

ATLANTIS

- Secret d'un monde oublié -

Arrivée au Palais

- Montrez au garde votre broche de Compagnon afin d'accéder au Palais.
- En haut, montez l'escalier se situant sur la gauche.
- Entrez dans la Salle des Compagnons.
- Parlez à Agathe.
- Meljanz vous demande du vin. Refusez de le servir.
- Acceptez la mission confiée par Agathe.
- Sortez de la ville pour aller vers l'embarcadère.
- aller parler au pêcheur Actyon près du bateau.
- Montrez-lui votre broche de compagnon afin qu'il accepte de vous révéler des informations importantes concernant l'enlèvement de la Reine.
- Actyon vous donnera une boucle d'oreille.
- Retournez en ville.
- Les gardes à l'entrée du palais vous conduiront devant le Consort Créon.

Dans la Salle du Trône, devant Créon

- Dans la Salle du Trône, Créon vous demande si vous avez trouvé quelque chose.
- Répondez non.
- Retournez au quartier des Compagnons.
- Parlez avec Agathe.
- Parlez à Lascoyt en bas des escaliers et montrez lui la boucle d'oreille.
- Il vous remettra un passe représentant un mouton.
- Reparler à Lascoyt afin qu'il attire l'attention du garde afin que vous puissiez passer la porte et entrer dans la Galerie.
- Allez à gauche vers la porte pour éviter que le garde ne vous voit.
- Dès que vous entendez le bruit des pas du garde, avancez, puis empruntez les escaliers sur votre gauche.

L'énigme des Planètes, dans la Salle du Lion

- Tournez le levier de droite pour faire bouger le croissant de lune et la terre.
- Dès qu'une flèche apparaît sur le croissant de lune, tournez le soleil avec

le levier de gauche jusqu'à ce que les trois planètes s'illuminent. Autre solution, vous pouvez cliquer 35 fois sur le levier de droit et entre 35 et 37 fois sur le levier de gauche suivant les configurations.

- Utilisez le passe dans la gueule du lion ouverte.
- Pénétrez à l'intérieur du passage secret.
- Utilisez la boucle d'oreille sur la serrure de la porte
- Sautez par la fenêtre afin de vous retrouver dans le village

La Ville

- Montez l'escalier de la maison.
- Sur le balcon, prenez le pot de fleur sur la rambarde et lancez-le sur l'homme qui fait les cent pas dans l'allée.



- Récupérez la dague sur l'homme assommé et entrez dans l'auberge.
- L'auberge
- Parlez à Lascoyt.
- Parlez avec Meljanz qui vient d'entrer.
- Pris au piège, il ne reste plus d'autre solution que de monter l'escalier suivi de Lascoyt.
- En haut, utilisez le couteau sur la corde qui est attachée au lustre.
- Visez Meljanz pour pouvoir vous échapper de l'auberge.

- Suivez Agathe à la sortie de l'auberge, puis retrouvez-la dans le petit jardin
- Parlez avec Agathe.

- Utilisez l'échelle sur le banc et montez sur le mur.
- Utilisez l'échelle sous la fenêtre et avancez pour retourner dans le palais.
- Dans le couloir, récupérez le pied-de-biche.
- Tournez-vous sur la droite, et utilisez le pied-de-biche sur la niche en haut à droite
- Récupérez un nouveau passe en forme de rat et utilisez-le sur la cavité qui se trouve sur le mur avec le dessin du chat.
- Entrez dans le passage secret et parlez avec le Chasseur de rats.

L'énigme du Cyclope

- Le but de ce jeu est de trouver la Reine.
- Déplacez votre personnage de trois cases maximum et évitez de vous faire attraper par les ogres.
- Après avoir réussi l'énigme et parler au chasseur de rats, vous vous retrouvez dans la salle du dauphin.
- Allez à l'autre bout de la salle et cliquez sur l'étoile de la fresque murale (la Perle du Nord).
- Prenez le trident sur la statue.
- Utilisez le trident dans le trou apparu au plafond et écoutez la conversation secrète entre Créon et Gimbas.
- Refermez la trappe et remettez le trident à sa place.
- Sortez de la Salle du Dauphin.
- Attendez que le garde passe devant vous et monte dans la salle du lion pour vous rendre dans la bibliothèque.

La Bibliothèque

- Allez toujours tout droit et approchez-vous le plus possible des gardes, puis allez à droite, et à gauche.
- Poussez le rayonnage pour assommer le garde.
- sautez par la fenêtre.
- Discutez avec Agathe, puis tuez le garde à l'aide de votre couteau.
- Récupérez le bracelet d'Agathe.
- Retournez dans le petit jardin avec l'échelle.
- Utilisez de nouveau l'échelle sur le banc pour revenir dans la salle du lion par le passage secret.
- Positionnez-vous au milieu des escaliers, attendez le deuxième écho du bruit des pas du garde.
- Avancez, tournez à droite et empruntez la porte en face.

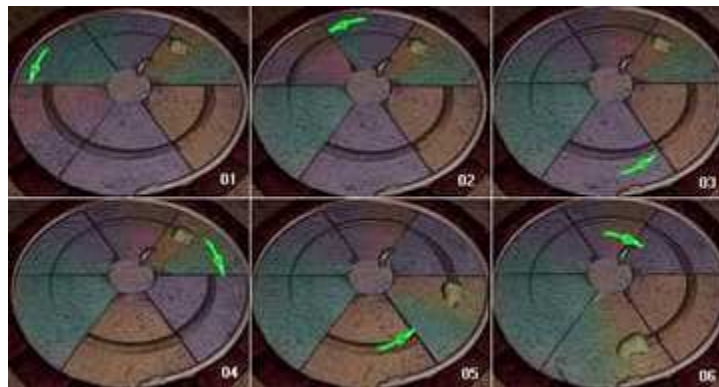
- Une fois dans la cour du Palais, devant la porte, avancez une fois tout droit et une fois à droite.
- Empruntez la porte qui est sur votre droite. utilisez le monte-charge.
- Franchissez la passerelle pour arriver au hangar des Engins Volants.
- Sur la gauche, il y a un engin volant avec un sigle d'hippocampe.
- C'est le vaisseau d'Hector, le frère d'Agathe.
- Montez à bord de l'engin volant.
- Avancez vers le siège et retournez-vous. Vous vous endormez.
- Parlez avec Hector et montrez-lui le bracelet d'Agathe.
- Hector acceptera de vous conduire à Carbonek.

Carbonek

- Arrivé dans la forêt, avancez et prenez sur la gauche jusqu'au petit pont
- tournez à gauche et empruntez le passage sous-marin qui mène à une grotte.

- L'Enigme du Serpent : Vous devez mettre les deux têtes de serpent au même niveau en faisant attention de bien assembler son corps.

- L'Enigme du Serpent :
- A partir de la tête, prendre la 2ème pièce à sa gauche et la déplacer vers le bas.
- Déplacer la pièce en haut et au milieu vers la gauche.
- Déplacer la pièce en bas et au milieu vers la droite.
- Déplacer la tête vers le bas.
- Déplacer la pièce en bas et au milieu vers la droite.
- Déplacer la pièce en haut et au milieu vers la droite.



Le complexe souterrain: comment délivrer la Reine

- Parlez à la prêtresse cuisinière et montrez-lui votre badge de compagnon.
- Ouvrez le coffre. Récupérez les habits de prêtresse pour vous déguiser et le pichet de vin sur la table.
- Proposez à boire au garde qui est devant l'entrée de la cuisine. Il vous laissera sortir.
- Progressez dans les couloirs du complexe en donnant à boire à chacun des gardes qui vous interpelle.
- Allez jusqu'à la cellule où est détenue la reine. Récupérez la bûche à coté.
- En vous déplaçant, vous pourrez espionner une conversation entre Gimbas et le commandant.
- Parlez au garde et assommez-le avec la bûche. Traînez le garde dans la cellule.

En Présence de la Reine

- Cliquez sur le garde assommé pour prendre ses habits.
- Parlez à la Reine. Donnez-lui alors les habits de prêtresse pour qu'elle se déguise.
- Demandez-lui de retirer son masque afin que les gardes ne la reconnaissent pas.
- Retournez dans la cuisine en évitant les gardes.
- Parlez au garde posté à l'entrée de la cuisine en choisissant l'icône "garde" pour qu'il vous laisse passer, puis passez par la cheminée.
- Retournez voir Hector près du bateau en prenant le chemin le plus direct sous peine de vous faire arrêter par les gardes.
- Discutez avec Hector puis provoquez les gardes près du bateau pour qu'ils vous pourchassent.
- Trouvez le chemin qui vous mènera au repaire de la sorcière, il s'agit d'un cul-de-sac rocheux. Ensuite attendez que la sorcière vous invite à ouvrir les yeux puis avancez.

La grotte de la Sorcière

- L'Enigme de la Poule:
- Placez les engrenages de telle sorte qu'en actionnant le levier de droite vous puissiez faire pondre quatre œufs à la poule.



- L'Enigme des Serpents:
- Suivez les indications données par la sorcière.



- Retournez dans la forêt, allez chercher l'arc posé au pied d'un arbre sur la falaise non loin du petit pont.
- Allez près d'un passage à gué où vous apercevrez une pierre gravée d'un sanglier.
- Trempez l'arc dans l'eau de la rivière pour l'activer. Faites demi tour et avancez une fois, attendez une dizaine de secondes l'apparition du sanglier. Servez vous de la pointe de la flèche comme d'un viseur. Il vous faudra tirer quand le groin sera à la hauteur de la pointe de la flèche



- Dès que le sanglier est à terre, cliquez sur son groin pour récupérer l'anneau d'argent.
- Une fois le sanglier disparu, utilisez le sac de cuir à l'endroit où a coulé le sang pour ramasser de la terre ensanglantée.
- Ramenez l'anneau d'argent et le sac de cuir à la sorcière.
- Parlez avec elle en utilisant toutes les icônes de dialogues disponibles deux fois de suite jusqu'à qu'elle vous propose de dormir
- parlez de nouveau avec la sorcière, ensuite avec la prêtresse-pilote

Retour au Palais

- Passez la nuit dans la cabane d'Actyon.
- Retournez en ville.
- Allez dans le jardin où se trouve l'échelle et utilisez-la à nouveau pour entrer dans le palais.
- Utilisez le pied-de-biche sur la niche pour récupérer le passe.
- Parlez de nouveau au Chasseur de rats.

- Le jeu du flipper :
- Le but de ce jeu est d'activer la sonnette grâce à la souris.
- Lancer le rat: appuyez sur le 1er bouton à gauche - 2ème bouton à gauche - 3ème bouton à gauche - 4ème bouton à gauche - 3ème bouton à droite (attendre que la pièce sous le tapis roulant soit bien orientée.) Quand le rat est sur le tapis - 1er bouton à droite - 5ème bouton à gauche.

Chez le Chasseur de rats

- Quand vous avez gagné au flipper, le Chasseur de rats vous donne une sphère bleue.
- Puis vous tombez dans un souterrain.
- Retournez-vous et utilisez la sphère bleue sur le petit trou dans le mur.
- Notez bien la combinaison indiquée sur la pierre
- Allez jusqu'au bout du couloir.
- Vous entrez dans la Salle des Gardes.
- Prenez le vase sur votre gauche et jetez-le dans les bras du garde.
- Passez entre les jambes de Meljanz.
- Prenez la porte à droite.
- Retournez-vous et prenez la lance posée contre la porte.
- Utilisez la lance sur la porte pour la bloquer.
- Allez derrière le trône, retournez-vous et cliquez sur l'énigme du Trône.

L'Enigme du Trône

- En partant de la position initiale des pièces, bougez
- la pièce rouge trois fois, la bleue quatre fois, la jaune sept fois et enfin la verte six fois.

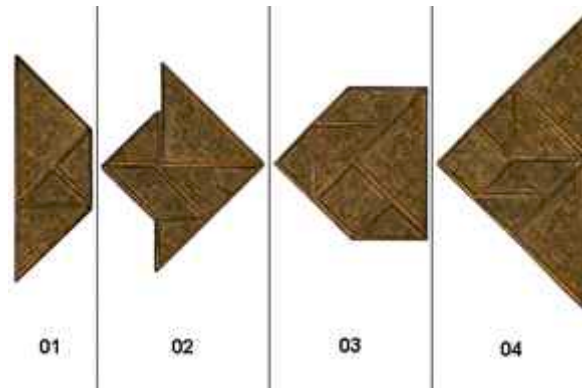
- Ou 2ème solution: placez toute les pièces de couleurs en haut et au milieu.
- Déplacez la pièce rouge six fois, la bleue cinq fois, la jaune une fois et enfin la verte deux fois.

- Si vous avez réussi l'énigme, le trône pivote et découvre un passage secret.
- Prenez le passage sous le trône.

L'Enigme de la Métamorphose

- Sous le trône, il y a trois embranchements.
- Prenez le couloir à gauche, montez l'escalier.
- Vous arrivez dans la salle de la Métamorphose.

- L'Enigme de la Métamorphose:
- Remplissez les formes vides au sol à l'aide de différentes pièces.



- Remplissez en 1er le parallélogramme.
- Quand la forme est remplie, retournez-vous. Une nouvelle statue apparaît dans la salle.
- Récupérez la nouvelle pièce sur cette statue.
- Il faudra remplir ainsi chaque forme et récupérer une nouvelle pièce sur chaque nouvelle statue.
- La dernière statue à apparaître est la statue d'un lézard.
- Cliquez dessus pour déclencher l'ouverture du passage secret, puis sur sa langue pour l'atteindre

La Tour de la Lune

- Vous êtes dans la Tour de la Lune.
 - Récupérez la fourchette dans une niche et montez jusqu'à l'Arbre des Premiers.
 - Faites-en le tour et utilisez la fourchette sur le sol.
 - Vous récupérez une sphère de cristal.
 - Retournez dans le passage souterrain au niveau de l'embranchement de la salle du Trône.
 - Prenez le couloir de gauche.
 - Utilisez la fourchette sur le taquin du Pommier.
 - Si vous réussissez à reconstituer le Pommier, un passage secret vers l'extérieur s'ouvrira.
 - Sortez de la ville, allez voir Actyon et parlez-lui, celui-ci doit vous donner le crystal.
-
- Retournez en ville.
 - Utilisez à nouveau la fourchette sur le taquin du Trône qui se trouve à l'extérieur du Palais.
 - Si vous réussissez le taquin, le passage secret s'ouvre.
 - Vous vous retrouvez dans les souterrains.

Le taquin de la Rosace

- Retournez à l'embranchement sous le trône et prenez le couloir de droite qui vous amènera à l'Enigme de la Rosace.
- Si vous réussissez le taquin, un passage secret s'ouvrira.
- Vous vous retrouvez dans la Galerie qui mène à la bibliothèque.
- Allez vers la droite et retournez dans la Salle du Lion
- Refaites l'Enigme des planètes et reprenez de nouveau le passage secret.
- Utilisez à nouveau la boucle d'oreille sur la porte et sautez par la fenêtre.
- Longez les jardins et parlez à la femme près de l'escalier. Elle vous indiquera où se trouve la maison des prêtresses-pilotes.
- Rendez-vous dans la maison située juste à droite des escaliers qui descendent vers le bassin.
- Entrez et parler avec la prêtresse-pilote Lona.
- Sortez de la maison avec Anna.
- Anna vous donne un coup de pied et s'échappe.
- Vous devez retrouver Anna.

Dans l'auberge à la recherche d'Anna

- Entrez dans l'auberge.
- Parlez à Servage de Créon, de la Reine. Le convaincre de tenir Garcelos en respect.
- Montez l'escalier et aller dans le petit couloir qui donne sur quatre chambres.
- Avancez au bout du couloir, écoutez la conversation et cachez-vous dans la chambre de droite
- sortez de la chambre et demandez à servage de vous accompagner dans la chambre où se trouvent lascoyt, meljanz et anna
- Entrez dans la chambre avec Servage.
- Parlez plusieurs fois de suite à Servage pour l'obliger à vous aider
- Parlez-lui de Créon deux fois de suite. Vous lui faites croire qu'il sera promu capitaine de la garde du Palais.
- Servage se laisse convaincre et tient Meljanz en respect.
- Vous pouvez alors vous échapper de l'auberge avec Anna.
- Vous vous retrouvez ensuite avec Anna dans le petit jardin
- Montrez-lui votre broche de Compagnon.
- Donnez-lui le cristal de sa mère.
- Mettez l'échelle sur le banc et montez sur le mur.
- Prenez le passage secret qui mène à la Salle du Lion.

Retour dans la salle du lion avec Anna

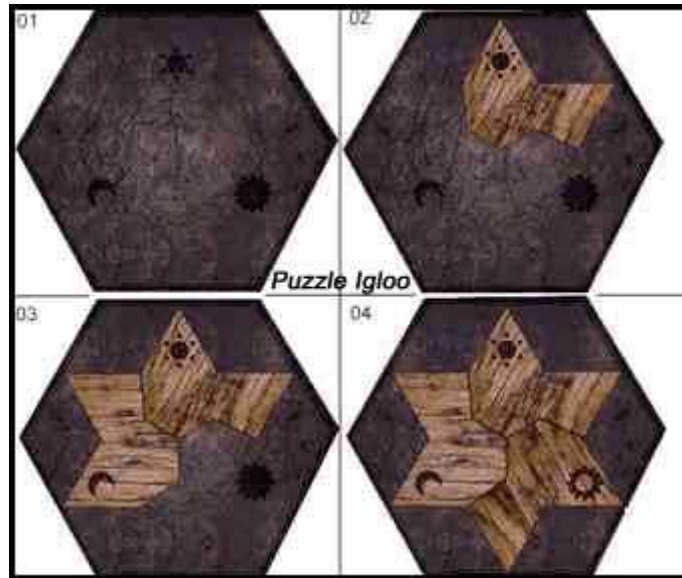
- Descendez les escaliers
- Tournez à droite, allez tout droit et prenez la porte qui mène dans la cour du Palais.
- Avancez puis tournez à droite pour vous rendre au monte-charge.
- Utilisez le monte-charge avec Anna.
- Un garde bloque l'entrée de la passerelle.
- Prenez le sac de toile non loin de l'ascenseur.
- proposez Anna de se cacher dans le sac pour passer le garde qui se trouve à l'entrée de la passerelle.
- Répondez au garde pour passer
- Allez au hangar des Engins Volants.
- Montez à bord de l'engin volant.
- Avancez vers le siège et retournez-vous vers l'avant du bateau, Anna fera décoller le bateau pour vous rendre à Spitzberg.

Spitzberg

- Allez dans le village des esquimaux.
- Parlez avec le chef.
- Montrez-lui la broche des compagnons. Il vous emmènera dans son igloo.

- Lorsque vous êtes prisonnier dans l'igloo.
- Utilisez le couteau pour couper la corde
- Utilisez la corde sur le bâton posé sur le sol.
- Placez le bâton et la corde sur le toit de l'igloo pour vous échapper.
- Faites le tour du village pour éviter les gardes.
- Allez jusqu'à l'igloo éclairé.
- Prenez les trois morceaux de bois posés sur le sol.
- Retrouvez l'igloo que vous avez vu sur la peinture. C'est le troisième sur la droite en rentrant dans le village.

- Dans cet igloo, il y a trois symboles au sol (lune, soleil, étoile).
- Emboitez les trois pièces en faisant coïncider les symboles des pièces avec celles du puzzle, de manière à former une étoile.



- passez par l'ouverture pour arriver dans les couloirs de la Salle Hexagonale.

La Salle Hexagonale

- Dans le souterrain, allez à droite.
- Une fois que le garde vous menace
- Revenez sur vos pas.
- Continuez toujours tout droit jusqu'à l'autre entrée de la Salle Hexagonale.
- Tournez-vous vers la droite et cliquez sur la porte pour la fermer.
- Prenez le masque d'or sur la statue du Dieu Etoile.
- Parler aux Inuits dans le couloir qui se prosterneront devant vous.
- Utilisez le couteau sur la main droite d'Anna pour la délivrer.

Une fois Anna délivrée

- Parlez à Anna puis reparler avec elle en cliquant sur l'icône du cristal.
- Anna regarde dans l'oeil de la statue et voit une étoile à six branches.
- Allez devant le vitrail de l'étoile et cliquez dessus. Allez ensuite devant le vitrail de l'enfant, de l'homme, de la femme, du soleil et pour finir de la lune.
- C'est alors qu'apparaît une statuette en or sur l'autel du sacrifice.
- Prenez la statuette.
- Sortez de la Salle Hexagonale avec Anna.
- Retournez sur la plage près de l'engin volant.

- Allez vers la grotte de l'Ours en contournant le rocher par la gauche.
- Allez devant l'ours et repartez vers la gauche.
- Contournez l'éperon rocheux et retournez à l'entrée de la grotte.
- Entrez dans la grotte de l'Ours et vous vous retrouvez de l'autre côté de la montagne.
- Parler au pilote Jomar.
- Vous vous envolerez avec le pilote ennemi pour l'île de Para Nua.

Para Nua

- Parler à Jomar , puis au Roi Hona Ly.
- Allez au niveau du panier contenant les crabes.
- Choisissez un crabe et participez aux courses de crabes
- prenez la corde
- Allez devant la statue couchée et parlez à Hona Ly en utilisant tout les dialogues disponibles puis cliquer de nouveau sur l'icône de la statue. Pour lui parler, il faut faire apparaître la barre d'inventaire et cliquer sur son icône à droite
- à ce moment là hector arrive en bateau volant
- Parlez à Hector. Utilisez la corde sur la statue.
- Montez à bord de l'engin volant et proposez-lui de soulever la statue
- parler à Hona Ly pour qu'il vous propose son aide
- Allez voir la fille d'Hona Ly dans le catamaran
- Une fois la statue redressée, parlez à Hona Ly et acceptez qu'il prenne Hector comme otage.
- Redescendre au catamaran. La fille d'Hona Ly vous emmènera à Muria.

Muria

- Sur l'île: l'énigme des statuettes. Placez les objets de gauche à droite comme ci-dessous:



- Les statues : la bleue, la rouge, la jaune, la verte.
- Les animaux : l'oiseau, le sanglier, le poisson, le crabe.
- Les planètes : la terre, la constellation, la lune, et enfin le soleil
- Entrez dans le tunnel.
- Allez au bout de l'une des passerelles pour voir creon.
- Montrez la sphère de cristal récupérée au pied de l'arbre premier à la Tisseuse.
- Allez au bout de l'une des passerelles pour revoir creon
- Vous vous retrouvez alors dans la marmite de la Tisseuse du Destin qui après avoir joué avec votre crâne vous expédiera devant le Cube.

Devant le Cube

- Parlez avec le Cube en cliquant sur tous les dialogues disponibles, un nouveau dialogue apparaîtra représentant une boule magique.
- Retournez-vous, cliquez sur la dalle deux fois
- Cherchez l'autre dalle verte sur le balcon.
- Dans la Salle de la Tour, allez dans la salle adjacente et récupérez la lanterne.
- Revenez sur vos pas et trouvez le bon angle afin de placez la lanterne au niveau de la petite étoile jaune puis la boule magique sur la Tour au dessus de la lanterne.
- Passez par le trou crée par la boule grise.
- Cliquez sur la boule pour récupérer la main.
- Montez à bord de l'engin volant pour retourner à Atlantis.

Combat sur le vaisseau de Créon

- Parlez à Actyon dans sa cabane.
- Retournez à l'engin volant.
- Montez à bord du vaisseau de Créon.
- Délivrez Anna à l'aide du couteau.
- Pour éviter Meljanz, esquivez-le en vous déplaçant vers l'escalier de droite.
- Retournez dans votre engin volant avec Anna.
- Une fois dans le Palais, allez dans la bibliothèque prendre l'oeil sur le squelette de la baleine située au 1er étage.
- Retournez dans la Salle du dauphin.
- Placez l'œil de la baleine sur celui du dauphin.

Le Labyrinthe du Minotaure

A l'arrivée dans le labyrinthe, depuis le départ près de l'échelle en fer, suivre ces directions :

Avancer 3 fois, tourner à gauche, avancer 2 fois, tourner à droite.
Avancer 1 fois, tourner à gauche, avancer 2 fois, tourner à droite.
Avancer 2 fois, tourner à gauche, avancer 1 fois, tourner à droite.
Avancer 2 fois, tourner à droite, avancer 1 fois, tourner à droite.
Avancer 1 fois, tourner à gauche, avancer 3 fois, tourner à droite.
Avancer 1 fois, tourner à droite, avancer 1 fois.

Vous entrez alors dans la salle des crânes.

- Dans cette salle se trouve Créon, utilisez la main sur son canon.
- Suivez Créon.
- Utilisez le main sur la Tête puis sortez de cette salle.
- Face au monstre tentaculaire, récupérez la boule de cristal près de la porte et utilisez-la sur le monstre.

-FIN-