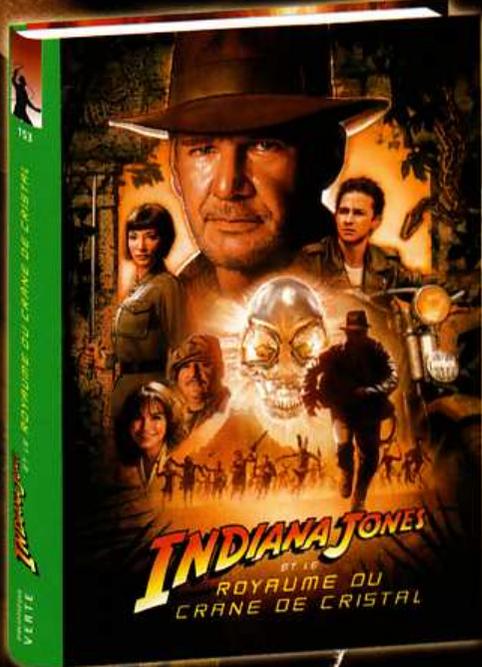


© 2008 Lucasfilm Ltd. & TM

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 figurines 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



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.

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 :-

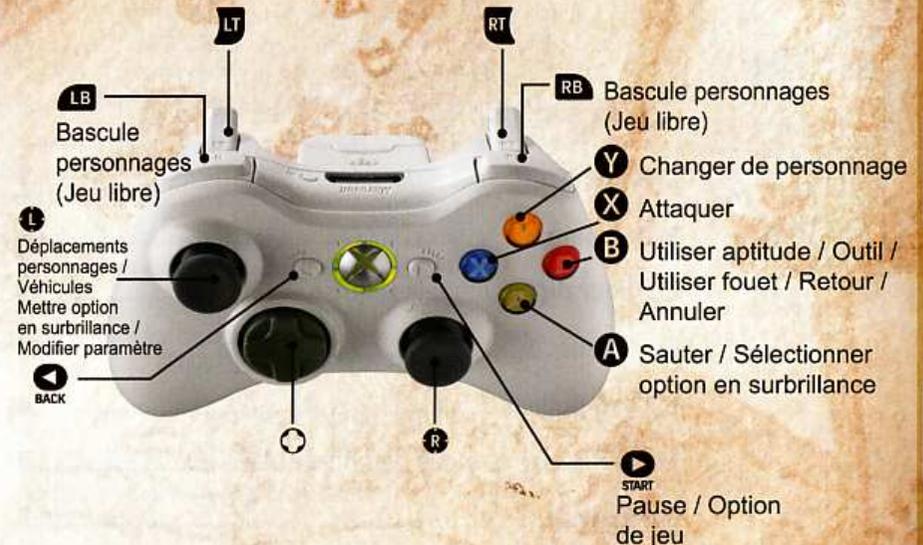


La seconde partie présente des icônes décrivant le type de contenu du jeu. Selon le jeu, il peut y avoir plusieurs descripteurs de contenu. L'évaluation de l'âge reflète l'intensité de ce contenu. Les descripteurs de contenu sont les suivants :-



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

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 Benoist

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 MixingErik 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 TestersJason 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 TesterDon Berger
Wilfredo Dimas**Compliance Testers**Travis Fillmore
Michael Castillo
Kamel Perez
Jesse Tavizon
Sean Haebberman
Matthew Zenel**Compliance Manager**

David Chapman

Senior Lead Compatibility TechniciansChris 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 TestersMatt Boland
Luis Buenaventura
Marco Crescenti
Michael Kolin
Adam Smith**Production Services Coordinator**

Eva Holman

Production Services Operations Manager

Jay Geraci

Senior Mastering Lab TechniciansJohn 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 & ManufacturingMyra 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 AffairsAnne 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.

