

Running Man

[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.

COMMANDES:

Droite : marcher

Droite + feu : coup de pied

Droite droite : courir

Haut : sauter

Haut droite : sauter en avant

Haut + feu : coup de poing (ou tirer au pistolet, taper avec matraque, jeter brique...)

Bas : s'accroupir

Bas droite : ramper

Bas + feu : coup de poing accroupi

Gauche : idem

CHEATS:

Faites une partie avec au moins 7000 points pour pouvoir entrer votre nom dans les high scores puis taper : DdliSsKk vous voilà avec l'énergie infinie

NIVEAU 1 :



Pour le chien, il faut lui donner un coup de pied, attention car il sera là durant tout le jeu et il arrive souvent au moment de vous battre contre un boss. Cela peut devenir souvent énervant car il peut arriver à des moments critiques ou cacher par un élément du premier plan. Apprenez donc à maîtriser votre coup de pied.



Pour passer le fossé, il faut arriver en courant avant de sauter sur les 2 bosses pour monter, une fois arrivé en haut sauter tout de suite vous serez alors sur la petite plateforme entre les 2 fossés et resauter tout de suite en effet si vous marcher vos sauts ne seront pas assez long il sera donc impossible de passer ces 2 fossés.



Pour le joueur de Hockey (Sub-Zéro) il faut sauter sans arrêt pour éviter ses palets explosifs. Une méthode très efficace et de le suivre constamment et au moment propice le frapper. Attention, le chien sera aussi de la partie.

NIVEAU 2:



Pour l'homme à la tronçonneuse (Buzzo) il faut le taper avec la barre de fer trouvé sur le chemin vous n'aurez alors aucun mal à le tuer, toutefois il faudra toujours faire attention au chien.

NIVEAU 3:



Pour l'homme électrique (Dynamo), c'est le plus difficile car il vous lance de l'électricité et est insensible à main nue. Il faut donc prendre la planche, s'avancer vers lui et ramper, dès qu'il tire se relever et le frapper (haut+feu), il se retourne et avance, il faut alors aussi vous retourner et réitérer l'opération. Attention veillez à ce qu'il ne sorte pas de votre champ de vision sinon il arrivera dans une voiture, il faudra alors sauter pour l'éviter. Idem attention au chien.

NIVEAU 4 :



Pour le lanceur de flamme (Fireball), il faut éviter ses flammes et lui donner un coup de pieds, il s'envole, il faut le suivre en courant et recommencer. Vous pouvez aussi utiliser la brique.

NIVEAU 5 :



Pour les soldats (5 en tout) il faut donner 4 coup de poids ou de pieds au premier soldat avant de pouvoir atteindre le pistolet, vous pourrez alors tuer les suivants sans trop de mal. Pour tirer il faut faire comme si vous donniez un coup de poing et tirez 4 fois de suite car pendant que le garde accuse les balles, il ne peut pas tirer. Pour le présentateur télé il suffit de lui donner des coup de pieds, il va reculer jusqu'à tomber dans la capsule.

THE END

Ranx le 22 mai 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.

XiTi