

LE JOURNAL DES ADVENTURIERS EN DETRESSE...

Non, ce n'est pas un poisson d'Avril, mais il se peut désormais que notre bon Helpzine ne soit plus entièrement freeware. Certains mois, il coutera 2F, pour des raisons que je tairai. Ne pleurez pas, j'ai dit CERTAINS mois. Bon. Ce mois-ci, pas d'Indy-arcade, parce que le sieur Mezza a quelques petits problèmes avec descompains, enfin vous voyez ce qu je veux dire. Tout de meme, une Quete bien fournie, grace au très bon boulot de J.R. (ça fait 2.50F). Avent tout voici, un petit sondage :

Si Helpzine coutait 2F, l'achèteriez-vous encore ?

OUI - NON (rayer la mention inutile et renvoyer la réponse à Helpzine.)

Indiana Jones : the graphic adventure.

by Lucasfilm Games (c) 1989.

A noter : le labyrinthe du zeppelin est disponible à l'adresse ci-dessous...



Fig. 1

Utiliser moto - Donner un objet : Marks - Voilà tout mon argent (s'il refuse frappez le en prenant garde de pas passer sous la ligne verte de l'indicateur de combat) - Offrir un objet : Laissez-passer - Positionner Indy à DROITE de l'homme et Henry à GAUCHE (fig.1)
 Indy : Parler homme - Parlez-moi de vos grands-enfants - Henry : Ramasser billets (qui sortent de la poche) - Henry : donner billets à Indy - Marcher sortie - MARCHER (droite) - Marcher passerelle - Offrir un objet : billets - Henry : Marcher entrée - Henry : marcher (gauche) - Henry : Utiliser tasse avec monnaie - Savez-vous à quelle heure atterit le zeppelin - Indy : Ouvrir porte - Marcher porte
 Ouvrir armoire - Prendre clef anglaise (si vous n'y arrivez pas répéter l'opération à partir de Henry : Utiliser tasse... - Edelweiss ,etc.) - Indy : Marcher porte - Henry : Utiliser tasse avec monnaie - Die Overture... - Indy : Ouvrir porte - Marcher porte - Tirer radio à ondes courtes - Marcher porte (Attendre que l'opérateur radio revienne) - Utiliser clef anglaise dans trou - Tourner clef anglaise - Utiliser echelle - Traversez le labyrinthe (grace au plan) en prenant garde, quand vous vous battez de ne pas entrer dans la zone verte de l'indicateur de combat (avec un peu d'entraînement au début du jeu...) - Quand vous vous serez fait descendre (dans le biplan) - Marcher (droite) - Utiliser voiture (bleue) - Maintenant à chaque barrage : Offrir un objet : laissez-passer.
 Vous voici maintenant de nouveau avec Marcus, sauvegardez la partie, avant de résoudre les trois épreuves le mois prochain en notre compagnie et de finir le jeu...

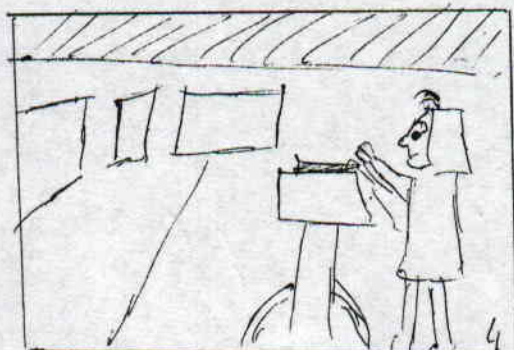
La quete de l'oiseau du temps.

by Infogrammes (c) 1989.

Après avoir pris la fameuse CONQUE, il va vous falloir prendre L'OISEAU DU TEMPS ! Dirigez vous vers 'les voiles d'écumes'.



Cliquez ici



Demandez à Mara de faire revenir Pelisse : vous perdrez peut-être deux ou trois jours, mais ceci est sans gravité ! Après le retour de Pelisse, parlez à Mara le plus possible pour qu'elle gagne votre confiance... A suivre...