



Flight of the Amazon Queen

Les dossiers de LTF
Créé le 18/12/2003

Dans l'hôtel

Tirez sur le cordon pour ouvrir le rideau et prenez la perruque. Prenez le drap bleu sur la pile, puis le drap du dessous. Nouez les draps ensemble, puis accrochez-les au radiateur afin de descendre dans la trappe. Déplacez l'échelle pour prendre les faux seins et la barre à mine sur le dessus de l'étagère. Empruntez les escaliers pour monter dans le hall de l'hôtel. Parlez au portier, et demandez-lui si vous pouvez emprunter la clef. Insistez et faites-vous passer pour un ami de Lola. Prenez la clef et redescendez dans les coulisses. Ouvrez la petite porte rouge. Dans la loge, demandez à Lola de vous aider et attendez qu'elle prenne sa douche. Retournez dans la première loge à l'étage et forcez le coffre avec la barre à mine. Fouillez le coffre et allez donner la serviette à Lola, qui vous prêterait une de ses robes. Enfilez la robe, la perruque et les faux seins, puis traversez tranquillement le hall de l'hôtel pour grimper dans le camion. Prenez la paille, puis le bidon d'huile. Utilisez le bidon d'huile sur la voiture de vos poursuivants pour les faire déraiser. Une fois arrivé à l'aéroport, chambre un peu Anderson le Belge avant de lui coller votre poing sur le nez, puis décollez...

Après le crash

Fouillez le sac marin, vous y trouvez un couteau et un briquet. Fouillez les sièges détrempés pour trouver un coupon de BD. Dehors, les piranhas vous empêchent de mettre la main dans l'eau. Demandez à Sparsky quel est l'état du stock de vivres et empruntez-lui ses saucisses. Jetez les saucisses aux piranhas, ramassez l'hélice qui flotte, puis coupez la tige du nénuphar géant. Utilisez l'hélice pour ramer. Empruntez le passage en haut de l'écran, vous rencontrez un perroquet pour le moins énervant. Coupez la liane qui se balance avec le couteau, puis retournez sur la rive près de l'avion pour emprunter cette fois le passage du bas. Rafistolez le vieux pont avec la liane, puis traversez pour aller ramasser la banane. Retournez explorer la jungle... Un gorille bloque le passage. Si vous réussissez à le convaincre qu'un gorille n'a rien à faire en Amazonie, il se montrera raisonnable et disparaîtra.

Bob le marchand

Une fois sur le piton rocheux, allez chez Bob le marchand où vous retrouvez votre copain le perroquet. La princesse Azura a été kidnappée. Offrez votre aide et vous obtenez quelques informations sur la mystérieuse FLODA. Parlez aussi à la belle Naomi, qui est prête à échanger ses ciseaux de coiffeuse contre une bouteille de parfum. Elle vous informe également que les missionnaires qui vivent dans la jungle pourront vous apprendre le pygmée. Discutez à nouveau avec Bob. Il a besoin d'une fleur pour aller à son rendez-vous et il est prêt à faire quelques faveurs aux clients qui lui rendent service. Examinez le stand de charcuterie, puis donnez vos restes de saucisses à Bob, en échange d'un peu d'argent. Achetez l'aspirateur. Dehors, les indigènes ne parlent que le pygmée. Retournez au piton rocheux puis allez dans la jungle.

La jungle et les Amazones

Le passage de droite mène à une cascade dans laquelle s'ébat un poisson. Prenez à droite jusqu'au tronc creux où vous retrouverez le gorille, déguisé en dinosaure. Discutez avec lui pour le démasquer, puis demandez-lui comment il fait pour disparaître, et dites-lui qu'il n'existe pas. Entrez dans le tronc creux. De l'autre côté se trouve une autre cascade et un essaim d'abeilles. Aspirez les abeilles avec l'aspirateur, puis prenez l'orchidée. Empruntez le passage de droite et examinez les sculptures. Déplacez les boutons sur la sculpture. Vous êtes alors capturé par les Amazones ! En prison, parlez au détenu dépenaillé pour qu'il vous donne une de ses marionnettes. Lorsque Faye arrive, demandez-lui gentiment de vous faire sortir, puis suivez-la jusqu'à la salle du trône. Il va maintenant falloir libérer la princesse Azura. Discutez un peu avec les Amazones pour le plaisir, puis retournez de l'autre côté du tronc creux. Empruntez le passage du bas pour aller voir les missionnaires.

Chez les missionnaires

Parlez à Mary-Lou. Elle est prête à vous échanger son dictionnaire de pygmée contre une lime à ongles. Discutez avec Jimmy, qui vous donne quelques détails sur l'alimentation des paresseux. Donnez la banane au petit singe qui joue avec une noix de coco. Vous avez maintenant une noix de coco. Retournez vers la première cascade (celle avec le poisson) et empruntez le passage du haut. Discutez avec Skip des bandes dessinées du commandant Rocket, et demandez-lui le numéro dans lequel le commandant Rocket se bat contre la pègre. Discutez avec Bud, qui est prêt à donner n'importe quoi pour un remède contre les irritations. Empruntez le passage du haut à gauche et vous découvrirez un paresseux suspendu à une liane. Retournez chez Bob le marchand. Donnez l'orchidée à Bob, qui vous offrira une épaisse pour vous remercier. Prenez-la, puis retournez sur le site du crash pour repêcher avec l'épaisse le parfum que Faye a lancé dans l'eau. Profitez-en au passage pour lire la BD du commandant Rocket et examinez la page déchirée, que vous utilisez avec le coupon de BD pour obtenir un plan de fusée. Donnez le comics à Sparky, qui vous donnera sa lime. Allez ramasser une banane près du vieux pont avant de retourner chez les missionnaires pour échanger la lime contre le dictionnaire de pygmée. Au retour, capturez le scarabée avec l'épaisse, près de la cascade où s'ébat le poisson.

La potion anti-inflammation

Retournez chez Bob le marchand et discutez avec la sorcière. Demandez-lui de vous concocter un remède contre les inflammations. Vous aurez besoin de poils, de lait et de quelque chose qui donne du piquant. Offrez le parfum à la belle Naomi, qui vous donnera ses ciseaux pour vous remercier. Allez au camp de la FLODA et cueillez quelques fleurs près de l'entrée. Retournez près du paresseux, et donnez-lui les fleurs. Lorsqu'il est assez près, coupez-lui quelques poils

avec les ciseaux. Retournez voir la sorcière, utilisez le couteau avec la noix de coco, puis donnez-la lui. Donnez également les poils de paresseux, puis l'aspirateur plein de guêpes. Allez donner la potion à Bud l'explorateur, qui vous donne un bon paquet de fric en échange. Retournez chez Bob pour acheter un disque. La FLODA

Entrez dans le bâtiment de la FLODA. Dites à la réceptionniste que vous faites partie du service de désinfection (l'aspirateur le prouve). Passez à droite dans la cuisine. Discutez avec le cuisinier pour savoir ce qui lui manque pour concocter le repas du docteur. Donnez-lui la banane. Prenez la nourriture pour chiens et les croquettes au fromage puis fouillez la pièce voisine. Ouvrez le sac de courrier et examinez la lettre. Ouvrez l'armoire et prenez le jouet couinant. Retournez dans le hall d'entrée et empruntez le couloir. Fouillez le canapé pour trouver un peu d'argent. Utilisez le disque avec le phonographe et empruntez l'ascenseur secret.

Le sous-sol de la FLODA

Ouvrez la petite porte marron à gauche. Dans une des caisses de l'entrepôt, vous trouverez un ouvre-boîtes. Retournez dans le couloir pour emprunter cette fois le passage de droite. Ouvrez la porte marron à gauche, vous tombez face à Henri, un des sbires du docteur. Interrogez-le pour connaître ses occupations puis retournez dans le couloir. Prenez l'escalier du fond pour aller dans le laboratoire. Prenez le sérum de super gringalet puis empruntez l'escalier à droite. La reine des Amazones est emprisonnée ici. Revenez dans le couloir et prenez le passage de droite. Vous voilà face à Klunk, un costaud assez gourmand qui garde la porte. Décapsulez la boîte de nourriture pour chien avec l'ouvre-boîtes, puis mettez du sérum de super gringalet dans la pâtée. Donnez votre "surprise du chef" à Klunk. Provoquez-le afin de vous battre contre lui. Une fois la bagarre terminée, ouvrez la porte et examinez le bloc-notes sur le bureau. Utilisez le crayon (que vous trouverez en haut, sur le bureau de la réceptionniste) sur le bloc-notes pour noter le code du coffre. Sortez par le passage de droite. Vous voilà devant John, un garde au casque rouge. Donnez-lui la lettre de sa fiancée, puis ouvrez la première porte marron à gauche. Examinez le planning (Henri doit se présenter au colonel Jackson). Revenez dans le couloir et ouvrez la porte du fond. Examinez les notes sur le bureau, puis déplacez le petit meuble vert pour faire apparaître le coffre-fort. Utilisez la page de papier déchirée pour ouvrir le coffre dans lequel vous trouverez une clef et des plans de fusée déchirés. Revenez dans le couloir, puis sortez par la droite au fond. Vous avez fait le tour puisque vous vous retrouvez de nouveau près de l'ascenseur. Revenez voir Henri et dites-lui que le colonel Jackson l'attend pour les corvées de cuisine. Visitez la pièce adjacente. Examinez le plan et prenez le livre. Utilisez les ciseaux avec le livre pour extraire la clef qui est cachée à l'intérieur. Retournez dans le laboratoire pour libérez la princesse avec la clef. Une fois dans le hall, utilisez les mannequins pour vous cacher et échapper au garde. Demandez à Azura si elle a noté le code composé par le garde. Tapez le code sur le pupitre de commande.

L'île du paresseux

Retournez dans la forteresse des Amazones pour voir Azura qui vous remet une corne de Tyrano avant l'intervention du Dr Ironstein. Ce dernier vous oblige à partir pour l'île du paresseux, à la recherche du crâne de cristal. Allez à l'embarcadère (on l'aperçoit du haut du piton rocheux). Discutez avec le passeur et évitez d'écorcher son nom. Parlez un peu de pêche, et donnez-lui le scarabée comme appât. Il acceptera de vous emmener sur l'île du paresseux. Une fois là-bas, entrez dans le temple. Visitez le temple en déplaçant les corps des momies dans chaque salle. Ramassez les restes à chaque fois jusqu'à ce que vous ayez une cage thoracique, un tibia, un crâne et un bras. Revenez ensuite à l'entrée. Placez le crâne, la cage thoracique et le tibia dans les trous sur le mur. Utilisez le bras avec la cavité sur la machine à droite pour en faire une sorte de jackpot. Mettez un peu d'argent dans la fente, puis, déplacez le bras. Entrez dans le passage secret.

Le temple souterrain

Attention, votre escapade peut devenir très pénible si vous ne faites pas un plan, car le temple est vaste et il est très difficile de retrouver son chemin. Prenez une grande feuille et dessinez au crayon tous les écrans du temple dans de petits rectangles. Chaque rectangle comprendra un croquis sommaire de la pièce sur lequel vous indiquerez toutes les issues présentes à l'écran. Au fil de vos explorations, reliez par des flèches les sorties qui mènent d'un écran à l'autre. Pour plus de commodité, attribuez à chaque petit rectangle une lettre correspondant aux explications qui suivent... La réponse à l'énigme inspirée de la mythologie grecque est : "Un homme dans les trois étapes de sa vie".

Salle A

Vous voilà devant une gigantesque statue dont les bras et la bouche sont des entrées. Prenez la sortie de droite.

Salle B

Cette salle contient une poulie et un bloc de pierre. L'étage est pour le moment inaccessible. Sortez par la porte la plus lumineuse, en bas.

Salle C

Traversez le pont pour continuer à droite.

Salle D

Des femmes fantômes gardent le sarcophage de leur prince. Discutez avec elles et essayez de les convaincre que le prince les a laissées tomber. Poussez-les à ouvrir le sarcophage. Tirez sur la bandelette, puis demandez aux fantômes d'ouvrir à nouveau le sarcophage. Ouvrez ensuite le sarcophage et utilisez le couteau pour couper la liane qui se trouve à l'intérieur. Fermez le sarcophage, puis déplacez-le. Entrez dans le trou.

Salle E

Examinez la racine collante et utilisez les ciseaux dessus. Prenez ensuite la racine par terre. Allez à gauche, déplacez la fontaine, ramassez le gemme bleu, puis passez la petite porte à gauche.

Salle F

Ian est retenu prisonnier au-dessus d'un puits de lave. Il prétend avoir le crâne de cristal. Discutez un peu avec lui, puis continuez à gauche.

Salle G

Examinez les inscriptions anciennes, et la statue d'où sort de la vapeur. Prenez le disque de pierre en utilisant la

marionnette comme un gant de cuisine. On aperçoit à l'étage au-dessus un champ de force et des escaliers. Retournez dans la salle de la grosse racine (E), et utilisez le levier qui se trouve à côté de la grille pour vous retrouver dans la salle de départ (A). Sortez par la bouche de la statue. Salle B
Vous voici cette fois en haut de la salle B. Placez le disque de pierre sur l'axe, et la liane sur le disque de pierre. Redescendez au niveau inférieur (porte de gauche, porte de droite). Utilisez la liane avec la poulie, puis la batte de base-ball avec la poulie... Le bloc de pierre se soulève, libérant ainsi le passage vers la salle suivante.

Salle H

Impossible d'aller à droite (vers les escaliers et la porte), mais vous pouvez ramasser le piolet. Retournez en haut de la salle B et prenez la porte de droite en haut.

Salle I

Dans la grotte, faites tomber la stalactite avec le piolet, puis ramassez le silex. Agrandissez le trou à gauche à coups de piolet. Passez dans le trou.

Salle J

Cette salle contient une crypte, mais il faut un levier pour l'ouvrir. On aperçoit de l'autre côté une gemme verte, pour le moment inaccessible. Retournez dans la salle d'entrée (A). Empruntez cette fois la sortie de gauche.

Salle K

Continuez à gauche, le reste de la pièce (et notamment les cadavres) est pour le moment inaccessible.

Salle L

Un serpent garde la sortie. Utilisez les bandelettes avec le bras pour faire une torche, puis utilisez le silex avec le briquet. Utilisez le briquet pour enflammer la torche. Effrayez le serpent avec la torche. Puis empruntez la porte sombre.

Salle M

Cette salle contient une cascade et trois portes. Empruntez celle de droite en bas (sombre).

Salle K

Fouillez les cadavres sur lesquels vous trouverez une carte d'identité et une étrange pierre. Continuez à gauche.

Salle N

Vous voilà au balcon d'une salle avec une statue en contrebas. Continuez à droite.

Salle O

Au bas de l'escalier, deux statues crachent des rayons mortels qui bloquent l'entrée. Continuez à gauche, et traversez la salle C (en vous dirigeant vers le bas cette fois).

Salle P

Examinez la statue encadrée de deux cascades (elle a des creux sous les yeux). Prenez le grand bâton, puis retournez dans la salle de la crypte (J).

Salle J

Soulevez le couvercle de la crypte avec le bâton. Vous trouverez un masque mortuaire. Faites-le briller en le frottant avec le reste des bandelettes. Retournez dans la salle des deux statues à rayons (O) (la porte du milieu en bas dans la salle M est un raccourci qui y mène plus rapidement).

Salle O

Une fois dans la salle des statues, utilisez le masque mortuaire avec la surface polie pour dévier les rayons. Passez entre les deux statues.

Salle J

Vous voilà de l'autre côté de la salle de la crypte. Utilisez la racine collante avec la batte de base-ball de façon à récupérer la gemme verte en contrebas. Retournez à la salle B et activez à nouveau la poulie avec la batte de base-ball, puis allez dans la salle M pour prendre à nouveau la porte du milieu en bas. Dans la salle H, le bloc de pierre est cette fois levé, passez à droite.

Salle F

Vous voilà en bas de la salle F. Discutez avec Ian, demandez-lui de couper la corde qui est sous la cage, puis activez le levier. Ian s'enfuit...

Salle G

Vous le retrouvez écrabouillé dans la salle G (en bas, près de la machine à vapeur). Fouillez-le pour trouver un second morceau de pierre. Avant de remonter, prenez encore un peu de racine collante sur l'arbre (salle E), et appliquez-la sur un des morceaux de pierre. Collez ensuite les deux morceaux ensemble. Utilisez le levier pour remonter dans la salle A. Puis retournez dans la salle de la double cascade (P).

Salle P

Placez la gemme verte sous l'oeil gauche et la bleue sous l'oeil droit. Empruntez le passage de droite.

Salle N

Utilisez la pierre formée par les deux statues collées pour déclencher l'ouverture d'une trappe sous la grosse statue. Descendez dans le trou. Traversez ensuite le puits grâce à la passerelle. Ouf !

Le crâne de cristal

Vous tombez ensuite dans un véritable labyrinthe. Donnez des croquettes au fromage au 'dino-rat', puis suivez-le de salle en salle en lui redonnant à chaque fois à manger. Il finira par vous mener devant une sorte d'autel. Examinez les inscriptions puis appuyez sur les deux panneaux muraux pour essayer le système d'évacuation d'urgence. Passez ensuite dans la salle suivante. Utilisez l'aspirateur pour enlever la poussière qui recouvre les mosaïques qui sont sur le sol. Lorsque vous appuyez (faire 'déplacer') sur n'importe quel symbole sur le mur, toutes les inscriptions changent. En fait, ce sont toujours les deux mêmes séries d'inscriptions qui alternent, quel que soit le symbole sur lequel vous avez appuyé. Comparez les symboles sur le mur à ceux de la mosaïque sur le sol. Appuyez sur le seul symbole qu'on ne retrouve pas sur le sol, puis répétez l'opération sur la seconde série d'inscriptions qui apparaît ensuite sur le mur. Empruntez le passage qui vient de s'ouvrir. Dans la pièce suivante, le fantôme apparaît à nouveau. Dites-lui que vous êtes un prince, et donnez-lui la couronne. Prenez le crâne et retournez près de l'autel. Asseyez-vous sur la chaise pour vous faire éjecter violemment sur l'île des Amazones.

La fusée

Vous voilà à nouveau en prison. Prenez la tasse et frottez-la contre les barreaux. Faye et Anderson vous délivrent. Retournez à l'entrée de la FLODA, et donnez le jouet couinant au chien. Entrez dans le cabanon. Utilisez la clef pour ouvrir le cadenas de la caisse dans l'entrepôt. Ouvrez la caisse et fouillez-la pour trouver la fusée dorsale. Allez chez Bob le marchand pour acheter de l'alcool avec la carte d'identité trouvée sur le cadavre du soldat dans le temple. Pour connaître la dose exacte de carburant à mettre dans la fusée, examinez le plan de fusée composé du coupon de BD trouvé dans l'avion et de la page de BD déchirée. Mettez de l'alcool dans la fusée comme carburant, et grimpez sur le piton rocheux pour décoller depuis une hauteur.

La Vallée des brumes

Un dinosaure vous barre le passage. Allez tout au bout de la clairière pour cueillir quelques branches fleuries que vous donnerez au dinosaure pour lui faire dégager le passage. Utilisez ensuite la corne de Tyrano pour faire fuir le gros dinosaure. Laissez le Dr Ironstein réactiver le robot. Lors du combat final entre les deux géants, ramassez le pistolet et tirez sur le dinosaure mutant. Il détournera le rayon pour le renvoyer sur Faye. Parlez à Faye et demandez-lui de tourner son miroir. Tirez à nouveau sur le géant. Le rayon ricoche cette fois sur Sparsky. Donnez le masque mortuaire à Sparsky, puis tirez à nouveau sur le monstre. Il ne reste plus qu'à admirer le final... Attendez la fin de la séquence de crédits et vous découvrirez que le monde n'en a peut-être pas fini avec l'infâme docteur Ironstein...

FIN