

# Solution Bermuda Syndrome

[Imprimer la solution](#)

## Chapitre I : La Jungle



Commencez par rejoindre la ferme en utilisant votre couteau, délivrez également la belle. Elle s'enfuira par la droite, allez la rejoindre et parlez-lui en y mettant les formes. Allez ensuite vers la caisse à droite, ouvrez-la et prenez le fusil, puis allez à droite. Tirez une première fois sur le dinosaure, puis montez vite sur la passerelle. Attendez que le reptile soit capturé par l'espèce de grosse tentacule, puis allez tirer une deuxième fois sur l'animal captif, Allez à droite. Montez sur la plate-forme et tirez sur l'un des deux ptérodactyles, sa dépouille tombera devant l'espèce de gros varan, et servira de casse-croûte instantané. Une fois la voie libre, allez à droite. Montez sur la passerelle pour récupérer le diamant, puis descendez vers la statue de dragon, et servez-vous du joyau dessus. Une fois téléporté, allez à gauche, puis encore une fois, descendez d'une passerelle et, tout à fait à gauche, votre poids fera descendre le palier sur lequel vous êtes, pour en faire monter un autre sur votre droite. Remontez d'un palier, tirez sur le gros cloporte tout vert, puis prenez votre élan et allez

sauter au-dessus du vide, à droite de votre écran, Allez à droite. Continuez sur votre droite jusqu'à ce que vous arriviez au bord de la corniche, sautez sans prendre d'élan. Remontez, puis allez à droite. Continuez à droite, jusqu'au trou dans le sol. Sautez par-dessus, puis descendez dedans en vous accrochant à son rebord. Lâchez prise, puis, votre chute amorcée, réappuyez immédiatement dessus. Hissez-vous, tirez sur la saloperie verte, rengainez rapidement, prenez votre élan et sautez à droite, sur la plate-forme un peu plus bas. Allez à droite. Approchez-vous de l'insecte (pas trop près, quand même), sortez votre fusil, trouvez le bon angle, et fumez-le. Continuez sur la droite pour aller escalader les corniches. Allez en haut. Escaladez encore, jusqu'à ce que vous soyez en face du machin vert. Plombez-le, passez à droite, et escaladez la plate-forme. Sautez à gauche, escaladez la corniche, puis allez à gauche. Servez-vous de votre diamant sur la statue pour sortir.

Vous revenez auprès de Natalia, qui se tient au bord d'un plan d'eau. Taillez un bout de bavette avec elle, et elle vous répondra qu'elle ne souhaite pas avancer plus loin. Reparlez-lui, et proposez-lui de tirer sur la liane. Une fois qu'elle est perchée, tirez à votre tour dessus, un tronc d'arbre s'écrasera sur le crocodile qui attendait son repas, vous pourrez donc passer en toute sécurité, Allez à droite. Montez sur la plate-forme, utilisez le couteau sur la liane et, une fois votre numéro de trapèze achevé, descendez derrière le coléreux animal et truffez-le. Allez à droite. Vous pouvez vous servir de votre diamant pour aller explorer les entrailles de la terre, ce niveau vous aidera à regagner de l'énergie. Piquez une tête, elle est bonne ! Suivez le cours d'eau en bas, puis à droite, ressortez de l'eau et allez repiquer une tête dans le tableau suivant, à droite. Allez en bas, puis allez à droite. Inutile d'aller chercher querelle auprès des anémones géantes qui sont au fond. Arrivé au tableau, remontez. Sortez de l'eau et avancez-vous jusqu'à la grille qui est devant la sphère verte. Vous voilà rechargé à bloc, Revenez sur vos pas et arrêtez-vous quand vous serez sorti de l'eau une première fois. Empruntez les passerelles qui sont au-dessus de l'eau. Allez à gauche. Arrivé dans la salle de la statue, prenez votre élan et sautez sur la plate-forme du dragon. Vous pouvez revenir dans le monde de la surface. Montez sur la plate-forme, cela attirera un tyrannosaure, restez calme et laissez-le partir vers la droite. Suivez-le, il va chercher des noix près d'un tricératops. Attendez que le T-Rex soit au sol et trouez son adversaire (attention, son cuir est épais) Allez à droite. Un crocodile vous barre la route. Si vous essayez de vous élancer dans les airs grâce à la liane, il vous gèlera au vol. Discutez avec Natalia, puis allez à gauche, tirez sur le petit lézard. Ramenez-le et attachez-le, à la liane. Par l'odeur alléchée, le crocodile se retrouvera en train de pendouiller au bout d'une corde, utilisez la princesse et lorsqu'elle est debout, coupez la liane, quand il sera à l'extérieur de l'eau, tirez-lui dessus. Après que Natalia soit passée de l'autre côté, attrapez la liane et faites de même. Allez à droite. Un troupeau de reptiles vous arrivera dessus en courant, tirez-leur dessus pour les faire changer de direction, puis escaladez la passerelle. Laissez venir le T-Rex, il ira prendre la direction du troupeau dont vous aurez si intelligemment dévié la route. Allez à droite. Servez-vous du diamant, puis, une fois téléporté, allez à gauche pour sortir à droite de l'écran. Courez comme un dératé, retournez-vous et tirez sur l'araignée. Sortez à droite. Courez et sautez (pas trop au bout) pour arriver sur la plate-forme un peu plus bas à droite. Faites la même opération vers la gauche, sans trop marcher sur la dalle qui doit s'écrouler. Refaites le plein d'énergie, sautez sur la dalle et laissez-vous dériver vers la droite. Arrivé au bout de votre course, allez graver les corniches, prenez votre élan et allez sauter sur la droite. Allez à droite. Escaladez la corniche et allez à gauche. Continuez à gauche, l'insecte prendra une autre position stratégique, il montera d'un niveau pour vous attendre plus haut. Montez à votre tour, dégainez rapidement et tuez-le. Allez à droite. Allez à droite, escaladez la corniche, descendez-la, prenez votre élan et allez vous agripper au-dessus du vide, à droite, devant le passage que vous devez



prendre. Allez à droite, Tirez une première fois pour faire descendre le scorpion du haut de son perchoir, puis tirez une deuxième fois, pour lui expliquer la vie. Contournez par la petite plate-forme la limace et sortez à droite. Tirez sur la petite sœur de la limace précédente pour vous laisser le passage, puis allez à droite. Prenez la série de corniches qui vous feront monter, allez prendre de l'élan sur la droite pour vous retrouver à gauche, allez à gauche, sautez au-dessus du gouffre, puis prenez la plate-forme supérieure que l'on distingue à gauche. Allez à gauche, et voilà ! Prêt à être téléporté !



Revenu à l'extérieur, allez à droite. Attendez que le tricératops soit bien au-dessous de vous, puis sautez, retournez-vous et tuez-le. Allez à droite. Tuez tous les ptérodactyles, rangez votre fusil, assurez-vous que vous avez bien les mains libres et avancez-vous, avec prudence, sur le pont. Allez à droite. Attendez que le «dino-milticolaure» ait disparu de l'écran pour monter rejoindre Natalia. Sauter à droite. Descendez de la plate-forme pour tuer les duellistes, comme ça ils seront d'accord. Servez-vous du diamant. Une fois sur place, allez à gauche (il faut sauter) et encore à gauche, après la limace verte pour descendre. Continuez à descendre, voire laissez-vous tomber, jusqu'au scorpion. Comme son cousin croisé pus haut, descendez-le en deux coups de feu. Puis remontez jusqu'à la limace, neutralisez-la pour pouvoir prendre le grappin. Puis remontez dans la salle supérieure. Allez tout en haut de celle-ci. Escaladez encore les passerelles de la salle suivante et sortez par la droite. Sauter encore au-dessus du vide pour pouvoir continuer sur la droite. Tirez sur la limace, rengainez

rapidement et courez vous jeter dans le vide. Dans votre vol plané, appuyez sur Maj. Si tout va bien, vous avez fait tomber une dalle et vous pouvez vous hisser sur la corniche afin de pouvoir descendre tranquillement. Descendez, prenez votre élan et sautez en vous agrippant à la corniche de gauche. Descendez en longeant la paroi de gauche et attendez que la dalle flottante vienne vous chercher. Elle vous emmènera à droite. Arrivé à bon port, activez le système de téléportation. Dès que vous serez revenu, sortez les flingues et écoutez l'espérance de vie des sauriens qui viennent en courant vous attaquer. Puis allez à droite pour continuer votre nettoyage, en faisant attention de ne pas basculer dans le vide. Retournez chercher Natalia et commencez votre descente vers le fond de la vallée. Descendez prudemment les deux premières plates-formes et, à la deuxième, sautez sans élan. Continuez votre descente et attendez Natalia, elle va se faire capturer par le gros ptérodactyle ! Attendez qu'il vous passe devant, mettez-le en joue et faites feu. Si vous avez bien le grappin, descendez et arrêtez-vous à la deuxième plate-forme pour couper la liane. En bas, vous retrouvez la demoiselle, utilisez le grappin avec la liane. Le radeau viendra à vous, la princesse n'a plus qu'à ramer, vive l'égalité des sexes.

De l'autre côté du point d'eau, le Yoda local va vous recevoir, il répond au doux nom de Tauron. Il vous faudra lui faire un brin de causette. Il va vous faire un topo de la situation puis vous prendra le diamant pour vous donner en échange une boule. Après votre conversation, adressez la parole à Natalia pour qu'elle prenne une torche avec elle. Allez à droite. Courez dans la caverne sans vous soucier des deux monstres qui vont vous suivre. Arrivé dans le nouvel écran à droite, retournez-vous et butez-les. Allez chercher votre jeune amie, puis retournez à droite, sautez sur la tête bizarre et parlez à Natalia, elle allumera l'éclairage au gaz. Il y a un moyen facile de retrouver votre énergie, revenez en arrière, vers le refuge depuis lequel les deux saloperies se sont ruées sur vous. Escaladez la corniche et montez. Allez vers la droite et démolissez à coup de fusil à pompe les chauves-souris qui se trouvent dans cette pièce. Une fois le ménage fait, avancez vers la statue d'aigle qui est au sol, et mettez-lui votre boule dans le bec, celle que Tauron vous a donné pas l'autre (ah ce que je suis drôle ! Bref...), continuez votre progression vers la droite une fois la corniche escaladée. Refaites le plein comme précédemment. Revenez dans la salle à la tête bizarre en ayant repris au passage votre boule, et passez par la corniche supérieure. Allez à droite, remontez encore d'un niveau, puis allez à gauche. Approchez prudemment du bord de l'écran, il y a deux monstres prêts à vous massacrer, usez à outrance de votre fusil. Continuez sur la gauche. Escaladez la corniche qui est juste avant la dalle et passez par-dessus le piège de la stalagmite. Natalia restera en arrière, vous pourrez la récupérer plus tard. Continuez sur la gauche et allez créer des problèmes aux deux autres bestioles que vous trouverez perchées sur un bout de corniche. Escaladez cette dernière et allez à droite. Vous arriverez devant une autre statue d'aigle dont le bec est garni d'une nouvelle boule. Prenez-la et revenez vers Natalia. Allez remplir le gosier de la statue auprès de laquelle votre belle effarouchée se tient, elle pourra passer sans problème. Ici, vous pouvez aller à gauche en faisant un roulé-boulé, plus loin, sur cette même direction, vous trouverez de quoi regonfler votre énergie. Une fois réparé, retournez voir Natalia et escaladez devant elle la corniche de gauche. Une fois que la dame est en haut, allez récupérer la boule orange et remontez rejoindre votre princesse. Refaites le chemin pour regagner l'endroit où vous avez trouvé la boule, remettez-la en place et prenez la sortie en haut.



## Chapitre II : La Cité Perdue

Une fois dehors, allez à droite, tirez sur le ptérodactyle et buttez le stégosaure. Ecoutez attentivement les suggestions de Natalia et allez sur la droite. Vous arrivez devant un homme singe qui monte un gros lézard bleu, tirez trois coups de suite sur l'animal, puis rechargez en vitesse en attendant que les renforts de notre ami poilu rappliquent,





laissez-les s'approcher, mais pas trop près, puis visez la tête du singe qui vous attaque, en deux coups c'est terminé. Méfiez-vous cependant de leurs lances, elles font des dommages fatales. Allez sur la droite, un singe fait le guet, il y a de fortes chances que vous ne puissiez l'atteindre de là où vous êtes. Aussi, si vous êtes trop près, ou si vous tirez dans le vide, il s'en ira soutenir son pote que vous retrouverez à droite. Avant d'y aller, engagez-vous en mode de combat, fusil légèrement dressé vers le haut. Dans le tableau suivant, vous pouvez abattre directement le premier singe d'une seule balle. Revenez alors en arrière, rechargez votre arme, puis courez vers la droite et placez-vous juste en dessous du deuxième singe. Supprimez-le en tirant vers le haut. Allez à droite. Escaladez la terrasse pour supprimer le dindonsaure, puis redescendez par là où vous êtes monté et allez sous la petite galerie, puis descendez. Allez sur la gauche pour abaisser le levier, la grille vous donnant accès au-dessous. Allez à gauche et laissez Natalia sur la dalle, vous pourrez ainsi faire le plein d'énergie.

Retournez sur vos pas et descendez, puis allez à gauche. Allez jusqu'à la première dalle et attendez que la jeune fille soit arrivée jusqu'à vous. Allez à la seconde dalle et attendez encore sa majesté. Allez en bas et sur la droite, en passant par la plate-forme. Sortez par la droite. Rebelote sur les dalles qui ouvrent/ferment les champs de force, continuez votre chemin par en dessous.

Descendez. Allez jusqu'à la dalle qui vous permet de continuer votre chemin sans vous cramer sur un champ de force, à peine vous enfoncerez-vous sous votre poids la dalle de gauche que Natalia se fera kidnapper, encore ! Descendez pour arriver dans la salle des machines. Il y a trois leviers. Le premier actionne la grille, le second coupe les générateurs, et le troisième contrôle un champ de force précis. Actionnez-les dans l'ordre suivant : le premier, le deuxième, le premier, le deuxième, puis le troisième. Remontez et allez à gauche. Prenez votre élan et sautez loin à gauche, retournez-vous, et trucidiez l'autre primate. Allez actionner le levier et descendez. Descendez cette série de passerelles sans chercher à activer le levier, cela libérerait les varans qui sont captifs à gauche de l'écran. Allez à droite, et deux fois de suite, il y a un singe avec un arc, et dès que vous arrivez, vous vous bouffez une flèche. Rentre en roulé-boulé et videz votre chargeur en gardant la barre d'espace appuyée, et n'oubliez pas qu'en deux flèches, vous êtes mort. Allez à droite et montez sur la plate-forme. Sortez à droite. Allez provoquer le singe d'en haut en vous en approchant, il viendra alors au bord de la passerelle. Ajustez-le d'en bas et faites comme à la fête foraine. Allez actionner le levier du haut, puis celui du bas, et montez. Il y a un couloir qui donne sur un levier, n'y touchez pas pour le moment, passez par la trappe du haut et allez à gauche. Descendez. Puis allez abaisser les leviers, d'abord celui de droite et enfin celui de gauche. Retournez dans le couloir sous la trappe et actionnez le levier. Revenez dans la salle des deux leviers, celle qui est à gauche de la grosse trappe, et actionnez de nouveau le levier de gauche. Revenez sur vos pas, vous pouvez maintenant passer à droite de la trappe. Ce n'est pas nécessaire de vous inquiéter du singe qui est en bas, sortez en haut à droite. Continuez à droite et transformez-moi ce singe en sandwich. Montez sur les passerelles et allez sur la gauche, il est inutile de prendre son élan pour le moment. Sortez à gauche, Prenez votre élan et sautez à gauche. Continuez et sortez en roulé-boulé sur la gauche. Allez actionner le levier et revenez dans la salle à gauche de la trappe de tout à l'heure. Re-réactionnez le levier de gauche, puis allez remonter de là d'où vous venez. Arrêtez-vous au niveau de la corniche qui s'est abaissée grâce à un astucieux système de poulies, et montez, sortez par le haut jusqu'à ce que vous arriviez à un levier en haut à droite, actionnez-le et sortez par le haut. Tuez le singe, sortez par la gauche, escaladez la corniche et sortez par la droite. Sortez en haut. Allez deux fois à gauche (dépasser sans crainte le grand singe muni d'une hache plus grosse que vous).



Escaladez la ruine et revenez sur le singe haché. Il vous faut lui loger sept balles, mais comme il met du temps à se relever, vous pouvez recharger votre arme. Allez à droite, dans ce petit tunnel tout noir. Allez quatre fois de suite à droite, il se peut que vous rencontriez un ou deux singes, vous devez savoir maintenant comment vous en occuper. Vous arrivez dans une salle avec une série de passerelles sur la gauche, à peine vous montez sur la première que deux singes archers se pointent. Descendez, alignez-les et, s'ils s'en iront, remontez sur la première passerelle. Au bout de cinq pruneaux chacun, ils seront complètement froids. Allez en haut à gauche pour faire le plein d'énergie. Revenez vers la droite et, par huit fois, continuez dans cette direction, marchez doucement sur le pont. Puis descendez, tirez très vite sur l'archer, allez à gauche et descendez par la trappe. Tuez le singe, prenez-lui ses clefs et revenez sur le pont. A force de sauter dessus, brisez-le, puis descendez par la gauche, buttez le gardien de cellule et libérez sa majesté. Remontez et allez six fois à

droite, jusqu'à ce que vous arriviez devant une sorte de temple. Escaladez le préau et passez par l'ouverture du dessus. Avancez toujours à droite et arrêtez-vous devant un gouffre infranchissable. Là, descendez, butez le singe et activez le levier. Quand vous reviendrez vers Natalia, elle va encore se faire enlever. Il faut aller la rechercher dans

les premières prisons, où vous avez récupéré les clefs. Mais avant ça, vous pouvez pénétrer dans la caverne qui est sous l'édifice où on a un peu emprunté votre femme, Allez à droite, puis allez en bas, sans activer le levier qui est sur votre gauche, cela libérerait le varan de l'entrée, et allez en bas. Nagez donc jusqu'à ce que vous puissiez sortir par la droite, puis sortez à gauche et activez le levier, puis sortez par le haut (et là, on se dit qu'on a bien profité d'un petit bug puisqu'on est passé au travers d'une trappe fermée). Allez chercher la femme, ramenez-la par les cheveux dans cette cave, marchez droit vers la droite. Au bout de quelques mètres, il va falloir une bonne cadence de tir pour arriver à bout des deux affreux armés de haches et vachement pas contents de vous voir ici.

Allez encore à droite, escaladez la terrasse et refroidissez le locataire du dessus, qui faisait du bruit avec ses cailloux. Sortez par le haut. Allez à gauche, buttez-moi ça et montez. Allez deux fois à droite. Vous vous retrouvez à l'extérieur, prenez à droite et entrez dans la caverne. En entrant, évitez d'aller tripatouiller le levier, pour l'instant, cela vous avancera à rien. Allez plutôt à droite et tuez les deux primates, allez encore à droite et activez le levier. Allez à droite et tuez le singe. Pour cela, attirez-le au bord de sa corniche et plombez-le par le bas. Sortez en haut. Allez à gauche et vous serez à l'extérieur. Au passage, offrez un sac à viande à l'autre abruti. Allez deux fois vers la gauche et retournez dans la cave dont vous sortez à peine. Continuez jusqu'à la trappe que vous avez ouverte en actionnant le deuxième levier et descendez. Tauron il apparaît derrière vous. Il faut lui parler, une fois de plus, et non seulement il vous téléportera vous ne savez où, pour délivrer ses semblables, mais en plus, il se mettra de côté la petite que vous vous êtes mis au frais depuis le début du jeu. Pour le moment, allez à droite, rectifiez les deux individus munis de haches que vous voyez, allez encore à droite et délivrez les petites répliques du Yoda local que vous venez de voir y a pas si longtemps. Et "pouf" ! Re-téléporté ! Il est tout content le père Tauron, vous lui ramenez toute sa petite famille. Maintenant, vous avez le droit d'aller chercher l'épée magique. Allez à gauche, en compagnie de Natalia, il y a un pan de mur qui a disparu, puis, une fois arrivé dans la salle, menez la jolie pépée sur la dalle et allez chercher la super épée. Il vous faut maintenant désactiver le deuxième levier pour accéder au premier. Faites le tour par l'extérieur, désactivez, allez activer le premier et repassez par l'extérieur pour accéder à la trappe numéro un maintenant ouverte.



### Chapitre III : La Ville du Roi



Descendez puis allez en bas et sortez à gauche, et faites attention aux deux araignées qui vous fonceront dessus. Allez à gauche. Continuez à discuter sur le même ton avec les autres arthropodes (c'est pareil que des araignées), puis continuez votre chemin jusqu'à que vous tombiez sur des œufs. Tirez une première fois dans le premier, attendez que bestiole qui était dedans se retourne vers vous et, lorsqu'elle attaque, alourdissez-la d'un peu de plomb. Renouvelez l'opération à chaque œuf. Continuez à gauche et refaites-vous donc une omelette. La pièce suivante est sur gauche, et c'est un gros cancrelat vert qui squatte. Allumez-le de loin, il n'est pas très dur à descendre mais rechargez super vite votre arme, sans quoi vous serez mal barré. Passé votre insecticide, sortez à gauche. Là, vous rentrerez seul, son altesse restera courageusement derrière vous. Entrez et tirez sur tout ce qui bouge, quand son altesse rappliquera en courant vers vous, ce sera bon signe. Continuez à gauche. Plongez, puis, à l'aide de votre couteau, coupez la racine de la plante aquatique sur laquelle vous

se tient. Ne vous inquiétez pas pour elle, vous la récupérerez pas longtemps après l'ascension. Continuez à nager sous l'eau et allez gauche. Ressortez, et attendez que vos munitions soient sèches. Allez à gauche, et votre chère accompagnatrice vous tombera dessus en un seul morceau. Continuez deux fois à gauche et refaites vous une série de cinq œufs frais au kilo, puis continuez quatre fois à gauche dès que l'endroit est propre. Quand vous ne pourrez plus avancer, allez en volant puis virez la caillasse de votre ascenseur improvisé. Arrivé à l'étage supérieur, allez à gauche, puis en haut et encore à gauche. Vous arrivez alors face à une magnifique et grosse statue dorée représentant un aigle. Parlez à Natalia et elle se téléportera dans un endroit sûr. Vous, revenez sur vos pas, descendez de votre perchoir et retournez à gauche, puis sauvegardez avant de plonger dans cet étang. Vous devez aller deux fois vers le bas, ce qui est plutôt vachement profond, allez ensuite à gauche et remontez de toute urgence avant que l'asphyxie n'ait raison de vous. Sortez de l'eau, sauvegardez, puis allez à gauche. Replongez, nagez vite jusqu'à la plante aquatique, sans trop vous approcher de l'anémone géante, et coupez deux des trois racines, puis remontez de toute urgence. Sur la terre ferme, sauvegardez un petit coup, allez à droite, grimpez sur la plate-forme, descendez de l'autre côté pour aller chercher querelle au gros lézard qui se sert de sa queue comme d'une massue. Remontez vite sur la plate-forme et attendez que le reptile commence à entreprendre de démolir le perchoir sur lequel vous étiez à l'instant. Ramassez deux caillasses et jetez-les sur le bord de l'étang. Puis plongez couper encore une racine de la plante, remontez sur la terre ferme et mettez les deux caillasses dessus. Vos deux minéraux arrivés sur votre gros végétal volant, allez couper la dernière racine qui retient votre laitue magique au sol et remontez dessus en compagnie de la fille qui vous en a fait voir de toutes les couleurs. Virez les caillasses et bon vol !

Vous contrôlerez la plate-forme avec les flèches haut et bas, les courants d'air vous dévient votre légume flottant de gauche à droite, à vous de trouver les vents qui vous seront positifs. Prenez cinq fois à gauche et monter encore. Ici, il faudra vous battre contre deux guerriers ailés, utilisez le sabre, et quand la victoire est acquise, allez encore deux



fois à gauche. Vous arriverez devant une grosse statue représentant une sorte de licorne/lion, allez vers la gauche, puis faites un brin de causette avec l'agonisant. Malheureusement il va claquer mais heureusement il va également vous donner une clef, chouette ! Revenez vers votre laitue volante, gardée sagement par votre sauvageonne. Descendez de trois écrans. Lorsque la plate-forme s'arrête, sautez et entrez par la grande porte. Comptez sur votre précieuse épée pour les prochains combats. Cela étant dit, avancez à et ouvrez la grille. Passez dans un premier temps par le haut, puis allez à gauche deux fois, pour vous retrouver à gauche de l'œuf. Passez par-dessous et activez le levier d'ouverture de la grille. Rebroussez chemin et venez maintenant à la droite de l'œuf. Poussez l'objet et vous libérez ainsi le passage. Descendez réactiver le levier de fermeture de la grille, et votre moitié pourra vous suivre. Allez à gauche. Ajustez-vous et tirez sur le premier œuf, son contenu solidifiera la lave qui est sous vos pieds, mais sur la partie droite



seulement. Prenez votre élan, sautez de l'autre côté et dégommez le deuxième œuf, tout le passage sera solidifié, mademoiselle pourra donc vous suivre. Allez à gauche par deux fois, puis montez et prenez à gauche. Devant vous, un garde assez bien protégé, puisqu'il résiste aux balles. Tuez-le à coups de sabre et allez à gauche. Plongez dans la fontaine, et passez par son fond pour accéder au levier qui coupera l'arrivée d'eau. Puis montez et allez à gauche, activez le levier, allez encore à gauche, descendez, activez l'autre levier et retournez à l'endroit où vous avez tué le premier garde. Allez à droite, puis en bas et à gauche. Descendez d'une plate-forme et allez deux fois à gauche. Escaladez la plus haute des terrasses et allez à droite. Débarrassez-vous du garde et activez le levier, puis retournez vers Natalia, qui n'a écouté que son courage en restant loin derrière vous. Revenez sur le lieu de votre crime, allez encore vers la gauche, escaladez toutes les terrasses, allez à gauche, puis en haut, et revenez un écran à droite. Désactivez le levier que vous avez activé tout à l'heure et allez deux fois à gauche. Continuez à gauche par le bas, allez activer le levier et passez par le haut. Dès que vous y êtes, montez sur la plate-forme sur laquelle repose une dalle, votre protégée vous y suivra, laissez-la dessus. Allez activer le levier qui est de l'autre côté. Passez par la trappe qui s'est ouverte au-dessus de vous, non sans avoir auparavant récupéré ce qui vous sert de compagnie féminine.

Allez trois fois vers la droite, il y aura des gardes, découpez-les. Une fois à terre ils se transforment en lézard, faites-en des sacs à main immédiatement, c'est intolérable ! Après bien des luttes, le super méchant pas beau et vilain même, Telquad. Il est beaucoup plus résistant que les sbires que vous rencontrerez. En plus, il se téléporte quand il se sent mal. Aussi, votre zone de combat commencera devant le trône. Puis, quand vous l'aurez bien mis à mal, il se téléportera sur les remparts. Vous devez alors escalader la corniche, prendre votre élan, sauter, puis aller à droite et le tuez.

**Et maintenant ? Ben je vais pas tout vous dire non plus, appréciez plutôt la chute ;-)**

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.**

