

INDIANA JONES AND THE FATE OF ATLANTIS : LA SOLUTION

BARNET COLLEGE, LA PREMIÈRE STATUE

Votre but : retrouver une statue

Indy se retrouve dans les salles obscures du musée. Une suite de chutes malencontreuses le mène peu à peu vers les profondeurs de l'édifice. Dans la salle la plus basse, celle de la chaudière, il découvre dans l'un des placards, une statue étrange. Lorsqu'il la présente à ses collègues, un étrange monsieur Smith fait son apparition. Qui est Monsieur Smith ? Personne d'autre que le sinistre Klaus Kerner, un agent qui travaille pour les Nazis. L'homme sort son arme, saisit la statue et s'enfuit... C'est le début de l'aventure ! Mais dans le pardessus arraché à l'ennemi, Indy découvre un ancien magazine où il est question d'une vieille expédition qu'il mena au côté de la superbe Sophia Hapgood. C'est là votre première piste, il faut retrouver Sophia au plus vite.

SOPHIA ET LES FANTÔMES

Votre but : retrouver Sophia

A New-York, Indy se retrouve devant le théâtre où sévit Sophia. Impossible de pénétrer par la porte principale ou par la sortie des artistes. Il faudra pousser et tirer les caisses jusqu'à atteindre l'échelle de secours. Mais n'oubliez pas de vous saisir du journal du jour avant de partir à l'assaut du théâtre. Une fois dans la place, Indy doit affronter le machiniste, un homme bourru et difficile à distraire. Pourtant, avec un peu d'insistance, il parviendra à intéresser l'homme avec le journal. Le machiniste vient enfin de vous laisser seul face au tableau de contrôle qui pilote la machinerie du théâtre. Indy manie le levier de gauche, puis celui de droite, et presse enfin le bouton rouge. Il n'en faudra pas plus pour attirer l'attention de Sophia. La jeune femme vous emmène dans ses appartements.

SOPHIA S'EXPLIQUE

Votre but : en savoir plus sur l'Orichalum

Le bureau de Sophia vient d'être dévalisé. Indy n'a pas vu le terrible Kerner s'enfuir et téléphoner à ses chefs... Pour Sophia, l'affaire est simple. Elle sort de son bureau une perle magique, une perle d'Orichalum, une matière qui peut remplacer l'uranium de façon très avantageuse : même puissance mais aussi radiation... C'est donc pour cela que les nazis s'intéressent de si près à cette matière, et au continent disparu, l'Atlantide, là où se trouvent les gisements de ce précieux minerai. Invoquant l'esprit de Nur-Ab-Sal, Sophia découvre un nouvel indice : pour progresser dans la quête, il faut absolument retrouver un écrit de Platon, le célèbre Lost Dialogue... D'où vient la pierre de Sophia ? D'un ancien site archéologique où travaille encore le professeur Bjorn Heimdall... Rendez-lui visite. Il a des révélations à faire...

EN ROUTE POUR ICELAND

Votre but : rencontrer Bjorn Heimdall

A Iceland, les deux compères rencontrent le savant. Mais impossible de faire quoi que ce soit, si ce n'est de questionner l'homme... Bjorn Heimdall vous conseille de rendre visite à Charles Sternhart, celui-là même qui a traduit le Lost Dialogue of Platon. Il faudra aussi rencontrer Felipe Costa, à Azores Island.TIKAL.

LE TEMPLE

Votre but : collecter une pierre d'Orichalum

Vous voilà devant la jungle. Pour passer le précipice qui s'offre bientôt à vous, il suffit d'user du fouet pour obliger l'animal qui vous tourne autour à se jeter dans la gueule du serpent. Ensuite, montez sur l'arbre et vous franchirez l'obstacle. Charles Sternhart n'est pas facile à convaincre. Pour lui prouver que vous êtes bien le célèbre docteur Jones, il faudra répondre à une question bien précise. Si vous n'y arrivez pas, répondez "I don't no..." puis questionnez le perroquet ! Vous voici enfin dans le temple. Étrange, on dirait qu'une sorte de trompe d'éléphant est soudée dans le mur. Discrètement, vous demandez à Sophia de distraire le professeur. Ensuite, sortez et allez prendre la lampe à pétrole qui se trouve au kiosque à souvenirs. Revenez dans le temple et versez le pétrole sur le mur... Ca y est, voilà la trompe qui se détache. Il suffit de la placer maintenant sur la statue à gauche et d'abaisser la trompe. Une alcôve vient de s'ouvrir. Sternhart est tout ému par cette découverte. Profitez-en pour saisir discrètement la perle d'Orichalum qui brille dans la niche...

ICELAND, BRISEZ LA GLACE

Votre but : faire fondre la glace qui emprisonne la statuette

Vous revoilà à Iceland. Bjorn Heimdall est congelé, paix à son âme. Placez la perle d'Orichalum dans la statue, la glace fond sous l'énergie déployée, vous pouvez saisir cette figurine en forme d'anguille. Vous allez maintenant rendre visite à Felipe Costa.

AZORES ISLAND, UN CHARMANT VILLAGE

Votre but : apprendre où se trouve le livre de Platon

Felipe Costa est un vieux savant qui sait bien des choses, mais comment le séduire ? Sûrement pas avec la virilité de Jones. Sophia va devoir amadouer le vieillard et lui proposer un marché. En échange de la figurine que vous venez de découvrir à Iceland, Costa va vous révéler l'endroit où se trouve le fameux Lost Dialogue of Platon.

DE RETOUR A NEW-YORK

Votre but : trouver le livre de Platon

Selon les parties, le livre que vous recherchez peut se trouver dans diverses cachettes. Voilà tout ce que l'on sait aujourd'hui de ses "planques"... Premier cas : montez au premier et emparez-vous du chewing-gum collé sur une chaise. Grâce à lui, vous allez pouvoir escalader le conduit à charbon et atteindre la salle où se trouve des figurines en forme de chat. Prenez la figurine en cire, faites-la fondre dans la chaudière et voici le livre...

-Deuxième cas : empochez le torchon sale dans la chaufferie puis remontez au deuxième étage (escaliers puis corde). Là, trouvez la pointe de flèche, dans le fond de la pièce. Redescendez ensuite, et dévissez la caisse grâce à l'outil "pointe de flèche + torchon".

-Troisième cas : un pot de mayonnaise que l'on récupère dans le bureau en face de Barnett College, et qui sert à déplacer la statue au-dessous de la trappe du deuxième étage. Grimpez sur la statue pour atteindre le troisième, prenez la clef dans l'urne et redescendez d'un étage. Déplacez la caisse de gauche et ouvrez le coffre...

Vous voilà finalement en possession du fameux livre. Il faudra l'étudier avec attention, d'une part pour répondre aux questions de Trottier, un personnage que vous n'allez pas tarder à rencontrer, d'autre part pour savoir manier les disques de pierre.

Dès lors, vous retrouvez Sophia et vous devez choisir entre l'un des trois modes de jeux suivants :

-le jeu en solitaire,

- le jeu en équipe avec Sophia,

-le jeu baston.

Mais pour l'instant, ne résistons pas aux charmes de la belle miss Hapgood et emmenons-la avec nous pour la suite de cette mission !

A ALGER

Votre but : trouver un masque

D'après Sophia, la perle d'Orichalum provient d'une statue volée par Omar Al-Jabbar. Il vit à Alger, vous devez donc lui rendre visite. Vous voilà donc dans les rues d'Alger. Un lanceur de couteaux cherche une femme pour l'assister. Essayez de convaincre Sophia et poussez-la finalement vers le saltimbanque. Elle sera certes très fâchée mais vous y gagnerez un couteau ! Vous venez de découvrir la boutique de Omar. Cet homme a bien des choses à vous apprendre et il faudra revenir le voir bientôt. Mais pour l'instant, empochez le masque qui est suspendu à sa devanture et évitez de le payer, ce qui est possible si l'on reste très poli avec l'homme...

A MONTE-CARLO

Votre but : voler à Trottier le disque de pierre

Toujours sous les conseils de Sophia (déjà, vous avez bien fait de l'emmenager avec vous), vous avez décidé de rencontrer maintenant un certain Trottier. Pourquoi ? Tout simplement pour lui dérober un objet en rapport avec votre quête. Devant l'hôtel, Sophia va monter dans sa chambre. A vous de découvrir Trottier dans la foule et surtout de bien répondre à ses questions (potassez le livre de Platon). Enfin, l'homme accepte de monter dans la chambre de Sophia. Maintenant, soyez rusé. Demandez à Sophia qu'elle occupe Trottier. Elle embobine le bonhomme et le pousse à déposer sur la table une pierre qui provient, eh oui ! de l'Atlantide. De votre côté, vous ouvrez l'armoire du fond, saisissez une lampe, empochez aussi le couvre-lit, et en avant pour la mascarade. Recouverts du drap, coiffés du masque et sinistrement éclairés par la lampe de poche, il ne vous reste plus qu'à couper le disjoncteur pour plonger Trottier dans la plus vive épouvante. L'homme s'est enfui et vous possédez maintenant le premier des trois disques de pierre indispensables à la résolution du jeu !

DE RETOUR A ALGER

Votre but : partir en montgolfière dans le désert

Maintenant, on ne rigole plus. Vous allez enfin partir vraiment à l'aventure. A Alger, vous retournez voir Omar pour lui montrer le disque de pierre. L'homme est au courant de bien des choses et il va vous aider dans votre quête, bien sûr, sa première tentative est en échec. Les chameaux qu'il vous prête pour visiter le désert et trouver le site archéologique sont en mauvaise santé, et vous reviendrez à pied, bredouilles et plutôt de mauvais poil ! Mais il faut continuer la lutte, d'autant que vous possédez maintenant une carte qui signale l'endroit des fouilles dans le désert. Omar va vous proposer divers objets en échange du masque. Il faudra ensuite essayer de troquer ces objets auprès du marchand qui se tient non loin du lanceur de couteaux. Plusieurs tentatives seront nécessaires avant que vous n'obteniez de la nourriture (squab). Ensuite, allez voir le mendiant qui tient le guichet de la montgolfière. En échange du squab, il vous donne un billet. Vous voilà bientôt dans les airs. Mais ce qu'il faut, c'est larguer les amarres (on se sert du couteau) pour partir à la recherche du premier site de fouilles archéologiques.

VOYAGE EN MONTGOLFIERE

Votre but : atteindre le site de fouille

Quel panorama ! La montgolfière n'est pas bien difficile à manier. Pour trouver le site des fouilles, vous allez sans cesse vous poser près des villages des bédouins pour demander votre chemin à l'aide de la carte. Un peu plus au nord, un peu plus à l'est, voilà bientôt le site qui apparaît devant vous. Dernier atterrissage, pas tellement réussi d'ailleurs, et en route pour les profondeurs de la terre...

PREMIÈRES FOUILLES

Votre but : empocher divers objets

A peine arrivée sur le site, Sophia ne trouve rien de mieux que de tomber dans une faille. Chez elle, c'est une habitude ! Indy continue donc seul ses recherches. Descendez par l'échelle. Ici, il fait noir comme dans un four. Premier travail donc, faire de la lumière. Vous remarquez une cruche et un tuyau. Prenez ces deux objets et remontez au camion qui se trouve au dehors. Vous siphonnez un peu d'essence et retournez dans la mine pour remplir le réservoir du générateur. Voilà, la lumière est revenue ! Par terre, vous trouvez un morceau de bois. Il sera très utile pour creuser, et ce tout au long de l'aventure. Ramassez aussi la cheville qui se trouve sur la table. Utilisez le bout de bois sur le mur endommagé, à droite. Voilà qu'apparaît un mécanisme où vous allez pouvoir utiliser votre disque de pierre. De tels mécanismes, vous trouverez tout au long de l'aventure. Alors, placez la cheville dans le trou, le disque de pierre sur la cheville et regardez de plus près. Grâce au livre de Platon, et bien que les explications qu'il donne soient un peu confuses, vous devez trouver la combinaison. Voilà, une porte vient de s'ouvrir et Sophia apparaît. Elle a trouvé une tête de delco, utile pour le camion. Reprenez le disque et la cheville, éteignez le générateur et prenez sa bougie. Dehors, il faudra réparer le véhicule (bougie et tête de delco) pour continuer l'aventure !

VOYAGE EN CRÈTE

Votre but : trouver le deuxième disque de pierre

Les ruines que vous découvrez en Crète sont aussi superbes que vastes. Là encore, il va falloir prendre son mal en patience et fouiller toutes les pièces, retourner toutes les pierres. Dans un premier temps, emparez-vous de la lunette de géomètre. Ensuite, vous visitez les chambres jusqu'à découvrir un dessin étrange. Tête, cornes et queue de taureau... Et soudain, c'est le dé clic ! Vous avez repéré au milieu des ruines une immense paire de cornes. Deux pierres ont de même, l'une la forme d'une tête de taureau, l'autre la forme d'une queue. En vous inspirant du dessin observé plus avant, disposez la lunette sur la statue en forme de tête et visez l'une des cornes, puis répétez l'opération avec l'autre statue. Cela désignera un point sur le sol. Creusez à l'aide du bâton et voilà le deuxième disque de pierre, la pierre de lune. Bien joué ! Vous revenez alors sur vos pas, là où vous êtes apparu en premier à votre arrivée en Crète. Sur le sol, un nouveau mécanisme vous invite à utiliser vos deux disques de pierre. Étudiez là encore le livre de Platon et le passage s'ouvre. Quant faut y aller...

PREMIER LABYRINTHE

Votre but : trouver le troisième disque de pierre

Vous voilà dans une salle où se trouvent trois têtes de statue. Prenez-en deux, passez la porte et emparez-vous de la troisième avec votre fouet. Dès lors, vous pouvez visiter ce labyrinthe sans grand risque, afin d'en percer tous les secrets. Voici ce qu'il faut savoir :
- dans une salle, vous pourrez décrocher la tête d'une statue avec le fouet et utiliser une sorte de monte-charge. Vous atteignez la pièce où se trouve le squelette du professeur Sternhart. Emparez-vous de sa canne et du troisième disque de pierre, la pierre du monde. Vous pourrez remonter en utilisant une chaîne qui est cachée derrière la chute d'eau.
- devant une porte fermée d'une grille, il faut utiliser les trois têtes saisies plus avant pour ouvrir le passage. Vous atteindrez alors une salle où Indy ne peut pas franchir la faille qui s'ouvre à ses pieds. Mais en utilisant la canne, vous pourrez faire tomber une cale qui bloque un mécanisme. Ensuite, il faut atteindre la pièce située en-dessous et utiliser là encore la canne du professeur. Nouveau monte-charge, Indy peut enfin se saisir d'un petit coffret en or.
- il faut maintenant retourner voir Sophia et passer dans la pièce du fond. Là encore une grille. Mais vous observez aussi un trou percé dans la roche. Il faut pousser Sophia à se glisser dans cet orifice. C'est difficile, mais vous y arriverez sans doute si vous vexez la belle, en lui laissant entendre que ses rondeurs ne lui permettent pas une telle prouesse ! Un peu macho, certes, mais efficace... De l'autre côté, Sophia peut vous ouvrir la grille. Pour la suite, il faut utiliser le petit pendentif en forme de poisson. C'est un détecteur d'Orichalum qui vous permettra de trouver une issue. Mais attention, il faut absolument que vous placiez dans votre coffret en or tout ce qui contient de l'Orichalum, à savoir les perles et surtout le pendentif de Sophia. Lorsque vous aurez trouvé le passage, creusez et voilà la maquette d'Atlantis !
Une fois de plus, il faut utiliser les trois disques de pierre dans le mécanisme. Mais Gasp ! Voilà que Sophia s'est faite enlever par Kerner... Indy doit céder ses disques de pierre pour sauver la belle. Ce qui n'empêche pas le colonel nazi de l'enfermer dans une salle et de s'enfuir. Creusez à l'aide du morceau de bois et vous voilà à l'air libre. Mais en bas, un sous-marin s'appête à appareiller. A son bord, l'armée ennemie et ... Sophia ! Vite, il faut agir !

INDY PREND LE CONTRÔLE DU SOUS-MARIN

Votre but : manier le sous-marin jusqu'à l'Atlantide

Le capitaine du vaisseau ? Pas de problème, vous lui réglez son compte d'un bon uppercut... Vous voici dans la cabine de pilotage. Le levier vient de se briser entre vos doigts. Il va falloir en confectionner un autre. En premier lieu, utilisez l'interphone pour ordonner à l'équipage de se rendre à l'avant du sous-marin. Résultat, vous pouvez maintenant agir sans rencontrer l'ennemi. Descendez l'échelle et marchez sur la gauche. Vous empochez alors du pain et du saucisson (faites un sandwich) et une tasse. Plus bas, utilisez cette tasse sur les batteries qui fuient. Vous possédez maintenant de l'acide. Allez à l'avant du sous-marin, descendez dans la petite cabine qui jouxte celle où Kerner parle au professeur Ubermann... Utilisez l'acide sur le coffre et vous voilà de nouveau en possession des trois disques de pierre, ainsi que d'une petite clef. Maintenant, il faut délivrer Sophia. Retournez à l'arrière du sous-marin et descendez de façon à atteindre la lucarne de la cellule de votre compagne. Demandez lui de distraire le garde et remontez pour descendre cette fois dans la cabine prison. Le garde vous stoppe net... Vite, il faut souffler à Sophia l'idée de se servir du saut (bucket) pour assommer l'ennemi. Vous voilà libres tout les deux. Prenez la ventouse à W.C., cela fera un levier tout à fait correct, et utilisez la clef sur le cadenas qui bloque la roue de direction du sous-marin.

Actionnez cette roue et vous voilà fin près pour la manoeuvre. Indy et Sophia remontent dans la cabine. Le pilotage du submersible n'est pas bien complexe. Indy parvient bientôt à faire pénétrer l'engin dans une base sous-marine. L'Atlantide est vraiment toute proche...

LE LABYRINTHE INFERNAL

Votre but : collecter sept objets

Il fait sombre, très sombre. Indy s'empare tout de même d'une échelle, qu'il applique contre un éboulis pour progresser vers la droite... Des cris, des piétinements, Sophia vient de se faire enlever une nouvelle fois par l'ennemi ! Bon débarras, dirait Momor... Il faut continuer la lutte. Dans la boîte, vous trouvez une lampe atlante. Une perle d'Orichalum et la lumière surgit. Utilisez vos trois disques de pierre (combinaison inverse de celle utilisée en crête) et la porte s'ouvre. Reprenez l'échelle et les disques, et entrez dans le labyrinthe. Visitez toutes les pièces sans exception, ce qui vous fait découvrir un volant de bronze, une roue de bronze, une tête de statue, une coupe (se servir de l'échelle pour passer le précipice), la cage thoracique d'un squelette (couloir extérieur du labyrinthe, dans le métro), une figurine en forme d'anguille et éventuellement, une saucisse que l'on obtient en se battant avec un garde. Utilisez toutes les trappes qui offrent parfois des raccourcis. Notez où se trouve la salle des crabes, la salle des machines, la salle de la porte inondée, la salle de la lave et celle de la statue.

Dans la salle de la lave, remplissez la coupe en utilisant la tête sur la plaque. Dans la salle des machines, utilisez le volant de bronze sur la machine et la coupe de lave tout en haut : résultat, des pierres d'Orichalum à ne plus savoir qu'en faire ! Dans une salle, un soupirail s'ouvre sur la geôle de Sophia. Placez une perle dans la bouche de la statue, elle écrasera le garde. Dans la salle de la porte inondée, utilisez une perle sur la figurine en forme d'anguille. Indy jette la statue dans l'eau, tant elle devient chaude et l'eau s'évapore. Il suffit de placer une autre perle dans la bouche de la statue pour ouvrir la porte. Un petit bonjour à Sophia, collectez une pièce parmi les décombres du robot et on continue. Dans la salle des crabes, placez la saucisse ou le sandwich obtenu dans le sous-marin dans la cage thoracique. Placez le tout dans le bassin et attendez qu'un crabe soit pris au piège. Par la salle de la porte inondée, vous atteignez le canal. Donnez le crabe au poulpe géant et traversez l'eau pour atteindre le radeau en forme de crabe sur lequel vous placerez une perle d'Orichalum pour l'énergie.

LE CANAL, UNE STATUE, LA FOREUSE...

Votre but atteindre le cœur d'Atlantis.

Dans le canal, Indy passe toutes les portes grâce à ses disques de pierre. Bientôt, un escalier apparaît, qui mène à une salle. Dans celle-ci vous découvrirez une nouvelle pièce en bronze. Observez également le dessin qui illustre le fonctionnement des robots. C'est très utile pour la suite. De nouveau sur les eaux du canal, Indy atteint enfin une salle fermée d'une porte massive. Là, un robot assez "destroy" attire votre attention. Accrochez la chaîne de gauche à l'anneau, puis utilisez l'échelle pour ouvrir le poitrail de la machine. Il va falloir utiliser tous les éléments de bronze que vous possédez pour actionner les bras du robot. Placez les pièces en vous remémorant le dessin observé plus avant. Voilà, le bras gauche de la statue est descendu. Vous pouvez accrocher la deuxième chaîne. Actionner ce bras à nouveau et voilà la porte ouverte. Indy voudrait bien poursuivre ses recherches par le passage qui vient de s'ouvrir, mais il faut aussi penser à Sophia...

Retournez la voir, non sans avoir saisi avant le levier de métal qui gît près du robot détruit. Pour délivrer Sophia, il faut lui donner le levier, soulever ensuite la grille et demander à la belle de placer le levier dessous. Une fois sauvée, Sophia vous suivra vers la porte cassée. Empochez-la encore le levier avant de continuer. Dans les couloirs qui s'ouvrent devant eux, Indy et Sophia découvrent bientôt une salle étrange. Là, Indy collecte un spectre et combat un spectre ! Sophia vient de perdre la raison, le fantôme de Nur-Ab-Sal l'habite. Faites tout ce qui est votre pouvoir pour demander à la belle qu'elle vous montre son pendentif. Insérez alors une perle dedans, et fini Nur-Ab-Sal ! Dans les couloirs, observez les graffitis... Ils vous permettront de manier la foreuse que vous venez de découvrir. Deux leviers bien placés sur le tableau de contrôle de la monstrueuse machine et ... la voilà qui démarre!

Pour tourner, Indy a repéré d'autres marques sur le sol. Il modifie l'emplacement des leviers et c'est l'accident ! Fort heureusement, vous voilà sain et sauf. La brèche ouverte dans la muraille par la foreuse vous donne accès au centre d'Atlantis.

LE COMBAT FINAL

Votre but : Vaincre

Quelle immense labyrinthe, quelle salle gigantesque et superbe ! Indy passe de galerie en galerie, jusqu'à ce qu'il se trouve devant un monstrueux damier de plaques de lave en fusion. La traversée est périlleuse mais possible. N'oubliez pas de noter le dessin au plafond qui vous donnera accès à l'étape finale. Utilisez la encore les disques de pierre. Je vous laisse découvrir le superbe final de cette aventure. Sachez seulement que, pour éviter la mort, Indy devra menacer le professeur de sa colère divine...