

RAMBO 3

[Imprimer la solu](#)

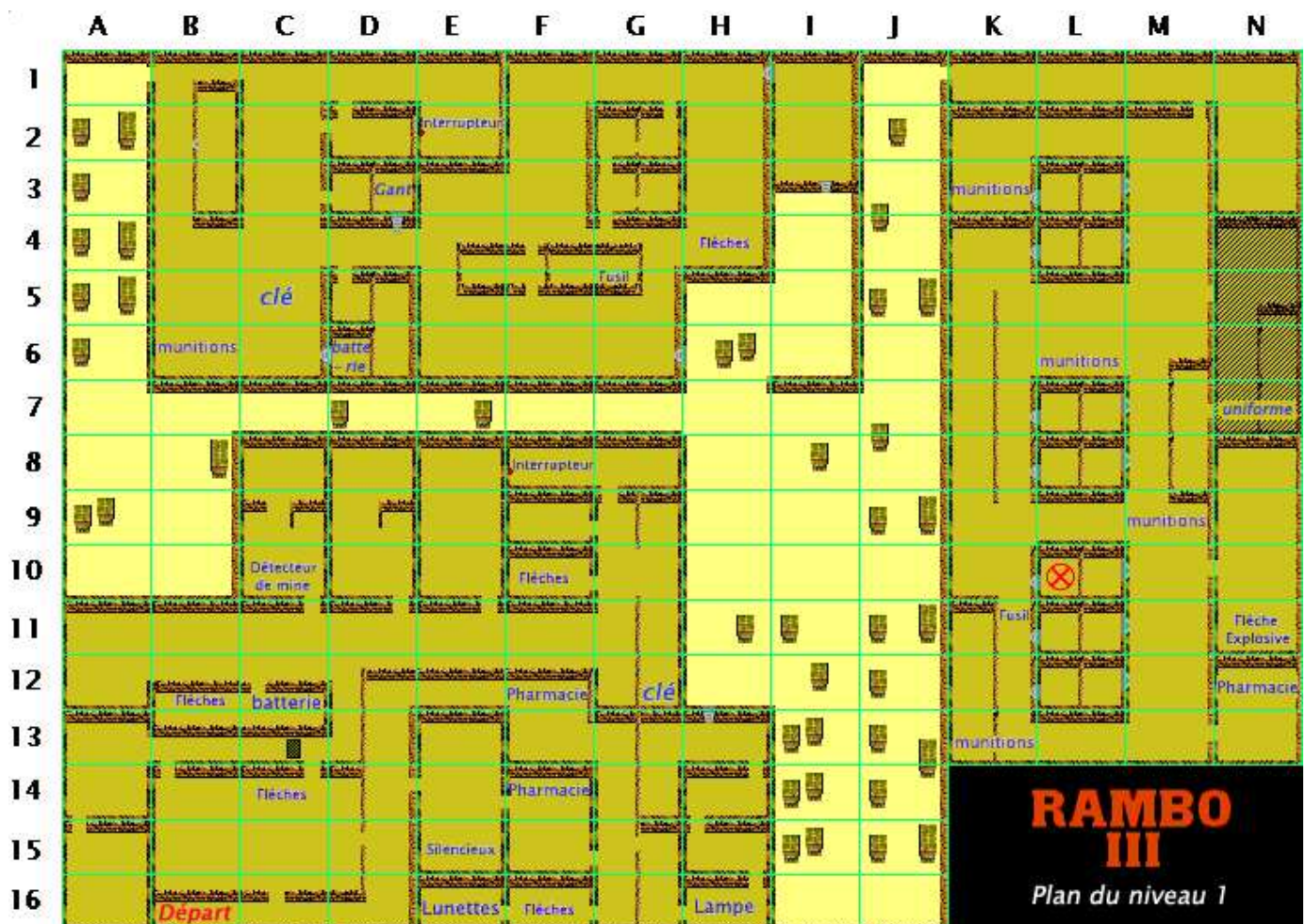
Chaque solu nous demande beaucoup de travail à taper et pour faire les captures d'écran, aussi merci de ne pas les proposer sur un autre site.

Cette solution est valable pour les ordinateurs : Amiga, Atari ST et Amstrad CPC, ainsi que sur C64 même si cette dernière possèdent quelques différences.

NIVEAU 1 :

Au premier niveau, il faut tout d'abord s'échapper du fort et ensuite libérer le colonel Trautman. C'est le niveau le plus stratégique.

1) Vous commencer en B-16. Pour sortir du fort, il faut désactiver l'interrupteur en F-8 pour pouvoir passer la porte électrifié en H-13. Le colonel Trautman se trouve en L-10 pour le libérer, il faut détruire l'interrupteur en K-10 grâce aux flèches explosives en N-11.



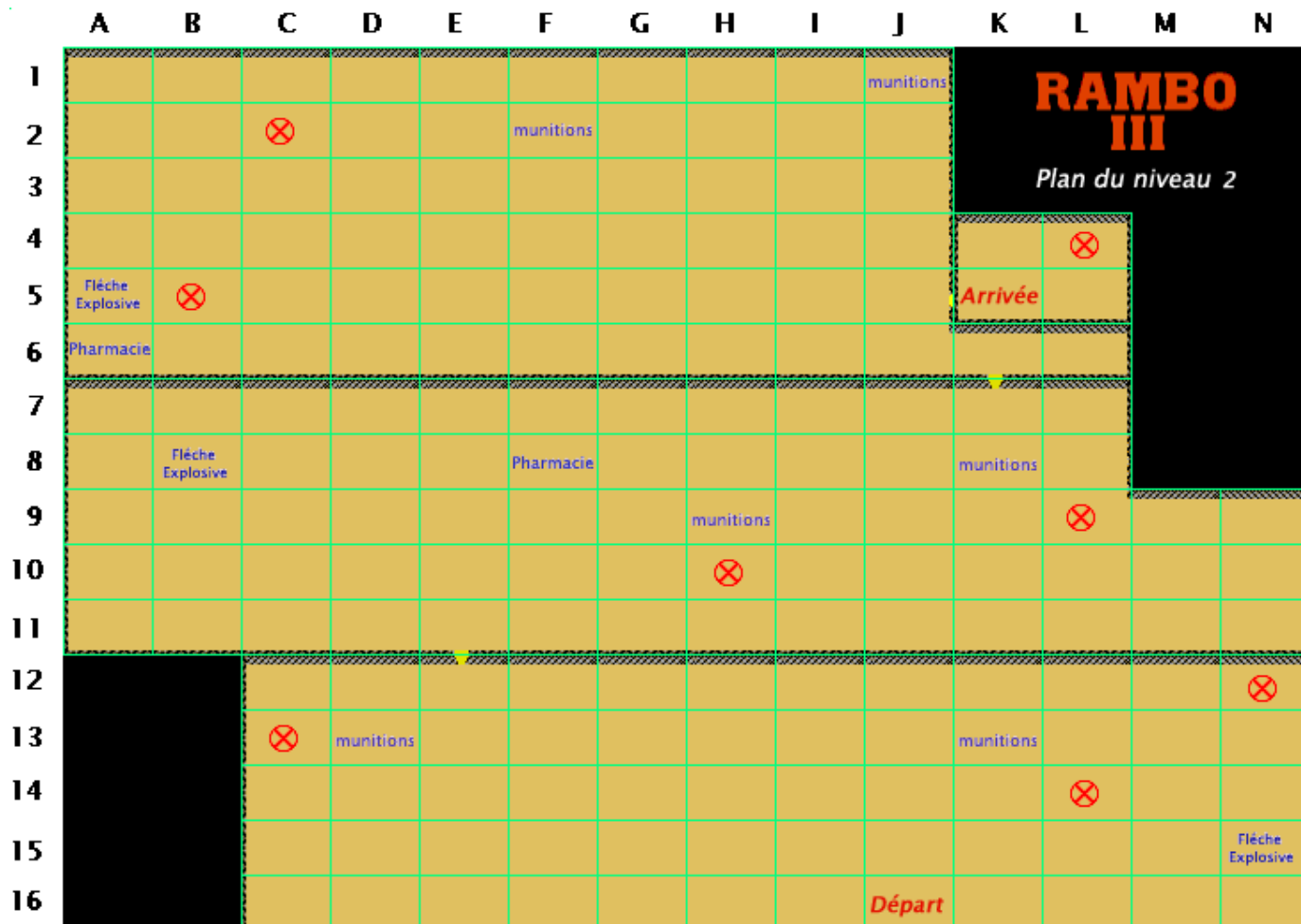
Plan du niveau 1: chaque rectangle représente précisément un écran.

1. Le silencieux (E-15) vous permet de tirer au fusil (G-5, K-11) sans déclencher l'alarme idem pour les flèches (sauf explosives).
2. Les flèches explosives (N-11) permettent de détruire l'interrupteur verrouillant l'accès à la cellule de Trautman mais déclenche l'alarme même avec l'uniforme de soldat (N-7).
3. La Lampe (H-16) sert à s'éclairer la partie sombre du fort en haut à droite hachurée (N-5) et ainsi récupérer l'uniforme qui vous permettra de vous balader sans éveiller les soupçons
4. Les lunettes infra-rouge (E-16) s'utilise avec la batterie (C-12) pour voir les alarmes de la partie en haut à gauche du fort.

5. Le détecteur de mines (C-10) s'utilise avec la batterie (D-6) pour voir les mines en dehors du fort.
6. La clé sombre (C-5) sert à ouvrir les portes blindées de la partie en haut à gauche du fort.
7. Les gants (D-3) doivent être récupérés en appuyant sur l'interrupteur du haut, cette action refermera le piège devant la porte blindée contenant les gants, ceux-ci servent à se protéger des portes électriques.

NIVEAU 2 :

Dans ce niveau vous devez déposer 8 explosifs au endroit marqué d'une croix rouge sur la carte puis vous enfuir en hélicoptère mais l'alarme a été déclenché ce qui complique fortement votre tâche.



NIVEAU 3 :

Dans ce niveau vous conduisez un char d'assault. Ce niveau est un simple shoot' em up.

FIN

Ranx, le 17 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.