

Universe

[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.

Planète Gavric



Prenez la canalisation de gauche et sautez sur l'astéroïde. Au sud vous trouverez une barre de métal 2 écrans plus loin, que vous prendrez. Dirigez vous 2 fois vers le nord et ensuite 2 fois à l'est et saisissez le circuit imprimé. Revenez là où vous êtes arrivé et allez à l'ouest. Attendez le petit astéroïde et sautez dessus (sauter avant qu'il soit au dessus de vous), il vous mènera près de la canalisation, sautez y et remonter. Insérez la barre de métal tordu dans le panneau de la

parabole et insérez ensuite la circuit imprimé sur le pupitre révélé. Vous pouvez maintenant utiliser le pupitre. Désactivez le système de filtration de la planète Gavric et connectez les canalisations de la planète Gavric à nouveau. Vous pouvez atteindre la ville. Une fois la bas vous verrez des bouches d'aération sur la gauche, tirer/pousser la plus haute (comme présenté sur le screenshot plus haut) et vous tomberez en arrière avec quelques objets. Ramassez le miroir et revenez en ville de la manière décrite précédemment. Prenez à l'ouest au fond pour atteindre une autre zone. Lancez votre miroir sur la porte rouge pour détruire les laser. Au fond se trouve la personne que vous cherchez, utilisez l'intercom et finalement la porte s'ouvre. La discussion avec votre hôte s'interrompt rapidement. Pas de temps à perdre, attaquez le pupitre de commande de la porte du fond avec la barre tordue. A l'étage, ouvrez l'armoire et mettez la combinaison qui s'y trouve sans la prendre au préalable. Utilisez l'ordi brassard de votre combinaison sur le pupitre au dessus du lit avant d'utiliser ce dernier pour commander l'ouverture des volets. Sauter par la fenêtre pour vous échapper. Utilisez votre ordi brassard sur la voiture volante pour désactiver l'alarme et sautez dedans. Par chance, vous avez récupéré la clef avec votre combi, utilisez la dans l'ordinateur de gauche (comme indiqué sur l'image ci dessous) et tapez le code PTV sur le clavier à droite de l'écran central (validez sans rien taper).

L'immensité stellaire

Après une brève altercation avec le charmant Snorglat, Utilisez l'écran centrale et choisissez poursuivre une trajectoire, vous devez vous rendre sur Balkamos 7, un coup d'hyperpropulsion et vous y êtes déjà. Par le même pupitre, descendez sur la planète et relancer une dernière fois le pupitre pour sélectionner le quadrat qui déterminera votre point d'atterrissage, choisissez le quadrant en haut à droite. Au sol, dirigez vous une fois au sud et une fois à l'est pour trouver une bouteille de spray à prendre. De cet endroit, allez 2 fois au nord et une fois à l'ouest, il y a un petit robot qui vous sera utile, prenez le. L'atmosphère devient instable, retournez à votre vaisseau en prenant une fois au sud et à l'ouest et surprise, vous n'êtes pas seul. Pour vous débarrasser de ces extraterrestres, vous devrez combiner le spray et le petit robot pour construire une arme effroyable. Abusez en sur



les petites créatures et sautez dans la voiture. Décollez de la planète en utilisant le pupitre du vaisseau et mettez le cap sur Jor-slev 4. A l'est, emparez vous de la pierre et lancez la en plein dans la face de l'extra terrestre pour continuer votre génocide personnel. Utilisez l'étonnant robot domestique sur les blobs et remontez a bord de votre engin, direction quadrant en bas a droite. 2 écrans ouest plus loin vous engagerez la conversation avec un vieil ermite aux allures de déjà vu, et en répondant toujours la réponse 1, il vous donnera un morceau de Carvite. Des lors, quittez au plus tot ce coin perdu de la galaxie, et retournez sur Pfallenop. Une vieille connaissance vous attend mais cette fois ci, vous avez de quoi négocier, la carvite l'intéresse et il vous invite a bord de son vaisseau pour la transaction. Ici, petite scène d'arcade, un clique gauche déplacera votre vaisseau et le droit fermera la pince du sien, il faut réussir a attraper votre petit bolide, c'est assez simple. Une fois la transaction finie, monter a bord de la voiture et allez a la baie 40E.

Wheelworld



Sur la piste d'atterrissage, poussez la créature qui ne demande rien a personne et volez lui la corde qui est dans sa boîte (gnark gnark c'est bon d'être méchant). Changez d'air, direction la baie 1H. Bienvenue a Wheelworld, prenez, la bouteille bleue et prenez plein nord. Empruntez l'escalator et allez à droite où vous apercevrez un écran bleu au centre de l'image. Insérez la pièce d'identité dedans et commandez ce qu'on vous propose (de la carvite synthétique). Retournez sur vos pas et passez derrière les arcades, vous trouverez

un bistrot (même 1000 ans après notre ère, si l'humanité persiste, les bistrots existeront toujours, c'est cool non ?). L'atmosphère vous remplit de nostalgie et vous taper la causette au petit gar assis tout seul (phrase 1 et 3). Combinez l'alcool avec votre carvite et retournez, l'air de rien, discuter avec l'extra terrestre qui ne tiendra pas longtemps le mélange, bilan de la situation, un badge pour vous. Sauvegardez votre partie parce qu'une scène arcade va suivre. Vous devez retourner a l'entrée de Wheelworld et répondre les phrases 1 au vieil homme. Vous vous retrouvez dans une course poursuite assez rébarbative qu'il vous faudra franchir. Après cela, vous pourrez récupérer la main en répondant les phrases 1 à chaque fois, mine de rien votre aventure commence a prendre un sens. Retournez sur les lieux du crime et de l'autre côté de la route, passez entre les 2 lampadaires. Montez sur l'ascenseur et là, oh surprise il tombe en panne, sortez le grand jeu façon 21e siècle et finissez la descente avec la corde. Parlez au clochard (réponses 3,3,1,2) et vous empochez un laissez-passer. Sautez sur le monte charge et utilisez le droide spray sur les lumières clignotantes en haut ! (vous vous y attendiez pas hein ? :p)

Croisière vers l'infini

Retournez aux arcades et sur le parking, parlez avec le guérisseur (1,2,1). Enfuyez vous vers le monte charge et sautez dessus pour atteindre l'issue sous l'enseigne de pub en bas. Placez vous sur la passerelle et sautez sur les wagons en dessous. Ils vous mèneront a une gare, sautez sur l'échelle près de vous, sautez ensuite sur le rail en dessous pour atteindre cet étage. Placez vous près de la porte, a gauche. Utilisez votre robot dans la trappe d'air pour voir la scène d'émotion du jeu, la mort du fidèle droïde. Utilisez votre



carte d'identité sur un ordinateur près du robot et utilisez la porte tout à gauche. Utilisez votre billet sur la machine près de l'écran magnétique et utilisez le billet sur la porte en face de vous pour embarquer vers une autre galaxie. Utilisez le boîtier de l'ascenseur pour descendre au niveau 1 et parlez aux 2 mecs (3,1). Continuez à gauche et utilisez le pupitre de

la porte pour entrer. Décidemment vous jouez de malchance, apres le message holographique, utilisez le tableau de controle (Niveau 3, Myrell). Remontez au niveau 3 et prenez à gauche jusqu'à la seconde porte, c'est la qu'habite Myrell. Utilisez le pupitre de commande et entrez pour taper la causette (1,1,2). En sortant on vous met la main dessus (1,1). Fouillez le corps (prendre) et dirigez vous vers l'ascenseur pour rejoindre la baie de lancement. Sautez dans le pvt bleu et echapper vous in extremis.

La pierre magique



Allez sur la planète Arkarlon 5 quadrant en haut à gauche, maintenant que vous êtes familiarisé avec les pvt. A gauche, tirez sur la barre qui dépasse du paquet de détritux et quittez la planète, direction Siruf 2 dans un soucis de gestion de carburant (n'y descendez pas), et passez ensuite a Daarlor Korv, quadrant en haut a droite. Prenez l'est jusqu'a la sculpture. Ici, combinez les 2 morceaux de carte puis la carte obtenue avec la barre de fer. Insérez le tout dans la niche pour finalement vous retrouvez à Haldebar. A

droite, saisissez, la pierre toute a droite de l'écran et regardez l'inscription sur le mur de gauche. Cela vous montre les dalles qui activent la protection de la protection de la pierre magique (les lasers). Je vous conseil de sauvegarder ici. Marchez sur toutes les dalles, sauf celles du pont qui vous a amené ici, et lorsqu'il ne reste plus qu'un rayon, marchez sur la derniere dalle et restez dessus. De là, lancez votre caillou sur la pierre magique. Bingo ! courez ramasser la pierre magique pour vous précipiter ensuite vers votre point de départ. Sautez sur l'autre coté du pont et passer a travers le trou noir, vous voila sauvé. Retournez sur Ankarlon 5 en passant par Siruf 2 et rdv au quadrant en haut a gauche. Devant le vehicule, les lampes clignotent, et vous remarquez de plus petites vertes sous elles. Ce sont les lumiere d'un terminal, insérez votre barre tordu pour y avoir accès (placez votre curseur comme sur l'image ci-dessus), et utilisez la pierre magique pour l'alimenter. Apres quoi, utilisez votre ordibrassard sur le terminal et choisissez la 2e ligne marron. Passez dans le rayon pour vous retrouver téléporter (2, 1).

Mekanthalar

Resautez dans votre pvt et allez dans la galaxie mekenthalar. Vous serez stoppé par un vaisseau de la rebellion. Parlez a chef (2,2,2,1) puis au rebel de gauche pour avoir des info supplémentaires apres quoi, utilisez le transporteur pour descendre sur Coros. A peine arrivé, on vous menace. Faites vous petit et donnez leur ce qu'ils veulent. En ville, entrez en contact avec le bourg (l'homme de gauche) jouez franc jeu avec lui et il vous montrera un passage important pour la suite. Retournez a l'écran précédent et dirigez vous



au sud, pour converser avec les sentinelles (2,2). Revenez a l'entrée de la ville et parlez au robot ridicule (1,2,2). En le suivant vous pourrez récupérer ses piles, c'est le moment de réveiller votre coté Mc Gyver. Combinez la pierre magique avec le dispositif de camouflage, puis combinez le tout avec les piles pour enfin utilisez votre invention sur l'ordibrassard (attention les enfants, ne faites pas la meme chose chez vous). Vous pouvez passer par le passage derriere les sentinnels a gauche. Apres avoir récupéré la puce d'identité, Retournez a l'écran des 4 robots et demandez a celui de droite de détruire le mur, insistez, il s'exécutera.

Les rebelles contre-attaquent



Courez le long du tunnel et prenez à droite si un garde apparaît. Lorsque vous atteindrez le rocher, utilisez votre barre de fer dessus pour ralentir les droides et continuez à droite. D'ici, prenez à droite, en bas, et 2 fois à droite ou vous tomberez nez à nez avec un lézard géant. Sautez derrière la queue du lézard pour vous cacher. Attendez que le 2nd robot passe, sortez de votre cachette et jetez la puce d'identité dans la gueule du lézard.

Sautez à nouveau derrière la queue et regardez le stupide droïde se faire dévorer. C'est l'occasion pour vous de changer vos piles avec ceux du droïde en miette. Combinez les piles pour reconstituer votre dispositif de camouflage. Activez-le et sautez sur le rebord (La zone à pointer et préciser sur la capture d'écran) pour trouver l'issue. Prenez à gauche et restez invisible pour insérer la barre de métal dans le droïde de droite. Poursuivez à gauche (1,2,1)(1,2,1). Vous êtes déjà à la fin :), sachez apprécier le délire d'environ 10 min des créateurs façon Monkey Island 2 ...

Largo 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.

