

Weird Dreams : La solution

Avant propos



Weird Dreams est un jeu difficile très difficile, l'astuce est donc de sauvegarder le plus souvent possible à chaque tableau dès que vous avez accompli une seule action délicate, chaque tableau étant une succession d'action à exécuter dans un ordre précis et avec un timing très serré

MIROIR DU HAUT : LA FETE FORAINE

La Machine à Barbe à papa

L'aventure commence dans une machine à barbe à papa. Ce niveau est le plus simple puisqu'il suffit de sauter de temps en temps afin de récupérer des morceaux de sucres, attention il en faut au minimum 4 sinon la suite sera impossible. Ensuite accrochez-vous au bâton en sautant quand il est à l'opposé de vous.



La fête foraine

2ème tableau et la difficulté est déjà accrue, ici vous devez faire vite et déposer un morceau de sucre au bord droit de l'écran sur lequel vous arrivez. Ensuite allez à gauche et déposez successivement les 3 autres morceaux de sucres à un pas de distance l'un de l'autre en commençant par l'extrême bord droit de l'écran. Allez vite récupérer la tapette et revenez frapper l'abeille au moment où elle dépose son objet. Frappez la 3 fois de suite de manière à ce qu'elle quitte l'écran, cela vous laissera quelques secondes pour déposer la tapette et ramassez l'objet (qui se met dans votre inventaire), ensuite courez vers la droite.



Faire des sauvegardes à plusieurs moments clés.

Le palais des glaces

C'est une salle centrale du jeu puisque vous y reviendrez chaque fois que vous mourez.

Miroir de gauche : Le désert
Miroir de haut à gauche : Le couloir
Miroir du haut : La fête foraine (de où vous venez)
Miroir de haut à droite : Le piano
Miroir de droite : Le jardin enchanté

Maintenant direction le jardin enchanté, allez au miroir de droite.



MIROIR DE DROITE : LE JARDIN ENCHANTE

Les roses carnivores

Dans ce tableau le temps est aussi très stricte donc pas de temps à perdre, ramassez le bâton et dirigez vous vers les roses carnivores mais gardez vos distance. Pour les calmez je vous conseille donc d'utiliser FEU + BAS, enchaenez le plus vite possible car la tondeuse à gazon n'attends pas....



La petite fille au ballon

Voici mon passage préféré, une petite fille joue au ballon malheureusement elle n'a pas de bonne intention.... son ballon est carnivore et elle cache un couteau à la Rambo. Vous devez donc vous placez sur l'endroit sans arbuste, lorsqu'elle vous lance le ballon accroupissez vous pour le récupérer (FEU + BAS) puis relancez lui. Réitérez 5 fois de suite. A la fin elle perd patience et sort son couteau, récupérer le ballon en restant accroupi et attendez qu'elle se trouve au milieu du chemin pour lui retourner.... pris à son propre piège :-). Récupérez le ballon, il se met dans votre inventaire, dirigez vous vers l'arbuste en forme de flèche puis FEU + HAUT



MIROIR EN HAUT A DROITE : LE PIANO

Le joueur de piano

De retour dans le palais des glaces, vous entendez l'abeille qui essaye de casser le miroir, prenez le miroir en haut à droite.

Rien de particulièrement difficile sur ce tableau il suffit de passer assez vite en évitant de tomber.



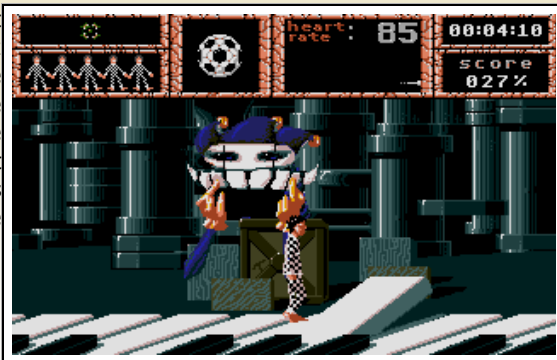
La danseuse de ballerine

Vous voici sur le même piano mais une danseuse de ballerine assez dodu vous barre la route. Ce tableau est assez aléatoire, vous devez attendre que le pied de la danseuse est à l'opposé pour passer mais bizarrement quelques fois au bout du tableau vous ne pourrez plus avancé et vous vous ferez tuer. Il faudra recommencer jusqu'à passer.



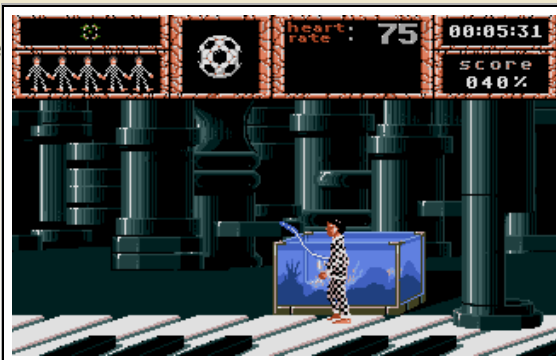
Le joueur de piano - part 2

Attention ce tableau est très très difficile car il est beaucoup plus rapide que le premier. Vous devez sautez pour évitez de tomber lorsque les touches se lèvent, le problème c'est que votre saut vous ramène automatiquement en arrière et rebelotte si une touche se lève devant vous. De plus arriver au bout il peut arriver qu'une touche presque invisible se lève et vous tomber. J'ai dû réussir au bout de 50 d'essaies. Une difficulté très mal dosé.



L' aquarium

Rien de difficile dans ce tableau placez vous derrière la murène et quand elle sort, il suffit de l'attraper ensuite dirigez vous vers l'ascenseur.



Le palais des glaces

L'abeille a réussi à casser le miroir, ce qui est sûr c'est qu'elle est très en colère mais heureusement elle n'aime pas non plus l'électricité. Pour la tuer, je vous conseille de faire d'abord FEU + DROITE puis lorsqu'elle s'approchera d'assez près FEU + HAUT.

Prenez le miroir de gauche.



MIROIR DE GAUCHE : LE DESERT

Les statues de île de pâque

Vous voici dans un désert où les poissons volent. Retournez-vous et sautez pour attraper un poisson. Un drôle de monstres mi poulet mi statue de l'île de paquet apparait, il faudra le tuer d'assez près avec FEU + HAUT, il se désintégrera. Continuez vite vers la droite car ces monstres sont en nombre infinie.

Tableau suivant identique mais avec 2 monstres.



Le tronc d'arbre

Ce monstre ressemble un peu à un tronc d'arbre, c'est d'ailleurs lui qui est dans la page de publicité du jeu. Pour le tuer c'est assez simple, il suffit de faire FEU + DROITE plusieurs fois. Continuez

Le revoici mais ce passage est beaucoup plus difficile car il est plus rapide et il lui faudra plus de coup. Ne vous en faites pas au bout de 50 fois vous y arriverez.



La statue de pierre

Rien de difficile dans ce tableau il suffit d'éviter les sables mouvants en sautant pas dessus et de frapper la statue de pierre. Elle cache un objet que vous récupérez, laissez vous ensuite happer par le trou.



Le désert gris

Rien non plus de particulier ici, le désert est gris en avançant vos pas se font de plus en plus lourd jusqu'à être bloqué. Dans votre inventaire le ballon frétille, il suffit donc de l'utiliser avec la touche HELP, le ballon dévorera le chemin et vous pourrez ainsi continuer.

De retour au palais des glaces, le miroir en haut à gauche est maintenant accessible. Allez-y.



MIROIR EN HAUT A GAUCHE : LE COULOIR

Les chauves-souris mutante

Vous êtes dans un couloir bien étrange, la lumière clignote et des chauves souris mutantes foncent déjà vers vous. Dirigez vous vers la gauche jusqu'au panneau lumineux tout en vous baissant pour éviter les gentils bestioles. Sous le panneau faire FEU + HAUT pour rétablir le courant.

Allez complètement à droite jusqu'à une autre bestiole tout droit sortie d'Alienstorm ou de Ghostbusters.



Le cheesebusters

Pour ce tableau il faut vous accrocher à l'ampoule du milieu quand le monstre est à l'extrémité droite de l'écran. Ensuite faire GAUCHE + DROITE pendant environ une minute, l'amplitude va augmenter une fois le monstre en dessous de vous vous pourrez vous lâchez et continuez rapidement vers la droite sinon vous lui servirait de petit-déjeuner.

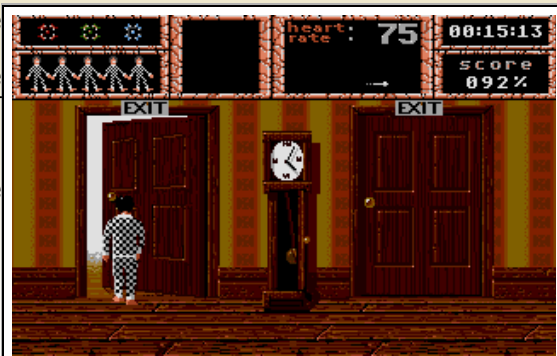
Le tableau suivant, il n'y a rien à faire juste courir pour atteindre l'horloge.



L'horloge

Placez vous près de l'horloge et faites FEU + HAUT, le dernier objet apparait. L'horloge se met en marche, il suffit alors de choisir une sortie et d'attendre que le balancier soit de votre côté ensuite faites FEU + HAUT pour entrer.

Si votre timing n'est pas bon, une machoire se refermera sur vous....hi hi hi



Le cerveau

Vous voilà face à face avec l'origine de votre mal être et de vos cauchemars. Il faut éliminer les parasites qui gravitent autour de lui. Ramassez le poisson, mettez vous à bonne distance (cf photo) et lorsque la paupière s'ouvre, faite TIR + DROITE. Un seul coup suffit par bestiole donc si elle n'est pas détruite c'est que votre coup n'a pas atteint sa cible. Renouvelez 3 fois cela afin de détruire les 3 parasites.

Voilà vous êtes prêt pour la fin



Ranx le 25 juin 2005

[Alone in the Past ?](#) Copyright 2002 Blood et Largo. Tous droits réservés, reproduction totale ou partielle interdite sans autorisation. Les jeux cités sont copyright de leurs propriétaires.

