

METRO PRIME

LE MINISTÈRE D'INCERTITUDE GALACTIQUE

Après une arrivée fracassante, passer la porte de votre lieu de travail. On vous y attend. Écoutez la messagerie du vidéophone.

Ouvrez le placard sous l'écran. Prenez le casque puis la poupée contre le mur.. Placez-la dans le téléporteur abîmé. Prenez le blouson.

Enfourchez votre engin direction Métro Prime.

METRO PRIME

Votre arrivée en puissance dans les docks passe inaperçue. Le fonctionnaire de service se dispute avec un pilote. Écoutez leur conversation.

Sortez ensuite des docks. Prenez le téléporteur à gauche de l'écran. Dirigez-vous vers le haut droit de l'écran. Entrez dans le QG du ministère.

Discutez avec la secrétaire Molly pour obtenir un rendez-vous avec le grand patron. Relancez-la jusqu'à épuisement des sujets de conversation.

Ressortez. Allez au magasin de pilules.

Discutez avec le vendeur et essayez d'acheter les nouvelles pilules qu'il vous vante. Dommage, vos poches sont vides.

Sortez et reprenez le téléporteur direction les docks. Enfourchez votre bécane. Quand rien ne va, un petit verre fait voir la vie en rose.

Alors, allez faire un tour au bar du coin.

LE BAR DE DAVE

L'éternel protestataire est là. Discutez avec lui pour savoir à qui il en veut cette fois-ci. Vous récupérez ainsi une pétition. lisez-la.

Tiens, une jeune femme seule ! Peut-être pourra-t-elle vous consoler? Engagez la conversation. Elle ne vous console pas,

mais vous propose un marché: un paquet à livrer à Métro Prime contre de l'argent Ça ne se refuse pas. Faites le tour de la salle avant de vous envoler.

Toute information est bonne à prendre. Discutez en particulier avec le pilote pour savoir ce qu'il transporte. Sortez.

Avant de vous rendre à Métro Prime, passez par le ministère.

LE MINISTÈRE D'INCERTITUDE TOUJOURS GALACTIQUE

Mettez la pétition dans le téléporteur cassé. Récupérez-la transformée et partez pour Métro Prime.

METRO PRIME

Prenez le téléporteur. Prenez le passage à gauche de la cabine téléphonique. Passez devant le vendeur de journaux et remontez par la gauche.

Frappez à la porte pour déposer votre paquet. Vous obtenez un peu d'argent gagné à la sueur de votre front.

Allez au QG du ministère. N'y entrez pas, Continuez plus loin jusqu'au dôme d'observation. Essayez d'acheter une carte.

Recommencez trois fois jusqu'à ce que la machine soit vraiment cassée. Allez ensuite vous confesser (la porte à droite de la droguerie).

Confessez-vous et placez ensuite la pétition rétrécie dans la station d'alerte aux traîtres. Retournez au bar de Dave.

LE BAR DE LA PEUR

Discutez avec le justicier. Après lui avoir fait faire la sale besogne, récupérez le permis de décharger tombé sur la table. Partez au dock de Métro Prime.

METRO PRIME

Donnez le permis au pilote. Allez à la droguerie pour acheter la fameuse pilule de Charisme X. Prenez aussi celle d'antiflirt qu'il vous donne. Repartez au bar.

LE BAR REFRIGERANT

Discutez avec le mec de la cabine. Allez lui chercher à boire. Avant de lui donner le soda, mettez la pilule antiflirt dedans. Retournez à Métro Prime.

METRO PRIME TRIPLE X

Prenez le téléporteur. Allez au QG du ministère. Prenez la pilule de Charisme X. Discutez avec Molly. Sortez. Allez à la cabine téléphonique.

Discutez avec la femme en pleurs. Mettez la blouse en vous cachant dans la cabine. Repartez au QG, discutez avec le garde. Prenez l'ascenseur.

LA PRISON

LE VAISSEAU CELLULAIRE

Discutez avec vos voisins jusqu'à l'atterrissage.

AUX PRISES AVEC L'HYPNOSE

Attendez d'être dans la salle de loisirs pour agir. Prenez le poster.. Vous obtenez des punaises. Dans votre cellule, prenez le livre. Lisez-le.

Ouvrez les toilettes. Mettez les punaises sur le lit Couchez-vous. À votre réveil, reprenez les punaises et recouchez-vous. Le garde arrive peu de temps après.

Quand il relève la cuvette des WC, prenez la tangente. Descendez les escaliers pour vous rendre dans la salle 11. Faites attention au garde qui patrouille.

Prenez le bol et remplissez-le de nourriture. Sortez, balancez le bol sur la caméra à côté de la salle 8. Descendez à l'étage 2.

Balancez le bol sur la caméra au niveau inférieur. Descendez. Rentrez dans la tour pour rejoindre la salle de travail.

Lancez le bol sur la caméra avant de trop vous avancer. Allez voir, à la sortie du tapis roulant la trappe grillagée.

Discutez avec la voix jusqu'à épuisement. Elle doit vous indiquer le canal des rebelles. Allez à la salle de loisirs (la 8). Allumez la télé.

Tournez le bouton pour trouver le canal des rebelles. Enlevez-le et cachez-vous dans le placard. Le garde devient fou et explose.

Retournez à l'atelier. Tirez sur le levier. Descendez en passant par le tapis roulant. Discutez avec Dolores jusqu'à épuisement.

Vous devez avoir une poupée modifiée. Prenez une poupée normale. Ressortez pour rejoindre les couloirs. Mettez-la devant la ventilation.

Vous devez empiler ainsi cinq poupées normales. Utilisez dessus la poupée modifiée. La grille du ventilateur explose.

Pour résoudre le puzzle, vous devez suivre la séquence de couleurs suivante : blanc (B), rouge (R), jaune (J) et vert (V).

Avant que la machine se mette en route, retenez la couleur associée à la forme, puis avancez-vous pour reproduire les bonnes séquences.

En cas de difficulté, suivez les instructions suivantes : avt B, avt R, avt J, gauche V, arrière B, gauche R, avt J, avt B, droite R, avt J, avt V, gauche B, gauche R,

avt J, gauche V, avt B, droite R, droite J, arrière V, avt B, droite R, avt J, avt V, droite B, droite R, droite J et avt V.

Vous pénétrez maintenant dans le vaisseau. Sous le couvercle de droite, prenez les fils élec. triques. Ouvrez le boîtier de commande.

Placez les fils à l'intérieur en combinant entrées et sorties. La bonne combinaison fera décoller le vaisseau.

LA PLANETE FORÊT

LA JUNGLE SAUVAGE

Suivez SAM. Prenez la lance. Essayez de coincer le petit homme bleu de l'autre côté du pont. Rabattez-le, en utilisant tour à tour Feeble et

SAM, vers la droite de l'écran, à côté de votre vaisseau. Après la cinématique, sortez du vaisseau.

LES FRÈRES ENNEMIS

Détachez la corde qui vous maintient. Observez votre environnement. Puis utilisez le petit alchimiste. Pour obtenir la potion de passivité, mélangez les potions.

De gauche à droite : ABC + chaleur donne F, DEA + chaleur donne B, ABD + chaleur donne G. FBG + froid donne la potion de passivité.

Mettez la potion obtenue sous la plaque qui protège l'eau du village.

Appeliez SAM avec la télécommande. Ouvrez la porte du labo (les boutons à côté du petit alchimiste). Faites entrer SAM et téléportez-le jusqu'à vous.

Regardez le répertoire. Téléphonnez pour demander à l'opératrice de vous effacer des n° non listés. SAM capture votre frère.

UN SACRIFICE EN ÉCHANGE D'UN PASSAGE

Prenez la robe de Dieu et utilisez-la sur la machine de projection. Prenez les commandes de SAM. Alliez au sommet de la montagne (à gauche, en haut).

Tuez l'oiseau. Ramenez SAM au labo. Prenez Feeble. Descendez jusqu'au pont. Associez-le avec le rocher. Quand les villageois l'ont reconstruit traversez-le

en direction de votre vaisseau. Rentrez dedans. Après avoir parlé avec ce qui reste de Dolores, ressortez, utilisez la lance sur le couvercle.

Prenez la batterie.

ET MAISON

Repartez au labo. Utilisez le répertoire. Demandez au téléphone un relais laser.

Reprenez SAM et allez au village. Regardez la statue avec le viseur. Prenez le bijou en utilisant l'aimant et retournez au labo.

Prenez Feeble. Allez au sommet de la montagne. Donnez les batteries, le relais laser et le rubis sur Dolores.

LE RETOUR

La base rebelle a été dévastée. Pendant que Dolores travaille, allez faire un tour. Manque de pot pour vous, vous voyez votre photo en première

page du journal sur le stand. Revenez à la base rebelle. Dans un tiroir, vous trouverez une robe pour vous déguiser.

C'est bon, maintenant personne ne vous reconnaîtra. Prenez le vieux journal sur le mur avant de ressortir

Allez au kiosque à journaux. Prenez un journal. Lisez-le. Déposez le vieux à la place du neuf, quand le vendeur vous fait une remarque.

Allez à la salle d'arcade en utilisant le téléporteur.

LA SALLE D'ARCADE

Cliquez sur la cage vitrée pour discuter avec le gardien. Prenez votre jeton. Montez à l'étage (l'ascenseur est sur la droite de l'écran).

Utilisez le jeton dans la machine "Simon the Sorcerer". Vous devez réussir six jeux d'affiliée pour récolter au moins 500 jetons. Impossible de vous aider,

les jeux changent à chaque fois que vous recommencez. Une fois que vous avez fait exploser la banque, allez voir la grosse machine à gauche.

Ce n'est pas obligatoire, mais vous aurez droit à un tour gratuit dans un simulateur de vol.

Descendez. Allez à la machine du contre, mettez un jeton dans la fente. Attrapez le poisson rouge pour pouvoir ensuite atteindre le chat sauvage en dessous.

Rediscutez avec le gardien pour avoir votre cadeau (le voyage dans le virtua). Reparlez-lui ensuite pour obtenir un ticket pour le zoo.

LE ZOO

Utilisez votre ticket pour y entrer. Discutez avec le touriste. Pour le prendre en photo, mettez-le flash à fond sur la cinquième position.

Quand il est ébloui, tirez-vous avec l'appareil photo.

Rendez-vous au QG du ministère. Sur la façade, à droite de l'écran, une silhouette se dessine. C'est Gardum, discutez avec lui.

Allez à l'observatoire. Passez dans le couloir de gauche. Pressurisez la pièce. Pénétrez-y et regardez par le hublot en utilisant l'appareil photo.

Allez aux docks. Rejoignez votre moto. Elle est immobilisée. Soulevez la selle. Un WurbIe vous saute dessus. Redescendez. Prenez le passage de gauche. Entrez dans le bureau. Ouvrez le placard. Mettez le WurbIe et le chat sauvage à l'intérieur. Si le fonctionnaire vous vide entre-temps, n'ayez pas peur de revenir finir votre boulot. Quand il tombe dans les pommes, prenez-lui ses clés pour enlever le sabot à votre moto. Voilà l'engin libéré. Allez au ministère de l'incertitude galactique.

LE MINISTÈRE

Un garde est en faction devant. Discutez avec lui. Il vous donne son numéro de téléphone. Allez au vaisseau-décharge.

DES TRÉSORS DANS LES PDUBELLES

Ouvrez le coffre. Vous trouvez une sorte de ballon et une pompe à air.. Utilisez-la. Elle se sépare en trois morceaux : une barre métallique, un tube et une valve.

Partez. Dans les environs du vaisseau, vous voyez un motard en panne. Aidez-le en le remorquant jusqu'au bar.

LE BAR TDUJOURS SOLF

Discutez avec lui. Il vous donne un pot de boue miraculeuse. Pendant qu'il téléphone' faites sonner l'alarme de son véhicule en le touchant à trois reprises. Il finit par la débrancher. Comme ça, vous pouvez récupérer le câble qui vous a servi à le remorquer. Allez à l'Omniclub.

L'OMNICLUB

Défoncez la porte avec la barre métallique. Allez voir le clavier du disc-jockey. Allumez la console principale. Jouez avec l'interrupteur du pot bleu jusqu'à ce qu'il casse.

Utilisez la poignée cassée avec le tube. Actionnez le levier ainsi créé. Vous devez arrêter la lumière du bar quand elle est sur le second spot en partant du haut.

Récupérez le filtre bleu tombé par terre et le tabouret éclairé. Direction Métro Prime.

METRO PRIME

À côté de la salle d'arcade se trouve l'arrivée d'air. Utilisez la valve sur l'espèce de ballon que vous avez récupéré sur le vaisseau-décharge puis utilisez la boue sur le ballon. Allez au confessionnal et déclarez-vous comme Feeble, le criminel qui s'est évadé de Signus Alpha. Sortez. Baladez-vous dans Métro Prime jusqu'à entendre l'annonce qui dit que vous avez gagné un prix. N'allez pas le chercher. Attendez qu'une nouvelle annonce soit faite et signale que vous avez récupéré votre prix. Entrez dans le confessionnal. Récupérez les trucs qui traînent par terre.

Allez au dôme d'observation. Dans la pièce pressurisée mettez le tabouret empilez dessus le ballon, le costume de prisonnier et la photo de Feeble prise dans le journal. Fermez la pièce et dépressurisez.

Rendez-vous au vidéophone. Appelez le garde du ministère. Vous pouvez maintenant vous y rendre. Lisez les messages en attente et partez pour une dernière visite à la tombe de Grand Pap.

UN MORT AGITÉ

Cliquez sur le cercueil. Ouvrez le tiroir. Prenez la bombe de peinture et le morceau de papier.

Repartez pour Métro Prime. A côté de la base rebelle, sur les caisses, déposez les publicités du journal. Passez la bombe sur la marque qui est sur le mur. Appliquez le papier dessus. Revenez à la tombe.

Déposez le papier sur la marque du sol. Vous obtenez une carte à puce et un tournevis. Allez au ministère.

Ouvrez le tiroir avec la carte à puce. Prenez la photo et la médaille.

Allez au dôme d'observation. Mettez la médaille dans la machine qui délivre les pass. Vous obtenez une pièce. Mettez celle-ci dans l'autre machine. Vous avez ainsi un pack d'activité.

Allez au QG. Donnez le pack au garde. Répondez à l'Interphone sur le bureau de Molly. Prenez la tasse de café et mettez de la boue miraculeuse dedans. Prenez l'ascenseur, donnez le café au patron.

Sur la table, utilisez l'encodeur avec la carte à puce. Les codes sont bons si en cliquant sur la droite de l'écran, au niveau de leur descriptif, aucun son ne se fait entendre. Le premier code est 7829353, le second 2130778.

Allez au vaisseau-décharge. Mettez le câble volé au représentant la voiture. Utilisez votre carte sur la porte. Débranchez l'aimant en actionnant le levier. Vous voilà nanti d'un superbe véhicule. Malheureusement il tombe très vite en panne. Pas d'inquiétude : au bar, piquez les plaques du véhicule du représentant avec le tournevis. Mettez-les sur votre voiture. Le dépanneur arrive.

LA BASE REBELLE

ABOROAGE

Après la scène cinématique, tout se déroule très vite. Dolores attaque le vaisseau de l'Omnibrain. Il faut tuer tous les soldats qui se présentent.

LA BASE DE GLACE

Après le speech du chef allez vous coucher. A votre réveil, il n'y a plus personne dans la base. Levez-vous et sortez des dortoirs. Essayez d'ouvrir la porte qui donne sur l'extérieur. Ramassez les douilles aplaties de SAM. Utilisez-les pour prendre deux boissons. Sortez. Prenez la voiture.

LE DÉSERT

Allez à droite de l'écran. Déposez chaque canette sur un poteau. Allez jusqu'au bunker. Avancez-vous à droite de l'écran.

Quand le robot commence à tirer utilisez le tournevis sur lui. Ouvrez-le. Enlevez les barrettes vertes et bleues. Remplacez-les par celles de même couleur de SAM. Dirigez SAM vers l'ascenseur.

Allez à la salle de maintenance. Appuyez trois fois sur le levier. Prenez possession de Feeble.

Fermez toutes les ventilations. Quand la dernière a explosé, reprenez SAM. Levez le levier une fois, puis passez à Feeble.

Allez dans le trou de la ventilation. Allez en face, encore en face, à gauche puis en face et encore en face. Après le combat prenez la veste du garde qui s'est fait griller par SAM. Vous obtenez un pass.

Prenez l'ascenseur. Allez à la salle d'interrogatoire. Discutez avec le rebelle Gakky. Puis discutez avec Mandrin. Il vous demande de l'eau.

Allez à la salle de cerveau. Prenez la sauce de cerveau dans la grande cuve du centre. Rapportez-la à Mandrin pour qu'il puisse la boire. Il vous donne une clé en échange.

Allez à la salle de recherche et de test. Prenez l'extincteur et utilisez la masse d'antimatière. Prenez-la. Revenez à la surface. Parlez avec Gardum. Prenez la voiture.

LA BASE DE GLACE

Allez au dortoir. Avec la clé, ouvrez le placard qui contient l'élastique. Prenez-la. Retournez dans le désert.

LE DÉSERT

Donnez un coup d'extincteur à Gardum. Fermez toutes les ventilations. Déplacez Gardum sur le trou. Entrez dans le bunker direction la salle de maintenance. Traversez le pont et passez par la ventilation.

Regardez vers le haut. Montez, retournez-vous, allez tout droit. Vous arrivez à une grille. Utilisez l'élastique sur la grille, puis la chaîne. Retournez-vous. Allez tout droit, à gauche puis tout droit et encore tout droit.

Allez à la salle des cerveaux. Faites le tour de la grande cuve. Accrochez la chaîne à l'anneau. Ajoutez

la masse. Accrochez-vous. Utilisez l'élastique puits la masse. Actionnez le levier.

Allez à la salle de maintenance. Actionnez le levier (aspiration). Utilisez le tournevis sur le robot pour obtenir une plaque, Prenez des grenades. Allez à la salle de recherche et de test. Appuyez sur le bouton vert Lancez des grenades jusqu'à avoir une grenade lacrymogène. Sortez.

Allez à la salle de maintenance sans y rester trop longtemps. Entrez dans la ventilation. Regardez en haut, montez et allez tout droit. Mettez la plaque sur le ventilateur. Revenez en arrière pour rejoindre la salle de maintenance. Actionnez le levier deux fois (soufflerie)

Allez à la salle d'interrogatoire. Allez sur la gauche. Vous récupérez un pass A.

Allez au temple. Prenez le livre. Ouvrez le coffre. Prenez la hache. Utilisez-la avec l'Omnibrain. Le Major Besson arrive. Tuez-le avant qu'il ne vous tue avec la hache. Utilisez le Major sur l'Omnibrain. Si vous survivez, vous pouvez alors descendre dans la salle des fondateurs. Discutez avec le fondateur et actionnez l'ordinateur.

avez réussi à détruire une dictature. Quand vous attaquerez-vous à une plus grosse ?

FIN