

# EXPLORA

[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.

Comme indiqué dans le test, des différences existent entre les versions Amiga et Atari ST, la solution a été testé sur Amiga et ST. Les actions imposées sur une version sont signalées entre parenthère. Merci à Dungeon.master pour son aide précieuse sur Atari ST.

## AMIGA

	Prendre	Tirer
	Inventaire (mode texte)	Tourner
	Déposer	Lieu
	Frapper	Examiner
	Liste des objets	Ouvrir/Fermer
	Allumer/Eteindre	Charger/Sauver
	Utiliser	Examiner Explora
	Monter	Descendre

## ATARI ST

	Prendre	Déposer
	Fermer	Tourner
	Animation (ON/OFF)	Charger/Sauver
	Inventaire	Examiner
	Allume/Eteindre	Heure
	Utiliser	Pause
	Ouvrir/Fermer	Examiner Explora
	Monter	Descendre



## Le Château

1922, c'est dans un magnifique château de la Loire que va débiter votre long périple. Découvrez la salle secrète qui renferme la fabuleuse machine spatio-temporelle....



- Regarder photo et testament
- Poser Photo
- E
- Prendre boule sur étagère
- O
- Poser boule sur rampe de gauche
- Monter
- Prendre clé sur statue et carte 'IND' sous tapis
- Utiliser clé sur buffet et prendre gants
- Utiliser gants (Amiga)
- NE
- Prendre grapin sous lit
- Prendre carte 'EGY' sous oreillet
- Prendre papier dans table de chevet
- SO - Descendre - O - N
- Prendre bouteille sur evier
- Ouvrir placard sous evier
- Regarder placard, vous trouvez un coffre-fort
- Utiliser papier sur coffre-fort
- Prendre briquet
- S - E - NE
- Allumer briquet
- Monter puis E
- Prendre bougie sur buffet
- Allumer bougie avec briquet
- **Eteindre briquet (important)**
- Prendre carte 'MEX' dans livre
- O - Descendre - Descendre - E
- Regarder miroir et actionner interrupteur
- O - monter - SO







- Prendre boule sur rampe et la poser
- Prendre carte 'PRE' dans vase
- NE - Descendre - E
- Eteindre et poser bougie
- Prendre fusibles dans tiroir de gauche
- N
- Actionner manette pour couper le courant (Atari ST)
- Mettre fusibles dans boîte
- Actionner manette pour remettre le courant (Atari ST)
- Retourner tableau
- Prendre culotte
- Poser culotte et actionner manette à gauche
- Monter dans machine
- Regarder tableau de bord
- Actionner le bouton ON (Atari ST)
- Utiliser carte 'PRE' dans fente



## La préhistoire

33172 avant J.-C., nous sommes en plein Paléolithique supérieur. Bien qu'abusivement appelée "Age de la pierre polie", cette époque est encore pauvre en outils...

- E, prendre herbe et os sur hutte
- E, NE
- Poser herbe sur tas de bois
- Allumer briquet sur herbe
- Poser herbe et briquet
- Prendre bâton dans feu
- E, S
- Prendre carte dans bougeoir
- Regarder peinture sur mur
- N, O
- Poser bâton
- Prendre pierre
- SO, O, O
- Monter dans machine
- Actionner bouton
- Vous retournez dans le château
- Utiliser carte 'IND' sur fente



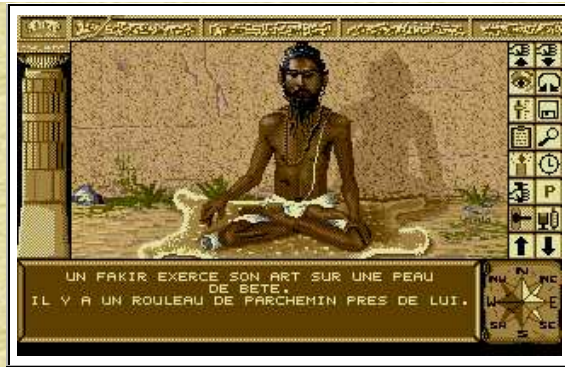
## Indes:

1605, début du règne de Jahangir. L'empire arrive à son apogée, mais la lèpre décime une grande partie de la population, soyez donc prudent car vous cotoierez de très près cette terrible maladie. Vous traverserez les forêts à dos d'éléphant pour découvrir le temple sacré...



- O, N
- Utiliser le gant sur la main du lépreux (Atari ST)
- Prendre la main du lépreux (Amiga)
- Le lépreux vous donne un papier
- Prendre le papier
- S, E, E, NE
- Poser papier
- Monter
- N
- Prendre de l'eau avec bouteille
- S, Monter, SO, O, O, N
- Utiliser eau sur main du lépreux, il vous donne une clé
- Prendre clé
- S, E, N
- Utiliser clé
- N
- Prendre morceau de carte
- S, O, O





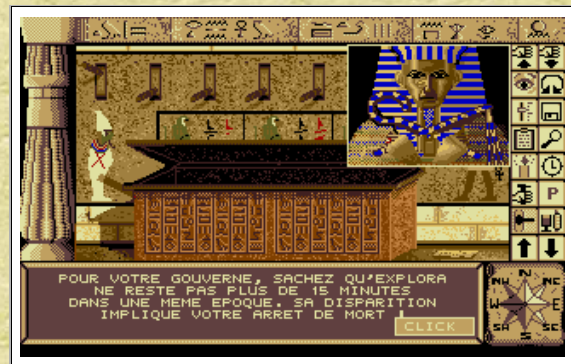
- Prendre parchemin près du Fakir (il est pas content)
- E, E
- Monter dans machine
- Actionner bouton
- Vous retournez dans le château
- Utiliser carte 'EGY' sur fente



## Egypte

1100 avant J.-C, la XXème dynastie défend l'Egypte face à la progressio Indo-Européenne. Affrontez les sables arides du désert, et découvrez enfin la pyramide renfermant les vestiges sacrés des grands pharaons...

- N, E, N, N
- Regarder dans le buisson et prendre amulette
- Pousser (Utiliser sur Atari ST) les pierres dans cet ordre :  
Haut, haut gauche, haut droite, haut droite (la porte s'ouvre)
- N, N
- Poser (Utiliser sur Atari) l' amulette (les serpents s'enfuient)
- N, O
- Utiliser grappin et monter
- Mettre les leviers dans les positions : B,H,H,H,H,B,B,B (Amiga)
- Mettre les leviers dans les positions : H,B,B,B,B,H,H,H (Atari ST)
- Remettre les leviers vers le haut (Atari ST)
- Prendre bague et carte sur sarcophage
- Descendre
- Poser parchemin
- N, Tourner torche de droite, bas (Atari ST)
- E, S, S (Amiga)
- Prendre torche (Amiga)
- S (Amiga)
- S, S, O, S
- Monter dans la machine
- Actionner bouton
- Vous retourner dans le château
- Utiliser carte 'MEX' sur fente



## Mexique

750, le déclin de la civilisation Maya s'amorce. Le dieu du Soleil vous sera d'un grand secours dans votre quête aboutissant dans le fameux temple de Chichen Itza...





- NE, NE, N
- Examiner trou et tourner la boule
- Prendre clé
- O, NO, NE, NE, N, N, NO, NO, NE, E
- Mettre bague dans colonne de droite (Amiga)
- Examiner buisson (Amiga)
- Utiliser gant sur buisson et attendre 13 heure (Atari)
- Monter (1x sur Atari, 2x sur Amiga)
- Mettre l' os dans les trous de la porte
- Utiliser clé sur coffre
- Prendre le dernier morceau de carte
- Descendre, O, SO, SE, SE, S, S, SO, SO, SE, E, S, SO, SO
- Monter dans la machine
- Actionner bouton
- Vous retournez dans le château
- Utiliser carte 'FUT' sur fente



## Paris

*2125, Paris n'est plus la capitale de la France, vous découvrirez une société modèle où règnent ordre et justice. Parviendrez-vous à sortir de cette salle bourrée d'ordinateurs et à vous guider dans ces tunnels sans fin....*

- Appuyer sur bouton rouge sous écran (attention cela se joue à un pixel près, mettre la pointe de la souris sur le pixel)
- Appuyer sur bouton rouge de droite sur pupitre
- Un garde apparait, frapper sa tête avec la pierre
- Prendre pistolet lazer, tube et uniforme
- Mettre uniforme
- N, O, O, N
- Ouvrir casier en haut à droite
- Prendre torche
- S, E, E, E, E, S
- Actionner bouton rouge en bas à droite et noter l'emplacement de la croix
- N, N, N, O
- Ouvrir la trappe, utiliser gant pour prendre fusible
- E, S, S, E
- Utiliser tube sur serrure du pupitre
- Regarder la photo du début
- Utiliser tube sur serrure du pupitre
- L'assassin de votre père se rend et ....



# THE END

Ranx le 3 juin 2005  
Avec l'aide de Dungeon.master

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

