



LE JOURNAL DES AVENTURIERS EN DÉPÊCHE...

Alors, ça va ?
On est soulagé ? Non, celui-ci n'est pas payant. Faisons vite, car j'ai plein de choses à dire : toujours pas d'Indy-Arcade, la disquette est bousillée, pas non plus de Quete ce mois-ci, malgré ce que J.R m'a donné et qui pourrait s'appeler un manuscrit (ou presque) pour donner en exclusivité (du moins je crois), la solution de Kult. Ce mois-ci marque également la fin de la solution d'Indy, et la fin du roman d'hiver (il fait 28 degrés au moment où je tape ceci, m'enfin bon...).

Indiana Jones : The graphic adventure. by Lucasfilm Games (c) 1989.

Marcher temple -
La première épreuve :
Cliquez sur les rochers en bas à droite - Cliquez sur les pieds du soldat.
La deuxième épreuve :
Indy vous donne une traduction de JEHOVA (ex : en Etasckrit, JEHOVU). Ne marchez QUE sur les lettres qui composent la traduction.
La troisième et dernière épreuve :
La plus simple à mon sens. Dès que vous arrivez, cliquez sur l'ouverture en face de vous.
La salle du Graal :
Ramassez le Graal situé le plus à droite. Utilisez le Graal avec l'eau bénite.
Maintenant, vous décidez de la fin de l'aventure : vous pouvez partir en laissant tout comme ça, ou bien récupérer le Graal (en regardant à côté du disque de pierre et en utilisant le fouet avec) puis le rendre au chevalier, ou bien partir avec le Graal, ce qui n'est pas très fin à mon avis. Voilà, cette fois c'est fini et bien fini. A bientôt peut être...

Nicolas 'Zax' Christin.
Remerciements à Jean-Joel Prou, Régis Lecoq et à l'Atari 1040 STF...

Kult : the temple of flying saucers. by Exxos - Infogrammes (c) 1989.

En présence du scorpion : Prier devant la statue grise - Empruntez la porte - Rampez jusqu'à la créature - Donnez-lui la mouche de pierre - Refusez de l'embrasser - Donner le cadeau à l'araignée BLEUE - Revenez dans la pièce de la statue et jeter l'araignée dans la bouche de la statue - Rentrer dans la trappe... Et d'un !
De profondis : Attachez la corde au crochet - Se reposer sur le monstre de pierre quand il sera revenu - Reprendre la corde... Et de deux !
Les jumeaux : Il faut avoir le gobelet - Allez dans la pièce voisine - Lire l'inscription - Inspecter la fontaine - Appuyer sur l'œil - Remplir le gobelet - Retourner dans la première pièce et verser le liquide la gorge du serpent de gauche - Prendre le dé - Le déposer dans la gueule du serpent de droite - Allez vers la porte qui était fermée tout à l'heure - Pousser la statue du serpent (sur le mur) - Soulevez la deuxième main - Lire l'inscription - Revenir dans la pièce de la fontaine et rechercher la dalle qui correspond à la figure décrite dans l'inscription - La soulever... Et de trois !
Le pendu : Utilisez la lanterne ou l'hypervision - Monter sur la plate forme avec la corde gauche - Poussez le levier - Inspecter le creux qui est sous la plate-forme - Prenez la corde (pour De Profondis)... Et de quatre !
Le mur : Fermez le mur central à moitié (en utilisant les zones. Attention : Le mur doit être passé de la position ouverte à la position demi-fermée !) - Empruntez l'une des deux portes (le mur doit se refermer totalement) - Montez sur la marche - Glissez votre poignard dans la fente située sur l'épaule de l'armure - De l'autre côté, ramassez le poignard et glissez la main dans le trou - Ressortez - Allez donner vos cranes au garde de l'échangeur qui vous fait Divo.
Les objets :
En présence du scorpion : une mouche de pierre.
De profondis : une corde
Les jumeaux : un gobelet
Le pendu : une lanterne (pas nécessaire)
Le mur : un poignard
A S U I V R E . . .