

Cette solution a été réalisée pour le site Alone in the Past ? et son élaboration a demandée du temps, aussi bien pour sa précision que pour les captures d'écran. Par respect pour notre travail, merci de ne pas la proposer chez un confrère sans notre autorisation.

Je ne sais pas s'il est utile de récupérer tous ces bouquins mais par défaut, je les ai pris. Il sera parfois nécessaire de choisir la vue aérienne pour vous déplacer.

Je vous rappelle que vous pouvez adjoindre à Freedo, l'émulateur 3DO, le programme Joy2Key permettant de jouer au pad, c'est quand même plus sympa comme ça.

Attendre cinq secondes que le chandelier tombe et quitter la pièce. Prendre la clef blanche dans l'horloge et l'utiliser sur la porte juste en face. Empreinter la seule porte disponible et, dans la nouvelle pièce, récupérer la rose et la clef blanche sur la table. Mettre la rose dans le second vase et empreinter le passage secret derrière la tapisserie. Récupérer le livre vert dans le bureau près de là où vous êtes entré, la clef rouge dans le bureau au fond de la pièce et le plan dans la bibliothèque. Quitter la pièce. Au bout du corridor, actionner le meuble et revenez ainsi sur vos pas, jusqu'à la pièce avec l'horloge. Utiliser la clef rouge sur la double porte près de l'horloge. Pousser la table basse vers le mur et tirer l'armoire qui bloque la porte. Dans le corridor, courir vous mettre à l'abris dans le renforcement et prendre la porte parallèle au corridor, toujours dans le renforcement pour vous retrouver dans la seconde cuisine. Récupérer une clef orange, un couteau et un petit bidon d'essence dans les différents meubles. Sortir et prendre la porte juste à côté pour vous retrouver dans la première cuisine. Utiliser la vue aérienne et poussez la table contre le meuble puis poussez-la vers le trou pour qu'elle tombe et vous permette d'accéder à l'autre bout de la pièce. Récupérer la hache sur le côté du meuble et sortir de cette pièce. Prendre la porte en face du renforcement et utiliser la clef orange pour entrer dans la salle à manger. Prendre le chandelier et le morceau de bois sur la cheminée ce qui aura pour effet de faire tomber des dalles. Sauter de dalles en dalles pour quitter cette pièce. Prendre la porte à gauche pour monter au premier étage.

A droite, trois pics sortant du sol vous bloquent le passage. Entrer par la première porte sur votre gauche et fouiller les agencements au fond pour y trouver un briquet et une barre à mine. Revenir à la première rangée de meubles et les fouiller pour dénicher un fusil à pompe ainsi qu'un passage secret menant vers une pièce à l'étage inférieur. Vous êtes dans la bibliothèque. Prendre les deux livres rouges qui se cachent dans les rayonnages, le livre vert dans le bureau, la grille de ventilation et le papier sur la table. Quitter la pièce en empreintant le passage secret situé en face de là où vous êtes entré, la gondole recèle une échelle qui vous ramènera au premier étage où une surprise vous attend. Utiliser la barre à mine sur la porte condamnée en haut à gauche. Utiliser le chandelier et le briquet pour voir où vous mettez les pieds et empreinter la porte au bout du couloir. Prenez le livre vert dans le meuble et placez-vous près du lit pour tirer un coup de fusil à pompe en direction de la pièce adjacente. Empreinter la porte et fouiller le cadavre pour y trouver une clef rouge. Empreinter la porte suivante en utilisant la clef rouge. Eviter soigneusement les hachoirs géants pour vous rendre à l'autre extrémité de la pièce et fouiller le meuble pour y trouver une clef en bois. Inutile de s'attarder d'avantage dans cette pièce, revenez dans le couloir. Prenez la porte suivante en utilisant la clef en bois.

Examiner la peinture et traverser le trou en marchant comme dans... Enfin, vous voyez. De l'autre côté, empreinter la porte, prendre la clef orange dans le meuble et le livre vert sur la table avant de sortir. Traverser le trou à nouveau, en marchant, et utiliser la clef orange sur la porte au-dessus du trou. Ouvrir le meuble à droite de la peinture, ce qui aura pour effet de déclencher un mécanisme dans une autre pièce, une flèche sera projetée d'une pendule. Sortir et aller sur votre droite pour prendre la prochaine porte. Un air de déjà vu ? Oui, ça arrive souvent dans ce jeu, ne vous en faites pas. Placer la hache sur le crochet, au fond de la pièce, après la pendule. Vous pouvez à présent actionner la peinture pour atterrir dans une autre pièce qui elle aussi, a un furieux air de déjà vu (c'est bon, j'arrête là). Fouiller le meuble pour y trouver une peinture et empreinter la porte sur le même mur pour y prendre cette fois-ci la dynamite. Revenir dans la pièce et actionner la cheminée pour y découvrir un passage secret. Vous empreintez l'échelle quand tout à coups, vous tombez et à votre réveil, quelque chose de magique se passe dans vos oreilles. Et oui, voici venu le second thème musical du jeu, ça valait le coup de fouiller des dizaines bibliothèques et de ramasser des bouquins inutiles, n'est-ce pas ? Bon, ouvrir la double porte et récupérer la clef blanche sur le cadavre avant de revenir dans la salle d'où vous êtes tombé. Prendre l'autre porte et utiliser la dynamite contre le tas de rocher (en fait, le mur de rochers) puis, le briquet. Sortir de la pièce rapidement sinon, je vous fais pas un dessin. Après une explosion super kitch, retourner constater que le chemin est maintenant dégagé. Un petit coup de wagonnet plus tard avec de la techno en arrière fond, si si, rassurez-vous, on est toujours dans un survival horror. Une fois à bon port, une porte, que faire ? Entrer en utilisant la clef blanche pour un face à face contre le boss final (même si vous n'avez jamais rencontré un seul ennemi durant tout le jeu). Une petite séquence s'amorce alors, à la fin de laquelle vous devrez choisir la peinture dans l'inventaire et éviter les projectiles du boss pour l'approcher et assister à la conclusion qui est au niveau du jeu. Félicitation à ceux qui ont eu le courage de finir cette... chose.