



Merci à Coy pour cette solution

UNIVERSITE

Après l'introduction, Indiana Jones est à l'université de Barnett. Pour vous familiariser avec les scènes de combats, Il est conseillé de s'entraîner avec le boxeur (pour cela, entrez dans le vestiaire pour vous changer). Après vous être assez entraîné, retournez dans le vestiaire et sortez du gymnase par la gauche. Dans le hall, discutez avec Marcus [3,1]. Ouvrez la première porte pour parler aux étudiants. Il y a 2 façons de s'en débarrasser : la 1ère rapporte 5 pts ; choisir les dialogues [3,3,3] - c'est ce que fait Indy dans le film - la 2ème rapporte 10 pts ; comme vous avez appris précédemment le nom de l'archéologue avec Marcus, sélectionnez les dialogues [4,4,4] pour lui envoyer les étudiants. Il est même possible d'avoir 15 pts en utilisant les 2 méthodes : pour cela, utilisez la 1ère méthode, puis une fois dans le bureau, passez par la fenêtre et quand vous reviendrez un peu plus tard au collège, allez dans le hall puis utilisez la méthode 2.

1 - Bureau d'Indy

Il n'y a pas de point à gagner ici mais pas mal d'objets à voir, faisant référence à d'autres jeux Lucas :



- 1) A totem pole of Sam and Max! and a stone tablet at its base that warns about aliens in disguises (A reference to Zak McKracken).
- 2) An African shamens Mask from near Kinshasa (Zak McKracken)
- 3) A crystal shard from Zak McKracken
- 4) A statue of a thousand-year-old falcon (Star Wars -- geddit?)
- 5) The Sankara Stones from The Temple of Doom
- 6) The map drawn in crayons from Zak McKracken
- 7) A fragment of a meteor oozing purple slime from Maniac Mansion
- 8) the Indian Statue and Skull on the lower right hand part of the screen were re-used in Fate of Atlantis!

Après ceci, prenez les paperasses, les lettres, les papiers et enfin le paquet qui se trouvent sur le bureau. Ouvrez ce dernier pour y trouver le journal du Graal. Il est temps maintenant de sortir d'ici (soit en passant par la fenêtre ou si vous avez utilisé la 2ème méthode pour venir ici, en passant par la porte principal du collège - dans les 2 cas vous serez automatiquement pris en charges par 2 molosses... Après avoir rencontré Walter Donovan, allez chez Henry ('Voyager').

2 - Maison d'Henry

Pas de points à gagner non plus ici. Prenez la plante et la nappe. Tirez les étagères et prenez le papier collant au dos (petit point). Ramassez la peinture dans la pièce à côté. Retournez ensuite dans le bureau d'Indy. Devant l'étagère, ouvrez le bocal et utilisez le

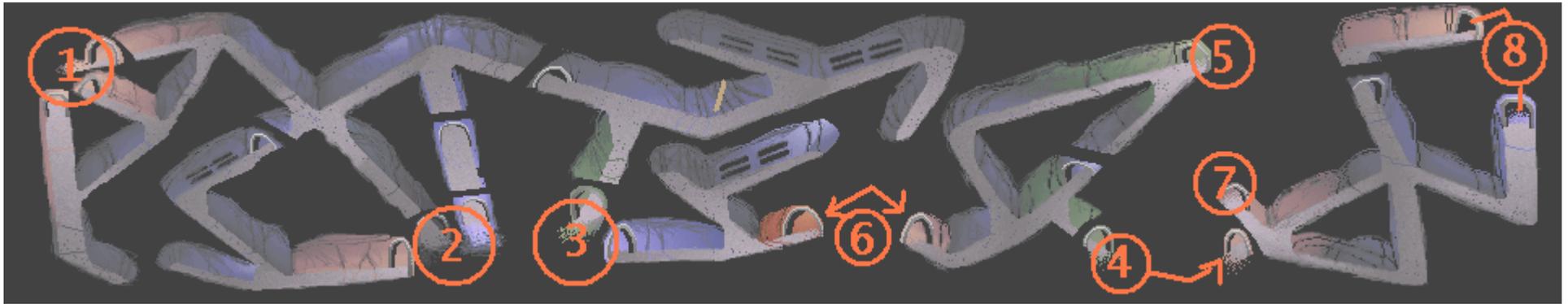
papier collant dessus. Retournez chez Henry et, avec la petite clef ainsi obtenue, ouvrez la commode et prenez le vieux livre. Maintenant partez pour Venise.

VENISE

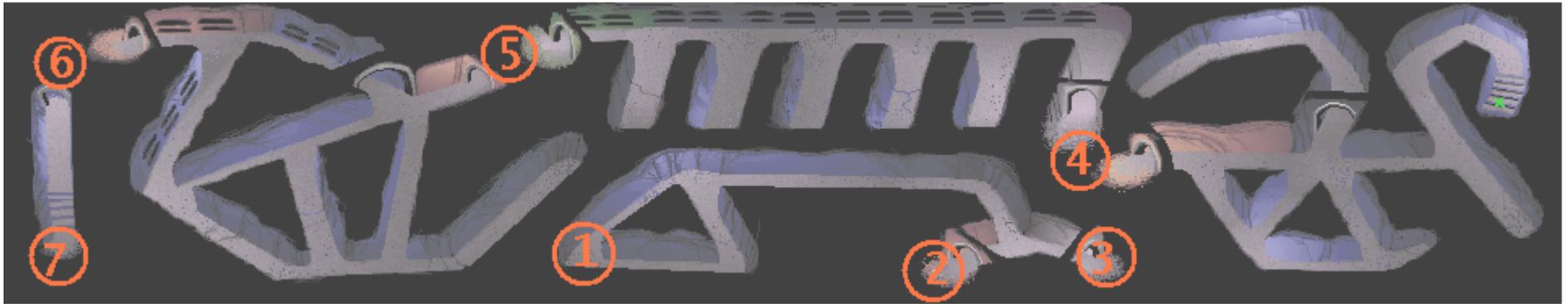
1 - La Bibliothèque

Indiana Jones va rencontrer Elsa Schneider. Sortez de la bibliothèque (Note: ceci est pour prendre la bouteille de vin sur la terrasse puis pour la remplir dès à présent dans la fontaine, cependant vous pouvez faire les 2 un peu plus tard par les catacombes, cela revient au même - dans ce cas sautez ce qui suit et reprenez à 'Retour à la bibliothèque'). Retournez à la terrasse du restaurant puis allez à la table la plus à gauche devant le couple d'amoureux et regardez la bouteille de vin. Prenez cette bouteille et allez l'utiliser sur la fontaine à droite (si vous essayez de prendre la bouteille directement, l'homme vous en empêchera arguant qu'ils ne l'ont pas encore finie - en la regardant, vous révélez alors que c'est un mauvais cru; l'homme ne voulant pas passer pour un idiot, vous laissera alors la prendre...). Retour à la bibliothèque. Elle est divisée en 12 sections (6 sections 'Livres', 5 sections 'Vitrails' + l'entrée). Chaque section de livres est divisée en 2 écrans (1er et 2ème plan). Chaque écran de livres contient 6 étagères divisées en 4 colonnes. Il y a 3 livres à prendre : un manuel pour piloter un biplan, un atlas (plan des catacombes se trouvant sous la bibliothèque - là où vous vous dirigez) et Mein Kampf (très utile pour les barrages routiers plus tard). Pour trouver ces livres, faites "Qu'est-ce" avec votre curseur dans les rayons et dès que le mot "livres" passe au singulier, c'est que vous en avez trouvé un. Voilà où ils se trouvent (0 pts mais possibilité d'en gagner en les utilisant plus tard): en partant de l'entrée, 1er écran de gauche et 1er plan, 2ème étagère en partant du bas et colonne de gauche (manuel), 3ème écran de gauche et 1er plan, 4ème étagère en partant du bas et colonne de droite (Mein Kampf), 5ème écran de gauche et 1er plan, 2ème étagère en partant du bas et colonne de droite (atlas). Une fois les livres ramassés, il vous faut trouver maintenant un cordon rouge et un piquet en métal dans les sections 'Vitrails' pour progresser. Prenez le cordon et le piquet du milieu. Maintenant, il faut vous assurer d'être sur le bon écran: regardez le journal du Graal puis notez le motif du vitrail (aléatoire pour chaque partie). Il y a également un message du style 'Pour continuer, suivez le 2ème à droite'. Cela signifie qu'il faut mémoriser le 2ème chiffre du pilier de droite. Recherchez alors la salle contenant le bon vitrail. Il y a 1 pilier de chaque côté de l'écran: regardez le pilier comme indiqué dans le journal ainsi que le chiffre correspondant au rang (inscriptions sur les piliers). Cherchez alors la dalle ayant le même chiffre et utilisez le piquet sur la dalle. Vous avez trouvé les catacombes (10 pts).

2 - Les Catacombes



Vous êtes dans une salle avec 3 sorties (si ce n'est pas le cas, vous pouvez remonter - revérifiez alors chaque étapes précédemment citées mais attention vous n'avez droit qu'à 3 essais). Pour s'orienter dans les catacombes, regardez la carte ci-dessus (ou éventuellement l'atlas, le plan est dessus). Vous êtes en '1'. Allez en '2'. Dans la première pièce où arrive Indy, se trouvent deux squelettes. Regardez le squelette de droite et prenez le crochet sur son bras. Maintenant, allez en '3'. Sur le mur se trouve une torche: si vous essayez de la tirer, vous remarquez qu'elle est coincée par de la boue (si vous avez déjà la bouteille de vin remplie d'eau, alors sautez ce qui suit et rendez-vous à 'Dans cette pièce'). Si vous ne l'avez pas encore, alors sortez par l'est et allez en '5' (en passant par la salle '6', il y a une dalle mais vous ne pouvez pas la soulever - elle mène à la salle '2' de l'étage en dessous), montez l'échelle et ouvrez la bouche d'égout. Vous vous retrouvez sur la terrasse du restaurant (prenez la bouteille comme indiqué ci-dessus et remplissez-la, soit à la fontaine, soit comme suit), retournez dans les catacombes (en empruntant le tuyau d'égout situé dans cette salle, vous aurez un aperçu sur la tombe que vous recherchez, mais il est impossible d'y accéder par cette voie) et allez en '4' pour remplir la bouteille (notez la trappe au fond), enfin retournez ensuite en '3'. Dans cette pièce, il faut utiliser la bouteille de vin avec la torche et tirer cette dernière.



Après être tombé, vous vous retrouvez en '1'. Allez en '3' puis allez de l'autre côté du pont. Regardez les inscriptions sur les murs et notez bien la description du Graal (c'est la description du Graal correct à choisir à la fin du jeu, aussi soyez sûr de vous en rappeler). Retournez dans la pièce précédente, mettez le crochet sur le bouchon et utilisez le fouet sur le crochet pour vider la salle '4' de l'étage supérieur (5 pts). Allez ensuite en '2' puis montez l'échelle. Vous vous retrouvez dans la salle '6'. Allez en '4', traversez la pièce dans laquelle se trouvait l'eau puis allez en '7'. Utilisez le cordon rouge avec la machine, puis utilisez la roue: cela va abaisser un pont-levis vous permettant de traverser la salle '4' de l'étage. Allez en '8' où se trouvent les figures contre le mur, regardez le journal du Graal et poussez les statues dans l'ordre indiqué (5 pts); la mauvaise combinaison provoquant une 'mort certaine' vous ramène en fait dans la salle '5' par un trou, celle située en dessous de la terrasse du restaurant. Pour être sûr que ceci n'arrive pas, voici une méthode: en fait, en poussant la 1ère statue (celle de gauche), cela fait tourner aussi la 2ème une fois, tandis qu'en poussant la 3ème, cela fait tourner la 1ère 2 fois et enfin la 2ème statue ne fait tourner qu'elle-même. Faites ce qui suit :

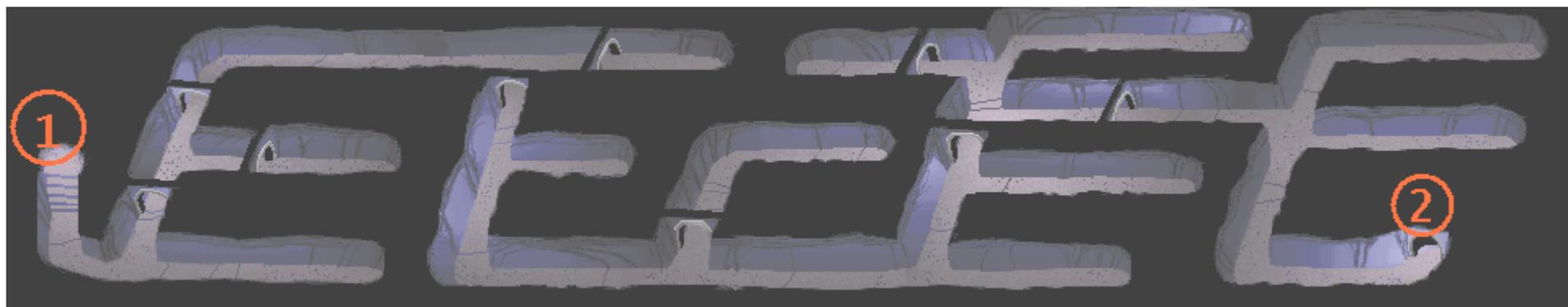
- 1) assurez-vous que la 2ème statue n'est pas celle de la combinaison 'mort certaine'.
- 2) tournez ensuite la 3ème statue jusqu'à ce que cela soit correct.
- 3) tournez la 1ère statue jusqu'à ce que cela soit correct.
- 4) tournez enfin la 2ème statue dans la bonne position.

Vous démarrez à l'endroit représenté par la croix. Allez en '4'. Passez le pont-levis puis allez en '5' et enfin en '6'. Indy trouvera une pièce avec des crânes qui émettent des sons différents en les poussant. Regardez le journal du Graal: vous pouvez voir une partition. Lisez les notes dans le journal de gauche à droite; la ligne du haut sur la partition représente le crâne tout à gauche, la

2ème ligne représente le 2ème crâne en partant de la gauche et ainsi de suite... une note située sous la partition (6ème ligne) représente le 6ème crâne situé tout à droite. Si par exemple vous avez la partition suivante dans le journal :

(1) ===== (ligne du haut)
(2) --o-----
(3) -----o--
(4) -----o-----
(5) ===== (ligne du bas)
(6) - - o - o - - (ligne sous la partition)

Alors vous devez pousser le 2ème crâne en partant de la gauche, puis le 6ème, le 4ème, encore le 6ème et enfin le 3ème. Une fois la porte ouverte (5 pts), allez ensuite en '7' pour vous retrouver sur cette carte:



Vous êtes en '1'. Allez en '2' jusqu'au cercueil du chevalier et ouvrez-le (5 pts). Allez ensuite à droite et ouvrez la serrure de la grille. Sortez et montez jusqu'à la plaque d'égout pour vous retrouver sur la terrasse du restaurant (scène animée).

CHATEAU BRUNWALD

Note: tout au long de ce chapitre, vous serez confronté aux gardes du château; pour passer outre, vous aurez alors 2 choix: les combattre ou choisir les dialogues adéquats et ainsi ne pas éveiller de soupçons (cette dernière option étant plus rentable aux niveaux des points). l'option 'combat' à long terme peut de plus se révéler pénible car au fur et à mesure que vous progresserez dans le château, les gardes auront été avertis d'un intrus et donc, vous attaqueront automatiquement dès qu'ils vous verront (ceci est valable uniquement pour les gardes faisant des rondes dans les couloirs, pas ceux enfermés dans les pièces). Certains soldats auront des Marks en leur possession et la seule façon de les obtenir sera de combattre. Cependant, vous pourrez de temps en temps obtenir ces Marks en rusant (cela sera indiqué par les dialogues appropriés à choisir avec les points que cela rapportera). Notez aussi qu'Indy pourra dialoguer avec certains gardes seulement s'il porte le bon déguisement, notamment aux étages supérieurs et s'il ne porte pas le bon, ceux-ci vous attaqueront automatiquement (au rez-de-chaussée, indy portera ses vêtements, au 1er étage, il devra porter un costume de serveur puis un uniforme de garde, et au 2ème un uniforme de garde). Faites attention aussi aux gardes que vous aurez rencontrés dans un certain déguisement à ne pas les rencontrer après dans un autre déguisement car il vous prendront alors pour un imposteur. Voici une liste qui détaille les différentes possibilités avec les gardes et les points que cela rapporte (voir les cartes pour connaître l'emplacement des gardes) :

- (S) Majordorme
 - Indy - [2,1,2] ----- 5 Pts
 - Combat ----- 1 Pt

- (D) Soldat Ivre
 - Indy - [1,3,1] (Aide Pour Passer Soldat (7))
 - Indy - [3,2] (Obtenir Chope) ----- 2 Pts
 - Combat (Obtenir Chope) ----- 1 Pt

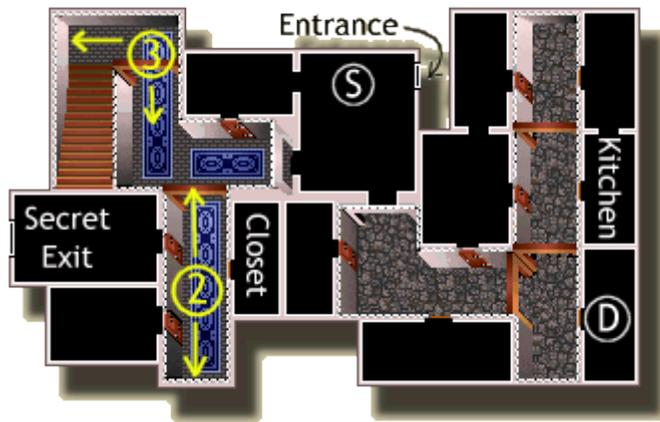
- (2)
 - Indy - [3,2,1] ----- 5 Pts
 - Indy en Serveur - [1,2,1] ----- 5 Pts
 - Combat ----- 3 Pts

- (3)
 - Indy - [1,2,2] ----- 5 Pts, 15 Marks
 - Indy en Serveur - [1,1,3,2] ----- 5 Pts
 - Combat ----- 3 Pts, 15 Marks

- (4) Garde Salle Des Peintures

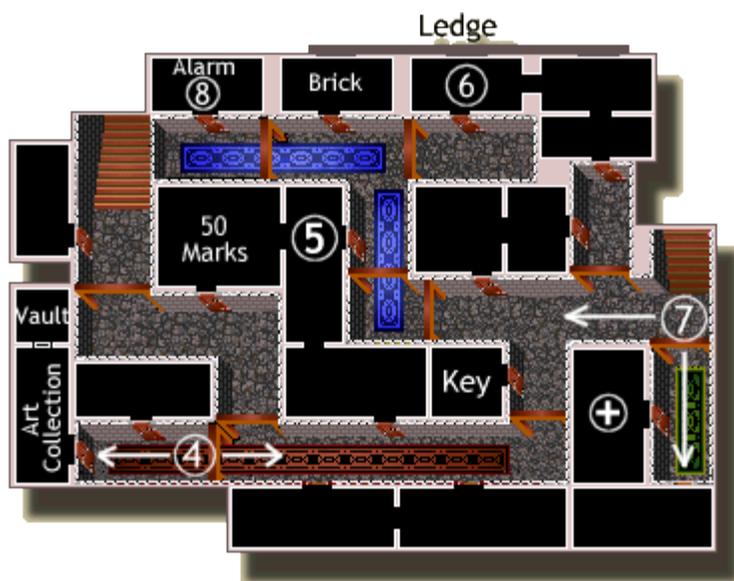
- Indy - [2,2,1,1] ----- 5 Pts
 Indy en Serveur (Donner Peinture => Scène Importante)
 Combat ----- 3 Pts
- (5) Indy en Officier - [3] ----- 7 Pts
 Combat ----- 5 Pts, 20 Marks
- (6) Indy en Serveur - [3,1] ----- 8 Pts
 Indy en Officier - [2,2,3] (Aide Pour Passer Soldat (11)) ----- 8 Pts
 Combat ----- 5 Pts, 20 Marks
- (7) Indy en Officier - [2,1,2,1] ----- 8 Pts
 Combat ----- 5 Pts
- (8) Officier Salle d'Alarme
 Indy en Officier - (Donner Mein Kampf) ----- 15 Pts
 Combat ----- 10 Pts, 70 Marks
- (9) Indy en Officier - [1,2,1] ----- 8 Pts
 Combat ----- 5 Pts
- (B) BIFF (Donner Trophée Rempli de Biere puis Puncher une Fois) ----- 15 Pts
- (11) Indy en Officier - [3,2,3] ----- 8 Pts
 Combat ----- 5 Pts

1 - Rez-de-chaussée



Entrez dans le château et dites au majordome les phrases [2,1,2] (5 pts). Prenez le couloir du fond et allez soutirer des informations au soldat ivre en 'D'; avant tout, choisissez les phrases [1,3,1] puis [1,3,2] pour obtenir des informations utiles sur le colonel, le garde coriace du 3ème étage et l'amateur d'art (ceci ne rapportant aucun points, seulement pour votre bénéfice). Maintenant, vous avez besoin de la chope qu'il détient. 2 solutions : soit utilisez les phrases [3,2] puis prenez sa chope pour 2 pts ou assommez-le tout simplement et obtenir ainsi 1 pt. Vous pouvez cependant opter pour les 2 solutions et ainsi prendre les 3 pts : utilisez les phrases [3,2] et allez à la cuisine. Utilisez la chope avec le robinet. Profitez de ce que vous êtes ici pour verser la chope remplie sur les charbons ardents et prendre le sanglier roti, une fois les charbons complètement éteints (ceci vous évitera des aller-retour fastidieux). Remplissez de nouveau la chope puis revenez vers le garde. Parlez-lui et donnez la chope puis parlez-lui à nouveau et attaquez-le; après le combat vous obtiendrez de nouveau la chope... et le point bonus... n'oubliez pas cependant d'aller la remplir encore une fois, le garde ayant pris le temps de la vider. Maintenant, retournez à l'entrée du château puis allez à la penderie ('Closet' sur la carte). Au garde (2) que vous rencontrez, dites les phrases [3,2,1] (5 pts). Ouvrez la porte de droite, entrez et prenez l'uniforme de serveur mais ne le mettez pas maintenant (souvenez-vous que si le garde vous voit dans ce nouvel accoutrement, vous serez démasqué). Dans cette même pièce se trouve un uniforme d'officier dont vous aurez besoin plus tard mais pour l'instant, il est cadenasé. Allez ensuite dans la salle des armures ('Secret Exit') et tout à droite, poussez l'armure : cela fait tomber la hallebarde qui laisse une trace au sol, ce qui vous sera très utile pour plus tard. Il est temps à présent d'aller au 1er étage. Dites les phrases [1,2,2] au garde (3) (5pts, 15 Marks) (ou bien si vous préférez, vous pouvez, avant d'aller voir ce garde, vous changer en serveur dans la pièce à côté, et choisir les phrases [1,1,3,2] - bien entendu, il ne faut pas que le garde (2) vous voit dans cette tenue...).

2 - 1er Étage



Si vous ne l'avez pas encore fait, allez dans la pièce à côté et mettez la tenue de domestique. Sortez et allez dans la pièce juste à côté ('50 Marks'). Ouvrez le coffre et regardez à l'intérieur pour prendre les 50 Marks (ne prenez pas la porte à côté car le garde (5) qui s'y trouve, ne se laissera pas abuser par la tenue de domestique). Ressortez donc par la même porte et allez voir le soldat (4) qui garde le couloir de la salle des peintures et donnez-lui la peinture (vous pouvez cependant vous présenter devant lui avec la tenue d'Indy et sans avoir à le combattre - voir la liste ci-dessus - mais vous manquerez une scène importante si vous ne lui donnez pas la peinture), il vous laissera passer et disparaîtra définitivement. Allez faire un tour dans la salle des peintures ('Art Collection') pour y trouver certaines références d'autres jeux Lucas :



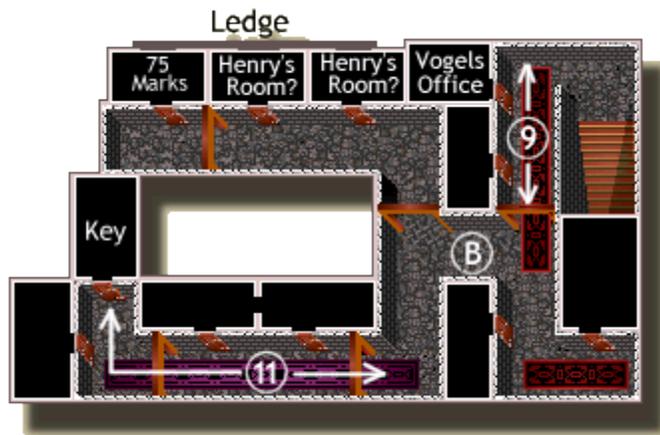
- 1) Un screenshot de Loom (tournez la tête 90o à gauche). Mark Ferrari est l'artiste des gfx de Loom.
- 2) "Return to the Louve, Postage Paid". Cette statue existe aussi dans Maniac Mansion.
- 3) Une peinture du Château Brunwald.
- 4) Un screenshot du jeu. Vous le trouverez lorsque vous irez crasher votre biplan plus tard.
- 5) "Le mariage du docteur Fred et de l'infirmière Edna"? Dr Fred de Maniac Mansion?

Enfin, si vous poussez la grande toile de Mona Lisa, vous découvrirez qu'elle abrite un coffre-fort mais celui-ci est inaccessible pour l'instant. Tirez la grande toile de nouveau puis sortez. Maintenant allez à la salle ('Key') sur la carte. Dans le coffre se trouve un uniforme qui est trop petit pour vous. Regardez l'uniforme pour y trouver une clef. cette clef permet d'ouvrir le cadenas verrouillant l'uniforme dans la penderie du rez-de-chaussée. Retournez donc à la penderie au 1er (n'oubliez pas de vous rechanger avec les vêtements d'Indy). Ouvrez le cadenas de l'uniforme gris avec la clef en cuivre et prenez-le. Allez au 2ème étage et mettez l'uniforme gris. Retournez dans la salle où se trouvaient les 50 Marks et prenez la porte adjacente. Dites la phrase 3 (7 pts) au garde (5). Ensuite, il faut débrancher le système d'alarme. Sortez par la porte de gauche et allez voir le garde (8). 2 options pour s'en débarrasser : soit lui donner le livre Mein Kampf (15 pts) ou alors le combattre (10 pts, 70 Marks). La 2ème solution semble cette fois-ci préférable car vous aurez gardé le livre Mein Kampf qui pourra vous être utile plus tard lors des barrages routiers. Une fois le problème du garde résolu, utilisez la chope sur la grille à côté du système d'alarme, ce qui le désactivera (25 pts) (* cf Note). Aller reprendre des forces dans la salle ('+'), là où il y a une trousse de soin. Pour passer le garde (7), dites les phrases [2,1,2,1] (8pts). Allez ensuite dans la salle où se trouve le garde (6) et dites les phrases [2,2,3] pour avoir des informations concernant le garde (11) (8 pts). Allez à gauche et ouvrez la fenêtre. Sortez par là et marchez vers la fenêtre de droite. Ouvrez-la, entrez et poussez la brique qui dépasse (près du pilier). Ressortez par la fenêtre, utilisez le fouet sur la brique (près du grillage à droite) (5 pts) et une fois en haut, ouvrez la première fenêtre. Entrez, ouvrez le placard pour prendre l'argent (75 Marks) et ressortez. Henry peut se trouver ici ou derrière l'une des 2 autres fenêtres (aléatoire). Cependant, vous ne pouvez pas encore le délivrer car vous n'avez pas la clé en argent (symbolisée par 'Key' au 2ème étage) et Henry ne vous suivra pas dehors. Repartez donc seul par la fenêtre, allez à la fenêtre du milieu et cliquez sur celle se trouvant en dessous (par laquelle vous avez atteint le rebord). Ne rentrez

pas cependant dans cette pièce car le garde (6) y est toujours et que vous portez la tenue d'Indy, mais rentrez par celle se trouvant à gauche. Une fois à l'intérieur, changez-vous de nouveau avec l'uniforme gris puis sortez par la porte à gauche. Traversez la pièce et rendez-vous au 2ème étage.

* **Note** : Désactiver l'alarme n'est pas forcément logique dans le scénario, car même si vous gagnez pas mal de points en faisant cette action, cela ne vous empêchera pas d'être capturé. En effet, il reste le problème des gardes et une fois que vous allez être vu en compagnie de votre père, vous allez être immédiatement interpellé puis capturé car vous devez passer par les couloirs pour vous échapper du château avec celui-ci... (cf 'Après avoir délivrer Henry'). En fait, seul le 'Score Series' (voir manuel) peut justifier cela, c'est à dire sauver une partie à l'endroit juste avant de délivrer Henry, suivre le 'parcours normal' - où vous vous faites capturer - et qui reste malgré tout le plus intéressant (vous verrez la partie 'Berlin' avec celui-ci) - et ensuite recharger et exploiter alors cette solution, ce qui augmentera le capital du 'Score Series'. Donc pour résumer, faites d'abord le 'parcours normal', vous pourrez toujours après suivre la 2ème voie qui est celle-ci (et qui justifie vraiment, elle, le fait d'avoir désactivé l'alarme) : cette méthode difficile voire fastidieuse vous permettra de gagner 46 pts. Il reste 5 gardes : 2 à cette étage, le (9) et le (11), un au 1er, le (7) et 2 au rez-de-chaussée, le (2) et le (3). Les autres, enfermés dans les pièces, ne sont pas un problème tant que vous ne rentrez pas dedans. Le but est de vous échapper du château sans vous faire capturer, et pour cela, il va falloir combattre tous les gardes restants... Il faut bien évidemment maîtriser l'art du combat car ils sont relativement coriaces mais surtout c'est l'enchaînement des combats qui sera le plus dur; en effet, à moins que vous n'ayez pas encore utilisé la trousse de secours, vous n'avez plus moyen de remettre votre santé au niveau maximum et après le 3ème combat, cela s'avèrera vraiment difficile. Néanmoins, si malgré tout vous réussissez dans cette épreuve, vous gagnerez 21 pts pour les gardes éliminés + 25 pts pour vous être échappé du château sans avoir été capturé (n'oubliez pas d'aborder une tenue autre que celle que vous aviez lorsque vous les avez croisés, sans cela ils ne vous interpellent pas).

3 - 2ème Étage



Arrivé au 2ème étage, dites les phrases [1,2,1] au garde (9) (8 pts). Allez à gauche dans le bureau de Vogels. Donnez le sanglier rôti au chien puis prenez le trophée. Ouvrez le tiroir du milieu tout à droite, prenez le laissez-passer avec la combinaison du coffre de la salle des peintures. Retournez au 1er étage dans la salle des peintures et poussez la grande toile de Mona Lisa. Ouvrez le coffre (10 pts) et rentrez. Regardez les toiles et notez les détails du Graal (cela vous aidera lorsqu'il faudra choisir le Graal). Changez-vous avec les vêtements d'Indy et allez dans la cuisine au rez-de-chaussée. Là, utilisez le trophée avec le robinet puis retournez au 2ème étage à l'endroit marqué d'un ('B') sur la carte (n'oubliez pas de remettre l'uniforme dans une salle au 1er étage). Devant Biff, une seule chose à faire: donnez-lui le trophée, puis une baffe (15 pts). Allez ensuite vers le garde (11) puis dites les phrases [3,2,3] (8 pts). Allez dans la salle marquée ('KEY') sur la carte. Prenez la clé sur le chandelier et jetez un oeil par les fenêtres pour voir ce qui se passe avec Elsa. Ressortez et allez devant la salle où vous avez trouvé Henry. Utilisez la clé sur la porte et ouvrez-la. Comme vous avez désactivé l'alarme, celle-ci ne sonnera pas (5 pts). Après avoir délivré Henry, ressortez et allez vers un garde. Celui-ci avertira le colonel qui vous ordonnera de lui donner le journal du Graal. Là encore, 2 choix s'offrent à vous : vous lui remettez le vrai journal (5 pts) ou lui donnez le 'faux', celui que vous avez trouvé chez Henri ('Vieux Livre') et gagnez dans ce cas 35 pts. En lui donnant la copie du journal, vous n'aurez plus besoin d'aller à Berlin car vous aurez conservé le vrai journal. Bien que cette option soit assez intéressante, la partie 'Berlin' vaut le coup d'y aller car cela respecte tout d'abord le scénario du film, de plus Hitler vous signera un pass qui vous sera très utile lors des barrages routiers. Après avoir fait votre choix, vous vous retrouvez ligoté avec votre père. Tirez les chaises jusqu'à ce que l'espace entre les 2 soit positionné sur la marque faite auparavant avec l'armure. Sauvez (on ne sait jamais), puis poussez l'armure (15 pts). Ensuite, poussez le pilier gauche de la cheminée et quittez le château (25 pts). Allez à droite et utilisez la moto pour quitter ce coin. Si vous avez encore le vrai journal, vous irez directement à l'aéroport, si Donovan vous l'a pris, alors vous irez à Berlin.

BERLIN

Cette course séquence est pratiquement automatique. Au barrage, dites les phrases [3,3,1,1] au soldat (5pts), ou combattez-le (4pts). Une fois arrivé à Berlin, donnez votre laissez-passer à Hitler pour qu'il vous le signe (40 pts) - vous pouvez aussi si vous l'avez encore, lui donner à la place le livre Mein Kampf (10 pts).

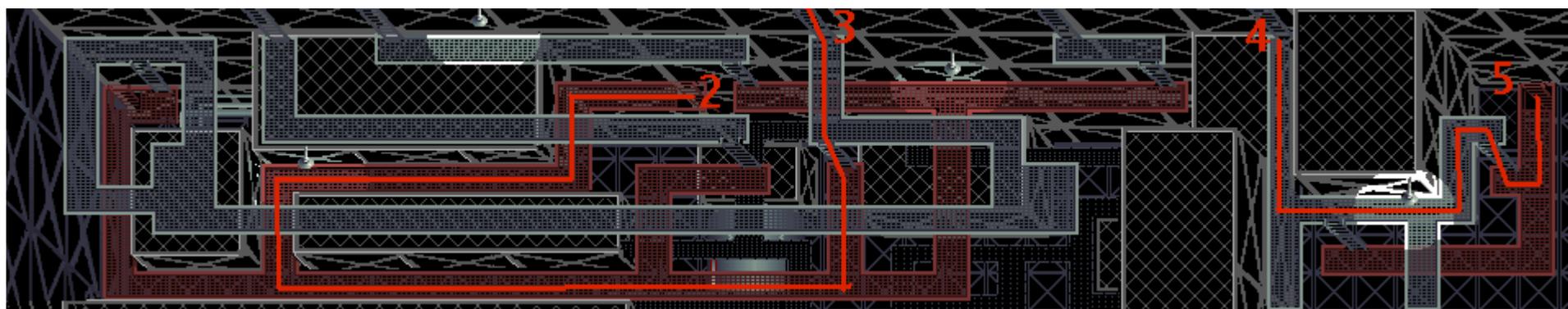
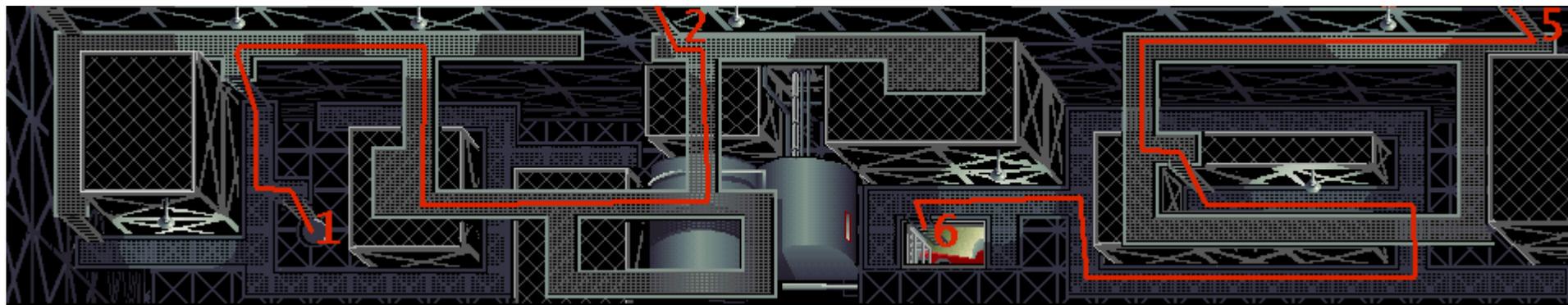
AEROPORT

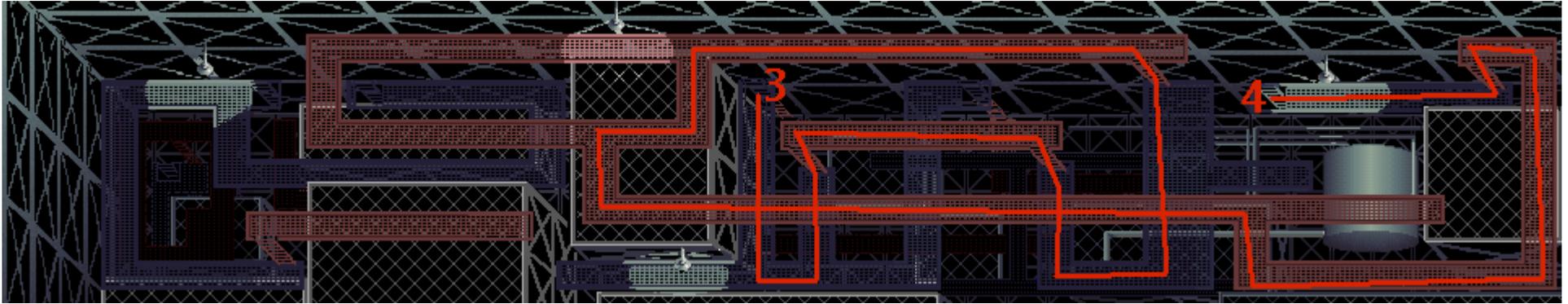
Il y a 2 façons de s'échapper d'Allemagne : le zeppelin ou le biplan. Le biplan est le chemin le plus facile et le zeppelin, la partie la plus intéressante.

A - Zeppelin

Vous n'avez pas de billets, il va falloir vous en procurer un. Vous pouvez aller au comptoir et vous en procurer pour 175 Marks (0 pts) ou en voler au type en bleu (5 pts). Comme vous risquez d'avoir besoin d'argent pour d'éventuels pots-de-vin plus tard, la 2ème solution est préférable. Placez Henry à gauche de l'homme qui lit son journal puis Indy à droite. Parlez alors à l'homme avec Indy et donnez-lui la réponse 3. Pendant que votre interlocuteur va se tourner, subtilisez-lui les billets grâce à Henry. Quittez l'aéroport à gauche, allez tout à droite et montez dans le zeppelin. Devant le contrôleur de tickets, donnez les billets ou, si vous vous sentez d'attaque, vous pouvez engager un combat avec lui pour 10 pts, mais c'est un des combats le plus dur du jeu. De plus, vous aurez sans doute besoin de votre énergie après, avec les gardes aux étages supérieurs du zeppelin... Une scène va maintenant apparaître, vous apprenant que l'ordre est donné au dirigeable de faire demi-tour; il faut donc agir vite. Allez au piano à gauche avec Henry et mettez de la monnaie dans la tasse pour que le pianiste se mette à jouer (peu importe le morceau que vous choisissez, il jouera toujours le même). Dès que le type de la radio se rend au piano, ouvrez la porte qui se situe dans l'entrée avec Indy, entrez, prenez la clé anglaise dans le placard, refermez ce dernier, utilisez la clé anglaise sur la radio pour la mettre hors d'usage puis sortez et refermez la porte (Note: la musique est vraiment très courte et vous risquez de n'avoir pas le temps de tout faire avant que le type ne revienne. Pour éviter cela, dès que la musique s'arrête, remettez rapidement une pièce dans la tasse avec Henry pour que le pianiste entame à nouveau le morceau; il y a encore mieux - mais ceci est un cheat - pendant que la musique joue, pressez la touche 'F5' et ensuite cliquez sur 'Jouer' pour retourner au jeu; la musique alors reprendra du début et

vous aurez tout le temps de faire ce dont Indy a besoin. Vous pouvez le faire autant de fois que vous voulez et à n'importe quel moment du morceau). Après cela, dans le trou qui se situe à côté de la porte, utilisez la clé anglaise. Une échelle va apparaître, montez (ne vous souciez pas d'Henry, il réapparaîtra plus tard). Une fois en haut, suivez le chemin indiqué sur les cartes pour arriver jusqu'au biplan mais faites attention car il y a beaucoup de gardes - Note: une fois arrivé au point 6, cliquez sur la petite tâche grise derrière l'échelle pour descendre dans le biplan.





Dans le biplan (10 pts), vous serez amené à tirer sur des avions ennemis. Cette partie est exactement la même que celle du 'Biplan'.

A' - Biplan

Sortez par la gauche et montez dans le biplan. Mettez-le en route, mais faites vite. Consultez le manuel trouvé à Venise pour savoir comment manoeuvrer - Note pour la pompe à huile : il faut tirer la manette 3 fois vers le haut, donc cela revient à l'actionner 6 fois - Une fois parti, essayez d'abattre le plus d'avions possible - plus vous resterez longtemps dans les airs, plus vous aurez franchi de barrages routiers. Vous gagnez 5 pts lorsque vous abattez 6, 11 puis 16 avions. En théorie, si vous abattez 19 avions, vous devriez vous retrouver hors de l'Allemagne mais cette hypothèse n'a pas été vérifiée. Ce tableau montre la relation entre le nombre d'avions abattus et les barrages atteints (repérez-vous aussi avec la carte) :

Nombre d'avions atteints	Barrage
0	(1)
1	(2)
4	(3)
7	(4)
10	(5)
13	(6)



Vous allez finalement être touché et c'est le crash. Après la chute, vous atterrissez à côté d'une ferme (si vous avez abattu tous les avions, vous serez à court de carburant et l'issue sera la même, sauf que vous n'aurez plus qu'un barrage à franchir). Allez vers la droite et utilisez la voiture bleue.

BARRAGES

Sur la route, vous rencontrez plus ou moins de postes de garde (selon la durée du vol). Chaque fois, donnez le laissez-passer dédicacé par Hitler jusqu'à atteindre la Yougoslavie (15 pts). Si vous n'avez pas le laissez-passer, 2 autres alternatives : vous pouvez soit choisir les bons dialogues ou corrompre les gardes (seuls les gardes du poste 2 et 6 peuvent être corrompus) (5 pts) ou bien combattre (4 pts). voici comment il faut gérer les barrages :

- 1er douanier - Ecriture bleu foncé - (Réponse 2,3,1)
- 2ème douanier - Ecriture violet clair - Corrompre avec 50 Marks
- 3ème douanier - Ecriture bleu clair - (Réponse 2,1,1,1)
- 4ème douanier - Ecriture rouge - (Réponse 3,3,2)
- 5ème douanier - Ecriture bleu moyen - (Réponse 1,2,2,3,1)

6ème douanier - Ecriture violet foncé - Corrompre avec 50 Marks
7ème douanier - Ecriture grise - (Réponse 1,2,2,2,2,1)

TEMPLE DU GRAAL

Vous ne pourrez plus faire de sauvegardes une fois dans le temple, donc faites-le maintenant (cela est confirmé par le panneau à droite). Après avoir retrouvé Marcus, entrez dans le temple et avancez à droite. Donovan vous y attends et tirera sur votre père pour vous forcer à aller chercher le Graal et, par la même occasion, subir les 3 épreuves (si vous mourez lors d'une épreuve, vous recommencerez à partir de la 1ère) :

1ère Épreuve

Cliquez sur le point bleu au niveau des pieds du cadavre (regardez le dessin pour vous repérer).



2ème Épreuve

Notez le nom que l'on vous donne. Traversez en marchant uniquement sur les dalles dont la lettre compose le nom.

3ème Epreuve

Cliquez sur l'entrée qui se situe de l'autre côté du gouffre tout de suite, n'attendez surtout pas que Marcus vous parle...

Vous arrivez finalement dans la salle du Graal (90 pts pour avoir passé les épreuves), votre choix doit se baser sur les écritures dans les Catacombes de Venise et le tableau du coffre-fort au château (un indice permettant de savoir si vous avez pris le bon Graal ou non, est que le vrai laisse une lueur argenté après que vous l'ayez ramassé). Après avoir fait votre choix, utilisez le Graal avec l'eau bénite. Vous ramenez ensuite le Graal et sauvez votre père; vous avez maintenant un dernier choix à faire concernant le Graal :

- 1) le prendre pour vous et sortir => mort (0 pts)
- 2) le donner au chevalier => (100 pts, maximum)
- 3) vous pouvez aussi le donner à Elsa ou laisser celle-ci le ramasser; elle s'en ira avec mais sera vite stoppée et finira dans un fossé; le Graal cependant ne sera pas perdu. Allez vers le centre du cercle puis regardez-le de plus près: laissez-le là où il est et gagnez la sortie (50 pts); ou utilisez le fouet sur le Graal puis donnez-le au chevalier (75 pts).

Voici un récapitulatif qui résume les différentes fins et le nombre de points attribués :

Elsa	oui	non	non	oui	non
vivante					
Indy	oui	oui	oui	non	non
vivant					
Graal	oui	oui	non	non	non
sauvé					
Points	100	75	50	0	0

Un bon 'Score Episode' se situe aux alentours de 450 pts. Le score maximum pour celui des 'Series' est 800 pts.