

FINAL COMMAND : La solution

[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 complète grâce à l'aide d'un internaute : Rodi , un grand merci à lui.

Important : Pour prendre un objet il faut cliquer 2 fois de manière à ce qu'il se retrouve dans l'inventaire.

Le vaisseau Spatial : LE CENTAURE



Vous commencez dans la salle des commandes du CENTAURE où 2 cadavres gisent. Cliquez sur écran de gauche.

Vous obtenez sur l'écran principal les coordonnées de la station JUNAR G2 : 0 5 0 2 1 9 6 6.

Cliquez sur le cadavre du centre.

Cliquez sur clavier puis sur écran. Il est question d'un espion à la solde des Horgants (vous découvrirez plus tard de qui il s'agit). Cliquez sur le casque par terre, vous récupérez : une carte d'identification. Cliquez sur le poigné droit du mort. Vous récupérez : un bracelet d'ouverture des sas du CENTAURE.

Cliquez sur la jambe du cadavre et vous récupérez une carte d'identification non réglementaire. Dans votre inventaire (le I en bas à droite), prenez la carte du capitaine William (le ? sert à décrire l'objet) et utilisez le (Used) sur la console près du cadavre. Revenez en arrière (l'icône losange au centre). Utilisez le bracelet sur la porte de droite, elle s'ouvre. Entrez.



Vous vous retrouvez dans la salle des machines, et là encore un cadavre, c'est celui du technicien. Cliquez sur les 2 poignées du cadavre pour récupérer : une carte d'accès au photoporteur et un bracelet des sas.

Cliquez sur sa jambe pour avoir sa carte d'identification. Appuyer sur la manette afin d'activer le photoporteur.

Utilisez la carte d'accès sur photoporteur. Entrez le code 0 5 0 2 1 9 6 6.

La station JUNAR G2 :

Vous voici devant la station JUNAR G2. Allez à l'entrée de la station scientifique. Vous êtes face à 3 portes entourée d'un champ électrique. Utilisez la carte du sgt Werner pour désactiver le champ électrique. Prenez la porte du milieu.

Cliquez complètement à droite, une porte s'ouvre. Entrez-y. Cliquez sur la fenêtre. Cliquez sur la manette pour débloquent la porte gauche de l'entrée. Revenez en arrière (l'icône losange). Cliquez sur la gauche, une porte s'ouvre. Entrez. Vous êtes a nouveau a l'entrée avec les 3 portes. Cliquez sur la gauche.



Vous êtes dans la salle des commandes. Cliquez sur le panneau à gauche. Un panneau comprenant 4 boutons s'affiche. Utilisez la carte du capitaine de la base G2.

IMPORTANT : il faut savoir que vous ne devez appuyer que sur un bouton à la fois sinon surtension et c'est fini.

Appuyer sur le 4ème bouton en partant de la gauche. Revenez en arrière. Utilisez la carte du capitaine sur l'ordinateur. Appuyer sur le clavier puis l'écran. Vous apprenez le nom du traître. Revenez au panneau de contrôle et appuyer sur le 4ème bouton pour couper l'énergie puis sur le 3ème bouton. Revenez en arrière 2 fois.

A l'entrée prendre la porte du milieu. Appuyer sur le levier puis sur l'échelle pour ouvrir la trappe. Revenez au panneau d'énergie et appuyer sur le bouton 3 pour le désactiver puis le 1er bouton. Revenez a la trappe. Descendez.

Les sous-terrain de JUNAR:



Dans les sous-sol menant aux vestiges de JUNAR G1, prenez la ceinture anti-gravité sur la gauche. Appuyer sur le panneau d'énergie sur la gauche jusqu'a ce qu'une entrée secrète s'ouvre. Utilisez votre laser sur le mutant. Allez tout droit.

Le vaisseau HORGAN :

Prenez la rue menant à la zone 7. Entrez par le sas de la navette Horgant. Utilisez la carte du sergent Werner sur le poste de contrôle de droite. Cliquez sur le poste de gauche, la trappe s'ouvre. Descendez.

Utilisez la carte sur sergent sur l'émetteur. Cliquez sur la porte du milieu, vous récupérez un virus capable de tuer les Horgants. Revenez en arrière. Cliquez sur la fenêtre et sortez par la fissure. Revenez en arrière.

Utilisez le virus sur la rue menant à la sortie de la ville (à gauche du vaisseau), vous avez ainsi détruit les mutants.





Allez à gauche. Allez tout droit. Vous êtes devant un dôme. Utilisez la ceinture anti-gravité sur le haut de la coupole (vous détruisez le laser). Utilisez la ceinture sur la porte. Tirez sur la porte. Entrez.

Utilisez le casque télépathique sur la mutante. Il vous donne un code : 2 1 4 2 3 3 1 4. Tuez la mutante. Revenez en arrière 4 fois pour être à nouveau dans le sous-terrain. Allez dans l'entrée secrète et faites vous décontaminez.

Revenez au panneau de contrôle et appuyer sur le 1er bouton pour le désactiver puis sur le 3 eme. Allez dans la salle où il y a le téléporteur. Utilisez la carte d'accès et tapez : 2 2 0 2 1 9 6 4

Le vaisseau Spatial : LE CENTAURE



De nouveau dans le vaisseau CENTAURE. Allez en arrière. Cliquez sur le coffre à gauche. Appuyez sur les tubes : 2 1 4 2 3 3 1 4 . Le coffre s'ouvre, vous récupérez les données du grand téléporteur.

il faut retourner à la base Junar G2 en utilisant la carte d'accès au photoporteur et les coordonnées 0 5 0 2 1 9 6 6 sur le photoporteur du Centaure.

La station JUNAR G2 : (fin trouvée par Rodi)

A la base JUNAR G2, il faut aller à l'entrée de la station scientifique et aller dans la salle à gauche : cliquer sur le panneau de contrôle de l'énergie de la station et appuyer sur les boutons 3 puis 4. Ensuite, utiliser la carte du capitaine de la base JUNAR G2 sur l'ordinateur au milieu de la pièce, et une fois l'identification activée il faut appuyer sur l e clavier de l'ordinateur puis sur le petit écran de l'ordinateur jusqu'à avoir le message avec les coordonnées du vaisseau CENTAURE.

Quand on voit ce message (et uniquement celui-ci), il faut utiliser la banque de données du grand photoporteur sur le petit écran de l'ordinateur et s'affichera sur l'écran géant les coordonnées de la planète Terre : 4 6 2 7 1 9 2 3. Après, cliquer à nouveau sur le panneau de contrôle de l'énergie et appuyer les boutons 4 puis 2.

Retourner à l'entrée de la station scientifique et aller dans la salle de droite : utiliser la carte d'accès au photoporteur sur le grand photoporteur et indiquer les coordonnées de la planète Terre, et fin du jeu.



Ranx le 20 mai 2005

[Alone in the Past 7](#) est © Blood & Largo depuis le 13 Août 2002, tous droits réservés. Tous les jeux et images proposés sont © de leurs auteurs respectifs.

