

Commander Blood



Avancer de commencer, il faut savoir qu'il est important de discuter de tous les sujets de conversation avec les races que vous rencontrerez. Cette solution n'est qu'une parmi plusieurs pour terminer le jeu, vous pouvez ensuite le refaire en faisant des choix différents pour voir la différence...

Dès le début, vous recevez un appel téléphonique fort sympathique qui ne vous laisse qu'une solution : fuir courageusement.

PTERRA Donner le code EXXOS au Scruter avant de le téléporter. Une fois dans l'arche il va révéler le Bionium, énergie qui sera bien utile à Honk en cas de problème

CORPO Parlez avec Izwalito pour avoir l'adresse de la décharge à robots.

MAGNUS Examinez Morning Oil

CORPO Accéptez la mission d'Izwalito et prenez son pion.

VENUSIA Achetez des batteries pour Morning Oil et revenez sur Magnus pour le téléporter.

L'ARCHE Parlez avec Morning Oil jusqu'à ce que Honk prenne la décision de lui ouvrir la carcasse. Parlez ensuite à Honk qui vous dira avoir oublié un pion dans le Cryobox.

MOSKITO Achetez de la viande.

CORPO Donnez sa barbaque à Izwalito et parlez-lui ainsi qu'à Hom pour avoir les adresses de deux planètes ainsi qu'un autre pion.

RONDO Parlez avec Yoko pour avoir les coordonnées de la planète des Slimers.

EKATOMB Parlez avec Daddy Gluxx pour avoir les coordonnées de la cure.

ERAZOR Allez voir Otton Von Smile pour connaître son prix pour une lentille.

MOSKITO Parlez avec Bronko des Croolis.

L'ARCHE Allez parler avec Morning Oil, la télé, et retournez parler avec lui.

MASTACHOK Le code est... code ! Parlez avec Scruter Mac.

VENUSIA Achetez le parfum Motoroil.

MASTACHOCK Donnez le parfum au garde

MOSKITO Téléportez Bronko, il vous fera la cuisine.

ERAZOR Acceptez le marché d'Otton Von Smile et balancez-lui la bonne adresse . Retournez à l'Arche et retournez récupérez votre cadeau, faite un tour en attendant si l'expédition tarde à rentrer

RONDO Donnez la lentille à Maxxon.

EKATOMB Suite à leur appel au secours, allez constater vos conneries.

MASTACHOK Parlez avec Eviscerator et prenez en considération sa commande.

EDEN Parlez avec la star.

L'ARCHE De retour à l'Arche, acceptez le défi et allez vers TRAUMA; de là attendez un peu et retournez porter secours à la voiture en vous servant de Morning Oil pour la réparation. Acceptez ensuite la guitare, vous l'avez bien mérité.

EDEN Donnez la guitare à Tina Burner

MAGNUS Téléportez Clay De Dys

KORTEX Allez voir Hom pour qu'il vous envoie passer un diplôme

CYBEROCK Mettez en pratique ce que vous avez appris au cours des conversations pour obtenir le diplôme

KORTEX Allez montrer votre beau cadeau à papa Hom afin d'obtenir un brouilleur d'esprit

L'ARCHE Parlez avec Bronko pour connaître l'adresse de son ami musico

MOSKITO Arrêtez vous à l'aéroport cette fois pour rencontrer un bizarre inconnu

EDEN Allez ramasser Tina Burner avant qu'elle pique une crise

MOSKITO Faites une B.A., réunissez les deux affreux pour monter un groupe

ERAZOR En orbite, parlez à Bronko pour qu'il aille espionner la planète puis emmenez-lui un porte clefs

EDEN Dites au garde que vous êtes recommandés par Eviscerator et que le code est Mastachok, récupérez ensuite la dynamite

MASTACHOK Donnez au taulard son splatch pour faire sauter la baraque

TUMUL Allez constater l'ampleur des dégâts

MAGNUS Récupérez le Scrutter

TUMUL Offrez la carcasse à Beauregard

RONDO Allez reconforter Yoko et laissez-lui Morning Oil comme garde du corps

ERAZOR Allez récupérer Bronko et parlez-lui une fois dans l'arche pour découvrir ce qu'il a trouvé

TUMUL Donnez la dynamite à Beauregard puis téléportez-le ainsi que la momie

RONDO Allez récupérer Morning Oil qui a fait une bonne découverte, allez faire un tour puis revenez parler à Jerry Khan pour enfin traverser le trou noir

RON Brouillez l'esprit de Fifi avant de rejoindre le Shark

VISTAR Parlez avec Hom avant de le téléporter

RON N'utilisez pas le brouilleur d'esprit cette fois

MAGNU Mazjok vous donne les coo d'un sorcier pour enlever votre sortilège

CRAZYSTONE Acceptez la mission

VISTA En orbite, utilisez Clay De Dys pour commettre le délit

RON Soyez sympa, donnez la belle image à Fifi

VISTA Récupérez votre mercenaire ainsi que la croûte

CRAZYSTONE Donnez le tableau à Super Zen pour qu'il remplisse sa part du marché

ATTROX Téléportez l'empereur Betakam pour lui assurer un bon avenir

MAGNU Soyez polis avec le tromp, il vous récompensera

SAT En orbite, déposez son altesse

RON Récupérez le chapeau du sale croolis

CRAZYSTONE Donnez-le à Super Zen pour qu'il fasse appel à ses pouvoirs

MASTA Après de longues discussions, débarrassez-vous de la momie et laissez-les vous supplier

KUKARACHA Réunissez la famille

RON Téléportez Fifi puis parlez-lui dans l'arche pour l'emmener où il veut

ONDOYA Constatez l'existence du paradis puis téléportez en douceur un de ses objets de désir avant de rentrer à la maison

RONDO Ramenez les Izwals chez eux

EKATOMB Les choses sont rentrées dans l'ordre, vous n'avez plus rien à faire ici

KORTEX Allez passer un nouvel examen

CYBEROCK Pareil que la première fois, des questions...des réponses !

KORTEX Donnez le diplôme à Hom pour avoir l'adresse du fameux BIG BANG

BIG BAND Quel con ce Hom ! Vous voilà témoin pour le mariage de Tina Burner

L'ARCHE Parlez à l'ondoyante pour quelle vous donne la bague de la future mariée

BIG BAND Il ne vous reste plus qu'à admirer la fin de ces aventures vraiment loufoques...

THE END

© [Blood](#) toute reproduction interdite, modifié le 26 Juillet 2002

[Alone in the Past ?](#) est © Largo et Neoblood depuis Août 2002, tous droits réservés. Tous les jeux et images proposées sont © de leur auteurs respectifs.