

# Solution Indiana Jones and the Fate of Atlantis

[Imprimer la soluce](#)

**Chaque soluce nous demande beaucoup de travail à taper et pour faire les captures d'écran, aussi merci de ne pas les proposer sur un autre site.**

**Il existe trois façons de finir le jeu, voici la solution pour le mode "équipe".**

## **Il était une fois... l'Atlantide**

Vous pouvez sauter toute cette partie. Commencez par cliquer sur la statue spéciale pour quitter la pièce. Dans la pièce sous le grenier, cliquez sur la corde près du trou, à droite de l'écran. Dans la bibliothèque, cliquez sur les livres, sur les statues, à gauche de l'écran. Cliquez ensuite sur les statues de chat sur la table, vous voilà au sous-sol. Cliquez sur chaque armoire jusqu'à ce que vous trouviez la statue, puis cliquez dessus pour la prendre.

## **Les retrouvailles**

Récupérez le journal devant le théâtre puis rendez-vous dans la ruelle et poussez les caisses de façon à pouvoir utiliser l'échelle. Parlez à l'éclairagiste, le but étant de lui refourguer le journal pour qu'il aille jouer ailleurs. Allez vers le panneau de contrôle, poussez les leviers de gauche et droite puis le bouton afin de ruiner la conférence de Sophia. Islande, allez vers les fouilles, à gauche et parlez à Heimdall de ce qu'il vous passe par la tête. Sortez de la grotte, utilisez le camion et partez pour Tikal.

## **Tikal**

Descendez vers la forêt vierge. Obligez le rongeur à prendre le chemin vers le centre de l'écran, puis utilisez le fouet sur lui. Une fois que le serpent est tombé, cliquez sur l'arbre où il se trouvait pour passer de l'autre côté. Pour entrer dans le temple, parlez à Sternhart et avouez-lui que vous ne connaissez pas le titre puis parlez au perroquet et dites lui le mot " Titre ". Parlez ensuite à Sternhart, donnez la réponse fournie par le perroquet et demandez-lui si vous pouvez visiter le temple. A l'intérieur, demandez à Sophia de s'occuper de Sternhart afin que vous puissiez sortir et récupérer la lampe à pétrole sur le stand à souvenirs. Revenez dans le temple, ouvrez la lampe et utilisez le pétrole pour enlever les moisissures sur la spirale. Récupérez-la en tirant dessus et utilisez-la sur la tête d'éléphant à gauche. Tirez maintenant sur la trompe et récupérez la perle d'Orichalque.

## **Derniers préparatifs avant le grande voyage**

Retournez en Islande. Revenez dans les fouilles et placez la perle d'Orichalque sur la figurine dans la glace. Prenez la figurine et utilisez le camion pour vous rendre aux Açores. Proposez à Costa un échange contre la figurine. Il va en retour vous informer de la collection où se trouve la traduction du livre de Platon.

## **Une aiguille dans une botte de foin**

L'endroit où chercher ce maudit livre change à chaque partie, voici les différents cas :

1/ Montez au premier et emparez-vous du chewing-gum collé sur la chaise. Grâce à lui, vous allez pouvoir escalader le conduit à charbon et atteindre la salle où se trouvent des figurines en forme de chat. Prenez la figurine en cire, faites-la fondre dans la chaudière (...).

2/ Empochez le torchon sale dans la chaufferie puis remontez au deuxième étage (escaliers puis corde). Là, trouvez la pointe de flèche, dans le fond de la pièce. Redescendez ensuite, et dévissez les vis de l'étagère au sol en combinant "pointe de flèche + torchon" puis ouvrez l'étagère.

3/ Un pot de mayonnaise que l'on récupère dans le frigo du bureau en face de Barnett College, et qui sert à déplacer la statue au-dessous de la trappe du deuxième étage. Grimpez sur la statue pour atteindre le grenier, prenez les cendres dans l'urne pour trouver la clef et redescendez d'un étage.

Déplacez la caisse de gauche et ouvrez le coffre.

Après avoir trouvé les Dialogues Perdus de Platon, retrouvez Sophia au bureau et discutez avec elle. Au fil de la discussion, vous allez vous retrouver devant trois façons de finir le jeu. Avec Sophia, Sans Sophia donc plus dur ainsi que le mode action, insistez pour que Sophia vous accompagne puisque cette soluce concerne le mode équipe.

## Alger

Dirigez-vous vers la gauche, dépassez le jongleur et prenez l'allée du fond. Prenez le masque et sortez, le marchand vous l'offrira de toute façon. Retournez sur la place et parlez au lanceur de couteaux puis à Sophia. Essayez de la convaincre et dès qu'elle s'approche du lanceur de couteau, poussez-la. Partez vers la droite et rendez-vous à Monté-Carlo.

## Monté Carlo



Monsieur Trottier a les cheveux gris et un costume marron. Il faut le convaincre de vous suivre pour rencontrer Sophia. Demandez à votre équipière de l'occuper quelques instants, ouvrez le placard et prenez la torche électrique, prenez également le drap du lit. Ouvrez la boîte à fusibles, tirez sur le coupe circuit et utilisez le drap, le masque et la lampe électrique, un disque de pierre gagné ! Prenez le taxi et partez pour Alger.

## Alger, le retour

Retournez dans la boutique et parlez au vendeur. Parlez-lui de l'Atlantide et dites-lui que vous avez la pierre. Il vous donnera une carte et des chameaux. Revenez à la boutique et échangez votre masque contre un objet. Rendez-vous chez l'épicier et donnez-lui votre troque. S'il n'en veut pas, notez dans la conversation sa couleur préférée et retournez faire du troc jusqu'à tomber dans le mille et grater un pigeon rôti, miam miam. Partez vers la droite et offrez le pigeon au mendiant qui vous donnera un billet pour le ballon. Montez les escaliers et donnez votre billet puis utilisez le ballon. Coupez la corde du ballon avec le couteau du jongleur.

## Croisière en mongolfière

Les nomades peuvent vous aider à trouver l'emplacement des fouilles si vous leur montrez la carte : " Considérablement à l'Est " signifie " Deux écrans vers l'Est ", - " A l'Est " signifie " Un écran vers l'Est ", - " Légèrement à l'Est " signifie " dans cet écran ".

## Les fouilles archéologiques

Arrivé aux fouilles, utilisez l'échelle pour descendre. Récupérez la jarre en terre cuite (chose en argile) et le tuyau (long objet tubulaire). Remontez, ouvrez le réservoir du camion, utilisez le tuyau sur le camion puis la jarre d'argile avec le bout du tuyau. Redescendez, enlevez le bouchon du groupe électrogène puis utilisez l'orifice de remplissage sur la jarre pleine d'essence. Pressez ensuite la " petite chose en métal " pour démarrer le groupe électrogène. Récupérez la membrure de la coque près de l'échelle et la cheville en bois sur la table. Maintenant, dégagez le mur fissuré avec la membrure de la coque et mettez la cheville en bois dans le trou au centre de la peinture murale. Utilisez ensuite la Pierre Solaire sur la cheville dans le trou. Regardez la pierre solaire. La bonne position vous est donnée dans le dernier paragraphe de la page gauche des pages marquées du troisième trombone. Appuyez sur l'axe central. Sophia libre, celle-ci vous donne un détecteur d'Orichalque et un Delco. Coupez le groupe électrogène, ouvrez-le et prenez la bougie. Remontez, ouvrez le capot du camion puis utilisez la bougie et le Delco sur le moteur. Fermez le capot et utilisez le camion pour vous rendre en Crète.

## La crête

Traversez le pont et rendez-vous sur la falaise qui surplombe le site. Là, prenez le niveau de géomètre. Revenez en arrière et visitez toutes les ruines du site afin de trouver une peinture murale (à mémoriser). Sortez puis repérez les grandes cornes sur le site. Regardez chaque tas de pierre autour des grandes cornes et poussez celles qui sont branlantes de façon à obtenir deux statues. Utilisez le niveau de géomètre sur chaque statue, en alignant à chaque fois le viseur avec l'une des cornes. Les deux lignes pointillées vont se croiser en un point. Utilisez la membrure sur le point obtenu et vous trouverez la Pierre Lunaire. Quittez



le site et remontez jusqu'au piédestal. Utilisez la Pierre solaire sur le piédestal, puis la Pierre Lunaire. Lisez les Dialogues Perdus de Platon, troisième trombone, page de droite et entrez la combinaison de la même façon qu'en Algérie. Récupérez vos pierres et prenez le passage secret.

## Indy comme un poisson dans l'eau



Ramassez deux des trois têtes posées sur l'hôtel. Sortez, et de la pièce suivante, utilisez le fouet sur la tête restante. Visitez les différentes pièces jusqu'à vous retrouver devant la statue de Minotaure. Utilisez le fouet sur la tête du Minotaure puis placez-vous sur la plaque au sol face à la statue. Jetez un oeil au cadavre de Stenhardt et récupérez la canne et le disque terrestre. Utilisez la chaîne cachée sous la cascade pour remonter. Progressez dans les pièces jusqu'à arriver à une porte avec une étagère. Posez les trois têtes sur le plateau. Traversez la pièce, empruntez les escaliers, allez au fond puis à droite.

Utilisez la canne sur la cale pour libérer le contrepoids. Allez dans la pièce en dessous et mettez la canne dans la bouche de la statue. Prenez la boîte en or et mettez vos perles d'Orichalque à l'intérieur. Revenez dans la salle du cadavre et allez dans la salle du fond. Il faut convaincre Sophia de passer par le trou en ironisant sur son poids. Il faut ensuite la convaincre de mettre son collier dans le coffre. Utilisez le détecteur d'Orichalque dans chaque pièce. Utilisez la membrure sur le mur. Entrez dans la salle et placez les trois disques sur le centre de la maquette. Aidez-vous une fois de plus des Dialogues Perdus de Platon. Donnez vos disques à Kerner puis sortez en utilisant la membrure du bateau sur le mur.

## Le sous-marin

Montez à l'échelle et, après avoir assommé le capitaine, envoyez l'équipage à l'avant en utilisant la radio, touchez au levier, vous venez de le casser ! C'est normal je vous rassure. Descendez au niveau inférieur et récupérez le pain, la chope et la charcuterie. Utilisez le pain avec la charcuterie. Continuez votre route vers la gauche puis poussez sur le levier et le bouton rouge. Descendez à la suite, sous la cuisine et utilisez la chope sur l'acide. Utilisez l'acide sur le coffre-fort à côté de la pièce où discutent Kerner et Ubermann. Récupérez les 3 disques et la clé. Dirigez-vous au bout à droite et parlez à Sophia, demandez-lui d'occuper le garde. Allez près du garde et demandez-lui s'il a un saut. Allez récupérer la ventouse sous les toilettes et utilisez-la avec le levier cassé. Utilisez l'échelle pour descendre puis déverrouillez le gouvernail avec la clé. Faites rentrer le sous-marin dans la grotte.

## La salle obscure et sombre

Récupérez l'objet en bois vers le bas de l'écran sous l'arche. Utilisez l'échelle que vous venez de trouver sur les gravats pour atteindre ces "choses en pierre". Ouvrez la boîte en pierre et prenez la tige de métal. Placez une perle d'Orichalque sur la bouche de la tige de métal. Placez les 3

disques de pierre sur l'axe pour obtenir la bonne combinaison puis tournez chaque disque de 180° avant de cliquer sur l'axe.

### **Le labyrinthe cauchemardesque**

Visitez toutes les salles marquées d'un point d'interrogation. Certaines salles comportent des grilles qui, ouvertes, mènent à des salles inaccessibles directement. Rendez-vous dans la pièce de la statue et utilisez l'échelle sur le trou pour récupérer la coupe. Reprenez l'échelle et allez dans le cercle extérieur en bas à droite où vous trouverez le thorax de squelette après l'avoir examiné. Dans la pièce aux crabes, utilisez le sandwich dans le thorax et placez le tout dans la fontaine pour capturer un crabe, in the pocket. Récupérez la tête de poisson dans la salle avec la petite statue et allez dans la salle de la lave. Là, utilisez la coupe sur le piédestal puis la tête de poisson sur la plaque. Allez visiter les salles avec des robots en pièces détachées et prenez la pièce en bronze et la roue en bronze. Passez par l'une des grilles pour vous rendre dans la salle de la figurine en forme d'anguille que vous devrez récupérer. Trouvez le passage menant à la prison de Sophia, grille du haut, et écrasez le garde en utilisant une perle d'Orichalque sur la statue. Rendez-vous maintenant dans la salle de la machine. Placez la roue en bronze sur l'axe en bas à droite du réceptacle puis utilisez la coupe pleine de lave sur l'entonnoir. Récupérez les perles d'Orichalque sans oublier la roue en bronze. Allez dans la salle de la sentinelle, mettez une perle d'Orichalque dans la figurine en forme d'anguille, puis une autre dans la statue avec la bouche ouverte. Les portes s'ouvrent. Pénétrez dans le donjon, rendez-vous à la prison et récupérez la pièce de robot par terre. Prenez la seconde sortie.

### **La porte interdite**

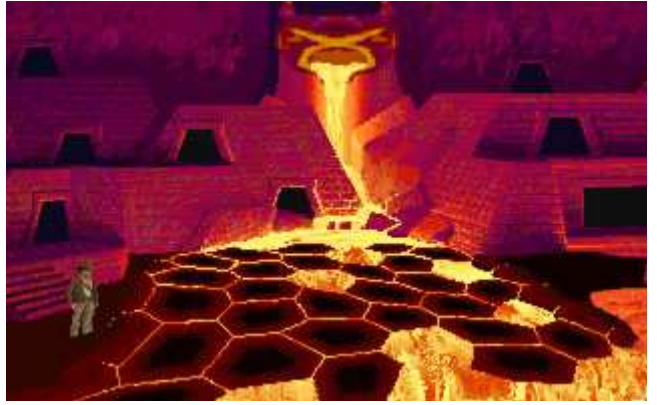
Donnez le crabe à la pieuvre. Passez le canal, montez sur le crabe-radeau et placez-lui une perle d'Orichalque dans la bouche. Utilisez les pierres (Solaire, Lunaire et Terrestre) pour ouvrir les grilles. Assurez-vous d'avoir la pièce en bronze, la roue en bronze, la pièce de robot et la pièce en forme de croissant dans votre inventaire (vous devrez prendre les escaliers à l'écran de gauche pour une de ces pièces, observez par la-même le dessin sur la porte du placard). Dirigez-vous maintenant vers la salle de la statue à qui il manque un bras. Utilisez la chaîne sur la porte puis utilisez l'échelle sur la statue et ouvrez la plaque. Mettez la roue en bronze sur l'axe central et placez la pièce du robot dessus. Placez ensuite la pièce en forme de croissant à cheval sur les deux axes de droite. Pour déplacer le bras de la statue vers l'avant, placez la pièce en bronze sur l'axe gauche du haut. Pour déplacer le bras de la statue vers l'arrière, placez la pièce en bronze sur l'axe gauche du bas. Mettez ensuite une perle d'Orichalque dans la bouche au centre. Le bras gauche de la statue va se lever, placez la chaîne dessus, faites la même manip en sens inverse pour qu'il éclate la porte.

### **Nur-Ab-Sal, se farsseur**

Récupérez la charnière et retournez à la prison pour délivrer Sophia. Avant de soulever la grille, donnez la charnière à Sophia. Soulevez la grille, et dites à Sophia de coincer la porte avec la charnière. Retournez à la grosse porte maintenant ouverte et dirigez-vous vers la salle du puit de lave. Regardez Sophia et mettez une perle d'Orichalque dans la bouche du médaillon. Quand Sophia enlève le collier, utilisez le coffret en or avec le collier. Récupérez le sceptre en haut des marches, sortez et allez dans la salle de l'excavatrice. Mettez une perle d'Orichalque dans la bouche de l'excavatrice. Utilisez la charnière et le sceptre. Le diagramme au sol à côté de l'excavatrice vous indique comment la déplacer et celui sur le mur dans le corridor vous indique comment l'arrêter.

### **Enfin la gloire !**

Après le méga crash, prenez le seul chemin possible pour arriver dans une énorme salle étrange. Petit jeu de mémorisation ici pour arriver en bas devant les dalles en forme d'hexagone. Notez le schéma géant des disques de pierres qui se trouve entre les deux passerelles. Un petit jeu de logique à présent puis descendez. Entrez à l'intérieur de la dernière salle et placez les disques comme indiqué sur le diagramme géant sur l'axe à gauche. Après la transformation de Kerner, lorsque Ubermann vous adresse la parole, orientez le dialogue pour le menacer de votre colère divine une fois transformé pour qu'il prenne votre place. Il ne vous reste plus qu'à apprécier la séquence de fin.



**THE END**

Blood le 26 Juillet 2004

**[Alone in the Past ?](#)** est © Blood & Largo depuis le 13 Août 2002, tous droits réservés. Tous les jeux et images proposés sont © de leurs auteurs respectifs.

