

ATLANTIS EVOLUTION (Solution)

Scène 1 : introduction

Sortir de la cabine et ouvrir la porte en haut du couloir. Retourner dans la cabine, récupérer la malle et ressortir. Une fois dans la barque, prendre le couteau et la lampe.

Attendre...

On peut également discuter avec l'oiseau à deux têtes.

Scène 2 : dans le vaisseau volant

Dans l'inventaire, utiliser les allumettes sur la lampe. Prendre la lampe.

Explorer la soute en observant les fresques aux murs puis trouver l'interrupteur qui ouvre la porte.

Utiliser le couteau sur le coffre à droite, prendre le casque et l'utiliser sur la console au fond de la pièce. Cliquer sur la console.



Vous êtes en route pour le centre C17.

Scène 3 : le centre de réorientation n°17

Utiliser tous les dialogues avec le garde, une fois le 2ème garde revenu, prendre le casque sur la console et attendre que les gardes vous amènent pour le premier puzzle grandeur nature : la bulle.



Une fois dans le vaisseau bulle, attendez le démarrage de l'engin puis actionner les flèches de direction pour le guider vers le haut du plan tout en prenant soin d'éviter les portes de sortie, représentées par des rectangles rouges (les touches directionnelles du clavier fonctionnent également).



Scène 4 : la communauté 49-4

Une fois dehors, profitez du paysage !!

Bavarder avec les premiers paysans que vous allez croiser pour apprendre quelques précieuses informations. Dans le village, plusieurs personnages sont présents.

Le chef du village se trouve devant sa hutte sur le fond à gauche.



Faire demi-tour, aller tout droit et prendre le seau près d'une maison sur la droite.



Avancer tout droit vers le puits, parler au personnage présent jusqu'à ce qu'il parte.

Prendre la corde sur le sol, dans l'inventaire, utiliser la corde sur le seau, cliquer avec l'ensemble Corde et Seau sur le puits puis cliquer une nouvelle fois sur la corde. Cliquer sur le seau pour boire.



Le chef du village viendra alors vous prévenir que les gardes sont arrivés pour vous (il y a une limule dans le ciel, qui tourne au dessus du village). Ne restez pas trop longtemps dans le village, sinon elle va se poser et des gardes vous attraperaient. Fuyez vers la forêt !



Scène 5 : le bois

La limule vous a suivi, vous aller maintenant devoir éviter de vous faire capturer dans les bois. Heureusement, il y a quelques « planques » qui vous permettent d'être caché.

Au début du bois, il y a un chemin sur la gauche qui mène à un coquillage géant où se trouve un objet, une moitié de visage de chouette.



Revenir en arrière et reprendre le chemin tout droit, au croisement, prendre le chemin à gauche pour récupérer le bâton.



Reprendre le chemin de droite pour aller jusqu'à la grotte (éviter les rondes du vaisseau en vous cachant dans les abris prévus à cet effet sur le parcours).



Avancer jusqu'à trouver l'entrée d'une grotte sur la droite.



Gare aux processions d'insectes géants !

Avancer jusqu'au levier sur lequel est perché le lézard, lui parler pour le faire partir, puis utiliser le bâton sur le levier.



Avancer et utiliser la moitié de visage de chouette sur l'emplacement prévu sur le mur.



Scène 6 : le domaine de miranda

Vous êtes maintenant sur le territoire de Miranda.

Prendre le chemin de droite et récupérer les chenilles situées à côté de la statue.



Revenir en arrière et prendre le chemin de gauche, utiliser les chenilles sur l'oiseau.



Prendre la branche sur laquelle il se trouvait, continuer le chemin et utiliser le bâton sur la plante carnivore pour pouvoir passer.



Parler avec la grand-mère puis avec Miranda puis retournez au village.

Scène 7 : retour a la communauté 49-4

Vous êtes maintenant après une bonne nuit de sommeil et rasé de près, le sosie parfait de Cosmo. Les villageois vous prennent tous pour le dieu de la mort. Vous devez détourner le tir du canon de la mort après un petit puzzle. Prendre la télécommande dans la maison du chef.



Utiliser la télécommande sur le dos de la statue de Zanat, et ensuite utiliser le casque pour accéder au puzzle de la catapulte.



Scène 8 : le voyage chez chel

La communauté vous est reconnaissante de ne pas les avoir détruit. (ils vous prennent pour le dieu de la mort). Vous allez devoir maintenant retrouver un certain Chel, lui seul peut vous aider à quitter ce monde étrange.

Après le départ de Lani, récupérer le collier sur le sol. Miranda vous accompagne (son visage apparaît en haut, à gauche de l'écran). Lorsque Miranda apparaît, une action précise est nécessaire (changer de direction, chercher un objet...).



S'enfoncer dans la forêt puis prendre la 1ère à droite.



Il faut alors trouver une pièce de bois, un bâton coudé.



Revenir en arrière et continuer tout droit en prenant soin de faire attention car sur le chemin se trouve une 1ère poulie de couleur rouge, après le passage sous un arbre.



Avancer toujours jusqu'à ce que vous trouviez un passage sous un grand arbre, ne prenez pas ce passage pour l'instant, mais prenez le chemin juste à droite qui vous mènera à la corde.



Cliquer sur le tronc d'arbre pour enlever la corde.



Avancer et aller à l'autre tronc d'arbre. Cliquer sur la corde pour la récupérer.



Prendre cette fois le chemin sous l'arbre.



Prendre la 2ème poulie de couleur violette avant d'arriver à l'entrée de l'arbre foudroyé.



Une fois arrivé devant l'arbre foudroyé, ouvrir l'inventaire et fusionner le collier et le bâton coudé, afin d'obtenir une clé à utiliser sur l'entrée de l'arbre.



A l'intérieur de l'arbre foudroyé, utiliser la poulie rouge sur la dalle.



Placer la poulie violette sur la branche au dessus.



Utiliser la corde pour relier le tout, pour finir, cliquer sur la corde pour l'ouverture de la dalle. Une fois dans la grotte de la source, prendre les pierres sur la gauche.



Lancer les pierres dans l'eau. Dès que le monstre apparaît, effectuer un quart de tour à droite et avancer le long de la paroi, afin d'atteindre une échelle.

Utiliser le treuil pour passer de l'autre côté. Cliquer au bon moment sur le bouton de gauche de la souris, afin de lâcher le treuil, avant de percuter la paroi.

Scène 9 : chel

Emprunter le chemin de droite.

Utiliser tous les dialogues avec Chel. Il vous confie la mission de délivrer sa fiancée Lani.

Elle a été capturée et va être réorientée dans un centre, vous devez aller la libérer. Votre ressemblance avec Cosmo va vous être du plus grand secours.

Scène 10: retour au centre de réorientation

Vous pouvez distraire le garde en lui envoyant une branche sur la droite ou alors vous approcher directement de lui. Il se prosterne.

Entrer dans le bloc et s'asseoir sur le fauteuil et cliquer sur l'interrupteur vert. On accède alors à un jeu de tir.



Discuter avec Lani, sortir du bloc, avancer tout droit et engager la discussion avec Chel qui vous attend à la sortie.

Scène 11 : retour chez chel

Utiliser tous les dialogues avec Chel. Descendre et trouver l'escalier menant au rocher des générations, où vous entendrez des tambours !



Revenir voir Chel et utiliser les deux nouveaux dialogues disponibles.

Scène 12: l'aérogare

Vous aller devoir ici faire de l'infiltration !



Tout de suite, prendre les cailloux sur le sol, attendez que le garde se déplace, avancer pour entrer dans la 2ème cabane.



Lancer les cailloux sur votre gauche pour attirer un autre garde.



Profitez-en pour avancer à sa place, avancer encore et tourner à gauche, au fond de ce passage, on récupère un rondin de bois.



Revenez sur vos pas et avancer de nouveau pour assommer le garde, revenez une fois sur vos pas et contourner par la gauche pour emprunter la sortie à gauche également.

Tourner à droite après la statue. Avancer jusqu'au fond sans se faire repérer, puis tourner à droite. Aller jusqu'à la console et utiliser le casque. On accède alors au puzzle des caisses.

La porte s'ouvre et à l'intérieur prenez la caisse, ressortez et revenez sur vos pas, entrer dans le baraquement sur la droite, prendre la caisse dans l'inventaire et l'utiliser sur le sol puis cliquer sur la caisse pour entrer à l'intérieur.

Scène 13: entrée dans le palais flottant

L'infiltration continue...

Eviter le 1er garde, prendre le sac au sol, celui-ci vous permettra de passer un peu plus inaperçu.

Avancer, vous aller rencontrer un ouvrier. Il n'a pas grand-chose à vous dire mais vous pouvez en profiter pour lui subtiliser quelques boulons.



Éviter le second garde, faire diversion en lançant les boulons et en profiter pour passer dans son dos.



Avancer pour être vu du dernier garde et lorsque celui-ci avance, contournez le pilier par la droite pour passer.

S'engager dans le couloir.



Utiliser le casque sur la console. On accède alors au puzzle du frogger. On obtient alors le code 4411. Entrer le code sur le digicode à droite et rentrer dans la salle de téléportation.

Scène 14 : les appartements divins

Vous voilà enfin dans le palais des dieux. Plus précisément dans la partie jardin et appartements. Aller chez Cosmo.



Ramasser le morceau de tissu posé sur le divan et aller dans la petite pièce où Cosmo en personne se trouve. Discuter avec lui puis cliquer avec l'habit sur lui.

Se rendre en salle du conseil.



Discuter avec tout le monde (Enna, Kama et Sama) pour récupérer la clef de la salle du canon.

Dans salle de téléportation, cliquer sur les touches dans l'ordre suivant pour atteindre la salle du canon :

A gauche, 1ère touche. A droite, 2ème touche.

A gauche, 3ème touche.

A droite, 3ème touche puis cliquer au centre.



Dans la salle du canon. Utiliser le couteau sur l'emplacement prévu puis le casque sur la console. On accède alors au puzzle Tron. Une fois terminé, vous pourrez récupérer le cristal.

Aller chez Kama. Aller là où elle prend son bain et prendre le 1er disque. Prendre le second disque chez Sama, ensuite chez Cosmo, cliquer sur un des livres pour faire apparaître la console.



Jouer au jeu des tours de Hanoi, pour récupérer un troisième disque (le but étant de ramener les disques vers la droite en les déplaçant mais sans jamais pouvoir mettre un disque plus grand sur un plus petit et toujours un par un).

Aller chez Kama et faire la même chose sur la console en cliquant sur la statue pour récupérer un quatrième disque.



Aller chez Enna et tenter de rentrer dans la pièce où elle se trouve, en se dirigeant vers le lit. Elle vous apprendra que seul les serviteurs peuvent pénétrer ici.

Aller à droite du bâtiment du conseil pour se changer en serviteur en cliquant sur les vêtements au sol.



Se rendre chez Sama prendre le morceau de vase sur rebord de la piscine. Aller au miroir, cliquer sur le bouton en haut à droite pour accéder à la console. Récupérer le cinquième (et dernier) disque.



Retour chez Enna, utiliser morceau de vase sur le pot et faire le puzzle (l'ultime Tour de Hanoi) pour ouvrir porte du labo de Zanat sur la gauche.



S'asseoir sur le siège et parler à Zanat, quitter le siège à ce moment il vous donne le droit de faire des copies.

Aller à la salle du conseil, cliquer sur l'œil de la statue avec le cristal puis rentrer dans le passage, et utiliser la console pour accéder à un puzzle. Il faut effectuer ce puzzle trois fois de suite.

Retourner dans le labo et discuter avec Zanat. Passer à travers le mur vivant où Zanat apparaissait.

Scène 15: Atlantis, 8000 ans avant notre ère

Vous allez évoluer ici sous la forme d'un « fantôme » c'est une représentation virtuelle d'Atlantis 8000 ans avant. Vous n'êtes pas visible par les autres. Il va falloir attirer l'attention des personnages comme vous le pourrez !!

Pour le taquin, faire apparaître une étoile jaune en haut au milieu et une étoile bleue en bas au milieu (symbole de Cosmo).



Rentrer dans la pièce, engager les dialogues jusqu'à ce que la femme vous suive dans l'entrée, entrer dans la chambre.

Cliquer sur le rouleau plusieurs fois pour qu'il arrive dans l'entrée.



Cliquer sur le pendentif à droite pour attirer l'attention de Sita.

Sortir et ramasser les cailloux près du baraquement des gardes.



Entrer chez les gardes et cliquer sur les volets jusqu'à ce qu'ils prennent peur et entrent dans l'armoire se cacher.



Se diriger vers l'armoire, et cliquer sur le battant pour enfermer les gardes.

Retourner voir Sita et guidez- la en cliquant avec les cailloux sur le chemin menant à la statue. Cliquer sur l'oiseau et ensuite emmener là près du cadran, revenez avec elle près de la statue pour récupérer le cristal.



Amenez Sita, toujours à l'aide des cailloux, jusqu'au temple de la relique, situé derrière la maison des gardes.



Enflammer la cape du garde, en cliquant sur la flamme. Retourner sur le ponton, cliquer sur la panthère puis sur Sita. Ensuite utiliser tous les dialogues avec les personnages.

N'oubliez pas de regarder le générique de fin jusqu'au bout...