

Cette solution a été réalisée pour le site Alone in the Past ? et son élaboration a demandé du temps, aussi bien pour sa précision que pour les captures d'écran. Par respect pour notre travail, merci de ne pas la proposer chez un confrère sans notre autorisation.

L'immeuble

Regardez entre les deux voitures, il y a un papier d'aluminium, ramassez-le et entrez dans le bâtiment. Utilisez l'ascenseur, ouvrez la boîte à fusible, prenez le fusible et combinez-le avec le papier d'aluminium. Allez à l'étage où Ruby habite, regardez sa porte et redescendez dans le hall de l'immeuble. Regardez les boîtes aux lettres et utilisez la petite clef sur la 17. Revenez à l'étage de Ruby et utilisez la lettre sur le stylo. Une fois à l'intérieur de l'appartement, prenez la note sur la table, ouvrez le réfrigérateur et prenez la bouteille de Vodka, regardez la photo et prenez-la, ramassez la carte de métro dans la poubelle. Ouvrez la porte de droite et regardez vers la fenêtre, utilisez le store et ouvrez la fenêtre. Sur les volets il y a une petite clef, prenez-la. Utilisez la clef sur le coffre de Ruby, dans son armoire. Retournez devant la porte de l'appartement et utilisez le distributeur de bière avec vos billets ou la carte.

Prenez la canette et la monnaie. Retournez sur le toit et regardez la barrière cassée à l'extérieur, utilisez le tube d'acide dessus et récupérez la barre de métal. Prenez l'ascenseur direction le métro. Allez vers le distributeur de tickets, regardez le plan et appuyez sur le bouton, utilisez la pièce de 5. Suivez la procédure comme indiquée pour sortir de la station.

La ville

Regardez en bas des graffitis et prenez le morceau de carton, utilisez-le sur le fax pour reconstituer le numéro d'appel. Regardez le clochard et donnez-lui la bière, puis montrez-lui la photo, donnez-lui aussi la vodka. Achetez-lui son roller et prenez l'escalator. Essayez d'entrer dans la boîte à gauche, puis, allez dans la boutique de droite. Regardez la carte de membre exposé comme un trophée à droite et parlez au vendeur. Retournez dehors et allez vers la petite ruelle entre la boîte et la boutique. Utilisez votre barre sur la plaque d'égout. Une fois à l'intérieur, prenez le rat mort. Retournez à l'extérieur et utilisez le tube d'acide sur le cadenas. Combinez le rat avec le roller puis descendez dans la cave à vins. Utilisez le rat sur la femme, ouvrez la caisse et prenez le "Château Lafitte 85". Retournez dans la boutique et donnez la bouteille au Frenchy. Après avoir eu la carte, retournez dehors et donnez-la au videur. Entrez dans le club, et parlez à la seule personne déjà présente. Retournez au métro et appelez Hugh, il vous envoie un fax. Retournez dans la ruelle et allez dans l'égout puis continuer à droite après la grille.

Le métro

Utilisez le pistolet sur la porte et entrez. Prenez le poster et fouillez les vestiaires. Retournez dehors et regardez le logo sur l'affiche, prenez-le à l'aide du tournevis et combinez-le avec la chaîne par terre. Utilisez le grappin avec les tuyaux au-dessus des rails et jouez-la Indiana Jones ! Une fois de l'autre côté, allez à droite, ouvrez le panneau de la porte avec la clef en T, utilisez les fils sur les contacts du levier, baissez-le et utilisez les fils sur la porte, vous pouvez entrer au Zoo.

C'est là que le jeu plante et retourne sous Windows après le Sphinx, chargez la sauvegarde pour vous retrouvez face à une navette, examinez les nouveaux objets en votre possession.

Le QG des terroristes

Regardez les caisses dans le hangar, prenez les tenailles et le projecteur puis allez dans l'ascenseur. Appuyer sur les touches et montez. Allez vers la porte et utilisez votre barre, tournez le levier pour couper le gaz et coupez le tuyau, puis placez-le à la verticale. Faites sortir le gaz à présent et revenez dehors. Utilisez le minicom sur le verrou puis combinez le tuyau rouge avec l'autre tuyau que l'on voit sous la fenêtre et le verrou. Redescendez et prenez l'allumette que le terroriste a laissé tomber et regardez le panneau rouge, ouvrez-le à l'aide du tournevis, enlevez le fil du milieu et combinez-le avec le contact en bas à droite puis refermez le panneau. Combinez le balai avec l'allumette et remontez par l'ascenseur. Utilisez le balai sur le détecteur. Aller vers la nouvelle porte et combinez la multiprise avec le projecteur, puis mettez-les sur la prise. Fouillez le terroriste et prenez l'ascenseur. Utilisez la clef sur le tiroir et retournez le tableau pour trouver une note. Retournez au poste de garde et tirez sur le panneau bleu, utilisez la carte et mettez les couleurs comme indiqué sur la note. Prenez l'ascenseur et allez vers la porte de droite, regardez le panneau sur la porte, ouvrez-le et prenez les accessoires dans la pièce. Revenez dans le bureau, utilisez l'ordinateur puis le stéthoscope sur la porte en face.

Le parc

Entrez dans le labyrinthe, trouvez la pièce de monnaie sur un socle, le tissu sur le squelette et allez au téléphérique. Prenez le marteau et frappez le tambour, reprenez ce qu'il reste du marteau, entrez dans la cabane. Ouvrez le tiroir de gauche du bureau et prenez l'allumette. Allez en bas à la salle de la chaudière. Arrêtez-la en tournant le volant de pression avec le tissu, récupérez la boue et le salpêtre. Allez à la machine à sous. Frappez l'araignée avec le marteau, insérez la pièce de monnaie dans la fente et jouez. Récupérez vos gains puis allez au stand de tir. Ralentissez les cibles en jetant la boue sur le parcours. Insérez les pièces dans la fente. Dégommez les cibles et prenez le prix. Revenez à la cabane près du téléphérique. Ouvrez le tiroir de droite du bureau et mettez-y la marionnette, entrez dans la cage du téléphérique et utilisez la télécommande.

Le château

Allez à la chapelle. Prenez la torche éteinte, le crâne au centre du pentacle, Ouvrez le chaudronnier et retirez le mou de charbon de bois. Allez à l'étude de l'alchimiste. Prenez le parchemin du côté gauche sur la table, le sac et le pot sur les étagères. Faites de la poudre à partir du salpêtre, du charbon de bois et du soufre. Mettez le crâne sur la dale, sous le robinet. Insérez la torche dans le crâne et utilisez l'allumette. Donnez un coup de pied dans la torche et notez les chiffres qui apparaissent, 7845, Prenez l'axe, par terre. Allez à la TOUR. Insérez l'axe dans le cercle méridien et déplacez-le dans les trous suivants : 7845.

Bureau de Hugh

Videz le petit sac de papavérine sur les chocolats du bureau de la secrétaire. Appuyez sur le bouton. Entrez dans la salle de réunion. Prenez le pistolet et les deux balles en fer ainsi que la massue de l'armure. Utilisez le positionneur pour retourner à la machine à sous.

Le parc

Frappez le tambour avec la massue, ramassez la cloche. Allez au puits de lave dans le labyrinthe. Mettez la cloche sur la lave, une balle de fer et la pièce de monnaie. Retirez la cloche avec le tissu, prenez la balle en argent et allez dégommer le loup-garou. Chargez la poudre dans le pistolet puis insérez-y la balle en argent, y'a plus qu'à. Ramassez son sang avec le pot. Revenez aux bureaux de Hugh.

Bureau de Hugh

Versez le sang sur le verrou en métal de la porte fermée, entrez dans le bureau de Hugh. Ouvrez le tiroir du bureau et utilisez la diapo sur le projecteur de la salle de réunion pour avoir un indice. Utilisez l'ordinateur et tapez le code 562396.

Rocas Perdida

Examinez les traces pour trouver les oeufs de tortue et en prendre un. Allez à la barrière.

Jetez l'oeuf vers le serpent, tirez-lui dessus avec votre laser et ramassez son cadavre avec les tenailles. Allez vers le conduit. Tirez sur le cadenas et jetez le serpent dans le bassin, vous vous retrouvez dans la buanderie.

A l'intérieur de la prison

Déplacez les draps pour trouver le détergent, videz-le dans le sceau. Versez le contenu dans le conduit pour le rendre glissant. Fermez la grille. Mettez les boîtes en métal dans la machine à laver et démarrez-la. Prenez les clefs du garde sur la serrure de la porte. Déverrouillez la porte rouge et entrez dans la prison. Ouvrez la trappe sur la porte du milieu et parlez avec Moreau. Filmez le pavé numérique de la porte près du bureau du garde avec le MDVD et donnez-lui pour identifier le code, allez vérifier sa réponse. Prenez les tubes, les gants et le testeur, regardez le tableau noir. Dévissez le panneau en bas de la fenêtre dans le hall et utilisez le testeur pour identifier le bon câble. Utilisez le coupeur parallèle. Déverrouillez la porte de l'Infirmierie avec les clefs, fouillez le manteau derrière les barreaux.

Gonflez les gants avec le gaz du cylindre, toujours derrière les barreaux. Regardez par la fenêtre et parlez avec Eva. Remplissez la seringue de poison à partir des tubes, combiner les gants, la seringue et le fil du dentaire et envoyez tout ça à Eva, par la fenêtre. Déverrouillez la porte rouge avec les clefs et ouvrez la trappe de la cellule d'Eva pour récupérer un indice. Entrez le code 958320 sur le pavé numérique de la dernière porte fermée et appréciez la séquence de fin.

Solution Nightlong