

SOLUCE COMPLETE MARTIAN GOTHIC : UNIFICATION

Les histoires de fantômes martiens vous intéressent ? Les bases spatiales qui ne donnent plus de nouvelles depuis des mois, vous connaissez ? Eh bien, Creative Reality a du travail pour vous ! **Florian Viel**



N'oubliez pas cette salle. Vous pourrez y revenir avec Karne une fois le trombone acquis.

BON petit jeu dans la droite lignée de Resident Evil, Martian Gothic mérite votre attention. Du moins si vous avez les nerfs solides. Car les coups de stress ne sont pas rares dans ce titre oppressant et difficile.

Dès les premières minutes du jeu, vous devez apprendre à jongler entre les personnages (touche Tab). Pour chacun des trois, ramassez la radio dans la combinaison spatiale. Déposez le surplus dans les casiers : papier de bonbon pour Karne, hors-série de PC Jeux et balle pour Kenzo, patch de nicotine et rouge à lèvres pour Matlok. Pour cette dernière,

emparez-vous en contrepartie du piccolo et des munitions. Reprenez le contrôle de Kenzo. Utilisez la radio. Pénétrez dans le sas de décontamination. Appuyez sur le bouton rouge afin d'être contaminé par des substances assez douteuses, puis sortez. Partez vers la droite. N'essayez pas d'ouvrir les portes. Fouillez le deuxième cadavre. Il s'agit de Fellici, le directeur de la base. A vous le microphone et la balise orange. Si vous souhaitez en apprendre un peu plus sur l'origine du désastre, vous pouvez écouter la bande. Sinon, retournez sur vos pas et ouvrez la première porte en face de vous. Inutile d'aller titiller le cadavre télépathe en lévitation, car il fait encore preuve d'une vivacité... mordante ! Ouvrez la porte sur la droite à l'aide de la balise orange et allez saluer la demoiselle allongée lascivement sur le lit.

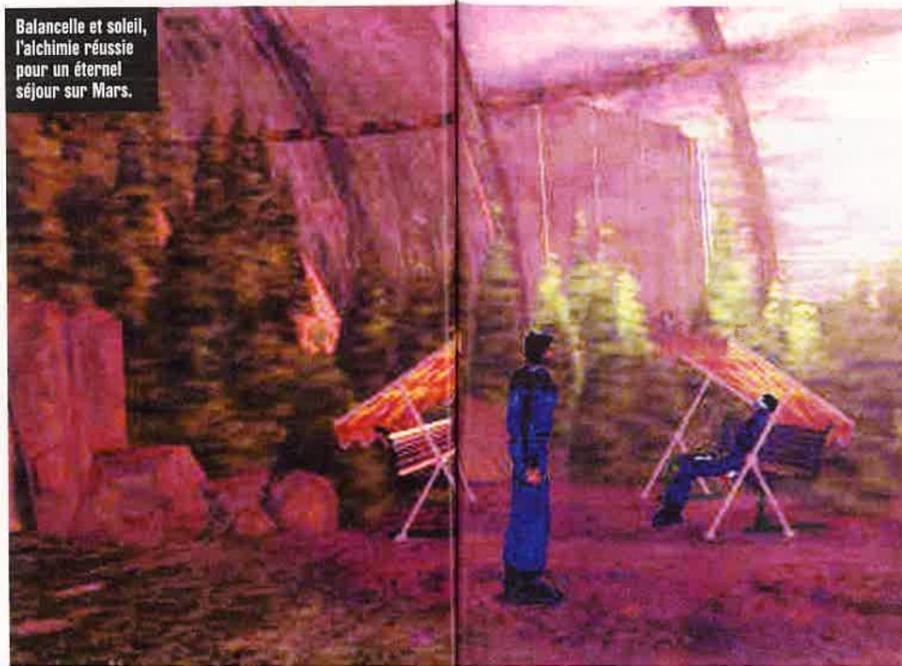
Une fois les cartouches récupérées, démarrez l'ordinateur en vous servant de l'enregistrement de Fellici comme pass vocal. Si vous lancez le programme Martian Mayhem 2, vous pourrez sauvegarder. Sinon, vous pourrez apprendre diverses choses en cliquant sur l'icône Illimitée. Une fois votre soif de savoir éteinte, cliquez sur l'icône des portes et déverrouillez le sas de Karne. Appuyez

sur Echap afin de zapper le dialogue entre les deux hommes et sortez de la pièce, la demoiselle se réveillant et réclamant un baiser d'adieu. Faites en sorte que la porte de la chambre se referme et restez dans la salle du zombie planant.

Prenez à présent le contrôle de Karne. Empruntez le corridor qui s'offre à vous. Fouillez les cadavres qui jonchent le sol. Martin prend la parole pour pester contre sa montre, arrêtée sur un horaire inhabituel : 48 h 64. Poursuivez votre route. Au bout des couloirs, vous atteindrez

Une salle de sports... Drôle d'endroit pour se pendre. Pas d'états d'âme : fouillez le corps.

Balancelle et soleil, l'alchimie réussie pour un éternel séjour sur Mars.



LES DRAGEONS

Ces espèces de petites saletés traînent dans tous les couloirs. L'ordinateur les génère de façon aléatoire, n'hésitez donc pas à reprendre une sauvegarde si le passage est trop encombré. Il y a trois sortes de dragons : les gris-blanc et les rougeâtres sont gênants, mais on peut s'en débarrasser, alors que les noirs sont une calamité. En effet, leurs piqûres sont mortelles, et eux immortels ! Contre les dragons, une seule solution : le lance-clous, qui les fixera au sol un petit moment. Si vous avez du temps et des munitions à perdre, vous pouvez les descendre. Mais lorsque vous en tuez un, un autre réapparaît.



Vous devrez revenir souvent dans cette pièce et en massacrer l'occupante à chaque fois.



REGLEMENTS DE COMPTES

Allez déposer votre surplus dans le casier du sas de départ, sachant qu'il vous faudra une petite dizaine d'emplacements libres. Retournez tout au bout du labyrinthe de couloirs, jusqu'à la porte à digicode. Entrez le code de l'arboletum que vous avez trouvé avec Kenzo (3376). Partez sur la droite, et allez saluer le mort de la balancelle. Fouillez-le et prenez le chargeur, la balise verte du dortoir 4, la télécommande du babybug et le petit mot de suicide. Eloignez-vous.

Mécontent d'avoir été ainsi délesté, le suicidé se relève et se met en tête de vous poursuivre. Attirez-le le plus loin possible de la balancelle, avant de vous élaner vers celle-ci et de vous saisir du piccolo. Chargez votre arme, appuyez sur Espace pour viser et balancer cinq balles dans le corps décharné du râleur. Revenez sur vos pas, et prenez à gauche par rapport à votre porte d'arrivée. Cinq autres balles pour le zombie, sur lequel vous trouverez le second piccolo, une balise bleue et le micromagnéto de Taverney. Continuez. Ramassez une herbe brune ainsi que du lichen. Passez derrière le bassin et entrez dans le sas

Vous pourrez concocter des préparations médicales dans l'infirmierie.

un sas, que vous pourrez ouvrir grâce au code 4864. Prenez la balise verte et retournez sur vos pas, jusqu'à la dépouille de femme couchée sur le sol. Avancez un peu pour faire face à une porte. Utilisez la balise.

DU MATERIEL POUR BALISER

Dans la pièce, ramassez le biodétecteur et le pistolet en plastique. Ensuite, prenez la clé du secrétaire dans la boîte à musique. N'oubliez pas cette salle : lorsque vous aurez le trombone, vous pourrez crocheter la boîte de jeu avec Martin. Vous y trouverez vingt-quatre balles pour le diligun et un jeu de dames

aimanté. Dirigez-vous vers le cadavre installé devant l'écran de projection. Fouillez-le afin d'obtenir une nouvelle balise verte. Prenez vos jambes à votre coup et retournez au niveau du sas où vous avez obtenu la première balise verte. Vous découvrirez à proximité un tététube. Placez la balise verte dedans. Sélectionnez Kenzo. Sortez du sas au cadavre en lévitation et avancez tout droit. Ouvrez la porte. Fouillez chaque cadavre. Sur le premier, vous trouverez la clé INF. Allez au bout du dédale de couloirs pour atteindre le tététube. Prenez la balise et ouvrez la porte qui vous fait face.

Vous voici dans les toilettes. Ramassez la brosse et délestez le corps de ses biens. Dirigez-vous vers l'autre mort, puis allez placer vos paperasses, après les avoir examinées, dans le casier. Sortez. Placez la brosse et la balise violette dans le tététube. Revenez sur vos pas. Vous trouverez une autre porte fermée par la balise verte. Ouvrez. Triste spectacle. Ramassez tout : le ballon dégonflé, la courroie d'entraînement placée dans le vélo, le micromagnéto, la Bible, les petits mots (en les examinant, vous récupérez un trombone), et une balise verte sur le cadavre de Dieta. Vous pouvez reprendre le contrôle de Karne. Ouvrez la porte à la balise violette. Dirigez-vous vers la bibliothèque et utilisez la clé du secrétaire lorsque c'est possible. Prenez la balise bleue. Utilisez l'ordinateur pour sauvegarder, apprendre deux, trois choses intéressantes, et partez quand le zombie se lève (vous devrez revenir pour lui dérober son livre). Ressortez.



Le cabanon est le seul endroit de l'arboletum où vous pourrez trouver du répit.