

Solution Under a Killing Moon

Imprimer la soluçe

Premier jour

Dans le bureau de Tex.

Regardez le FAX. Ramassez le courrier. Examinez le formulaire pour la carte de crédit. Ouvrez le tiroir de droite du bureau. Prenez le timbre. Ouvrez le tiroir de gauche et prenez le stylo. Combinez successivement le stylo et le timbre sur le formulaire. Regardez l'ordinateur. Allumez-le. Prenez le revolver et admirez la dextérité de Tex...Pour gagner des points supplémentaires, allumez le phonographe et cliquez la photo sur le bureau. Vous saurez tout de la vie privée de votre détective de choc!



Dans la rue.

Allez voir la marchande de journaux et le prêteur sur gages. L'une vous fournira des informations et l'autre vous donnera une affaire à résoudre. Allez dans la ruelle, derrière chez Rock. Déplacez la poubelle renversée. Prenez la clé. Regardez l'empreinte de chaussure. Déplacez de nouveau la poubelle. Prenez l'éclat de verre. Examinez-le. Allez vers la grande benne à ordures. Prenez la radio. Examinez-la. Ouvrez la benne. Déplacez la palissade. Allez vers la taverne de Louie. Ramassez le journal. Lisez-le. Entrez chez Louie. Ecoutez les ragots du quartier. Interrogez Louie. Sortez et postez le formulaire signé et timbré. Allez chez Rusty. Déplacez le paillason. Prenez la clé. Entrez. Sur le comptoir, prenez l'arbalète. Avancez. Prenez l'anneau et le masque de Burns. A gauche du comptoir, déplacez le carton. Prenez le mannequin. Examinez-le. Combinez les piles avec. Cliquez la TV. Allumez-la. A droite du comptoir, un peu en hauteur, sur le pilier,

prenez la clé. Ouvrez la porte de l'arrière-salle.

Dans l'arrière salle.

Prenez la fléchette sur le mur au dessus de l'évier. Combinez l'arbalète et la fléchette.Ouvrez le fût d'acide. Prenez le ballon dans l'évier. Revenez dans la boutique.

Dans la boutique.

Cliquez l'orifice dans la bouche du portrait de clown sur le mur.Utilisez le ballon sur l'orifice.

Dans la rue.

Allez dans l'allée où se trouve la benne à ordures. Engagez la conversation avec le clochard. Proposez de l'aider. Allez chez Louie pour avoir une tarte au chocolat. Revenez dans l'allée et donnez sa gaterie au clochard. Interrogez-le. Allez au poste de police et cuisinez le flic pour avoir des détails sur votre homme (race, groupe sanguin...). Allez au Golden Gate Hôtel. Interrogez Ardo. Si vous voulez vous distraire un peu, ramassez le ballon dans l'allée derrière chez Rock. Dans l'allée de Frannie, ouvrez la poubelle. Revenez au bureau.

Bureau de Tex.

Entrez les informations que vous avez glanées dans l'ordinateur.

Dans la rue.

Interrogez Chelsea. Allez à la Tour du Coût. Offrez un bon pour la chirurgie esthétique et interrogez Beek Nariz. Rendez-vous à l'entrepôt. Ouvrez les caisses. Prenez l'uniforme de pompier. Combinez le masque de Burns et l'uniforme. Montez à l'échelle. Prenez la clé sur le mur. Regardez en l'air pour apercevoir la poulie. Utilisez le mannequin de Rusty sur le crochet. Allez près du boîtier d'alimentation électrique. Faites une sauvegarde avant de l'ouvrir. Attendez l'arrivée de Mick Flemm en vous dissimulant contre le mur derrière les caisses. Après son départ précipité, prenez le bracelet et les clés sur la table. Ouvrez le coffre de stockage. Prenez le coffret et ouvrez-le avec la clé que vous avez trouvée dans l'allée derrière chez Rock. Examinez le contenu.

Deuxième jour

Dans le bureau de Tex.

Ramassez le courrier. Lisez-le.

Dans la rue.

Allez au magasin d'électronique. Utilisez la carte de crédit sur la porte. Parlez au vendeur. Utilisez la carte de crédit sur le FAX qui est entouré par un champ magnétique bleu. Prenez le.

Dans le bureau de Tex.

Examinez le FAX.

Au Manoir de la Comtesse.

Ecoutez et regardez.

Dans la rue.

Parlez à Chelsee et à Rock. Allez au poste de police et interrogez le flic au sujet de Franco. Revenez au bureau de Rock et interrogez-le sur le jade. Allez dans l'allée et ouvrez la poubelle aux papiers recyclables. Prenez le magazine. Examinez-le. Faites une sauvegarde avant de vous rendre à l'Alhambra.

A l'Alhambra.

Donnez le jade à Franco. Posez-lui la bonne question (artefacts mystérieux).

Bureau de Tex.

Examinez le FAX.

Poste de police.

Interrogez le policier sur la tour Knickerbocker.

Magasin d'électronique.

Discutez avec le marchand jusqu'à ce que vous puissiez acheter la lame laser (fraterniser, gagner du temps, le casino de Mars, bravade de mâle).

Tour Knickerbocker.

Dans la bibliothèque, ouvrez le placard. Prenez le piège et les granulés. Prenez le livre sur le haut de la bibliothèque. Examinez-le. Utilisez l'anneau sur l'aquarium. Dans le couloir, utilisez l'arbalète chargée sur le boîtier et l'anneau sur le levier. Dans la pièce à gauche (bureau), prenez les croquettes à geigiger derrière l'obélisque. Combinez les croquettes et le piège. Utilisez le piège amorcé avec le geigiger. Déplacez le tableau de nu. Prenez le noeud coulant. Déplacez le miroir. Mettez la clé dans la serrure. Ramassez le FAX par terre à côté de la table. Examinez-le. Utilisez la date de naissance comme code d'ouverture du coffre. (Date d'envoi du FAX moins 30 = 10/14/12) Prenez les documents. Examinez-les. Dans la bibliothèque, allez dans la pièce secrète. Utilisez la carte de sécurité dans le lecteur qui se trouve derrière un tableau. Cliquez les caisses. Utilisez le noeud coulant sur la statuette.

Troisième jour

Dans la rue.

Allez voir Frannie. Examinez le message. Allez voir Louie. Interrogez-le au sujet de Sal. Allez à la poubelle. Prenez le morceau de papier. Examinez-le. Reconstituez le puzzle. Combinez le message de Frannie avec le puzzle reconstitué. Examinez. Résolvez le cryptogramme.

Golden Gate Hôtel.

Tapez le mot de code (Silicon). Dans le salon, prenez le papier doré sur la table. Dans la salle de musique, prenez le désodorisant rond sur le mur à côté de la fenêtre. Examinez-le. Dans la chambre, prenez la coupe à champagne dans le placard. Dans la salle de bain, regardez le vase de droite. Utilisez la coupe à champagne avec le jacuzzi. Utilisez la coupe pleine avec le vase. Examinez le bouchon. Dans la chambre, utilisez le fil de fer avec le tiroir fermé du bureau. Prenez le lacet. Combinez l'aimant avec le lacet. Dans la salle de bain, utilisez l'aimant avec la ficelle sur le tournevis qui se trouve sous la grille. Utilisez le tournevis sur la grille. Prenez la pellicule.

Dans la rue.

Allez au magasin d'électronique. Achetez le kit de développement. Combinez le kit avec la pellicule.

Allez chez Frannie. Donnez-lui les photos. Interrogez-la.

Tour du Coït.

Quand vous avez de nouveau la main, allez au bureau du Colonel.

Quatrième jour

Bureau du Colonel.

Inspectez. Déplacez ce qui peut l'être. Prenez le disque dans le vase de la vitrine. Utilisez le disque sur l'ordinateur. Prenez la carte dans le tiroir gauche du bureau. Examinez-la. Prenez l'enveloppe dans le tiroir de droite. Examinez-la.

Appartement de Melham.

Donnez-lui le reçu.

Bureau du Colonel.

Ouvrez le coffre. Prenez le livre de codes. Combinez le livre de codes et les documents codés.

Manoir de la Comtesse.

Inspectez. Utilisez le papier doré sur l'aigle qui est sur le lustre. Ramassez la boîte de cigarettes. Examinez-la. Prenez la montre sur la cheminée. Examinez-la. Faire une sauvegarde avant d'aller au GRS.





Société GRS.

L'action, ici, se déroule en temps réel. C'est la partie la plus difficile et la plus longue du jeu car elle doit se faire par étapes. Vous avez environ 1 mn 30 sec. entre deux passages de la sonde de détection. Si elle vous surprend, vous allez tout droit au paradis des détectives. C'est pourquoi, il est bon de faire de nombreuses sauvegardes, en règle générale, chaque fois que vous avez trouvé quelque chose de nouveau, sinon tout est à refaire. La sonde se déplace dans le sens des aiguilles d'une montre.

- Dans le bureau d'Eva: se cacher derrière le renforcement en se rapprochant le plus possible du sol.
- Dans le bureau de Paul Dubois: se cacher entre son bureau et le mur en se rapprochant du sol.
- Dans la salle des conférences: se cacher derrière le bureau en se rapprochant du sol.
- Dans le bureau de Tucker: se cacher derrière les plantes.

Bureau de Recherche et développement.

Ramassez la clé plate. Prenez le fanion sur le mur. Examinez-le. Allumez l'ordinateur. Utilisez la carte de Paul Dubois dessus. Prenez la petite TV sur le bureau.

Salle du Superviseur.

Utilisez la clé plate sur la grille d'aération. Utilisez le geigiger sur la grille. Prenez le mini-disque sur le bureau. Prenez le passe et le disque dans le tiroir de gauche du bureau d'Eva. Prenez la carte en bas à droite du bureau. Utilisez la carte sur l'ordinateur. Regardez le coffre.

Salle de conférence.

Prenez le lecteur de CD dans le tiroir du bureau. Cliquez la télécommande sur la table. Combinez le disque laser et le lecteur de CD. Combinez le lecteur laser chargé et la petite TV.

Bureau de Tucker.

Pour entrer, utilisez le passe. Prenez l'allumette dans le tiroir du bureau en bas à droite. Lisez le papier dans le tiroir en bas à gauche (14 22 35). Utilisez l'équipement audio-visuel chargé sur l'écran d'identification vocale. Prenez la cassette et la statuette sur la table. Prenez le papier déchiré dans la corbeille. Sortez rapidement car l'alarme s'est déclenchée.

Salle de conférence.

Reconstituez le puzzle de la lettre en lambaux. Examinez la statuette. Prenez la clé sur le rebord du mur à votre gauche en arrivant. Utilisez la clé sur le meuble vidéo. Utilisez la cassette dans le magnétoscope. Combinez la puce Winter et la montre.

Bureau du Superviseur.

Ouvrez le coffre. Prenez la poudre virale. Combinez la poudre virale et la cigarette.

Cinquième jour

Bastion de la Sainteté.

Prenez la pince derrière le drapeau. Prenez le tendeur. Utilisez le tendeur sur la pince. Prenez la pierre précieuse sur l'oeil de la gargouille. Utilisez la pierre précieuse avec la fronde. Utilisez la fronde sur le vase.

Pièce principale.

Attendez que le Caméléon ait quitté la pièce pour y pénétrer en faisant le tour. Utilisez la cigarette mortelle avec l'allumette et posez-la dans le cendrier.

Crâne brisé dans l'espace.

Parlez à la barmaid (boisson d'homme, humour à propos de l'argent, corruption normale, offrir billet de 100\$, intéressé par un transport, bluff ignorant.)

Roadside Motel.

Interrogez Alayna au sujet du signe de reconnaissance.

Chez Rock.

Interrogez Rock au sujet du dollar en argent.

Crâne brisé.

Donnez le dollar en argent à la barmaid. Au jeu du bonneteau, répondez: en haut, à droite, au milieu, en bas, en bas ou sauvegardez tout simplement entre chaque victoire...

Sixième jour

Moon Child.

Ramassez le râteau et la pierre. Ouvrez le cagibis. Prenez l'essence à briquet. Prenez le silex sur le mur de l'allée. Combinez le silex et la pierre. Utilisez le râteau sur les feuilles. Utilisez l'essence sur les feuilles. Utilisez les étincelles sur les feuilles.

Salle cryonique.

Phase 1 : monter doucement le curseur de la température jusqu'à ce que le premier voyant rouge s'allume. Monter doucement le curseur à oxygène jusqu'à ce que le deuxième voyant s'allume. Injection d'adrénaline jusqu'à l'allumage du troisième voyant.

Phase 2 : température. Sodium penthatol. Adrénaline. Oxygène.

Phase 3 : température. Oxygène. Adrénaline. Bicarbonate.



Observatoire.

Déplacez les pots de fleurs. Utilisez la clé d'Eva sur le coffre. Prenez l'ordinateur de liaison. Combinez la puce Winter et l'ordinateur de liaison.

Couloir.

Prenez le tuyau devant la porte de Residential Decks mais n'ouvrez pas la porte.

Observatoire.

Utilisez le tuyau sur la dalle. Prenez les câbles. Combinez les câbles avec l'ordinateur. Connectez l'ordinateur de liaison à l'ordinateur mural.

Et maintenant, que va-t-il se passer ? A vous de le découvrir ;-)

Blood le 1 Décembre 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.

