

Solution Darkseed

[Imprimer la solu](#)

Chaque solu 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.

Tous les jours à 10h on vous apporte un colis, si vous n'êtes pas là pour le réceptionner, on vous le laissera sur le pas de la porte. Tous les matins commencent de la même façon : Armoire à pharmacie pour prendre de l'aspirine et douche.

Premier jour

1) LES PASSAGES SECRETS

Deuxième chambre. Regarder le manteau à gauche. Fouiller les poches du manteau. Vous y trouvez une carte de bibliothèque. Regarder la carte. Descendre les escaliers. Prendre les plans sur le bureau. Regarder les plans. Pousser le mur de droite pour ouvrir le passage secret. A l'intérieur, prenez la corde en haut de l'échelle et arrangez-vous pour laisser les deux portes du passage ouvertes, vous ne l'emprunterez plus pendant le jeu. Au grenier, pousser 3 fois le coffre de droite. Prendre la montre. Est. Utiliser la corde sur la statue. Le salon. Regarder le miroir. Examiner le morceau de papier. Le garage (il faut sortir). Ouvrir le coffre de la voiture. Regarder le coffre. Vous trouvez un pied de biche. Le grenier. Utiliser le pied de biche pour ouvrir le coffre. Regarder dans le coffre. Prendre le journal. Lire le journal. Sortir de la maison.



2) LA VILLE

Prendre le journal sur le trottoir. Lire le journal. Aller en ville, dans le magasin. Donner de l'argent au vendeur. Prendre la bouteille à droite. Mr Delbert vous donne rendez-vous le lendemain à 18H00. Il vous donne une carte de visite. Lire la carte. La bibliothèque. Donner la carte d'abonnement. Aller par la porte du fond. Aller dans la rangée "C". Regarder les livres avec une couverture verte. Vous trouvez un morceau de papier. Lire le papier. Retour à la maison, dans votre chambre. Répondre au téléphone. Retour à la bibliothèque

3) LE MAUSOLEE

Parler à la femme. Elle vous donne un livre. Lire le livre. Prendre l'épingle à cheveux devant le bureau. Le cimetière. Est en passant par l'arrière plan. Aller devant le mausolée. Appuyer sur les boutons gauche, haut et droite (dans cette ordre). Entrer dans le mausolée. Aller par la porte du fond. Regarder l'urne de gauche sur l'étagère du bas. Vous trouvez une clé dans les cendres. Retour à la maison. Le salon. Utiliser la clef sur la pendule. Au dodo

Deuxième jour

4) LE MIROIR

Le garage. Entrer dans la voiture. Appuyer sur le bouton de la radio. Ouvrir la boîte à gants. Le salon. Mettre le morceau de miroir sur le miroir à droite (on vous le livre à 10h). Entrer dans le miroir. Aller par la porte de droite. Ouest. Regarder les plans. Est. Entrer dans le téléporteur. Ouest. Prendre les jumelles. Utiliser les jumelles sur les montagnes au fond. Utiliser les gants sur le levier entre les deux portes. Aller par la porte de gauche. Entrer dans le téléporteur. Ouest. Nord. Nord. Ouest. Monter le chemin. Nord. Prendre la pelle. Resortir du dark world et de votre maison



5) LE RENDEZ-VOUS

Le garage. Entrer dans la voiture. Appuyer sur le bouton de la radio. Ecouter le message. Le cimetière. A l'Est du mausolée. Lire les inscriptions sur les tombes. Utiliser la pelle sur celle de J.Mc Keegan. Lire la feuille de journal. Retour à la maison. Un policier vous attend. Dans la cellule, mettre l'épingle à cheveux, l'argent et les gants sous l'oreiller. Prendre la timbale. L'utiliser sur les barreaux. Donner la carte de visite au policier. Une fois seul dans le bureau, prendre le pistolet. Un écran avant la garage, dans la petite allée. Attendre 18H00. Lorsque Delbert arrive, le suivre dans son jardin (est). Donner la bouteille à Delbert. Ramasser le bâton.

6) LE MICROFILM

Utiliser la corde pour entrer dans la maison. Entrer dans le miroir. Aller par la porte de droite. Nord. Est. Est. Lancer le bâton dans le trou. Traverser le pont. Entrer dans le trou central. Vous voici à nouveau en prison. Examiner l'oreiller. Vous retrouvez les trois objets laissés dans notre monde. Utiliser l'épingle à cheveux sur la serrure de la porte (deux fois). Sortir de la prison. Donner l'épingle à cheveux au prisonnier. Il vous donne en échange une ceinture d'invisibilité. Nord. Ouest. Est. Est. Mettre la ceinture d'invisibilité. Nord. Appuyer sur les boutons de la console. Regarder l'écran. Vous obtenez un microfilm. Sortez du dark world et au dodo.

Troisième jour

7) LES CLES

La bibliothèque. Est. Allumer l'ordinateur. Utiliser le microfilm sur l'ordinateur. Le magasin. Donner de l'argent au vendeur. Prendre la bouteille de sky. Retour à la maison en utilisant la corde. La cave. Prendre la pierre au centre de la pièce. Regarder dans le trou. Prendre les clés.



8) LA FIN DU CAUCHEMAR

Entrer dans le miroir. Aller par la porte de droite. Nord. Ouest. Monter le chemin. Nord. Nord. Nord. Mettre la pierre dans le trou à gauche. Utiliser le manche sur la pierre carrée. Vous obtenez un marteau. Sortez du dark world. Répondre au téléphone. Le garage en utilisant la corde pour sortir. Utiliser la bouteille sur le réservoir de la voiture. La voiture. Utiliser les clés sur le contact. Utiliser la corde pour entrer dans la maison. Entrer dans le miroir. Aller par la porte de droite. Nord. Entrer par la petite porte à gauche. Utiliser les gants sur le levier. Sortez du dark world. Utiliser le marteau sur le miroir.

Le vaisseau Alien est parti mais quelqu'un sonne à la porte, admirez la séquence de fin.

Blood le 19 Octobre 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.

