

L'Amerzone

Vous incarnez un journaliste chargé d'interviewer Alexandre Valembois, vieil explorateur, qui 50 ans plus tôt a ramené de L'amerzone l'œuf de mythiques oiseaux blancs. L'heure est arrivée de ramener cet œuf dans son pays d'origine. Alexandre étant trop vieux pour encore faire ce voyage périlleux, c'est vous qui devrez vous en charger.

Conseil

Avant de lire cette soluce, examiner TRES attentivement le livre d'Alexandre que vous trouverez au début du jeu. Il contient de très précieux renseignements et vous aidera très souvent à trouver la solution lorsque vous vous trouverez face à un problème à résoudre.

Chapitre I

La première personne que vous rencontrez est le facteur qui vous signale avoir mis une lettre dans la boîte d'Alexandre. Tournez à gauche et descendez la route jusqu'au phare où vit A.V.

En arrivant devant la grille, vous remarquez la lettre, prenez la et lisez la.

Entrez ensuite dans la maison et montez à l'étage et faites parler A.V. Peu après celui-ci décède.

Maintenant à vous de jouer et de récolter les informations nécessaires avant d'entreprendre votre long voyage.

Fouillez la pièce et ramassez les documents dans le tiroir du bahut. Vous aurez certainement remarqué le téléphone mural. Téléphonnez au Muséum dont vous trouverez n° sur leur lettre (cela ne sert à rien, mais vous aurez le plaisir de vous faire eng... par votre interlocuteur).

Montez les escaliers.

Examinez le bureau . Prenez le livre de voyage d'Alexandre,. Il faudra le consulter souvent au cours de votre voyage ; il renferme pour ainsi dire toutes les réponses aux questions que vous pourrez vous poser.

Montez l'échelle en bois.

Au fond la lettre de Valembois qui vous est destinée.

Redescendez, et montez l'escalier en colimaçon. Examinez les plans de l'hydraflot.

Ouvrez la porte, vous vous retrouvez à l'extérieur. Grimpez à l'échelle.

Regardez dans la longue vue. Montez encore un escalier. Entrez dans la cabine, vous découvrez un mécanisme (une roue) qui ne tourne que si vous avez rentré les trois bons chiffres au-dessus... qui correspondent à votre destination. Redescendez dans l'entrée de la maison. Ouvrez la trappe qui mène au sous-sol.

Actionnez l'interrupteur à votre droite.

Avancez jusqu'au bout du couloir et descendez l'escalier.

Avancez deux fois, à droite un passage. Actionnez l'interrupteur. Baissez le levier sur la machine à droite du bureau, ce qui fait fonctionner tous les appareils.

Prenez la disquette.

Allumez le moniteur, regardez-le. Insérez la disquette dans la fente prévue.

Remarquez qu'on vous demande un code de trois fois deux chiffres. Un peu gros le mot de passe. Lisez la première page du livre de voyage : Valembois est né le 28/06/04.

Entrez le code 28 06 04, cela déclenche l'ouverture de la porte (genre coffre-fort) qui se trouve dans le couloir.

Ressortez, tournez à droite dans le couloir, toujours tout droit, et prenez la porte blindée. A droite, un peu avant l'ascenseur, prenez la barre de fer.

Prenez l'ascenseur, vous descendez directement de deux étages... Bizarre, non?

Ouvrez la porte en fer, vous voilà dans une sorte de garage où l'hydraflot vous attend!

Descendez les escaliers, rentrez dans le petit bureau sur la gauche. Examinez les plans du phare, il vous dévoilent l'endroit où l'œuf est caché.

Entrez dans l'hydraflot. Mettez la disquette et placez vous en mode avion.

Vous avez du carburant, mais pour commencer votre voyage, il vous manque l'œuf et les coordonnées.

Commençons par l'œuf. Revenez sur vos pas jusqu'aux escaliers, puis l'ascenseur que vous avez déjà utilisé.

Regardez par terre, toujours dans l'ascenseur, vous verrez un petit trou. Mettez-y la barre en fer.

Actionnez le levier, l'ascenseur se bloque.

Sur le pan de mur délabré, utilisez le maillet, et avancez. Ouvrez la porte, l'oeuf est devant vous. Baissez le manche, l'oeuf descend tout seul, il vous attend près de l'hydraflot!

Reprenez l'ascenseur, remontez, enlevez la barre en fer, et redescendez .

Voilà, l'oeuf est bien là, il faut maintenant le mettre dans l'hydraflot.

Descendez les escaliers, avancez d'un pas. Tournez à droite. Allez sur la platte-forme de la grue et actionnez le levier. L'œuf descend dans l'hydraflot.

Il vous faut maintenant découvrir les coordonnées de votre destination.

Avancez tout droit, traversez la grotte en suivant le ponton.

Au bout un portillon, à droite un nouveau couloir. Empruntez-le, et entrez dans la capsule métallique.

Appuyez sur le bouton rouge. Regardez le boîtier, et sélectionnez la flèche qui monte.

Vous montez d'un étage. Sortez, vous êtes dans un petit observatoire. Regardez dans la lunette : d'ici vous êtes bien placés pour observer le départ des oies : elles partent à 140" (indiqué en rouge).

Reprenez la capsule métallique. Montez à nouveau. Vous voilà en haut du phare.

Sortez, et empruntez l'échelle. Montez l'escalier, vous êtes au sommet du phare.

Examinez le cadran avec les deux manettes. Celle de gauche fait tourner les rouleaux avec les chiffres, et celle de droite permet de choisir une rangée (centaine, dizaine ou unité).

Il faut indiquer votre destination ici. Prenez le livre de voyage. Vous verrez qu'Alexandre a indiqué (+ 5 °)

Indiquez donc ici, à l'aide des manettes, le chiffre 145, et tournez la roue.

Revenez à l'Hydraflot, . Entrez dans l'appareil, mettez la disquette, cliquez sur "Avion. Entrez 145 pour les coordonnées, validez...

Et c'est parti pour la première étape de votre voyage.

CHAPITRE II

Vous n'avez plus d'essence. Passez en mode voilier .Vous êtes bloqué par les rochers, passez en mode Sous-Marin. Vous heurtez un cachalot. Bizarre comme l'histoire se répète, non ?

Vous vous retrouvez sur l'île, sortez de l'hydraflot et parlez au pêcheur. Un cachalot est prisonnier des filets.

Partons à la découverte de l'île. Entrez dans le "bateau-bar". Allez tout au fond, prenez la tête de scaphandrier et le couteau sur la cible de fléchettes. Continuer votre promenade par la plage et allez jusqu'au hangar.

Entrez et prenez le jerricane et la clé à molette sur l'établi.

En sortant du hangar, n'oubliez pas de remplir le jerricane.

Revenez jusqu'à l'éolienne et actionnez la manette. Détachez le tuyau qui descend dans l'eau avec la clé et reliez le tuyau déroulant à la tête de scaphandre. Actionnez le volant sur la gauche, ainsi que le levier.

Prenez le scaphandre et avancez dans l'eau. A l'aide du couteau coupez le filet pour libérer le cachalot.

Retournez parler au pêcheur.

A la fin de la conversation il vous remettra une clé. Elle ouvre une coffre que vous aurez certainement remarqué dans la cabane au bout de la plage. Et dans le coffre, devinez quoi qu'il y a ? Une autre disquette.

Il nous faut maintenant trouver les nouvelles coordonnées pour poursuivre notre voyage.

Passez en mode grappin. Activez le levier à droite du moniteur pour lancer le grappin.

Retournez dans l'eau. Tout droit trois fois, tournez à droite, voilà le grappin, et la carcasse de l'appareil de la première expédition. Accrochez le grappin sur la porte, ressortez de l'eau.

Retournez dans l' hydraflot, actionnez à nouveau le levier pour tirer le grappin. La porte sous l'eau est arrachée.

Retournez, sous l'eau, jusqu'à l'épave et entrez-y. Examinez le tableau de bord et notez les chiffres : 227. Retournez à l'hydraflot , insérez la disquette et introduisez les nouvelles coordonnées.

Si vous êtes reparti en mode " avion " vous serez bloqué devant la falaise. Passez en mode " hélicoptère "

En route pour l'Amerzone...

Nous voici repartis.

Chapitre III

Vous voici à nouveau à sec, passez en mode voilier et vous arrivez au Pueblo.

Sortez, avancez sur le chemin, tournez à droite, allez au bout.

Vous êtes maintenant dans le cimetière . Un moine... C'est Markovski qui prie sur la tombe de Yekoumani.

Parlez lui, il vous donnera la clé du fort.

Revenez jusqu'à la grille et ouvrez avec la clé. Entrez dans le village.

Arrivé près de la Jeep, vous vous faites assommer par une garde et vous retrouvez en prison.

Regardez autour de vous. Prenez le gobelet et utilisez-le sur l'insecte qui se promène sur le mur. Par une ouverture dans la porte, vous verrez une bouteille. Utilisez le gobelet (avec l'insecte) sur la bouteille. Le garde s'endort. Regardez à nouveau par l'ouverture dans la porte et prenez les clés. Ouf, à nous la liberté.

Retournez près de la Jeep. Prenez le jerricane et la corde. Allez au puits, sur la place du village et fixez la corde. Descendez au fond du puits. C'est un passage qui mène à l'église. N'oubliez pas de ramasser l'épée.

Avancez jusqu'à l'autel, écoutez le prêtre. Examinez le livre (en fait il est faux et contient une clé)

Elle sert à ouvrir la petite porte derrière vous à droite. Prenez la lettre, et la disquette n° 3.

Reprenez le passage, avancez de nouveau dans le souterrain, jusqu'à une pièce avec une grille fermée.

Observez la statue en face de la grille. Mettez l'épée sur son bras droit. Actionnez l'épée, la porte s'ouvre.

Avancez tout droit, vous voilà à l'extérieur, au cimetière.

Retournez à l'hydraflot, faites le plein d'essence et insérez la nouvelle disquette.

Continuez le voyage en mode glisseur. Nouvelle panne d'essence...

Sortez sur le ponton, une petite cabane. D'après le livre de voyage d'Alexandre Valembois, ce serait celle de son guide de l'époque...

Sur la table, prenez le papier, c'est un plan du fleuve. Prenez le bidon d'essence, à gauche.

Revenez à l'hydraflot, faites à nouveau le plein et repartez en mode glisseur.

Chapitre IV

Vous ne tarderez pas à être bloqué par des Porcopotamus. Comment les délogez ? C'est tout bête, klaxonnez.

Repartez, mais vous ne tardez pas à être à nouveau bloqué. Avec ceux-ci, le klaxon ne suffit pas. Va falloir trouver autre chose.

Vous n'avez pas le choix, il faut avancer. Les animaux chargent et provoquent des dégâts à l'hydraflot.

Vous remarquez plusieurs rochers. Passez en mode grappin. Visez le sommet du premier rocher, et actionnez le levier du grappin (à droite du moniteur). Le grappin agrippe le rocher, et ainsi de suite.

Au bout d'un moment, tout ce que vous aurez à viser c'est... un paisible Rhinopotamus...

Lancez le grappin sur lui, il vous permettra d'accoster. Mais effrayé il emporte avec lui le grappin.

Descendez pour le récupérer.

Avancez sur le ponton, et tournez à gauche dans la forêt.

Suivez le sentier, arrivez jusqu'à une grotte où vous trouverez une sarbacane.

Revenez sur vos pas, avancez dans l'eau vers le fond de la crique (sur la gauche).

Utilisez la sarbacane sur le Rhino, il s'endort. Récupérez le grappin, et retournez à l'Hydraflot.

Avancez tout droit devant vous.

A nouveau des rochers, recommencez la partie de lance-grappin .

Vous voici à nouveau dans la panade. Les pêcheurs détachent le grappin et en plus il se fichent de vous

Il va falloir trouver un moyen de des déloger.

Sortez et avancez dans le passage, tout droit jusqu'aux nids d'abeilles. Par terre ramassez un petit bâton (sur votre droite) et utilisez celui-ci sur la branche. La fumée fait fuir les abeilles, qui font fuir les pêcheurs, cqfd...

Retournez à l'hydraflot, visez le haut du petit rocher juste devant vous. Continuez de la même manière.

Vous arrivez à une cascade. Visez le ponton entre les rochers.

Chapitre V

Vous voici arrivé au village.

Mettez l'œuf dans votre inventaire et quittez l'hydraflot. Tournez à gauche, avancez tout droit. Tournez à gauche.

Avancez, et rentrez dans la cabane avec un oiseau blanc au dessus de la porte.

Sur la petite table regardez le document, il représente le mécanisme des chutes. Ouvrez le tiroir, et prenez la disquette, la quatrième!

Retournez vous, et ouvrez la porte au fond de la cabane. Avancez une fois, tournez à gauche.

Avancez deux fois. Tournez à droite, vous êtes face à un arbre que vous pouvez secouer. Eh bien secouez-le! Prenez le fruit par terre.

Faites demi-tour, avancez deux fois, ramassez l'insecte noir par terre.

Continuez deux fois en avant, ramassez les fleurs sur la gauche. Continuez, à l'entrée de la grotte sur la gauche et par terre, un insecte rouge à ramasser.

Continuez tout droit et au fond de la grotte montez l'échelle.

Avancez jusqu'au volant, actionnez-le et revenez sur vos pas, jusqu'au village.

Tournez à gauche, et vous voilà face à face avec un squelette! (vous pouvez l'examiner de plus près). Pénétrez dans la hutte. Tiens une machine.

Mettez la fleur sur le mécanisme. Regardez à droite, dans la coupelle se trouvent les graines.

Sortez, et continuez sur la gauche.

Entrez, une autre machine. Avancez jusqu'à l'arrière de la machine. Prenez le fruit, et mettez-le dans la cuve. A l'avant de la machine prenez l'écuelle contenant le jus du fruit.

Traversez la place et allez à l'endroit où se trouve l'indienne. Donnez-lui l'œuf Elle vous réclame trois ingrédients.

Donnez lui les graines, le lait et l'insecte rouge.

Quittez le village et retournez vers l'hydraflot. Un peu plus loin vous aurez certainement remarqué la manette qui commande l'ouverture de l'écluse et le serpent menaçant que vous n'avez pas pu déloger. Attendez que l'indienne joue de la flûte (le serpent sera attiré par la musique). Vous pouvez maintenant actionner la manette.

Retournez dans l'hydraflot. L'œuf se trouve à nouveau dans l'inventaire. Remettez-le à sa place dans le bateau. Insérez la 4^{ème} disquette dans le lecteur, mettez-vous en mode barque et actionnez le démarreur.

Tournez vous vers l'arrière de l'hydraflot et actionnez le levier, vous montez. Actionnez une seconde manette.

Après votre petit séance de " Splash " avancez tout droit puis montez à l'échelle. Entrez dans la cabane. Prenez-y le médaillon sur le mur.

Retournez dans l'eau, tout droit et récupérez l'œuf.

Dans l'eau un genre de poteau avec trois boutons.

Utilisez le médaillon sur le trou du bas. Une girafe palmée vient passer la tête et se sauve. Avancez vers elle. Vous arrivez à une second poteau. Utilisez le médaillon sur le bouton du milieu. Une nouvelle fois une girafe vient vous narguer.

Continuer votre chemin jusqu'aux huttes dans les arbres. (point de repère : un papillon orange sur votre droite).

Encore un bouton à actionner (celui du haut) pour faire apparaître les girafes domestiquées.

Prenez leur harnais, vous grimpez sur leur dos. Actionnez les rennes, vous êtes partis!

Les girafes vous amènent devant une cabane. Grimpez et passez le pont de singe. Avancez jusqu'au temple.

Chapitre VI

Montez les marches jusqu'au sommet et entrez. Tiens, voilà notre troisième larron, le dictateur Alvarez. Quand il aura fini de parler et qu'il aura rendu l'âme, prenez-lui ses médailles.

Sur votre gauche vous verrez une mécanisme, actionnez la roue et redescendez. Le mécanisme a ouvert un passage. Entrez et descendez les marches. Actionnez la manivelle de la fonderie et mettez les médailles dans le bol. Les médailles fondent et une clé est coulée.
Prenez cette clé.

Contournez la machine et avancez. A gauche une sorte de tableau de commandes. Mettez la clef dans la fente. Tournez-là jusqu'à un déclic, le toit s'est ouvert!

Retournez à l'échelle de départ, remontez, montez encore. Cliquez sur le planeur. Un petit vol plané jusqu'au cratère où sont sensé naître les oiseaux blancs. L'atterrissage est un peu rude.

Faites le tour du cratère par la droite. Par terre vous trouverez un oiseau de bois. Ramassez-le.

Poursuivez votre chemin autour du cratère et trouvez une entrée sur votre droite. Sur une sorte d'autel, poser l'oiseau de bois (qui sert de trépied) et l'œuf. Un mécanisme s'enclenche.

Reprenez l'œuf et sortez.

Revenez vers le cratère et avancez sur la partie rocheuse qui s'avance vers le centre du cratère.

Déposez à nouveau le trépied et l'œuf et attendez... La séquence de fin.

FIN