

STAR TRAP : La solution

[Imprimer la soluce](#)

Chaque soluce 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.

La solution complète grâce à l'aide de Tonton Bruno.

Important : Le Nord n'est pas toujours en haut de l'image.

Le vaisseau Spatial : L'AMPELOS

	Salle de pilotage	
	Salle de Navigation	
Votre Cabine	Ordinateur Centrale	Cabine du Commandant
Couloir	Salle Centrale	Couloir
Cabine du Navigateur	1ère Soute	Infirmierie
Salle des machines	2e Soute	Navette



Vous commencez dans la salle de pilotage, allez au sud.

Dans la salle de navigation, observez (l'icône oeil) et examiner (la loupe) le radar, des coordonnées s'affichent, notez les bien. Attention elle changent à chaque partie.

Dans la salle de l'ordinateur centrale. Vous pouvez parler avec l'ordinateur ou désactiver les robots trop agressif taper sur l'icône représentant une liste : ORDINATEUR COMMENT DESACTIVER LES ROBOTS ? il vous répondra : ENTRER LE CODE. Vous pourrez aussi parler avec le commandant avant qu'il n'expire. Observez le lieu, examinez la casquette et notez le numéro, il sert à ouvrir la porte de la soute menant à la navette. Prenez le passe du commandant.

Allez dans la cabine du commandant, examinez le lieu et regardez la photo de sa femme. Notez son nom, il sert à ouvrir la porte de la salle des machines.

Dans l'infirmerie, prenez les tablettes oxymales.

Allez dans la 1ère soute et prenez la combinaison anti-radiation.

Dans la 2ème soute, prenez les tubes d'énergie et la combinaison spatiale.

Allez à la porte donnant accès à la salle et tapez le nom de la photo. Utilisez la combinaison anti-radiation et les tablettes oxymales. Entrez et prenez le chalumeau.



La navette :



Allez à la porte donnant accès à la navette et entrez le code de la casquette du commandant.

Dans la navette rechargez la pile d'énergie. Observez et entrez les coordonnées de CENTORE V.

Dans un vaisseau militaire. Récupérez l'arme et les munitions. Retournez dans la navette. Rechargez la pile d'énergie. Prenez de l'oxymale. Observez et entrez les coordonnées de KHANN III.

Dans le cargo, récupérez le détecteur et les bombes à oxygènes. Repartez dans la navette. Rechargez la pile d'énergie. Prenez de l'oxymale. Rechargez les bombes à oxygènes. Déposez la combinaison anti-radiation. Entrez les coordonnées NON IDENT. Devant la porte utilisez la combinaison spatiale. Utilisez le chalumeau.

L'ovni :

Dans l'ovni les commandes sont très particulières :

8 = un quart de tour vers le haut
2 = un quart de tour vers le bas
5 = aller en avant
6 = un quart de tour à droite
4 = un quart de tour à gauche

		8	
4		5	6
		2	

Attention pour les ordinateurs portables, verrouiller les touches numériques de plus les touches changent I = 5; J = 4; O = 6; K = 2; 8 = 8

Le but est de trouver une cassette de données: Poser le chalumeau. Recharger bombes à oxygène et votre arme. Vous pouvez utiliser votre arme si vous êtes agressé.
Chemin aller : 5525545525255254552554554525525
Observer et prenez la Cassette
Chemin retour : 44525525655656545655
Vous êtes à nouveau dans la navette. Déposez la combinaison spatiale, sortez.



Le vaisseau Spatial : L'AMPELOS

Allez à l'ordinateur central. Utilisez la banque de donnée, patientez



Voilà l' Ampelos est prêt à reprendre sa trajectoire. Allez dans la salle de pilotage et appuyez sur le tableau de bord.

THE END

Ranx le 3 juin 2005
Avec l'aide de Tonton Bruno

Alone in the Past ? est © Blood & Largo depuis le 13 Août 2002, tous droits réservés. Tous les jeux et images proposés sont © de leurs auteurs respectifs.

