

## Another World

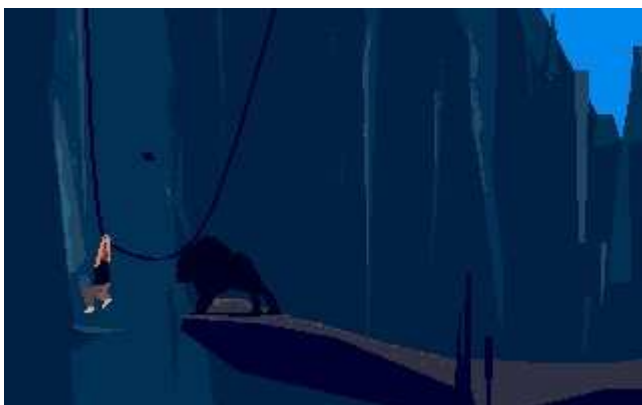
### Imprimer la solu

La solution proposée ici a été faite sur PC, il y a des différences notables entre les versions St et Amiga, avec des ennemis en plus des détails moins importants etc ... Le gros du jeu reste identique aussi, si vous constatez des erreurs et que vous ne jouez pas sur PC vous savez à quoi vous en tenir. Il y a également un niveau inédit sur PC ...

Le jeu a beau être linéaire, on peut malgré tout inverser l'ordre des actions, voici une des possibilités.

< Précédent - [Suivant](#) >

### Level 1 : LDKD



Nagez jusqu'à la surface en maintenant le bouton enfoncé pour aller plus vite. Une fois en haut, ne restez pas devant le bassin et partez à droite. Vous devrez éliminer méticuleusement toutes les créatures rampantes afin de laisser la voie libre. Une fois cette tâche accomplie, poursuivez à droite jusqu'à ce qu'un gros félin vous barre la route. Faites demi-tour et courez tout en faisant des sauts pour garder l'animal à distance. Vous passerez devant le bassin et atteindrez une corniche au-dessus de laquelle pend une liane. Sautez et agrippez-vous à la liane. Celle-ci casse et vous renvoie vers le

bassin. Enfuyez-vous vers la droite de la même manière en courant et en sautant. Vous serez vite rattrapé mais miraculeusement sauvé par des extra-terrestres. Sauvé ? Enfin pas exactement, ils vous capturent .... pourquoi ? parce que c'est des méchants ... mais pourquoi vous ? parce que vous êtes un gentil !!

### Level 2 : HCDC

Bien résolu à ne pas être sujet d'expérience, vous devez vous échapper des geôles ! Pour cela, balancez-vous de droite à gauche dans votre cage. Le lien cédera et vous et votre compagnon de cellule serez libres. Ramassez l'arme du gardien en vous baissant et empruntez le chemin de droite. Gare à vous, 2 écrans plus loin, un garde patrouille, baissez-vous et tirez lui dessus, il ne pourra se défendre si vous êtes rapide. Continuez votre progression jusqu'à une porte infranchissable. Votre nouveau compagnon va alors se montrer très utile en trafiquant la commande d'ouverture de porte.



Pendant ce temps-là, préparez quelques boucliers de défenses car les gardes vont rappliquer assez vite. Dès que la porte s'ouvre, franchissez-la pour arriver à un ascenseur. Tout en haut vous pourrez admirer une cinématique de la cité extra-terrestre. Ça vous laisse un instant de répit. Descendez tout en bas avec votre pote et soyez prêt à dégainer au dixième de seconde en passant à l'écran de gauche car un ennemi vous attend. Vous voyez une ligne d'alimentation qui est raccordée à l'étage supérieur. Tirez dessus pour créer un court-circuit. Revenez à l'ascenseur et montez d'un étage. Une porte vous empêche de continuer, laissez le bouton enfoncer pour utiliser la grosse attaque de votre arme et ainsi exploser la porte. Avec tout ce boucan ne perdez pas de temps et placez-vous sur le téléporteur. Baissez-vous pour vous arrêter en bas et fuyez avant que le garde ne parvienne à vous atteindre. Sur le prochain écran reprenez le téléporteur pour remonter et attendez que votre nouvel ami ouvre une trappe de sortie. Faufilez-vous à l'intérieur en laissant la l'extra-terrestre.

### Level 3 : CLLD

Roulez à gauche en évitant les jets de vapeur puis laissez vous tomber. Passez à droite, toujours en faisant attention . Vous chuterez fatalement entre 2 autres jets. Passez par la droite des qu'il disparaît, c'est vraiment très juste mais vous pouvez y arriver, armez vous de patience. Descendez, prenez à gauche, puis en bas, prenez à droite. Ca y est vous l'avez fait !!! Vous êtes pas heureux la tout a coup ? ^^

#### Level 4 : LBKG



Pénétrez dans la cellule de gauche pour recharger votre arme et testez le tir puissant sur les 3 portes qui vous gêne. Vous quittez la grotte mais vos ennemis sont toujours la. Surprenez le garde en le foudroyant dès que vous sortez de la grotte puis courez sur le pont. Une fois arrivez en bout, sautez. Attention l'extrémité du pont est situé a 2 pas du 2nd écran que vous traverserez. Si vous faites, bien, vous arrivez sur une plate forme apparemment sans issue. Concentrez l énergie de votre arme et tirez dans le mur pour vous faire un passage. Puis descendez.

#### Level 5 : XDDJ

Glissez tout en bas de la grotte jusqu atteindre un imposant rocher similaire à un T. Lancez vous à droite, sautez au dessus des stalagmites et continuez en vous arrêtant juste au début de l'écran suivant. Vous avez 2 secondes pour attendre que les rochers instables en haut ne tombent, après quoi, précipitez vous sous le rocher qui n'est pas tombé pour être en sécurité. Concentrez vous sur le rythme des chutes de pierre et progressez vers la droite. Sur l'écran suivant, vous ne risquez rien si vous restez à gauche de l'écran. Attendez le moment pour atteindre le centre de l'écran et ne vous faites



pas avoir par le dernier éboulement ca serait dommage. Celui la est le plus facile, mais ne vous relachez par pour autant car une plante carnivore à droite de l'écran vous saisira avec ses tentacules si vous ne sautez pas pour l'éviter. Elle ne vous attrapera que si vous êtes en dessous, en sautant elle rate son coup. Très lentement avancez et trouver minutieusement les distances de saut éviter les plantes carnivores sur le sol et sur le plafond de la grotte. Sur l'écran suivant, vous pouvez tirer un gros laser sur les tentacules au plafond pour vous simplifier la tâche. Sautez par dessus le trou et continuez à droite. Vous arrivez à un cul de sac. Détruisez le mur qui vous sépare de la pièce vide. Cela vous servira pour plus tard.

#### Level 6 : FXLC

Revenez sur vos pas jusqu'aux écrans d'éboulements. Cette fois, prenez le chemin qui vous fait monter sans craindre les rocher qui tombent toujours et tirez sur la créature volante rouge, pour la réveiller. Continuez à gauche jusqu'au sommet et sautez pour vous accrocher aux stalagmites. remonte à bonne hauteur pour vous accrocher aux suivant et attendez que la créature ne soit attraper par les tentacules pour passer sans risques. Vous revoilà sur la pierre en T, Placez vous à gauche d'elle et explosez la base du rocher avec votre tir puissant. Vous pouvez alors remonter.

#### Level 7 : KRFK

Maintenant prenez à droite en sautant au dessus des trous. Au bout du tunnel, détruisez la paroi qui maintient l'eau et sauvez vous tout à gauche. Le bouchon sauteras et vous expluseras à l'étage. Avancez vers la droite en détruisant les murs. Vous ne risquez plus rien de la fontaine.

#### Level 8 : KLFB

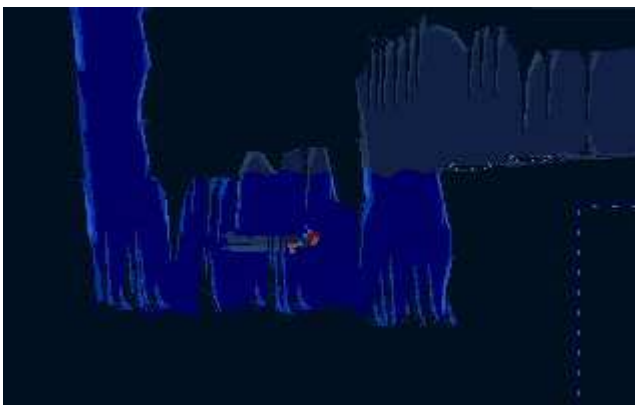


Si vous êtes arrivé à une salle où vous voyez votre vieux compagnon coincé, faite demi tour et descendez les escalier pour arriver a la salle des lustres. Descendez les escalier et créez un mur de défense. Un ennemi arrive, pulvérisez le et remonter les escaliers pour tirer sur le gros lustre ce qui liberera votre ami. Avancez sans prêter attention au téléporteur ni aux escalier et un ennemi vous assomera. Il vous empoigne et vous parle d'un ton menaçant. Frapper le et courez vers votre arme en vous baissez pour roulez a terre, une fois sur vos jambes l'arme en main, tuez le. (scene mythqie =) ) Plus rien ne

vous empêche de passez à droite mais la, 2 ennemis vous prendront en sandwich la technique n'est pas tres compliqué. Placez vous un peu en retrait du centre et entreprenez vos boucliers tour à tour, une fois vos défenses montées, les leurs faibliront, à commencer par celui de gauche. Prenez le de vitesse et tuez le. L'autre adversaire aura le temps de se protéger avec un nouveau bouclier mais il est seul à présent et ne présente plus de menace sérieuse. Avance jusqu'au bassin pour atteindre un point de sauvegarde.

## Level 9 : DDRX

Retournez ensuite au bassin, plongez y est atteignez le fond du bassin. Vous reconnaîtrez alors la grotte par laquelle vous êtes passé peu de temps avant avec les plantes carnivores et vous voyez les dégats causés par l'inondation. Suivez le tunnel par la gauche et lorsque l'occasion se présente remonter pour respirer par le 2nd passage. Le premier ne contenant pas d'air. Redescendez ensuite au plus bas niveau pour découvrir une salle qui était alors inaccessible. Grimpez à la surface et sautez au dessus des plantes carnivores. Passez par la droite, vous verrez un faisceau électrique que vous couperez en tirant dessus. Pour le retour, prenez votre élan pour passer les plantes (c'est moins facile qu'il ny parait attention) et remontez à la surface en faisant une halte au passage d'air par sureté. Sortez de l'eau et progressez à droite jusqu'a tomber dans le trou.



< [Précédent](#) - [Suivant](#) >

Largo

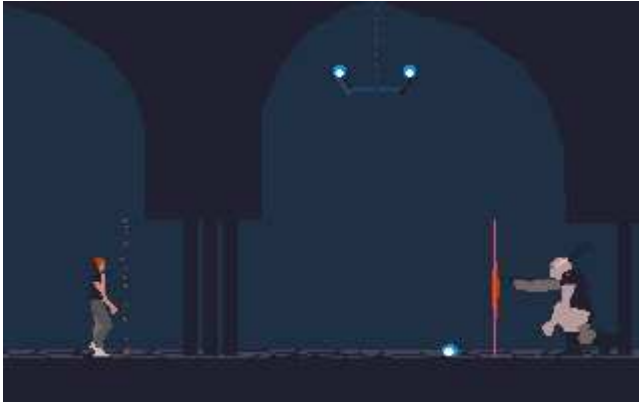
*[Alone in the Past ?](#) est © Largo et Neoblood depuis Août 2002, tous droits réservés. Tous les jeux et images proposées sont © de leur auteurs respectifs.*

tle>

## *Another World*

< [Précédent](#) - [Suivant](#) >

### Level 10 : HTRB



Faites demi tour et montez par le téléporteur cette fois, en haut des escaliers un adversaire patrouille, surprenez le par votre vitesse et vos reflexes (^) et allez chercher le lâche qui s'est enfui à droite. Ici prudence ... Approchez des portes sans les ouvrir et fabriquez vous un mur de défense solide. Avancez lentement en quittant vos défenses pour un court moment, les portes s'ouvrent et l'ennemi se résout à ne pas tirer au laser mais à lancer des grenades. Reculez simplement pour refermer les portes. Les grenades ricochent et reviennent à ses pieds ne lui laissant pas l'ombre d'une chance (pas mal

hein ? =)). Passez ses défenses et détruisez la porte tout à droite. Profitez en pour recharger votre arme sur ce nouvel écran et dirigé vous encore une fois à droite. Vous voyez 3 lustres vert et une forme qui s'y reflète. La forme, c'est l'ennemi en dessous, il faut vous baisser et tirer pour faire tomber le lustre sur la tête de l'extra terrestre. Tirez donc lorsque la forme est juste en dessous, cela demande de la précision et plusieurs essais seront peut-être nécessaires, néanmoins lorsque l'astuce fonctionne, vous verrez la forme immobile et vous ne verrez pas de riposte ennemi. Si vous échouez vous recommencerez seulement ce paragraphe ...

### Level 11 : BRTD

Dans cette nouvelle salle, à priori très calme, creusez un passage vers la droite et courez dans le passage ouvert sans perdre une seconde (ne sautez pas pour aller plus vite au risque de mal prendre les portes). Avancez jusqu'à atteindre le bout du tunnel et défendez vous tant bien que mal pour laisser le temps à votre sauveur d'arriver par une petite trappe au plafond. Il vous tendra le bras, saisissez le pour vous enfuir avec lui.



### Level 12 (sur PC) : TFBB

Vous retrouvez la lumière du jour et au lieu de foncer tête baissée comme votre partenaire, allez à gauche de l'écran puis à droite pour passer derrière la maison. Vous voyez votre ami en mauvaise posture. Contournez la maison et entrez y rapidement de façon à tuer le garde de droite, si vous mettez trop de temps à vous en débarrasser il tuera votre ami, donc ruez vous derrière le bouclier déjà créé et tirez. Plus loin vous devrez vous approcher de votre pote sans craindre le trou vertigineux, pour qu'il vous envoie de l'autre côté. Hélas il aura moins de chance que vous. Sautez vers la gauche pour tomber sur un autre balcon et combattez les ennemis qui apparaissent. Tenez vous à distance d'eux car ils avancent vite. Passez les salles de gauche jusqu'à l'escalier.



### Level 13 (sur PC) : TXHF

Ne montez pas les escaliers et passez l'écran par la gauche. Des ennemis s'enfuient et ferme des barreaux en oubliant un des leurs approchez vous de lui (enfin pas trop non plus), il lèvera les bras en l'air, reculez et il activera le verrouillage de la porte, vous empêchant ainsi de l'atteindre, mais cela aura aussi pour effet de verrouiller la porte d'en haut. Retournez au escaliers et montez les cette fois. Sautez de l'autre coté des escaliers, et erriquer un mur de bouclier avant de détruire la porte qui vous sépare de votre adversaire. Laissez le lancer 5 grenades puis tirez lui dessus. A sa gauche se trouve une téléporteur. Vous vous retrouver derrière la porte fermé il y a peu, fabriquer le plus possible de défense, car vous avez en face de vous un acharné ... Si vous êtes pressé faite 3 boucliers et détruisez son unique défense avant de le pulvériser. Si vous préférez la sécurité, entretenez vos boucliers jusqu'a ce que le sien s'épuise et reglez lui son compte. Empruntez le téléporteur au centre de la plate forme et en bas et détruisez le faisceau électrique. Revenez au escalier et faufilez vous dans le trou creusé par les grenades. passer par le chemin de droite et vous serez dans le noir absolu, courez à droite sans prêter attention aux tirs ennemis et sautez juste avant de passer à l'écran suivant (question de timing). La lumière revient et vous voyez un levier sur le mur de droite. Tirez le et descendez. Ici, chaque seconde compte, filez à droite sans même prendre la peine de vous protéger ou de sauter pour aller plus vite. Vous passerez au travers de tout (enfin en principe :p, y a toujours des malchanceux ...) et pourrez emprunter le téléporteur en haut quand vous tomberez sur le cul de sac. Allez voir à gauche, une porte s'ouvre, et une passerelle s'enclenche permettant à votre compagnon de descendre. Suivez le ensuite dans le vaisseau spatial.



### Level 14 : CKJL

Vous vous retrouvez dans une arène en plein combat, appuyez sur tous les boutons pour sortir votre armada, mais ne tardez pas trop à ces amusements. Des que vous aurez les 4 boutons en haut à gauche d'allumer, un autre bouton clignotera, appuyez dessus pour vous ejecter.

### Level 15 : LFCK



Vous apparaissez au milieu des thermes, et vous ne passerez pas inaperçu car en moins d'une seconde toute l'armée se lance à vos trousses, courez à droite et une fois au centre de l'écran préparez vous au combat. Avancez lorsque vos ennemis tombent, mais attention il en revient souvent. Courez encore à droite et vous retrouvez votre copain (un poil frimeur d'ailleurs ^^) suivez le., Vous tomberez irrémédiablement du bâtiment. Heureusement quelqu'un vous aide, enfin c'est ce que vous croyez, très vite les manières changent et vous devrez rampez vers

la droite sans pouvoir faire grand chose a part attendre votre compagnon qui justement arrive. Avancez tant bien que mal jusqu'au levier à droite et attendez avant de le tirer. L'ennemi prend le dessus et bouscule votre compagnon, il se dirigera alors vers vous d'un pas nonchallant. Dès qu'il se trouve en dessous de la pierre du plafond, tirez sur le levier et l'ennemi meurs sans comprendre ce qui lui arrive. Tirez à nouveau sur le levier pour ouvrir un passage au plafond. Reculez sans vous arrêter car on vous tire encore dessus. Vous êtes sauvé mais à bout de force, heureusement, vous n'etes pas seul car votre ami viens vous retrouver et vous emmene loin des combats ... Vous avez fini Another World !

< [Précédent](#) - Suivant >

Largo

*[Alone in the Past ?](#) est © Largo et Neoblood depuis Août 2002, tous droits réservés. Tous les jeux et images proposées sont © de leur auteurs respectifs.*