

# Solution Orion Conspiracy

[Imprimer la solu](#)

## Plans

**Cette solu** a été intégralement tapée par moi pour AITPAST et ne doit pas figurer sur un autre site excepté LTF qui a notre autorisation et ce en respect du travail qui m'a été nécessaire, merci de respecter ça.

Vous devrez vous référer fréquemment aux plans pour vos déplacements. Seul le niveau 2 permet de se rendre aux ascenseurs A, B, C et D.

Quittez les quartiers de repos et sortez par la gauche ou la droite vers un passage menant à l'ascenseur B5. Utilisez-le pour vous rendre au niveau 2. Sortez du passage pour découvrir une rouquine qui passe par là, la pilote de la navette, Brooks. Parlez-lui jusqu'à ce qu'elle vous lance un défi au basket.

Retournez à l'ascenseur B2 et prenez-le jusqu'au niveau 1. Dirigez-vous vers la salle de musculation en face de la pièce avec le court de volley, là où se trouve Brooks. Prenez l'extenseur sur le pédaleur à gauche. Ouvrez le placard du milieu et prenez le pass pour l'ascenseur D et la veste de Brooks et fouillez-la pour trouver une carte d'identification de pilote. Reposez la veste dans le placard et retournez dans le court de volley. Quittez par la porte du bas pour vous retrouver dans la salle TV. Entrez dans le bar à gauche et discutez avec le barman, Chandra.

Dirigez-vous vers la navette au niveau 3 par les ascenseurs B1, B2, D2 et D3. Utilisez la carte d'identification sur la console pour effacer les données et vous laisser plus de temps pour enquêter sur la mort de Danny.

Allez au labo du niveau 2 par les ascenseurs D3 et D2. Discutez avec Bernard, elle se plaint ouvertement de Rowland qui se trouve justement derrière vous!

Dirigez-vous vers la salle du générateur à ce niveau avec le tram. Prenez l'extincteur en bas des marches et discutez avec Meyer. Rebelotte, retournez au labo et discutez cette fois-ci avec Rowland.

Allez à la cantine du niveau 4 avec les ascenseurs B2 et B4. Parler avec Chandra au sujet du poulet korma, puis, allez à l'inventaire au même niveau mais en passant par les ascenseurs B4, B2, D2 et D4. Prenez la liste de l'inventaire et la machine à souder. Quittez la pièce pour la zone des catacombes. Progressez de plusieurs écrans et ramassez en chemin la lanterne et le marteau. Retournez au premier écran et posez la lanterne devant le trou de rat une fois qu'il est dehors. Il va tourner en rond, sélectionnez-le et dès que vous le voyez, cliquez pour lui asperger un coup d'extincteur, ramassez le rat congelé.

Retournez à la cantine par les ascenseurs D4, D2, B2 et B4. Déposez le rat dans l'assiette (à ne pas faire à la maison^^) puis allez dans les cuisines à droite et parlez à Chandra. Une fois qu'il est sorti, retournez dans les cuisines et volez la tarte aux myrtilles du garde-manger. Allez rendre visite à Rowland dans sa cabine (Crew E) au niveau 3 par les ascenseurs B4 et B3 et donnez-le la tarte. Dirigez-vous vers l'arrière-fond du labo au niveau 2 par les ascenseurs B3 et B2. Discutez avec Raman.

Allez jusqu'au passage avec des baies vitrées au niveau 2 et attendez LaPaz pour lui parler. Demandez-lui de vous donner le dernier inventaire. Abrégez la conversation et cliquez sur les deux inventaires dans le vôtre pour les comparer. Attendez-la à nouveau et demandez-lui qui a accès à l'armurerie. Ecourtez la conversation à nouveau et retournez rendre visite à Rowland dans sa cabine au niveau 3 par les ascenseurs B2 et B3. Dites-lui que vous lui trouvez une sale mine. Allez à la chirurgie au niveau 2 par les ascenseurs B3 et B2. Après que le docteur Chu soit parti pour examiner Rowland, utilisez l'ordinateur pour accéder aux dossiers médicaux de l'équipage.

Retournez attendre LaPaz et demandez-lui de vous remettre les effets personnels de Danny. Quand elle va refuser, faites-la chanter en menaçant de dévoiler sa grossesse pour obtenir la clef du placard de Danny. Allez dans ses quartiers (Crew B) au niveau 3 par les ascenseurs B2 et B3.

Utilisez la clef pour ouvrir le placard sous le lit. Prenez la caisse et fouillez-la pour trouver un paquet de lettres. Fouillez-les pour trouver un trombone puis une dernière fois pour trouver une photo. Regardez-la pour découvrir l'amant de votre fils... Steve Kaufmann.

Après une brève interlude avec LaPaz, vous finissez dans la cabine de Kaufmann, là où il a été sauvagement assassiné. Vous êtes incarcéré à l'observatoire avec une ration. Prenez le télescope et démontez-le deux fois pour obtenir un tube en métal et une lentille. Devissez la grille de ventilation avec la lentille et mettez le tube dans le conduit d'aération. Fouillez votre ration pour trouver un biscuit dégueux. Utilisez-le sur le tube pour ouvrir la porte.

Montez avec l'ascenseur puis, dirigez-vous vers le jardin du niveau 2 par les ascenseurs D5 et D2. Sur le chemin, vous rencontrez Gates qui vous révèle être un agent sous couverture enquêtant sur les allées et venues de la station Cerberus. Dans le jardin, ouvrez la porte de la remise et prenez les cisailles. Continuez via le tram vers l'air de transport, examinez les cocons d'alien. Docteur Chu va apparaître et se transformer en un gros lézard jaune avant de

tuer Gates. Echappez-vous vers la salle d'approvisionnement en essence, ouvrez la porte rouge du panneau de control et mettez le disjoncteur sur off. Utilisez les cisailles pour couper les câbles du générateur à gauche. Remettez le courant et sortez de là. Prenez la clé Anglaise et narguez l'alien pour qu'il vous suive dans la salle d'approvisionnement.

Après qu'il se soit évanoui en prenant un coup de courant, ouvrez un bidon d'essence avec la clé Anglaise pour en finir avec lui une bonne fois pour toutes. Rowland va vouloir s'échapper avec la navette contenant les cocons Xenomorph. Dirigez-vous vers le court de volley au niveau 1 par le tram et les ascenseurs B2 et B1. Utilisez les cisailles pour découper les deux bouts du filet de volley and prenez-le avec vous. Entrez dans le bar et prenez le pied de biche vert adossé au comptoir.

Dirigez-vous vers l'ascenseur C2 à partir des ascenseurs B1 et B2. Utilisez le pied de biche sur la boîte de commande l'ascenseur C2. Utilisez l'extenseur pour le maintenir suffisamment ouvert et regardez les circuits électriques avec la lentille. Ecartez le trombone avec le marteau (!) et utilisez-le dans les circuits pour créer un court-circuit et vous permettre d'utiliser l'ascenseur sans pass. Prenez-le pour vous rendre à l'armurerie au niveau 1.

Utilisez le canon laser pour détruire la navette de Rowland et les cocons avec lui. Vous allez découvrir qui est responsable de la mort de Danny. Après que Meyer ait tué Shannon, forcez l'armoire avec le pied de biche et prenez les deux mines. Dirigez-vous vers la navette au niveau 3 par les ascenseurs C1, C2, D2 et D3. Ouvrez la petite armoire près du sol pour récupérer une clé à cliquet.

En sortant vous allez être intercepté par LaPaz. Accompagnez-la devant la cabine E, là où Ward est devenu incontrôlable. Après le carnage et la touchante scène d'amour, utilisez la machine à souder sur les deux panneaux qui mènent à la cabine E. Allez vers la **nacelle** au niveau 3 par les ascenseurs B3, B2, D2 et D3.

Après les remerciements de Meyer et un évanouissement, vous allez avoir d'autres problèmes et devrez faire un second voyage pour désactiver le générateur de Mogami-Hudon avec une de vos mines. Après être revenu au labo arrière du niveau 2, dirigez-vous vers le labo de Mogami-Hudson au niveau 2 par le tram pour accéder à l'élévator A2, rendez-vous au niveau A1. Prenez le sérome anti alien sur la table du labo.

Allez au quartier F du niveau 3 par les ascenseurs A1, A2, B2 et B3. Extraire la puce du cadavre de Brooks. Retournez à la navette du niveau 3 par les ascenseurs B3, B2, D2 et D3. Donnez la puce à Meyer.

Rejoignez LaPaz et Lowe au centre de commande du niveau 2 par les ascenseurs D3 et D2. Aller au jardin à ce niveau (Lowe va disparaître en route) puis rendez-vous au passage menant à la tombe de votre fils, là où vous verrez Waterman en pleine mutation manger les intestins du chien. Ressortez pour attirer son attention et installer le filet de volley sur le passage que vous venez d'emprunter. Parlez à LaPaz du piège que vous êtes en train de mettre en route, puis une fois que Waterman est pris au piège, versez-lui le sérum de Mogami-Hudson.

Dans la station, vous apprendrez à pouvoir distinguer les vrais humains des clones alien par la grossiereté de leur langage. Allez au centre de commande par les ascenseurs D3 et D2 (ignorez les mauvais paramètres du dernier ascenseur). Activez l'auto-destruction et retournez à la navette par les ascenseurs D2 et D3. Rebelotte, retournez au centre de commande par les ascenseurs D3 et D2.

Activez l'auto destruction une fois encore, mais placez la mine sur l'interrupteur cette fois-ci. Regardez votre perso courir (pour une fois) et appréciez la séquence finale de ce cauchemar...

Blood le 18 Août 2005

[Alone in the Past](#) - Copyright 2002 Blood et Largo. Tous droits réservés, reproduction totale ou partielle interdite sans autorisation. Les jeux cités sont copyright de leurs propriétaires respectifs.

