

Solution

Road to India

© 2001 Microïds

Road to India est un jeu d'aventure qui met le joueur dans la peau d'un jeune universitaire lors de son premier voyage en Inde. En utilisant une technologie de rendu panoramique, le joueur sera capable de regarder autour de lui plutôt que d'être simplement devant les scènes. Les puzzles sont intégrés dans l'histoire et servent à la faire avancer de façon logique. Des cinématiques de toute beauté sont interviennent à intervalles réguliers et chaque fois qu'un puzzle majeur est résolu, le tout dosé de façon à inciter le joueur à avancer toujours plus loin...

Synopsis de l'histoire : Dans *Road to India*, le joueur incarne un jeune étudiant américain du nom de Fred Reynolds. L'aventure débute lorsque celui-ci reçoit un message de sa fiancée, Anusha, partie en Inde une semaine plus tôt pour rendre visite à ses parents. Elle lui apprend qu'elle le quitte sans lui donner de raison particulière. Aussi, bien décidé à avoir des explications, Fred décide d'aller la rejoindre. A son arrivée, il assistera impuissant à l'enlèvement de sa bien-aimée. Débute alors, pour lui, une enquête qui l'amènera à croiser la secte Thug et à visiter divers lieux (le Taj Mahal, le Temple de Kali...).

Rêve 1

Le jeu débute face au Taj Mahal. Tournez à la droite et avancez. Tournez à la gauche (vers le Taj Mahal) et regardez par terre. Prenez la flûte qui se trouve par terre et retournez à l'escalier qui se trouve devant le Taj Mahal. Prenez les marches de gauche et, en restant sur la mezzanine, allez jusqu'au bout de la mezzanine du Taj Mahal. Ramassez la corde qui se trouve par terre, retournez-vous et allez jusqu'au bout de la mezzanine encore une fois. Un oranger se trouve devant vous. Déposez la corde devant celui-ci, utilisez la flûte sur la corde et grimpez tout au haut. Prenez l'orange qui s'y trouve. Retournez-vous et dirigez-vous de l'autre côté de l'escalier.

Entre l'escalier et le trou dans la clôture, vous trouverez un singe par terre, qui tient avec sa queue une plaquette. Donnez-lui l'orange et prenez la plaquette. Retournez devant le Taj Mahal et zoomez sur la porte d'entrée. Un puzzle flottant vous attend. Utilisez la plaquette sur le puzzle et remettez les pièces dans le bon ordre. Entrez dans le Taj Mahal et avancez d'une autre bulle vers le centre du Taj Mahal.

Soir 1

La section débute face à la maison. Un personnage féminin se trouve devant vous. Parlez-lui. Une fois partie, prenez des feuilles de la plante qui se trouve dans les pots à côté de la porte. Retournez-vous et ramassez la branche qui se trouve par terre. Tournez à la droite et allez jusqu'à la fourche dans la rue. Un gamin s'y trouve. Demandez-lui la monnaie d'un dollar. Tournez à droite et dirigez-vous jusqu'au cinéma. Devant le cinéma se trouve un distributeur de chewing-gum. Utilisez les pièces sur la machine. Vous aurez maintenant une boule de chewing-gum rose dans votre inventaire. Retournez à la maison. À la droite de la porte d'entrée se trouve une grille. Combinez le chewing-gum et la branche. Zoomez sur la grille et utilisez la branche (avec le chewing-gum) sur la clé qui se trouve de l'autre côté de la grille. Utilisez la clé sur la grille. Entrez dans la cour et rendez-vous jusqu'au bout. Prenez la photo qui se trouve sur l'hôtel. Retournez voir le gamin et parlez-lui de tout. Tournez à la gauche et dirigez-vous vers la vache. Utilisez les feuilles de la plante sur la vache. Continuez votre chemin jusqu'au bout de la route et tournez à la gauche. Utilisez votre carte de crédit sur le guichet automatique. De l'argent Indien se trouve maintenant dans votre inventaire. Retournez à l'entrée de la ruelle et entrez-y. Dans les déchets, vous verrez un cintre. Prenez-le. Retournez au kiosque à journaux (de l'autre côté de la rue où se trouve le gamin). Zoomez sur la porte. Utilisez le cintre sur la fenêtre. Retournez parler avec le gamin et parlez-lui de tout. Quand il vous demande de l'argent en échange pour le magazine, donnez-lui. Vous avez maintenant un magazine en inventaire. Retournez voir le vieux mendiant (à l'entrée de la ruelle) et parlez-lui de tout. Suivez-le dans la ruelle.

Rêve 2

Vous vous trouvez maintenant dans un cachot. Cliquez sur le lit et prenez la banane qui s'y trouve. Tournez à la gauche et zoomez sur la fenêtre. Donnez la banane au singe. Le singe entre dans la cellule et laisse la pelure de banane par terre. Prenez la pelure, retournez-vous et zoomez sur la porte du cachot. Utilisez la pelure sur la fenêtre. Tournez-vous vers le lit et cliquez dessus. Le garde est maintenant assommé. Parlez au singe et dites-lui : Eek, Gnee, HooHooHoo, Gnee, WaHeeHee. Le singe sort de la cellule et récupère la clé qui se trouve sur la table. Utilisez la clé sur la porte du cachot. À côté du garde, par terre, se trouve une machette, prenez-la. La prochaine section est un labyrinthe où il faut arriver par derrière les gardes pour les assommer. Sortez de la salle du garde par l'autre porte et avancez jusqu'à la fourche. Prenez la branche de gauche jusqu'à la deuxième fourche, prenez la droite et montez les marches jusqu'au garde. Utilisez la machette sur le garde pour l'assommer et prenez la clé qui se trouve à côté du garde. Tournez à la gauche et avancez jusqu'au vase. Prenez le vase. Revenez jusqu'à la deuxième fourche et prenez l'autre branche. Ouvrez la porte avec la clé et montez les escaliers. Zoomez sur la fenêtre et utilisez le vase sur le garde. Descendez les escaliers et prenez l'autre branche. Utilisez la machette sur le garde et sortez du labyrinthe. Une fois de retour au centre du Taj Mahal, prenez la carte qui se trouve par terre. Sortez du Taj Mahal et dirigez-vous vers l'éléphant. Coupez la corde avec la machette et grimpez sur l'éléphant. Dirigez-vous vers le mur et défoncez-le en cliquant sur la fissure.

Jour 2

Vous êtes maintenant dans une ruelle de New Delhi. Le gamin vous fait face. Parlez-lui de tout. Tournez à la droite et prenez la fourche de droite. Allez jusqu'au bout de la ruelle et tournez à la droite. Sur le sol se trouve une carte d'affaires et un médaillon. Prenez-les. Retournez à la fourche et prenez l'autre chemin. Deux bulles après le vieux mendiant vous trouverez une plume au sol. Prenez-la. Retournez au vieux mendiant et chatouillez-le avec la plume. Reprenez votre portefeuille qui se trouve dans sa poche de chemise. Retournez-vous et tournez à la droite. Dans la cour, dirigez-vous vers la droite, à l'arrière. Entrez dans la maison. Parlez de tout avec la vieille

dame. Retournez voir le gamin et parlez-lui de tout. Donnez-lui de l'argent. Retournez voir la vieille dame. Une fois dans sa maison, elle quitte la pièce. Profitez-en pour prendre la facture sur sa table de travail. Sortez de la maison et de la cour et dirigez-vous au bout de la ruelle où vous n'êtes toujours pas allé. Parlez avec le chauffeur de Rickshaw. Donnez-lui de l'argent et parlez-lui encore.

Soir 2

Vous êtes maintenant à l'extérieur d'une maison Victorienne. Prenez la corde qui se trouve à vos pieds. Avancez jusqu'au tournant et prenez la branche qui est cachée dans les buissons (à la droite). Avancez jusqu'au bout du chemin. Combinez la branche et la corde et utilisez le tout sur la fissure au haut du mur. Une fois de l'autre côté, avancez jusqu'à la fourche. Prenez la branche de droite, vers la cabane de jardin, et entrez-y. Prenez le tournevis, les pinces et la boîte en bois. Sortez de la cabane et dirigez-vous vers la porte de la maison. Déposez la boîte au sol devant la porte et zoomez sur le boîtier d'alarme. Utilisez le tournevis sur le boîtier et coupez les fils avec les pinces. Tournez à la gauche et avancez jusqu'à la fenêtre du garage. Tournez à la droite et avancez vers la fenêtre de la maison. Tournez à la gauche et avancez jusqu'à l'autre fenêtre. Entrez dans la maison par la fenêtre. Sortez de la pièce. Du vestibule, entrez dans la bibliothèque (sur le même étage). À la gauche, sur une petite table d'appoint, se trouve une boîte japonaise. Zoomez sur la boîte et ouvrez-la en glissant les différentes pièces. Une fois ouverte, prenez la clé qui se trouve à l'intérieur. Sortez de la bibliothèque et montez les escaliers. Tournez à la gauche. Utilisez la clé pour ouvrir la porte. Entrez dans la pièce et parlez de tout avec la dame qui s'y trouve.

Rêve 3

Vous êtes maintenant à l'intérieur du temple de Kali. Sur les murs de la salle principale se trouvent six vitraux. Prenez-les tous. Sortez de la salle et descendez les escaliers vers la porte tout au bas. Prenez la poignée de porte. Retournez-vous et avancez d'une bulle et tournez à la gauche. Dirigez-vous vers la fenêtre. Si vous regardez bien les vitraux qui sont présentement

dans votre inventaire, vous remarquerez qu'ils semblent tous avoir des yeux dans la partie supérieure. En utilisant seulement ceux qui semblent regarder directement vers l'avant, cliquez sur la fenêtre. Une fois les trois vitraux mis en place, un escalier au centre de la pièce sera accessible. Descendez ces escaliers vers le labyrinthe. Il y a deux façons de résoudre ce labyrinthe : soit par le son (un son de mobile de bois vous dirige vers la bonne porte); ou en attendant 5 minutes (un rat arrive et vous indique la bonne sortie en se dressant sur ses pattes). Si vous commettez une erreur, vous reviendrez automatiquement au début. Le bon chemin pour en sortir est : avancez, avancez, avancez, avancez, tournez à la gauche, avancez, tournez à la droite, avancez, tournez à la droite, avancez, avancez, avancez, tournez à la gauche, avancez. La dame qui flottait devant vous est maintenant sur la dalle dans la salle principale et le pont de pierres est maintenant en place. Retournez dans le corridor qui mène à la salle principale. Sur la droite se trouve une autre pièce que vous n'avez pas encore visité : la salle de tortures. Entrez dans celle-ci. Allez vers la bulle de droite. Sur le dos de la chaise se trouve une chaîne. Prenez-la. Retournez dans la salle principale, dans la bulle qui fait face au pont de pierre. Combinez la chaîne et la poignée de porte. Utilisez le tout sur le levier qui se trouve de l'autre côté du fossé de flammes. Les flammes devraient être maintenant éteintes. Avancez vers l'hôtel et Anusha.

Jour 3

Vous êtes dans un garde-manger, dans l'obscurité quasi totale. Regardez lentement autour de vous pour trouver la boîte d'allumettes. Prenez-les et combinez la boîte et l'allumette pour avoir un peu de lumière. Prenez le torchon et la canette d'huile. Combinez-les et allumez la combinaison avec une allumette. Zoomez sur la serrure et cliquez sur les deux côtés. Sortez du garde-manger et montez les marches. Enlevez les pentures de la porte avec l'aide du tournevis. Dirigez-vous à la porte de la bibliothèque et parlez à Anusha qui se trouve derrière la porte. Parlez-lui de tout. Montez les escaliers jusqu'au deuxième étage. Dirigez-vous vers les deux pièces à l'avant de la maison. Entrez dans la pièce de droite. Prenez les clés qui se trouvent sur le bureau. Sortez de la pièce et allez dans la pièce opposée. Sur la table de chevet, à côté du lit, se trouve un lecteur CD. Prenez-le. Allez dans l'autre bulle de la pièce et zoomez sur le cadre.

Ouvrez le cadre en le cliquant. Ouvrez le coffre en le cliquant avec les clés. Prenez le CD qui se trouve à l'intérieur. Sur le même étage, retournez voir la dame dans la pièce qui se trouve à côté de l'escalier. Combinez le lecteur CD et le CD et utilisez-le tout sur la dame. Parlez-lui de tout.

Soir 3

Vous êtes maintenant sur le balcon, à l'arrière de la maison. Dirigez-vous à la porte du garage (elle se trouve du côté éloigné du garage). Ouvrez la porte avec les clés. Entrez dans le garage et prenez le démarreur à distance qui se trouve sur l'établi. Prenez aussi le bat de cricket qui se trouve par terre dans la bulle suivante. Sortez du garage et dirigez-vous vers sa fenêtre. Zoomez sur la fenêtre et démarrez la voiture avec le démarreur. Le garde est maintenant inconscient. Entrez de nouveau dans le garage et prenez la carte qui se trouve à côté du garde. Sortez du garage et dirigez-vous vers la pergola. Continuez vers le mur au fond du jardin. Vous devriez vous retrouver devant une statue de Kali. Utilisez la carte sur la statue pour ouvrir le passage secret. Avancez vers le temple de Kali jusqu'à ce que vous vous retrouviez face à face avec un garde endormi. Assommez le garde avec le bat de cricket. Prenez la machette. Montez les escaliers jusqu'à la fenêtre et ouvrez celle-ci avec la machette. Ouvrez la trappe qui se trouve au plancher et descendez les escaliers. Avancez jusqu'à la salle finale et cliquez sur Anusha.

Fin