

Pour visiter les grottes, munis-toi toujours d'une lampe

Pour obtenir des renseignements ou affronter les personnages qui peuplent la région de l'ancien Atlantide, il te faut tout d'abord les connaître, et savoir quels objets les feront fléchir. N'oublie pas que certains sont dangereux, ne les énerve pas !

Tu rencontreras

Vénus, déesse de la beauté, à qui depuis si longtemps il manque ses deux bras

Poséidon, puissant dieu de la mer, fléchira si tu lui apportes un oeil de verre.

Demnos, seigneur du royaume des morts, a vraiment besoin d'une assurance-vie

Robinson, le naufragé perdu, se passionne pour l'oeuvre de celui qui a si bien su conter son aventure

la pieuvre ne se rendra que face au miroir de l'âme, ou miroir diabolique

le Xak, monstre cruel des abîmes marins, ne sera vaincu que par un virus inconnu des anciens habitants de l'Atlantide

Si tu arrives enfin à la grotte principale, après avoir visité toutes les autres, il te faut posséder à tout prix la clef des songes, sinon ce lieu est trop dangereux pour toi. Tu y trouveras un objet appartenant à l'Olympe. Garde-le précieusement pour aller visiter l'île située près du meilleur détroit.

Saches que tu ne peux emporter avec toi qu'un certain nombre d'objets, sinon tu seras trop alourdi. Tu peux faire des caches dans un lieu où se trouve déjà un objet, noter les coordonnées, et y retourner au besoin.

COKTEL - VISION

25. Rue Michelet

92100 - BOULOGNE BILLANCOURT

Tél. 48.04.70.85

R.C. Nanterre B 330 056 284

FIN DU MESSAGE... FIN DU MESSAGE... FIN DU MESSAGE... FIN DU MESSAGE

Message des gardiens de l'Atlantide

POSEIDON

Valeureux marin, te voici dans la zone où les anciens témoignages situent l'Atlantide, à la recherche de Sapho, la belle sirène disparue. Ta cause est noble, ton courage certain, aussi nous avons décidé de t'aider.

Au cours de ton étonnante aventure, tu devras visiter les îles que beaucoup supposent désertes, mais ne néglige pas les fonds et abîmes sous-marins et leurs grottes. Tu rencontreras des objets mystérieux, d'étranges personnages et des monstres redoutables qui pourront surgir plusieurs fois. Sur la carte jointe, nous, gardiens de l'Atlantide, avons condescendu à t'indiquer les lieux où se tiennent certains d'entre eux.

Tu pourras aborder ou affronter ces créatures divines ou monstrueuses en plusieurs lieux, en leur proposant les mêmes objets, ils te transmettront sous forme de messages des informations essentielles.

Voici decryptés quelques uns des messages qui te seront adressés au cours de ton périple, il est très important de se référer à la carte pour en comprendre le sens. Ils font souvent référence aux personnages réels ou de légende de la Grèce antique.

Poete, Poete il s'agit d'Homer (Mer Ho)

Au coeur de celle qui les brise : la Belle Hélène (l'île Hélène la Belle)

Un garçon dans le vent : Eole

La clef est dans le chapeau : Cap Huchon

L'étang t'accule avant jeudi : pieuvre dans la Mer Credy

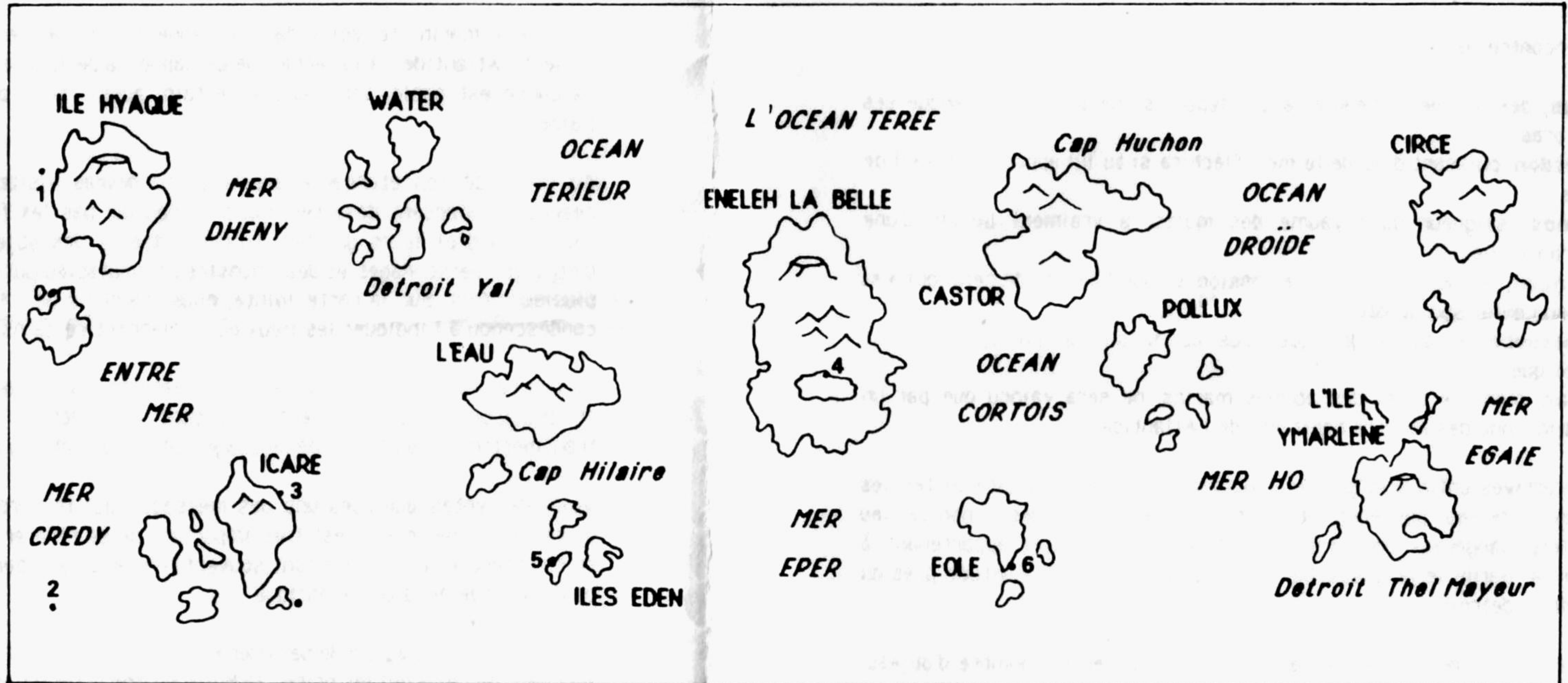
le B de robot : au milieu de l'Océan Droïde

au NO de la crête : au Nord Ouest de l'île Hyaque

A la pointe Sud de la Porcherie : Circe, etc ..

A toi de décoder les autres messages que tu auras pu entendre

Carte de l'ATLANTIDE



Chaque zone, contenant ou non un personnage ou objet, a la taille d'un caractère, soit 8 sur 8 pixels. Il est donc inutile de balayer l'écran pixel par pixel.

