

INSTRUCTION BOOKLET

INDIANA JONES

and the
INFERNAL MACHINE



Traduit en Français par BFrancois

<http://www.emulation64.fr>

TABLE DES MATIERES

AVANT DE COMMENCER	3
COMMANDES	5
INTRODUCTION	6
JOUER AU JEU	7
<i>Menu Principal</i>	<i>7</i>
<i>Contrôler le Personnage</i>	<i>8</i>
<i>Points IQ</i>	<i>9</i>
<i>Trésors</i>	<i>9</i>
<i>Comptoir Commercial</i>	<i>9</i>
<i>Boutons Personnalisés</i>	<i>9</i>
<i>Menus du Jeu</i>	<i>10</i>
<i>Informations Affichées à l'Ecran</i>	<i>13</i>
<i>Armes</i>	<i>14</i>

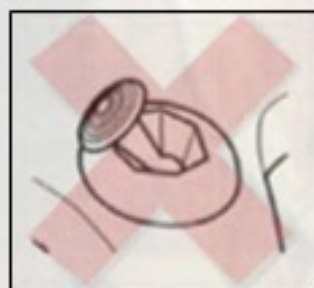
AVANT DE COMMENCER

Le Stick Analogique

La manette Nintendo 64 a un stick qui utilise un système analogique qui lit les angles et la direction de ses mouvements.

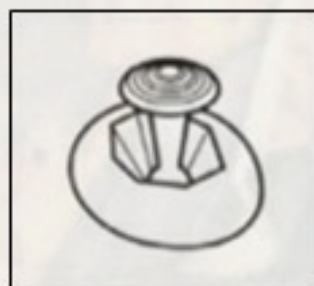
Cela permet un contrôle plus précis qui n'est pas possible avec la croix directionnelle.

Lorsque vous allumez la console, ne touchez pas au stick analogique et laissez-le dans sa position neutre.



Si vous orientez le stick analogique vers une direction lorsque vous allumez la console, cette position sera considérée comme neutre. Cela causera des problèmes de direction dans le jeu.

Pour réinitialiser la position neutre du stick analogique une fois le jeu lancé, appuyez sur le bouton Start tout en maintenant les boutons L et R enfoncés.



Le stick analogique est un instrument de précision, faites en sorte de ne pas y renverser de liquide ou d'y placer des objets étrangers.

Tenir la manette Nintendo 64



Lorsque vous jouez à Indiana Jones and the Infernal Machine, nous vous recommandons de tenir votre manette comme sur le schémas. De cette façon, vous pourrez utiliser facilement le stick analogique avec votre pouce gauche. Avec votre pouce droit, vous pourrez appuyer sur les Boutons A, B et C. Positionnez votre index gauche sur le Bouton Z qui se trouve sous la manette.

AVANT DE COMMENCER

Brancher la Manette N64

Pour jouer à Indiana Jones and the Infernal Machine, branchez une manette dans le port 1 de la console.

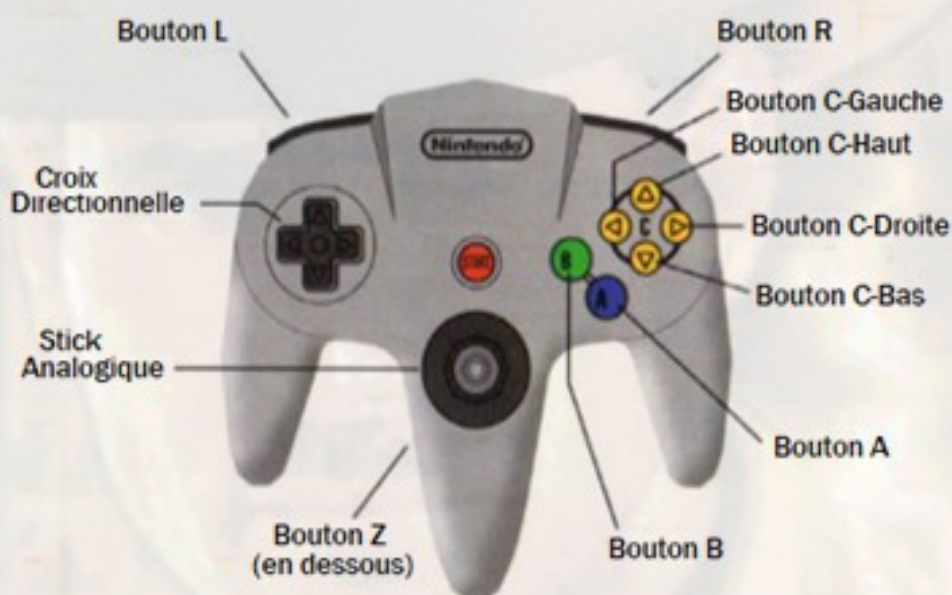


Le jeu ne démarrera pas temps que la manette ne sera pas connectée à la console.

Accessoires

Ce jeu est compatible avec le Rumble Pak et l'Expansion Pak. Avant d'utiliser ces accessoires, merci de lire attentivement les manuels d'utilisation. Vérifiez bien que la console est éteinte lorsque vous connecterez ces deux accessoires.

COMMANDES



- **Bouton Start** : Mettre le jeu en pause / Entrer dans un menu.
- **Bouton L** : Désélectionner arme / Fermer un menu.
- **Bouton R** : S'accroupir / Changer de cible / Plonger.
- **Stick analogique** : Se déplacer.
- **Bouton Z** : Mitrailler / Marcher / Cibler / Plonger.
- **Bouton A** : Sauter / Accélérer / Sortir de l'eau.
- **Bouton B** : Activer / Utiliser / Entrer dans un véhicule / Freiner.
- **Bouton C-Haut** : Vue libre.
- **Bouton C-Bas** : Bouton à configurer (Voir page 9).
- **Bouton C-Gauche** : Bouton à configurer (Voir page 9).
- **Bouton C-Droite** : Bouton à configurer (Voir page 9).

INTRODUCTION

Note Historique : La plus ancienne machine réelle connue, un ensemble d'engrenages corrodés, a été trouvée par des plongeurs en 1900 au large de la côte grecque. Elle date d'un naufrage en 78 avant JC. Certains chercheurs pensent qu'il pourrait s'agir d'un planétarium mécanique décrit par Archimède, mais personne ne le sait avec certitude.

1947, la Seconde Guerre mondiale est terminée.

Le Dr Henry "Indiana" Jones Jr, épuisé par les conflits, tente de reprendre sa carrière d'archéologue dans le sud-ouest américain, loin de l'effervescence de son passé de chasseur de trésors.



En vérité, la paix et la tranquillité, c'est très ennuyeux...

Heureusement pour l'âme aventureuse d'Indy, le monde est toujours un endroit dangereux.

L'Union soviétique a créé un rideau de fer à travers l'Europe, provoquant la guerre froide qui occupera l'Est et l'Ouest pendant un demi siècle.

Les agents communistes sont partout, à la recherche d'une arme pour faire pencher la balance du pouvoir en leur faveur.

Et ils ont peut-être trouvé quelque chose d'utile dans les ruines du désert de Babylone.

C'est là que le roi Nebucadnetsar II a construit la légendaire tour de Babel il y a 2600 ans.

La Bible explique qu'il s'agit d'une tentative ratée d'atteindre le ciel, mais Gennadi Volodnikov, un érudit russe, pense que la Tour abritait une machine pour atteindre les dimensions de l'espace et du temps, inspirée par le dieu Marduk.

Lorsque les engrenages ont commencé à cliqueter, les Babyloniens alarmés ont renversé la Tour, dispersant quatre des disciples de Marduk (et des parties de la machine) aux quatre coins du globe.

Aidez Indy à récupérer ces pièces et empêchez les soviétiques de réparer la "machine infernale" de Marduk.

JOUER AU JEU

Utilisez le Stick analogique pour vous déplacer dans les menus du jeu, puis appuyez sur le Bouton A pour confirmer votre sélection. En appuyant sur le Bouton B, votre sélection ne sera pas validée et vous reviendrez à l'écran précédent.

Menu Principal

Après avoir allumé votre console, l'écran titre du jeu s'affiche et vous propose 2 choix.

Pour lancer une partie, sélectionnez "START".

Pour modifier des paramètres de jeu, sélectionnez "OPTIONS".

- **Sélection de la Partie (Game Selection) :**

Après avoir sélectionné "START" à l'écran titre, un nouvel écran vous permettant de sélectionner une partie va s'afficher.

Il est possible de sauvegarder 3 parties différentes (3 slots).

Utilisez le Stick analogique pour sélectionner un slot de sauvegarde puis appuyez sur le Bouton A pour valider

- **Nommer une Partie (Naming a Game) :**

Si vous choisissez un slot vide, une nouvelle partie va se créer.

Il faudra ensuite donner un nom à votre partie (3 lettres).

Utilisez le Stick analogique pour sélectionner les lettres et appuyez sur le Bouton A pour valider.

Le Bouton B permet d'effacer la dernière lettre saisie.

Lorsque vous avez saisi les 3 lettres, appuyez sur le Bouton A ou sur le Bouton Start pour commencer votre aventure.



JOUER AU JEU

Contrôler le Personnage

- **Déplacements :**

Dans Indiana Jones and the Infernal Machine, les déplacements sont liés à la caméra.

Par exemple, si vous appuyez sur Haut avec le Stick analogique, Indy s'éloignera de vous.

Si vous appuyez sur Bas, Indy s'avancera vers vous.

- **Marcher et Courir :**

La vitesse à laquelle Indy se déplace dépend de la façon dont vous bougez le stick analogique.

Pour faire courir Indy, bougez le stick au maximum dans n'importe quelle direction.

Si vous bougez légèrement le Stick analogique, Indy marchera.

Maintenir le Bouton Z enfoncé et bouger le Stick vers l'avant permet également de faire marcher Indy.

- **Sauter :**

3 types de sauts aideront Indy à atteindre des endroits difficiles d'accès. Un saut normal (Bouton A) permet à Indy de grimper sur des plates formes ou des rebords directement au-dessus de lui.

La longueur d'un saut en avant dépendra de la vitesse d'Indy.

Un saut en marchant (Bouton Z en appuyant sur le Stick Analogique dans une direction, puis le Bouton A) permet à Indy de franchir des obstacles mineurs.

Un saut en courant (Avant + Bouton A) peut vous aider à traverser une énorme crevasse ou une fosse.

- **Intéragir :**

e
des portes et des interrupteurs.

Lorsque Indy se trouve devant un objet avec lequel il est capable d'interagir, une icône verte (Bouton B) s'affiche en haut à droite de l'écran et indique l'action à réaliser (comme saisir, tirer, pousser ou ouvrir).

Appuyez simplement sur le Bouton B pour effectuer l'action.

- **Fouet :**

Le fouet d'Indy peut être utilisé de différentes manières : comme une arme ou comme une corde pour escalader ou se balancer.

Il permet également de retirer les armes des mains des ennemis.

Voir page 14 pour plus d'informations sur les armes.

JOUER AU JEU

- **Regarder :**

Dans certains endroits du jeu, Indy devra regarder autour de lui pour observer l'environnement.

Maintenez le Bouton C-Haut enfoncé pour regarder autour de vous en vue à la première personne.

Mais attention, vous ne pourrez pas utiliser d'armes dans ce mode, alors assurez-vous qu'Indy est hors de danger avant d'utiliser ce Bouton.

Points IQ (Indy Quotient)

Les Points IQ indique votre niveau de compétence dans le jeu.

Le score maximum que vous pouvez obtenir à la fin du jeu est de 2000 Points IQ.

Remarque : Au Comptoir Commercial, la valeur des trésors est différente de leurs Points IQ).

Trésors

Chaque niveau contient 10 trésors cachés : des lingots d'or et d'argent, des pierres précieuses et des idoles précieuses.

Lorsque vous les avez récupérés, les trésors apparaissent dans votre inventaire dans la boîte aux trésors (Treasure Box).

Trouvez des trésors vous permet de gagner des Points IQ, et de récupérer de l'argent en les échangeant au Comptoir Commercial.

Comptoir Commercial

Vous pouvez accéder au Comptoir Commercial entre la plupart des niveaux du jeu.

Celui-ci propose des articles à vendre, notamment des munitions et des objets qui restaurent la santé d'Indy.

Boutons Personnalisés

Pendant que vous jouez, vous pouvez créer des raccourcis pour accéder rapidement aux armes couramment utilisées et aux pièces de la machine infernale.

4 icônes sont affichées en haut de l'écran : une icône verte représentant le Bouton B, et trois icônes jaunes représentant les Boutons C (Gauche, Bas et Droite).

L'icône verte indique les actions qu'Indy peut entreprendre lorsqu'il interagit avec un objet.

JOUER AU JEU

L'icône verte montre également quelle arme est sélectionnée et prête à tirer.



Les icônes jaunes indiquent quelles armes peuvent être utilisées. Au début du jeu, Indy commencera avec son briquet, son fouet et son revolver.

Au fur et à mesure que vous récupérez plus d'objets et d'armes, vous pourrez les associer à ces boutons pour un accès plus rapide.

Voir page 14 pour plus d'informations sur les armes.

Menus du Jeu

En appuyant sur le Bouton Start pendant le jeu, le Menu du Jeu va s'afficher.

Celui-ci vous donne la possibilité d'accéder aux sous-menus : Armes (Weapons), Trésors / Santé (Treasure / Health), Objets (Items) et Options.

- **Menu Armes (Weapons Menu) :**

Ce menu montre les armes possédées par Indy ainsi que leurs munitions. Vous commencez le jeu avec des armes de base : les poings d'Indy, son fouet et son revolver.

Le revolver d'Indy a un nombre illimité de coups.

Au fur et à mesure que vous jouerez au jeu, Indy récupérera des armes supplémentaires.

Pour associer une arme à un Bouton C, sélectionnez l'arme avec votre Stick analogique et appuyez sur le Bouton C souhaité (Gauche, Bas ou Droite).

L'icône de l'arme apparaîtra ensuite dans les icônes jaunes affichées en haut de l'écran.

JOUER AU JEU



- **Menu Trésors / Santé (Treasure / Health Menu) :**

Ce menu affiche vos trésors et vos objets permettant de récupérer de la santé.

Le nombre de trésors que vous avez trouvés dans le niveau et leur valeur en points IQ seront affichés à côté de votre jauge de santé.

Chacun des niveaux contient 10 trésors cachés.

Trouver un trésors augmente votre nombre de Points IQ et vous permet d'acheter des objets au Comptoir Commercial à la fin du niveau.

Les objets permettant de récupérer de la santé peuvent être trouvés dans les différents niveaux, ou peuvent être directement achetés au Comptoir Commercial.

- **Menu Objets (Items Menu) :**

Ce menu regroupe tout ce qu'Indy peut ramasser hormis les armes, les munitions, les trésors ou les kits de santé.

Vous y trouverez les clés, les pièces de machine, et le briquet d'Indy (utilisé principalement pour éclairer les pièces sombres).

Remarque : Seules des pièces légères et de la Machine Infernale peuvent être associées aux Boutons C.

D'autres éléments, telles que les clés, ne peuvent être utilisés qu'à partir de ce menu : Comme vous le feriez avec des kits de santé, sélectionnez les avec le Stick analogique et appuyez sur le Bouton B.

- **Menu Options :**

Le menu Options contient un certain nombre de fonctions utiles.

L'option "Game Stats" (Statistiques) vous indique plusieurs statistiques du jeu, dont le nombre de trésors trouvés, vos Points IQ, et l'argent que vous possédez (qui vous permettra d'acheter des objets au Comptoir Commercial).

JOUER AU JEU

L'option "Save Game" (Sauvegarder) permet de sauvegarder votre progression.

Remarque : Vous n'avez qu'un slot de sauvegarde par partie, donc si vous décidez de rejouer un niveau déjà terminé, sauvegarder la partie écrasera votre dernière sauvegarde.

L'option "Options" vous permet d'effectuer certaines actions ainsi que de modifier certains paramètres de jeu.

Pour recommencer le niveau depuis le début, sélectionnez "Restart Level".

Pour sauvegarder et quitter la partie en cours, sélectionnez "Abort Game and Save".

Pour quitter sans sauvegarder la partie en cours, sélectionnez "Abort Game".

Pour modifier certains paramètres de jeu, sélectionnez "Game Settings". ("Auto Activate Item" permet d'associer automatiquement les armes aux Boutons C, et "Target Cross Hair" permet d'afficher un réticule jaune autour des cibles).

• Menu Fin de Jeu (End Game Menu) :

Lorsque vous mourrez, un Menu s'affiche et vous propose plusieurs possibilités.

L'option "Continue Level" vous permet de réapparaître près de l'endroit où vous êtes morts, sans sauvegarder.

L'option "Restart Level" vous permet de recommencer le niveau.

L'option "Abort Game & Save" vous permet de quitter le jeu et de sauvegarder votre progression.

L'option "Restore Last Save" vous permet réapparaître au dernier endroit où vous avez sauvegardé.

L'option "Abort Game" permet de quitter le jeu sans sauvegarder.

JOUER AU JEU

- **Menu Choix du Niveau (Level Selection Screen) :**

Au fur et à mesure de votre progression dans le jeu, les niveaux que vous avez terminés s'afficheront sur cet écran (celui-ci apparaît après l'écran de sélection de la partie).

Vous pourrez rejouer un des niveaux que vous avez déjà terminé pour récupérer des trésors que vous n'avez pas encore trouvés.

Remarque : Si vous utilisez l'Expansion Pak, un niveau supplémentaire est disponible : Les Mines du Roi Salomon (Solomon's Mines)



Informations Affichées à l'Ecran

- **Indicateur de Santé :**



Cet indicateur indique le niveau de santé d'Indy.

Tant qu'il est vert, Indy est en grande forme.

Au fur et à mesure qu'il commence à perdre de la santé, il peut virer au jaune, puis au rouge, et enfin au noir.

Quand le cercle est tout noir, Indy va mourir.

Mais il existe des remèdes.

Indy peut trouver des kits de santé sur sa route ou les acheter au Comptoir Commercial.

- **Indicateur d'Endurance (Sous l'eau) :**



Cet indicateur indique le niveau d'air restant d'Indy.

Tant qu'il y a du bleu sur l'indicateur, Indy a de l'air et ne subit aucun dégâts.

Quand l'air s'épuise, retournez à la surface, sinon vous mourrez.

JOUER AU JEU

• Indicateur d'Air du Bateau :



Cet indicateur jaune indique la quantité d'air restant dans le bateau gonflable d'Indy.

Tant que le bateau a de l'air, Indy ne subit aucun dégâts. Les roches dans la rivière provoquent des fuites qui peuvent être colmatées avec les kits de réparation.

• Indicateur d'Endurance (Aetherium) :



L'Aetherium est un autre plan de la réalité, malsain pour Indy. Lorsque Indy flotte, sa tolérance pour l'Aetherium diminue.

Quand la jauge est épuisée, Indy commence à subir des dégâts rapidement.

Il peut reprendre de l'énergie au contact de la réalité ordinaire.

Armes

Quand Indy a besoin d'un peu de puissance de feu, le fouet ne suffit parfois plus.

Indy pourra récupérer tout un arsenal avant la fin de cette aventure. Toutes les armes fonctionnent de la même manière.

Elles doivent être associées aux Boutons C pour être utilisées.

Appuyez d'abord sur le Bouton START pour afficher le Menu du Jeu.

Déplacez le Stick analogique vers la droite pour sélectionner le menu des armes.

Déplacez ensuite le Stick vers le haut ou vers le bas pour faire défiler les d'armes.

Appuyez enfin sur un Bouton C pour associer l'arme sélectionnée.

L'icône de l'arme devrait ensuite apparaître en haut de l'écran.

Pour utiliser l'arme pendant le jeu, appuyez sur le Bouton C associé, puis appuyez sur le Bouton B pour l'utiliser.

Lorsque vous utilisez une arme, un réticule jaune apparaît au-dessus de la cible la plus proche (Indy pourra toucher sa cible si la portée de l'arme le permet).

Vous pouvez verrouiller une cible en maintenant le Bouton Z enfoncé.

Le réticule jaune deviendra alors rouge et Indy restera orienté vers la cible tant que le Bouton Z restera enfoncé.

Dans un combat avec plusieurs cibles, le Bouton R permet de basculer d'une cible à une autre (de la plus proche à la plus éloignée).