



Mai 2015 - dev. Dreadlocks Ltd.

ENHANCED VERSION (2017)

Version Gog -> 1.39 euros

----- Nomenclature -----

Textes / Commentaires / Tiers / Objet / Secteur / Lieux / élément du décor / Choix d'évolution / non réalisé

----- Informations -----

absence de manuel FR / didacticiel -> Oui (consultable dans le journal)

<Impr. écr> fonctionne / utiliser un logiciel comme 'Fraps' pour enregistrer des courtes vidéos

emplacement des sauvegardes -> dans la base de registre !!!

----- le jeu -----

2 modes de difficultés -> Facile & Moyenne

l'héroïne se déplace de gauche à droite (et inversement) comme dans un jeu dit "de plateformes" - elle peut sauter, monter aux échelles, se cacher, attaquer, assassiner et interagir avec des éléments du décor

vous aurez de nombreuses décisions à prendre tout au long de votre périple

selon l'évolution que vous avez choisie, certaines quêtes secondaires ne seront pas réalisables

quelques missions peuvent être réalisées de plusieurs façons - choisissez la bonne en rapport avec vos aptitudes



8 talents avec chacun des rangs -> chacun d'eux demandant un certain nombre de points de talent pour être maîtrisé

+ 1 point de Talent par niveau gagné jusqu'au 6ème

+ 2 points de Talent par niveau gagné du 7ème au 13ème

+ 3 points de Talent du 14ème au ?ème

vous avez ainsi plusieurs possibilités de RP qui peuvent se mixer -> implantée, combattante, hackeuse, assassine, fantôme et tchatteuse

le Cyberspace -> consultez le didacticiel et les options de contrôles pour la **Réalité Augmentée**

une fois augmenté(e) par *Niles*, vous pourrez pirater les **distributeurs**, les **caméras** et les **tourelles** (cf. didacticiel -> 'Réalité Augmentée') ce dernier peut aussi vous soigner totalement contre paiement de 50 \$

avec le Talent Réalité Augmentée, vous pouvez étourdir la plupart des ennemis quelques secondes

----- Conseils -----

prenez un peu de temps pour paramétrer vos options de contrôles clavier/souris ou manette dans les 2 configurations de jeu (exploration et Réalité Augmentée/Cyberspace)

utilisez les **Médikits** quand il vous reste vraiment peu de Points de Vie -> prenez en compte que, lorsque

vous gagnez un niveau, une partie de votre santé est restaurée

pour aller sous un escalier (ou une plateforme) -> positionnez vous dessus -> <Bas> (accroupi) + <Espace> (Sauter)

pour atteindre la plateforme légèrement au dessus -> <Espace> (Sauter)

pour sauter "loin" depuis une base étroite -> <Haut> enfoncé + <Espace> (Sauter) -> une fois au maximum en hauteur, relâcher <Haut> puis <Gauche> (ou <Droite> selon le cas) immédiatement

pour sauter "loin" depuis une base large -> courir -> <Espace> enfoncé (Sauter) au bord -> au plus haut, utilisez <Q> par défaut pour une Roulade (vous effectuez un saut périlleux avant)

le Cyberspace -> vous ne pouvez sauvegarder -> procédez par étape après étape en ressortant par où vous êtes entré -> vous pouvez recharger votre concentration sur le Rechargeur concentration Chez Tony dans les Ruelles -> revenez y et ainsi de suite jusqu'à avoir exploré l'entièreté du serveur -> si votre Concentration descend à zéro, vous êtes éjectés du Cyberspace et subissez des dégâts psychologiques (- 50 Point de Vie)



les firewalls peuvent être détruits, comme d'autres défenses, avec les flèches

les "trous noirs" qui vous aspirent, ne peuvent être annihilés (le logiciel Spam les neutralise quelques secondes)

LOGICIELS	
FLÈCHE	5
ARC À IMPULSION	3
SPAM	2

vous pouvez augmenter le niveau de vos attaques secondaires (<Bouton Droit>) avec des logiciels (achetez en ou trouvez en) -> le niveau maximal est le 5ème

les **implants** -> consulter le Manuel -> c'est à la **Clinique de Niles** que les opérations sont effectuées

----- la Partie -----



vous êtes Dex, surnommée "Bleue"

mode de difficulté -> Facile

je n'ai indiqué que ce qui me semblait important tout en ne détaillant pas l'histoire principale, histoire de ne pas spoiler

volontairement, je n'ai pas indiqué les dialogues à sélectionner pour obtenir ce pourquoi vous discutez avec un *tiers* -> soyez intuitif en interprétant bien la psychologie de votre interlocuteur

Chambre -> Tunnels de services

Niveau 1

alors que vous êtes dans votre appartement, un hacker *Raycast* vous aide à échapper à la police

Médikit / Charisme I

les Égouts

Raycast vous a chaudement recommandé de trouver un dénommé *Decker* dans un Bar de **Fixer Hopes**

Harbor Hall -> à droite d'Ace -> Lorraine -> persuasion (ok - elle me laisse tranquille) -> porte niveau 2 (ok + tard)
+ Médikit

Ace -> persuasion (ok - il me donne clé des Égouts d'Ace) - Médikit

base des *Seeders* (sous Ace à gauche) -> coffre niveau 1 (100 \$) + C4 pour faire sauter la passerelle (je conserve le C4) + colis pour *Hank Coughlin* (je ne l'ouvre pas - ok donné + tard) -> étage -> porte niveau 1 (quête colis pour magasin d'armes -> ramenez le au Magasin de *Hank Coughlin* dans le Quartier Chinois -> choisissez vos munitions en récompense + 100 \$) - porte niveau 2 (*Seifer* et 2 documents mentionnant BioFarm Tech et les "Aguilla") - sortie vers le Passage entre le Quartier Chinois et **Fixer Hopes** (ok + tard)

sous base des *Seeders* -> à gauche, Cuves toxiques avec une vanne a fermer (ok -> mène à l'Usine Chimique) / sortie en utilisant la clé d'Ace vers ...

Fixer Hopes

bas

porte vers les Égouts / à gauche, Repaire de trafiquants (ok + tard) et Cuves toxiques (ok + tard) - Médikit / Couloir électrisé à droite (ok + tard)

Niveau 3

je dispose de 675 \$

haut

à gauche, au 112, Fixer Hopes -> porte niveau 2 (document mentionnant *Finch*, le comptable de *Sam Nicolson*, et des livraisons effectuées par BioFarm Tech dans les Égouts à Harbor Hall -> Ace, dans les Egouts pense que s'il a été tué par les Seeders, le cadavre de *Finch* pourrait être dans les Cuves toxiques -> ok + tard) / Rapport de ventes pour *Sam Nicolson* au Centre Ville qui donnera 100 \$ / ancienne montre [revendue 400 \$ à *Hank Coughlin* au Quartier Chinois] - coffre avec code - ok + tard) - Pharmacie de Holm qui vend des objets de soins - accès vers Jonction

au Centre, le Bar de Decker - MédiKit <- il sera fermé par la suite

à droite, 2 distributeurs (préservatifs et energocola) -> en bas, porte niveau 1 (pièce de stockage) - accès au Docks
- en haut, Passage entre le Quartier Chinois et Fixer Hopes

Ruelles

retour impossible vers le bar de Decker -> carton (ok + tard) - coffre niveau 1 (piqûre stimulante)

Niveau 4

je dispose de 1 770 \$

chez Tony vend des composants -> Decker vous enseigne Piratage I et vous donne 4 quêtes -> trouver 1 vendeur d'armes à feu -> ok + tard / trouver 1 magasin d'objets divers -> ok + tard / découvrir le CyberEspace -> ok + tard / se faire augmenter à la Clinique de Niles -> ok + tard) - vous en savez plus sur le but final de votre aventure (grosso modo -> aider Raycast à contrer le Complexe -> référez vous à votre Journal) - Rechargeur concentration -> vous pouvez essayer d'apprendre à utiliser l'AR -> en sortant, vous avez accès à la carte d'Harbor Prime -> vous pouvez désormais voyager très rapidement

Charisme II

à droite ...

Taijo

avis de disparition Shen Xia Long (quête des amants maudits [Lily et Shen - ok + tard]) - Gorgij demande des antidépresseurs (Quête - ok + tard) / Restaurant Chinois -> Shuntao indique que Charlène est dans le ...

Quartier Chinois

à droite, la **Clinique de Niles** (voir + bas) - possibilité d'escalader vers le haut les "tuyaux grillagés" pour apercevoir un balcon avec une porte à gauche (ok + tard cf. *Crash*) - le **Centre Ville**

Magasin de **Hank Coughlin** -> quête magasin armes ok -> Hank vend des armes anciennes et des munitions -> il lève la quête "bric à bra" (ok -> 6 objets anciens) -> donnez lui le colis pour **Hank Coughlin**

à gauche -> ascenseur vers le ...

Passage entre le Quartier Chinois et Fixer Hopes

en bas

3 Seeders ... colis pour Mme **Nicolson** (je ne l'ouvre pas - ok donné + tard) - accès à la **Base des Seeders**

Niveau 5

je dispose de 1 921 \$

Négociation I

tout à gauche, finissez d'explorer **Fixer Hopes** (voir + haut) -> achetez 1 antidépresseur à la **Pharmacie de Holm** (72 \$) que vous donnerez à **Gorgij** dans **Taijo**

tout à droite du **Passage** entre le **Quartier Chinois** et **Fixer Hopes**, ascenseur vers le **Quartier Chinois** / **Local désaffecté** -> **Charlène** vend des objets de soins et divers comme du vin et de la drogue -> persuasion (ok -> **Lily** tient l'**Aphrodite** dans le **Boulevard Aprèsjour**) -> elle rachète les pilules d'exalta, 200 \$ l'unité

Centre Ville

à gauche, le **Quartier Chinois**

Boutique de Sam Nicolson (quête acquérir de l'équipement ok) -> elle donne 2 quêtes liées à son comptable, **Finch** -> trouver le rapport de ventes (ok + tard) et trouver **Finch** (ok + tard) -> persuasion (ok 50 % pour moi) -> donnez lui le colis pour Mme **Nicolson** -> elle vend arme, munitions, objets de soins et divers

Kebab -> **Hassan** veut des graines de cumin (il y en aurait au **Docks** - ok + tard) - il vend des objets de soins

en bas, 2 distributeurs (energocola) - une salle d'entretien

Armurerie de Nichie -> elle vend armes et munitions

porte niveau 1 (correspondances -> Franck, Charlène et Lily - parle de l'île d'Adonis et d'exalta) / distributeur (préservatifs)

Immeuble 17 Street -> Timmy Larisson -> sa mère est malade (il lui faut une greffe de la rate) -> j'ai choisi de lui donner 500 \$ -> Mme Larisson m'a donnée vieux médaillon chrétien [revendu 600 \$ à Hank Coughlin du Quartier Chinois] -> porte niveau 2 - 2nd étage (tshirt - 100 \$) -> porte niveau 2 - 3ème étage (nada) -> porte niveau 2 - 4ème étage (magazine porno - 100 \$) -> 5ème étage - le toit -> Médikit au Rez de Chaussée (ok utilisé + tard) / à droite -> le ...

Boulevard Aprèsjour

à gauche, le Centre Ville

Piano Bar NightIngle -> Barbara reçoit des menaces d'une fan (quête - elle vous donne lettre de menace de Barbara et dit qu'elle réside au 93 GratteCiel -> c'est au 39 -> ok + tard)

Speedy vend des composants et des objets divers

l'Aphrodite -> restera 1 porte niveau 1 en bas (nada) / Lily vend objets de soins et divers - discutez avec elle puis demandez une passe avec Shen - persuasion (ok -> 400 \$ au lieu de 600) - demandez (ou pas) la passe puis persuadez Shen (ok) de retourner chez sa sœur -> explorez les autres pièces de l'Aphrodite -> 1 porte niveau 1 tout en haut -> Chambre de Lily - coffre spécial (ok + tard) - 2 statues - caméra + tourelle (hackées + tard) -> reste à pirater son ordinateur (ok + tard)

Immeuble 21 Street -> ascenseur -> porte niveau 1 (documents à consulter -> concerne l'assassinat de Lain Calderon, scientifique chez Samio qui travaillait sur une méthode organique pour remplacer celle des augmentations ...)

A. J. -> acceptez de la suivre jusqu'au Piano Bar NightIngle -> c'est une journaliste indépendante -> elle vous propose d'enquêter sur la fermeture du Grand Restaurant Eden chez BioFarmTech dans GratteCiel (ok - nul besoin d'aller là bas pour cette quête)

au Restaurant Chinois de Taijo, Shuntao vous donnera 500 \$ pour avoir libéré Shen de l'emprise de Lily - Shen est accro à l'exalta -> il vous faut trouver un moyen de le sevrer (suite de la quête des amants maudits - ok + tard)

au Quartier Chinois -> la Clinique de Niles -> il vous demande d'enquêter sur les neurotissus défectueux en commençant par la Pharmacie de Holm dans Fixer Hopes > parlez lui de Finch, de l'Exalta (renvoie sur le dealer de Shen) puis des neurotissus défectueux -> il mentionne les "TruBody" et propose que vous hackiez leur serveur "ici" (quête)

si ce n'est déjà fait -> finissez votre entraînement (découvrir le Cyberspace) chez Tony dans les Ruelles -> revenez à la Pharmacie de Holm dans Fixer Hopes > utilisez son ordinateur pour vous introduire dans le serveur des "Trubody" -> une fois que vous avez l'information recherchée, reparlez à Holm -> il mentionne Niles pour vous aider dans votre tâche / il veut aussi que vous détruisiez un laboratoire clandestin (quête) situé dans un Immeuble Abandonné (Squatté) de Jonction (il donne C4 et 3 piqûres stimulantes - ok + tard) -> allez au au Quartier Chinois -> la Clinique de Niles -> ce dernier vous donne un mouchard de Niles pour pouvoir pister les "TruBody" depuis ...

les Docks

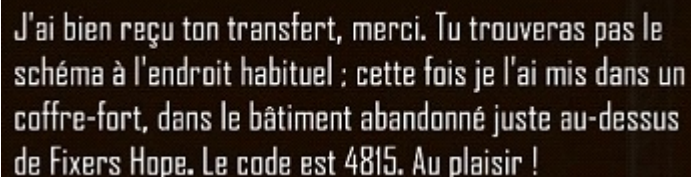
rappel accès -> depuis le haut de Fixer Hopes -> tout à droite, en bas -> porte -> les Docks

à gauche, Fixer Hopes

porte -> caméra (ok + tard) -> l'Entrepôt (voir + bas)

porte niveau 2 (ok + tard par l'autre côté)

Samaras -> persuasion (ok - il localise le terminal de sécurité) -> porte -> caméras + tourelles (ok + tard) -> en bas, coffre niveau 1 (piqûre stimulante) et porte niveau 1 (munitions pour magnum - 100 \$) -> en haut, coffre niveau 2 (100 \$ - 1 neurostimulant - 1 puce onde de choc) - terminal de sécurité -> désactivez le système de sécurité de l'Entrepôt - n'oubliez pas de lire ce document -> ...



J'ai bien reçu ton transfert, merci. Tu trouveras pas le schéma à l'endroit habituel ; cette fois je l'ai mis dans un coffre-fort, dans le bâtiment abandonné juste au-dessus de Fixers Hope. Le code est 4815. Au plaisir !

voir image suivante pour localisation

Niveau 6

je dispose de 2 549 \$

à droite, porte -> couloir avec nuage toxique (vu + tard -> rien à ramasser) mène à la Salle de contrôle du canon / grille niveau 1 -> porte niveau 2 (ok + tard) -> Salle de contrôle du canon -> ordinateur pour désactiver le canon (ok + tard)

Crochetage 1

je m'occupe des serrures (portes - coffres) de niveau 1 rencontrées jusqu'à présent ...

l'Entrepôt -> l'espace 22 -> posez le **mouchard de Niles** tout en bas - récupérez le **logiciel arc à impulsion** et le **neurotissu** dans la **caisse** à mi hauteur sur la droite - à gauche de l'espace 21, les **graines de cumin** sont inaccessibles (**tout en haut à gauche - ok + tard**)

allez à la **Clinique de Niles** -> le **mouchard** localise la **planque des "TruBody"** dans **Taijo** (quête -> les éliminer - **ok + tard**)-> faites vous augmenter auprès de **Niles** -> vous pouvez désormais recevoir des **implants (2 max. actuellement)** -> **Decker**, qui a assisté à l'opération, vous demande de venir le voir **Chez Tony** (quête - **ok + tard**) - il vous donne 500 \$

j'achète l'**implant Jambe Artificielle** pour 630 \$ à la **Clinique de Niles**

retour **l'Entrepôt des Docks** -> récupérez les **graines de cumin (voir + haut)** -> ramenez les au **Kebab d'Hassan** dans le **Centre Ville** -> il donne 3 **kebabs** et 200 \$

Niveau 7

je dispose de 2 719 \$

Crochetage 2

sauf **Harbor Hall** dans **les Égouts** (1/2 tour -> c'est "chaud" là bas"), je m'occupe des serrures (portes - coffres) de niveau 2 rencontrées jusqu'à présent -> des renseignements sur **Finch** seront trouvés (cf. **Fixer Hopes**) et sur un certain **Franck** (cf. **Centre Ville**)



à **Fixer Hopes** -> "ici" -> ouvrez le **coffre** avec le code que vous aviez trouvé aux **Docks** (cf. section *Samaras*)
 -> récupérez le **schéma tenue de combat Euroforce** (ok + tard)

au **Boulevard Aprèsjour**, l'**Aphrodite** -> piratez l'**ordinateur** de *Lily* dans sa Chambre -> mention de *Franck* (dealer) et de *Speedy* pour l'**Exalta**, de *Charlène* et sans aucune doute de *Shen*

à **Taijo**, reparlez à *Gorgij* -> il veut que vous implantiez un virus informatique (**qui ponctionnera une fraction des transactions sur son compte**) dans 5 distributeurs (quête - ok + tard) -> allez tout à droite -> ...

Planque des "TruBody"

tuez les tous -> vous récupérerez, entre autres, un **Knock-17**, 2 **restes d'implants** et 1 **puce onde de choc** -> **coffre** niveau ? (**cube de données** - 134 \$)

rendez compte à la **Pharmacie de Holm** dans **Fixer Hopes** puis à la **Clinique de Niles** au **Quartier Chinois** -> *Niles* vous fera un rabais de 10 % sur votre prochain achat (**d'implant**) -> il précise qu'il vous faut une **Sy-Interface** pour bénéficier d'implants avancés -> quête -> **Niles** la vendant 3 000 \$, allez en chercher une dans le ...

Piratage II

Endurance I

à gauche de **Fixer Hopes Bas** -> **Repaire de Trafiquants** -> tout à gauche, vous trouverez le **Sy-Interface** -> intérieur -> **pipe en bois faite à la main** [revendue 200 \$ à *Hank Coughlin* du **Quartier Chinois**] - **coffre** niveau ? (**ancien circuit de données** - 100 \$) - **note de trafiquant** donne le code pour la **porte de garage à l'extérieur** (1898 -> **Knock-17 + munitions**) - en hauteur, à l'extérieur -> **ancien circuit de données** et de la **drogue de rue**

à la **Clinique de Niles** dans le **Quartier Chinois** -> Faites vous implanter le **Sy-Interface** pour 500 \$ (**quête terminée**)

implantez le virus informatique de *Gorgij* dans les **distributeurs** de **Fixer Hopes** (2) et ceux du **Centre Ville** (3)
-> retournez le voir à **Taijo** -> il vous récompense de 3 **anciens circuits de données** -> *Gorgij* vous recontactera ultérieurement via 'le réseau' <[:o)

Chez Tony dans les **Ruelles**, parlez à *Decker* -> vous devez mettre fin au développement de l'IA **GSV-2** qui surpassera *Kether* (**et logiquement l'IA GSV**) -> vous devez contacter *Miranda Pawoski* dans son **Penthouse** de **GratteCiel** (quête - **ok + tard**)

avant cela, finissez en avec les *Seeders* -> allez dans les **Égouts** -> **Harbor Hall** -> 3 **caméras (hackées)** et 3 **tourelles** - tuez les tous -> 1 **ancien circuit de données** dans **placard** en hauteur (**à gauche d'une tourelle**) -> ...

Niveau 9

je dispose de 3 964 \$

Endurance II

Corps à corps I

parlez à *Lorraine* avant de l'affronter -> les *Seeders* sont chargés d'ajouter "quelque chose" à la nourriture acheminée par BioFarm Tech - elle confirme que ce qu'il reste de *Finch* est dans les **Cuves Toxiques** (**ok + tard**) -> vous récupérez **clé de Lorraine** qui ouvre la **porte** niveau 2 **tout à droite** -> **neurostimulant** - **clé de la base des Seeders** - **substance étrange** - l'**ordinateur de Lorraine** confirme ce que l'on savait + une livraison par erreur au **Grand Restaurant Eden** qui expliquerait sa fermeture -> en repartant, allez revoir *Seifer* à la **Base des Seeders**

j'achète l'implant **Respirateur** pour 400 \$ à la **Clinique de Niles**

retour aux **Égouts** par **Fixer Hopes Bas** -> les **Cuves Toxiques** **de suite à gauche** -> ...



manipulez les 3 **vannes** de façon a pouvoir emprunter l'**échelle**, sans vous faire asperger, en haut à droite

vous arrivez à ...

l'Usine Chimique

1ère **échelle** montante -> vous récupérez **instructions générateur** sur un **cadavre** - **porte verrouillée** tout à droite (**ok + tard de l'autre côté**)

2nde **échelle** montante -> évitez les gouttes de produits de chimiques et ne tombez pas tout en bas -> tout à gauche en bas, **tube chimique non identifié** + **leviers/boutons de commande** du générateur (**ok + tard**)

pas de trace de Finch -> 1/2 tour (**voyagez rapidement**) -> ...

j'achète l'implant Conducteur électrostatique pour 540 \$ à la **Clinique de Niles**

Fixer Hopes Bas -> Allez dans le **Couloir électrisé** -> 1 **médikit** et 1 **ancien circuit de données** -> **Cuves Toxiques** -> **vous irez d'abord à gauche puis, par le bas, à droite** -> progressez en évitant, du mieux possible, les embûches -> ...



le cadavre de *Finch* est là

vous récupérez **clé du 112 Fixers Hopes** et une **carte d'anniversaire de mariage** -> en repartant (**sautez**) vers la droite, vous retrouvez le cheminement vers l'**Usine Chimique** puis les **Égouts** (cf. ci dessus)

Allez annoncer le décès de *Finch* à *Sam Nicolson* dans le **Centre Ville** -> elle vous donnera 100 \$ (**quête terminée**)

rendez vous à la **Pharmacie de Holm** dans **Fixer Hopes** -> faites lui analyser, pour 100 \$, la **substance étrange** -> c'est un poison (**très**) lent et non détectable comme tel -> présentez lui le **tube chimique non identifié** -> a partir de celui ci, il peut fabriquer des **piqûres stimulantes** (qu'il vous revendra 50 \$ les 5) ou le racheter 150 \$ (**pour l'instant, je le conserve**) -> *Holm* nous demande de lui ramener d'autres **tubes chimiques non identifiés** (quête)

allez au **112, Fixers Hopes** (**chez Finch**) -> relisez la **carte d'anniversaire** -> ouvrez son **coffre** avec le code 2012 (**2042 - 30**) et prenez les 100 \$ + 100 \$ -> ressortez et allez **tout gauche** vers ...

Jonction

à droite, **Fixer Hopes Haut**

Corps à corps II

grimpez deux fois -> Immeuble Désaffecté -> coffre niveau ? (ancien circuit de données)

distributeur (préservatifs) - distributeur (energocola)

en Bas -> Immeuble Abandonné (Squatté) -> porte niveau ? (energocola - piqûre stimulante - reste d'implant - 100 \$) -> affrontez les "néo chimistes" -> fouillez -> coffre niveau ? (circuit de données avancé - 100 \$ - munitions pour Hessen 7) -> posez le C4 sous la table centrale -> sortez -> ...

à gauche -> Habitation abandonné -> Navarro, un flic, est salement blessé -> donnez lui votre médikit -> il pense que ce sont les Slicers qui l'ont attaqué -> il vous donne rendez vous dans le Centre Ville à côté de l'Armurerie de Nichie (quête - ok + tard)

à gauche, les Bas Fonds

à la Pharmacie de Holm dans Fixer Hopes Haut -> pour avoir posé le C4, il vous remercie de 500 \$ et vous propose un autre contrat qui nécessite l'implantation d'un respirateur (ok pour moi) -> Holm nous demande de lui ramener des substances chimiques de l'Usine Chimique (quête - voir ci dessous) -> il donne clé des Égouts de Holm

en passant par ces derniers puis via les Cuves Toxiques -> l'Usine Chimique -> refaites le cheminement jusqu'au générateur -> rendez le opérationnel en manipulant les leviers/boutons de commande grâce à instructions générateur (diagnostics -> réinitialisation -> redémarrage) -> une fois qu'il est en route (les tapis roulent), retournez au point d'entrée de l'Usine Chimique (voyagez rapidement) et empruntez la 1ère échelle montante -> à droite, une porte s'est levée -> Laboratoire -> tube chimique non identifié - substances expérimentales -> pièce au dessus (celle avec la porte verrouillée) -> tube chimique non identifié - schéma cyberparure samio (ok + tard) - message de Doug Snow (a propos de la cyberparure samio)

à la Pharmacie de Holm dans Fixer Hopes Haut -> donnez lui les substances chimiques et recevez 1 000 \$ pour cette action -> je lui achète 10 piqûres stimulantes (100 \$) et lui revend mon 3ème tube chimique non identifié (150 \$)

au Centre Ville, Navarro vous confie la mission d'espionner les Slicers dans la Zone Industrielle (ok + tard) -

persuasion (ok - il donne un shotgun) -> allez au **Boulevard Aprèsjour** -> tout à droite -> ...

GratteCiel #1

à gauche, **Boulevard Aprèsjour**

2 distributeurs (energocola)

Immeuble 39 -> ascenseur -> ...

1er étage -> porte niveau ? (25 \$ - energocola - puce bouclier) / 2nd étage -> ... -> balcon

3ème étage -> porte niveau ? -> appartement de la fan de *Barbara* -> coffre niveau ? (100 \$ - puce bouclier) - note de *Camilla* (elle a rendez vous à **Echo Corp**) - reçu de chirurgie esthétique - poster de *Barbara* - vieux CD de *Barbara* [revendu 400 \$ à *Hank Coughlin* du **Quartier Chinois**] - ordinateur -> balcon

4ème étage -> porte niveau ? -> appartement de *Barbara* -> 3 lettres de menace - champagne - 2 documents - poster de *Barbara* - coffre niveau ? (1 neurostimulant - logiciel flèche - 100 \$) -> balcon

allez vite fait voir *Barbara* au **Piano Bar NightIngle** du **Boulevard Aprèsjour** -> elle confirme avoir eut recours à la chirurgie esthétique ce qui eut pour effet d'exaspérer *Camilla* -> elle vous demande de la raisonner (elle devrait être à **Echo Corp** - ok + tard)

5ème étage -> **Penthouse** de *Miranda Pawoski* -> 3 caméras (hackées) et 3 tourelles -> en bas, 2 documents de procès gagnés contre *Ichor Corp* et *UnivFoods* -> à l'étage -> pièce de droite -> pirater l'ordinateur (document de tentative de corruption de la part de *Mike D.* pour le procès contre *Ichor Corp* - il est dit que le mari de *Miranda* aurait participé à l'assassinat de nombreuses personnes - ce qu'elle dément) -> pièce de gauche -> on apprend que c'est *Samio* qui a fait pression sur *Miranda* pour qu'elle prenne en charge le dossier *Ichor Corp* - *Samio* a ensuite put racheter **RedWoods-Watts** (propriété d'*Ichor Corp*), la seule installation capable d'abriter le programme **GSV-2** -> vous avez l'information recherchée !

oups ... après consultation du Journal, il s'avère que j'ai oublié d'aller revoir *Seifer* dans les **Égouts** suite à l'analyse de la substance étrange -> décider de son sort (la nourriture empoisonnée étant destinée aux *Aguila*) -> je l'ai laissé libre de partir ...

rendre compte à A. J. au **Piano Bar NightIngle** du **Boulevard Aprèsjour** -> faites lui un résumé de cette affaire (*BioFarm Tech*, les *Seeders*, la substance étrange qui empoisonne la nourriture, *Seifer* et les *Aguila*) -> elle vous récompense de 1 000 \$

Niveau 10

je dispose de 7 122 \$

j'achète l'implant **liquide céphalo-rachidien** pour 450 \$ à la Clinique de *Niles*

j'achète l'implant **Poings électrique** pour 900 \$ à la Clinique de *Niles*

j'achète l'implant **Système régulateur renforcé** pour 585 \$ à la Clinique de *Niles*

je me fais soigner auprès de lui pour 50 \$ -> les Points de Vie remontent au maximum

Endurance III

Corps à corps III

j'achète 900 \$ un cube de données à *Speedy* au **Boulevard Aprèsjour** -> je lui revend des objets divers pour un total de 652 \$

Piratage III

retour à ...

GratteCiel #2

Echo Corp -> *Camilla* -> vous avez le choix de l'aider pour sa transition de voix à l'identique de celle de *Barbara* (=> récupérer les paramètres de *Barbara* dans ce bâtiment) ou bien de convaincre *Camilla* d'abandonner et de laisser *Barbara* tranquille (persuasion ok -> quête terminée [*Barbara* au *Piano Bar NightIngle* du boulevard *Aprèsjour* vous offrira 500 \$]) -> en bas, *Echo Corps Zone Privée* -> plusieurs caméras, tourelles et des agents de sécurité (ok + tard)

BioFarm Tech -> *Claire* n'a pas grand chose à vous raconter ... / ascenseur vers le parapet en hauteur de *BioFarm Tech* (manifestement, il est impossible de fouiller ces locaux ?)

à droite -> impasse

Chez *Tony* dans les Ruelles -> parlez à *Decker* de **RedWoods-Watts** -> *Tony* a la bonne idée de penser à *Richmond*, l'ancien responsable des systèmes de sécurité du site (écarté suite au scandale du temps d'*Ichor Corp* ... voir + haut -> *Miranda Pawoski*) - ce dernier est localisé à la **Décharge** et ... serait "instable" selon *Decker*

j'achète 540 \$ un logiciel spam à *Tony*

je revend 1 Knock-17 à l'Armurerie de Nichie pour 300 \$

allez à Jonction -> tout à gauche -> ...

les Bas Fonds

à droite, **Jonction**

accès vers la Zone Industrielle

éliminez les *tiers agressifs*

Bâtiment central -> placard niveau ? (piqûre stimulante - neurostimulant - munitions pour Heissen-7 - drogue de rue)

en bas, à gauche -> **la Décharge**

la Zone Industrielle #1

à gauche -> **les Bas Fonds**

maravez les *tiers agressifs*

en bas, à droite -> coffre niveau ? (circuit de données avancées - Heissen-7) -> porte -> les Sous Sols -> Rez de Chaussée gauche -> ... -> échelle vers Niveau - 1 gauche -> passage vers niveau - 1 droite -> escalier menant au niveau - 2 droite -> Médikit (utilisé + tard) - coffre niveau ? (circuit de données avancé - 200 \$) -> passage vers niveau -2 gauche -> secteur avec des machines et des bidons -> message de Greaser à Slicer concernant machine MAU de Sensor Tech (une sorte de super imprimante 3D) -> console lançant la fabrication des armures selon les schémas que vous possédez -> il faudra revenir ici pour changer de tenue en fonction des situations futures -> je dispose des vêtements classiques, de la tenue de combat Euroforce et de la cyberparure samio -> nouvelle quête Mme Bricolage -> ressortez par le Rez de Chaussée gauche

Entrepôt des Slicers -> Rez de Chaussée -> liquidez les *tiers agressifs* -> ...

Niveau 11

je dispose de 5 882 \$

Endurance IV

j'achète l'implant Membres Renforcés pour 540 \$ à la Clinique de Niles

j'achète l'implant **Pare Feu Intégré** pour 540 \$ à la **Clinique de Niles**

retour à l'**Entrepôt des Slicers** -> **tourelle (hackée)** -> ... allez en haut à droite -> salle de droite, dans l'**ordinateur des Slicers**, consulter les **documents** (**Hank Coughlin**, une **radio vintage**, **Lydia**, **Connor** et **Armagear**) -> **mécanisme** pour déplacer le chariot porteur -> sautez dessus -> je n'y arrive pas :o (-> j'ai finalement réussi après maintes et maintes essais (cherchez "chariot porteur" + bas)

suite de l'exploration -> cf. la **Zone Industrielle #2**

faites votre rapport à **Navarro** dans le **Centre ville** -> **Connor** est un ancien flic devenu un mercenaire augmenté au service d'**Armagear** - pour pouvoir l'appréhender plus aisément, il vous faut faire deux choses -> à la **Pharmacie de Holm**, il vous faut une **dose d'endorzyne** pour qu'il concocte l'**antidote drogue de combat** utilisée par **Connor** (ok + tard) -> à la **Clinique de Niles**, vous recevez la ...



brochure de bras prosthétique dans laquelle est indiqué la fréquence radio pour désactiver cette "primo-augmentation fatale"

retournez au **Bas Fonds** pour découvrir ...

la Décharge

à droite, **les Bas Fonds**

trucidez les *tiers agressifs* ...

cahute en métal -> **coffre** niveau ? (**circuit de données avancé** - **shotgun**) -> montez en haut de la tour et prenez la **radio vintage** [revendue 500 \$ à *Hank Coughlin* au **Quartier Chinois**]

avancez -> local technique en haut -> en dessous, **grille** niveau ? -> local de stockage-> avancez -> nuage toxique -> secteur électrisé -> mettez en route le **générateur** -> revenez et descendez via l'**ascenseur** devenu opérationnel -> vous découvrez 5 **tubes chimiques non identifiés**

sortez et allez vers la gauche -> attention aux **mines**, vous pouvez en effacer quelques unes en utilisant une **arme à feu** sinon (ou après cela), sautez par dessus -> **Caravane** -> *Richmond*, l'ex mari de *Miranda Pawoski*, vous en dit plus sur ce qu'il s'est passé à **RedWoods-Watts** (il refuse la désactivation du système de sécurité de ce lieu) et sur le procès qui s'en suivi -> demandez lui d'inhiber les **mines** - persuasion (ok) - **coffre** niveau ? (**circuit de données avancé** - **alliance de Richmond** - **photo de Richmond et Miranda**)

je revend 1 **pilule d'exalta** à *Charlène* dans le **Local désaffecté** du **Passage** entre le **Quartier Chinois** et **Fixer Hopes** -> pas de dialogue mentionnant *Franck*

Chez *Tony* dans **les Ruelles** -> je lui achète **logiciel flèche** pour 540 \$, **logiciel flèche** pour 540 \$, **logiciel arc à impulsion** pour 540 \$, **logiciel arc à impulsion** pour 540 et **logiciel spam** pour 540 \$

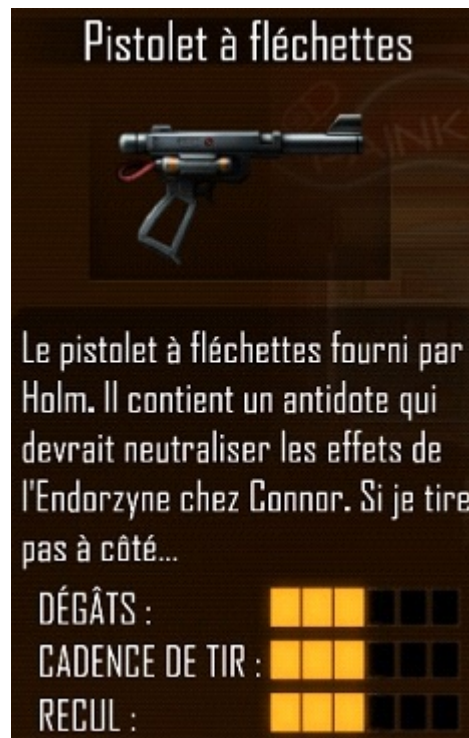
allez à **GratteCiel** -> **Echo Corp Zone Privée** -> des circuits de ventilation - 4 **caméras (hackées)** - 5 **tourelles (3 hackées)** -> placard niveau ? (**ancien circuit de données** - **pilule stimulante** - **tshirt**) - placard niveau ? (**neurostimulant** - **logiciel flèche**) -> piratage incomplet de l'**ordinateur** dans la salle de la sécurité (**ok + tard**)

à la Pharmacie de *Holm* dans **Fixer Hopes Haut** -> je lui achète 15 **piqûres stimulantes** (150 \$) et lui revend 2 **tubes chimiques non identifiés** (300 \$)

au **Magasin de Hank Coughlin** dans le **Quartier Chinois** -> il rachète 1 **shotgun** contre 800 \$

au **Boulevard Aprèsjour**, achetez 300 \$ une **dose d'endorzyne** à *Speedy* -> je lui revend pour 471 \$ d'objets divers et lui achète 1 **circuit de données avancé** pour 270 \$

à la **Pharmacie de Holm**, donnez lui la **dose d'endorzyne** -> gratuitement, il vous remet ...



...

revenez vers *Navarro* dans le **Centre ville** -> il vous indique la façon de procéder pour affronter *Connor* -> reste à trouver un émetteur radio (ok + tard cf. **la Zone Industrielle #2**)

allez voir *Miranda Pawoski* dans son **Penhouse** de **GratteCiel** -> elle vous donne **agenda électronique de Miranda** (courriels que vous avez déjà lu sur son ordinateur) -> retournez à **la Caravane** de **Richmond** dans **la Décharge** et présentez le lui -> il change d'avis et fera le nécessaire - il vous faudra, durant ce laps de temps, quérir des informations sur 3 personnes détentrices de **cartes d'accès haute sécurité** <- 1 quête pour chacune des personnes (ok + tard)

Chez Tony dans **les Ruelles** -> *Decker* renvoie vers *Hank Coughlin* pour le cas du chef de la sécurité, *Mitchell* (Armagear à **RedWoods-Watts**) -> **Magazin de Hank Coughlin** dans le **Quartier Chinois** -> il vous raconte pourquoi *Mitchell* a été viré de l'armée et vous donne **évaluation psychologique de Mitchell** et **vidéo de torture de Mitchell** (a priori, vous avez ce qu'il faut pour faire chanter *Mitchell*)

revenez vers *Miranda Pawoski* dans son **Penhouse** de **GratteCiel** -> elle indique qu'*Elizabeth Sterling* (*Ellie*) , la chercheuse principale de **RedWoods-Watts**, loge au **Immeuble 21 Street** -> vous avez déjà visité son appartement - voir plus haut -> il vous faut en savoir plus sur l'assassinat de *Lain Calderson* -> parlez en à *Miranda* -> allez voir *Speedy* au **Boulevard Aprèsjour** (vous pouvez aussi parlez à *Lily* dans **l'Aphrodite**) -> il possède une **vidéo de la mort d'Lain** -> achetez la 300 \$ -> *Decker* identifie les assassins comme appartenant à Armagear, il va jusqu'à identifier *Mitchell* (je pense que vous avez toutes les cartes en main pour qu'*Elizabeth Sterling* vienne de bord)

retournez à la **Caravane** de *Richmond* dans la **Décharge** -> interrogez le sur le responsable des systèmes de sécurité de à **RedWoods-Watts** -> il vous racontera la "trahison" de *Crash* , dont il ignore la véritable identité, et le localise dans le **Quartier Chinois** au dessus du **Karaoké** -> allez y -> à droite, montez sur le tuyau grillagé de gauche et sauter "loin" à gauche (cf. **paragraphe Conseils en début de document**) -> **porte** -> lire le **document** (*Crash* , lanceur d'alertes, est recherché par de nombreuses personnes qu'il a dénoncé) - piratez son **ordinateur** (3 **documents** dont un mentionne "A=11" "Z=10") - **coffre à combinaison** (il faut coder les lettres CRASH en chiffres [ou nombres] suivant l'indication obtenue -> A=11 B=12 C=13 D=14 E=15 F=16 G=17 H=18 [...] Z=10 Y=9 X=8 W=7 V=6 U=5 T=4 S=3 R=2 [...])



vous reconstituez ainsi la combinaison (C=13 R=2 A=11 S=3 H=18) et obtenez 200 \$ - **logiciel arc à impulsion** - **puce onde de choc** - **carte d'identité de Crash**-qui s'appelle ... *Wade Murphy* ! -> allez annoncer cette nouvelle à *Richmond* dans sa **Caravane** de la **Décharge** -> il vous transfère un "virus surprise" qu'il faudra implanter dans l'**ordinateur** du labo de recherche de **RedWoods-Watts** ((sauf erreur de ma part, le **boulot** est fini concernant l'enquête sur *Crash*)

au **Boulevard Aprèsjour**, j'achète 2 anciens circuits de données à *Speedy* pour 180 \$

Niveau 12

je dispose de 3 829 \$

Corps à corps IV

la Zone Industrielle #2

éliminez les intrus pour pouvoir changer d'**armure**

montez tout en haut via le rebord puis la poutre métallique percée et penchée ->



coffre niveau ? (**munitions** pour **Heissen-7** - **circuit de données avancé** - 100 \$) -> allez à droite en sautant sur les portions où il reste du béton -> ...

porte -> **émetteur radio** (**bouton I** - réglez la fréquence sur 107.7 - sur "Transmit" puis "Max." <- cf. **brochure de bras prosthétique**) -> descendez sur la droite via l'**échelle** -> vérifiez que vous êtes bien équipé de la **tenue de combat Euroforce** -> préparez vous à dégainer votre **pistolet à fléchettes** -> parlez à **Connor** -> affrontez le -> décidez de son sort - persuasion (**ok - je l'emmènerai à la prison**) -> parlez à **Lydia** (Quête -> elle a besoin du Yacht **I'Eclipse** et des coordonnées de son lieu extraction de son nouvel employeur; L'ancien étant Armagear ... d'où **Connor** à ses trousseaux -> **ok + tard**) -> parlez à **Connor** -> **automatique** -> **Navarro** vous remercie grandement, vous conservez le **shotgun** et il rajoute 500 crédits - **munitions shotgun** - **implant Deadshot** (quête terminée)

Chez **Tony** dans **les Ruelles** -> je lui achète 1 cube de données pour 900 \$, 4 anciens circuits de données pour 360 \$ et 2 circuits de données avancés pour 540 \$

allez aux **Docks** et parlez à **Samaras** -> pour approcher **I'Eclipse**, il faut soit une **puce d'identification** soit détruire le canon -> **mon choix** -> allez **tout à droite** à la **Salle de contrôle du canon** -> désactiver le canon via

l'**ordinateur** -> retournez voir *Samaras* -> donnez lui 200 \$ pour pouvoir emprunter son bateau "Clara" -> ...

l'Eclipse

aborder puis nettoyer les coursives et le poste de vigie -> **message** sur la coursive basse -> ...

Niveau 13

je dispose de 3 156 \$

Piratage IV

entrez par la **porte** la plus haute -> à droite -> pièce avec **Rechargeur concentration** -> ressortez -> 3 **caméras (hackées)** -> à gauche, une chambre avec une **carte de l'Europe**, une **carte postale de Prague** et un **coffre à combinaison** -> ...



Prague est en république Tchèque ...

positionnez les molettes sur 50 05 14 22 -> ancien circuit de données avancé - **vieille boussole** [revendue 500 \$ à *Hank Coughlin* au **Quartier Chinois** - quête "**bric à brac**" terminée] - 1 500 \$

explorez la partie basse droite puis allez à gauche -> **porte** -> escalier descendant -> **porte** -> *Nathaniel*, un hacker payé par Armagear, pour savoir qui a engagé *Lydia* -> piratez vous même l'**ordinateur** ou donnez lui un **neurostimulant** pour qu'il le fasse (**il manque de concentration**) -> parlez à *Nathaniel* -> elle a été engagée par Euroforce -> choisissez de la trahir ou pas (**mon choix**) -> une alarme se déclenche, vous avez 60 secondes pour quitter l'**Eclipse** -> passez par le bas (**ne cherchez pas à combattre les robots**) -> demandez à *Samaras* de partir -> de retour aux **Docks**, parlez lui de nouveau -> son bateau "Clara" a été endommagé par l'explosion, il lui faut des **pièces détachées pour bateau** afin de le réparer (quête - **ok + tard**), il les localise dans la **Zone Industrielle**

retrouvez *Lydia* au Centre Ville vers les **distributeurs** -> dans un 1er temps, refusez de lui donner ses coordonnées d'extraction, puis choisissez de lui remettre (elle propose 1 000 \$ **soit le double que si vous lui aviez donné directement -> mon choix**) ou pas -> **quête terminée**

allez **Chez Tony** dans les **Ruelles** -> **je lui achète 2 puces bouclier pour 270 \$ et 2 puces onde de choc pour 540 \$** -> parlez à *Decker* -> *Richmond* a pris la main sur le système de sécurité de votre prochaine destination -> **soyez prêt et conservez une sauvegarde - vous ne pourrez ressortir que lorsque la mission sera achevée** -> demandez lui d'aller à ...

RedWoods-Watts

je suis équipé de la cyberparure samio

le Toit -> vous êtes en liaison avec *Richmond* et *Decker*

Partie abandonnée -> ...



sauter sur la ventilation à droite -> remonter **toujours à droite** -> sauter en bas en face -> accrochez vous au rebord et laissez vous tomber -> ...

vers la gauche -> Médikit (utilisé + tard) -> **porte vers ...**

regardez bien -> un tunnel va du Niveau Sécurité, en passant par le Foyer, jusqu'à l'Entrée vers GSV-2

le Foyer

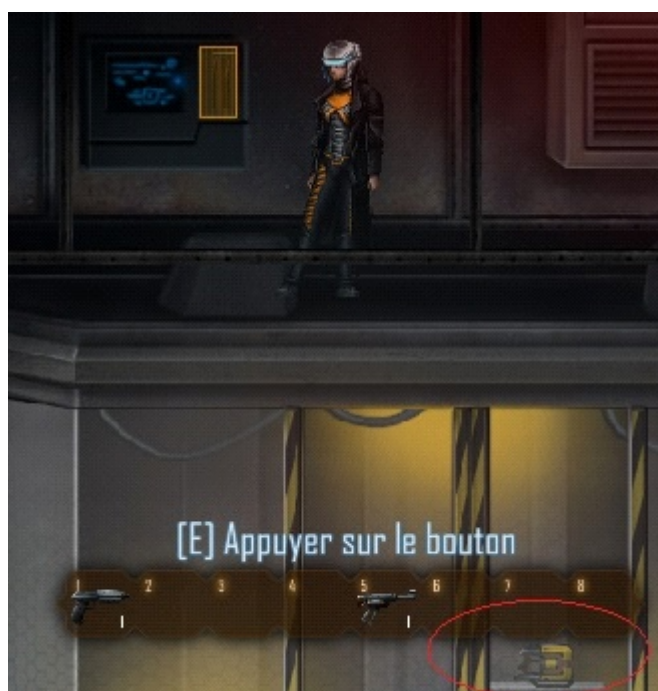
éliminez les 2 gugusses

vers la gauche -> ascenseur (voir ci dessous) - 2 distributeurs (energocola) -> accès au Niveau Sécurité (voir + bas)

vers la droite -> Entrée vers GSV-2 (voir + bas)

prenez l'ascenseur -> ...

1er étage -> Labo de recherche -> **à droite**, coffre niveau ? (2 munitions pistolet laser) -> **à gauche**, Elizabeth Sterling (Ellie) -> j'ai récupéré la **carte d'accès d'Ellie** en discutant - persuasion (ok) / sinon, je suppose que vous devez lui présenter lui la vidéo de la mort d'Lain -> courriels à consulter - circuit de ventilation ->



le **bouton** ouvre le compartiment, quelques secondes, où se trouve un **objet mystérieux** -> le parcours idéal commence vers la droite, descendez puis vers la gauche -> faites le en roulade en débutant accroupi -> ...



c'est un pistolet laser ...

2nd étage -> trucidiez le *garde* sur le palier -> Administration -> occupez d'abord du *garde* en haut à droite puis assassinez des 2 *gugusses* -> en bas à droite, placard niveau ? (piqûre stimulante) -> en haut, porte -> coffre niveau ? (cube de données) - Rechargeur concentration - logiciel Spam - piratez l'ordinateur (quelques documents sur le 1er serveur -> sur le 2nde, téléchargez les données biométriques de *Crash*) -> reprenez l'ascenseur et allez au ...

Niveau Sécurité

porte -> escaliers -> Médikit -> porte -> vous êtes au dessus du distributeur (energocola) -> tuez le *gugusse* -> porte -> coffre niveau ? (200 \$ - logiciel flèche) - lire les courriels -> redescendez et sortez ...

tout à gauche -> porte (vous pouvez entrer grâce aux données biométriques de *Crash*) -> circuit de ventilation en hauteur (?) - distributeur (energocola) - logiciel Spam - carte d'accès de *Crash* - piratez l'ordinateur de *Crash* -> courriel se référant au pistolet laser du Labo de Recherche au Foyer

diffusez sa véritable identité -> ...

Niveau 14

je dispose de 6 333 \$

Piratage V

Piratage VI

piratez l'ordinateur des caméras de sécurité de Mitchell (diffusez la vidéo de torture de Mitchell) -> ressortez et allez à ...

Entrée vers GSV-2

1 gugusse et 1 garde a trucider en bas

porte sécurisée vers Salle de GSV-2 -> il vous manque la carte d'accès de Mitchell -> voir ci dessous

distributeur (energocola)

porte -> escaliers -> Médikit -> porte -> vous êtes au balcon -> tuez le garde -> ... -> tout à droite,

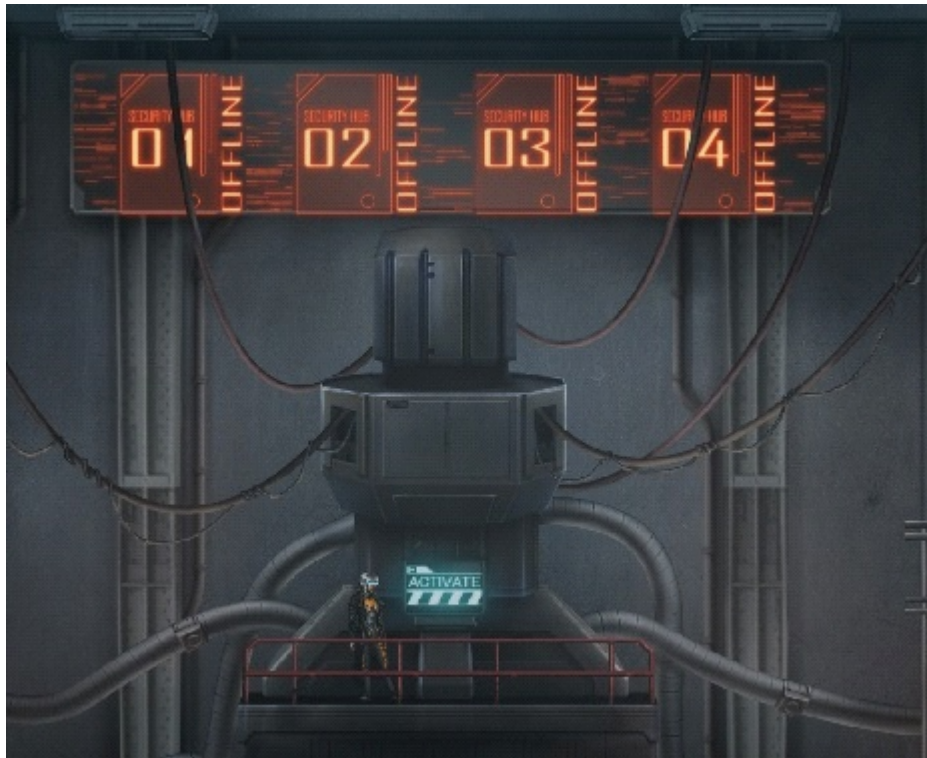
Baraquements

tuez le garde -> porte -> Mitchell craque psychologiquement et vous donne carte d'accès de Mitchell -> courriels -> coffre niveau ? (circuit de données avancé - munitions pour EMP - médikit) -> ascenseur -> placard niveau ? (munitions pistolet laser - piqure stimulante) - placard niveau ? (shotgun - munitions shotgun) -> sortez plutôt par le haut et éliminez 1 gugusse et 1 garde en bas -> revenez vers l'Entrée vers GSV-2 -> déverrouillez porte sécurisée vers Salle de GSV-2 -> attention, vous ne pourrez pas ressortir, utilisez Médikit s'il en reste au moins un d'actif -> allez y -> ...

Salle de GSV-2

coffre niveau ? (2 piqures stimulante - munitions pistolet laser) - Médikit (utilisé + tard) - Rechargeur concentration -> ...

appuyez sur le bouton devant GSV-2 -> l'état d'alerte est déclenché -> vous devez hacker les 4 points de sécurité de GSV-2 situés autour de cette IA -> entre chaque étape, des gugusses et/ou des gardes vont apparaître, 2 tourelles vont s'activer (hackées) -> ...



reste à effacer GSV-2 ...

cinématique -> ...

vous êtes Chez *Tony* dans les Ruelles ...

je repasse un peu partout et complète ce document

au Magasin de *Hank Coughlin* dans le **Quartier Chinois** -> je lui revend 1 shotgun contre 800 \$

au **Boulevard Aprèsjour**, je revend des objets divers à *Speedy* pour 180 \$

Clinique de *Niles* dans le **Quartier Chinois** -> il pratique l'opération pour l'**implant Deadshot**, qui n'occupe pas d'emplacement, contre 200 \$



j'ai oublié le coffre spécial de Lily à l'Aphrodite dans le Quartier Aprèsjour -> une fois, la caméra et la tourelle hackées, positionnez les statues de cette façon -> pilule de sevrage anti-exalta - 100 \$ - pilule exalta -> allez au Restaurant Chinois de Taijo -> Shuntao vous donnera 200 \$ pour lui avoir ramener de quoi sevrer Shen (quête des amants maudits terminée)

Niveau 15

je dispose de 7 912 \$

à GratteCiel -> Echo Corp Zone Privée -> fin du piratage de l'ordinateur dans la salle de la sécurité -> 2 serveurs -> des courriels à consulter dont celui ci -> ...

Cher Robert,

Nous examinons différentes options, et soyez certain que nous aurons une solution à proposer avant le weekend. En attendant, Armagear devrait être heureux d'apprendre que nous avons finalisé les modules de suppression sonore pour leur veste d'invisibilité. Nous sommes désormais en mesure de leur renvoyer un schéma complet du prototype. Si la livraison a lieu de la même manière que la dernière fois, je n'ai plus qu'à leur envoyer le signal, et nos hommes pourront se rencontrer pour procéder à l'échange. Notre département de sécurité m'a indiqué que le point de rendez-vous sera au sous-sol de l'hôtel capsule, en centre-ville. C'est un endroit assez discret et sécurisé ; et ce n'est pas comme si les soldats d'Armagear ne savaient pas se défendre. En résumé, je n'attends que votre feu vert pour programmer la livraison !

Pilar Lopez,
Directrice R&D - EchoCorp

commandez la livraison du [schéma InviVeste Armagear](#)

annulez (ou pas) la dette de *Barbara* -> [au Piano Bar NightIngle](#) du **Boulevard Arpèsjour**, elle vous récompensera de 500 \$

allez au **Centre Ville** -> sous l'[Hôtel Capsules](#) où il y a les 2 distributeurs -> réceptionnez, *auprès de 2 soldats d'Armagear*, le [schéma InvisiVeste Armagear](#)

filez vers la **Zone Industrielle** -> [les Sous Sols](#) -> utilisez la [console](#) pour lancer sa fabrication -> ...



sortez et allez à l'**Entrepôt des Slicers** -> en haut à droite, utilisez **de nouveau** le **mécanisme** pour déplacer le chariot porteur -> **consultez le paragraphe 'Conseils'** (sauter "loin" depuis une base large) -> allez de l'autre côté en sautant sur ce dernier puis vers la plateforme -> **porte** -> vous trouvez des **pièces détachées pour bateau** -> ...

direction les **Docks** -> *Samaras* est ravi et vous remet 300 \$ (**quête terminée**)

retournez **Chez Tony** dans les **Ruelles** -> *Decker* vous 2 000 \$ pour votre exploit à **Redwood-Watts** -> en précisant que ce sera un aller simple, il vous dit que *Raycast* insiste pour vous rencontrer dans la **Zone Industrielle** -> avant cela, acceptez d'aider *Richmond* à quitter **Harbor Prime** -> il vous donne **plan d'extraction de Richmond**

à la **Décharge** -> *Richmond* -> présentez lui l'**alliance de Richmond**, la **photo de Richmond et Miranda** puis le **plan d'extraction de Richmond (sous entendu, sans l'ouvrir)** -> ... -> le temps qu'il se prépare, allez voir *Miranda Pawoski* dans son **Penthouse** de **GratteCiel** -> elle finira par accepter d'attendre *Richmond*, "comme au bon vieux temps", au **Piano Bar NightIngale** du **Boulevard Aprèsjour** -> dans la **Décharge**, mentez et annoncez à *Richmond* que le plan d'extraction est à cet endroit -> faites un petit tour pour commercer (**je revend 1 pilule d'exalta à Charlène dans le Local désaffecté du Passage entre le Quartier Chinois et Fixer Hopes**) puis allez au **Boulevard Aprèsjour** -> **Piano Bar NightIngale** (**je revend des objets divers à Speedy pour 250 \$**) -> parlez à *Richmond* -> finalement, *Miranda* sera de la partie pour l'extraction (**le couple rabiboché récupère l'alliance de Richmond, la photo de Richmond et Miranda et le plan d'extraction de Richmond** -> **quête terminée**)

faites vos dernières emplettes

Chez Tony dans les **Ruelles** -> **je lui achète 4 puces bouclier et 2 puces onde de choc, , le tout pour 1 080 \$** -> parlez

une dernière fois à *Decker* (il mentionnera sa petite amie décédée, *Silk*)

si votre santé est entamée et s'il reste un **Médikit** opérationnel, utilisez le

vérifiez à **la Clinique de Niles**, dans le **Quartier Chinois**, que vous n'avez pas d'emplacement de libre pour les **implants** -> le cas échéant, faites de qu'il faut auprès de lui

choisissez l'**armure** qui correspond à votre RP, dans **les Sous Sols** de la **Zone Industrielle**

conservez une sauvegarde -> allez, via la carte d'**Harbor Prime**, au ...

Lieu de Rendez Vous

je suis équipé de la cyberparure samio

Lieu Inconnu

Ça a tourné au désastre ! Des soldats sont arrivés au point de rendez-vous, et je n'ai pas pu m'échapper. Tout s'est passé si vite... J'ai vu que Decker était là pour m'aider, et puis ils m'ont capturée... Et maintenant, me voilà enfermée dans une cellule ! Je ne vois pas comment m'en sortir. J'ai vu un homme... il a parlé d'avoir hâte de travailler avec moi, mais j'ai plus l'impression qu'il voulait dire travailler "sur" moi. Je dois sortir d'ici !

l'homme, d'apparence un scientifique, se nomme *Hammond*

appuyez sur le **bouton** -> *Raycast* vous contacte -> il déverrouille la **porte** -> comme équipement, vous n'avez plus que votre **armure** -> montez sur "la cage" -> **gauche** -> descendez pour ouvrir le **coffre** niveau 1 (**munitions pistolet EMP** - **médikit**) -> revenez vers droite -> **porte** -> ...

la Prison

5 **caméras** (**hackées**) - 3 **tourelles** (**hackées**)

Réalité Augmentée I

Réalité Augmentée II

1er étage -> 1 *garde* -> 2ème étage -> 1 *garde* - à droite, porte verrouillée (ok juste après) -> à gauche, porte niveau ? (vous retrouvez vos équipements + munitions Heissen-7 - munitions pistolet EMP - pistolet laser [non pris en compte car déjà possédé] - Heissen-7 - 1 puce bouclier - 2 puces onde de choc - Rechargeur concentration - ordinateur de sécurité de la prison [déverrouillez la sortie de la Prison - message sur les repas] -> sortez par la droite -> ...

le Puits

à droite, porte verrouillée

vous êtes au niveau 02 -> ascenseur -> descendez automatiquement tout en bas -> à droite -> ... -> vous constatez que vous êtes dans une base sous marine -> ...

le Laboratoire

éliminez le *karatéka* - descendez via l'ascenseur

Niveau 16

je dispose de 10 431 \$

Corps à corps V

à droite, 1 *karatéka* -> porte niveau ? -> 1 *karatéka* - passage en hauteur à droite vers un conduit vertical, avec des jets de vapeur, disposant d'une porte en haut (ok + tard) -> revenez -> document ... -> à gauche, placard niveau ? (puce bouclier - puce onde de choc) -> descendez -> conduit horizontal -> allez à droite et manipulez la vanne (annihile les jets de vapeurs cités précédemment) -> 1/2 tour -> allez tout à gauche via le conduit horizontal -> effectuez des roulades pour passer les piliers -> des placards -> porte -> vous êtes en bas à gauche du Laboratoire -> allez vers la droite, 2 *karatékas* -> documents sur ... -> filez de nouveau à droite -> ...

allez dans le conduit vertical précité -> montez -> porte -> échelle -> vanne -> sautez avec roulade dans le circuit de ventilation à gauche -> vanne -> montez -> vers la gauche, passez au mieux les jets de vapeur en sautant -> ... -> porte -> assassinez le *karatéka* -> vous êtes en hauteur de l'accès à la Chambre d'Isolation

revenez au Laboratoire -> remontez via l'ascenseur -> allez à droite -> porte niveau ? -> progressez -> vous

êtes en bas de l'accès à [la Chambre d'Isolation](#) -> montez et éliminez le *karateka* -> **vers la gauche**, trucidiez les 2 *karatekas* -> progressez tout à gauche -> marquez les 3 *karatékas* -> **porte** -> **ascenseur** -> **porte** niveau ? -> **coffre** niveau ? (**neurostimulant** - **puce onde de choc** - **piqûre stimulante**) -> au dessus, allez dans le conduit horizontal -> progressez **vers la gauche** -> descendez -> **vanne** -> remontez et allez dans le conduit horizontal à gauche -> descendez -> local -> **porte** -> trucidiez les 3 *karatekas* -> allez à gauche -> vous êtes en haut du **Puits** au niveau 02 (vous pouvez retourner vers [la Prison](#)) -> descendez de nouveau avec l'**ascenseur** -> filez tout à droite pour aller en bas de ...

[la Chambre d'Isolation](#)

Raycast a est là -> vous échangez avec lui -> ... -> il vous demande de capturer *Hammond* puis de mener une action A sur l'**ordinateur central** -> il rend accessible d'autres niveaux du **Puits**

allez y **par la droite puis tout à gauche** -> **ascenseur** montant -> arrêtez vous cette fois ci au niveau 03 -> vers la gauche, **porte** ->

[les lieux communs](#)

en bas, r.a.s. / en haut -> 1 **caméra (hackée)** - 2 **tourelle (hackées)** - 1 circuit de ventilation - 1 *garde* - **placard** niveau ? (**piqûre stimulante**) - **Médikit** - **Rechargeur concentration** / **porte 01** -> **placard** niveau ? (**logiciel Spam**) / **porte 02** -> **placard** niveau ? (**puce bouclier** - **circuit de données avancé** - **pilule stimulante** - **tshirt**) -> *Lain* (qui n'a donc pas été assassiné) -> vous échangez avec lui -> ... -> il vous conjure d'effectuer une action B (**l'opposé de celle de Raycast**) sur l'**ordinateur central**

retournez à l'ascenseur du **Puits** et montez tout en haut soit, **a priori**, le niveau 01 -> allez à gauche -> ...

[Secteur Supérieur](#)

éliminez le *karateka* à droite -> un couloir vers **Main Frame** (**voir + bas**)

vers la gauche, affrontez 1 *garde* et 1 *karateka* -> **grande porte** verrouillée vers le Sous Marin (**ok + tard**) -> ...

allez à gauche -> 1 *karatéka* - 1 *garde* -> **Bureau de Hammond** -> **Rechargeur concentration** / *Hammond* -> vous devez prendre une décision, dénoncer *Raycast* et rencontrer *le Corbeau* ou arrêter *Hammond* (**mon choix**) -> ...

[Niveau 17](#)

je dispose de 10 909 \$

[Corps à corps VI](#)

piratez l'ordinateur d'*Hammond* -> documents - autorisez l'accès à l'ordinateur central

allez tout à droite -> vers Main Frame -> 2 karatékas - 1 garde -> porte -> Main Frame -> Rechargeur concentration - piratez l'ordinateur central -> prenez votre décision entre l'action A (*Raycast*) ou l'action B (*Lain*) -> j'ai choisi cette dernière -> retournez voir *Lain* dans les lieux communs puis *Raycast* dans la Chambre d'Isolation -> revenez au Secteur Supérieur -> embarquez dans le sous marin -> cinématique -> ...

vous êtes au Docks -> allez Chez Tony dans les Ruelles -> "on" vous invite à rencontrer le Corbeau -> parlez à Tony -> commercez, parlez avec les tiers connus[notamment au Piano Bar Nightingale] et remontez votre santé au maximum puis revenez ici -> dites au Soldat que vous êtes prête -> cinématique -> vous êtes dans une ...

Station Spaciale

parlez à Nestor -> allez à droite -> la Salle Blanche -> Rechargeur concentration - entrez dans la 1ère lumière blanche -> ...

vous êtes Richmond à Harbor Prime dans la Décharge en vêtements de ville -> vous subissez "l'épreuve" (vous pouvez éviter les ennemis en fuyant) -> allez vers les Bas Fonds puis dans la Zone Industrielle -> avancez -> Miranda est assassinée -> vous revenez automatiquement à la Salle Blanche -> ...

vous êtes vous même - soignez vous -> entrez dans la 2nde lumière blanche -> ...

vous êtes Decker dans le Lieu Inconnu en vêtements de ville -> vous subissez "l'épreuve" (vous pouvez éviter les combats en fuyant) -> les caméras et les tourelles sont actives - des gardes patrouillent - rejoignez l'ascenseur en montant à l'étage supérieur -> vous arrivez au niveau 02 -> allez à gauche -> 1 garde - porte 01 -> prenez le disque de Raycast dans le placard -> retournez à l'ascenseur -> il remonte jusqu'au Secteur Supérieur -> des gardes et des karatékas -> allez de suite tout à droite et entrez dans Main Frame -> descendez dans le coin droit en vous accroupissant -> introduisez le disque de Raycast dans l'ordinateur central -> vous êtes en panique et revenez automatiquement à la Salle Blanche -> ...

vous êtes vous même - soignez vous -> ouvrez le globe blanc -> vous discutez avec le Corbeau (chef du Complexe) - elle décède [...] Raycast intervient [...] vous allez devoir prendre la décision la plus importante de votre vie ..

entrez dans GSV -> entrez dans le Cyberspace -> ...

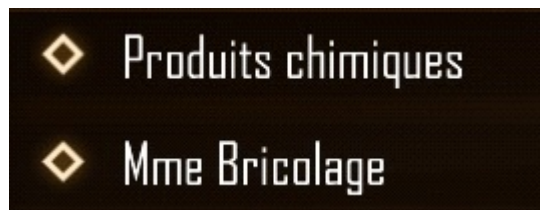


placez vous de cette façon ...

entrez dans les entrailles Cyberspace -> décidez du destin de l'humanité !

----- Bilan / Conclusion -----

durée estimée de la partie + rédaction du document + prise en main du jeu -> 49 h 30



les quêtes secondaires non finalisées

manifestement, il y a un bug pour 'Mme Bricolage' -> j'ai trouvé et concrétisé les 3 schémas d'armure -> pour celle des 'Produits chimiques', cela concerne les tubes chimiques non identifiés -> il m'en manque mais combien et où ?

je pense avoir fait les bon choix pour les implants

en difficulté facile, sauf à le vouloir expressément, vous pouvez vous passer du Talent Négociation

le Talent Crochetage me semble lui, indispensable -> jusqu'au rang II

développer le Talent Piratage, jusqu'au rang IV (minimum) me parait opportun quelque soit le RP

le Talent Réalité Augmentée est plutôt réservé à une Dex hackeuse, assassine et/ou fantôme
les combats à main nue demandent une agilité moyenne au clavier/souris -> j'ai paramétré 'Blocage' avec
<Bouton Droit>

n'ayant pas utilisé des **Armes à feu**, je n'ai pas d'avis sur ce Talent

----- les défauts -----

absence de phases de repos - impossibilité de stocker du matériel - sac à dos surdimensionné (un grand classique)

l'IA des ennemis est moyenne -> ils sont sourds -> une bagarre à 10 mètres ne les alerte pas

les sauvegardes étant dans la base de registre, vous ne pouvez les dupliquer sur un support -> vous êtes obligé de débiter et terminer la partie sur un seul et même PC

il y a un autre truc que je ne peux pas dire sauf à dévoiler un pan de l'histoire principale -> je dirai donc qu'il y a une "invraisemblance majeure"

----- les points forts -----

les nombreuses possibilités d'évolution de l'héroïne, l'exploration façon jeu de plateformes (cela change des autres RPG), l'histoire principale dont on aura le tenant et l'aboutissement qu'en toute fin de l'aventure, les quêtes secondaires dont certaines à tiroirs, les textes et les dialogues sont les points forts du jeu

le cyberspace est bien diversifié -> le champ de vision n'étant pas extensible, vous serez surpris à de nombreuses reprises

le jeu est stable -> aucun crash -> les temps de chargements sont rapides -> sous réserve de votre paramétrage des options de contrôles clavier/souris, le gameplay est bon -> les graphismes eux, sont très bon

de toutes évidences, **Dex** (Enhanced Version) est fortement inspiré de la saga des **Deus Ex**
au regard du prix de vente actuel (fin 2021), ne vous privez pas de l'essayer, c'est un très bon jeu !