

Explora 3

[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.

La solution n'a été testé que sur Atari ST. Sur Amiga, je n'ai pas réussi à configurer l'émulateur WinUAE afin d'avoir une vitesse fidèle à l'A500 d'origine même avec la configuration A500, le jeu se déroule trop rapidement vous empêchant d'être à l'heure à certains endroits. La notion du temps est primordiale dans ce jeu (contrairement au autre volet).



home sweet home???? pas si sûr !!!!

08H01 rue Paul Istirère: Prendre clé sur porte-clefs du vestibule. Sortir dans le hall de l'immeuble. Sortir de l'immeuble. Dehors, dirigez vous à droite jusqu'à l'arrêt de bus. Cliquez sur le panneau et prenez la direction Sébastienne Tousseul.

08H18 rue Sébastienne Tousseul: Aller à gauche jusqu'à une palissade de chantier. Entrez, vous êtes maintenant dans une arrière cours. Prendre la carte plastifié sur le cadavre puis revenir à l'arrêt de bus et prenez la direction Paul Istirère.

08H40 rue Paul Istirère: Allez à gauche et retournez dans votre immeuble. Entrez dans votre appartement et allez dans votre chambre. Prenez votre veste, à terre, près de votre lit. Observez là pour trouver votre portefeuille. Sortir de la chambre et allez à la cuisine. Prendre la bouteille de vin dans le réfrigérateur puis aller dans la salle de bain. Prendre le papier hygiénique près des WC, le rasoir et la savonnnette dans l'armoire à pharmacie. Aller dans l'entrée et utiliser votre veste sur vous. Allez dans le hall et regarder dans votre boîte aux lettres. Prendre et observer la lettre de votre banque (attention gardez là sinon vous ne pourrez plus retirer de l'argent). Retournez dans la rue. Allez à droite. Retirer 100 frs du distributeur. Continuez jusqu'à l'arrêt de bus. Prenez rue Sébastienne Tousseul.



Ne me dites pas qu'il va falloir fouiller les poubelles!!!

9h18 rue Sébastienne Tousseul: Retournez dans l'arrière cours, là où gisait le cadavre. Regarder sur les tas de journaux. Un clochard surgit et vous demande de l'argent. Cliquez sur votre portefeuille et utiliser l'argent sur le mendiant. Là, il se met à vous raconter une histoire d'homme qui se transforme en serpent. Utiliser la bouteille de vin sur lui, vous avez maintenant l'autorisation de fouiller dans sa poubelle. Prendre la vieille photo et reprenez la bouteille de vin au clochard (cliquez sur sa bouche).Revenir à l'arrêt de bus puis rue Paul Istirère.

10H00 rue Paul Istirère: Prendre la rue "Mélusine Anfaillit". Puis l'aéroport et rue "Sabine Lataire".



10H36 rue Sabine Lataire : Prenez à droite jusqu'à un asile. Sonnez à trois reprises avant que le gardien ne vous laisse entrer. Là il faut rapidement prendre la chaise et l'utiliser sur la porte du médecin chef. Prenez et observez le dossier médical dans le placard au dessus du guichet. Vous trouvez une clé. Montez dans l'ascenseur et appuyez sur le bouton du 3ème étage. Utilisez la clé sur la porte. Mr Lauzier est bien saucissonné. Comment le libéré? Un rasoir, mais oui bien sûr utiliser le rasoir sur le fou. Utilisez le dossier médical sur lui. Dehors retournez à l'arrêt de bus et prendre la direction Justin Vaire.

*De quoi se plaint-il son appart est plein sud
!!!!*

10h50 rue Justin Vaire : Prendre à gauche jusqu'à voir un punk traversé la rue. Il revient dans le sens inverse trainé par un CRS. Il laisse tomber un papier (la recette du cocktail Molotov). Ramassez le. Revenez à l'arrêt de bus et prenez la direction Mélusine Anfaillat puis Paul Istirène.

11h30 rue Paul Istirène : Rentrez chez vous. Poser le rasoir et la clé. Sortir et retirer 400 frs. Retournez à l'arrêt de bus et prenez la direction "Marc Hassain".

11h50 rue Marc Hassain : Aller à droite jusqu'au magasin de sport. Entrez et achetez une bouée puis à l'arrêt de bus , allez rue Paul Istirène.

12h00 rue Paul Istirène : Prendre à droite jusqu'à la station de métro. Sur le quai, attendre la rame pour aller à l'aéroport. Arrivé à la station, prendre la direction de gauche sans sortir de la station. Attendre la rame et prendre la direction "Ella de Bossieu". Une fois arrivé, sortir de la station.

12h19 rue Ella de Bossieu : Prendre la direction de gauche et entrez dans la droguerie. Achetez une scie à métaux, un diamant synthétique et de l'alcool. Reprendre le chemin inverse et le métro direction l'aéroport et Paul Istirène. Dans le hall de l'immeuble, utiliser la bouée sur vous. Il faut garder la bouée car on n'est jamais assez prudent de nos jours, cela évite les noyades. Allez à l'arrêt de bus et prenez 400 francs au distributeur. Prendre le bus direction "Marc Hassain".



13h20 rue Marc Hassain : Prenez à droite jusqu'à l'hôtel restaurant. Entrez et dirigez vous vers l'office. Le serveur apparait. Prendre une table et recommencer sans discontinuer l'opération jusqu'à 19h11. Sortir du restaurant et refaire le chemin inverse et retirer 100 frs au distributeur. Revenir dans le restaurant et reprendre une table jusque 21h28. Retournez à l'arrêt de bus et prenez la direction "Mélusine Anfaillit", puis aéroport, puis "Jean Goisse".

il faut bien manger un jour ou l'autre!!!



21h37 rue Jean Goisse : Prendre à gauche jusqu'à un portail avec un panneau de stationnement interdit. Cliquez dessus pour arriver dans la cour d'un manoir. Entrez dans le manoir et montez l'escalier à droite. Vous avez le choix entre deux portes, prenez la porte de gauche. Horreur, le fou, Mr de Lauzier que vous avez libéré est mort. Utilisez la feuille manuscrite sur la cheminée délabrée. Vous avez fabriqué un cocktail Molotov. Gardez le mais vous pouvez poser les objets suivants : le portefeuille, les clefs, la lettre de Banque, la feuille manuscrite. Prenez sur le cadavre du pauvre Mr Lauzier la clé d'une consigne. Retournez à l'arrêt de bus et allez à l'aéroport.

22h19 Aéroport : Allez à gauche et entrez dans l'aéroport. Utilisez la clé de consigne sur la consigne de droite. Prendre l'étrange appareil. Sortir et reprendre le bus direction "Mélusine Anfaillit", puis "Guy Yotine" et "Gérard Mensoif".

22h35 rue Gérard Mensoif : Allez à gauche jusqu'à la bouche d'égout qui est en travaux. Descendre en cliquant dessus. A ce moment vous êtes toujours protégé de la noyade par la bouée. Dans les catacombes vous ne devez pas cliquer si un rat passe car cela fausse le nombre de vos pas. Et comme c'est un vrai labyrinthe, je vais vous guider :

6 x droite, 8 x haut, 2 x gauche, bas, 2 x gauche, haut, 3 x gauche, 3 x haut, 7 x droite, 2 x haut, droite, 2 x haut, droite, haut, 13 x droite, 2 x bas, gauche, bas, gauche, 3 x bas, 2 x droite, 4 x bas, 7 x gauche, 2 x bas, 5 x droite, 3 x bas, 7 x gauche, haut.

Vous vous trouverez normalement devant une autre échelle. Montez et utilisez la scie à métaux sur la grille du sous-sol du musée.



22h 44 Le Musée : ahhhh!!! voilà enfin la machine à voyager dans le temps que votre père a fabriqué "Explora". Mais celle-ci est protégée par une épaisse couche de verre réputée incassable (si si!!). Avec quoi allez vous pouvoir entrer ??? Un diamant ??? tiens justement vous possédez un diamant synthétique. Utilisez le sur l'étrange machine. Une découpe apparaît. Cliquez sur l'oeil noir de la machine, vous êtes devant le tableau de bord. Utilisez l'étrange appareil trouvé dans la consigne de l'aéroport dans l'emplacement libre sur le tableau de bord. Utilisez la vieille photo sur le tableau de bord.

Mais qu'est-ce qu'elle fait dans un musée ???

Et voilà ce que vous attendiez depuis des heures, votre voyage dans le temps.....et quel voyage!!!!!!

Pour arrêter l'animation, cliquez sur l'écran. Vous êtes en Chine, dirigez vous vers la façade rouge à droite de l'écran. C'est une taverne, cliquez sur le comptoir, un barman apparaît. Cliquez sur celui-ci. Il vous sert une boisson, utilisez la carte plastifiée sur lui. Vous êtes maintenant devant le fameux maître de cette secte satanique. Dans un geste de méchanceté gratuite, utilisez le cocktail molotov sur lui. Et voilà.....

THE END

Ranx le 5 mai 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.

