

QUESTIONS/REPONSES

Etant donné que ce magazine en est seulement à son premier numéro, il n'y pas de réponses mais il y a tout de même une question. Alors, si vous connaissez la réponse, envoyez la moi vite-vite-vite et vous aurez l'honneur de voir figurer votre nom dans le prochain numéro de Tricheur! mag.

Vous êtes bloqué dans un jeu? Envoyez moi une description de vos soucis (seulement en matière de jeux vidéo les souci!!...) et votre problème sera bien évidemment publié, ainsi que ça réponse si je la connais (si vous avez de la chance, quoi!), sinon il faudra attendre un numéro de plus...

ALONE IN THE DARK 3

Pas de pot, je suis bloqué dès le début du jeu. En effet, je me fais tuer d'une seule balle quand je m'approche un peu trop des cowboys qui bloquent les ruelles près du saloon, j'en ai donc conclut que c'est dans le saloon que se trouve la solution mais malgré tout les objets que j'ai trouvés [c'est-à-dire : un "gas can"(qui m'a servi à regarder un film dans le saloon), une clef bleutée (qui ne semble ouvrir ni le "gate" ni les deux autres portes proches d'un ennemi), un maraca (est-ce que je dois faire de la musique quelque part?), un "oil can" (mais je n'ai pas de lampe, me répond en anglais l'ordinateur), une boîte d'allumettes (même message de l'ordinateur que précédemment), 2 bouteilles ("wood alcohol" et "a bottle", j'avais espéré que les poser sur le comptoir ou sur une table amènerait un personnage mais que nenni!), "a flask" (qui ne semble avoir que le même rôle que dans les autres Alone(s))] je n'ai pas progressé dans le jeu. En regardant une photo du jeu sur l'emballage (celui d'Alone Trilogy) j'ai vu que la trappe (derrière le comptoir, dans le saloon) pouvait être ouverte, alors, est-ce dès le début que je dois faire venir un homme de la cave du saloon? Si oui, comment?

Comme vous le voyez, j'ai vraiment besoin d'un coup de main, alors, aidez-moi!!!

Edward ChiliConCarby

Envoyez vos questions ou votre réponse à l'adresse suivante :
M.Fabien Snauwaert
17, rue des Armistices
50130 OCTEVILLE