

THE SECRET OF ATLANTIS (Solution)

Après avoir été assommé par des inconnus, Howard Brooks se réveille.

Réparer le dirigeable

Dans la salle de restaurant, prendre des pièces de monnaie sur la première table à gauche, un casse-noix sur la table en face et le cendrier sur pied à l'angle du couloir. Avec le cendrier, briser la vitre du boîtier de sécurité à gauche pour récupérer le marteau de secours.

Avancer dans le couloir sombre pour arriver à la pièce avec le buste. Remarquer l'appareil téléphonique dans le couloir de gauche.

Descendre l'escalier : aller à gauche : ouvrir la porte du bureau radio saboté (plan dirigeable) : dans le tiroir, prendre vis et écrous.

Sortir et aller à droite : prendre l'échelle. Avancer et ouvrir la porte à gauche. Se tourner vers la droite. Brooks fait connaissance de Lou Garetti. Epuiser le dialogue (Garetti travaille pour Foster qui souhaite le rencontrer à propos d'un soi-disant héritage paternel). Faire demi-tour pour s'approcher des vannes : tourner la vanne de gauche et la vanne centrale. Utiliser le casse-noix sur le tuyau coudé pour le récupérer. Se rendre au fond de la soute : à droite se trouve un manomètre : la pression est au plus bas, il y a une fuite quelque part.

Revenir vers Garetti et se tourner vers la gauche face à la première cuve à droite. Placer l'échelle sur le réservoir : monter, regarder le manomètre et le tuyau percé. Baisser la manette, dévisser les écrous avec le casse-noix, utiliser le marteau, changer le tuyau, placer les écrous neufs. Redescendre et aller vers les trois vannes : les tourner de sorte que les 2 de droite seulement laissent échapper de la vapeur, revenir sur la cuve, remonter la manette. L'aiguille se positionne dans le vert.

Parler à Garetti. La pompe fonctionne, mais doit être relancée. Aller remonter la manette à côté du manomètre au fond. La courroie se casse (sol). Parler à Garetti : récupérer sa ceinture. Retourner devant le manomètre du fond. Baisser la manette. Mettre la ceinture sur les moyeux. Remonter la manette : la pompe tourne. Parler à Garetti.

Remonter vers le téléphone : utiliser la pièce de monnaie pour tourner les deux vis qui maintiennent le câble dessous : récupérer le câble.

Se rendre au poste radio : dévisser les quatre embouts du câble coupé par simple clic. Remplacer le câble : cliquer sur la machine à écrire pour réceptionner le télex. Récupérer le message (bande perforée) et le porter à Garetti.

Cinématique : arrivée à New York.

Entrer en contact avec Foster dans l'Empire State Building.

Parler au groom Elmer. Epuiser les dialogues : il faut un badge pour pouvoir emprunter l'ascenseur. Faire demi-tour et aller sur la droite deux fois pour se poster devant les boîtes aux lettres : ouvrir celle d'Elmer Mitchel et lire la note de service. Lire les consignes d'incendie à droite et récupérer des papiers dans la corbeille. Continuer le tour de l'étage. Dans le tiroir de la petite table en bois à côté d'un extincteur récupérer un briquet. Aller à la réception à droite : contourner le comptoir pour récupérer une corbeille à papier : dans l'inventaire mettre les papiers froissés dedans. Repartir sur la droite pour aller déposer la corbeille avec le papier froissé dans l'angle en face de la pompe à incendie sur roues. Mettre le feu. Récupérer à nouveau des papiers froissés. Donner la note à Elmer. Remettre le feu aux papiers dans la corbeille. Aller vers Elmer.

Au rez-de-chaussée, parler à Jack Murray le journaliste à gauche (épuiser les dialogues). Parler avec la réceptionniste (épuiser les dialogues). Partir à droite pour trouver le groom à la livrée verte : lui parler.

Dans les trois options, opter pour le groom à la livrée rouge, Elmer. Revenir parler au journaliste. Brooks récupère son badge. Aller le montrer au groom. Entrer dans l'ascenseur.

Les étages

(L'ascenseur à l'étage d'Ellen et de miss Hatchet mène au RdC, l'escalier à l'étage Cinéworld ; à l'étage Cinéworld, l'ascenseur droit mène au sous-sol, le gauche à une jeune femme sur un sofa et au bureau de Lansky).

Deux portes peuvent s'ouvrir à cet étage : l'une donnant sur un bureau à dominante violette, c'est celui d'Ellen O'Connor (18^{ème} étage), l'autre sur un bureau à dominante rouge : c'est celui de Miss Hatchet. Commencer par le bureau d'Ellen. Regarder sa plaque. Epuiser les sujets. Se rendre ensuite au bureau de Miss Hatchet. Remarquer en passant la porte ouverte de l'escalier de l'issue de secours. Epuiser les sujets.

En sortant, aller à droite. Sur le classeur à gauche du panneau d'affichage se trouve un registre d'inventaire indiquant que le service des fournitures est au 5^{ème} étage. Continuer jusque vers le bureau d'Ellen. En face de celui-ci, dans le classeur à côté de la corbeille à papier récupérer une loupe.

Prendre l'escalier de secours. Avancer vers la réception pour parler à la secrétaire du magazine Cinéworld. Elle conseille de porter une revue à Ellen. Récupérer le magazine sur la banque. A droite, parler au garde du corps de miss Garbo. Il souhaite connaître le prénom de la jeune femme de la réception. Descendre par l'escalier et porter la revue à Ellen. Renouer le dialogue pour inviter Ellen. Récupérer sa barrette sur le bureau.

Prendre l'ascenseur pour le rez-de-chaussée. Parler au groom. Parler à la réceptionniste : elle s'appelle Julia. Remonter parler au garde du corps de Greta Garbo (ascenseur, escalier) : au 12^{ème} il a vu des gens qui attendaient un certain Lansky.

Prendre l'ascenseur gauche. Parler à la jeune femme sur le sofa : elle est comptable et indique que la porte du bureau de Lansky est en face du panneau d'affichage au même étage. Avancer dans le couloir, regarder le planning, noter les horaires des employés 9-18h. Remarquer en face la porte fermée à clé. Plus loin, regarder la photo au mur de l'inauguration de l'ESB. Utiliser la loupe pour lire la date : 1 mai 1931. Le profil d'un homme apparaît derrière la porte vitrée.

Revenir sur ses pas et utiliser l'épingle à cheveux sur la porte fermée en face du distributeur d'eau. Prendre le papier dans la veste suspendue à droite de la porte et mentionnant 'tenues d'employés de maintenance, plan de la salle des antiquités du 14^{ème} étage, schéma électrique des ascenseurs'. Déplacer le tableau à gauche de la porte de communication et cliquer sur la grille de ventilation pour obtenir un renseignement codé sur le schéma de raccordement. Aller vers la pendule coffre à droite. Placer les aiguilles en face de leurs repères pour ouvrir le coffre et récupérer une clé. Retourner vers la jeune femme sur le sofa et regarder à gauche un homme sortir d'une pièce en fauteuil roulant.

Prendre l'ascenseur, puis l'escalier pour se rendre dans le bureau de Miss Hatchet : elle est étendue sur le sol, chloroformée et son bureau a été retourné. Sur une chaise à côté d'elle, se trouve un coffre avec une serrure codée. Aller en informer Ellen. Revenir dans le bureau de Miss Hatchet pour trouver un carnet : aller demander à Ellen l'étage de la maintenance. Le code du coffre est donc : portes ascenseur 8 au total, étage maintenance 4, heure arrivée employés 9, jour inauguration 1, service fournitures 5. Récupérer la clé de sécurité.

Remonter à l'étage Cinéworld par l'escalier, et prendre l'ascenseur droit qui mène au sous-sol. Un homme franchit une porte. Récupérer un extincteur. Revenir sur ses pas et utiliser la grosse clé sur la porte métallique à droite. Entrer dans la salle de commande des ascenseurs : le tableau de commande est saboté : insérer la clé de sécurité dans la plaque métallique carrée à gauche et la tourner. Derrière, utiliser sur le cadenas du placard l'extincteur et récupérer des fusibles. Déposer les fusibles devant le panneau de commandes et les entrer conformément à ce que Brooks a entendu et noté dans le bureau de Lansky : asc1 : -2 8 ; asc2 : 8 13 ; asc 3 : 13 7 ; asc 4 : 7 14.

Prendre l'ascenseur et avancer : parler avec Miss Pennington. Entrer et traverser la pièce pour parler

avec Foster. Jeu du scarabée : premier coup aller au centre. Première pièce à prendre celle du milieu (angle haut droit) ; seconde haut gauche après avoir fait un tour et être passé sur la case du milieu du bord droit. Parler à Foster qui remet à Howard le médaillon de son père. Lui parler à nouveau : épuiser les dialogues : les explications sont assez longues. Brooks va devoir retrouver les 2 autres médaillons.

Parler à Miss Pennington : Howard Brooks doit retrouver miss Sullivan à Macao et le capitaine Nathaniel Blackwood. Sortir par l'ascenseur.

Cinématique : arrivée à Macao.

Entrer en contact avec Kate Sullivan et récupérer le bas-relief du pêcheur chinois

Avancer et descendre dans la salle de jeu de la jonque. Parler au videur, puis au parieur. A droite sous les escaliers, derrière les rideaux, un taquin. A gauche, on entend le caissier dormir. Faire le taquin en plusieurs fois.



Aller parler au barman et à l'entraîneuse. Quand le taquin est terminé, entrer dans la pièce. Prendre le code sur la table. Regarder au-dessus de la le calendrier : samedi 10 avril. En déduire le code : printemps *tigre*, samedi *as* et NL carré, PQ brelan, PL deux paires, DQ *paire*.

Réveiller le caissier et lui faire valider le ticket : épuiser les dialogues. Porter le ticket validé au parieur : épuiser les dialogues (y revenir à plusieurs reprises : le videur peut seul autoriser l'accès au pont supérieur).

Aller parler à Ishtar : elle demande à Brooks de s'occuper du groupe électrogène. Parler au barman : il conseille d'offrir un verre à l'entraîneuse et indique que le groupe électrogène se trouve derrière le bar. Parler à l'entraîneuse Chun Yin. Donner l'argent remis par le parieur au barman pour avoir une bouteille. Attendre quelques instants avant que le barman s'écroule. Passer derrière le comptoir, ouvrir la trappe derrière le bar, entrer, repérer la cachette derrière les rideaux, baisser la manette et entrer dans la cachette. Quand le videur a remis l'électricité, sortir. Parler à Chun Yin, puis à Ishtar qui révèle sa véritable identité : elle est Kate Sullivan : épuiser les dialogues.

Aller voir le videur, lui présenter l'argent et répondre : tigre, paire, as. Il donne un code pour hisser la voile : un tour de moins que la 2^{ème} drisse vers tribord, deux fois plus de tours que la 3^{ème} drisse vers bâbord, un tour de moins que la 1^{ère} drisse vers tribord. Aller parler à Kate. Code des cordages : la deuxième est 2 ou 4 ; la première 1 de moins donc 1 ou 3 ; la troisième 1 de moins que la première donc 0 ou 2 : excluant 0 cela exclut le code 120 donc reste 342. Entrer de gauche à droite 3 droite, 4 gauche, 2 droite.

Entrer ; parler à Kate. Epuiser le dialogue avec chaque joueur de gauche à droite : Elliot, le pêcheur chinois, le parieur de rats.

Sur le premier tour, faire uniquement des mises. Sur le second, miser et se coucher. Sur le troisième, mise, relance et abandon : Elliot a un full aux dames par les 10. Sur le quatrième, miser et deux paires gagnantes. Sur le cinquième, miser (le chinois met le bas relief sur la table) : carré gagnant : jouer gagnant. Elliot s'empare de Kate et s'enfuit avec elle. Parler aux deux joueurs. Sortir. Au bout du ponton parler avec Nathaniel Blackwood.

Cinématique : arrivée en Inde.

Libérer Kate.

Parler avec Blackwood : épuiser le dialogue : le père de Brooks tenait un journal qui a disparu. Descendre dans la cabine radio pour y prendre une feuille de papier et un crayon. Dans la soute, ramasser le canif à l'endroit où se tenait Garetti.

Descendre et parler avec Kate enfermée dans une cage : épuiser le dialogue. Remarquer derrière la cage l'emplacement du levier manquant. Avancer vers le palais ; descendre par l'escalier dans la salle des verrières.

Dans la salle des verrières, monter les grands escaliers. Regarder le socle de la statue babylonienne à gauche de la grande porte : utiliser papier et crayon associés dans l'inventaire pour la relever. Retourner voir Kate pour en avoir une traduction.

De retour dans la salle des verrières, commencer par explorer les bibliothèques. Dans celle à gauche de la porte, récupérer sur l'étagère supérieure dans le livre du savoir le saphir. Sur la seconde étagère, Brooks met la main sur un exemplaire du Kama-Sutra. Devant la bibliothèque de droite, Blackwood propose de consulter les livres. Sur le rayon du haut, regarder le livre avec 6 représentations d'éléphants et des flèches directionnelles. Sur le second rayonnage, trouver un livre sur les diamants.

Effectuer maintenant un tour d'horizon de la pièce. A droite, couper le lierre envahissant avec le canif. Dans l'angle, devant la montée d'escaliers se trouve une statue de Civa : résoudre le puzzle sur le socle pour récupérer un rubis, mais surtout noter la position des bras.



Continuer. Couper le second lierre. Continuer jusqu'à la table avec Civa dont les articulations sont mobiles. Positionner les bras à l'identique de ceux de la statue pour récupérer l'émeraude. Poursuivre et couper le troisième lierre.

Aller parler avec Blackwood et lui montrer les pierres (rubis = puissance, émeraude = équilibre, saphir = sagesse). D'après le texte traduit par Kate, il manque la pureté. Déposer la pierre verte sur le socle avec deux taureaux à droite de la table, un rayon vert éclaire le second socle près des bibliothèques ; y déposer la pierre bleue (conformément au texte de sanskrit déchiffré) ; le troisième socle est pris dans le rayon bleu : y déposer la pierre rouge dont le rayon se termine sur la serrure de la porte en bois.

S'approcher de l'éléphant au centre de la pièce et regarder son ombre : avec le canif, cliquer sur l'extrémité de la trompe pour récupérer une perle. Aller la montrer à Blackwood : la perle est synonyme de pureté. Celui-ci donne à Howard une pierre de lune. Aller placer celle-ci sur la serrure : un rayon blanc éclaire une colonne. Au moment où Howard Brooks récupère le bas-relief, Blackwood l'assomme. Quand il se réveille, il est aux prises avec un sudoku. Et découvre la trahison du capitaine.

jaune, orange.

Récupérer un rayon de miel et le porter à Azade. S'éloigner pour attendre l'arrivée d'Omarim. Parler au vieil homme, puis lui donner le médaillon pour obtenir des informations sur la quête à venir. Après avoir récupéré le médaillon, lui parler à nouveau. Pour obtenir un breuvage permettant de soigner Blackwood, Omarim a besoin de feuilles d'aloès. A ce moment, Jyan, la petite fille appelle à son secours. Se rendre au puits. La poupée est tombée. Cliquer sur elle dans le puits, la rendre à la fillette, puis lui parler à nouveau de la serrure. Elle indique où se trouve la clé.

Aller voir l'herboriste rencontré en montant vers le village. Il indique que les fleurs d'aloès sont vers les ruches. Y remonter pour en cueillir, mais Howard est mordu par un serpent et sauvé par le cataplasme utilisé par Kate : la feuille d'aloès est intégrée dans l'inventaire. Avancer vers le temple : récupérer quatre pierres. Avancer à l'extrémité de la corniche : utiliser le sarcloir sur la plante fleurie et récupérer des racines rouges.

Entrer dans le temple. Regarder la fresque à droite. Déposer la grille sur les plaques manquantes : bas 3 x 2 deux fois (bleu clair et orange), corps 4 x 5 (jaune orangé), ciel 6 x 6 (bleu foncé).

Revenir au village. Porter les feuilles d'aloès à Omarim, puis cliquer sur lui. Quand la tisane est prête la porter à Blackwood : lui parler. Il s'explique.

Aller à la maison du tailleur de pierres, soulever le rondin, récupérer la clé, entrer. Récupérer les outils de tailleur sur le bord de la fenêtre. Prendre le pilon, mettre les racines rouges dans la coupelle, les broyer avec le pilon. Mettre le filtre à tamis sur le support et les racines dedans. Agiter le tamis et récupérer la poudre rouge. Déposer la coupelle au-dessus du foyer. Allumer le foyer et tourner les clés supérieures et la vanne pour obtenir des enduits : jaune orangé, orange, bleu clair et bleu foncé. A l'extérieur, placer une pierre sur la table quadrillée extérieure si ce n'est déjà fait et utiliser marteau et burin pour obtenir les dimensions requises.

Retourner au temple : placer les pierres dans leur emplacement et les vernir.

Aller vers le mur en face et placer le médaillon sur le trident deux fois. Avancer vers le troisième mur : il faut faire traverser le bateau en déplaçant les pierres. Mais il manque un objet. Revenir vers la fresque et placer le médaillon dans l'œil. Brooks récupère le cristal atlante. Récupérer le médaillon. Aller placer le cristal à son emplacement prévu devant le bateau.



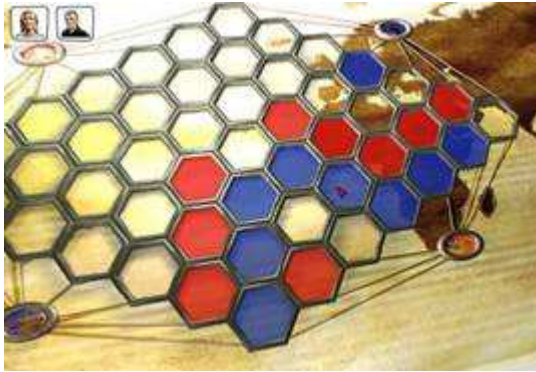
Avancer. Regarder le sac d'Elliot. Lire la page manuscrite arrachée au journal paternel. Retirer le médaillon fondu et placer le vrai à sa place.

Cinématique : Elliot surgit d'un tombeau et plonge les 3 amis dans une oubliette. Lui parler, puis parler à Kate et à Blackwood. Regarder la torche. Parler à Kate pour lui demander son écharpe : la mettre sur la torche et l'enflammer. Tourner le serpent de bronze 3 fois. Faire demi-tour pour voir la quatrième colonne. La solution des 9 marches libérant des ténèbres se trouve dans la page de journal du père. Appuyer sur les pierres noires pour obtenir un escalier en respectant l'ordre décrit : 4 (pierres précieuses trouvées en Inde ; de toute façon pas d'autre choix) : 4 s'enfonce et sortent de terre les colonnes 6, 8, 10 ; regarder en l'air pour obtenir le nombre de cornes des taureaux sacrés 4 x 2 : enfoncer la pierre devant la colonne 8 : 8 s'enfonce et s'érigent les colonnes 4, 5, 6, 7, 10 ; indice 3, le pentacle : appuyer sur la pierre 5 : 5 s'enfonce et se dressent les colonnes 3, 4, 6, 7, 9, 10 ; indice suivant, le trident :

appuyer sur la troisième pierre : 3 s'enfonce et se dressent les colonnes 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10 ; dernier indice un grand navire : enfoncer la première pierre. L'escalier est reconstitué.

Grimper et utiliser la barre de fer sur l'oreille de la statue de taureau.

Avancer et monter sur l'arche ; regarder le cristal vert à droite. Aller à gauche et regarder le damier nid d'abeilles : l'objectif de ce puzzle consiste à relier les points bleus en évitant que les points rouges ne soient reliés avant. Placer le cristal atlante dans sa niche. Commencer à droite.



Cinématique de fin.

Le cristal irradie. En même temps que se dessine sur le globe terrestre la route vers l'Atlantide que Kate essaie de reproduire, l'arche s'autodétruit et ensevelit Elliot sous ses décombres. De retour à New York, Foster découvre que la représentation dessinée par Kate est identique à un ancien symbole dont il a une représentation dans un des livres de sa collection.