

GORKY 17

Septembre 1999 - dev. Metropolis Software House

acheté 1.39 euros sur la plateforme GOG

***** Nomenclature *****

Commentaires / Textes / Objets / Interaction

membre du groupe Deux - choix d'évolution / Tiers / *compagnon* / *ennemis*

mise en garde - astuce - bug - important Non réalisé, Non vérifié ou Non utilisé

***** TECHNIQUE *****

le manuel en Français est dans le répertoire d'installation du jeu -> "manual.pdf"

<Windows> et <Alt> + <Echap> fonctionnent / <Impr écr> ne fonctionne pas

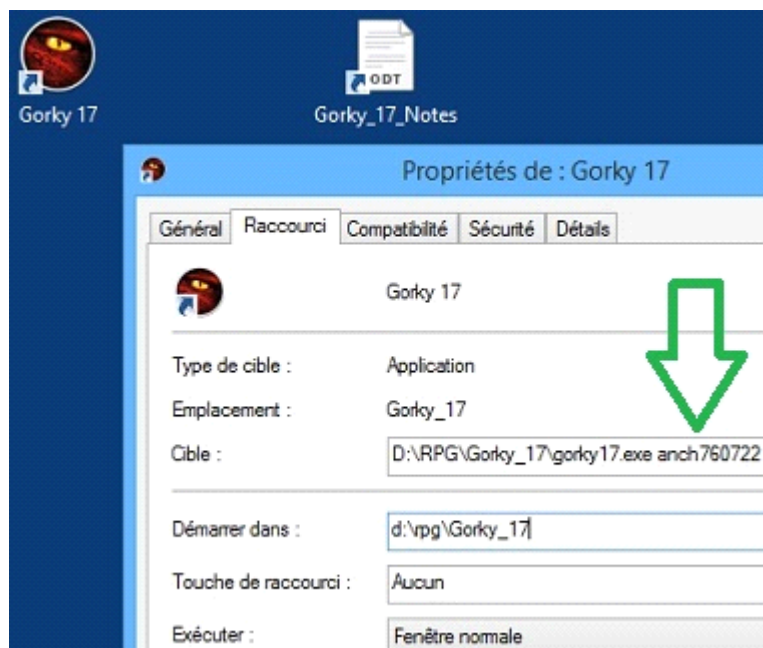
le logiciel Fraps (capture d'écran / courtes vidéos) fonctionne

📁 ▶ Ce PC ▶ Data (D:) ▶ RPG ▶ Gorky_17 ▶ savegame

le répertoire des sauvegardes "..\savegame" est dans celui d'installation du jeu

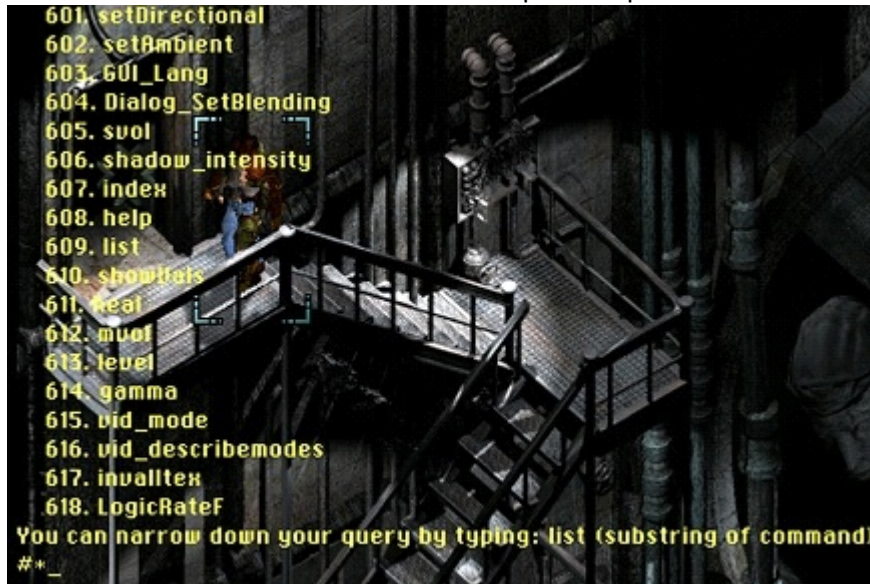
activer la console

source -> https://www.riotbits.com/fr/gorky-17-cheats-and-console-commands-9918/#google_vignette



<bouton droit> sur l'icône de lancement du jeu -> propriété -> rajoutez anch760722 à la cible
en cours de jeu ou pour quitter la console, avec un clavier Azerty -> <2> située sous <Echap> / pour un
clavier Qwerty -> <~>

liste des commandes en tapant 'help' ...



'heal' soigne complètement le personnage actif

en phase de combat -> Q -> le Zapper (juste testé) / V -> le Gagner / G -> le Perdre

***** DESCRIPTION / CONSEILS *****

niveau de difficulté unique -> lisez bien le manuel FR -> ce jeu est réputé pour être dur



"Not Defined" est une erreur -> remplacez le par "Niveau" ou "Rang" -> + il est haut + vous faites de dégâts
avec ce type d'arme -> maximum de 10

économisez vos munitions - tant que c'est jouable, usez d'armes de corps à corps

hache, batte, missile, fusil de chasse, lanceur de napalm, appareil à attraction, fusil ionisant, rayon à
énergie, lance roquette, éclair foudroyant et pistolet à énergie sont unique

le lance flammes, les 2 chocs électriques, le fusil ionisant et les 2 lanceurs d'azote liquide se rechargent
automatiquement en quelques tours

ne négligez pas les armes qui tranquillisent vos ennemis, elles seront une des clés de votre réussite

après votre attaque puis un déplacement, faites bien attention à rester face à votre *ennemi* -> vous prenez plus de dégâts de dos que de face -> c'est valable pour vos *ennemis*

durant le tour en cours, si un de vos personnages n'attaque pas ou ne donne rien à un autre, n'oubliez pas la position de défense -> les éventuels dégâts subits ensuite seront divisés par 2

quand des *ennemis* non immunisés au feu en sont très proche, dézinguez à distance (*arme à feu* voir un combo avec une *grenade*) les *barils explosifs*

pour enflammer les ennemis susceptibles de l'être, outre les *armes habituelles*, n'oubliez pas que vous disposez de 2 *boîtes d'allumettes* -> combo *bouteille de vodka* ou *d'essence* + *boîte d'allumettes*



une fois que vous les aurez découverts, le type d'armure et les immunisations d'un hybride seront affichées (flèche verte sur l'image)

une autre des clés de votre réussite, seront les cheminements que vous emprunterez -> s'il y a un énorme décalage entre votre groupe et vos *ennemis* lors d'un combat, alors il est possible que d'autres secteurs soient à visiter auparavant

des "*objets de quête*" seront à collecter pour progresser -> explorez l'entièreté des cartes (elles sont petites)

ne négligez pas les rares *coffres* présents sur les cartes des combats

effectuez une nouvelle sauvegarde en fin de secteur et une temporaire après chaque affrontement

***** LA PARTIE *****

Le héros de notre histoire est un soldat canadien de quarante ans appelé Cole Sullivan, spécialisé dans la bio-ingénierie. Il est assisté de deux soldats des opérations spéciales : Jarek Owicz et Thierry Trantigne. Ce trio forme le Groupe Deux. Leur mission principale est de pénétrer à l'intérieur de la ville, de trouver les quatre disques matrice et de les utiliser dans le laboratoire pour « déconstruire » les hybrides. Leur deuxième mission est de découvrir ce qui est arrivé au Groupe Un. Le choix d'un petit groupe a été délibéré afin qu'ils respectent les ordres, gardent un profil bas tout au long de leur mission et ne s'engagent dans aucune bataille.

extrait du manuel FR



Cole Sullivan, Jarek Owicz et Thierry Trantigne

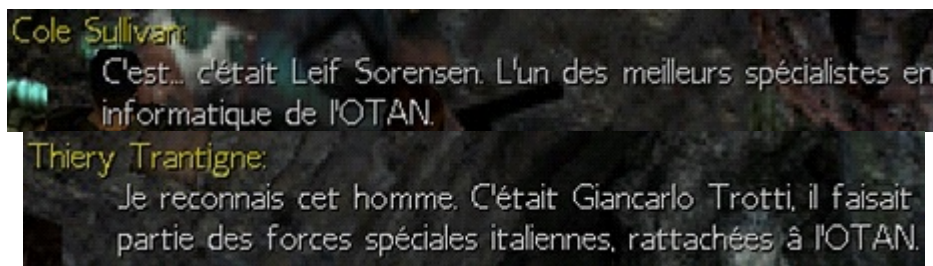
chacun de nos 3 héros dispose de 1 baïonnette, 1 pistolet avec 12 munitions pistolet, 1 fusil avec 12 munitions fusil, 4 pansements, 1 nourriture et 1 bande adhésive - Cole Sullivan et Jarek Owicz possèdent 1 boîte d'allumettes - ce groupe Deux détient 1 émetteur radio

je vous laisse découvrir leurs statistiques personnelles ...

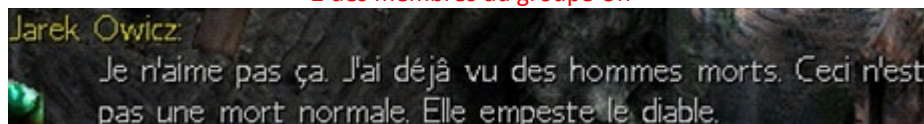
le port

fusil de chasse trop éloigné au sol (ok + tard)

Ouest -> fin du pont (ok + tard) -> Sud -> affrontez 1 *sfinks* -> Sud -> vous tombez sur les cadavres de ...



2 des membres du groupe Un



ils sont morts empoisonnés ... vous vous devez de retrouver vivants les 2 autres membres du groupe Un ...

Sud -> affrontez 2 *sfinks* -> ...



ramassez la **planche** (vous l'utiliserez quand le groupe Deux sera plus aguerri et mieux équipé - voir + bas) et ...

"Le premier est ici. BT6213"

cette **1ère lettre** (rond bleu sur l'image)

Sud Est -> **boîte** -> 1 **lance flamme**, 1 **hache**, 1 **batte** et 3 **bandes adhésives**

n'approchez pas de l'appareil de vérification (**ok + tard**), allez au Sud -> ...

porte en aluminium bosselée -> dans la **cahute**, des **gants en caoutchouc étanches** -> ... -> Sud -> ...

affrontez 1 *sfinks*, 1 *garcia* et 2 *rc28*

Cole Sullivan niveau 2 -> + 2 PV + 2 précision + 1 contre attaque

Jarek Owicz niveau 2 -> + 2 PV + 2 précision + 1 contre attaque

Thiery Trantigne niveau 2 -> + 2 PV + 2 précision + 1 calme

Sud -> ...

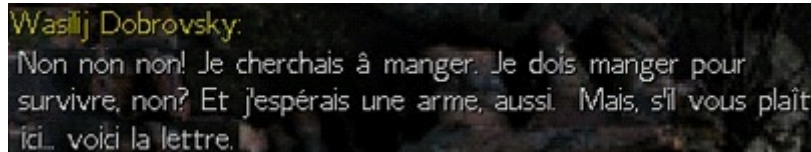


ramassez les **bonbonnes d'oxygène** et ...

petite boîte en bois juste sur l'Ouest -> 1 pied de biche, 6 munitions pistolet et 2 nourritures

1/2 tour jusqu'où vous aviez ramassé la lettre -> soignez vous -> allez à l'Ouest en passant derrière le camion jaune -> ...

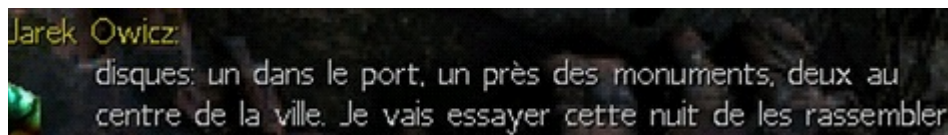
vous rencontrez *Wasilij Dobrovsky* qui, au départ de l'armée Russe, il resté en Pologne -> ... -> il vous remet une lettre en Russe trouvée sur le corps d'un des deux membres du groupe Un (les cadavres précédemment vu) -



Wasilij Dobrovsky:
Non non non! Je cherchais à manger. Je dois manger pour survivre, non? Et j'espérais une arme, aussi. Mais, s'il vous plaît, ici... voici la lettre.

son explication pour la lettre ...

il dit qu'ils venaient des égouts et qu'ils se sont fait attaquer par des "monstres invisibles -> ...



Jarek Owicz:
disques: un dans le port, un près des monuments, deux au centre de la ville. Je vais essayer cette nuit de les rassembler

extrait de la traduction de cette lettre en Russe par *Jarek Owicz* -> la localisation des 4 disques matrices

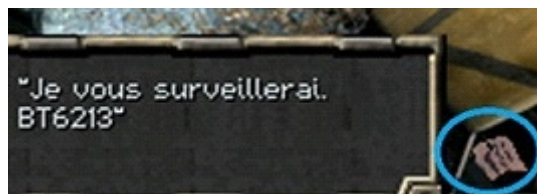
Wasilij Dobrovsky possède rien -> ...



...

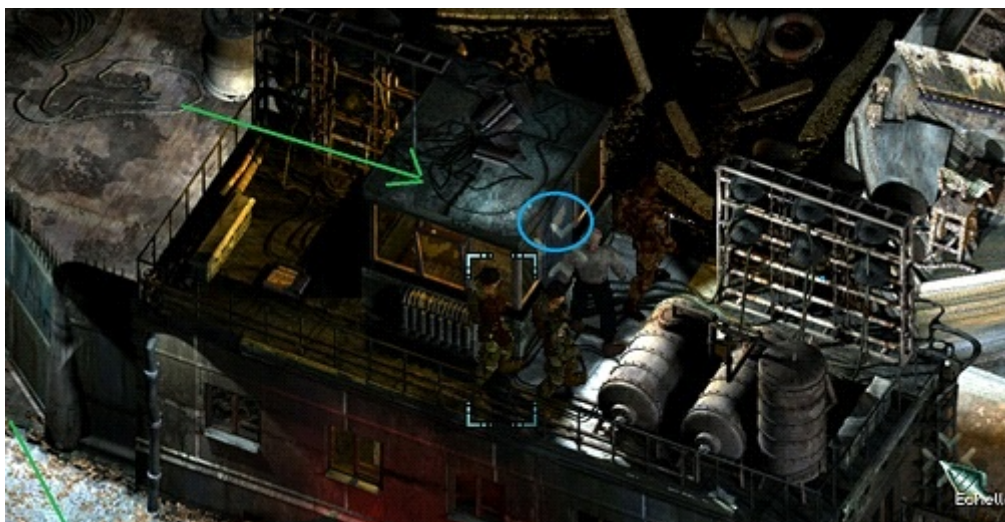
affrontez 2 *sfinks*, 2 *garcias* et 1 *cutter pill*

Cole Sullivan niveau 3 -> + 2 PV + 2 précision + 1 contre attaque



2^{de} lettre dans la voiture jaune (rond bleu sur l'image)

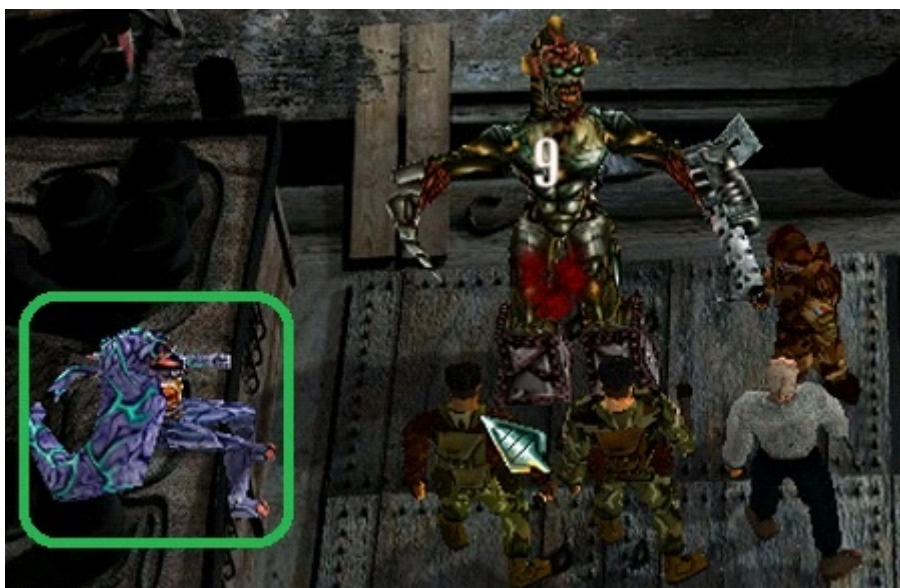
Nord -> passez la barrière ouverte puis ...



filez de suite vers l'Est (flèche verte sur l'image) -> ...

échelle (en bas à droite sur l'image) -> porte (rond bleu sur l'image) du bureau du port -> coffre fort avec verrou codé - à ce stade, vous ne connaissez pas le code (ok + tard voir ci dessous) -> ...

Nord -> sur le bateau, affrontez 2 *garcias* ...

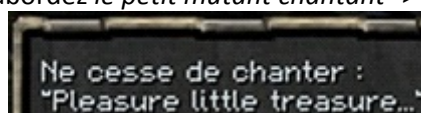


tuez les avant qu'ils ne liquident le petit mutant chantant (carré vert sur l'image)

Jarek Owicz niveau 3 -> + 2 PV + 2 précision + 1 contre attaque

Thierry Trantigne niveau 3 -> + 2 PV + 2 précision + 1 chance

abordez le petit mutant chantant -> ...



le trésor dans le coffre fort avec verrou codé ...

boîte au bout du quai -> 1 gilet, 5 pointes de flèches de tranquillisant amélioré et 5 pansements

soignez vous

le bureau du port -> le code du coffre fort avec verrou codé est "pleasure" (cf. phrase du *petit mutant chantant*)

-> 1 choc électrique (une sorte de taser), 4 grenades, 8 munitions fusil de chasse et 3 calmants

la barrière ouverte -> cette fois ci, Nord -> ... -> affrontez le *juge et ses 4 enfants* <- choc électrique sur le juge



...

Cole Sullivan niveau 4 -> + 2 PV + 1 précision + 2 contre attaque

Jarek Owicz niveau 4 -> + 2 PV + 3 précision

Thierry Trantigne niveau 4 -> + 2 PV + 2 précision + 1 chance

Nord -> porte vers le magasin -> ...



ramassez le 1er disque matrice (rond bleu sur l'image)

boîte -> 1 uzi, 6 munitions uzi, 24 munitions fusil et 6 bandes adhésives

retournez là où vous êtes arrivés -> soignez vous -> afin de pouvoir traverser, utilisez la planche sur fin du pont ...



...

Cole Sullivan ordonne à *Jarek Owicz* de traverser -> il récupère le **fusil de chasse** -> le plancher croule sous son poids -> ...

affrontez 1 *sfinks*, 1 *crochet* et 1 *cutter pill* <- les 3 autres personnages arriveront au 6ème tour

Jarek Owicz niveau 5 -> + 2 PV + 3 précision

allez au niveau de la **voiture jaune** -> Sud -> utilisez les **gants en caoutchouc étanches** sur la **clôture électrifiée**



...

affrontez le *grand ma* et ses 3 enfants <- **grenade sur tous** + **lance flammes et choc électrique sur grand ma**



zone d'effet de la grenade ...

Cole Sullivan niveau 5 -> + 2 PV + 1 contre attaque + 2 chance

Jarek Owicz niveau 6 -> + 2 PV + 3 précision

Wasilij Dobrovsky niveau 2 -> + 3 PV + 2 précision

ramassez la main de monstre



...

Sud Ouest -> porte vers la citadelle -> boîte -> 2 grenades, 8 couteaux de lancer, 6 munitions pistolet, et 1 pistolet tranquillisant

Nord Est -> tunnel -> posez les bonbonnes d'oxygène sur le tas de pierre ...



...

tirez dessus avec un **pistolet**



...

boite -> **lanceur de napalm**, 3 **conteneurs de napalm**, 1 **missile** et 4 **nourritures**

soignez vous -> allez vers l'Est là où vous aviez vu l'**appareil de vérification** -> affrontez 2 *garcias*

utilisez la main sur l'**appareil de vérification**



...

la porte s'ouvre -> allez y -> affrontez *smoke rider* <- **missile** + **1 grenade** + **choc électrique**



durant l'affrontement, envoyez *Wasilij Dobrovsky* prendre les 3 **grenades paralysantes** dans la **boite**

Cole Sullivan niveau 6 -> + 3 PV + 2 chance

Nord -> **robuste porte en cuivre** -> ramassez la **3ème lettre** ...

"Rappelez-vous, tout le monde n'est pas un hybride.
BT6213"

...
petite boîte -> bouteilles de vodka, 4 pansements, 1 uzi et 6 munitions uzi

Sud Est -> ... -> vous tombez sur deux voleurs qui sortent des égouts -> ...



le vieux voleur dépose un journal rédigé en Polonais à vos pieds -> automatiquement et à la demande de Cole Sullivan, Jarek Owicz le lit à voix haute ...

"Hier, nous étions très souls quand il a commencé à parler du Général Kozov. J'ai dit que je savais que Kozov devait garder le Saint Graal au laboratoire, vu la manière dont il le surveillait. Je n'aurais pas dû dire ça. Kozov passait par là, et il n'a pas trouvé ça drôle. Maintenant, j'ai vraiment peur, que va-t-il m'arriver?"
Thierry Trantigne:
Ce doit être une métaphore. Il est évident que Kozov prend bien soin de garder ce laboratoire au secret.

...
soignez les 3 membres du groupe Deux au maximum -> Sud -> ...

Wasilij Dobrovsky:
Les égouts sont fermés. Cherchez la grosse valve.

...
Wasilij Dobrovsky quitte le groupe et file vers le Nord -> ... -> vous entendez un râle ...

Jarek Owicz:
Pauvre salaud. Je crois que nous quitter n'était pas une si bonne idée.

arf ... adieu le fusil de chasse, ses munitions et le pied de biche que détenait Wasilij Dobrovsky ...

affrontez 4 frelons et 2 garcias



utilisez 2 fois du napalm de façon à ce que plusieurs ennemis s'enflamment - gardez en vie un *frelon* pour pouvoir ouvrir les 2 boîtes ->

1 pistolet tranquillisant, 5 pointes de flèches de tranquillisant amélioré, 3 pansements, 1 gilet pare balles, 3 bandes adhésives et 12 munitions fusils

Cole Sullivan niveau 5 -> + 2 PV + 1 contre attaque + 2 chance

Jarek Owicz niveau 6 -> + 3 contre attaque + 2 chance

les égouts

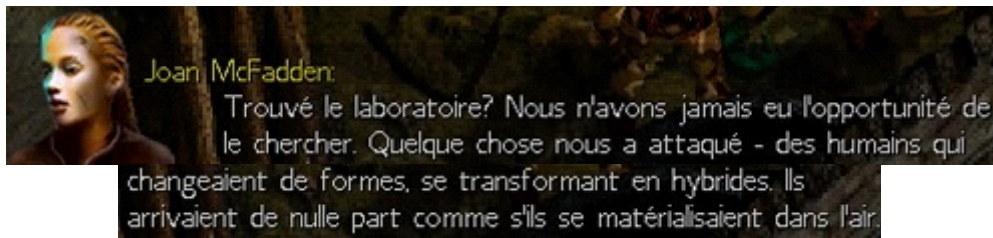
puis sans interruption, vous descendez automatiquement dans une fosse -> vous y affrontez 2 *cutters pills* et 2 *rc28* <- rapidement, faites sauter un baril - 3 *chiens de chasse* viendront se mêler à la lutte ...



boîte -> gilet, 2 grenades paralysantes et 3 calmants - vous ne pouvez pas remonter par l'échelle (?) -> sortie Nord Ouest -> ...

Sud -> traversez par la **1ère planche** -> ... -> traversez via la **2nde planche** -> ...

Joan McFadden, seule survivante du groupe Un, s'est barricadée là ...

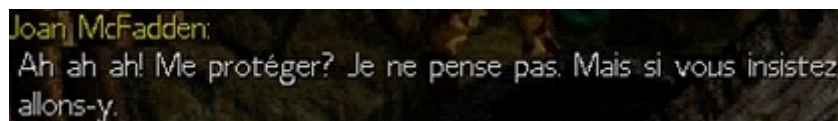


Trouvé le laboratoire? Nous n'avons jamais eu l'opportunité de le chercher. Quelque chose nous a attaqué - des humains qui changeaient de formes, se transformant en hybrides. Ils arrivaient de nulle part comme s'ils se matérialisaient dans l'air. Ils sont juste arrivés sur nous, sans prévenir. On s'est arrangés pour se cacher ici, mais il n'y a pas de sortie. En fait, il y en a une, mais elle est bloquée. On a appelé par radio pour une évacuation et attendu près du Port, mais c'est devenu trop épouvantable, alors on est revenus ici. Ensuite, Giancarlo et Leif ont décidé d'aller à la rencontre des renforts. Ils ne sont pas revenus. Après un moment, Joseph est monté pour voir ce qui se passait. Je savais qu'ils étaient morts, tués par ces choses.

extraits de la conversation



intéressant ...



...



Joan McFadden est médecin (cf. rectangle vert sur l'image

vous passerez par elle pour pratiquer les soins -> ...



exemple où Joan McFadden soigne Jarek Owicz avec un bonus de regain de santé de 15 %

Joan McFadden possède 1 pistolet, 12 munitions pistolet, 2 nourritures et 1 pansement

Nord -> ... -> traversez sur la 3ème planche -> Est -> passez entre la 1ère valve et l'interrupteur -> 1ère boîte
-> 2 cocktails Molotov, 5 couteaux de lancer et 3 nourritures

tournez la 1ère valve (ouvre le circuit) -> ... -> allez sur l'îlot par la 4ème planche -> tournez l'interrupteur ->

effet de souffle s'échappant de la 2nde vanne chasse une **flaque d'acide** au Nord -> repartez vers le Nord en repassant par la **3ème planche** -> 2nd boîte -> 5 **pointes de flèches de tranquillisant amélioré**, 12 **munitions** **pistolet**, 4 **bandes adhésives** et 2 **pansements** -> en face, l'effet de souffle bloque le passage

soignez vous

retraversez via la **3ème planche** -> tournez une nouvelle fois la **1ère vanne (ferme le circuit)** -> Nord -> tournez la **2nde vanne** <- **ferme le circuit en annihilant l'effet de souffle** -> direction l'**échelle** au Nord -> ...

affrontez 1 *crochet* <- **cocktail Molotov** et 3 *chiens de chasse*

petit point sur les compétences :

Cole Sullivan -> fusil 9 - baïonnette 3 - batte 10 - choc électrique 4

Jarek Owicz -> fusil 7 - baïonnette 3 - hache 10 - lance flamme 3 - grenade 2 - choc électrique 1

Thiery Trantigne -> pistolet 4 - baïonnette 10 - grenade 2 - lanceur de napalm 2

Joan McFadden -> pistolet 3

le musée

le sous sol

Sud Est -> **boîte** -> 3 **cocktails Molotov**, 2 **grenades**, 3 **nourritures** et 5 **calmants** -> 2nd disque matrice dans ...



la **commode à tiroirs** -> ...

affrontez *fatman* <- **grenade paralysante** - **choc électrique** - **lance flamme** et 3 *chiens de chasse*



...

Jarek Owicz niveau 8 -> + 3 chance + 2 contre attaque

Thierry Trantigne niveau 6 -> + 2 PV + 2 chance + 1 contre attaque

Joan McFadden niveau 6 -> + 4 PV + 1 précision

soignez vous

Nord Est -> affrontez 2 *cutters pills* et 2 *jets elmers* <- immunisés au feu

passe partout jaune sur un baril



...

soignez vous "un peu"

Ouest -> affrontez 4 *sfinks* et 1 *stiner*

Cole Sullivan niveau 8 -> + 2 PV + 1 chance + 1 contre attaque

Thierry Trantigne niveau 7 -> + 3 PV + 1 chance + 1 contre attaque

boite sous l'escalier -> 2 bouteilles de vodka, 6 munitions uzi, 2 pommades de soins et 2 nourritures

boite au Sud Ouest -> 1 pied de biche, 24 munitions fusil, 18 munitions pistolet et 6 munitions fusil de chasse

Nord Ouest , empruntez l'escalier -> ...

le hall du moniteur

vous rencontrez une escouade de l'OTAN menée par *le capitaine Warshak*

Capitaine OTAN:
Capitaine Sullivan, je suis le capitaine Warshak.

Cole Sullivan:
Capitaine Warshak. Nous n'attendions pas d'assistance directe.

Capitaine OTAN:
Changement de plans, Sullivan. Le sort du Groupe Un change tout.
J'ai l'ordre de rassembler ce qui reste du Groupe Un, et de me retirer. Votre équipe et McFadden doivent repartir immédiatement. L'hélicoptère devrait être là d'ici une heure. C'est bon de voir quelqu'un du Groupe Un repartir.

Cole Sullivan:
Repartir? Vous voulez dire évacuer Joan. J'ai l'ordre de continuer.

Capitaine OTAN:
Vos ordres ont changé. Cela vient d'en haut, du Général lui-même. Contactez le QG pour confirmation.

Cole Sullivan:
Ça n'a pas de sens.

automatiquement, *Cole Sullivan* utilise l'émetteur radio ...

Cole Sullivan:
Ici Sullivan, Groupe 2. Alpha Zulu Bravo Un. S'il vous plaît, confirmez les instructions de repli. Terminé.

HQ:
Vérification des codes de commandes. Repli confirmé. D'autres instructions suivront. S'il vous plaît, attendez l'hélicoptère sur le toit du musée. Terminé.

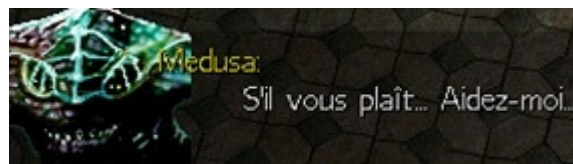
Cole Sullivan:
Dix quatre. Terminé.

vous indiquez où se trouve les corps des 3 autres membres du groupe Un au *capitaine Warshak* - le nouvel objectif du groupe Deux est d'atteindre **le toit du musée** pour son évacuation -> **le laboratoire et la destruction des hybrides n'est plus au programme du jour ...**

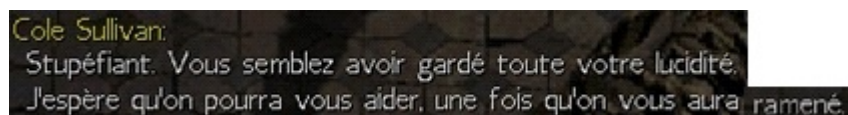
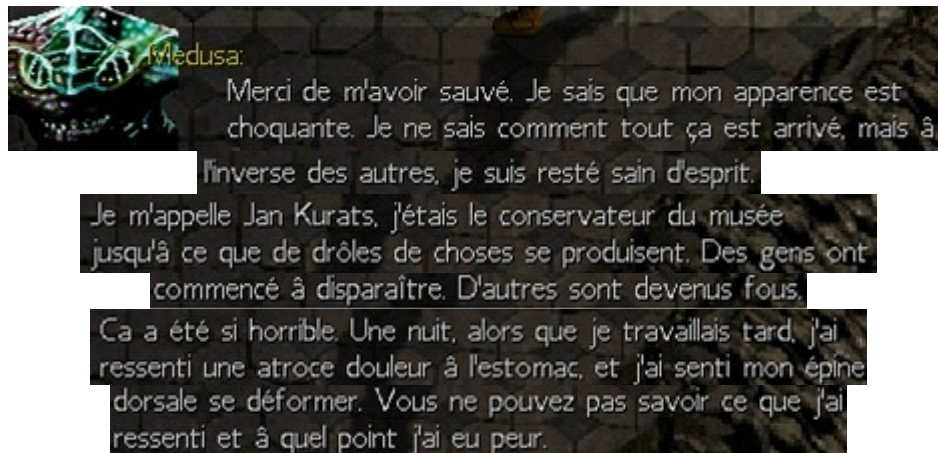
boite au Nord -> 1 **pistolet tranquilisant**, 5 **pointes de flèches de tranquilisant amélioré**, 1 **gilet** et 2 **pansements**

Ouest -> ...

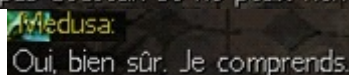
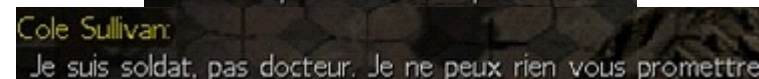
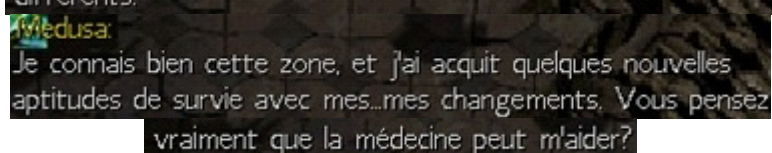
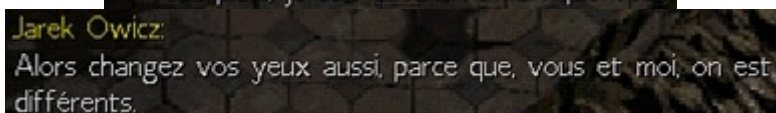
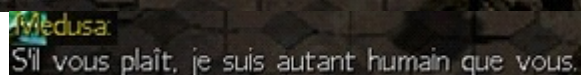
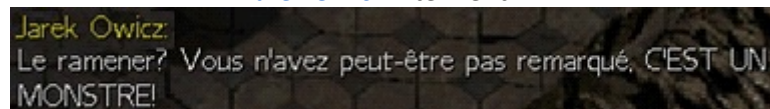
le mutant *Médusa* demande de l'aide ...



affrontez 1 *cutter pill* et 1 jet elmer



Jarek Owicz intervient ...



Médusa intègre le groupe



il dispose de deux attaques de corps corps, une à base de dégâts toxiques (ou poison ?) qui tranquillise et une décharge électrique de zone

vous ne pouvez l'équiper plus qu'il ne l'est actuellement

boite Sud Ouest -> 8 munitions fusil, 3 bandes adhésives et 2 pansements

soignez vous "un peu"

filez vers l'Est -> affrontez 3 chiens de chasse, 2 sfinks, 1 garcia, 1 headnail et 1 jet elmer

Joan McFadden niveau 7 -> + 5 PV

3 bombes a retardement, 3 grenades, 8 munitions fusil de chasse et 2 antidotes au gaz dans la boite

soignez vous bien

Nord -> utilisez le **passé partout jaune** sur le **moniteur**



...

affrontez 1 *jet elmer*, 1 *headnail*, 1 *garcia*, et 1 *chien de chasse* sachant qu'au 6ème tour, 1 *headnail* et 1 *garcia* se mêleront au combat et qu'au 8ème, ce seront 1 *garcia* et 1 *crochet* qui s'inviteront à la baston !



la difficulté de ce combat vient du fait que le moniteur ne doit pas être détruit -> utilisez tous types d'objets qui **tranquillisent** et le **lance flammes**

Médusa niveau 2 -> + 5 précision

empruntez les **escaliers en pierres** ...

le balcon

... -> dépassez la **porte** -> **sortie vers l'extérieur** -> **boîte** -> 3 **bombes à retardement**, 6 **munitions fusil** et 4 **bandes adhésives** -> ... -> en contre bas, vous distinguez un **portail** et une **échelle** (ok depuis **la ville**) -> revenez à l'intérieur -> **porte** -> ...

la salle du navire

Est -> 1ère **passerelle métallique** -> **escaliers métalliques** -> ...

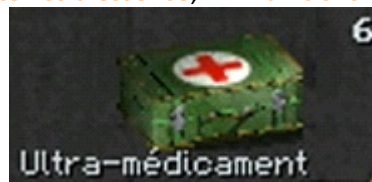
affrontez 2 *siners*, 1 *rc28*, 1 *chien de chasse*, 1 *crochet*, 1 *headnail* et 1 *jet elmer*



exemple de tableau de chasse qui apparaît après chaque combat victorieux

Jarek Owicz niveau 9 -> + 4 chance + 1 contre attaque

2 bouteilles d'essence, 12 munitions uzi et ...



boite -> 6 ultra médicaments

soignez vous bien

Nord puis Ouest -> passe partout orange au sol -> affrontez 1 headnail et 3 liliths <- dégâts de feu

Thierry Trantigne niveau 8 -> + 2 PV + 3 chance

Médusa niveau 3 -> + 5 chance

soignez vous

Nord -> boite -> 5 nourritures, 4 bandes adhésives, 24 munitions pistolet et 5 pointes de flèches de tranquillisant amélioré

Sud -> Est puis Nord juste avant l'escalier en bois -> une jeune fille tétanisée ...



Jarek Owicz:
Elle est probablement en état de choc.
2 jets elmers surgissent ... affrontez les ainsi que ...

soignez vous

montez par l'escalier en bois -> ... -> 2nde passerelle métallique -> sortie -> ...

l'observatoire

boite -> 4 grenades, 24 munitions fusil, 3 conteneurs de napalm et 4 pansements

baissez les 2 leviers à l'Ouest -> ...



...

utilisez le passe partout orange sur le scanner du télescope -> un pont métallique se forme -> allez y -> ...

le toit du musée

affrontez 9 pains gods <- résistent au dégâts de feu

automatiquement -> durant l'assaut, via votre émetteur radio, vous contacter l'OTAN



Cole Sullivan:
Ici Sullivan. Où est l'hélicoptère? On est en train de se faire tuer ici! A vous!

HQ:
Chopper en route, Monsieur.

Cole Sullivan:
En route, mon oeil. Passez-moi le Général! A vous!

HQ:
Tenez votre position, s'il vous plaît. L'hélicoptère est maintenant en route.

Cole Sullivan:
Ils nous descendent. Nous devons nous retirer. Immédiatement! Donnez-moi le délai d'évacuation, à vous! A vous! Vous m'entendez?! Allô?! A vous! A vous! NON!

Cole Sullivan:
J'ai perdu le contact. Merde. Ouvrez-moi une sortie. Maintenant! Rien ne va. Rien!

l'hélicoptère, jamais ne viendra ...

Cole Sullivan niveau 8 -> + 2 chance + 3 contre attaque

Médusa niveau 4 -> + 5 chance

Joan McFadden:
Intéressant. La même chose nous est arrivée quand nous avons demandé de l'aide par radio.

Cole Sullivan:
Ecoutez, on ne me dit pas tout, mais autant que je sache, l'OTAN n'a jamais reçu aucune liaison radio.

L'une de nos missions était de découvrir pourquoi vous n'êtes pas entrés en communication.

Joan McFadden:
Pourquoi nous n'avons pas communiqué?! Vous êtes des salauds, on a continué à essayer et essayer, mais vous nous avez dit d'être patients et d'attendre dans le port. Bien sûr, qu'on a attendu, mais vous avez vu ce qu'il y a dehors. Attendre était suicidaire! Alors nous sommes allés nous cacher dans les égouts jusqu'à ce que Giancarlo et Leif décident de tenter leur chance. Comme ils ne revenaient pas, Joseph a décidé d'aller voir ce qu'ils étaient devenus.

Cole Sullivan:
Je ne sais pas quoi dire, l'équipe a peut-être été interceptée.

nous pouvons aussi supputer les liaisons radio vers l'OTAN ont été piratées ...

soignez vous

Ouest -> **boite** -> 1 **choc électrique**, 6 **munitions fusil** et 2 **antidotes aux tranquillisants**

passé partout rouge sur un baril

affrontez 2 *pains gods*, 2 *headnails* et 1 *jet elmer*



attention -> en raison d'une bombe à retardement posée au Centre, vous devez les éliminer **avant la fin du 6ème tour**

Nord Est -> ... -> affrontez *piqûre* <- **immunisée au feu**

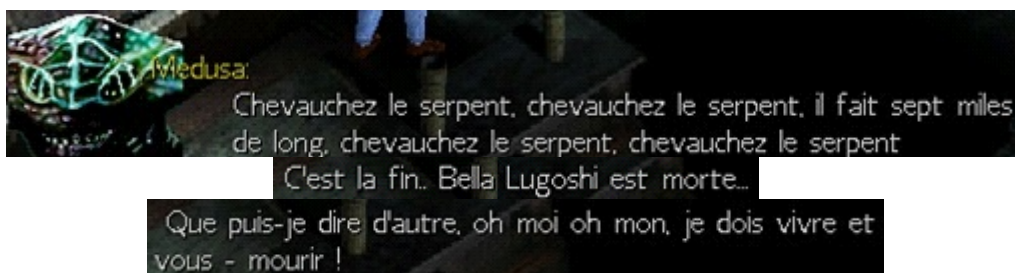


...

Joan McFadden niveau 8 -> + 1 PV + 4 précision

Médusa niveau 5 -> + 5 chance

Sud Est -> ... -> *Médusa* disjoncte -> ...



extraits de son monologue

Jarek Owicz:
Sûr, Chef. Reste calme. Fait confiance au monstre. Vous avez d'autres bons conseils, Chef?

...
affrontez **Médusa**, 2 *pains gods* et 1 *lilith*

votre groupe ne compte plus que 4 éléments ...

faites le tour par le Nord Est -> **boite** tout à l'Est -> 4 **couteaux de lancer**, 5 **nourritures** et 2 **pommades de soins**

Sud -> **boite** -> 3 **grenades paralysantes** (elles ne sont pas là pour rien ...), 2 **cocktails Molotov** et 3 **calmants**

porte -> ...

Slavsky:
Odejdzie, albo wysadze ta bude..

Jarek Owicz:
Mauvais! Il dit "laissez-moi seul ou je fais tout exploser"
Cole Sullivan:
Attention, alors. Calmez-le, Ovitz. Dites-lui que tout ira bien.

ne touchez pas à la **porte** sinon il le fera et vous n'aurez plus accès à lui

pour le calmer, envoyez plutôt une **grenade paralysante** sur cette dernière -> *Slavsky* sort de sa planque
-> ...

Jarek Owicz:
Ne faites pas l'idiot. Vous n'avez pas l'air en forme.
Slavsky:
Qui êtes-vous? Qu'est-ce qui se passe ici?

vous lui répondez que vous êtes des soldats de l'OTAN, et que vous êtes là pour l'aider - *Slavsky* demande a venir avec vous

Cole Sullivan:
Comment avez-vous survécu à tout ça?

Slavsky:
Moi. Oh, je n'étais pas là quand c'est arrivé. Je suis, comment dites-vous ça, quelqu'un qui aide. J'ai entendu dire que des gens avaient besoin d'aide ici. Je suis venu pour aider, et peut-être vais-je trouver quelque chose ici. Un petit boulot, vous voyez, parce que je dois manger. Si je n'ai rien à manger, je ne peux pas aider les gens, vous comprenez. Mais je ne savais rien à propos de ces horribles choses, ces monstres. J'ai entendu ce russe parler de radiation. Mais qu'en savait-il, hein? Il est parti en courant puis il a été tué par l'une de ces choses avec du ciment sur les pieds.

...

Slavsky intègre le groupe



batte 8 - hache 8 - pied de biche 6 - couteau de lancer - baïonnette 6

il est temps de retourner dans ...

le hall du moniteur #2

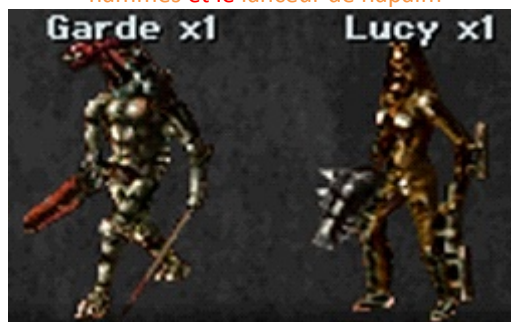
soignez vous au max de ce que vous pouvez

utilisez le passe partout rouge sur le moniteur -> ...



les rayons bleus s'effacent (rond vert sur l'image) ... l'alarme se déclenche ... des portes se referment ...

affrontez 1 *garde* et 2 *lucys* <- tous immunisés contre la tranquillisation - utilisez des cocktails Molotov, le lance flammes et le lanceur de napalm



...

Slavsky niveau 6 -> + 5 précision

sortez par là où il y avait les rayons bleus -> ...

la ville

à l'Ouest, le portail est fermé (c'est celui vu depuis le balcon extérieur du musée - ok + tard) -> passez par la grille ouverte -> Sud -> ...



automatiquement, un hybride sous invisibilité, empoisonne *Joan McFadden* <- vous ne pouvez rien faire

affrontez 2 *garcias* <- de suite, lance flammes sur les 2 - vous devez les tuer avant que *Joan McFadden* meurt ...



...



Si seulement j'avais pu... sauver l'enfant...

parle t'elle de la jeune fille ou d'un autre enfant ?

Joan McFadden décède <- je perd 1 pistolet, quelques munitions pistolet, 1 baïonnette et 2 calmants

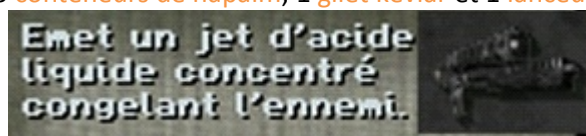
Ouest -> **boite** -> 4 **grenades**, 18 **munitions fusil**, 18 **munitions uzi** et 5 **pansements**

1/2 tour -> Sud Est -> - vous apercevez une **boite** sur le **toit du grand hôtel** (ok + tard) - l'accès au **vestibule du grand hôtel** est bloqué (ok + tard)



...

entrez dans le **parking** -> **coffre de la voiture bleue** -> 1 **appareil à attraction** -> **boite** -> 3 **grenades paralysantes**, 3 **conteneurs de napalm**, 1 **gilet kevlar** et 1 **lanceur d'azote liquide**



...

Nord Ouest -> **marqueur sans libellé** (bug ?) -> ressortez à l'**extérieur** -> en face, soit Ouest, vous passez devant l'**euromarketo** -> ...

Sud -> **portail ouvert du "tonebaum"** -> **boite** -> 4 **grenades**, 18 **munitions pistolet**, 12 **munitions uzi** et 4 **ultra médicament** -> 1ère **entrée du local technique** -> utilisez 1 **pied de biche** sur les **planches usées** -> ...



prenez le fusil ionisant

Fusil ionisant	
Domages Maxi	100
Armure légère	100 x
Armure moyenne	100 x
Armure lourde	100 x
Arme à main à fusion subnucléaire.	

...

la 2nde entrée -> vous êtes à l'extérieur - relevez le couvercle de métal lourd -> prenez le 3ème disque matrice



...

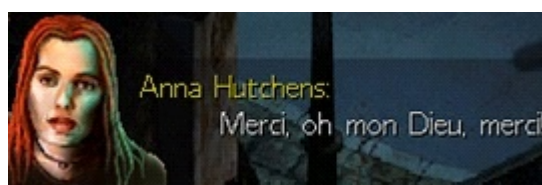
rejoignez votre groupe au portail ouvert du "tonebaum"

soignez vous

... -> un *jet elmer* s'apprêtent a attaquer une femme (rond vert sur l'image ci dessous)



...
faites en sorte qu'elle en réchappe en affrontant 2 *jets elmers* et 2 *sifflets*



...
Calmez-vous, je ne mords pas. Mon nom est Anne Hutchens. Je suis une journaliste de la revue "La nouvelle intelligence". Ca alors! Regardez cet endroit. Dire que j'ai quasiment fui ce travail; une ridicule histoire de voyage ... et qu'à la place, je cours après un Pulitzer. Le magazine des anciens élèves va en entendre parler.

Cole Sullivan:
Vous êtes plutôt insolente pour quelqu'un qui était pratiquement mort il y a une minute.
Comment avez-vous trouvé cet endroit?

Anna Hutchens:
Ben, ça s'appelle une carte, l'expert.
Je vous fait marcher, mon chou. Sérieusement, je suis coincée avec cette mission. Entre autres, une histoire de voyage en Pologne. Qui aurait cru qu'on pouvait trouver quelque chose d'intéressant en Pologne. Mais regardez cet endroit. Est-ce que j'avais tort mec... bien que je ne vois pas d'attractions pour touristes.

...
elle vous questionne sur les lieux, vous ne lui dites rien et l'emenez avec vous

Anna Hutchens niveau 5



...

Nord -> le porche -> un énorme hybride, *le pantin*, s'extirpe du mur -> ...



affrontez le <- au corps à corps en le tranquilisant régulièrement

Anna Hutchens niveau 6 -> + 3 PV + 2 précision

Thiery Trantigne niveau 9 -> + 5 chance

Slavsky niveau 7 -> + 5 précision

continuez sous le porche -> le vidéo center -> boîte -> 12 munitions fusil, 4 ultra médicaments, 6 grenades au gaz et 1 rayon à énergie



ressortez -> soignez vous -> Ouest -> ...

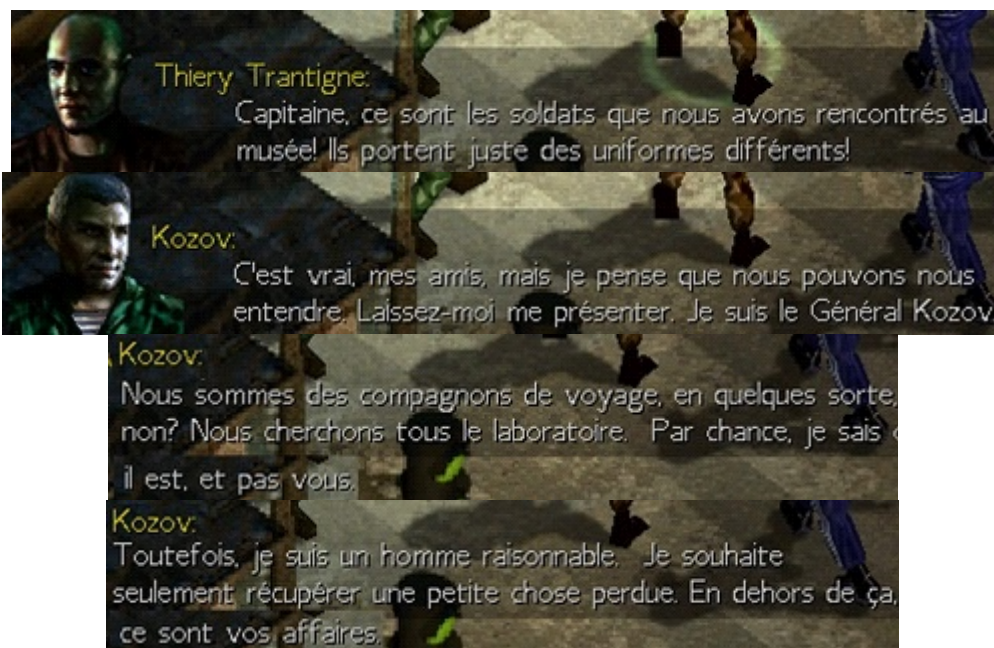
affrontez 2 garcias <- bombe à retardement, 1 insecte révérend, <- ciblez le en 1er avec du feu, des grenades et des armes, 2 aiguilles <- feu - gaz et 1 sifflet <- armes - grenades

Ouest -> vieille maison -> boîte -> 1 lance flamme, 5 pointes de flèches de tranquillisant amélioré, 1 petite clé en fer et le 4ème disque matrice



soignez vous

Nord -> un groupe d'humains ...



dans la discussion, il vous révèle que c'est lui qui interceptait les liaisons radio (du groupe Un puis le votre)

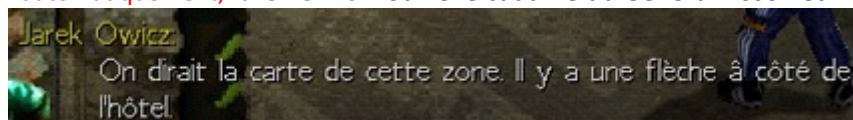
malgré les crasses qu'ils ont fait (ils sont responsables des 2 non évacuations et des morts qui s'en suivirent pour celle du groupe Un), vous semblez conclure un accord en lui donnant 1/2 d'heure pour récupérer 'sa petite chose perdue", cependant, *Jarek Owicz* intervient et ...

vous devez affronter *le Général Kosov* et au moins 7 *specnazs*

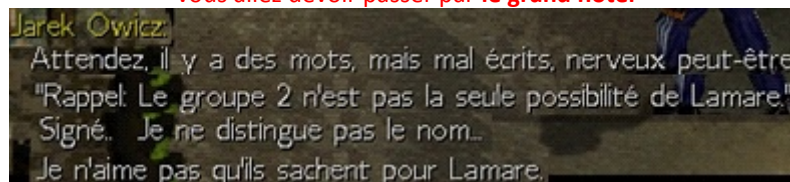


...

automatiquement, *Jarek Owicz* fouille le cadavre du *Général Kosov* et ...



vous allez devoir passer par **le grand hôtel**



Cole Sullivan est d'accord avec cette dernière parole ...

soignez vous "un peu"

Ouest -> affrontez l'*infirm*e <- feu - azote liquide

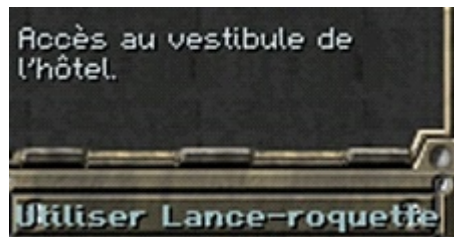


...

boite -> 1 lance roquette, 8 munitions fusil de chasse, 3 médicaments et 4 bandes adhésives

juste au Nord, c'est un **traquenard** qui vous apportera que des ennuis, **n'y allez pas** -> repartez vers l'Est et

retournez devant le grand hôtel -> ...



il vous faut une roquette !!!

Nord Est jusqu'à la grille ouverte -> Ouest jusqu'au portail que vous aviez vu en débarquant dans la ville et aussi depuis le balcon (section extérieure) du musée -> utilisez la petite clé en fer pour l'ouvrir -> ...

soignez vous "bien"

échelle -> affrontez 2 insectes révérends <- ciblez les - feu - gaz et 2 lucys <- feu

boite -> 1 gilet pare balles, 6 roquettes, 12 munitions fusil et 6 pansements

redescendez et filez jusqu'à l'hôtel -> utilisez le lance roquette sur le vestibule du grand hôtel -> ...

soignez vous "bien"

affrontez 1 insecte révérend <- ciblez le - feu - gaz , 3 aiguilles <- feu et 2 sifflets <- feu - fusil ionisant



procédez en remontant ... utilisez le fusil ionisant (longue distance) sur les sifflets

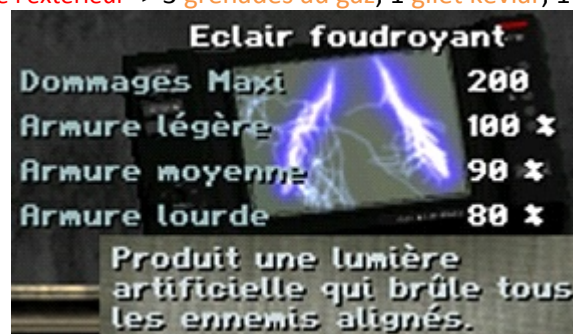
Anna Hutchens niveau 7 -> + 2 PV + 3 précision

le vestibule de l'hôtel -> interrupteur ascenseur -> ...

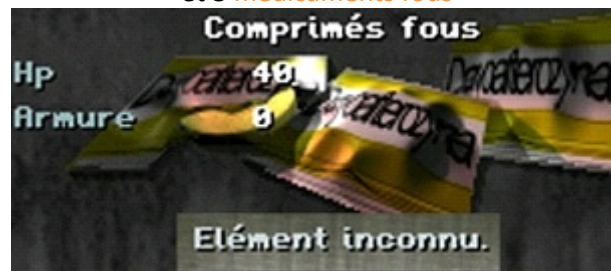


...

haut -> le toit du grand l'hôtel -> affrontez 1 *insecte révérend* <- feu et 1 *pain god* <- ionisant -> boîte <- celle que vous aviez vu de l'extérieur -> 3 grenades au gaz, 1 gilet kevlar, 1 éclair foudroyant ...



et 3 médicaments fous



a utiliser en dernier recours ...

ascenseur -> interrupteur ascenseur -> ...

bas -> le sous sol de l'hôtel -> escalier métallique -> boîte -> 3 grenades, 6 munitions pistolet, 3 conteneurs de napalm et 6 nourritures -> redescendez ->

là il faut palier au manquement du jeu -> prenez tous ce qui vous intéressent dans les inventaires d'*Anna Hutchens* et *Slavsky* ... -> sortez -> ...

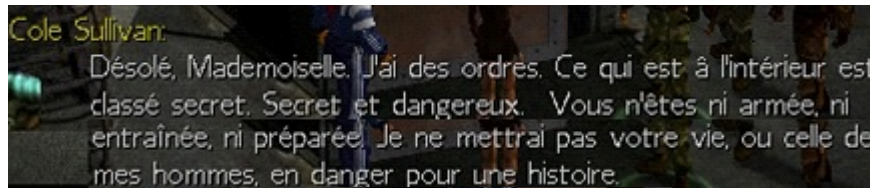
vous demandez à *Anna Hutchens* de rester là ...





Anna Hutchens:

Vous êtes cinglés?!? Je suis venue ici pour raconter une histoire. Je partirais si je le dois.



Cole Sullivan:

Désolé, Mademoiselle. J'ai des ordres. Ce qui est à l'intérieur est classé secret. Secret et dangereux. Vous n'êtes ni armée, ni entraînée, ni préparée. Je ne mettrai pas votre vie, ou celle de mes hommes, en danger pour une histoire.

Slavsky, s'il te plaît occupe-toi d'elle.

Slavsky:

Je ferai de mon mieux.

Slavsky reste ici aussi ...

Anna Hutchens:

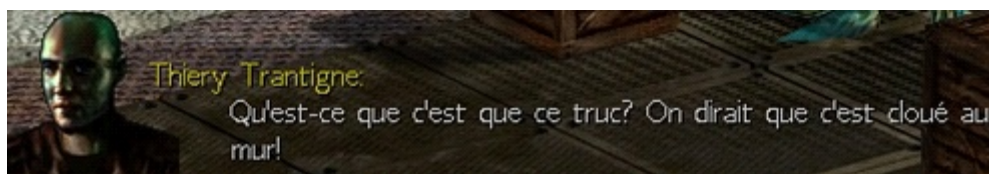
Oui, laissez-moi ici avec ce.. gangster...

Mais ne soyez pas désolé s'il m'arrive quelque chose!

Cole Sullivan:

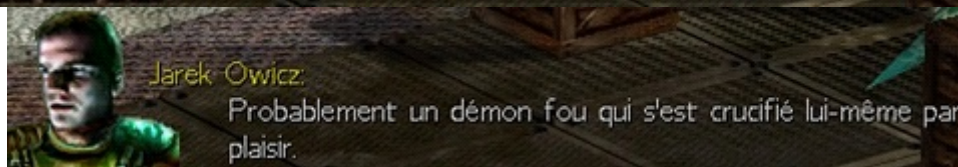
La guerre n'est pas drôle. Faites attention à ce que vous souhaitez. Nous serons bientôt de retour.

manquement du jeu -> vous ne pouvez rien prendre dans leurs inventaires avant de sortir ... -> les 3 membres du groupe Deux sont désormais seuls



Thierry Trantigne:

Qu'est-ce que c'est que ce truc? On dirait que c'est cloué au mur!



Jarek Owicz:

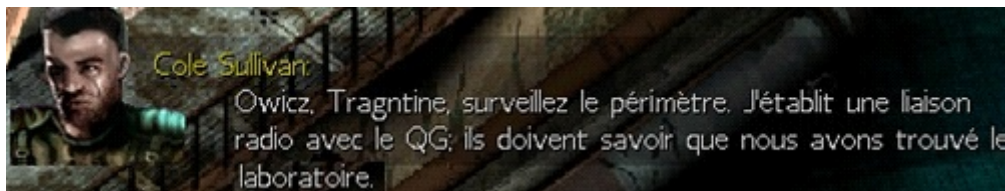
Probablement un démon fou qui s'est crucifié lui-même par plaisir.

...
affrontez le messie -> ...

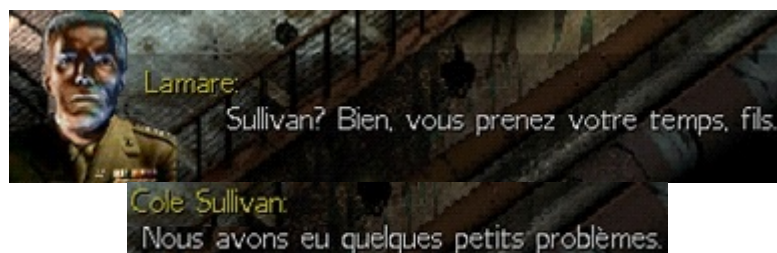


1 seule case pour l'attaquer <- armes de corps à corps + fusil ionisant - je n'ai pas touché aux caisses ... ceux qui n'attaquent sortent de sa zone d'attaque

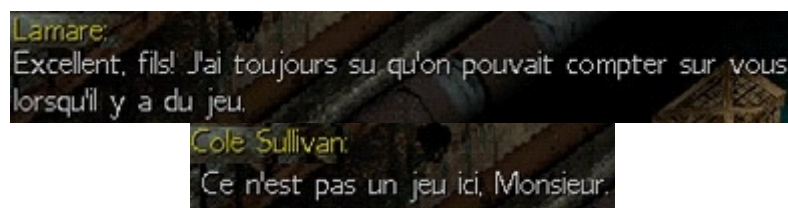
le laboratoire



...
grace à votre émetteur radio, vous contactez l'OTAN avec le code alpha - la liaison est cryptée



...
vous lui envoyez les coordonnées GPS du laboratoire



Lamare:
Je vois. Tenez votre position alors; j'avertis l'évacuation maintenant. Terminé.

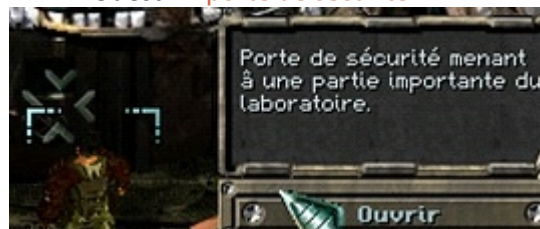
...

vous apercevez une **boîte** en contre bas (**ok + tard**)

Nord -> boîte -> 6 **bandes adhésives**, 6 **munitions uzi**, 6 **munitions fusil de chasse** et 1 **lanceur d'azote liquide**

soignez vous "bien"

Ouest -> **porte de sécurité** -> ...



...

allumez le **tableau de contrôle du réacteur**



...

sortez -> Nord -> à main droite, une **petite locomotive** puis une **boule blanchâtre** (**ok + tard**) en tête d'une **passerelle métallique** (**ok + tard**) -> ...

Cole Sullivan:
C'est une espèce de machine.
On a un petit problème. Occupons-nous en.

je pense que "l'espèce de machine", c'est la **boule blanchâtre** ... **n'avancez pas vers elle**

continuez vers le Nord -> vous tombez sur une patrouille de l'OTAN -> ...



S'il vous plaît, jetez vos armes - l'équipe d'évacuation est en route pour vous ramener au QG.



Owicz, Trantigne! A couvert!

Cole Sullivan pète un câble ?

Capitaine OTAN:
Vos funérailles, Capitaine, j'espérais qu'il n'y aurait pas de résistance - vous avez juste compliqué mon travail! Feu!

...

automatiquement, des échanges de coups de feu se font entre les deux groupes ... la cinématique nous montre tirant avec des pistolets -> je n'en ai plus, c'est Anna Hutchens et Slavsky qui en disposent ...

affrontez capitaine OTAN et 4 soldats OTAN <- armes classiques dont grenades [à gaz] + feu + tranquillisation



ciblez le capitaine OTAN avec le fusil ionisant

Nord -> entrée en face de la grande locomotive -> ...



pourquoi est je le statut enragé en phase d'exploration ?

actionnez le levier -> cinématique -> la petite locomotive se déplace

Est -> boîte -> 3 roquettes et 5 pansements

soignez vous "bien"

Sud -> progressez sur les rails, là où était stationnée la petite locomotive -> ...

affrontez 2 sisters of mercy <- roquettes - fusil ionisant - azote liquide et 2 moissonneurs <- feu

Sud à l'Est de l'escalier aux marches bleutées -> boîte -> 1 gilet kevlar, 4 antidotes au gaz, 12 munitions fusil et 1 pistolet à énergie

Nord Est -> boîte -> 3 roquettes, 3 conteneurs de napalm, 6 munitions fusil et 6 pansements -> ...



appuyez sur le **contrôleur de téléportation** -> **cinématique** -> la **boule blanchâtre** en tête de la **passerelle métallique** se dissipe

Sud -> l'**escalier aux marches bleutées** -> **vous êtes en bas** -> plein Ouest -> la **boite** que vous aviez aperçue en **arrivant** -> 4 **bombes à retardement**, 4 **munitions fusil de chasse**, 5 **pointes de flèches de tranquillisant amélioré** et 4 **ultra médicaments**

soignez vous "bien"

Nord Est -> approchez du **générateur électrique** -> ...

affrontez 5 *invisibles* <- **chacun leur tour**, au corps à corps et aux **armes à feu**, sur **la dernière case** où ils sont apparus - ils sont immunisés au feu - utilisez les **antidotes au gaz** si besoin était



mettez vous en position défensive au 1er tour ...

allumez le **générateur électrique**



...

remontez par l'escalier aux marches bleutées -> longez les rails **vers l'Ouest** -> empruntez la passerelle métallique
-> ...

allumez le **centre informatique** -> ..



...

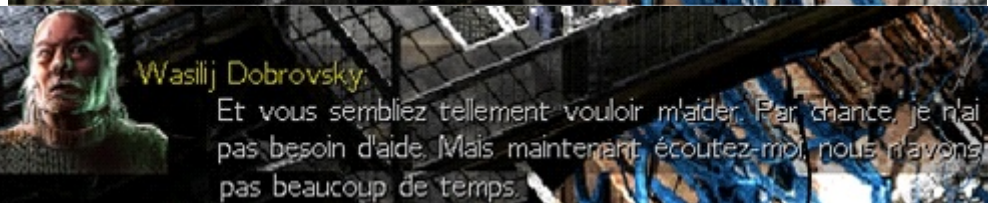
soignez vous au maximum - il reste 2 combats qui vont s'enchaîner

vous êtes sur le point d'insérer les 4 **disques matrice** dans le **poste de travail (faites le)** -> ...



...

Wasilij Dobrovsky, laissé pour mort au **Port**, débarque -> ...



Cole Sullivan:
Je suis fatigué des secrets. Vous nous avez attiré ici, n'est-ce pas? Vous nous avez suivi depuis les égouts.

Wasilij Dobrovsky:
Vous voulez entendre mon histoire ou vous voulez me poser des questions?

Wasilij Dobrovsky:
Vous avez entendu parlé, je pense, de Gorky 17, une ville Russe bombardée par sa propre armée.

Bien, donc vous avez entendu parlé de Gorky 17. Mais avez-vous entendu parlé de l'expérience Russe au nom de code "Famille de Dasha". Je ne crois pas. De même que vous n'avez pas entendu parlé de la téléportation. Oui, tout ça est réel. Ça fonctionne - juste un peu trop bien.

Bien sur "Famille de Dasha" était un projet militaire. D'abord, ils ont téléporté des animaux, puis des humains. Ça fonctionnait bien. Tout était parfait, mais deux semaines plus tard, les gens changèrent. Leur peau, leur couleur. Ils ressentirent de la douleur, de la colère, de la fureur. Puis, encore pire. Ils mutèrent. Vous avez vu vous-même qu'après ça ils n'étaient plus humains, juste ce que les scientifiques appellent des hybrides.

Mais les scientifiques se sont-ils arrêtés? Non. Ils tuèrent les hybrides, modifièrent les appareils de téléportation, et recommencèrent.

Seulement maintenant c'est encore pire! Les mutations se font plus rapidement, en quelques heures.

Et pire. La mutation commença à se répandre comme la peste. Qu'a dit le scientifique? Que la téléportation fabriquait un virus, un virus qui change les humains. Brillant scientifique. Mais son génie ne l'a pas sauvé. Il a changé comme les autres.

Alors ils envoyèrent les bombes. Ils détruisirent la ville. Tuèrent tout le monde. Sauf moi.

Cole Sullivan:
Est-ce que vous avez des preuves?

Wasilij Dobrovsky:
Des preuves? Je suis une preuve. J'ai survécu à Gorky 17. J'étais une "expérience", mais je n'ai pas changé. D'accord? J'ai seulement survécu pour... pour me rappeler l'horreur. Chanceux, oui. Mais peut-être pas.

"j'étais un expérience" ...

Cole Sullivan:
Vous avez survécu à Gorky 17? Comment êtes-vous arrivé ici, ensuite?

Wasilij Dobrovsky:
Un échec ne suffit pas. Non, comme vous le voyez, le travail continue. Ils m'ont amené ici. C'est, comment est-ce que ça s'appelle, une sauvegarde? Evidemment, l'horreur est arrivé avec eux. Vous la voyez partout ici!

Jarek Owicz:
Aucun homme n'a fait cela. Je crois que tout ça vous dépasse un peu. C'est le travail du diable.

Cole Sullivan:
Pourquoi devrions-nous vous croire?

Jarek Owicz:
Oui. Je vous crois presque aussi. Vous êtes le seul survivant. Le seul qui veut tout raconter. Un mec veinard.

Wasilij Dobrovsky:
Je suis venu là avec vous. J'ai risqué ma vie pour arriver ici. Est-ce que ce n'est pas une preuve? Ecoutez, les disques matrice ont enregistré ça, ont enregistré les gens.

Cole Sullivan:
Êtes-vous sérieux? Pourquoi ne le disiez-vous pas?

Wasilij Dobrovsky:
De nombreuses personnes ne voulaient pas que ceci soit enregistré. Ils voulaient que tout ça disparaisse, meure. Maintenant que je sais que vous n'êtes pas avec eux, je peux vous le dire.

Cole Sullivan:
Parler ne coûte rien, Dobrovsky. De même que la paranoïa. Je veux plus que des paroles.

Wasilij Dobrovsky s'en va ...

Jarek Owicz:
Tout ça, c'est des conneries. Comment est-ce que je peux savoir que ces disques ne vont pas nous tuer? Je vous ai dit que Dobrovsky était dérangé lorsque je l'ai vu. Et j'avais raison.

Cole Sullivan:
Ferme-la, Owicz. Voyons si ces disques fonctionnent.

automatiquement, vous insérez les 4 disques matrice dans le poste de travail -> ...

Cole Sullivan:
Allez, bon sang! Il devrait se passer quelque chose!

...

le général Lamare arrive en compagnie de 3 soldats de l'OTAN ...



votre désobéissance vous mène droit à l'affrontement armé contre *le général Lamare* et 3 *soldats de l'OTAN* <- rien de compliqué, vous savez (y) faire <[:o)

le général Lamare, bien que salement blessé par vos soins, s'en sort - *Wasilij Dobrovsky* se pointe de nouveau -> ...



Wassilij Dobrovsky
Attendez peut-être un moment. Ils fonctionnent. Et pourquoi l'écoutez-vous? Il est avec Kozov! Il essaye de nous tuer tous. Vous connaissez mon histoire. Je suis innocent. C'est lui le tueur ici.

Lamare
Ne l'écoutez pas, Sullivan. Il vous ment. Il était le bras droit de Kozov et s'est servi de vous pour pénétrer dans le laboratoire parce qu'il ne pouvait pas le faire lui-même.

Wassilij Dobrovsky
Pas le faire? Ha! J'ai deux fois plus de cervelle que vous suis-je maintenant?

Cole Sullivan
Dobrovsky, qu'est-ce que vous racontez?

Wassilij Dobrovsky
Quelle importance si vous savez Sullivan? Vous avez fait ce dont j'avais besoin. Vous avez activé le laboratoire. Vous voyez, le disque fonctionne. Maintenant l'énergie est partout pour tous ceux qui comprennent. Pour moi!

Cole Sullivan
Ca suffit. Je vous arrête! Reculez!



...

Cole Sullivan
Dobrovskij? Ce truc? Arrêtez-le! Il court après Lamare.

Jarek Owicz
Oubliez le Général. Il a essayé de nous tuer, Chef!

Cole Sullivan
Il est toujours humain. Allez! Allez!

...

affrontez *famille Schizo* <- tranquillisez le régulièrement et tout se passera, étonnamment, facilement : dégâts de

feu - roquettes - grenades - hache dans le dos - fusil ionisant -> au pire des cas, essayez d'utiliser le pistolet à énergie, l'éclair foudroyant ou le rayon à énergie



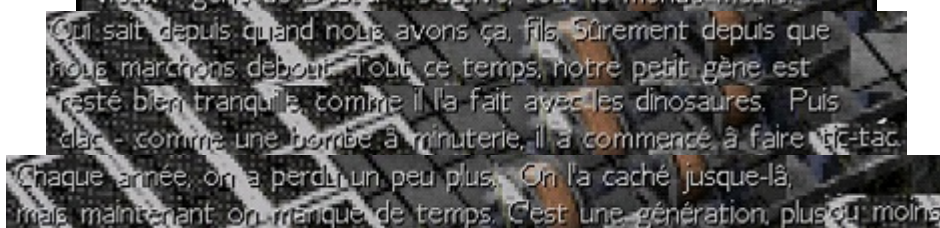
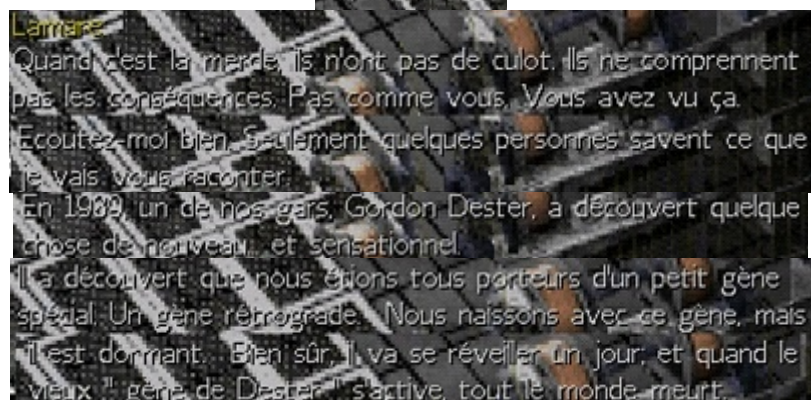
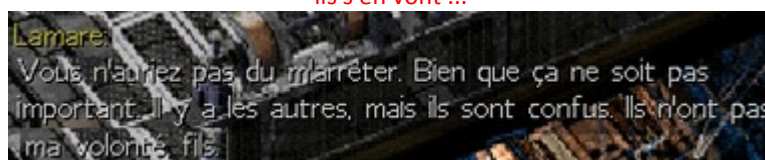
...

Cole Sullivan niveau 10 -> + 5 contre attaque

le général Lamare est étendu sur le dos au sol ...



ils s'en vont ...



Cole Sullivan
Vous voulez dire toute l'humanité? C'est une catastrophe.
C'est une arme, n'est-ce pas? Un fléau à utiliser contre l'humanité!

Lamare
Je vous dis l'exacte vérité, mon garçon! J'étais le seul dans le
groupe à l'admettre. Le seul qui avait les tripes pour agir.

Cole Sullivan
Foutaises. J'ai vu les russes ici.

Lamare
Eien sûr que vous les avez vus. Ils avaient de grands esprits ici
dans la glace. Les meilleurs physiciens hyperdimensionnels du
monde. L'un d'eux, Morozov, a conçu un appareil de
téléportation - mais seulement sur le papier. Ils avaient des
idées, mais pas de financement.

C'est là que nous sommes arrivés. On les a aidés avec du
cash. On croyait que la technologie de la téléportation nous
aiderait à stopper le "gène de Dester" en le "téléportant" à
l'extérieur de l'ADN humain. Et il a fait fonctionner ça aussi.
Mais après, les russes ont simplement refusé de nous donner
les appareils de téléportation, et Morozov a disparu.

Comme je l'ai dit, ils avaient besoin d'argent. Le Général Kozov,
qui était le coordinateur du projet côté russe, a pensé qu'il
pouvait le vendre pour un paquet.

Il pensait pouvoir le vendre à l'Irak, à nous, à quiconque pouvait
le payer. Le petit frère de Morzov l'a convaincu que ça
pouvait aussi être une arme. Il a dit qu'il pouvait la contrôler.

Kozov lança Gorky-17, la ville où se trouvait le labo, et Vladimir
a commencé à murer les humains avec les appareils. Seulement,
il n'a pas pu les contrôler. Tout est parti à la débâcle, donc
Kozov a décidé de bombarder et détruire toute cette putain de ville!

Il voulait que son cabinet de soviets farfouches croient que la
technologie était détruite en même temps que la ville.

Cole Sullivan
Sauf que la technologie a survécu.

Lamare
En oui. La technologie. Kozov et Vladimir Morozov ont tous
survécus. Ils ont créé un laboratoire de remplacement ici. Nous
pensons que c'est là que Vladimir a commencé à avoir peur. Il
a commencé à essayer d'abandonner tout le projet. Il s'imagina
que Kozov allait le tuer de toute façon. Il se fichait pas mal
des victimes de ses expériences, pourtant, ne croyez pas qu'il
était un martyr, mon garçon. Vladimir vous a traité comme un
imbécile, Sullivan.

si vous avez bien tout suivi, vous avez compris que **Vladimir Morosov** s'est présenté à vous sous l'identité de **Wasilij Dobrovsky**, - il fut votre **compagnon** durant un temps, et finalement, devenu le monstre que vous avez tué ...

Cole Sullivan
Il a dit qu'il essayait de sauver la ville. Et si c'était vrai?

Lamare:
Arrêtez avec votre altruisme. On parle de survie, mon garçon! C'est pourquoi je vous ai envoyé, vous et le Groupe Un, pour trouver cet endroit. C'est pourquoi je ne pouvais pas vous laisser vivre après sa découverte. Imaginez l'information sur le "gène de Dester" devenue publique... Quelle sorte de panique s'ensuivrait? Nous n'avons aucune chance. Les hommes comme moi ont besoin de temps pour trouver un remède.

Cole Sullivan:
Non. Non. Je ne peux pas croire ça. C'est trop horrible.

Lamare:
Vous devez me croire. Je suis en train de mourir, mais il y a encore une chance. Vous avez vu cet endroit. Vous avez les troupes pour faire ce qui doit l'être. Il y a un élément dans le laboratoire qui peut nous sauver. C'est après ça que Kozov courait, nous courions tous après. Trouvez-le. J'espère que vous saurez quoi faire lorsque vous le verrez. S'il vous plaît croyez-moi - vous êtes notre dernière chance.

Cole Sullivan:
Mon Général, en supposant que je vous crois, qui d'autre est au courant?

Lamare:
S'il vous plaît... s'il vous plaît, allez-y! Vite, vite! Vous devez vous dépêcher! Les autres vont arriver. Il y a une pièce secrète dans le labo... trouvez-la s'il vous plaît. S'il vous plaît.

le général Lamare fini par succomber aux blessures que vous lui avez infligés



cinématique de fin -> vous partez en hélicoptère (de l'OTAN sans aucun doute) avec le document top secret mentionné par le général Lamare



...

***** **BILAN** *****

les compétences avant les 2 derniers combats :

Cole Sullivan - niveau 9 -> fusil 10 - baïonnette 3 - batte 10 - choc électrique 9 - grenade 2 - fusil ionisant 7 - lance flammes 4 - grenade au gaz 1

Jarek Owicz - niveau 9 -> fusil 10 - baïonnette 3 - hache 10 - lance flammes 9 - grenade 4 - choc électrique 3 - grenade au gaz 1

Thiery Trantigne - niveau 9 -> pistolet 10 - baïonnette 10 - grenade 4 - lanceur de napalm 5 - fusil 7 - lance roquette 3

je n'ai pas utilisé le **pistolet à énergie**, l'**éclair foudroyant** et le **rayon à énergie** - 1 fois un des 2 **uzis** - peu de **bombes à retardement** - quasiment tous les **cocktails Molotov** - quelques **bouteilles de vodka** ou **d'essence** (+ **allumettes**) - un nombre conséquent d'utilisation des **pistolets tranquilisants** - il y a aussi les **armes** utilisées par les **compagnons** comme les **pistolets**, les **couteaux à lancer** et les **pieds de biche**

j'ai été légèrement handicapé par la perte de l'unique **fusil de chasse**, ses **munitions** à l'**instant T** et le **pied de biche** que j'avais attribué à **Wasilij Dobrovsky**

dés que je l'ai eut en ma possession, je n'ai pas assez user du 1er **lance flammes**

au niveau 2, je n'aurai pas dû monter la précision pour **Médusa** -> quelque soit le %, ses attaques touchent systématiquement

accès une fois à la console pour monter au maximum tous les PV juste avant **l'infirme**

durée estimée + rédaction du document -> 33 h 30

***** CRITIQUES ET AVIS *****

les défauts du jeu

crash quasi systématique lors du chargement d'une sauvegardes en cours de partie

inventaire surdimensionné - impossibilité de jeter ou stocker des **objets** - absence de phases de repos

impossibilité de tirer à distance sur certaines cases pourtant à portée -> ...



exemple avec un **fusil** -> vous ne pouvez pas tirer sur les cases grises -> c'est absurde !

sur les lieux d'affrontements, une fois la victoire obtenue, les **contenants** et donc les **objets** qu'ils contenaient, disparaissent -> c'est totalement aberrant

de façon général, en phase d'exploration, vous ne distinguez pas les ennemis - ils sont sensés arrivés de nulle part -> facilité pour les développeurs qui auraient eut du mal à les faire logger sur les cartes d'exploration tant les dimensions entre celles ci et celles de combats sont différentes -> incohérence totale

cas des cadavres des **compagnons décédés** et des **ennemis** qui "s'évaporent" -> impossibilité de récupérer leurs **équipements** -> c'est idiot

le chemin vers **le laboratoire** est libre, pourquoi doit t'on combattre **le messie** qui est scotché sur son mur ?

des ennemis décédant par le feu (**je suppose que c'est pareil pour le poison des grenades à gaz ...**) ne rapportent pas de PE, pourquoi ?

a vérifier -> si vous empoisonnez puis enflammez un même ennemi (**ou l'inverse**), il semble que le cumul des dégâts sur la durée ne se fasse pas - seule la dernière affliction semble débitée des PVs de l'ennemi durant les tours suivants -> **si c'est bien le cas, le jeu nous arnaque**

les qualités du jeu

pour l'époque, les graphismes sont (très) bons - les ennemis sont atypiques (**cf. le fichier de l'artwork pour + de détails**)

le gameplay, le scénario, ses rebondissements et les dialogues sont très bons

avec l'aspect survie, les possibilités de diverses tactiques en combat sont le point fort du jeu

malgré des incohérences majeures et vu son vieil age, **Gorky 17** est un bon "petit" jeu