle d'art

Dans l'univers LEGO®, tout est possible. Laisse s'exprimer ta créativité dans la salle d'art en créant tes propres personnages. Tu pourras ensuite les incarner en mode Jeu libre !

### La salle de courrier

Au cours de tes aventures autour du monde, tu trouveras peut-être des paquets cachés contenant des artefacts de grande puissance. Si cela arrivait, ramasse-les et glisse-les dans une boîte aux lettres. Une fois ton voyage terminé, de retour au Barnett College, rends-toi dans la salle de courrier et complète ta collection - une fois les frais de livraison payés, bien sûr ! Tu pourras activer ou désactiver ces pouvoirs supplémentaires dans le menu "Extras" accessible depuis le menu Pause.

### La salle de maths

Tu as trouvé un code secret ? Félicitations ! Écris-le sur le tableau.

### Explorer et découvrir

Le bruit court que le Barnett College fourmille de passages secrets - il y aurait même des niveaux cachés qui attendent d'être découverts. Parviendras-tu à les trouver ?

## MULTIJOUEUR

L'archéologie ne se limite pas à la découverte de vieux tombeaux en espérant qu'un "X" marquera l'emplacement du trésor. C'est une véritable science sociale ! Pour réussir, Indy aura souvent besoin d'un coup de main.

Appuie sur la touche "F2" pour qu'un autre joueur vienne partager ses aventures. Pour abandonner la partie, il suffit d'appuyer sur la touche "Entrée" et de sélectionner Abandonner dans le menu Pause.

## INFORMATIONS À L'ÉCRAN



### Changer de personnage

Pour résoudre les énigmes du jeu, il faudra travailler en équipe. Pour changer de personnage à tout moment, appuie sur la touche "K".



## APTITUDES DES PERSONNAGES

### Construction

Dans l'univers LEGO® *Indiana Jones™*, tu devras souvent construire des objets à partir de briques LEGO® pour surmonter un obstacle. Approche d'une pile de briques LEGO® et maintiens la touche "J" enfoncée.

### Fouet

La façon dont Indiana Jones manie le fouet ne cessera pas de t'étonner ! Utilise-le pour rejoindre des zones auxquelles tu ne peux pas accéder en marchant ou en sautant. Cherche des plateformes en bois et découvre les différentes façons d'utiliser ton fouet. Appuie sur la touche "J" pour traîner, tirer, renverser, activer ou détruire des objets. Le fouet te permet aussi de désarmer tes ennemis. Pour utiliser cette aptitude, appuie sur la touche "J".

### Combat

La plupart des personnages du jeu ont un style de combat qui leur est propre. À toi de choisir celui que tu préfères. N'oublie pas que certaines armes ou objets ont des caractéristiques supplémentaires qui peuvent t'aider à terminer un chapitre. Par exemple, la pelle peut aussi te servir à déterrer des trésors et des objets qui te permettront de résoudre des énigmes.



### Transporter

Comment déplacer un objet d'un endroit à un autre ? En le ramassant, bien sûr ! Approche de l'objet en question et appuie sur la touche "J" pour le ramasser. Cherche un emplacement vert spécial pour le déposer. green pads to drop these objects on.



### Grimper / Se balancer (corde)

Tous les personnages peuvent grimper le long d'une corde pour prendre de la hauteur. Saute vers la corde pour la saisir, puis grimpe pour accéder à des plateformes situées en hauteur. Appuie à nouveau sur Sauter pour lâcher la corde.

## Personnages lettrés

Dans l'univers *Indiana Jones*, certains personnages lettrés, comme le professeur Jones Senior et Marcus Brody, peuvent accéder à certaines zones d'un niveau en recomposant des images spéciales, totalement désorganisées. Ramasse des livres pour permettre à n'importe quel personnage de bénéficier de cette aptitude.



### Creuser

Certains personnages, comme Sallah et Satipo, peuvent creuser le sol pour trouver des objets ou accéder à de nouvelles zones. En ramassant une pelle, n'importe quel autre personnage peut bénéficier de cette aptitude. Cherche les objets enfouis dans le sol et appuie rapidement sur la touche "J" pour commencer à creuser et mettre au jour des trésors secrets.



### Passages exigus

Parfois, les personnages les plus précieux sont les plus petits ! Certains personnages de petite taille, comme Demi-Lune et le Maharajah, peuvent se glisser dans des passages exigus. Ils peuvent ainsi quitter un endroit pour ressortir à un autre, puis faire le trajet inverse.



### Lancer des objets

Plus de munitions ? Sers-toi de ce que tu as sous la main ! La plupart des personnages peuvent lancer des chaises et des bouteilles vers leurs ennemis. Appuie sur la touche "J" pour ramasser un objet et sur la touche "H" pour le lancer vers une cible.



### Bananes / Singe

Qui a dit qu'Indy n'aime pas les singeries ? Si tu vois un singe qui détient quelque chose dont tu pourrais avoir besoin, jette-lui une banane pour qu'il te le donne.





### Mécanique

Certains personnages sont des as de la mécanique et peuvent tout réparer. Cherche une machine faisant des étincelles et appuie rapidement sur la touche "J" une fois que le personnage a une clé à molette à la main.



### Accès réservé

L'accès à certaines zones est réservé à des officiers ou à des Thugs, mais on peut arriver à tout par la ruse. Ramasse les couvre-chefs des ennemis que tu as vaincus pour te déguiser, place-toi devant

un poste de garde ou une statue de Thug et appuie sur la touche "J" pour accéder à la zone. Il existe deux types de panneaux d'activation :

- Militaire
- Thug

## OBJETS

### Objets destructibles

Certains objets peuvent être détruits grâce à un fouet, une arme ou une attaque de corps à corps. Une fois détruits, ils laisseront apparaître des pièces LEGO® et/ou des éléments constructibles.



### Objets constructibles standard

Ces objets se présentent sous la forme de piles de briques LEGO®. Une fois construits, ils deviennent des commutateurs, des leviers ou des escaliers. Approche d'une pile de briques

en mouvement et appuie longuement sur la touche "J" pour commencer à construire. Certains objets constructibles ont des propriétés "spéciales". Lorsque tu les utilises, tu dois trouver trois rochers bleus et les placer sur l'emplacement bleu spécial afin de pouvoir assembler un objet spécial.

### Objets LEGO® argentés

Les objets LEGO® argentés ne peuvent être détruits que par une explosion. Trouve un baril de poudre ou un bazooka pour y parvenir.



### Objets mobiles

Tu peux déplacer certains objets du jeu en marchant vers eux. Pour tirer un bloc vers toi, marche vers sa poignée et déplace-toi dans la direction opposée.

### Torches spéciales

Utilise les torches pour chasser les bestioles qui te barrent la route et faire exploser les obstacles. Pour allumer une torche, place-toi près d'une flamme.

### Phobies

Certains personnages souffrent de phobies qui les empêchent d'avancer. Par exemple, Indiana Jones a peur des serpents, le professeur Jones Senior déteste les rats et Willie les insectes. Trouve une torche pour faire fuir les serpents/rats/insectes et les personnages ne connaîtront plus la peur.

### Dynamite

La dynamite te permet de déclencher de puissantes explosions. Il te suffit de placer une torche spéciale allumée à proximité. Le plus souvent, ces explosions détruiront les objets LEGO® argentés sur lesquels les autres armes sont sans effet.

## OBJETS À RAMASSER



### Pièces

Les pièces LEGO® permettent d'acheter des personnages, des aptitudes et des astuces. Il existe trois types de pièces LEGO®, chacun ayant une valeur différente :

Argent – 10 crédits      Or – 100 crédits      Bleu – 1 000 crédits



### Artefacts

Dix fragments d'artefact se cachent dans chacun des chapitres. Certains sont accessibles en mode Histoire, mais la plupart ne peuvent être découverts qu'en mode Jeu libre. Tu dois tous les trouver pour reconstituer l'artefact.



### Cœurs

Une fois détruits, certains objets ou ennemis laisseront apparaître des cœurs. Ramasse-les pour récupérer de l'énergie.





### Sauvegarde et chargement

Lorsque tu termines un chapitre ou achètes un objet pour la première fois, le jeu te demande de sélectionner une sauvegarde. Choisis un emplacement et appuie sur la touche "U" pour confirmer.

Tu seras invité à activer la sauvegarde automatique, ce qui est fortement recommandé. Ainsi, ta progression dans LEGO® Indiana Jones: La trilogie originale sera automatiquement sauvegardée à la fin de chaque chapitre.

### ASSISTANCE TECHNIQUE EN FRANCE

#### SERVICE CONSOMMATEURS ACTIVISION

Pour tout savoir sur les produits ACTIVISION, pour connaître les astuces et les solutions qui vous permettront de progresser dans nos jeux, pour télécharger des démos ou pour participer à nos concours et gagner nos dernières nouveautés...

Contactez le service consommateurs ACTIVISION :

Hotline Technique  
0825 15 00 24\*

Site web: <http://www.activision.com>

\* Quelque soit l'origine de l'appel: 0,15 euros/min TTC  
Horaires : du lundi au vendredi de 14 heures à 19 heures.

**Pour le service clientèle dans les pays francophones, veuillez contacter votre revendeur local ou Activision par les services en ligne.**

## CRÉDITS

### Developed by Travellers Tales

**Director**  
Jon Burton

**Head of Production**  
Paul Flanagan

**Producer**  
Steve Wakeman

**Head of Art**  
James Cunliffe

**Head of Animation**  
Jeremy Pardon

**Head of LEGO® Programming**  
John Hodskinson

**VP of Technology**  
Dave Dootson

**Lead Game Programmer**  
Glyn Scragg

**Game Programming**  
John Hodskinson  
Mike Jackson  
Carl Lloyd  
David O'Reilly  
Paul Connor  
Ralph Ferneyhough  
Glyn Scragg  
Luke Giddings  
Mike Spencer  
Nicholas Jablonowski  
Kevin Fairbairn

**Lead Game Systems Programming**  
Dave Dootson  
Steve Monks  
Richard Taylor  
Ralph Ferneyhough

**Engine Technology**  
Jon Arden  
Ali Brown  
Julien Champagne  
Steven Craft  
Paul Hunter  
Alan Murta  
Vassilis Pouloupoulos  
Hlynur Tryggvason  
Lead Render Tech

Alistair Crowe  
Lead Console  
Porting  
Dave Connell  
Lead Tools  
Roland Hougs

**Design Direction**  
Jon Burton  
James Cunliffe  
John Hodskinson  
James Kay  
Glyn Scragg

**Lead Designer**  
James Kay

**Designers**  
Wil Evans  
Stephen Sharples

**Front End Artist**  
Mike Snowdon

**Lead Technical Artist**  
Deborah Crook

**Level Setup & Artwork**  
Mike Snowdon  
Barry Thompson  
Dave Burton  
Martin Palmer  
Keith Shankland  
Stuart Deakin-Berry  
Michael Battersby  
Cheng Xiang  
Neil Allen  
David Wollen  
Liam Fleming  
Dimitris Krokidis  
Chris Vaughan  
James Cunliffe  
Deborah Crook

**Lead Environment Artist**  
Robert Dickerson

**Environment Artists**  
Paul McCormack  
Igor Zielinski  
Stuart Niblock





Richard Walker  
Ezhil Vandan  
Al Dooley  
David Llewelyn  
Euan Morrison  
Darren Edwards  
Jonathan Hooper  
Nicola Daly

**Concept Artists**

Tim Hill  
Paul McCormack

**Lead Cutsценe Animator**

David Brown

**Cutsценe Animation**

Mark Brown  
Duncan Kinnaird  
Charlotte Parker  
Phil Gray  
Andrew Unsworth  
Vineet Chander  
Jo Chalkley  
Chris Woodworth  
John Willimann

**Additional Cutsценe Animation**

Bill Martin

**Additional Storyboard Artwork**

Justin Exley

**Lead Character Animator**

Helen Kershaw

**Character Animation**

Helen Kershaw  
Richard Greene  
John Williman  
James Stuart  
Stuart Wilson

**Additional Character Animation**

James Dawson  
Annika Barkhouse

**Storyboard Artwork**

Colm Duggan

**Lead Character Artist**

Will Thompson

**Character Artists**

Neil Crofts  
Neil Farmer

**Vehicle Artist**

Charles McNair

**Head of Music and Sound**

**Effects**

David Whittaker

**Music & Sound Effects**

Adam Hay

**QA Tester**

Jon Mayer

**Special Thanks**

TT Fusion, Arthur Parsons, Lukasz Migas, Kieran Gaynor, Sam, Ben and Helen Burton, Nicky Bowyer, Fay Briscoe, James and Laurence Brown, Dawn Burton, Phil, Francesca Charlesworth, Samantha Crowe, Helen, Jacob and Sarah Cunliffe, Leah Donahue, Dale Wilson, Dylan Dawson, Emma and George, Stevie G, James Henderson, Mashhuda Glencross, Jane, Max and Charis, Donna Pardon-Gallagher, Sara Gray, Ned Gray, Samantha Lacey, Pervigilo, Alison and Evan Scragg, Stripey and Taylor, Lily-May, Gary Vibealite, Amanda, Charlotte and Heather Edwards, Molly-Rose and Grace, Jayne Stephen, Olivia Wahlen, Sonia Chabouni, Emily Thompson, Kristian Clarke, Ash, Symen, Kathryn Rennie, Barrie and Theresa Crofts, Rhoda Daly, Emma McHarrie, Harley, Marilena Aspioti, Mixalis Krokidis, Maria Lines, Linda Edwards, Amy Clarke, Frank, Cath and Lee Niblock, Sen and Kai, Kieth Greene, Nikos Aspiotis.

**TT Games Publishing**

**Managing Director**

Tom Stone

**VP Publishing**

Jonathan Smith

**Producer**

Nick Ricks

**Associate Producer**

Mike Candy

**Lead Testers**

Graham Stark  
Shaun Leach

**QA Testers**

Simon Arnold  
James Beaton  
Harry Dean  
Carl Fell  
Manjit Gill  
Richard Gregory  
Vincent Grogan  
Geir Lunde  
Tom Nicholas  
Phillip Ring  
Harjot Sidhu  
Peter Spencer  
Marek Werno  
Nige Wynn  
Jon Mayer

**Compliance Group**

James Beaton  
Manjit Gill  
Vincent Grogan  
Tom Nicholas  
Phillip Ring

**QA Tech**

Nige Wynn

**Additional Testing**

Toby Smith  
Sam Smith

**Marketing Assistant**

Richard Earl

**Business Development**

Garry Edwards  
Financial Controller  
Mike Wyre

**LEGO Company**

Michael Boland  
Michael Pratt  
Linda Hegarty  
Jill Wilfert  
Tamara Damarjian  
Henrik Saaby  
Clausen

**LUCASARTS**

a division of Lucasfilm  
Entertainment Company Ltd.

**Producer**

Shawn Storc

**Associate Producer**

Kellam Eanes  
David "Rogue"  
Silverstein

**Assistant Producers**

Kevin Clement  
Andrew Bell

**Production Assistant**

Chris Thomas

**Executive Producer**

Darren Atherton

**VP of Product Development**

Peter Hirschmann

**Assistant to the VP of**

**Product Development**

Lynda Benoit

**Director of Developer Relations**

Harry Kinney

**External Production Coordinator**

Alden Schell

**International Executive Producer**

Joey MacArthur

**Senior Localization Producer**

Hiromi Okamoto

**Localization Producer**

Alben Pedroso

**Assistant Localization Producer**

Jeffrey Eng

**International Production Assistant**

John Stratford

**Director of Audio**

Darragh O'Farrell

**Music Supervisor**

Jesse Harlin

**Audio Department Coordinator**

Meg Crowel



**In-game Sound Design**

Dave Levison

**Cinematic Sound Design and Mixing**Erik Foreman  
Skywalker Sound**Music Editor**

Peter McConnell

Original *Indiana Jones* music composed by John Williams. © & © Lucasfilm Ltd. & TM. All rights reserved. Used under authorization. Published by Bantha Music (BMI). Administered by and/or co-published with Warner-Tamerlane Music Publishing Corp. (BMI).

**QA Lead**

Jeff Loney

**QA Assistant Lead**

Chris Morales

**QA Testers**Jason Pimentel  
Ben James  
Mark Dominguez  
David Kirk  
Patrick Kouse**QA Senior Lead**

Gary Chew

**QA Supervisor**

Toby Mast

**Lead Compliance Tester**

Matt Tomczek

**Assistant Lead Compliance Tester**Don Berger  
Wilfredo Dimas**Compliance Testers**Travis Fillmore  
Michael Castillo  
Kamel Perez  
Jesse Tavizon  
Sean Haebberman  
Matthew Zenel**Compliance Manager**

David Chapman

**Senior Lead Compatibility Technicians**Chris Adams  
Tom McFarland**Lead Compatibility Technicians**Matt Bishop  
Jesse Jones**Compatibility Technician**

John Shields

**Compatibility Manager**

Lynn Taylor

**MP Lab QA Lead**

Seth Benton

**MP Lab QA Testers**Matt Boland  
Luis Buenaventura  
Marco Crescenti  
Michael Kolin  
Adam Smith**Production Services Coordinator**

Eva Holman

**Production Services Operations Manager**

Jay Geraci

**Senior Mastering Lab Technicians**John Carsey  
Scott Taylor**Mastering Lab Technician**

Jonathan Layton

**Console Resource Coordinator**

Eric Knudson

**Senior Product Support Lead**

Jason Smith

**Product Marketing Manager**

Erin English

**Director of Global Marketing**

Kevin Kurtz

**Integrated Marketing Manager**

Matt Shell

**Creative Services Manager**

Hez Chorba

**Director of Marketing Services**

Ken Epstein

**Marketing Services Coordinator**

Heather Wagner

**Sr. Public Relations Manager**

Adam Kahn

**Public Relations Manager**

Hadley Fitzgerald Mickel

**Director of Public Relations**

Margaret Grohne

**Channel Marketing Manager**

Sande Ferrera

**International Sales Manager**

Chris D'Avanzo

**Global Sales Planning Manager**

Arnold Lee

**Sales Coordinator**

Arielle McKee

**Director of Global Sales**

Dorothy Ferguson

**Consumer Insights Manager**

Elina Shcop

**Senior Manager of Business Development**

Ada Duan

**Vice President of Production Services**

Atsuko Matsumoto

**Vice President of Finance**

Kevin Parker

**Director of Financial Planning & Analysis**

Bill Liu

**Studio Coordinator**

Elyse Regan

**Global Materials & Manufacturing Manager**

Evelyne Bolling

**Sales Operations Manager**

Jason Periera

**Operations Materials & Manufacturing**Myra Villadolid  
John Abinsay  
Carlos Bustillo**Sales Operations & Credit**Chris Dirige  
Helen Dear  
Ed Bitonio  
Raul Varguez  
Phillip He**Director of Studio Operations**

Mark Kyle

**Director of Credit & Sales Operations**

Cynthia del Rosario

**Internet Production & Design Manager**

Nicole Love

**Internet Marketing Manager**

Staci Martin Wolfe

**Internet Production Developer**

Dennis VonGalle

**Internet Production Developer**

Mike Young

**Senior Designer**

Craig Drake

**Associate General Counsel**

Nell O'Donnell

**Business Affairs**Anne Marie Hawkins  
Douglas Reilly  
Carole Vandermeide**IT Operations Support**Victor Tancredi- Ballugera  
John von Eichhorn  
Chad Williams  
Brian Wong  
Dylan Coates  
Greg Millies  
Randy Severson  
Daryll Jacobson  
Robert Santos  
Robert Jordan  
Dinesh Katariya



Fisher Key  
Wes Anderson  
Matt Gallagher  
Brad Grantham  
Lee Mehelis  
Melanie Jacobson  
Brendan Lloyd  
Rich Murillo

**Sr. HR Manager**  
Blaire Chaput

**HR Representative**  
Trisha Buendia

**LUCAS LICENSING**  
a division of Lucasfilm  
Entertainment Company Ltd.  
Howard Roffman  
Chris Gollaher  
Derek Stothard  
Ashley Matheson  
Paul Southern

**Special Thanks**  
Jim Ward  
Erin Haver

**Very Special Thanks**  
George Lucas

## **ACTIVISION UK**

**SVP-European Publishing**  
Joerg Trouvain

**General Manager**  
Alison Cressey

**EU Senior Brand Manager**  
Amanda Welch

**UK Senior Brand Manager**  
Aruna Sinha

**Director of Production  
Services - Europe**  
Barry Kehoe

**Localisation Project Manager**  
Corinne Callois

**Localisation Co-ordinator**  
Gina Clarke

**European Supply Chain Director**  
Andy Chaplin

**Manager EUP Creative Services**  
Jackie Sutton

**Creative Services Project  
Manager**  
Mark Lugli

**Creative Services Co-ordinator,  
Box and Docs**  
Amy Hetherington

**PR Executive**  
Ben Lawrence

**Senior Manager-Operations &  
Inventory**  
Kevin Smith

**European Operations Manager**  
Heather Clarke

**Production Planner**  
John Connelly

**European Facilities &  
Business Services Manager**  
Nicky Lothian

## **ACTIVISION FRANCE**

**Marketing Director**  
Bernard Sizay

**Brand Manager**  
Patrick Vernuccio

**PR Manager**  
Diane de Domecy

**PR Assistant**  
Julien Chevron

## **ACCORD DE LICENCE DU PRODUIT**

**IMPORTANT – À LIRE ATTENTIVEMENT :** L'UTILISATION DE CE PRODUIT EST SUJETTE AUX TERMES DE LA LICENCE DU LOGICIEL CI-DESSOUS. LE "PRODUIT" INCLUT LE LOGICIEL RELATIF À CE CONTRAT, LES MOYENS DE DIFFUSION ASSOCIÉS, TOUT MATÉRIEL IMPRIMÉ, TOUTE DOCUMENTATION ÉLECTRONIQUE OU EN LIGNE AINSI QUE TOUTE COPIE ET FOURNITURE DÉRIVÉES DU LOGICIEL ET DU MATÉRIEL. EN OUVRANT L'EMBALLAGE ET EN INSTALLANT ET/OU UTILISANT LE PRODUIT, VOUS ACCÉPTEZ LES TERMES DE CETTE LICENCE AVEC ACTIVISION, INC. ET SES AFFILIÉS ("ACTIVISION").

**LIMITATION D'UTILISATION.** Activision vous accorde un droit limité, non exclusif et non transférable et une licence pour installer et utiliser une copie de ce Produit exclusivement à un usage personnel. Tous les droits non spécifiés dans ce contrat sont réservés par Activision et/ou ses concédants. Notez que la licence vous accorde un droit d'utilisation du Produit, mais que vous n'en êtes pas propriétaire. Votre licence ne vous confère aucun titre ni droit de propriété et ne doit pas être considérée comme une vente de droits dans ce Produit. À tout moment, Activision peut être amené à apporter des améliorations, des modifications ou des mises à jour à ce Produit avec ou sans avertissement préalable, et à les mettre à votre disposition selon des modalités définies par Activision. Ces améliorations, modifications ou mises à jour sont susceptibles de modifier certaines fonctionnalités du Produit.

### **CONDITIONS D'UTILISATION DE LA LICENCE**

**Vous ne devez pas :**

- Utiliser à des fins commerciales ce Produit ou n'importe lequel de ses composants, y compris le diffuser dans un cyber café, une salle de jeux vidéo ou tout autre lieu public. Activision ou ses concédants peuvent, à leur seule discrétion, vous proposer un contrat de licence vous permettant d'utiliser ce produit à des fins commerciales. Activision ou ses concédants peuvent être amenés à facturer ce type de licence. Reportez-vous aux informations de contact ci-dessous.
- Utiliser ce Produit ou permettre l'utilisation de ce Produit sur plus d'un seul ordinateur/terminal informatique ou sur plus d'une seule station de travail en même temps.
- Effectuer des copies de ce Produit ou d'un de ses composants, ou effectuer des copies du matériel fourni avec ce Produit.
- À moins qu'une copie autorisée de ce Produit ne vous ait été envoyée par voie électronique, copier ce Produit sur un disque dur ou autre périphérique de stockage. Vous devez exécuter ce Produit depuis le CD-ROM ou le DVD-ROM inclus (même si le Produit copie automatiquement une partie du Produit sur le disque dur pendant l'installation pour en optimiser le fonctionnement).
- Utiliser ce Produit ou permettre l'utilisation de ce Produit sur un réseau, une configuration multi-utilisateurs ou modifier son accès, y compris toute utilisation en ligne, à l'exception de ce qui est fourni de manière explicite par le Produit.
- Vendre, louer, prêter, délivrer une licence, distribuer ou transférer ce Produit ou une copie de ce Produit, sans l'autorisation écrite d'Activision.
- Opérer une ingénierie inverse, extraire le code source, modifier, décompiler, désassembler le Produit ou créer des produits dérivés de ce Produit en totalité ou en partie.
- Supprimer, masquer, désactiver ou circonvvenir toute marque ou label déposé(e) contenu(e) dans le Produit.
- Pirater ou modifier (ou tenter de pirater ou modifier) le Produit, ou créer, développer, modifier, distribuer ou utiliser tout programme afin de tirer un quelconque avantage du Produit (ou de permettre à d'autres de le faire) dans une configuration de jeu multijoueur en ligne, y compris, mais sans s'y limiter, sur un réseau local ou tout autre réseau, ou sur Internet.
- Exporter ou réexporter ce Produit, toute copie/adaptation, partie ou composant dérivé de ce Produit en violation des lois ou dispositions légales du gouvernement des États-Unis.

**DROIT DE PROPRIÉTÉ.** Le titre, les droits de propriété et les droits de propriété intellectuelle relatifs à ce Produit (y compris, mais sans s'y limiter, ses correctifs et mises à jour) et toutes ses copies dérivées (y compris, mais sans s'y limiter, tous les titres, codes informatiques, thèmes, objets, personnages, noms de personnages, histoires, dialogues, expressions originales, lieux, concepts, illustrations, animations, sons, compositions musicales, effets audio-visuels, méthodes d'opération, droits moraux, toute documentation s'y rapportant, et les "applets" intégrés au Produit) sont la propriété d'Activision, ses affiliés ou ses concédants. Ce Produit est protégé par les lois sur le copyright des États-Unis, les traités, conventions et autres lois internationales sur le droit d'auteur. Ce Produit contient des éléments sous licence et les concédants d'Activision feraient valoir leurs droits dans l'éventualité d'une violation de ce contrat.

**GARANTIE LIMITÉE.** À l'exception des correctifs, améliorations, modifications, mises à jour et de tout contenu téléchargé, Activision garantit à l'acquéreur initial de ce Produit que le support sur lequel le Produit est enregistré est exempt de défauts matériels et fonctionnel pour une durée de 90 jours à compter de la date d'achat. Si, dans ce délai de 90 jours, le support d'enregistrement s'avérait défectueux, Activision s'engage à le remplacer, sans frais de la part de l'acquéreur, à réception dudit Produit et dans la limite de ladite période, frais de port payés et avec preuve de la date à laquelle le Produit a été acquis, sous réserve que le Produit est encore fabriqué par Activision. Au cas où le Produit ne serait plus fabriqué par Activision, la société se réserve le droit de remplacer le produit défectueux par un logiciel similaire de valeur égale ou supérieure. Cette garantie est limitée au support d'enregistrement contenant le Produit fourni à l'origine par Activision, et ne s'applique pas en cas d'usure normale du produit. Cette garantie est nulle et non applicable si le défaut du Produit provient d'une mauvaise utilisation, d'un manque d'entretien ou de la négligence de l'utilisateur. Toute garantie implicite statutairement prescrite est limitée à la période de 90 jours mentionnée précédemment.

**HORMIS LES DISPOSITIONS CI-DESSUS, CETTE GARANTIE REMPLACE TOUTE AUTRE GARANTIE, ORALE OU ÉCRITE, EXPRESSE OU IMPLICITE, Y COMPRIS TOUTE GARANTIE DE COMMERCIALISATION, D'APTITUDE À UNE UTILISATION PARTICULIÈRE, ET AUCUNE REPRÉSENTATION, OU RÉCLAMATION, DE QUELQUE NATURE QU'ELLE SOIT, NE SAURAIT LIER OU ENGAGER LA RESPONSABILITÉ D'ACTIVISION ET/OU DE SES CONCÉDANTS. NI ACTIVISION NI SES CONCÉDANTS NE POURRONT ÊTRE TENUS POUR RESPONSABLES EN CAS DE PRÉJUDICES SPÉCIAUX, CONSÉCUTIFS, PUNITIFS OU ACCESSOIRES, DUS À LA POSSESSION, L'UTILISATION OU LA MAUVAISE UTILISATION DE CE PRODUIT. CE CI COMPREND LES DOMMAGES MATÉRIELS ET, DANS LES LIMITES PRÉVUES PAR LA LOI, LES DOMMAGES PERSONNELS, MÊME SI ACTIVISION OU SES CONCÉDANTS ONT ÉTÉ INFORMÉS DE L'ÉVENTUALITÉ DE TELS DOMMAGES. CERTAINS ÉTATS/PAYS NE PERMETTENT PAS DE LIMITATIONS SUR LA DURÉE DE GARANTIE IMPLICITE NI SUR L'EXCLUSION OU LA LIMITATION DES DOMMAGES CONSÉCUTIFS, PUNITIFS OU ACCESSOIRES. LA LIMITATION/EXCLUSION OU LIMITATION DE RESPONSABILITÉ PRÉCITÉE PEUT NE PAS S'APPLIQUER DANS VOTRE CAS. CETTE GARANTIE VOUS CONFÈRE DES DROITS LÉGAUX, MAIS VOUS POUVEZ ÉGALEMENT REVENDIQUER D'AUTRES DROITS QUI VARIENT SELON VOTRE JURIDICTION.**

Veillez vous référer aux procédures de garantie de votre pays de résidence dans la liste ci-après.







