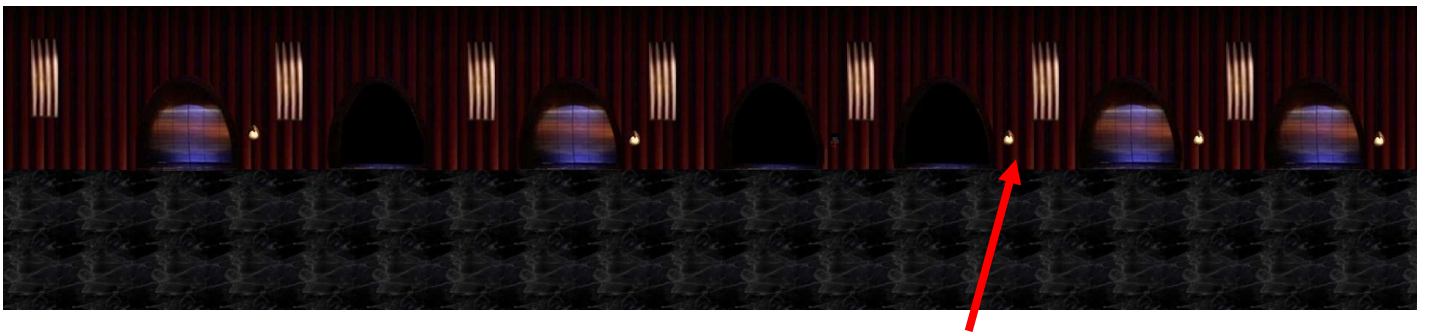
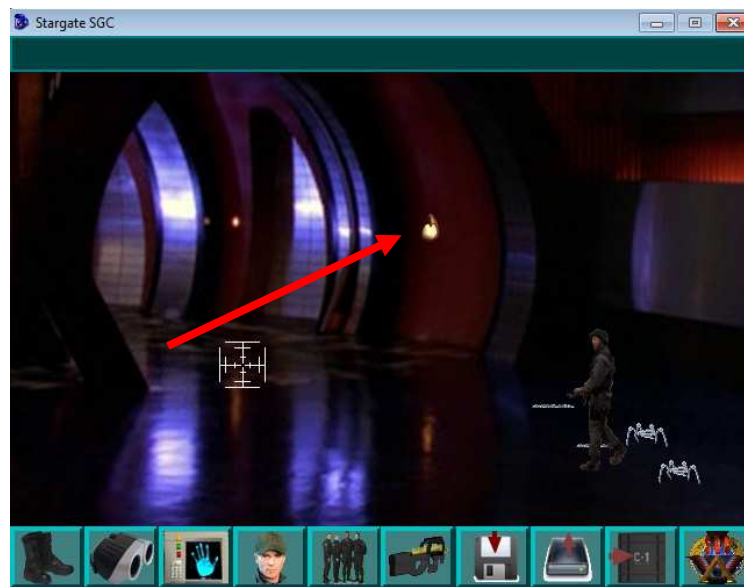


SOLUTION STARGATE SGC

MISSION 1



Utiliser le couteau sur cette commande pour ouvrir la porte , entrer dans la pièce



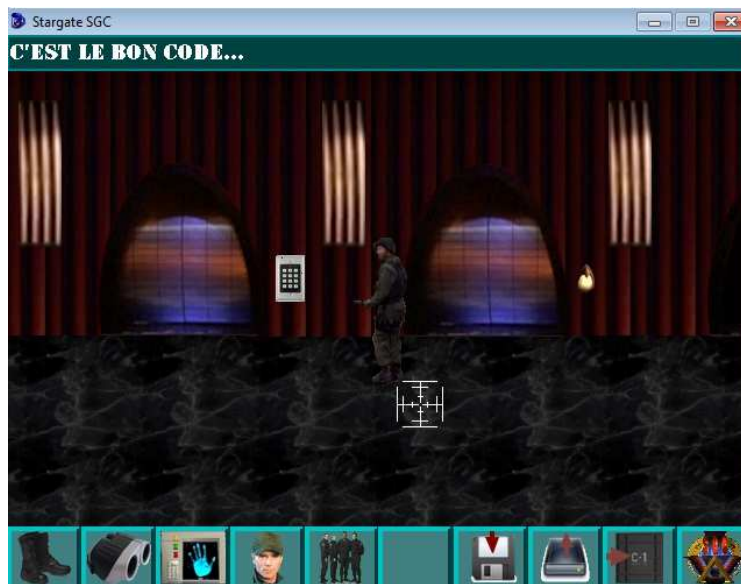
Flinger tous les répliqueurs avec le P90 pour pouvoir prendre la commande au mur et ressortir

Placer la commande ici et ouvrir la porte avec la main



Parler avec Thor il vous donnera un code , sortez

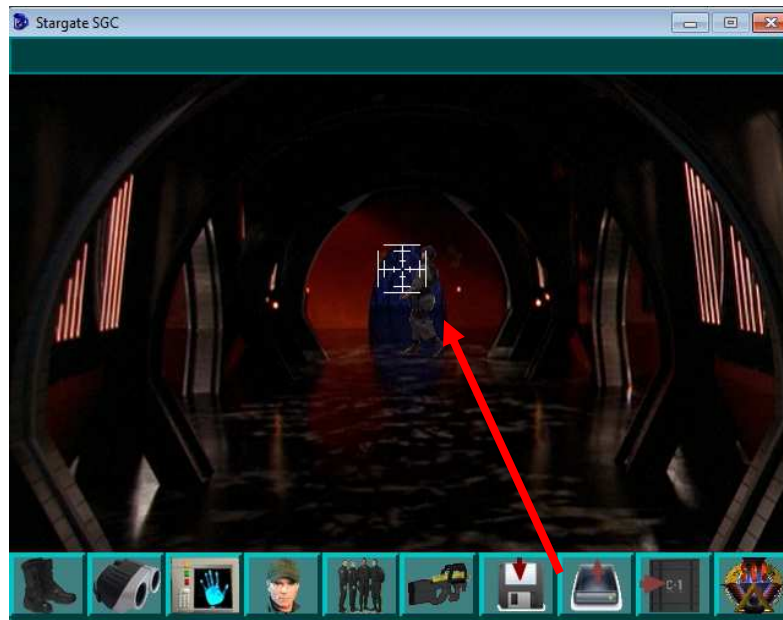
Avec la main cliquer sur le digicode



Taper le code 517382 (cliquer sur les bottes pour avoir le curseur marcher ; plus précis) entrer



Cliquer avec le couteau ici pour ouvrir la trappe vous ne pourrez prendre l'E2PZ qu'une fois le courant couper en tirant avec le P90 ici ,une fois l'E2PZ dans l'inventaire retournez au début



Marcher vers le fond , la pièce est désormais accessible



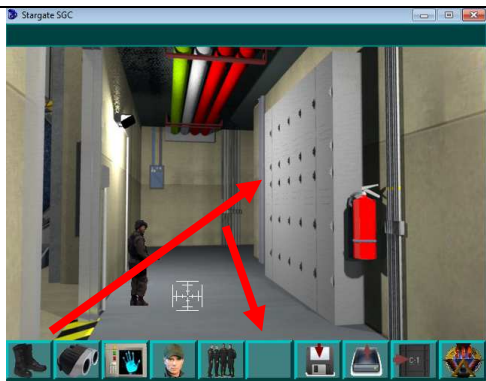
Mettez l'E2PZ ici et voila la mission 1 est terminé

MISSION 2

Vous pouvez soigner Carter ou réparer l'émetteur dans le désordre, mais a la fin déclenchez l'alarme !



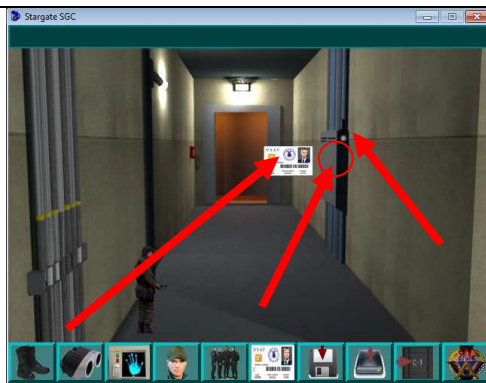
Aller derrière le mur vous trouverez un levier , Sortez à gauche ou à droite



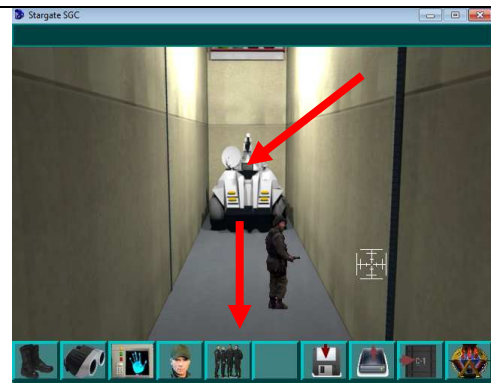
Prendre en haut a droite ou en bas



Prendre en haut a droite



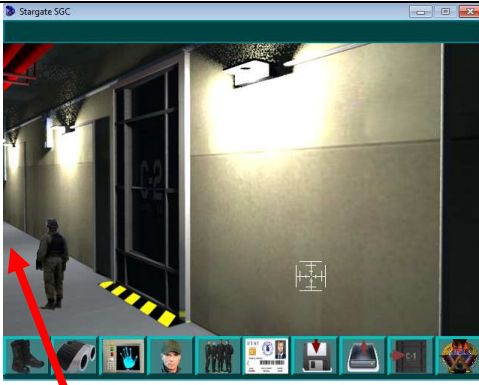
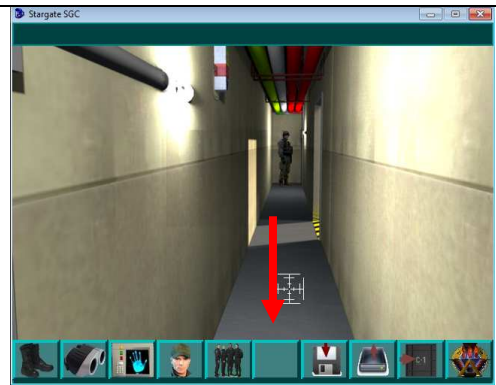
Mettre le levier sur l'armoire électrique , l'actionner avec la main , le voyant passe au vert
(si non l'ascenseur ne fonctionne pas) ensuite passer le badge dans le lecteur pour ouvrir les portes de l'ascenseur



Prendre « l'afficheur » sur le M.A.L.P. et revenez



Continuer à droite



Continuer à gauche



Au fond à gauche



Prendre le « régulateur » sur la table, ouvrir la porte avec le badge et continuer



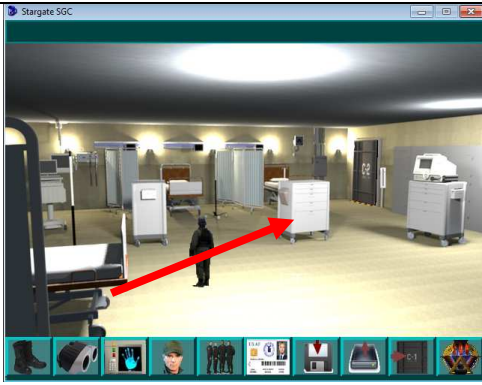
Au fond à droite



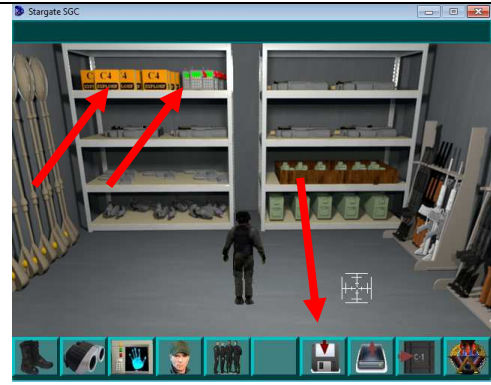
Prenez la porte pour atteindre l'infirmier



Allez au fond dans l'armurerie



Ouvrez le tiroir fermé a clefs (vos clefs se trouve dans la salle de briefing) prendre le médicament, avec la main ,pour Carter et badger le lecteur de la porte pour sortir



Dans l'armurerie prenez du C4 et un détonateur et ressortez



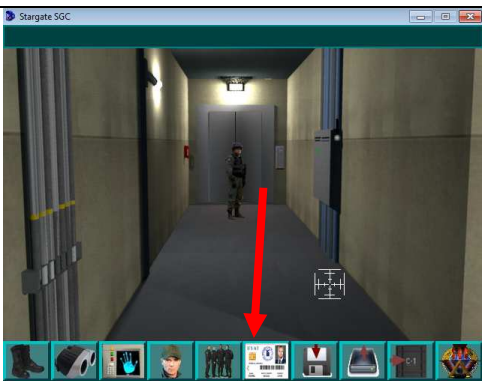
Revenez dans la salle d'embarquement



Descendre pour aller dans la salle de commandement



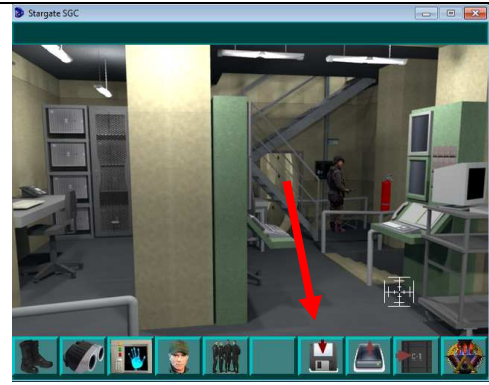
Prenez la platine en haut a gauche , monter dans la salle de briefing



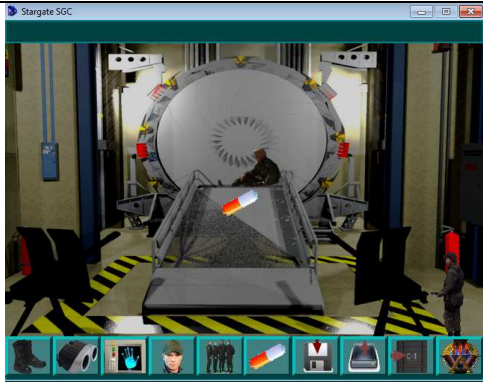
Prendre les clefs et ressortir



Retourner a la salle d'embarquement



Sortez en bas

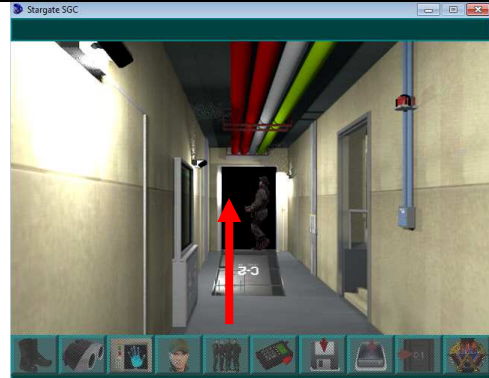


Donner le medicament a Carter



L'émetteur est là ainsi que le bouton d'alarme

Sortez en bas



Placer le C4 sur la porte et faite la sauter avec le détonateur



Ici se trouve la carte électronique



Placer toutes les pièces ici , enclenchez l'émetteur et déclenchez l'alarme

MISSION TERMINEE

MISSION 3

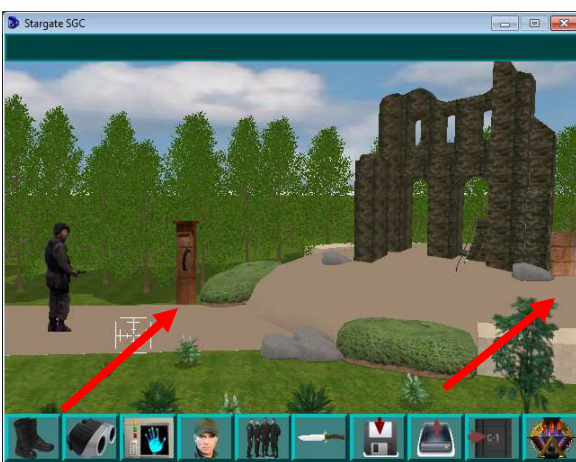


Vous Arrivez ICI sortir en bas



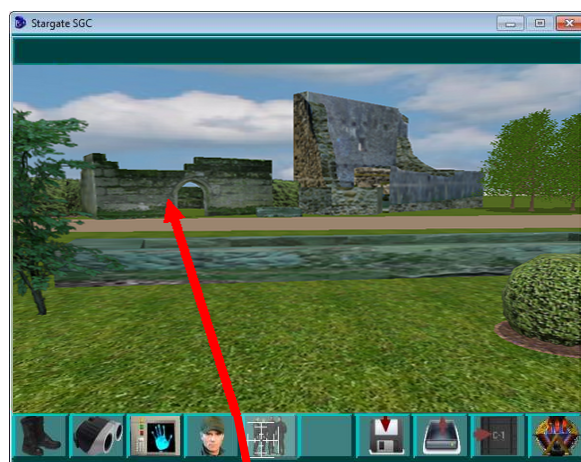
Cliquer sur la colonne avec la loupe

Poser du C4 sur le rocher pour le faire sauter voir avec la loupe



Ouvrir la trappe avec le couteau

Cliquer sur la Colonne (loupe)

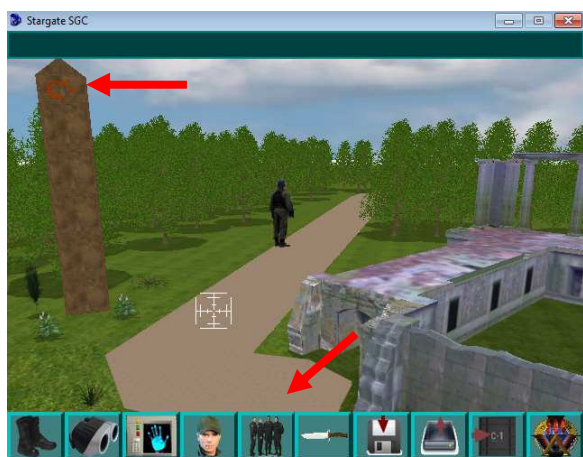


Entrer Ici et aller au fond a gauche

Souterrain

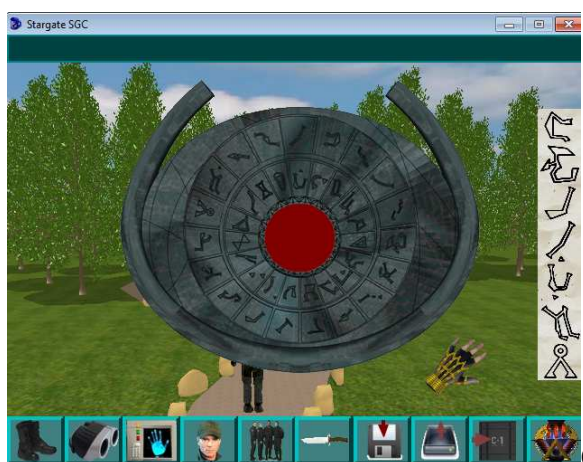


Cliquer sur le tableau ici (loupe)



sortez par ici et n'oubliez pas de cliquer sur le symbole

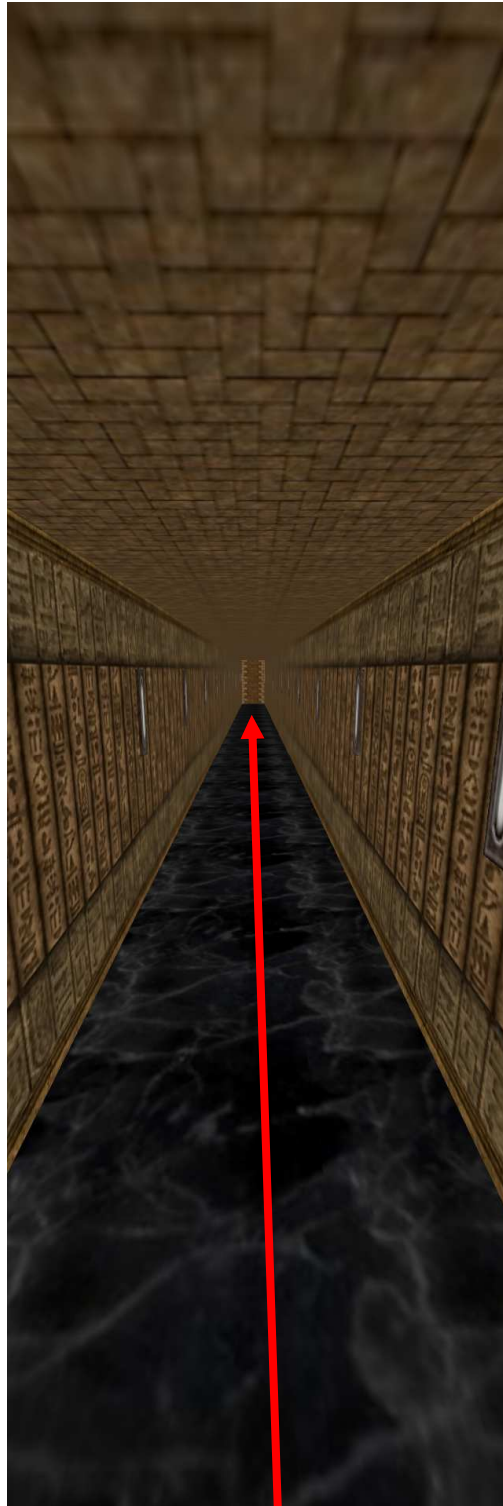
(loupe)



Cliquer sur le DHD avec La main pas d'inquietude si vous n'avez pas notez les symboles Jack l'a fait pour vous ,faite la combinaison et entrez dans le vortex.

MISSION TERMINEE

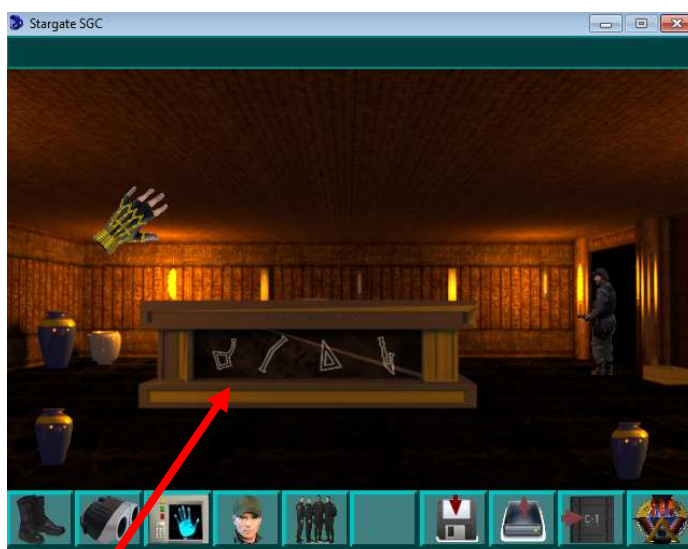
MISSION 4



Exploser le mur au fond avec le C4 et le detonateur



Allez a droite ou a gauche pour trouver 2 codes



Nettoyer (cliquer sur) le sacophage avec la main noter le code qui apparait



Casser le vase avec le P90 et utiliser la loupe sur le papyrus



Avec la main cliquer sur le mecanisme et taper le code trouvé dans la salle du sarcophage pour ouvrir la porte



Cliquer sur le mecanisme et taper le code trouvé dans la salle des colonnes



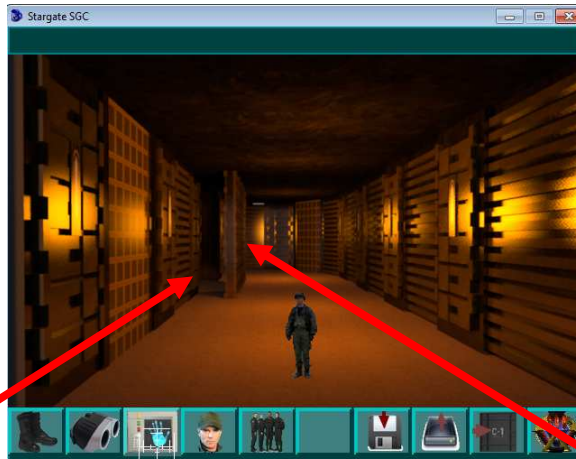
Une fois en bas discuter avec Daniel



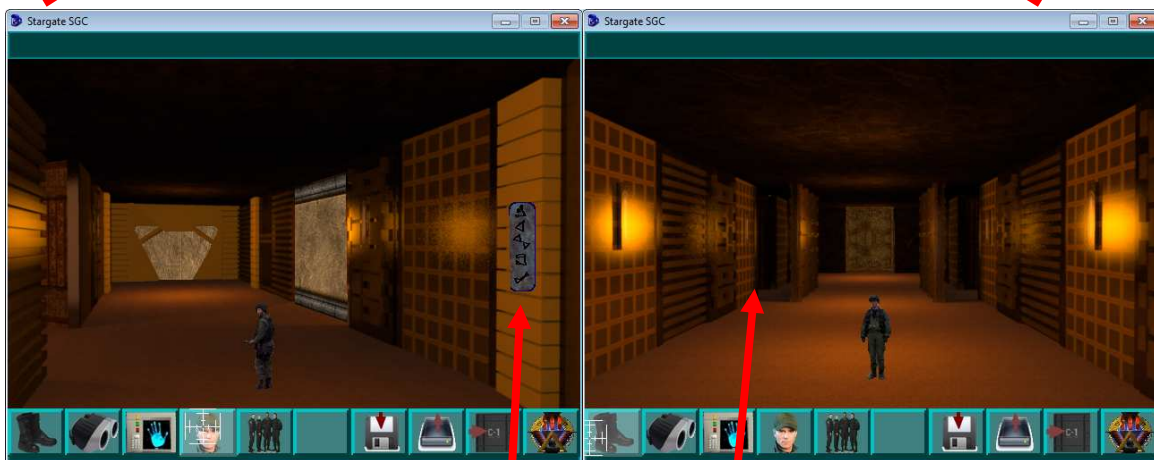
Prendre du C4 et le poser sur le mur actionner dessus le detonateur

MISSION TERMINEE

MISSION 5



Au depart de la mission vous avez 2 couloirs de disponible



Couloir 1 Notez ces symboles

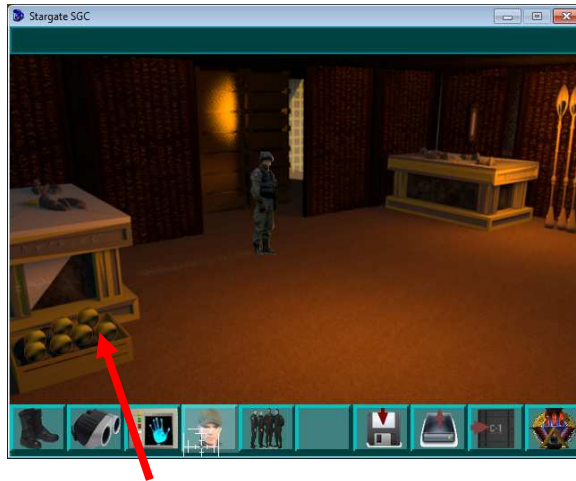
Couloir 2

COULOIR 2 A GAUCHE



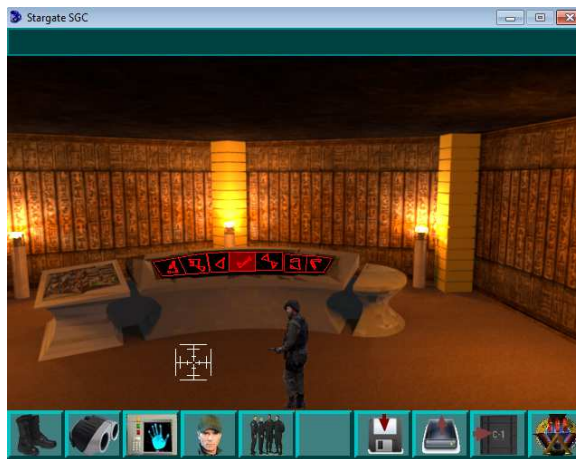
Rien d'intéressant a part casser un vase

COULOIR 2 A DROITE

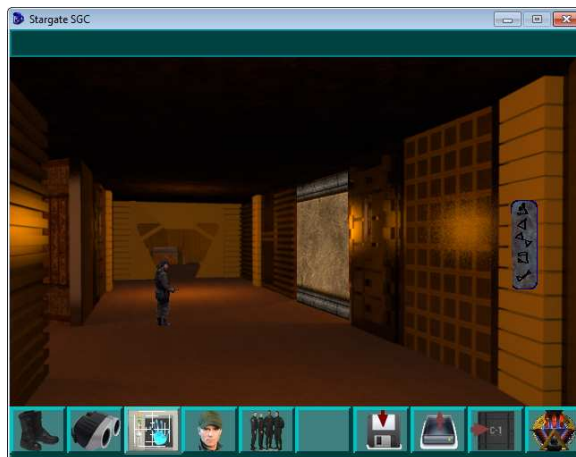


Prendre une grenade et ressortir

COULOIR 1 A GAUCHE



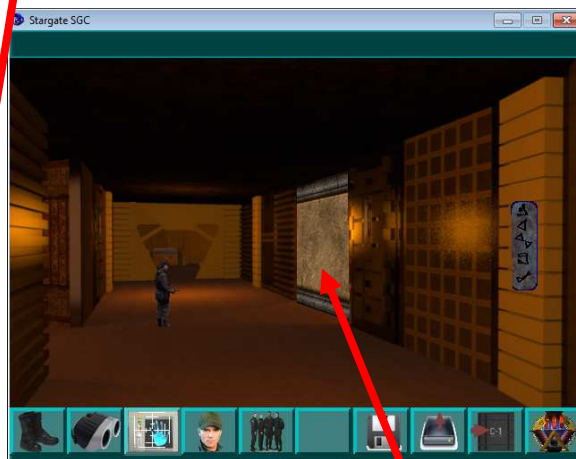
Taper le code vu dans le couloir et ressortir



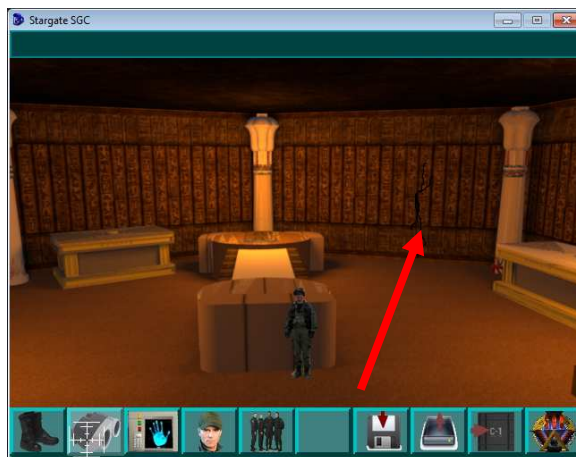
Aller au fond la porte est ouverte



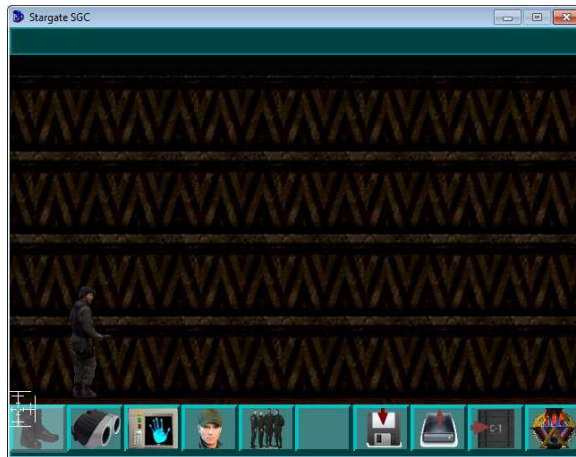
Avancer devant la console en face le plan du vaisseau apparait



Cliquer sur le commutateur au mur pour ouvrir la porte du couloir



Placer la grenade ici et passer par là



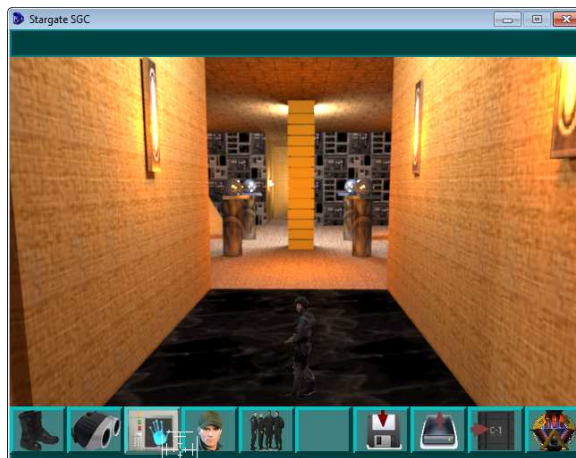
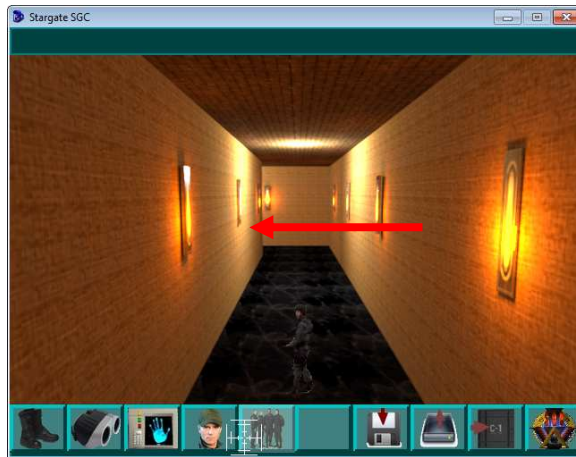
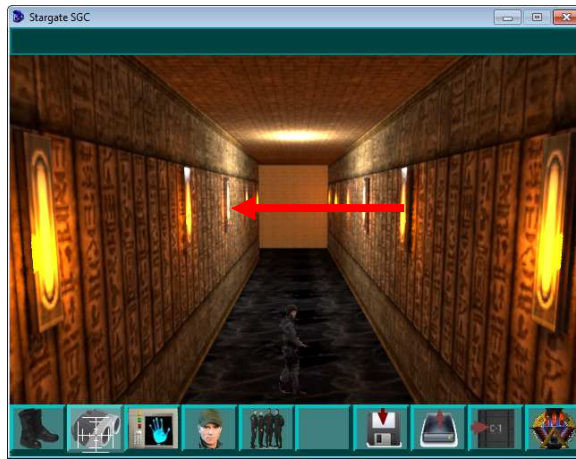
Gauche pour revenir a la piece precedente Droite pour continuer



Appuyer sur le bouton, pour ouvrir la porte (retour au depart)



Passer ici pour continuer



Gauche ou Tout droit



Gauche



Tout Droit

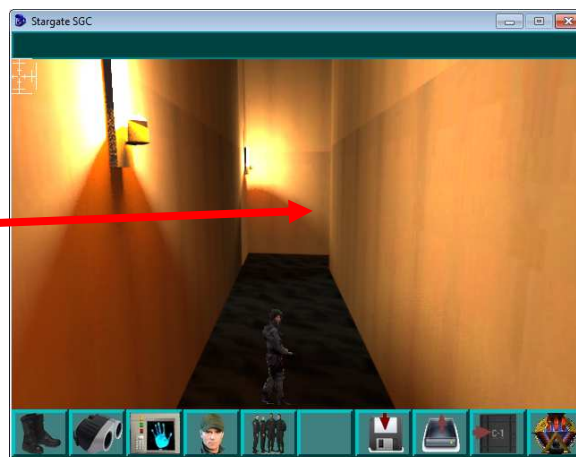


Cliquer avec la main sur ce bouton pour désactiver le bouclier

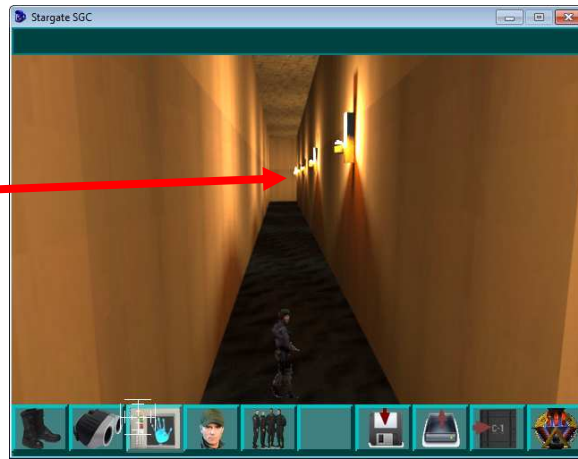
Cliquer avec la main pour ouvrir la console

Tirer avec le P90 pour détruire l'ordinateur

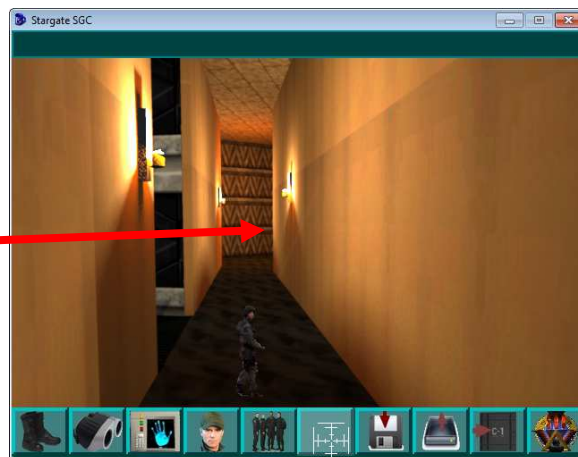
Ensuite aller a droite



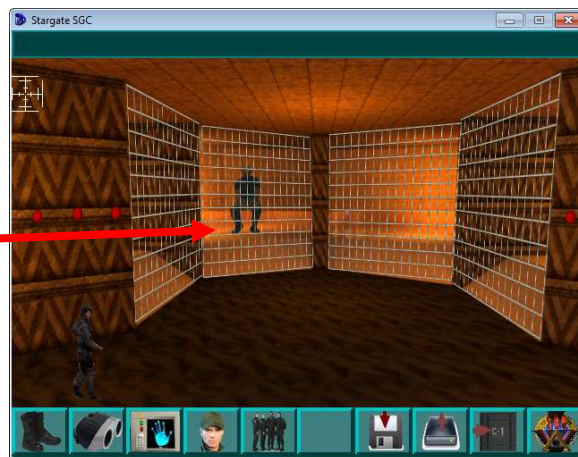
Toujours a droite



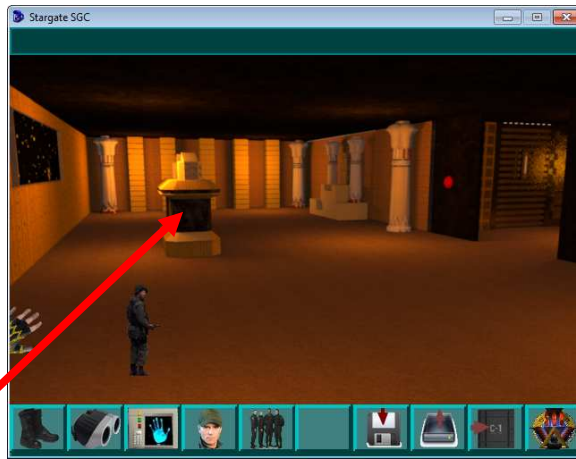
Encore A droite



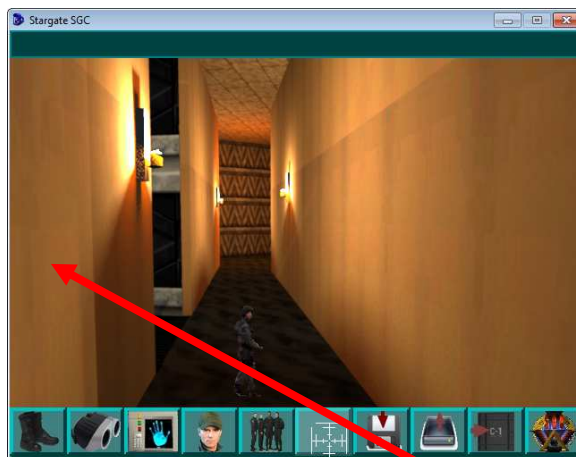
Encore a droite car pour aller a gauche la mission n'est pas terminée



Placer du C4 sur la grille pour la faire sauter et discuter avec Teal'c



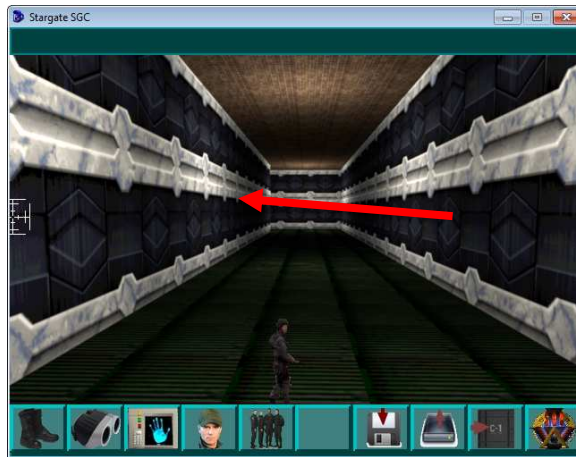
Retourner ici pour placer du C4 sur le Peltak de commande



Retourner ici et aller a gauche



Aller a droite



Aller a gauche



Aller a droite

Et Voila la derniere Mission est terminée

Ainsi que le Jeux

G.Ferré