



Solutions de « L'Oricou, enquête à Paris sous Napoléon »

Episodes 1 & 2 : Le message de la dame

Arrivée devant le château de la Malmaison :

- cliquez sur l'officier qui est au premier plan
- cliquez sur l'officier adossé à l'arbre
- entrez dans le Château de la Malmaison et engagez-vous dans la Grande Armée en tant que « Dragon »
- parlez à l'officier
- cliquez sur le coffre à gauche de l'officier pour y récupérer le tabac et le message
- parlez à l'officier
- rendez-vous dans les jardins de la Malmaison et donner le tabac à l'officier adossé à l'arbre
- retournez à la Malmaison
- cliquez sur l'officier
- entrez dans le placard à droite de l'officier et enfillez l'uniforme
- suivez l'officier dans les jardins
- initiez-vous à la côte de bœuf (W=lancé vers le haut / C=lancé vers le bas / X=lancé vers le milieu)

Remettez un message à la dame en blanc :

- approchez-vous d'elle discrètement (appuyez sur la touche A pour utiliser le mode furtif) et déposez le message dans sa poche (voir dans l'inventaire)

Episode 3 : Galerie du Palais Royal

Rendez-vous dans les Galeries du Palais Royal, en suivant les pas à droite de l'écran :

- cliquez sur les deux jeunes femmes
- entrez dans le restaurant « Aux Ambassadeurs »
- parlez au barman

Dérobez et déchiffrez les messages qui se trouvent dans les poches des clients du restaurant :

- utilisez pour cela le mode furtif (appuyez sur la touche A pour passer en mode furtif)
- avancez près des hommes pour leur voler leur parchemin
- ouvrez l'inventaire (appuyez sur la touche I)
- sélectionnez les parchemins un à un et glissez-les sur les deux dames à l'extérieur du restaurant ; ces dernières vous donneront des indices pour les déchiffrer
- sélectionnez les parchemins et déposez-les dans la scène du restaurant
- l'énigme apparaît alors
- quand les 3 énigmes sont résolues, les 3 parchemins fusionnent en une seule icône dans l'inventaire
- repassez en mode marche en appuyant sur la touche Q
- retournez voir le barman et donnez-lui le parchemin reconstitué : il vous confirme l'existence d'un complot



Mini-jeu des parchemins :

- 1^{er} parchemin : « Vive le Roy. Un complot se prépare mais qui est derrière. Les bonnets phrygiens sont trop affaiblis. Attendons et le ciel nous aidera. »
- 2^{ème} parchemin : « A mort l'usurpateur ! Un complot se prépare, les perruques ne semblent pas le fomenter. Ni nous. Le loup est donc dans la bergerie. »
- 3^{ème} parchemin : « Le complot avance. Je serai au centre de la place Vendôme à midi. »

Episode 4 : la colonne d'Austerlitz

Sortez du restaurant « Aux Ambassadeurs » et rendez-vous à la colonne d'Austerlitz :

- parlez à l'officier qui vous demandera de servir d'arbitre
- cliquez sur la stèle
- parlez au prêtre et demandez-lui de vous déchiffrer la stèle gravée en latin
- cliquez sur le bourgeois
- trouvez qui de l'officier ou du bourgeois est le menteur (solution : le bourgeois)
- rendez-vous sur la rue de Rivoli

Episode 5 : Le magasin

Entrez dans le magasin. Le bourgeois n'y est pas :

- Ouvrez le coffre (en bas à gauche) et récupérez les graines et l'huile pour la lampe (cliquez deux fois de suite sur le coffre)
- avancez dans le magasin et allez derrière le rideau
- un nouvel écran apparaît avec un siège en or
- ouvrez l'inventaire (touche I) et mettez l'huile sur la lampe
- cliquez sur la lampe pour qu'elle apparaisse automatiquement dans votre inventaire
- ressortez du magasin et allez voir le hussard
- parlez-lui pour qu'il allume votre lampe
- la lampe s'allume dans l'inventaire
- retournez devant le siège en or dans le magasin et asseyez-vous dessus
- une fois assis, cliquez sur les accoudoirs dans l'ordre suivant : gauche, droite, droite, gauche
- le siège bascule et vous découvrez une pièce secrète
- entrez à l'intérieur et la lampe s'allume
- récupérez l'affiche sur la table dans le fond de la pièce
- placez l'affiche sur le mur (en bas à gauche de l'écran)
- cliquez sur le mini-jeu Isis à droite du poster
- déverrouillez la porte en inscrivant le maximum de fois le nom d'Isis en hiéroglyphes
- la porte s'ouvre, Fouché est derrière



Episode 6 : Berline

Oscar se retrouve dans une berline ; le dialogue commence :

- remplacez les dialogues dans l'ordre en cliquant sur le + ou le - de la chronobobine
- chaque fois qu'un dialogue est bien repositionné, Oscar répond automatiquement
- une fois ce jeu achevé, Oscar et Schulmeister se retrouvent à la colonne d'Austerlitz
- cliquez sur Dunoï qui est en haut de l'échafaudage
- montez au sommet de la colonne d'Austerlitz à l'aide de l'échelle (attention aux pierres lancées par Dunoï et à l'échelle qui se casse à certains niveaux !)
- arrivé en haut de la colonne, Oscar et Dunoï se battent à l'épée (W=Haut / X=Milieu / C=Bas)
- à la fin du combat, Dunoï réussit encore une fois à s'échapper
- prenez le rébus au pied de la colonne
- donnez le rébus à l'officier
- décryptez le message inscrit sur le rébus (solution du message : « L'épée du Roi de Prusse est aux Invalides »)
- parlez à l'officier
- suivez les pas en direction des Invalides

Episode 7 : Invalides

- entrez en courant à l'intérieur des Invalides
- parlez à l'officier
- cherchez la cachette et cliquez au centre de la rosace
- résolvez l'énigme (solution : « c.o.n.s.p.i.r.a.t.i.o.n »)
- une cachette s'ouvre dans la colonne libérant un papier
- cliquez sur le papier et mettez-le dans la scène du jeu

Mini-jeu des couleurs :

- commencez par la couleur rouge
 - cliquez sur le rond et, à l'aide de la souris, remplacez le socle en face de sa couleur
 - faites de même avec la couleur orange, puis avec le bleu
 - associez ensuite les ronds entre eux
 - cliquez sur le rond rouge et associez-le en cliquant sur le bleu... cela donne un violet
 - faites la même chose avec le jaune et le bleu et l'on obtient le vert
 - associez ensuite le vert et le rouge pour avoir du marron puis ce marron avec l'orange pour avoir du noir pur
- la cachette finale se découvre au centre, libérant un message
 - l'officier présent récupère le message mais une explosion retentit juste après
 - arrivé dans l'hôpital des Invalides, parlez à la religieuse puis au malade
 - sur la table, prenez les ciseaux, la cruche et la charpie
 - glissez les ciseaux sur le plat
 - dans l'inventaire, faites fusionner les ciseaux et la charpie
 - glissez les ciseaux et la charpie sur l'officier
 - l'officier nous indique ce qu'il faut faire et où trouver Fouché
 - sortez des Invalides



Episode 8 : Panthéon

Ce niveau est à faire uniquement en mode furtif (touche A)

- descendez vers la zone d'ombre derrière le garde assis
- récupérez les clefs sur la chaise et repartez très rapidement dans l'ombre
- gagnez la 2^{ème} zone d'ombre derrière la première colonne (en bas à droite de l'écran)
- une fois le garde de dos, allez vers la droite et cachez-vous dans la zone d'ombre de l'autre côté de la seconde colonne (en bas à droite de l'écran)
- attendez que le garde revienne dans sa position initiale après sa ronde
- dès qu'il est à nouveau de dos, dirigez-vous vers la droite et gagnez la zone d'ombre derrière la colonne (à droite de l'écran)
- attendez que le garde fasse encore une ronde puis ouvrez la porte dès qu'il quitte l'écran

Une fois dans la 2^{ème} pièce, le joueur peut de nouveau courir (touche Q) :

- passez dans le dos du garde pour gagner la zone d'ombre sur la droite
- gagnez le couloir
- récupérez le costume et retournez dans l'ombre
- attendez que le garde revienne en position normale (attendez lorsqu'il ait fait son demi-tour à droite de l'écran et suivez-le le plus vite possible)
- courez jusqu'à la zone d'ombre en bas à gauche
- entrez dans le sarcophage et changez-vous
- après la petite cinématique, gagnez la porte
- attendez que le chef des comploteurs ait fini son discours et allez ouvrir la porte
- le chef des comploteurs se fait foudroyer. Profitez-en pour lui voler l'épée et sortez en courant par la porte

Episode 9 : Carrousel

- parlez au chef d'orchestre qui vous donne une partition
- mettez-la partition dans la scène de jeu et résolvez le mini-jeu
- une fois le mini-jeu résolu, déposez la partition sur le chef d'orchestre qui s'en va
- « entrez » dans la scène de jeu (zoomez en cliquant sur les icônes de pas)
- cliquez sur le dessin qui se trouve sur le mur
- trouvez tous les mots de l'énigme (les mots sont : Empire, Arcole, Prusse, fourche, Rivoli, dragon, Picpus, crocher, crypte)
- une fois les énigmes résolues, récupérez les mots de passe
- donnez l'épée ainsi que ces mots de passe à Fouché (dans la berline de gauche)

Dunoï se réveille et emmène Fouché ; Oscar saute dans la berline. La course est lancée :

- faites 3 tours de berline et finissez 1^{er} (partez le plus tôt possible !)
- dirigez-vous vers François Etienne, à droite de l'écran



Episode 10 : Rue de la Huchette

- suivez François Etienne à l'intérieur de l'auberge ; le policier arrive
- cachez-vous dans la zone d'ombre entre les tables et passez en mode furtif
- attendez que le policier ressorte
- sortez de votre cachette et résolvez le rébus que vous donne François Etienne (« PICPUS »)
- sortez de l'auberge : vous vous faites capturer par le policier

Mini-jeu de la joute verbale

Une seule solution pour être relâché : choisir la phrase qui va déstabiliser Ernest Tatillon !

- Depuis mon arrivée pas avant...
 - Chaque année...
 - Claires et précises...
 - Ensuite je suis arrivé à ma destination sans problèmes...
 - Je ne sais pas, ma rue a changé d'adresse...
 - Dès réception de votre courrier nous vous répondrons...
 - Depuis le 1^{er} Octobre, la Taverne est toujours ouverte...
 - Tout agent de la force publique...
 - Ce n'est pas moi...
 - Votre temps d'intervention ayant dépassé....
- enfuyez-vous par la rue sur la droite

Episode 11 : Picpus

- rendez-vous dans le cimetière de Picpus
- cliquez sur la tombe de Rohan de Rochefort à droite dans le cimetière
- parlez à la dame deux fois de suite
- remettez le poème inachevé à cette dame qui le complétera
- cliquez sur la tombe d'André Chénier
- après avoir résolu le poème, la porte de la crypte sur la gauche s'ouvre
- descendez de la stèle et passez par la porte de la crypte

Mini jeu du labyrinthe

Vous devez vous rendre au centre du labyrinthe.

- pour gagner le centre du labyrinthe, maintenez toujours trois cases de distance entre vos ennemis violets et vous-même
 - une fois parvenu au centre, cliquez sur le coffre
- prenez la porte en bas à gauche
 - dans la nouvelle pièce, allez cliquer sur l'épée
 - la dalle s'enfonce, libérant l'épée à l'extérieur
 - ressortez par le couloir
 - cliquez sur l'épée qui a été débloquée
 - sortez de Picpus



Mini jeu du démineur

Le mini-jeu fonctionne uniquement à la souris !

- rejoignez chaque intersection par un clic de souris
- allez sur les bombes pour les désamorcer
- quand Oscar passe sur les comploteurs, ils sont arrêtés et disparaissent
- chaque comploteur pose 5 mines au total
- le jeu est réussi uniquement lorsque toutes les mines ont été désamorcées

Episode 12: Château de Saint-Cloud / Picpus

Arrivé devant le château de Saint Cloud, Napoléon donne une pierre à Oscar afin qu'il la protège :

- entrez dans le château de Saint-Cloud
- cliquez sur la pendule sur le bureau
- cliquez sur le vase bleu (à droite de l'écran)
- cliquez sur la pendule
- faites glisser l'anneau en haut de la pendule sur la tête du personnage
- glissez la pierre dans la cachette et remettez l'anneau à sa place
- sortez du château de Saint-Cloud

Mini-jeu du canon

Le mini-jeu fonctionne avec les touches directionnelles haut et bas et la barre d'espace !

- orientez le canon avec les flèches haut et bas
 - appuyez une 1^{ère} fois sur la barre d'espace pour déclencher la jauge de force (à gauche)
 - appuyez une 2^{nde} fois sur la barre d'espace pour valider la force sachant que plus la barre est remplie plus le boulet partira loin
 - la barre du haut représente la force du vent et influe sur la puissance de tir du boulet (et donc la distance à laquelle il sera projeté) : soit le vent porte le boulet plus loin, soit il diminue sa portée...
- le jeu du canon achevé, Oscar et Dunoï s'affrontent à l'épée (W=haut / X=milieu / C=bas)
 - remportez le duel... mais Dunoï parvient de nouveau à prendre la fuite
 - vous vous retrouvez dans une salle de bal

FIN

Bon jeu !

...et en cas de problème, n'hésitez pas nous joindre à : support@nemopolis.net