

Solution Bioforge

[Imprimer la soluce](#)

La Prison

Dès que vous vous réveillez, passez en mode combat pour éviter la piqûre du robot-infirmier et rouez-le de coups. Le but est de le projeter dans le rayon qui vous empêche de sortir de votre cellule, pour ainsi libérer l'accès. Ramassez le logbook et le morceau de viande, puis sortez de votre geôle.

Allez rendre visite à votre voisin. C'est un bon adversaire pour s'entraîner au combat (il lui manque un bras, mais restez prudents). Débarrassez-vous de lui et ramassez la fourchette, son logbook et la photo. A l'extérieur, utilisez la fourchette sur le boîtier à côté de la grande porte et alignez les diodes en commençant par la droite. Forcez la porte, celle-ci s'ouvre. Au fond de la pièce utilisez les différents écrans pour désactiver les champs de force qui peuvent l'être. En l'occurrence, celui de la troisième cellule. Dans celle-ci, vous pouvez récupérer la flûte, et un autre logbook. Examinez bien tous ces agendas qui vous apprennent un certain nombre de choses sur la situation dans laquelle vous vous trouvez. De plus, l'un d'eux contient un code indispensable pour la suite. Accédez aux panneaux de contrôle en bas de l'escalier. L'un des terminaux sert à effectuer des réparations. Faites tout ce qui est autorisé. Un autre terminal permet de contrôler le robot infirmier. Faites-le sortir de la cellule et utilisez son bras télescopique pour ramasser le bras bleu de votre ex-voisin de cellule. Positionnez le robot sur le panneau d'accès près de la porte qui nécessite la reconnaissance d'empreintes. Entrez le code trouvé dans le logbook, si le robot est bien positionné vous recevrez un message disant qu'il manque un peu de poids pour que la porte soit ouverte. Marchez sur le panneau sur lequel le robot doit se trouver. Si ce n'est pas le cas, faites-le pivoter légèrement et réentrez le code. La porte s'ouvre.

Les renforts

Dans le couloir d'à côté, évitez soigneusement le robot, et foncez au fond à droite, dans la chambre cryo. Examinez le terminal près de l'entrée. Un des locataires d'une des chambres devrait rapidement se sentir à l'étroit et sortir violemment. C'est un robot raptor, et il est indestructible en combat loyal. Au bout de quelques coups, il s'affale néanmoins pour un petit laps de temps. Arrangez-vous pour qu'il tombe sur le puits fermé au fond de la pièce. Dès qu'il s'y trouve, poussez le bouton d'ouverture pour qu'il tombe dans le puits. Vous entendez des bruits de lutte. Tournez la valve qui se trouve à côté du bouton pour faire ainsi couler le liquide cryo, pendant quelques secondes. Lorsqu'il n'y a plus de bruits, arrêtez là. Vous pouvez descendre sans crainte. Positionnez-vous près de l'échelle et appuyez sur espace.

En bas, foncez vers le fond de l'écran. Il y a trois trous dans les tuyaux d'aération, placez-vous près de celui de droite. Il faut trouver le bon endroit et le perso grimpera tout seul. Dans la pièce, débarrassez-vous du garde et récupérez son arme et son logbook.

Remontez au niveau du couloir où patrouille le robot. Au milieu se trouve l'ascenseur, appuyez sur le panneau de contrôle devant la porte pour l'ouvrir, entrez et montez au niveau 1. Le toit est protégé par un certain nombre de robots immobiles mais qui vous tirent dessus dès qu'ils vous détectent. L'arme que vous détenez est d'une grande utilité ici. Les lasers ricochent sur les murs et permettent d'atteindre les cibles sans s'exposer. Nettoyez un peu la place en tâtonnant pour les rebonds. Vous devez vous rendre derrière l'ascenseur. Là, un garde effrayé vous supplie de l'épargner. Donnez-lui deux ou trois coups pour qu'il consente à armer le canon. Une fois opérationnel, utilisez-le pour détruire le vaisseau de marines. Normalement, il faudra le toucher deux fois. Une fois le travail accompli, occupez-vous du garde et redescendez au niveau 3.

Le réacteur

Un robot occupe le couloir, détruisez-le sans risques, par rebonds contre le fond de l'ascenseur. Entrez par la première porte à gauche. Vous rencontrez MASTABA. Après son discours fanatique, ramassez le kit de soins médicaux, abrégez les souffrances du cobaye en prenant la batterie qui se trouve sur la table d'opération (cherchez un peu). Si la vôtre présente des signes de fatigue vous pouvez faire l'échange. Sortez dans le couloir et allez dans la pièce du fond. Tuez le garde et ramassez ce qu'il laisse. Dans cette pièce se trouvent un nombre important d'écrans qui vous apprennent pas mal de choses sur ce qui se passe, ainsi qu'un code pour désactiver le réacteur, qu'il est bon de noter.

Sur la petite plateforme, vous pouvez également passer une combinaison anti-radiation, indispensable pour la suite. En bas d'une rangée d'escaliers, vous accédez au vaisseau ICARUS, inutilisable pour le moment. Tuez le garde et ramassez le talkie, et le cube. Vous pouvez également prendre la batterie à l'avant du vaisseau. Dans tous les cas, il est nécessaire de laisser une batterie près du vaisseau pour faire l'échange un peu plus tard.

Remontez dans la pièce de et accédez au panneau de contrôle du robot élévateur, à côté de l'escalier. Vous le dirigez comme le robot nurse. Faites le sortir dans le couloir et accédez à la troisième porte qui mène au réacteur. Une fois passé le sas, faites-lui pousser le robot sentinelle. Vous pouvez maintenant y aller vous-même sans crainte. Sur le chemin, vous rencontrez un garde. Récupérez son arme.

Dans le réacteur, appuyez sur le panneau qui ouvre le pont. Un bon timing est nécessaire à ce niveau, une sauvegarde s'impose. Une fois de l'autre côté du pont, baissez le levier de droite, filez quelques coups au mutant et revenez sur vos pas pour qu'il vous suive sur le pont et à ce moment là, de l'autre côté de la passerelle, désactivez le pont. Vous en êtes

débarrassé. Réactivez le pont. De l'autre côté, il faut abaisser les deux leviers, puis accéder au contrôle et entrer le code, tout cela dans un temps très limité qui laisse peu de place à la confusion. Lorsque le réacteur est hors d'usage, vous pouvez descendre au niveau 4.

L'épave

Là, vous avez affaire à un autre robot. Cette fois-ci il faut l'abattre de front. Utilisez les déplacements latéraux pour éviter ses tirs qui sont relativement lents et tirez-lui dessus, il vous en laisse le temps. Après quelques pruneaux, il explose. La porte au fond mène à l'extérieur du complexe. Pour l'ouvrir, il faut résoudre un puzzle (il suffit d'allumer toutes les cases sauf celle du milieu). Une fois dehors, prenez l'ascenseur et suivez la corniche en courant. Il y a des robots similaires à ceux sur le toit, ne vous attardez pas à les détruire, foncez. Après le premier tube, vous verrez deux blocs carrés en contrebas. Approchez-vous du bord et laissez-vous tomber. Prenez le cube découvert près du vaisseau ICARUS, dans l'inventaire et utilisez-le. Il sert de transporteur entre les amas de cubes et devrait logiquement vous amener à une épave de vaisseau. Laissez le missile là où il est et entrez à l'intérieur.

Au bout de quelques instants, un marine devrait apparaître. Attention, il est un peu plus coriace que la moyenne des gardes, et pas content du tout. Combattez-le et récupérez son arme et la commande de la porte. Utilisez-la et accédez au moniteur. Vous disposez de trois missiles pour anéantir la créature qui rode dans les marais. Une fois le boulot fait, retournez dehors. Examinez un peu ce qui se trouve au-delà du vaisseau. Il y a de nouveaux amoncellements de cubes. Deux voies sont possibles, l'une mène à l'intérieur d'une vaste pièce bleue, l'autre à la corniche qui conduit à une porte fermée. Retournez au vaisseau, laissez votre arme à terre et examinez le missile. Vous trouvez une bombe qui est prête à exploser. Vous devez amener cette bombe à l'endroit où se trouve la porte fermée. Là encore, un bon timing est nécessaire.

Escher

Une fois la brèche ouverte, n'oubliez pas de récupérer votre arme avant d'y entrer. A l'intérieur, débarrassez-vous de la créature qui flotte dans la pièce. Approchez-vous du docteur ESCHER qui gît à terre. Utilisez le kit de soins sur elle, elle vous donne son traducteur. Dans la pièce à côté, vous retrouverez votre ami du réacteur. Il faut combattre un certain temps avant qu'il ne batte en retraite.

Il est nécessaire qu'il parte pour que vous puissiez accéder tranquillement à une sorte de sépulture extra-terrestre. Une fois le couvercle ôté de force, vous accédez à un nouveau puzzle (il faut faire correspondre les couleurs du haut avec celles en bas), qui, une fois résolu vous fournit un nouvel appareil. Retournez dans la pièce où se trouve ESCHER. Eventuellement, vous pouvez retourner dans la pièce bleue, près des cubes, pour traduire les inscriptions. Sinon, utilisez le tunnel à côté du docteur, celui-ci vous transporte dans une pièce avec d'autres ouvertures similaires.

La race ancienne

La construction au centre commande l'ouverture de ces sas. Il faut réaliser les figures qui se trouvent au-dessus de chaque sas, pour qu'il s'ouvre. Le premier (en face du panneau d'ouverture des sas) vous mène dans une première pièce, où LEX flotte librement dans l'air. Il faut jouer avec le recul de l'arme, pour emprunter un deuxième tunnel situé en face. Vous retrouvez une fois de plus votre ami alien. Cette fois, c'est la bonne, n'arrêtez pas de le rouer de coups tant qu'il bouge. Ramassez l'appareil qu'il laisse échapper et utilisez-le. Vous reflétez maintenant la lumière et êtes insensible aux lasers. En outre, vous pouvez passer dans la pièce à côté. Un autre puzzle permet d'appeler GEN, un alien pacifique. Il faut remplir une série d'hexagones, en sachant que les commandes sont inversées à chaque coup. Quand tout est rempli, GEN apparaît et vous donne une batterie. Utilisez-la (il faut auparavant enlever la combinaison). Vous pouvez repartir dans la pièce où se trouvent les sas.

Cette fois, ouvrez celui qui se trouve derrière le contrôle d'ouverture. Vous atterrissez dans l'anneau de gravité. Il faut aligner vers le bas, les parties bleues des anneaux. Pour les faire pivoter, vous devez marcher sur les flèches au sol. Si l'on considère la flèche qui se trouve près du sas comme la première, l'ordre de passage est 6/4/1/4. Une fois l'anneau dégagé, repartez dans la pièce aux sas. Cette fois, ouvrez le tunnel de gauche et posez le flingue à terre. A côté de celui-ci se trouve un écran qui permet d'observer ce qui se passe dans la pièce bleue et de commander la sphère. Remontez-la pour attirer l'attention des marines. L'un deux se penche au-dessus du trou. Faites retomber la sphère. Un garde de moins. Remontez-la, le marine encore en vie lance une grenade dans le sas. Ramassez le cadeau et retour à l'envoyeur. Le deuxième est hors d'état de nuire.

Assurez-vous que vous êtes bien sous la protection de la combinaison spéciale et suivez la même voie que la grenade. Dirigez-vous vers les cubes et reprenez la corniche qui mène au complexe. Vous aurez à affronter trois marines sur votre route. Ne craignez pas leurs tirs, ils sont déviés par votre combinaison, mais celle-ci vous empêche également de tirer. Donc, utilisez une méthode plus classique pour vous débarrasser d'eux. La porte d'entrée comporte le même puzzle qu'à l'aller, mais cette fois-ci il faut allumer les lignes supérieures et inférieures. Une fois à l'intérieur, dirigez-vous vers le niveau 3. Après avoir disposé d'un dernier garde, vous pourrez accéder librement au vaisseau ICARUS. Reprenez la batterie que vous aviez laissé sur place et faites l'échange avec la batterie que vous a donné GEN. Utilisez celle-ci sur le vaisseau.

Le vaisseau décolle et...

Modifié par Blood le 8 Juin 2006 d'après la solution de notre partenaire [LTF](#), merci à eux.

de leurs propriétaires respectifs.