

Solution Guilty

[Imprimer la solution](#)

Il n'est pas nécessaire de faire les deux scénarios mais c'est idéal si vous voulez découvrir ce que faisait l'autre personnage durant le jeu, découvrir de nouvelles énigmes, de nouveaux endroits...

Plan de la planète des colons

SCÉNARIO JACK T. LADD - LE VAISSEAU

Utilisez à 3 reprises l'interrupteur pour éclater l'ampoule de la cellule. Appelez le droïde et demandez-lui de réparer la cellule. Vous voilà libre ! Ramassez la nourriture et mâchez-la. Prenez l'entonnoir et sortez par la porte de droite. Entrez dans la salle de droite, prenez le cintre et revenez sur vos pas. Empruntez cette fois la porte de gauche. Prenez l'extincteur et utilisez-le sur le bouclier thermostatique. Parlez au droïde puis faite le tour pour accéder à l'avant du vaisseau. Prenez la peluche et le badge de sécurité sur la console. Retournez dans la pièce où se trouve le réacteur. Prenez l'hyperdrive dans le panneau ouvert. Allez dans la salle où se trouve le sas, utilisez le badge de sécurité sur le pupitre de commande et mettez l'hyperdrive dans le sas.

SCÉNARIO JACK T. LADD - LIXA, LA PLANÈTE DE GLACE

Avant de descendre du vaisseau allez prendre le bidon de tyranium dans la salle du réacteur. Sortez du vaisseau. Prenez le bidon de carburant et bouchez son trou avec la boulette de nourriture. Assemblez l'entonnoir au bidon. Ouvrez le panneau du chasse neige (à droite) et prenez le tournevis dans la boîte à outils. Avancez vers la droite et entrez dans la mine. Prenez le tuyau sur le mur et retournez au chasse neige. Utilisez le tuyau avec le réservoir et celui-ci avec le bidon de carburant. Une fois le plein fait retournez dans la mine. Entrez dans la pièce de gauche. Prenez la clé, utilisez le tournevis sur le missile, désactivez puis prenez l'ogive. Allez dans la pièce de droite et descendez grâce à l'élévateur. Allez dans la pièce de droite, posez l'ogive sur la pente rocheuse puis utilisez-la. Après l'explosion retournez dans la pièce et avancez vers la droite. Utilisez le bidon de carburant dans le réservoir de la machine et utilisez la clé dans le trou de serrure. Placez le bidon de tyranium dans l'échappement de gaz. Voilà, mission accomplie. Remontez dans le vaisseau et allez dans la pièce au réacteur. Remettez le bidon de tyranium là où vous l'avez trouvé. Parlez à Ysanne.

SCÉNARIO JACK T. LADD - BROYGUS, LA PLANÈTE DÉSERTIQUE

Sortez du vaisseau. Après la cinématique récupérez la clef à écrous qui se trouve près des marches. Allez vers la droite et prenez la corde de la tente. Revenez en arrière, parlez à Ysanne puis utilisez le cintre sur le scooter. Devant la pyramide, utilisez la clé à écrous sur la grille puis relier la corde entre le scooter et la grille. Utilisez le scooter et entrez dans la pyramide. Prenez le gyroscope et sortez. Continuez sur la droite et montez dans le char. Sur le char, utilisez la boîte de commande, elle se trouve tout à gauche du char. Avancez vers la droite, regardez la balise et laissez faire Ysanne. Remontez dans le vaisseau. Allez dans la pièce au réacteur et mettez le gyroscope dans le centre de navigation. Parlez à Ysanne et en route pour une nouvelle planète.

SCÉNARIO JACK T. LADD - GELT, LE CENTRE DE LOISIRS

Parlez à Booba (1-3) et quittez le vaisseau. Parlez à l'hôtesse et séduisez-la pour avoir une petite surprise. Entrez en même temps que l'homme qui attend son groupe ainsi l'hôtesse vous laissera passer. Prenez la 1ère à droite, parlez au croupier et misez le vaisseau d'Ysanne. Après avoir perdu la partie vous vous retrouvez en cuisine. Parlez au chef pour connaître la recette. Prenez la toque qui se trouve sur la table et à vos fourneaux. En premier la petite cruche, ensuite la grande cruche puis pour finir les épices. Donnez votre mélange au chef et sortez de la cuisine. Montez et parlez à la réceptionniste puis entrez dans le bureau. Parlez à votre vieil ami Tennent. Sortez et parlez à Ruthie. Demandez-lui de vous aider. Après les gémissements parlez à la réceptionniste et rentrez dans le bureau. Parlez à Tennent. Il va vous falloir gagner 40 crédits. Retournez à la salle de jeux et parlez au croupier. Volez des jetons dans la poche du joueur de gauche et commencez à jouer. Sauvegarder dès que vous avez gagné, regardez en bas de l'écran le compteur pour déduire où vous devez poser la carte pour remporter des points. Une fois que vous avez remporté 40 crédits, retournez voir Tennent et donnez-les lui. Vous pouvez partir ! Retournez donc au vaisseau et parlez à Ysanne.

SCÉNARIO JACK T. LADD - LOWE, LA PLANÈTE FORESTIÈRE

Descendez du vaisseau. Parlez à votre vieil ami Narm (1-2-1-1-3). Avancez jusqu'à l'entrée de la grotte, prenez les chaussettes de Narm dans ces chaussures, pour faire partir le chien, donnez-lui la peluche d'Ysanne. Une fois que vous avez les chaussettes puantes de Narm vous pouvez entrer dans la grotte. Repérez-vous avec la carte en bas à gauche, une flèche indique que vous êtes déjà passé par là. Une fois dépatouillé de ce labyrinthe vous tomberez sur Narm. Prenez un oeuf et ressortez. Donnez l'oeuf au chef des colons puis remontez sur le vaisseau et parlez à Ysanne.

SCÉNARIO JACK T. LADD - HAVEN, LA PLANÈTE MONTAGNEUSE

Avancez vers la droite et entrez dans les galeries. Prenez la 2ème à droite et parlez au grand prêtre. Retournez voir le vaisseau et regardez les moines. Retournez parlez au grand prêtre (1-1-3). Sortez et prenez la 1ère galerie à droite.

Continuez ainsi vers la droite. Prenez et mangez la nourriture qui se trouve sur l'autel. Dans la cellule, marchez vers la fenêtre pour faire un plongeon magnifique ! Allez 2 fois vers la droite et prenez le sac de levure. Revenez en arrière et plongez le sac de levure dans la cuve de vin. Suivez le moine, piquez lui sa robe et utilisez-la. Prenez la fleur et entrez dans la cave à vin. A partir de là rendez-vous dans la cellule en laissant un pétale de fleur dans chaque pièce que vous passerez en finissant par la cellule. Sortez de la cellule, les moines embarquent Yvanne et l'exécute. Remontez au vaisseau et parlez à Booba.

SCÉNARIO JACK T. LADD - LE CENTRE DES PERCEPTEURS

Descendez du vaisseau, prenez la sortie de droite puis du bas. Ramassez l'annuaire et lisez-le. Utilisez la console pour appeler Narm. Avancez vers la gauche puis vers le haut. Continuez vers la gauche et après avoir revu Yvanne retournez sur vos pas. Entrez dans la pièce du bas, ramassez le morceau de cristal et remontez. Vous verrez Narm apparaître, parlez-lui et demandez-lui le second morceau de cristal. Assemblez-les ensemble et jetez le cristal à travers l'anomalie dimensionnelle.

SCÉNARIO YSANNE ANDROPATH - DANS LE VAISSEAU

Prenez la trousse d'urgence, ouvrez-la et prenez la seringue. Faites de même avec le panier repas pour récupérer un couteau et une fourchette. Parlez à Booba et utilisez la console. Appuyez sur recherche, données puis terre.

SCÉNARIO YSANNE ANDROPATH - LIXA, LA PLANÈTE DE GLACE

Avant de sortir, parlez à Booba et prenez la cartouche de diagnostic qu'elle vous donne. Sortez du vaisseau. Entrez dans la mine et dans la 1ère pièce à gauche. Prenez la disquette qui se trouve sur le 1er lecteur disque. Sortez et entrez dans l'autre pièce. Descendez avec l'élévateur, allez sur la droite et prenez la pioche. Remontez et demandez à Ladd de descendre par l'élévateur. Coupez à 2 reprises la corde qui pend avec le couteau et récupérez-la. Combinez la corde avec la pioche pour obtenir un grappin. Faites remonter Ladd et descendez. Passez par la gauche, utilisez le grappin sur le plafond de la grotte et passez de l'autre côté. Fouillez le cadavre pour récupérer la carte de sécurité. Remontez à la salle des commandes. Utilisez la cartouche de diagnostic sur la console. Prenez la carte mère de l'ordinateur auxiliaire et mettez-la dans l'ordinateur principal. Mettez la disquette dans le lecteur de disque et utilisez la carte de sécurité sur la fente. Utilisez la console, récupérez la disquette et remontez dans le vaisseau. Donnez la disquette à Booba et parlez-lui. Reparez-lui et utilisez la console. Choisissez Broygus comme destination.

SCÉNARIO YSANNE ANDROPATH - BROYGUS, LA PLANÈTE DÉSERTIQUE

Utilisez la console pour atterrir et descendez du vaisseau. Allez vers la droite et prenez le bâton. Utilisez le mât et récupérez le drapeau. Lorsque le colonel pose ses lunettes sur le chevalet récupérez-les. Continuez sur la droite. Utilisez le bâton sur le fruit et prenez-le. Allez devant la pyramide, utilisez le drapeau sur le bidon de pétrole et le monocle sur le drapeau. Une fois le garde parti, utilisez la seringue sur le fruit et déversez son contenu dans la tasse à café du soldat. Montez dans le char. Utilisez la console, regardez par la fenêtre et réutilisez la console. Positionnez le triangle du char ennemi dans le carré vert et regardez par la fenêtre. Sortez du tank, allez à droite et utilisez la balise. Remontez dans le vaisseau, utilisez la console et rendez-vous à Gelt.

SCÉNARIO YSANNE ANDROPATH - GELT, LE CENTRE DE LOISIRS

Sortez du vaisseau, parlez à l'hôtesse et dites lui que vous êtes la femme de l'homme qui vient de rentrer. Montez au 3ème étage et parlez à Ruthie. Entrez dans le bureau du patron et demandez à Tennent la permission de jouer. Descendez à la salle de jeux et parlez au joueur de la 1ère table. Parlez-lui jusqu'à ce qu'il accepte de vous donner des jetons en le traitant de gros porc. Donnez les jetons au croupier et jouer. Il va vous falloir piquer 2 cartes du jeu. Il faut trouver 2 cartes identiques pour prouver que le jeu est truqué. Rejouez plusieurs fois pour trouver ces deux cartes. Une fois que vous les avez remontez voir Tennent et montrez-lui les cartes. Descendez au 2ème étage et parlez au réceptionniste et interrogez-le jusqu'à ce qu'il vous donne le nom de la société qu'y s'occupe de l'entretien des vitres. Remontez alors au 3ème étage et parlez à la réceptionniste (1-1-1). Entrez dans le bureau et utilisez la clé sur la fenêtre. Sortez sur le balcon et escaladez le saillie. Sur le toit utilisez la balise. Retournez sur le vaisseau. Utilisez la console et cliquez sur données. Entrez les coordonnées que Booba vous donne et décollez. Réutilisez la console et appuyez sur terre.

SCÉNARIO YSANNE ANDROPATH - LOWE, LA PLANÈTE FORESTIÈRE

Descendez du vaisseau. Parlez au chef des colons et marchez jusqu'à la grotte. Devant la grotte, ramassez le paquet de fusées éclairantes, le chargeur et le fusil de Narm. Rechargez le fusil avec le chargeur et entrez dans la grotte. Durant la fouille de ces galeries, tirez sur les créatures avant qu'elles ne vous attrapent et déposez des fusées éclairantes pour repérer les endroits où vous êtes déjà passé. Une fois que vous avez trouvé la reine (qui ne se trouve pas dans la pièce des cocons), tirez lui sur ces bras puis sur sa tête. Mission accomplie, quittez la grotte et remontez dans le vaisseau. Utilisez la console et décollez. Parlez à Booba (1-1). Rendez-vous dans la pièce du sas. Ouvrez le tableau de bord et utilisez la fourchette dessus. Sortez du vaisseau par le sas. Dirigez-vous vers l'avant du vaisseau et ouvrez le panneau. Une fois vos bidouilles effectuées retournez dans le vaisseau. Utilisez la console et entrez les coordonnées des 2 balises puis cliquez sur triangulisation. La planète la plus proche est Haven, faite recherche et rendez-vous y.

SCÉNARIO YSANNE ANDROPATH - HAVEN LA PLANÈTE MONTAGNEUSE

Sortez du vaisseau et entrez dans les montagnes. Faites le tour des lieux, parlez au grand prêtre et ressortez. Dirigez-vous vers la droite et marchez sur la plate-forme étrange. Le moine va amortir votre chute. Après la scène animée vous vous retrouvez dans une cellule. Passez par la fenêtre, allez dans le garde manger et prenez le sac de levure. Retournez en arrière et utilisez le sac de levure dans la cuve à vin. Suivez le moine et piquez-lui sa robe. Utilisez-la et prenez la fleur. A partir de la cave à vin, déposez un pétale de fleur dans chaque pièce que vous passerez pour aller dans la cellule. Finissez par la cellule, déposez le pétale et sortez. Laissez-vous guider par la cinématique et retournez sur le vaisseau. Parlez à Booba.

SCÉNARIO YSANNE ANDROPATH - LE CENTRE DES PERCEPTEURS

Descendez du vaisseau et explorez le bâtiment. Dans la salle de contrôle prenez la prise. Continuez sur la gauche, encore sur la gauche, parlez à PPDauBPP et demandez-lui le cristal. Ramassez le fil électrique et assemblez-le à la prise. Continuez sur la gauche, prenez le fil électrique et ajoutez-le à votre invention. Retournez sur vos pas, utilisez la longue rallonge sur l'aimant et entrez dans la pièce. Ramassez le morceau de cristal et assemblez-le à l'autre moitié. Jetez le tout dans l'anomalie temporelle.

modifié par Blood le 19 Août 2005, plan de Batjijo

[Alone in the Past](#) - Copyright 2002 Blood et Largo. Tous droits réservés, reproduction totale ou partielle interdite sans autorisation. Les jeux cités sont copyright de leurs propriétaires respectifs.



