



# Beneath a Steel Sky

Les dossiers de LTF  
Créé le 16/12/2003

## LA SOLUCE

### Table des codes :

Suchi bar sandwich céleste 257303 Poissonnerie Frank 492132  
Sous produits pour animaux 305662 Société de climatisation 180400  
Drugstore Hammond 113322 Magasin Blayde 293944  
Lole et frères traiteurs 113668 Usine de tuyaux Keeting 520394  
Salon de beauté Baudin 293852

### Solution complète

Robert Foster a été enlevé par des hommes de la cité, mais l'hélicoptère s'écrase en ville sans raisons apparentes. Qui vous en veut au point de détruire votre hélicoptère?. Vous allez devoir vous débrouiller seul et répondre à une foule de questions qui trottent dans votre tête.

#### 1) L'USINE DE TUYAUX

Prendre la barre de métal à gauche. Utiliser la barre sur le trou de la porte à droite. Est. Après la scène, ouvrir la porte. Ouest. Descendre les escaliers. Est. Fouiller dans les rebuts. Prendre la carcasse de robot. Mettre le circuit imprimé dans la carcasse. Parler au robot: Réponses 1, 1, 1, 1, 1, 2, 1, 1, 1. Est. Parler à Hobbins: Réponses 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1. Ouest. Monter sur l'élévateur. Dès que Hobbins arrive, descendre de l'élévateur puis Est. Ouvrir le placard à Hobbins. Prendre la clef. Prendre le sandwich. Ouest. Regarder le transporteur. Est. Parler à Hobbins : Réponse 1. Ouest. Parler à Joey: Réponse 1. Une fois le robot réparé, il va chercher un fut et le pose sur l'élévateur. Descendre dans le trou. Une fois en bas, parler à Joey: Réponse 1, 2, 1. Regarder la serrure de la porte. Parler à Joey: Réponse 1. Fouiller le cadavre. Prendre la carte d'identité. Prendre les lunettes.

#### 2) LA CENTRALE ELECTRIQUE

Est. Ouest. Entrer dans la centrale. Parler à l'homme: Réponses 1, 1, 1. Parler à l'homme: Réponse 1. Parler à l'homme: Réponses 1, 1. Parler à l'homme: Réponse 1. Utiliser la clef sur le boulon de droite. Utiliser la clef sur le boulon de gauche. Parler à Joey: Réponse 1. Une fois l'employé parti, actionner l'interrupteur. Prendre l'ampoule. Sortir de la centrale. Est. Est. Utiliser la carte d'identité sur le terminal: 1, 2, 3, Exit. Est. Parler à l'officier de sécurité: Réponses 1, 1, 2, 1. Sud. Entrer dans l'usine. Parler à Anita: Réponses 1, 1, 1. Parler à Limb: Réponse 2. Est. Parler au contremaître: Réponses 1, 1, 1, 2, 2. Utiliser la clef dans les rouages. Reprendre la clef. Parler au contremaître: Réponse 2. Ouest. Utiliser la clef sur le robot soudeur. Parler à Joey: Réponse 1. Parler à Joey: Réponse 1. Est. Regarder par la fenêtre. Regarder la boîte à fusibles. Parler à Joey: Réponse 1. Lorsqu'il ressort, parler à Joey: Réponse 1. Parler à Joey: Réponse 1. Entrer dans le magasin. Pousser la passerelle. Prendre la clef. Prendre le flacon de WD40. Prendre le mastic. Montrer le mastic à Joey. Sortir du magasin. Parler au contremaître: Réponse 2. Ouest. Sortir de l'usine. Regarder le câble rouge à droite. Parler à Joey: Réponse 1. Ouest. Ouest. Entrer dans la centrale. Utiliser le mastic sur la douille. Actionner l'interrupteur. Inverser la position des deux manettes. Sortir de la centrale.

#### 3) LA VISITE

Est. Est. Attendre Joey. Utiliser la carte d'identité sur la fente de l'ascenseur. Entrer dans l'ascenseur. Sortir de l'ascenseur. Prendre le câble. Ouest. Entrer dans la résidence. Utiliser la carte d'identité sur la fente de la porte de gauche. Entrer dans la chambre. Soulever l'oreiller. Prendre le magazine. Sortir de la chambre. Parler à l'homme: Réponses 1, 1, 1, 1, 1. Sud. Est. Est. Entrer chez Travelco. Parler au vendeur: Réponses 1, 1, 1, 2, 1, 1, 1. Donner le magazine à l'homme. Prendre le billet. Parler à Joey: Réponse 1. Sortir de l'agence. Ouest. Attendre Joey. Utiliser la carte d'identité sur la fente de l'ascenseur. Entrer dans l'élévateur. Sortir de l'ascenseur. Attendre Lamb. Parler à Lamb: Réponses 1, 1, 1, 1, 1, 1. Donner le billet à Lamb. Entrer dans l'usine au fond à droite. parler à Lamb: Réponse 1. Est. Parler au contremaître: Réponse 1. Est. Parler à Anita: Réponses 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1. Parler à Anita: Réponses 1, 1, 1. Donner la carte d'identité à Anita. Parler à Anita: Réponses 1, 1, 1. Ouest. Ouest. Sortir de l'usine. Utiliser la carte d'identité sur le terminal: 4. Entrer le code : (Voir table 1). 1, 2, Exit.

#### 4) LE PORT SCHRIEBMAN

Parler à Lamb: Réponse 1. Attendre que Lamb utilise sa carte sur l'ascenseur. Parler à Lamb: Réponses 1, 1. Attendre Joey. Utiliser la carte d'identité sur la fente de l'ascenseur. Entrer dans l'ascenseur. Sortir de l'ascenseur. Est. Entrer dans l'agence Ancre. Parler à l'homme: Réponses 1, 1. Parler à l'homme: Réponses 1, 1, 1, 1, 1. Parler à l'homme: Réponses 1, 1, 1. Parler à L'homme: Réponses 1, 1. Parler à Joey : Réponses 1, 2. Sortir de l'agence. Ouest. Ouest. Entrer dans la résidence. Utiliser la carte d'identité sur la fente de la porte de droite. Entrer dans la chambre. Prendre la cassette vidéo sur le meuble. Utiliser la cassette dans le magnétoscope sous l'écran. Utiliser la machine pour remplir la gamelle du chat. Sortir de la chambre. Sud. Ouest. Parler à l'homme: Réponse 1. Parler à l'homme: Réponse 1. Parler à l'homme: Réponse 1. Entrer chez Burks. Regarder la brochure sur la table. Utiliser le projecteur: Réponse 1. Utiliser le projecteur: Réponse 1. Utiliser le projecteur: Réponse 1. Utiliser le projecteur: Réponse 1. Parler à Joey: Réponses 1, 1. Parler à Joey: Réponses 2, 1, 2. La porte s'ouvre. Entrer dans le cabinet. Parler à Burks. Parler à Burks: Réponse 1. Parler à Burks: Réponses 1. Parler à Burks. Vous obtenez un port schriebman. Parler à Burks: Réponses 1, 1, 1, 1. Sortir du cabinet. Sortir de chez Burks.

#### 5) L'INTERFACE

Est. Est. Est. Entrer dans l'agence Ancre. Parler à Ancre: Réponses 1, 1. Dès qu'il sort, parler à Joey: Réponse 1. Prendre l'ancre. Sortir de l'agence. Ouest. Attendre Joey. Utiliser la carte d'identité sur la fente de l'ascenseur. Entrer dans l'ascenseur. Sortir de l'ascenseur. Ouest. Ouest. Est par le fond. Monter les escaliers. Ouvrir la porte. Est. Utiliser l'ancre sur la corde. Utiliser le grappin sur le panneau du mur de droite. Une fois dans les vestiaires, utiliser la carte d'identité sur l'armoire de Reich. Fouiller l'armoire. Est. Utiliser la carte d'identité sur la fente à droite de l'interface. Utiliser l'interface. Prendre la boule de données compressées. Est. Ouvrir le sac. Prendre la loupe (décryptage). Prendre le cadeau (décompactage). Utiliser le décrypteur sur les deux documents (Rapport et Briefing). Utiliser le décompresseur sur les données compressées. Vous obtenez deux mots de passe. Est. Traverser la salle à l'aide des deux mots de passe (voir table 2). Nord. Prendre le livre. Utiliser le décrypteur sur le document (Phoenix). Déconnection. Utiliser la carte d'identité sur le terminal: 1, lire les trois documents, 2, 2. Vous voici libre de vos mouvements pour 48 heures. Utiliser la carte d'identité sur la fente de

l'ascenseur. Entrer dans l'ascenseur. Sortir de l'ascenseur. Ouest. Une fois dehors, Est. Attendre Joey. Utiliser la carte d'identité sur la fente de l'ascenseur. Entrer dans l'ascenseur. Sortir de l'ascenseur. Ouest. Utiliser la carte d'identité sur la fente de l'ascenseur. Entrer dans l'ascenseur. Sortir de l'ascenseur.6) LA CATHEDRALE  
Parler au garde: Réponses 2, 1, 1, 1. Est. Parler au garçon: Réponses 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1. Parler au jardinier: Réponses 1, 1, 1. Parler à Vincent: Réponses 1, 1. Parler au jardinier: Réponses 1. Parler à madame Piermont: Réponses 2, 1, 1, 1. Ouest. Ouest. Parler au portier du Saint James: Réponses 1, 1, 1, 1. Parler à madame Piermont: Réponse 1. Est. Est. Sonner à la porte. Parler à madame Piermont: Réponse 2. Entrer dans l'appartement. Parler à madame Piermont: Réponses 1, 1, 1, 2, 2, 1. Utiliser la cassette vidéo dans le magnétoscope. Regarder la gamelle du chien. Prendre les biscuits. Sortir de l'appartement. Ouest par le bas du bassin. Regarder la porte à droite. Utiliser la carte d'identité sur la serrure. Entrer. Prendre les sécateurs. Sortir. Est. Ouest. par le haut du bassin. Mettre les biscuits sur la planche. Attendre que le chien s'approche. Tirer la corde. Le garde quitte son poste. Entrer dans la cathédrale. Nord. Ouvrir les cinq placards. Examiner les cadavres. Ouest. Sortir de la cathédrale.

#### 7) LE DIAPASON

Utiliser la carte d'identité sur la fente de l'ascenseur. Entrer dans l'ascenseur. Sortir de l'ascenseur. Ouest. Utiliser la carte d'identité sur la fente de l'ascenseur. Entrer dans l'ascenseur. Sortir de l'ascenseur. Entrer dans l'usine au fond à droite. Est. Est. Ouvrir le placard. Enfiler la combinaison. Est. Utiliser le panneau de contrôle: 2. Entrer dans le réacteur. Prendre la carte d'Anita. Sortir du réacteur. Utiliser le panneau de contrôle: 2. Ouest. Enlever la combinaison. Ouest. Ouest. Sortir de l'usine. Ouest. Entrer dans le quartier de sécurité. Aller devant le scanner. Utiliser la carte d'identité du Reich sur le scanner. Entrer. Utiliser la carte d'anita sur la fente de l'interface. Utiliser l'interface. Est. Aller devant l'oeil. Aveugler l'oeil puis Nord. Nord. Utiliser le "playback" sur le puits. Nord par la gauche. Ouest. Ouest. Faire rapidement: Aveugler l'oeil, Est, aveugler l'oeil, Nord, Nord par la droite, prendre le diapason, Ouest. Nord par la gauche. Ouest. Ouest. Déconnection. Utiliser la carte d'identité du Reich sur le scanner. Ouest. Sortir du quartier de sécurité.

#### 8) LES EMPREINTES

Est. Utiliser la carte d'identité sur la fente de l'ascenseur. Entrer dans l'ascenseur. Sortir de l'ascenseur. Ouest. Utiliser la carte d'identité sur la fente de l'ascenseur. Entrer dans l'ascenseur. Sortir de l'ascenseur. Est. Parler au jardinier: Réponse 1. Réponse 1. Ouest par le haut du bassin. Entrer au tribunal: Pendant l'interrogatoire : Réponses 1, 1, 2, 1, 1, 1, 1, 1. Après le départ de l'homme: Réponses 1, 1, 1, 1. Sortir du tribunal. Parler au portier: Réponses 1, 1. Entrer au club Saint James. Parler à la serveuse: Réponses 1, 1. Parler au barman: Réponse 1. Parler à l'homme assis à la table: Réponses 1. Utiliser juke-box au fond de la salle: 1. Prendre le verre sur la table de Gallagher. Sortir du club. Est. Utiliser la carte d'identité sur la fente de l'ascenseur. Entrer dans l'ascenseur. Sortir de l'ascenseur. Ouest. Entrer chez Burke. Entrer dans le laboratoire. Donner le verre à Burke. Sortir du laboratoire. Sortir de chez Burke. Est. Utiliser la carte d'identité sur la fente de l'ascenseur. Entrer dans l'ascenseur. Sortir de l'ascenseur. Ouest.

#### 9) LA CAVE

Entrer au club Saint James. Aller au fond du bar. Utiliser la plaque de métal à droite. Entrer dans la cave. Utiliser la barre de métal sur la grosse caisse. Prendre le couvercle de la caisse. Poser le couvercle sur la caisse devant la grille d'aération. Monter sur la boîte. utiliser la barre de métal sur la grille d'aération. Utiliser le sécateur sur la grille. Passer par le passage. Est. Nord. Est. Utiliser l'ampoule sur la douille. Est. Est. Aller vers la sortie avant que le tunnel ne s'écroule. Utiliser la barre de métal sur le plâtre. Utiliser la barre sur les briques. Prendre le plâtre. Prendre les briques. Utiliser la barre dans la cloque de la veine. Utiliser la brique sur la barre enfoncée dans la cloque. Dès que le robot arrive, prendre la barre de métal, Est.

#### 10) LE VIRUS

Regarder à travers la grille du fond. Nord. Utiliser l'unité de contrôle: Réduire la température. Tirer la barre de métal. Ouest. Est. Est. Nord. Introduire le circuit imprimé dans le robot. Parler à Joey: Réponses 1, 1. Dès son retour, parler à Joey: Réponses 1, 1, 1, 2, 1. Ouest par la porte du fond. Le professeur tombe dans le trou. Est par le fond de la salle. Est. Utiliser la carte d'identité sur le panneau de commande: 2, 1. Ouest. Une fois Gallagher mort, prendre sa carte d'identité. Prendre le circuit imprimé dans le robot. Est par la porte du fond. Utiliser la carte d'Anita sur la fente de l'interface. Utiliser l'interface. Est. Aveugler l'oeil, Nord. Utiliser "la colère divine" sur le chevalier. Est. Utiliser le diapason sur le cristal. Prendre le virus. Déconnection. Ouest. Est par la grande porte.

#### 11) LE LINC

Utiliser la carte d'Anita sur la console. Prendre les pinces à droite de l'aquarium. Utiliser les pinces dans l'aquarium. Utiliser l'échantillon dans le réservoir d'azote liquide avant qu'il ne noircisse. Est. Ouvrir le placard de l'androïde du milieu. Mettre le circuit imprimé dans le placard. Utiliser la console: 2, 3. Parler à l'androïde: Réponses 1, 1, 1, 1, 1. Est. Parler à Ken: Réponse 1. Est. Utiliser le câble sur le bout de tuyau. Descendre par l'échelle. Utiliser l'échantillon sur l'orifice. Utiliser la corde. Dès que Ken arrive, parler à Ken: Réponse 2. Fin