

Solutions et Aides pour les Jeux Atlantis

par André C.



SPACE POUR JOUER
Que faites vous ? E

Vous voici sur le lieu de détente du défunt équipage. Derrière vous, un escalier mène dans les entrailles du navire. Il n'y a rien dans ces lieux.

Que faites vous ?



Il n'y a rien dans ces lieux.
Que faites vous ? O

Vous vous trouvez dans un couloir. Il y a ici... UN BOUCHON.
Que faites vous ? S

Vous voici dans une chambre..celle du capitaine. Il y a un ANNEAU sur le mur. Il y a ici... UN HARPON.
Que faites vous ? TIRE ANNEAU



La liste du vocabulaire figure sur les recopies d'écran ci-contre. Pour les commandes de base, l'initiale suffit. Par exemple E marche pour Est mais pas pour ENTRE.

E,
D,
PREND BOUTEILLE,

N,
O,
S,

TIRE ANNEAU,

O,

PREND FIOLE,

PREND CLEF,

E,

N,

O,

N,

PREND COMBINAISON,

REMPLE BOUTEILLE,

S,

O,

PREND COFFRE,

OUVRE COFFRE,

PREND OR,

POSE COFFRE,

E,

E,

E,

S,

M,

O,

OUVRE FIOLE,
ENFILE COMBINAISON,

VIDE FIOLE,

D,

E,

PREND RADIUM,

O,

O,

O,

O,

8

Tout allait si bien avant que vous vous retrouviez seul sur le navire ou vous aviez embarqué avec le capitaine et un matelot une semaine plus tôt..

Ce n'est que lorsque vous avez trouvé leurs cadavres que vous avez pris peur.

Vous vous rappelez en effet que le bateau est exactement au milieu des scores..

Le capitaine répétait souvent qu'il existait une cité légendaire dans ces lieux..

SAUREZ-VOUS TROUVER CETTE CITE ?

ARRIVEREZ-VOUS A EN SORTIR VIVANT ?

Seul l'avenir ..et le diable... nous le diront!!

VERSER	DEVERSER
VIDER	INTRODUIRE
LANCER	EMBRASSER
CASSER	BOIRE
MANGER	BATEAU
CARAPACE	FLACON
FIOLE	CLEF
COMBINAISON	BOUTEILLE
FLECHES	COFFRET
BOUCHON	BOUSSOLE
COMPAS	OR
PARCHEMIN	GLAIVE
CORDE	CAISSE
BAGUE	RADIUM
HARPON	CRUTEAU
OURSINS	SANDALES
CITE	VALIDA
CHAZOT	ROBINET
JACQUES	ANNEAU
PORTE	SOL
MURS	PLANCHER
PLAFOND	DEESSE

Que faites vous ? E

Vous voici sur le lieu de détente du défunt équipage. Derrière vous, un escalier mène dans les entrailles du navire. Il n'y a rien dans ces lieux.

Que faites vous ? O

Vous voici dans la salle d'accès aux chambres.. Il y a ici... UNE BOUTEILLE A OXYGENE, DES FLECHES.

Que faites vous ? PREND BOUTEILLE



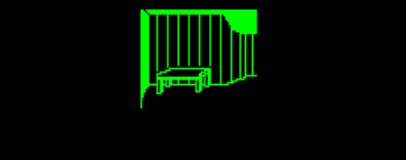
UN HARPON.
Que faites vous ? TIRE ANNEAU

Un pan de mur s'ouvre à l'ouest.
Que faites vous ? O

Vous êtes dans la pièce secrète du navire. Il y a ici... UNE FIOLE, UNE CLEF.

Que faites vous ? PREND FIOLE

D'ACCORD
Que faites vous ? PREND CLEF



```

du mousse
Il y a ici...
UN FLACON, UN COFFRET,
Que faites vous ? PREND COFFRE
D'ACCORD
Que faites vous ? Ouvre COFFRE
Le coffret est ouvert, il y a de l'or
à l'intérieur...
Que faites vous ? PREND OR
D'ACCORD
Que faites vous ? POSE COFFRE
=====

```



```

Vous voici sous l'eau, bien équipé!
Il y a une barrière de récifs
infranchissable au nord et au sud
Il n'y a rien dans ces lieux
Que faites vous ? O
Il y a une grotte à l'ouest.
Il n'y a rien dans ces lieux
Que faites vous ? O
Vous êtes en face d'une porte blindée
Il n'y a rien dans ces lieux
Que faites vous ?
=====

```



```

Vous voici à l'entrée de la cité
atlante
Il n'y a rien dans ces lieux
Que faites vous ? E
Un couloir...
Il n'y a rien dans ces lieux
Que faites vous ? N
Rien de spécial à dire
Il y a ici...
UN GLAIVE,
Que faites vous ?
=====

```



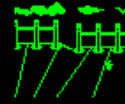
ENTRE,
 N,
 E,
 N,
 N,
 POSE FIOLE,
 PREND CORDE,
 S,
 O,
 N,
 N,
 E,
 DONNE OR,
 N,
 LANCE CORDE,
 ESCALADE,
 O,
 INTRODUIT RADIUM,
 N,
 FIN

Ndlr. Ce jeu se trouve sur la disquette trimestrielle de juin 2001.

```

défunt équipage
Derrière vous, un escalier mène dans
les entrailles du navire.
Il n'y a rien dans ces lieux
Que faites vous ? O
Vous êtes sur le pont du navire
Au nord, c'est la mer à perte de vue
Il n'y a rien dans ces lieux
Que faites vous ? Ouvre FIOLE
La fiole est ouverte
Que faites vous ? ENFILE COMBINAISON
N
=====

```



```

Vous êtes en face d'une porte blindée
Il n'y a rien dans ces lieux
Que faites vous ? ENTRE
Vous possédez la clef du royaume
atlante
Vous pouvez donc y pénétrer
Indiquez la direction...
Que faites vous ? N
Vous voici à l'entrée de la cité
atlante
Il n'y a rien dans ces lieux
Que faites vous ?
=====

```



```

Vous êtes à l'entrée des sanctuaires
Il n'y a rien dans ces lieux
Que faites vous ? E
Il y a de l'air ici
Un gardien, JEAN BOUCHE obstrue
l'entrée du temple
Il n'y a rien dans ces lieux
Que faites vous ? DONNE OR
Le gardien accepte, il vous laisse
passer à la prochaine.
Que faites vous ? N
=====

```



```

ATLANTIS
Vous êtes sorti victorieux de ce jeu
JE N'AURAIS PAS FAIT MIEUX...
=====

```

