

Walkthrough RTMI fr

Avant propos :

Retour Sur L'Ile Mystérieuse comporte un système de points qui récompense votre ingéniosité et votre talent à associer les objets de votre inventaire. Il y a plusieurs moyens d'associer les objets, aussi, il est conseillé de faire plusieurs essais pour voir toutes les possibilités offertes. Dans un souci de clarté, cette solution ne s'attardera pas sur toutes les combinaisons possibles, mais tracera le cheminement principal pour aider Mina à quitter l'île.

Mina reprend des forces

Victime d'une avarie sur son bateau, Mina vient d'échouer sur une plage déserte. Avant de pouvoir explorer l'île, il lui faut reprendre quelques forces. Approchez-vous de la falaise. Un homme apparaît brièvement au-dessus de votre tête. Ramassez le **clou rouillé** sur le sable puis l'**oeuf d'oiseau** dans le nid. Notez qu'un second nid est inaccessible un peu plus haut, il faudra revenir plus tard. Dirigez-vous vers l'arche de pierre et arrêtez-vous juste en dessous. Vous notez qu'un poisson nage dans la flaque sur la gauche. Sans canne, vous ne pouvez le pêcher. Par contre, rien ne vous empêche de prendre les **4 huîtres géantes** (3 d'entre elles sont collées à la paroi, la dernière est sur le poteau près du poisson). Continuez vers l'autre partie de la plage. Au loin, vous verrez une tortue géante regagner la mer. Prenez le **lichen** sur le rocher puis creusez le sable juste à vos pieds. Vous découvrez **2 oeufs de tortue** et un coffre. Prenez les oeufs, et utilisez le clou rouillé pour ouvrir le coffre. Il contient une **longue-vue tordue** et des **pièces d'argent**. Utilisez une nouvelle fois le clou, mais sur la longue-vue ce coup-ci. Cela vous permet de récupérer la **lentille**, seul élément utile sur l'instrument. Dirigez-vous vers les palmiers. Vous entendrez des bruits de noix qui tombent sur le sable. L'une d'elles tombera derrière vous. Prenez cette **noix de coco verte**. Creusez une nouvelle fois dans le sable et volez les **2 oeufs de tortue** qui y sont enfouis. Avancez jusque sous les palmiers. Des noix tombent encore à vos pieds. Prenez la **noix de coco** et la **noix de coco verte**. Ramassez aussi les **palmes**. Vous avez sans doute remarqué le porc-épic mort qui sert de repas à **2 crabes**. Attendez que les crabes picorent les intestins de l'animal pour vous emparer d'eux. Puisque vous y êtes, prenez aussi la carcasse du **porc-épic**. Revenez vers la plage principale en passant sous l'arche de pierre. Arrêtez-vous à hauteur de la charpente de bateau. Prenez les **algues humides** sur le caillou puis avancez vers le couloir qui semble s'enfoncer dans l'île. Dès votre premier pas, le sol commencera à trembler et vous entendrez un grondement sourd et inquiétant. A gauche, un petit recoin dans la paroi attire votre regard. C'est un emplacement qui semble tout désigné pour faire un feu. Prenez le **silex** et la **Pierre de grès** par terre. Retournez à la charpente du bateau et lancez la pierre de grès sur la proue qui finira par se casser. Ramassez le **bois d'épave** et le bout de **métal rouillé**. Utilisez la pierre de grès avec le bout de métal pour vous confectionner un **couteau**. Vous pouvez aussi combiner le couteau avec le bois d'épave pour fabriquer un **couteau émanché**. Notez que si un objet ne vous plaît pas, vous avez souvent la possibilité de le démonter pour récupérer les pièces utilisées. Pour cela faites glisser l'objet en question sur la case marquée d'une clé. Revenez dans le couloir mais ne vous arrêtez pas dans l'ancre pour le feu. Continuez un tout petit peu. Sur la droite, une ronce entoure une plante. Coupez-la avec le couteau pour avoir des **épinettes d'acacia**. En face la plante, il y a des **vers** à prendre. N'oubliez pas non plus la **plaque de métal** sur le sable. En la regardant dans l'inventaire, vous verrez qu'elle porte l'inscription "Nautilus 1860". Levez la tête, il y a une branche à épine plus haut. Attachez le silex au bois d'épave pour confectionner un **couteau à manche** et coupez la branche. Vous aurez alors des **épinettes courbes**. Montez tout au bout du chemin jusqu'à être bloqué par des planches trop lourdes pour Mina. Coupez la **liane mince** qui pend sur la droite puis prenez l'**amadou** à gauche ainsi que le **bâton fourchu**. Retournez dans la petite alcôve et faites du **feu**. Vous avez plusieurs méthodes pour en faire. Associez par exemple le

lichen, les palmes et la lentille. Mais vous pouvez également fabriquer un **briquet** (silex + couteau) et vous en servir sur le lichen et les palmes, ou sur le lichen et le bois d'épave. Placez le feu à l'emplacement prévu près de la paroi. Jetez les épines d'acacia au feu pour obtenir des **épines d'acacia recourbées**. Vous avez tout pour fabriquer une **canne à pêche** (bâton fourchu + liane mince + épines d'acacia recourbées + vers) et allez attraper le **poisson** dans la flaque près de la paroi rocheuse. Bien, je pense qu'il est temps de vous faire un bon festin et de reprendre quelques forces. Retournez encore une fois à votre feu. Faites cuire le poisson, puis les huîtres (l'une d'elles contient une **perle**), le crabe et trois oeufs de tortue si vous avez encore faim. Utilisez le couteau sur les trois noix de coco afin de les éplucher. La noix normale vous permettra de récupérer de la **fibre de coco**. Toujours avec le couteau, dégustez deux noix. Mina est maintenant d'attaque pour explorer l'île. Remontez au bout du chemin, poussez les planches qui gênent l'accès et escaladez.

Mina répare son téléphone

Vous serez une nouvelle fois secoué par un tremblement de terre. Ramassez le **jeune palmier** à vos pieds. Faites quelques pas. Le chemin se sépare. En face, une ligne électrique s'enfonce dans la jungle, à gauche, de la fumée s'élève au loin et à droite, il n'y a rien de spécial à voir si ce n'est un moulin caché derrière les arbres. Coupez un peu d'**hibiscus** pour en retirer de la fibre. Dans l'inventaire, coupez le jeune palmier. Vous aurez un **arc incomplet**. Ajoutez les fibres d'hibiscus et vous voilà avec un joli **arc prêt à l'emploi**. Suivez la ligne électrique. Le chemin s'arrête brusquement devant un pont détruit. Coupez la **plante narcotique** près du rat. Tournez-vous. Un sentier trace directement vers la fumée que vous aviez déjà vue. Suivez ce chemin. La fumée provient d'un bain d'eau sulfureuse. Il y a un serpent près d'un arbre. Emprisonnez-le à l'aide de votre bâton fourchu puis coupez la **plante maltête** derrière lui. Entaillez aussi l'arbre afin de récolter un peu de **caoutchouc**. Libérez le serpent en reprenant votre bâton, il pourra peut-être encore servir. Revenez à la bifurcation du chemin et dirigez-vous vers le moulin. Ne faites pas attention aux singes qui crient. Ici encore, le chemin se sépare. A gauche, il y a un érable, tout droit, c'est un champ qui vous attend, alors que le chemin de droite mène dans un petit bosquet. Prenez cette direction pour ramasser les **3 pignons** au sol. Notez que l'escalier qui mène au moulin est détruit. Prenez simplement le **moule à briques** puis revenez sur vos pas. Traversez le champ jusqu'à l'épouvantail. Déshabillez-le pour récupérer des **chiffons sales** puis cherchez des fruits par terre. Il y a **2 oranges** et **2 citrons** à prendre. Coupez du blé pour avoir à la fois des **grains de blé** et des **pailles**. Des singes vous agresseront, cachés derrière une ruine. Vous n'êtes pas obligé de riposter, mais bon... Ouvrez l'inventaire et fabriquez un **lance-balles** en associant le caoutchouc et le bâton fourchu. Pour venir à bout des singes, il faut les viser sans perdre trop de temps de manière à vider la barre verte en haut de l'écran. Soyez rapide et précis. Lorsqu'ils auront fuit, vous pourrez monter vers les ruines. Cela dit, mieux vaut pour le moment vous retourner et prendre la direction opposée. Le chemin conduit à une large flaque de boue. Notez les empreintes de félin, elles font froid dans le dos. Profitez-en pour ramasser un peu d'**argile**. Prenez aussi le gros bambou qui traîne. Une fois dans l'inventaire, il donnera en fait **2 gros morceaux de bambou**. Avec le couteau, coupez ensuite un **tube moyen de bambou** ainsi que des **tiges minces de bambou**. Sans perdre la main, coupez de l'**écorce de saule**, de la **moelle de sureau** et de l'**osier**. Bien, remontez le chemin jusqu'au croisement et dirigez-vous vers l'érable. Avancez jusqu'au lac. Buvez un peu d'eau, puis lavez-vous. Faites aussi un peu de lessive pour nettoyer les chiffons. Vous aurez du coup des **chiffons propres**. Remontez jusqu'au bout du chemin, et même jusqu'à la plage où se trouve votre feu. Placez l'argile dans le moule à briques pour obtenir des **briques crues**. Faites-les cuire, vous aurez des **briques normales**. En revenant sur la plage, vous avez sans doute remarqué une carcasse sur le sable. Approchez-vous pour voir de quoi il s'agit. C'est un phoque qui a échoué ici. Prenez-le et dépecez-le avec le couteau. Vous aurez alors de la **graisse de phoque**, de la **peau de phoque** et des tendons. Remontez jusqu'aux escaliers du moulin. Vous pouvez maintenant les réparer grâce aux briques que vous avez modelées. Montez au pied du moulin. Ramassez la **fourche en métal**, la **fourche en bois**, les **raisins** et la **toile forte**. En prenant cette dernière, vous renversez un coffre qui contenait des **pièces en cuivre**. Ne vous gênez pas, prenez aussi les pièces puis lisez le poème à l'intérieur du

coffre. Vous avez tout ce qu'il faut pour construire une **pile Volta** et donner un peu de jus à votre téléphone. Combinez les pièces d'argent avec les pièces de cuivre, un citron et un chiffon propre. Placez le tout dans le tube moyen de bambou et vous aurez votre pile. Utilisez-le pour connaître votre position GPS. Malheureusement, la transmission ne marche pas correctement, vous pouvez seulement recevoir des messages. Espérons que quelqu'un pense à vous bientôt.

Comment t'appelles-tu petit singe ?

Avancez vers les ruines qui font face au moulin. Descendez le chemin en passant devant l'épouvantail et prenez de l'**argile** au bord de l'eau. Remontez jusqu'au four. Entrez dans la cabane en ruine à votre gauche. Un singe est toujours là, mais il n'est pas agressif. Il est même plutôt calme à cause d'une blessure. Mina le baptise Jep et décide de le soigner. Commencez par lui confectionner un matelas en liant les pailles de blé à la liane mince. Ensuite, utilisez un chiffon propre pour lui bander la tête. Malgré vos efforts, le singe n'est pas encore tout à fait rétabli. Il va falloir lui préparer un remède. Prenez le second moule à briques près du tour de potier. Posez l'argile sur le tour et actionnez-le. Vous fabriquerez quelques poteries crues qu'il faudra cuire dans le four. Problème : le four est cassé. Grâce à vos briques, vous pouvez le réparer en un rien de temps. Le soufflet semble lui aussi en piteux état. Collez la peau de phoque pour le remettre d'aplomb. Prenez les **rondins** à côté et faites un feu avec l'amadou et votre briquet. Vous pouvez cuire vos poteries, il faudra peut-être faire monter la température avec le soufflet. Vous voilà maintenant avec de jolis **pots**. Jetez un chiffon au feu afin d'avoir un **chiffon brûlé** puis descendez jusqu'au lac en passant devant l'érable. Remplissez un bol d'**eau** et plongez l'herbe maltête dedans. Vous aurez un **remède à chauffer**. Prenez encore de l'eau et ajoutez-y cette fois l'écorce de saule pour avoir un second **remède à chauffer**. Prenez un troisième bol d'eau avant de remonter devant l'érable. Plantez le couteau dans l'écorce pour récolter du **sirop d'érable**. Mina en prendra deux bols. Il se peut qu'à partir de maintenant vous receviez des messages sur le téléphone. Vous serez prévenu par un petit bip. Si cela arrive, n'hésitez pas à les consulter. Faites bouillir un bol de sirop d'érable pour fabriquer du **sucre**. Faites aussi chauffer les deux remèdes dans le four avant de les porter à Jep. Le singe peut maintenant manger un peu. Donnez-lui le raisin, une orange et les pignons. Le voilà sur pieds, prêt à passer une bonne nuit de sommeil avec vous. Pendant la nuit, le capitaine Nemo fait une apparition, il demande à Mina de lui faire une sépulture. A votre réveil, envoyez Jep chercher l'**oeuf d'oiseau** dans le nid au-dessus de votre tête. Pour utiliser Jep, prenez-le comme n'importe quel objet de l'inventaire. Rendez-vous devant le moulin. Depuis la veille, un stupide singe tient l'une des ailes du moulin, vous empêchant de l'utiliser. Donnez un fruit à Jep et demandez-lui d'aller le porter au singe. Avec la toile forte, réparez l'aile du moulin et entrez à l'intérieur. Envoyez Jep graisser le mécanisme (donnez-lui de la graisse de phoque pour le faire). Le moulin peut maintenant fonctionner. Jetez les grains de blé dans le réceptacle et vous aurez de la **farine**. En sortant du moulin, vous trébuchez sur un **pic**. Ramassez l'objet, il servira plus tard. Descendez les marches. Prêtez votre couteau à Jep et faites-lui couper les **lianes** qui pendent. Mina construira une **échelle de corde**. Retournez au four. Il est temps de faire un peu de cuisine. Mélangez la farine, le sucre, l'eau, l'oeuf et un citron pour obtenir un **gâteau prêt à cuire**. Enfourez quelques minutes. C'est prêt ! Un délicieux **gâteau** au citron. Allez au pont détruit. Donnez l'échelle de corde à Jep et faites-le traverser sur le câble afin qu'il vous construise un pont. Avec une confiance absolue dans le savoir-faire de Jep, vous traversez à votre tour. Un nouveau singe, pas très commode celui-là, vous barre la route. Balancez un bambou dans l'eau sulfureuse pour produire une petite explosion qui fera fuir le singe. Ramassez la **houille**, le **sulfure** et la **cage percée**. Avancez au bout du chemin, et prenez ici du **sulfate de fer** et de la **potasse**. Retournez sur la plage du début du jeu.

La grotte de Nemo

Trouvez la paroi avec les nids. Envoyez Jep fouiller le nid le plus haut. Il fera tomber un oeuf et des plumes. Prenez les **plumes**. Encore une fois, donnez une échelle de corde à Jep et demandez-lui de la fixer à l'entrée de la grotte, en haut de la paroi. Montez. Vous trouvez le cadavre de Nemo. Prenez

la **clé mystérieuse** près de lui, la **partition musicale**, la **combinaison de plongée** ainsi que l'**oeuf d'oiseau** derrière vous, près de l'entrée. Il fait noir dans cette grotte. Tant que vous n'aurez pas de lumière, vous ne pourrez pas aller partout. Longez la paroi de droite jusqu'aux étagères. Prenez les **planches**, la **grenaille de fer**, le **tournevis**, le **marteau**, les **clous** et le **rouleau de fil**. Observez les cadres au mur. Ils vous apprennent que vous vous trouvez sûrement sur l'île Lincoln. Ouvrez le coffre par terre. Prenez les **chemises** et les **mèches**. Combinez la graisse de phoque avec une mèche et vous aurez une **lampe à huile**. Lacérez l'une des chemises pour avoir **2 chiffons propres**. Approchez-vous du canon. Prenez le baril de **poudre durcie**, un **boulet**, la **tige et le tube** sur le bureau. Prenez aussi les **photographies** sous le bureau puis lisez les notes sur la table. Ces lignes vous apprennent à fabriquer plusieurs types de batteries. Dirigez-vous vers l'autre pièce. Prenez le **charbon de bois** sur l'étagère et la **chaîne d'acier** par terre. Avancez vers les fenêtres pour ramasser une **chaudière** et une **cuve**. N'oubliez pas le **serpentin** juste derrière. Enfin, ramassez le morceau d'**amadou** au sol et utilisez-le pour faire du feu (briquet + amadou + bois d'épave). Confectionnez un **alambic** avec la cuve, la chaudière et le serpentin et posez le tout sur la plaque au-dessus du feu. Distillez le sirop d'érable afin d'obtenir un peu d'**alcool**. Recommencez avec le sulfate de fer pour avoir de l'**acide sulfurique**. Regardez le cadre au mur avant de retourner à l'entrée de la grotte, près du cadavre. Avec les planches, les clous et le marteau, construisez un **cercueil**. Placez le cadavre dans le cercueil, attachez-le puis faites-le descendre sur la plage pour l'enterrer. Votre mère met fin aux funérailles en tentant de vous joindre sur votre téléphone. Mais sans succès, elle ne vous entend pas. Essayez de remonter dans la grotte. Si vous y parvenez, tant mieux. Sinon, c'est qu'un méchant singe a décroché l'échelle. Retournez alors jusqu'au four du moulin. Brûlez les algues sèches pour faire de la **soude**. Ajoutez de la graisse de phoque pour obtenir de la **glycérine** et du **savon**. Allez au lac. Lavez Jep avec le savon et prenez un bol d'**eau**. Remontez jusqu'au four pour faire bouillir l'eau. Ajoutez vite l'eau à la glycérine pour fabriquer de la **pâte à bougie** puis une mèche pour obtenir une **bougie**. Allez maintenant près de la fumée qui jaillit de l'eau sulfureuse. Le serpent est toujours là. Réparez votre cage avec l'osier puis emprisonnez la bête dans la cage. Retournez prendre un peu d'**argile**, puis remontez au moulin. Videz le baril de poudre durcie dans le moulin pour avoir de la **poudre** qui vous servira un peu plus tard. Retournez maintenant au lac. Avec le pic, cassez le mur de briques. Vous découvrez la seconde entrée de la grotte. Utilisez la bougie ou la lampe à huile pour braver l'obscurité de la grotte. Un nouveau singe vous barre bientôt la route. Vous pouvez l'endormir en lui donnant le gâteau ou l'alcool. Vous pouvez également lui faire peur en lui montrant le serpent que vous avez capturé. Ramassez la **lampe hors service** et le **fusil** juste derrière vous puis continuez à vous enfoncer dans la grotte. Vous revoilà à l'endroit où se trouvait le cadavre de Nemo. Avec la lumière que vous avez créée, vous pouvez désormais explorer la partie de la pièce sur votre droite. Lisez les inscriptions sur le mur avant de prendre un peu d'**eau**, du **souffre**, un **projecteur cassé**, un **reste d'acide sulfurique** et une seconde **lanterne hors service**. Regardez vers le trou par terre. Vous entendrez des cris étranges. Descendez par l'échelle. Emparez-vous du **casque** et du **réservoir d'air** puis récoltez un peu de **salpêtre** sur la paroi derrière l'échelle. Mélangez la salpêtre, le soufre et le charbon, vous aurez de la **poudre**. Prenez encore un peu de **salpêtre** puis cliquez sur l'eau comme si vous vouliez nager. Un monstre approche et vous en empêche. Pour lui échapper, Mina remonte rapidement par l'échelle. Allez dans la pièce où se trouve encore votre chaudière et votre cuve. Ajoutez un peu de salpêtre à votre acide sulfurique et distillez le tout pour fabriquer un peu d'**acide azotique**. Mélangez de l'acide azotique avec de la glycérine afin de fabriquer un peu de **nitroglycérine**. Conformément aux notes lues un peu plus tôt, vous pouvez désormais construire une **pile Becquerel**. Associez dans votre inventaire l'acide azotique, l'argile, la potasse et les tubes. Utilisez la pile que vous venez de construire avec les deux lanternes hors service afin de les allumer puis allez à l'endroit où se trouve le trou et l'échelle. On dirait que l'endroit est fait pour regarder des diapositives. Le problème, c'est que votre projecteur est cassé. Il va falloir le réparer. Combinez le projecteur, la lentille, les photos et une lanterne pour avoir un **projecteur** tout neuf. Posez ce projecteur sur la petite table et regardez toutes les photos. Redescendez dans le trou. Le monstre est toujours quelque part dans l'eau. Pour vous en débarrasser, vous avez le choix : vous pouvez y aller au fusil (fusil + poudre + grenaille de fer) ou

opter pour une solution moins violente. Coupez les épines du porc-épic et cachez les plantes narcotiques dans la dépouille de l'animal. Envoyez tout ça à l'eau. Le monstre s'endormira profondément. Les épines ne seront pas perdues pour autant puisqu'en les associant à de l'osier et à des plumes, on obtient des **flèches** pour l'arc. D'ailleurs, vous pouvez aussi battre le monstre avec l'arc, mais il faut être rapide et précis pour lui décocher deux flèches avant qu'il ne vous atteigne. Associez le casque, le réservoir d'air, la combinaison de scaphandre et la lanterne qu'il vous reste pour assembler un **scaphandre**. Vous voilà prêt pour aller dans l'eau.

La découverte du Nautilus et les robots

Le puits mène jusqu'à un sous-marin. L'insigne devant vous ne laisse pas de doute, il s'agit du Nautilus, le vaisseau du capitaine Nemo. Notez la date indiquée sous le nom du navire : 1860. Montez l'échelle. Posez le scaphandre avant d'appuyer sur le bouton rouge. Un petit pupitre s'élève. Insérez la clé mystérieuse que vous avez récupérée au début de l'aventure. L'écoutille s'ouvre, libérant plusieurs robots. Mina fuit devant eux pour se réfugier dans la grotte. Ces robots se sont postés à plusieurs endroits de l'île. Allez près du canon dans la grotte. Un robot vole au-dessus de la plage. Vous pouvez l'avoir avec le canon. Ouvrez le compartiment, et placez un boulet. Dans votre inventaire, mélanger l'acide sulfurique, l'acide azotique et un chiffon propre pour fabriquer du **pyroxyle**. Déposez un peu de cette poudre avec le boulet avant de refermer le compartiment. Observez la mèche. Vous verrez le robot. Il décrit toujours le même parcours. Anticipez ses mouvements et allumez la mèche un peu avant qu'il passe sur le viseur. Sortez de la grotte par le couloir qui mène au lac. Un autre robot vole ici. Prenez rapidement votre fusil chargé (je rappelle fusil + poudre + grenaille de fer) et visez la lumière verte. En explosant, le robot laisse une **clé endommagée** et un **sustantateur**. Prenez les deux objets. Vous pouvez entendre d'autres robots. Remontez le chemin. Vous pourrez voir un robot en dessous du moulin et un autre sur le sentier à droite. Allez jusqu'au moulin en faisant le tour par le champ à gauche. Vous arrivez juste au-dessus du robot. Détruisez-le, toujours avec le fusil. Récupérez la **clé endommagée** et le **sustantateur**. Redescendez sur le chemin. Pour détruire le robot suivant, vous avez le choix. Soit vous vous dirigez rapidement jusqu'au bain d'eau sulfureuse, vous suivez le chemin qui descend jusqu'au pont de singe et vous tirez sur le robot, soit vous restez là où vous êtes, vous fabriquez un **cerf-volant** avec une chemise, des tiges de bambou et le rouleau de fil et vous demandez à Jep d'aller l'attacher en haut du poteau électrique. Dans les deux cas, le robot explose. N'oubliez pas de récupérer la **clé endommagée** et le **sustantateur**. La clé n'est pas facile à voir, elle se trouve par terre, sous l'ombre du câble. Retournez maintenant vers la plage du début. Des lasers vous bloquent l'accès. Encore une fois, plusieurs choix s'offrent à vous pour passer ces lasers. Soit vous confectionnez un **bâton de dynamite** avec de la nitroglycérine, de l'argile et une mèche et vous faites exploser le système, soit vous fabriquez un **pare-foudre** en accrochant la chaîne d'acier à la fourche métallique. Muni de cette objet, vous pourrez passer sans aucun problème. Privilégiez cette solution, d'autant qu'elle vous permet de gagner plus de points. Passez puis donnez un tournevis à Jep pour qu'il ouvre le boîtier de commande. Examinez le mécanisme à l'intérieur. Rien ne vous oblige à le désactiver puisque vous avez un pare-foudre, mais toujours dans un souci de gagner plus de points, voici comment faire. Tournez les boutons en haut et à droite pour les mettre dans la position suivante.
Rangée du haut : bas, gauche, droite, gauche, droite
Rangée de droite : haut, gauche, droite, haut, gauche
Le panneau est désactivé, les lasers sont coupés. Un robot est sur le sable, il semble défectueux. Approchez-vous pour examiner son panneau de contrôle. Il se compose d'un code à 4 lettres (qui change à chaque partie) et d'un clavier chiffré. Chaque lettre correspond à un chiffre. La valeur dépend de la position de la lettre dans le mot Nautilus. Ainsi : N = 1, A = 2; U = 3, T = 4, I = 5, L = 6, U = 7 et S = 8. Toutes les autres lettres prennent la valeur 0. Sachant cela, il vous suffit d'entrer le code correspondant aux 4 lettres du panneau. Par exemple, UTNU = 3413. Une fois le robot déconnecté, prenez sa **clé endommagée** et son **sustantateur**. Prenez aussi le **sustantateur** du robot que vous avez déjà abattu avec le canon. Ne cherchez pas sa clé, il n'y en a pas. Un robot patrouille vers l'arche où vous aviez pris les huitres. Détruisez-le et ramassez sa **clé endommagée** et son

sustantateur. Remontez maintenant dans la grotte de Nemo. Vous pouvez faire tout le tour de l'île pour y accéder ou redemander à Jep d'attacher la corde sur la paroi. Faites votre chemin jusqu'au Nautilus. Un dernier robot se trouve sur le pont. Attendez qu'il parte vers la gauche pour monter et le détruire d'un coup de fusil. Il ne laisse rien derrière lui. Dans votre inventaire, servez-vous du tournevis pour récupérer tous les **cristaux** sur les clés endommagées. Ouvrez également votre clé mystérieuse. Placez 4 cristaux dans votre clé, vous aurez une **clé réparée**. Utilisez cette clé sur la serrure du panneau de contrôle. Il s'ouvre, vous laissant face à un nouveau système à déjouer. Celui-ci est tout aussi simple que le précédent. On vous donne un code à 4 chiffres, il vous suffit d'y ajouter 1860 (l'année du Nautilus) pour trouver la bonne combinaison. Par exemple, si on vous donne le code 7137, vous devez taper 8997 ($7137 + 1860 = 8997$). L'écoutille s'ouvre, et vous laissez pénétrer dans le sous-marin. Une grille vous empêche d'avancer. Donnez un sustantateur à Jep pour qu'il aille abaisser le levier sur le mur de droite. Vous pouvez maintenant passer. Allez vers la gauche, et placez deux sustantateurs sous la passerelle pour la relever et faire un pont. Bougez ensuite la grande barre de métal et accédez à la porte supérieure. Elle est fermée par un mécanisme. Pour le déjouer, il vous suffit de reconstituer le N majuscule de Nautilus. Remplacez et tournez correctement les pièces pour y arriver. La porte s'ouvre alors et Mina hésite à sauter. Afin de glaner quelques points supplémentaires, je vous conseille plutôt de revenir sur vos pas et de descendre les escaliers pour tenter d'ouvrir la porte de la chambre. Pas de panique, la solution est très simple à trouver. Lorsque le clavier est numérique, il vous faut entrer la date 1860, lorsqu'il est lettré, appuyez sur les lettres contenues dans le mot Nautilus. Concrètement, vous devrez donc appuyer sur 1 - "lettre contenue dans Nautilus" - 8 - "lettre contenue dans Nautilus" - 6 - "lettre contenue dans Nautilus" - 0 - "lettre contenue dans Nautilus". Voilà, vous pouvez maintenant entrer dans la cabine du capitaine. Un robot monte la garde, mais il semble défectueux, il pense que vous êtes Nemo. Ne le contredisez pas et avancez pour examiner la pièce. Regardez sous le canapé. Il y a une **perle**. Prenez-la et déposez-la sur le meuble. Il faudra au préalable pousser la pièce de métal qui vous gêne. Ouvrez ensuite le coffre fort. Pour cela, reconstituez encore le N de Nautilus en tournant les petits boutons. Le coffre contient des objets qui vous aideront à répondre aux questions du robot. Lisez les documents sur le bureau puis parlez au robot. Pour lui prouver que vous êtes bien Nemo, vous pouvez soit lui jouer un morceau de piano, soit répondre à 7 questions.

Le piano :

Approchez-vous de l'instrument. Collez votre partition musicale dans l'encart juste au-dessus des touches puis tirez la manivelle pour écouter l'air à jouer. Si vous savez lire la musique, aucun problème pour vous. Sinon, numérotez les touches (blanches ET noires) de 1 à 16. Ne comptez que les touches au milieu du clavier, celles qui peuvent être actionnées. Jouez alors les notes 9, 11, 7, 4, 11, 9, 11, 7, 3, 11, 9, 11, 7, 1, 11, 10, 15, 6, 10, 1, 3. Le robot vous reconnaît et décide de vous aider.

Les questions :

Les questions du robot sont nombreuses et différentes à chaque fois. Toutes les réponses aux questions se trouvent dans la pièce où vous vous tenez. Il vous suffit de toucher les objets correspondant pour répondre. Si le robot vous demande quelle est l'arme la plus récente, il vous faudra retourner chercher de l'argile près du lac, donner l'argile à Jep et l'envoyer effectuer un moulage de l'arme derrière le robot. Vous pourrez alors savoir que c'est celle-ci la plus récente. Voici quelques-unes des questions qu'il est susceptible de vous poser.

Dentelle de mer --> corail

La plus recherchée des conques de la mer --> Janthine de droite, mollusque

Son unique œil part chercher le soleil --> sextant

Le maître respecté du plus grand conquérant --> "La poétique" d'Aristote, traduction arabe

Soeur de mille feux --> étoile de mer

Cinq dents pour brouter --> oursin

Surface d'argent --> baromètre

Coursier des mers --> hippocampe

Cette demoiselle a de grands yeux --> Libellule
Par quelle correspondance --> lettres du ministère de la marine
Créature que jamais on ne mange --> éponge
Inspirant la terreur, son contenu se voile --> Storm glass
La créature la plus rapide --> espadon
Arme la plus neuve --> massue aborigène
Sentinelles d'ivoire --> dents de requins
Objet exotique de 500 ans --> porcelaine chinoise
Ami des naufragés --> dauphin
Le temps et la distance conjointement mesurés --> chronomètre
Flottant dans sa coquille --> nautille
Lumière noire des fonds marins --> Grosse perle géante
Le butin sacré des pillards espagnols --> bâton de commandement aztèque
Trésor le plus précieux --> Portrait de famille
Après avoir répondu correctement aux questions, le robot désactive le champ autour de l'île. Cela vous permet de contacter les secours et de rentrer chez vous. Bravo, vous avez terminé l'île Mystérieuse !