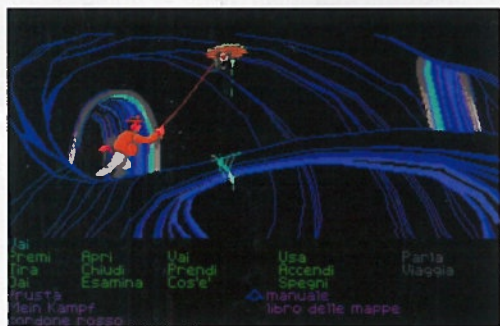


Un bon coup de fouet

Aujourd'hui, un jeu d'aventures qui reprendrait pas à pas le scénario d'un film à succès serait plutôt pénible et répétitif... A l'époque, c'était tout simplement géant, merveilleux, extraordinaire, sublime... C'est cela, la magie Lucas Arts. C'est cela la magie d'*Indiana Jones* : on peut le voir, le revoir, y jouer, y rejouer... le plaisir sera toujours le même !

Entre nous, tout le monde connaît Indiana Jones. Tout le monde connaît l'excellent troisième volet qui compose ses aventures. Pour vous rafraîchir un peu la mémoire, je vous en fais un bref résumé : Indiana Jones part à la recherche de son père, disparu à Venise alors qu'il faisait des recherches sur le Graal. Les événements feront voyager notre héros en Italie, en Autriche, en Afrique du Nord, sur les pas du précieux calice. Et bien entendu, il sera confronté à ses ennemis de toujours : les Nazis.

Lucas Arts se colle bien évidemment à la réalisation de ce jeu. Et comme il en est le maître incontesté à cette époque, *Indiana Jones et la dernière croisade* est bien entendu un jeu d'aventures. On y retrouve tous les ingrédients qui ont déjà fait le succès des précédents titres de la firme, comme *Loom*, *Day of the tentacles* ou *Monkey Island* pour ne citer que ceux-ci. Autant dire que le système est simple, précis et a fait ses preuves : l'écran



1989

George Bush prête serment et devient le 41^e président des Etats-Unis (20 janvier).



est divisé en deux parties. Dans la partie supérieure, vous trouvez l'action. Votre héros bouge à travers des plans fixes et interagit avec les décors et personnages qu'il rencontre. Dans la partie inférieure, on vous offre tout un tas de possibilités comme ouvrir, parler, donner, utiliser, pousser, regarder et j'en passe. Bien entendu, tout se dirige à la souris : vous cliquez sur une de ces actions puis sur un objet à l'écran et hop, ça fonctionne. Ce système, développé à l'origine pour *Maniac Mansion*, fut baptisé SCUMM (*Script Creation Utility for Maniac Mansion*).

L'histoire de Junior

Mais tout le monde connaît ça, non ? Revenons donc à notre chapeau mou. Le jeu, en 256 couleurs, présente des graphismes fins et réussis – pour l'époque, je vous le rappelle.



INFOS PRATIQUES

Date de sortie : 1989

Genre : aventure

Editeur : Lucas Arts

Jeu disponible sur PC, Atari ST, Amiga

Pourtant, encore aujourd'hui, on s'aperçoit que le charme opère toujours : un coup d'œil à une capture d'écran suffit pour identifier sans nul doute permis un jeu Lucas Arts, et aussitôt une agréable nostalgie nous envahit. Parce qu'il faut bien l'avouer, *Indiana Jones et la dernière croisade* s'avère en tout point réussi. Certes, il reprend presque scène par scène l'intrigue du film et, à part une ou deux énigmes, le joueur ne sera jamais forcé de trop réfléchir à la marche à suivre. Pourtant, tous s'accordent pour dire qu'il s'agit là d'un des plus formidables jeux d'aventures jamais réalisé.



LES NOTES

Graphisme : 

Intérêt : 

Jouabilité : ★★★★★

Multijoueur : non

Note globale :