

Solution Space Quest V

[Imprimer la solu](#)

Chaque solu nous demande beaucoup de travail à taper et pour faire les captures d'écran, aussi merci de ne pas les proposer sur un autre site.



Cosmofed

Trouvez la salle de classe et entrez. Les bonnes réponses au test sont : 1.d ; 2.e ; 3.e ; 4.c ; 5.e ; 6.c ; 7.e ; 8.d ; 9.a ; 10.a. En sortant de la salle, allez au placard à balais. Ramassez le "recur-o-matic " et les cônes de sécurité. Descendez au hall de la rotonde par l'ascenseur. Sélectionnez le "recur-o-matic " dans l'inventaire et utilisez-le sur le sol. Placez les cônes de sécurité. Utilisez deux fois la machine pour la déplier et s'asseoir dessus. Utilisez le curseur de la souris pour déplacer la machine et faites briller le blason. Remontez par l'ascenseur et allez voir les résultats du test sur le panneau d'affichage.

Le VCF Eurêka

Asseyez-vous sur le fauteuil du capitaine. Utilisez l'icône du point d'exclamation pour donner des ordres à votre équipage. Demandez à Flo d'interpeller le Cosmofed. Demandez à Baveux d'établir un trajet et entrez les coordonnées de Gangularis : 71552. A l'approche de la destination, passez en vitesse régulière. Quand Flo repère une balise à ordures, demandez à Baveux d'activer le SRR. Sortez du fauteuil en cliquant sur "exit " et passez par la porte derrière le siège. Ouvrez le compartiment à ordures en appuyant sur le bouton bleu. Regardez la boîte à outils de Cliffy. Prenez un fusible, une lampe laser à souder, une perceuse et l'anti-acide. Passez par la porte de gauche dans le labo scientifique. Allez sur la gauche et récupérez Spike. Placez Spike et l'anti-acide dans le réservoir. Retournez au poste de commandement et demandez à Baveux d'établir un trajet. Entrez les coordonnées de Peeyu : 92767. Passez à la vitesse lumière. A l'approche de la destination, passez en vitesse régulière puis activez le SRR quand Flo repère une balise.

Kitz Urazgubi

Demandez à Baveux d'établir un trajet. Entrez les coordonnées de Kitz Urazgubi : 20011. Passez en vitesse lumière. Allez sur le transporteur dans le labo scientifique et utilisez l'icône du point d'exclamation dessus. Sur la planète, allez tout de suite à gauche dans les cavernes. En haut, allez à droite et allez sur l'arbre. En bas, ramassez la branche cassée et remontez par la caverne de gauche. Allez sur la droite en passant dans le creux de l'arbre. De l'autre côté, utilisez la branche sur les fruits et attrapez un fruit en train de se balancer. Retraversez l'arbre par le creux et allez à gauche. Prenez la caverne du fond à gauche. À la cascade, repartir par la caverne de gauche. En haut, sautez sur la corniche d'en face, grimpez derrière le rocher et poussez-le avec la branche. Si votre chronométrage est bon, le rocher



fera tomber le WD40 dans l'eau. Refaites le trajet en sens inverse et allez en bas pour observer les dégâts causés au WD40. Remontez dans le creux de l'arbre et attendez que le WD40 soit dessus pour glisser le fruit sous ses pieds. Sortez de votre cachette et récupérez la tête du WD40 avant de rejoindre Cliffy en bas. Sortez du laboratoire et entrez-y à nouveau. Utilisez le transporteur pour retourner sur la planète. Utilisez l'appareil donné par Cliffy pour faire descendre l'ascenseur du vaisseau invisible et montez à bord. Ouvrez le panneau où est caché l'invisibilateur. Tournez le bouton en haut à gauche, tournez le bouton en bas à droite, ouvrez le panneau en haut à gauche, ouvrez le panneau en bas à droite, tournez le bouton en bas à gauche, tournez le bouton en haut à droite, ouvrez le panneau en haut à droite, ouvrez le panneau en bas à gauche, prenez l'invisibilateur et retournez à l'ascenseur.

Le bar de l'espace

Retournez sur le fauteuil du capitaine et ordonnez à Baveux d'établir un trajet. Entrez les coordonnées du bar de l'espace : 69869. Passez en vitesse lumière. A l'approche de la destination, passez en vitesse régulière puis en orbite standard. Allez dans la salle du transporteur et récupérez Spike avant de partir. Allez vous asseoir à la table avec le reste de l'équipage. Jouez à la bataille navale avec Quirk en essayant de gagner si possible (aucune influence sur le jeu). Retournez vous asseoir à la table et discutez avec Baveux et Flo. Utilisez le sachet de singes de l'espace déshydratés dans votre verre et allez à droite vers les cellules. Attendez que les hommes partent et désactivez le champ de force depuis la console. Trouvez Cliffy dans la deuxième cellule à gauche et utilisez Spike sur les barreaux.

Omo II

Demandez à Baveux d'établir un trajet et entrez les coordonnées de Omo II : 90210. Passez en vitesse lumière. À l'approche de la destination, passez en vitesse régulière puis en orbite standard. Transportez-vous sur la planète. Allez dans le bâtiment qui comporte une grande ouverture et tentez d'utiliser l'ordinateur. Évitez la bave de mort en tournant la tête à droite et à gauche. Ramassez la feuille que le mutant a fait tomber. Utilisez l'ordinateur et entrez le code d'accès inscrit sur le papier : 80869. Ressortez et cherchez le chemin secret dans la crête en bas à gauche de



l'écran. Observez la boîte et notez les coordonnées qui y sont inscrites : 41666. Utilisez le communicateur pour retourner sur le vaisseau et reprenez votre place de capitaine.

Thrakus

Demandez à Baveux d'établir un trajet et entrez les coordonnées de Thrakus : 53284. Passez en vitesse lumière. A l'approche de la destination, passez en vitesse régulière puis en orbite standard. Sortez du siège de capitaine par la porte de derrière. Appuyez sur le bouton rouge pour activer l'ascenseur et descendez. Ouvrez le placard à gauche des scaphandres pour prendre un masque. Utilisez la console puis "porte ascenseur " pour remonter. Allez sur le transporteur et mettez le masque. Allez à gauche puis à droite en passant entre les

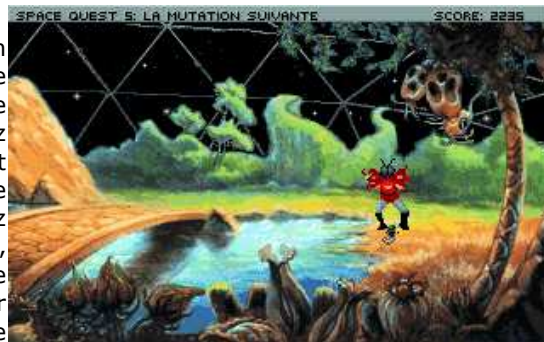
feuilles. Regardez à l'intérieur de la capsule. Prenez le vêtement et atteignez la lumière clignotante. Ressortez et allez au bout à gauche. Utilisez le communicateur et passez le vêtement à Béa. Remontez en utilisant la liane que Béa vous lance.

Le Goliath première

Dans le labo, appuyez sur le bouton rouge pour faire apparaître la chambre cryogénique. Ouvrez là et déposez y Béa. Lisez les instructions du "cryo chef ", il faut dix secondes pour congeler l'ambassadrice. Remontez au poste de pilotage. Quand le Goliath attaque, ordonnez à Baveux une action d'esquive et choisissez la première réplique. Pour récupérer Cliffy, sortez du siège par la porte de derrière. Appuyez sur le bouton rouge pour activer l'ascenseur et descendez. Utilisez la console et "rotation nacelle ". Prenez une bouteille d'oxygène dans le placard tout à gauche et entrez dans le EVA. Manœuvrez jusqu'à Cliffy sans aller trop vite pour ne pas gaspiller de carburant (ralentissez le jeu au besoin). Quand Cliffy est assez proche pour être récupéré, un rectangle vert s'affiche. Utilisez le bras et la pince mécanique pour le prendre puis retournez sur le Eurêka.

Genetix

Retournez au poste de pilotage et demandez à Baveux d'établir un trajet. Entrez les coordonnées de Genetix : 41666. Passez en vitesse lumière. A l'approche de la destination, passez en vitesse régulière puis en orbite standard. Transportez-vous dans le dôme. Utilisez l'icône de la mouche pour voler. Allez à gauche vers la cascade et entrez dans la serrure dans le mur. De l'autre côté, allez sur la console et naviguez dans les menus pour voir les caméras. Ressortez et allez vers la droite. Quand la créature amphibie allume le communicateur, posez-vous dessus et parlez à Flo. Posez-vous ensuite sur le nez de Cliffy. Montrez le chemin de la décharge à Cliffy et posez-vous sur votre "moitié ". Utilisez la perceuse de Cliffy sur la carte récupérée au bar de l'espace. Faites cinq trous en forme de "X". Utilisez la carte perforée dans la serrure pour ouvrir la porte. Ouvrez le panneau à gauche et prenez les bouteilles d'azote liquide. Retournez sur le vaisseau et observez Spike. Choisissez la dernière réplique. Dégelez l'ambassadrice et déposez-la sur le transporteur. Retournez au poste de pilotage.



Le Goliath deuxième

Ordonnez à Baveux d'établir un trajet et entrez les coordonnées de Gingivitis : 81100. Passez en vitesse lumière. A l'approche de la destination, passez en vitesse régulière puis appelez Cliffy depuis le poste de pilotage (premier bouton à gauche). Ordonnez de mettre l'invisibilité en marche. Descendez rejoindre Cliffy dans la salle du transporteur. Observez la carte du Goliath pour repérer l'endroit où accoster. Allez dans le hangar du EVA. Prenez une bouteille d'oxygène puis utilisez la console "rotation nacelle ". Entrez dans le EVA et choisissez l'endroit où vous voulez accoster. Ouvrez la porte avec le bouton à droite, puis utilisez la lampe à souder sur la coque du Goliath. Sans vous faire repérer, allez vers la console. Remettez en place le capuchon donné par Béa. Repartez par la porte de gauche puis entrez dans le réseau souterrain en utilisant les grilles. Vous êtes au niveau 8. Rampez en haut, à gauche puis en haut et pénétrez dans la cage d'ascenseur. Grimpez à l'échelle jusqu'au niveau 6. Au niveau 6, rampez en bas, à gauche, en haut, en haut, à droite puis en haut. Entrez dans l'ascenseur et grimpez jusqu'au niveau 4. Au niveau 4, rampez en bas, à gauche, en haut, à gauche, en haut, à gauche, puis en haut. Entrez dans l'ascenseur et grimpez jusqu'au niveau 2. Au niveau 2, rampez en bas, à gauche, en bas, à droite, puis en bas. Éteignez l'interrupteur pour désactiver les boucliers. Les Gerboïdes sont en position quand les portes sont refermées. Faites signe à Cliffy.

Le Blob

Retournez sur le Eurêka. Au poste de commandement, ordonnez à Baveux de faire feu puis d'actionner le SRR. Activez le système d'auto-destruction (troisième bouton à droite). Dans la salle du transporteur, libérez Béa. Allez dans le tunnel pour changer un fusible. Revenir au transporteur et emmenez Spike. Toute votre équipe doit se retrouver sur le Goliath.

Il ne vous reste plus qu'à apprécier la séquence de fin

Blood le 20 Octobre 2004

