



Ce jeu est copyright Chema et Defence-Force © 1997- 2017.

Vous aimez ce jeu, alors n'hésitez pas à poster vos encouragements sur le forum dédié de Defence-Force

<http://forum.defence-force.org/viewtopic.php?f=20&t=661>

Rappel des commandes du jeu.

Clavier		Action 1	Action 2	Action 3
Oric	Azerty			
M	, / ?	Le personnage avance	Avance la barre de sélection dans un menu	Choix étages vers le haut dans l'ascenseur
B	B	Le personnage recule	Reculé la barre de sélection dans un menu	Choix étages vers le bas dans l'ascenseur
Z	W	Rotation anti horaire du personnage		
X	X	Rotation horaire du personnage		
-) / °	Sélection d'un item dans l'inventaire		
=	= / +	Idem mais dans l'autre sens		
CTRL	CTRL	Touche action. L'action, logique sera automatiquement exécutée	Valide un choix dans un menu	Valide l'étage sélectionné dans l'ascenseur
ESC	ESC	Pose un objet et le retire de l'inventaire	Annule sauvegarde ou chargement ds menu	Zappe la présentation et/ou le générique.
T	T	Permet de changer le personnage piloté		

SOLUTION

Au début du jeu, John Kœnig (que vous pilotez) se trouve au niveau MAIN MISSION dans la salle Main mission. Son inventaire est vide.



- Allez dans la salle CONTROL ROOM. Suivez le trajet bleu sur le plan de niveau MAIN MISSION.
- Prenez le CommLock (positionnez-vous devant l'objet puis tapez la touche <Ctrl>)



Le CommLock apparaît dans l'inventaire. Il est sélectionné (barre en dessus et en dessous) car il est seul pour l'instant. Vous recevez un appel d'Helena Russel :

Msg : « John , j'ai besoin de votre aide au médical »)

PREMIERE ETAPE DU JEU : SOIGNER Sandra BENES

- Rejoignez l'ascenseur (double porte rouges) en suivant le trajet bleu sur plan de niveau MAIN MISSION.
- Dans l'ascenseur demandez le niveau G (touche autant que nécessaire, puis touche <Ctrl> deux fois)
- Rejoignez Helena Russel au médical. Suivez trajet bleu sur le plan de niveau G.
- Se positionner en face d'Helena et appuyer sur <Ctrl>. Helena dit alors à Kœnig :

Msg : « BENES est dans un état critique. Je peux la soigner mais j'ai besoin d'un ingrédient qui ne peut être extrait que d'une plante Alien et du NOTEPAD qui se trouve dans mes quartiers. Vous trouverez la plante isolée en quarantaine à l'hydroponique. Echangeons nos PassCode.».

- Retournez vers les quartiers des officiers. Suivez les trajets bleu puis vert sur plan du niveau G.
- Visitez d'abord les quartiers de Koenig
- Y prendre le PassCode de Bergman (une fois positionné en face du PassCode, appuyez sur <Ctrl>)
- Allez dans les quartiers d'Helena Russel (3^{ème} cabine)
- Prenez le MEDKIT et le NOTEPAD (toujours la touche <Ctrl> quand vous êtes en face de l'objet)



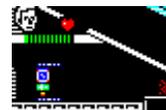
- Retournez au médical. Suivez les trajets vert puis bleu sur le plan de niveau G.
- Posez MEDKIT sur un lit vide. (Sélectionnez MEDKIT dans inventaire, se placer devant un lit puis <Esc>)
- Posez NOTEPAD sur un lit vide (même procédure)



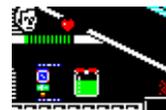
- Allez en zone HYDROPONIQUE. Suivez les trajets bleu puis rouge sur le plan de niveau G.
- Commencez par récupérer le PASS de l'HYDROPONIQUE (voir plan)
- Ensuite, allez prendre la Batterie dans la zone ALIEN SPECIES.



- Retournez sur vos pas vers la salle de la plante Alien. (Le robot, désactivé, vous barre la route)
- Sélectionnez la batterie dans votre inventaire (touche <+> autant que nécessaire)
- Se mettre au contact du robot et appuyer sur <Ctrl> (Le robot s'anime et vous pouvez passer !)



- Au contact de la plante, appuyez sur <Ctrl>. « A VIAL OF PLANTJUICE » apparaît dans votre inventaire



- Avant de partir, récupérez la batterie. Au contact du robot : <Ctrl> (attention de ne pas immobiliser le robot devant la sortie afin qu'il ne bloque pas votre départ).



- Retournez au médical voir Helena. Suivez les trajets rouge puis bleu sur la plan de niveau G.
- Au contact d'Helena, sélectionnez « VIAL OF PLANTJUICE » dans votre inventaire puis <Ctrl>.



Msg : « Merci John. Je dois maintenant aller à mon Labo pour préparer le médicament.

Msg : « Maintenant, vous pouvez changer de personnage»

- Avant de changer de personnage, éloignez Kœnig pour laisser sortir Helena.
- <T> Msg : « Vous contrôlez maintenant Helena Russel »

- Helena prend son NOTEPAD (vous savez comment maintenant !)



- Diriger Helena vers l'ascenseur. Suivre le trajet bleu sur le plan de niveau G.
- Dans l'ascenseur demander le niveau H (touche autant que nécessaire, puis touche <Ctrl> deux fois)
- Au niveau H se rendre devant le synthétiseur de médicament en bleu sur le plan, en suivant le trajet magenta sur le plan de niveau H.
- Devant le synthétiseur, sélectionner VIAL OF PLANTJUICE puis <Ctrl>
- Msg : « Le synthétiseur semble en panne... aucun voyant ne s'allume, mais c'est peut-être facile à réparer »
- Poser le NOTEPAD sur la chaise (le sélectionner dans l'inventaire puis touche <Esc> devant la chaise)



- Dirigez Helena vers la zone STORAGE. Suivre le trajet magenta à l'envers sur le plan de niveau H.
- Prendre le fusible.



- Retourner au synthétiseur. Suivre le trajet magenta sur la plan de niveau H.
- Sélectionner FUSE dans l'inventaire puis <Ctrl> au contact du synthétiseur



Msg : « Vous remplacez le fusible défectueux »

- Sélectionner VIAL OF PLANTJUICE dans l'inventaire puis <Ctrl>.
- Msg : « J'ai besoin de mes notes pour préparer le médicament »
- Prendre le NOTEPAD sur la chaise
- Retourner face au synthétiseur
- Sélectionner VIAL OF PLANTJUICE dans l'inventaire puis <Ctrl>.



Msg : « Vous créez un médicament pour BENES »

- Retourner au médical soigner BENES. Suivre le trajet magenta au niveau H jusqu'à l'ascenseur. Demander niveau G. Puis suivre le trajet bleu sur la plan de niveau G.
- Positionnez Helena au contact de BENES, sélectionnez « Medicine for Benes » dans l'inventaire puis <Ctrl>.



Msg : BENES ouvre les yeux et tente de parler. <KEY> «Rétablir la puissance se fait en deux étapes. D'abord réparer le générateur, ensuite l'ordinateur. J'ai réparé le générateur, mais mon circuit n'était pas assez costaud... le circuit... Paul... PassCode ...» <KEY> Elle retombe dans les pommes. De nouveaux mots de passe sont chargés dans le CommLock

DEUXIEME ETAPE DU JEU : REPARER LE GENERATEUR

- <T> msg : « Vous contrôlez maintenant John Kœnig »
- Dirigez Kœnig vers les quartiers de Paul Morrow. Suivez les trajets bleu puis vert sur le plan de niveau G.
- Dans les quartiers de Paul Morrow, se placer en face de l'écran (qui clignote) puis <Ctrl>.
Msg : « L'écran montre le schéma d'un circuit simple avec ce qui semble une liste de composants
BA : HYP IN : APH RE : HSI. »

Il faut comprendre : BA → batterie à chercher à l'HYdroPonique. IN → Inducteur, à chercher à l'ASTroPHysique et RE → Résistance électrique, à chercher en Haute Sécurité Isolation. Il semble clair aussi, que ce sont les 3 composants à remplacer au niveau du générateur de puissance. Nous avons déjà la batterie, il reste à trouver les deux autres.

RECHERCHE DE LA RESISTANCE ELECTRIQUE

- Retournez à l'ascenseur. Suivez le trajet vert sur plan de niveau G puis demandez le niveau H.
- Allez chercher le PassCode STORAGE AREA. Suivez le trajet jaune sur plan de niveau H.
- Retournez sur vos pas vers l'ascenseur puis aller chercher OLIVE OIL. Suivez le trajet jaune sur plan de niveau H.



- Retournez à l'ascenseur. Suivez le trajet jaune sur plan de niveau H puis montez au niveau MAIN MISSION.
- Allez en zone SECURITY. Suivez le trajet magenta sur plan de niveau MAIN MISSION.



- Devant la porte bloquée, sélectionnez OIL dans l'inventaire puis <Ctrl>
Msg : Vous lubrifiez la porte avec l'huile

- La porte est débloquée, vous pouvez entrer. Prenez le PassCode DOOR CONTROL.

- Posez OIL.



- Retournez à l'ascenseur. Suivez le trajet magenta sur plan de niveau MAIN MISSION. Demandez niveau H.
- Rendez-vous en zone Hight Security Isolation en suivant le trajet rouge sur le plan de niveau H.

Attention : sur le trajet vous allez rencontrer, dans le dernier couloir, des boules d'énergie aux mouvements plus ou moins aléatoires. C'est la raison des « décrochés » sur la trajectoire rouge dans ce couloir. Ils permettent de se mettre à l'abri pour laisser passer les boules d'énergie, puis de déboîter et de filer une fois que celles ci sont passées.

- Placez-vous devant le DOOR CONTROL UNIT (en bleu sur le plan de niveau H)

L'ouverture de la porte se commande depuis le pupitre. L'autorisation de passage ne dure que 2 à 3 secondes. Il est impossible d'actionner l'ouverture depuis le pupitre puis de se rendre à la porte dans un délai si court. Il faut être deux, un opérateur au pupitre et une personne devant la porte qui n'a qu'à faire un pas en avant pour entrer. Ce sera le rôle d'Helena Russel qui doit venir vous aider. Afin de soigner Les éventuelles blessures infligées par les boules d'énergie, Helena doit venir, munie de son MEDKIT.

- <T> msg : « Vous contrôlez maintenant Helena Russel »
- Poser le NOTEPAD / Prendre le MEDKIT



- Rejoindre John Kœnig. Suivre le trajet bleu sur plan de niveau G jusqu'à l'ascenseur.
- Demander Niveau H puis suivre le trajet rouge sur plan de niveau H.

SI

Kœnig a été blessé par les boules d'énergie :

- Sélectionner le MEDKIT dans l'inventaire d'Helena (touche <+> autant de fois que nécessaire)
- Au contact de John, touche <Ctrl>

FIN SI

- Positionner Helena devant la porte verrouillée.



- <T>, <Ctrl>, <T>, <M> (ou < , > sur clavier AZERTY)

Cette séquence permet :

- <T> de piloter Kœnig
- <Ctrl> de lui faire déverrouiller la porte
- <T> de piloter Helena
- <M> de la faire avancer et passer la porte et entrer dans le HSI

(cela demande un peu de dextérité, car il ne faut pas traîner, au pire recommencez ☺)

- Helena prend la résistance et se replace devant la porte



- <T>, <Ctrl>, <T>, <M> (ou < , > sur clavier AZERTY)

Cette séquence permet à Helena de sortir du HSI. (Idem pour la dextérité ☺)

- Positionner Helena au fond de la pièce, demi tour et poser RESISTOR (la résistance)



- <T> msg : « Vous contrôlez maintenant John Kœnig »

- Prenez la résistance électrique

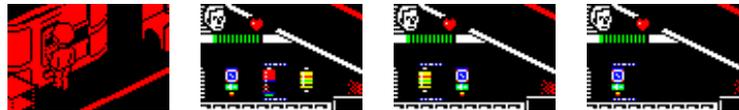


Les instructions qui suivent vont permettre à Kœnig de remplacer les deux premiers éléments du générateur (la batterie et la résistance électrique) L'inducteur sera remplacé plus tard, car Kœnig ne peut transporter que trois objets à la fois (en fait deux, car le CommLock est obligatoire). Helena pourrait aider, mais le nombre de mouvements nécessaires pour aller chercher l'inducteur et le transporter jusqu'au CONTROL SYSTEMS serait équivalent...

- Retournez à l'ascenseur. Suivez les trajets rouge et magenta sur plan de niveau H puis demandez le niveau CONTROL SYSTEMS.
- Allez télécharger le POWER ROOM PassCode via le trajet vert sur le plan de niveau CONTROL SYSTEMS.
- Retournez devant l'entrée de la POWER ROOM et attendez HELENA

Il y a deux zones infestées de boules d'énergie derrière la porte de la POWER ROOM. La présence d'HELENA et de son MEDKIT sera très utile pour soigner d'éventuelles blessures. (Pensez à vous faire soigner avant d'être mort, car cela signifierait : GAME OVER ...) Un bon conseil : Sauvegardez la partie avant d'entrer.

- <T> msg : « Vous contrôlez maintenant Helena Russel »
- Emmenez HELENA rejoindre John devant l'entrée. Suivez les même trajets que John : rouge et magenta au niveau H puis vert au niveau CONTROL SYSTEMS.
- <T> msg : « Vous contrôlez maintenant John Kœnig »
- **Sauvegardez la partie** : Amenez John au contact de l'Information Post, présent dans la salle, puis appuyez trois fois sur la touche <Ctrl>. (<Ctrl> <Ctrl> <Ctrl>) en suivant les indications de la zone messages du jeu.
- Placez-vous devant le panneau MAIN CUIRCUIT (clignotant dans le jeu et en bleu sur le plan de niveau)
- Remplacez RESISTOR puis BATTERY (*peu importe l'ordre*)



Toujours la même méthode en sélectionnant l'item dans l'inventaire puis en appuyant sur <Ctrl> au contact du panneau. Mais cette fois il va falloir faire avec les boules d'énergie qui se promènent dans la salle... Observez bien les mouvements de ces boules. Il semble qu'elles réagissent en fonction de votre position. Essayez de les attirer d'un côté et foncez de l'autre. Il y a un passage qu'elles ne semblent pas pouvoir emprunter...

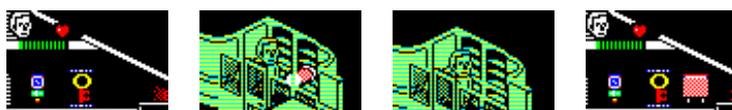
- Sortez de la salle pour rejoindre HELENA.

RECHERCHE DE L'INDUCTEUR

- Retournez à l'ascenseur. Suivez le trajet vert sur le plan de niveau CONTROL SYSTEMS. Demandez le niveau G
- Allez dans les quartiers de BERGMAN en suivant le trajet vert sur le plan de niveau G.
- Prenez la CLE



- Retournez à l'ascenseur via le trajet vert puis demandez le niveau H.
- Rendez-vous à l'ASTROPHYSIQUE en suivant les trajets rouge puis vert sur le plan de niveau H.
- Ouvrez la porte verrouillée, pour cela, sélectionnez la CLE dans l'inventaire, puis au contact de la porte, appuyez sur <Ctrl>.
- Prenez l'inducteur. (<Ctrl> au contact)



- Pour sortir, se placer devant la porte puis sélectionner la CLE dans l'inventaire et <Ctrl>.
- Retournez vers l'ascenseur. Trajets vert puis rouge sur le plan de niveau H puis demandez le niveau CONTROL SYSTEMS
- Retournez à la POWER ROOM en suivant les trajets vert puis rouge sur le plan de niveau CONTROL SYSTEMS.

- Avant d'entrer, **Sauvegardez la partie** : Amenez John au contact de l'Information Post, présent dans la salle, puis appuyez trois fois sur la touche <Ctrl>. (<Ctrl> <Ctrl> <Ctrl>) en suivant les indications de la zone messages du jeu.
- Remplacez l'inducteur (attention aux boules d'énergie)
 Msg : Vous avez placé l'inducteur dans le circuit. La puissance fonctionne... Il reste l'Ordinateur
 Msg : CommLock message : Benes est réveillée.

Une fois l'inducteur remplacé, les boules d'énergie disparaissent. Kœnig décide de se rendre au médical, au cas où BENES aurait d'autres informations importantes à livrer, pour le sauvetage de la base Alpha.

- Retournez à l'ascenseur via les trajets rouge puis vert sur le plan de niveau CONTROL SYSTEMS puis demandez le niveau G.
- Allez au médical en suivant le trajet bleu du plan de niveau G.
- Placez-vous au chevet de BENES puis appuyez sur <Ctrl>
 Msg : Benes ouvre les yeux et balbutie quelques mots
 Msg : « Pour réparer l'ordinateur, vous devez remplacer un circuit de contrôle... Utilisez pour cela un des circuits du système de survie... Mon mot de passe... Faites très attention... Ouverture du circuit... »
 Msg : Elle reperd conscience. Un nouveau passe est chargé dans votre CommLock
- Faites demi-tour et posez la clé de l'astrophysique sur le lit vide.



TROISIEME ET DERNIERE ETAPE DU JEU : REPARER L'ORDINATEUR

- Aller dans les quartiers de Sandra BENES. (Avant dernière cabine) Suivez les trajets bleu puis vert du plan de niveau G.
- Prendre le tournevis sur le lit.



- Allez dans le quartier de l'équipage (CREW QUARTER) Suivez le trajet jaune sur le plan de niveau G.
- Prenez le CREW PASSCode (pour pouvoir accéder aux cabines de l'équipage)
- Entrez dans la dernière cabine d'équipage (voir plan)
- Prenez le POOL PASSCode.
- Retournez à l'ascenseur puis aller à la piscine. Suivez les trajets jaune, vert, puis magenta du plan de niveau G.
- Prenez le câble électrique. (COIL OF WIRE)



- Retournez vers l'ascenseur. Suivez le trajet magenta du plan de niveau G. Montez au niveau CONTROL SYSTEMS.
- Dirigez-vous vers la zone LIFE SUPPORT. Suivez les trajets vert puis magenta du plan de niveau CONTROL SYSTEMS.
- N'entrez pas sans avoir sauvegardé la partie en cours.
- **Sauvegardez la partie** : Amenez John au contact de l'Information Post, présent dans la salle en face de l'entrée de la zone LIFE SUPPORT, puis appuyez trois fois sur la touche <Ctrl>. (<Ctrl> <Ctrl> <Ctrl>) en suivant les indications de la zone messages du jeu.
- Entrez dans la zone puis dirigez-vous vers le main circuit (qui clignote à l'écran ou en bleu sur le plan)

- Dépassez le circuit puis posez le CommLock à terre. (votre inventaire contient le tournevis et le câble)



- Sélectionnez le tournevis dans votre inventaire.
- Puis placez vous en face du panneau du circuit principal.



- <Ctrl> , <+> , <+> , <Ctrl>

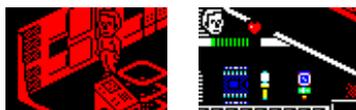


La séquence ci dessus à pour effet :

- <Ctrl> - Retirer le circuit intégré du système de survie et le placer dans votre inventaire. Ce qui déclenche immédiatement l'alarme et le compte à rebours (4 secondes) de survie possible dans la base sans ce circuit en place.
- <+><+> - Sélectionner le câble électrique dans votre inventaire
- <Ctrl> - Réaliser un stapp du circuit retiré, ce qui stoppe l'alarme, le compte à rebours et remet en marche le système de survie de la base.

Cette fois encore, dextérité obligatoire, d'où la sauvegarde de précaution avant d'entrer.

- Ramassez le CommLock



- Rendez-vous devant le COMPUTER MAIN CIRCUIT (qui clignote sur l'écran et est en bleu sur le plan). Suivez les trajets magenta, vert puis bleu du plan de niveau CONTROL SYSTEM.

Attendre HELENA. Cela ne sert à rien , mais c'est bien plus sympa de terminer à deux ☺

- <T> msg : « Vous contrôlez maintenant Helena Russel »
- Helena rejoint John par le même trajet, vert puis bleu sur le plan de niveau CONTROL SYSTEM.
- <T> msg : « Vous contrôlez maintenant John Koenig »
- Sélectionnez le circuit dans l'inventaire puis <Ctrl> au contact du panneau de l'ordinateur central.



Msg : Vous avez remplacé le circuit grillé

- Vous avez restauré la puissance de la base

- Bien joué !

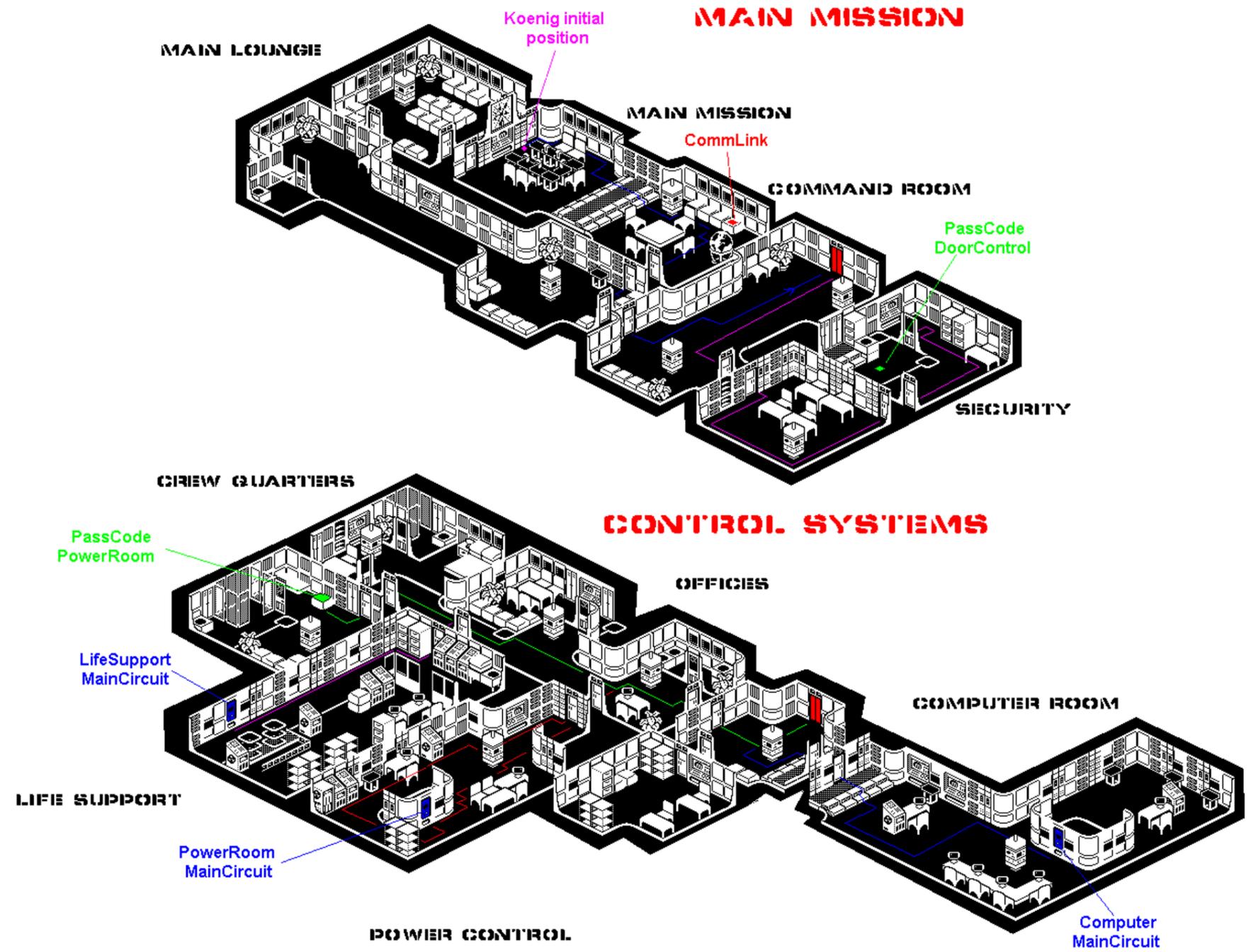
MISSION ACCOMPLIE !



Deux trucs pour tricher :

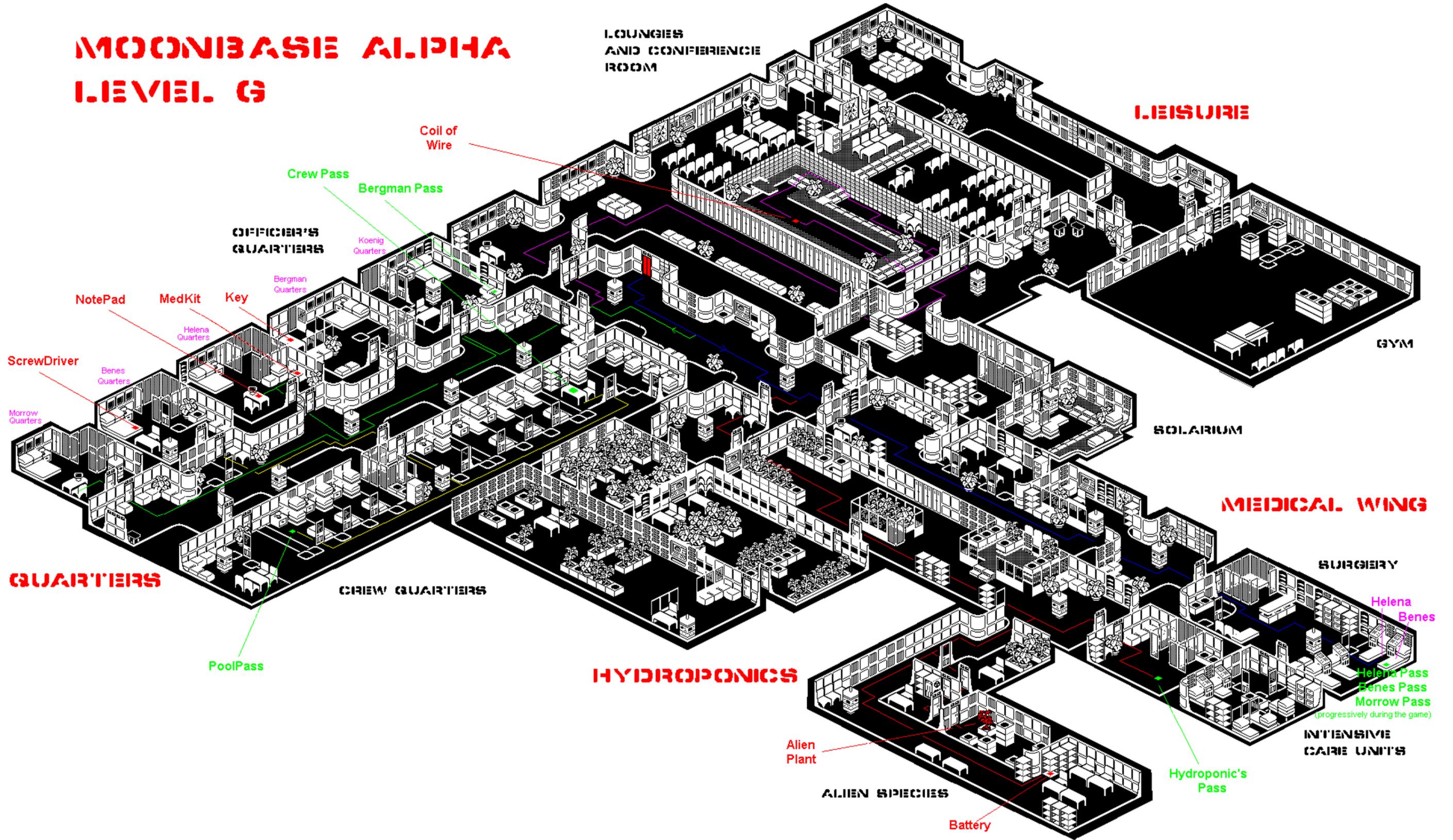
- Supprimer la baisse de puissance
\$6CF3 : EAEAEA (NOP NOP NOP)
(CE2D6A)
- Protection contre les boules d'énergie
\$79BB : 60 (RTS)
(AA)

MOONBASE ALPHA MAIN MISSION TOWER



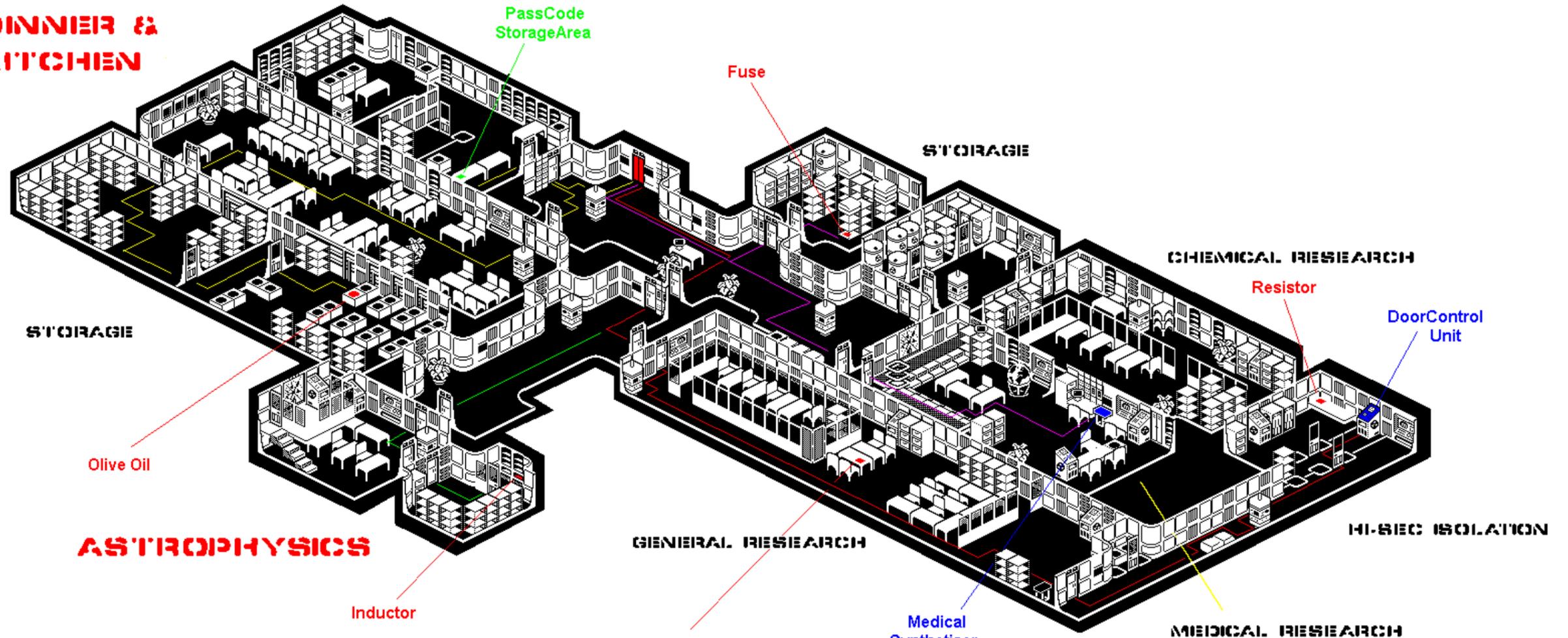
LEGENDE : **En Bleu →** les machines ou tableaux sur lesquels il faut intervenir / **En rouge →** les objets utiles
En vert → Les divers PassCodes / **En magenta →** les personnages ou leurs quartiers

MOONBASE ALPHA LEVEL G



MOONBASE ALPHA LEVEL 14

**DINNER &
KITCHEN**



STORAGE

Olive Oil

ASTROPHYSICS

Inductor

PassCode
StorageArea

Fuse

STORAGE

GENERAL RESEARCH

Red Relay
Herring electronics

Medical
Synthetiser

CHEMICAL RESEARCH

Resistor

DoorControl
Unit

HI-SEC ISOLATION

MEDICAL RESEARCH

RESEARCH WING