

# THE TECHNOMANCER

Spiders - juin 2016 - version GOG - 3.99 euros

## \*\*\*\*\* NOMENCLATURE \*\*\*\*\*

Textes / Commentaires / Lieux / propose (des) quête(s) / (possibilité de) quête(s) non réalisée(s) -> RP

QP -> Quêtes principales / QS -> Quêtes secondaires

## \*\*\*\*\* TECHNIQUE \*\*\*\*\*

<Impr Ecr> et <Windows> -> Ok

logiciel de capture d'écran et de vidéo (comme Fraps) -> Ok

emplacements des Sauvegardes -> ...

Ce PC ▶ Windows (C:) ▶ Utilisateurs ▶ Sergio Tout Court ▶ Documents ▶ The Technomancer  
 ▶ Ce PC ▶ Documents ▶ The Technomancer

absence de manuel -> se référer à l'option 'Guide' du menu principal -> didacticiel au [Vieux Dôme](#)

## \*\*\*\*\* LE HÉRO - LE JEU - LES CONSEILS \*\*\*\*\*

4 postures de combat (Guerrier, Roublard, Technomant et Gardien) disposant chacune ->

1 . d'un arbre spécifique de **18** Compétences passives ou actives - ces dernières étant améliorables une fois  
-> choix du joueur entre deux propositions -> accessibles par une <touche numérique> programmable par le joueur ou  
par le panneau de pause active

**1** point de Compétence a attribuer pour chaque niveau gagné

2 . d'un Attribut associé (Force -> guerrier / Agilité -> roublard / Pouvoir -> technomant / Constitution -> gardien) -> **5** rangs

**1** point d'Attribut a affecter tous les 3 niveaux jusqu'au niveau 34 soit 12 au total

**6** Talents (Charisme, Science, Artisanat, Furtivité, Pièges/Crochetage, Exploration) -> **3** rangs qui

interviennent aussi dans les dialogues

1 point de Talent a désigner tous les 4 niveaux jusqu'au niveau 33 soit 9 en tout

notre héro connaissant les bases de chaque posture de combat (chacune d'entre elles ayant ses propres armes et techniques), il semble évident qu'il faille mixer la posture de combat Technomant avec une des 3 autres

-----

niveau gameplay, rien de compliqué pour comprendre comment jouer/ explorez et fouillez partout / écoutez les conversations

vos actions influent sur votre réputation auprès de "factions", de *tiers*, des compagnons actifs et sur votre Karma

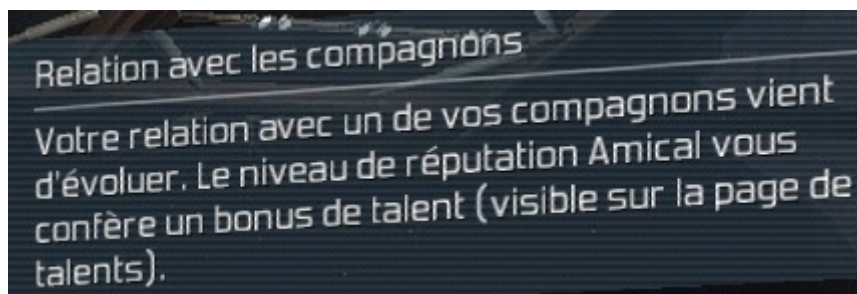
choisissez jusqu'à deux compagnons actifs en fonction de votre héro

un compagnon peut vous quitter si vos agissements lui sont opposés - parlez avec eux régulièrement - ils vous apportent des bonus de compétences selon leur spécialité respective (pour les bonus de Talent voir plus bas)

n'oubliez pas que vous avez la main sur leurs équipements (amélioration / changement / échanges multiples) et que pouvez leurs indiquer le comportement que chacun doit adopter dans les phases de combat -> onglet 'Ordres' du panneau de Pause Active

les compagnons ne gagnant pas de point d'expérience, ils n'évoluent pas ("on" va dire qu'ils sont déjà au taqué) -> au cours des combats, ils ne décèdent pas, ils tombent dans l'inconscience tout comme les ennemis humains ou mutants

achever un ennemi humains ou mutants -> - 1 à votre Karma



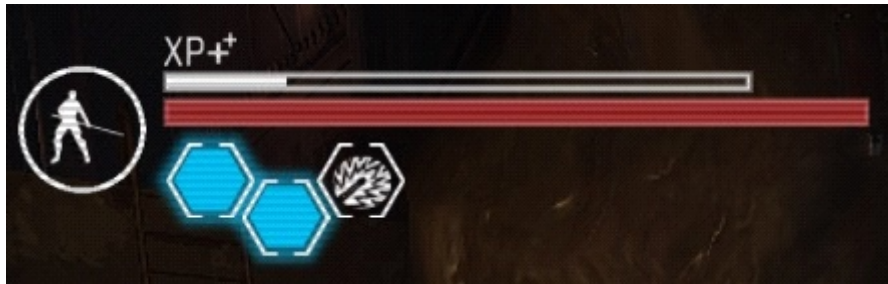
a condition qu'ils soient actifs et avec une relation amicale -> certains compagnons donnent, en sus, un bonus à un Talent précis -> sachez en profiter (notamment pour crocheter ou pratiquer l'artisanat)

quelques objets donnent eux aussi un bonus à un Talent identifié -> prenez le en compte pour l'évolution de votre héro et utilisez les à bon escient (conservez les)

les différentes sources de bonus (compagnon et objet), pour un même Talent, se cumulent

en 1ère partie -> faites en sorte de suivre systématiquement toutes les quêtes dans le journal de quêtes  
(<L> par défaut)

sur certains secteurs, les monstres et ennemis réapparaissent régulièrement -> ne vous gênez pas pour y faire un petit tour de temps en temps -> + de points d'expérience et ... plus d'objets



l'état reposé permet d'obtenir plus de PE lors des combats

pour se déplacer librement lors d'un affrontement (ce que j'ai compris tardivement [ sic ]) -> aucune cible = pas de pointeur carré sur un ennemi sinon, vous serez pour le moins "entravé" -> pour les combats difficiles, alterner ciblage + attaque et déciblage + remplacement avec la pose (d')explosif(s) par exemple

si besoin était, vous avez la possibilité de changer (temporairement) le niveau de difficulté en cours de partie

enfin, en cas de problème (récurrent pour ma part) pour monter certains escaliers -> passez en mode furtivité

#### \*\*\*\*\* PARTIE TECHNOMANT QUERRIER \*\*\*\*\*

j'ai juste indiqué l'évolution que j'ai choisi pour mon héros, le cheminement général sur la carte de Mars et les  
donneurs de quêtes par secteurs

niveau de difficulté -> normale



Zachariah ...

## Vieux Dôme

et alentours

QP -> *Sean Mancer*

Talent -> Artisanat 1 / Attribut -> Pouvoir 1

Guerrier -> attaque rapide améliorée

Technomant -> arc électrique amélioré

Attribut -> Force 1 / Guerrier -> attaque rapide améliorée -> coup critique + 5 %

Talent -> Artisanat 2 / Technomant -> arc électrique amélioré -> 3 arcs au lieu de 2

## Ophir

(Abondance) -> l'Echange, les Bas Quartiers et les Sous Sols

RP -> loyal, sans l'être totalement, envers l'armée - plutôt bon envers les autres tiers - n'apprécie pas la pègre

levelling dans les sous sols

QP -> *Ian* Mancer - *Elyza* Major / QS -> *Ryan* Steward (2) - *Tom* Goodsman - *Fiorello* (3) - *Lucky* - *preneur d'otage* (Echange RDC Nord Est) - *Jeffrey* Hunter (compagnon) - *Scott* Seeker (compagnon) - *Anton* Rogue (*trahison*) - *Niesha* (compagnon) - *Citoyenne* (bas quartiers RDC Nord Est) - *Beg* (mutant *Fiorello*) - *Citoyenne* et *Sam* Rogue (curiosity's bar - bas quartiers RDC Nord -> 1ère manche du tournoi en *Arène*) - *Commerçant* ( bas quartiers RDC Sud Ouest curiosity 's bar)

Guerrier -> attaque de zone améliorée

Attribut -> Pouvoir 2 / Technomant -> arme électrique améliorée

Technomant -> arme électrique améliorée -> coup critique + 6 %

Talent -> Charisme 1 / Guerrier -> attaque de zone améliorée -> faire tomber ennemis + 5 %

Attribut -> Force 2 / Guerrier -> dégâts bâton + 10 %

Technomant -> dégâts électriques des gantelets + 20 %

Technomant -> vitesse régénération de fluide + 20 %

Attribut -> Pouvoir 3 / Talent -> Charisme 2 / Guerrier -> résistance interruption durant attaque de zone + 20 %

Technomant -> enchaînement plus rapide après usage des sorts de la technomancie

Guerrier -> toutes attaques au bâton -> coup critique + 5 %

Attribut -> Force 3 / Technomant -> charge de fluide + 1

Talent -> Science 1 / Guerrier -> Tornade

## Site de fouilles

Technomant -> armure magnétique

## Ophir

(Abondance) -> l'Echange, les Bas Quartiers et les Sous Sols

QP -> Ian Mancer - Elyza Major - Niesha (compagnon) / QS -> Amélia (compagnon)

Attribut -> Force 4 / Guerrier -> Tornade -> puissance d'interruption de l'attaque + 25 %

Technomant -> armure magnétique -> régénération vie + 0.30/s

## Valles Marineris

QP -> Niesha (compagnon)

Talent -> Charisme 3 / Guerrier -> faire tomber les ennemis pour toutes les attaques au bâton + 5 %

## Noctis

(enclave libre) -> Caravanserail, le quartier des portes et la zone de débarquement

RP -> loyal envers Dandolo - bienveillant avec les résidents de Noctis - n'apprécie pas la pègre

QP -> Andrew (Lucky à Ophir) (compagnon) - Dandolo / QS -> tournoi en Arène à Ophir - Bas Quartier - Réfugié - le prêcheur - le zoologiste - Niesha (compagnon)

Attribut -> Pouvoir 4 / Technomant -> résistance tous dégâts + 5 %

## Voie d'Ombre d'Aurora

QS

## Noctis

(enclave libre) -> Caravanserail, le quartier des portes et la zone de débarquement

QP -> Amélia (compagnon)

## Valles Marineris

QS + levelling

Guerrier -> zone de touche des attaques au bâton augmentée

Technomant -> onde magnétique repousse les ennemis quand le champ de protection (de l'armure magnétique) est touché

Attribut -> Force 5 / Talent -> Science 2 / Guerrier -> résistance aux attaques pour faire chuter + 50 %

## Noctis

(enclave libre) -> Caravanserail, le quartier des portes et la zone de débarquement

fin QS

QS -> responsable des éoliennes (Marco) - Mutant - Citoyen (membre des Vory)

## Valles Marineris

QS + levelling

## Noctis

(enclave libre) -> Caravanserail, le quartier des portes et la zone de débarquement

fin QS

Guerrier -> résistance aux interruptions pendant toutes les attaques au bâton + 10 %

## Ophir

(Abondance) -> les Sous Sols

QP

## Noctis

(enclave libre) -> Caravanserail, le quartier des portes et la zone de débarquement

QS -> *Dandolo*

## Valles Marineris

QS + coffres niv 2 + levelling

Guerrier -> frénésie

## Noctis

(enclave libre) -> Caravanserail, le quartier des portes et la zone de débarquement

fin QS

## Ophir

(Abondance) -> les Sous Sols

QS + levelling

## Valles Marineris

QS - levelling

Attribut -> Pouvoir 5 / Guerrier -> frénésie -> durée rallongée de + 10 secondes

## Ophir

(Abondance) -> les Sous Sols et les Bas Quartiers

QP + QS

*Anton* Rogue - *Opposant* (étage curiosity's bar) - *Sam* Rogue (curiosity's bar - bas quartiers RDC Nord -> 2nde manche du tournoi en *Arène*)

Talent -> Piège & Crochetage 1 / Guerrier -> chance d'interruption de toutes les attaques au bâton + 10 %



## Noctis

(enclave libre) -> Caravanserail, le quartier des portes et la zone de débarquement

fin QP - QS

Technomant -> poing électrique

## Valles Marineris

coffres niv 3 - levelling

## Ophir

(Abondance) -> les Sous Sols et l'Echange

QP - QS

Attribut -> Constitution 1 / Technomant -> poing électrique -> immobilier à l'impact + 25 %

## Noctis

(enclave libre) -> Caravanserail, le quartier des portes et la zone de débarquement

fin QP - QP

## Ophir

(Abondance) -> les Sous Sols, les Bas Quartiers et l'Echange

fin QS

Technomant -> puissance d'interruption des attaques de technomancie + 20 %

## Noctis

(enclave libre) -> Caravanserail, le quartier des portes et la zone de débarquement

QS -> Andrew (Lucky à Ophir) (compagnon)

## Ophir

(Abondance) -> les Sous Sols, les Bas Quartiers et l'Echange

fin QS

Talent -> Science 3 / Technomant -> résistance à l'interruption pendant lancement des sorts de technomancie + 20 %

QP -> *Ian* Mancer

fin QP

Attribut -> Constitution 2 / défenses physiques et électriques de l'ennemi suite poing électrique - 25 % pendant 20 secondes

## Noctis

(enclave libre) -> Caravanserail, le quartier des portes et la zone de débarquement

QS -> *Dandolo* / fin QS

QP - QS en cours

QS -> *Amélia* (compagnon)

## Ophir

(Abondance) -> les Sous Sols, les Bas Quartiers et l'Echange

fin QS

Technomant -> tempête électrique

## Noctis

(enclave libre) -> Caravanserail, le quartier des portes et la zone de débarquement

QS -> *Phobos* (*beg* à Ophir) (compagnon)

## Voie d'Ombre

fin QS

retour -> levelling à Valles Marineris ...-> passage à Noctis (enclave libre)

## le Dôme Perdu

QP

## Noctis

(enclave libre) -> Caravanserail, le quartier des portes et la zone de débarquement

événement -> Scott Seeker (compagnon) a disparu ...

QP

## le Camp de Rééducation

QP

Technomant -> charge de fluide + 1

## Noctis

(enclave libre) -> Caravanserail, le quartier des portes et la zone de débarquement

fin QP - QP - fin QS

## Ophir

(Abondance) -> les Sous Sols, les Bas Quartiers

vérif si Scott Seeker (cf. propos *Dandolo*) est rentré chez lui -> non

Technomant -> tempête électrique -> dégâts + 25 %

## Noctis

(enclave libre) -> Caravanserail, le quartier des portes et la zone de débarquement

commerce - artisanat - repos

## Voie d'Ombre d'Aurora

fin QP

## Mutant Valley

QP -> *Phobos* / QS -> tournoi en Arène à Ophir - Bas Quartier

## Canyon

QP - QS - fin QS (*Scott Seeker* est là) - nouvelle QS liée à *Scott Seeker* et *Alan*

Technomant -> génère une source d'énergie récupérable au sol quand un ennemi devient inconscient suite  
sort arc électrique

## Noctis

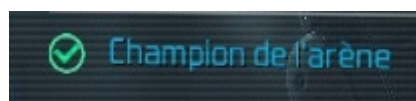
(enclave libre) -> Caravanserail, le quartier des portes et la zone de débarquement

fin QS - QS / QS -> *Amélia* (compagnon)

## Ophir

(Abondance) -> les Sous Sols, l'Echange et les Bas Quartiers

QS



fin QS

Technomant -> chance d'immobiliser avec les sorts de technomancie + 5 %

## le Désert

fin QS

## Mutant Valley

QS -> *Andrew*

## le Dôme Perdu

fin Qs

## Mutant Valley

fin QP

Technomant -> surcharge

QP -> *Phobos* / fin QS / QS -> *Intendant - Phobos*

alliance Mutants [ *Rebut* ] -> Ok

## Canyon

fin Qs

## Mutant Valley

QS -> *Niesha*

## Noctis

(enclave libre) -> Caravanserail, le quartier des portes et la zone de débarquement

QP -> alliance Noctis [ *Dandolo* ] -> Ok / fin QS

## Mutant Valley

QS -> *Rebut*

## Ophir

(Abondance) -> les Sous Sols et l'Echange

QS / QP -> alliance Armée [ *Elyza Major* ] -> Ok

Technomant -> surcharge -> vitesse régénération de fluide + 25 %

## Valles Marineris

levelling + capture vidéos

## Ophir

(Abondance) -> les Sous Sols et les Bas Quartiers

QP -> alliance opposants [ *Boulgalov* ] et Vory [ *Anton Rogue* ] -> refusées

Guerrier -> attaque déstabilisante améliorée

## Mutant Valley

QP -> alliance Technomants [ *Melvin Mancer* ] -> Ok

fin QP / QP -> *Compagnons* / fin QS / QS -> *Rebut*

## Vieux Dôme

et alentours

QP

Guerrier -> attaque déstabilisante améliorée -> faire tomber adversaire + 10 %

## Mutant Valley

commerce - artisanat - repos

## Voie d'Ombre d'Aurora

QP

## Noctis

(enclave libre) -> Caravanserail, le quartier des portes et la zone de débarquement

QP

## Ophir

(Abondance) -> les Sous Sols, l'Echange et les Bas Quartiers

QP multiples / QP -> *Citoyen*

Guerrier -> puissance d'interruption attaque déstabilisante + 20 %

QS

Guerrier -> esquiver projectiles pendant attaque déstabilisante + 65 %

Guerrier -> esquive améliorée

## Mutant Valley

fin QS / QS -> *Rebut*

## Noctis

(enclave libre) -> Caravanserail, le quartier des portes et la zone de débarquement

QS

## Ophir

(Abondance) -> les Sous Sols et l'Echange

QS

## Mutant Valley

fin QS

Guerrier -> timing esquive critique un peu plus large

## Ophir

(Abondance) -> les Sous Sols et les Bas Quartiers

QP / fin QP

## Mutant Valley

commerce - repos

## le Dôme Perdu

QP

Guerrier -> esquive en avant déplace plus loin

## Mutant Valley

QS -> *leader des mutants de l'enclos*

## Ophir

(Abondance) -> les Sous Sols et l'Echange

QS

## Canyon



QS

## Mutant Valley

fin QS

## le Dôme de Glace

fin QP

Guerrier -> esquive améliorée -> faire tomber l'ennemi + 10 %

### \*\*\*\*\* BILAN / CONCLUSION \*\*\*\*\*

Karma	Bon
Réputation avec les factions	
Niveau de relation avec Abondance	Hostile
Niveau de relation avec l'armée	Amical
Niveau de relation avec Noctis	Amical
Niveau de relation avec les Vory	Suspicieux
Niveau de relation avec les mutants libres	Amical
Niveau de relation avec l'opposition	Bonne

relations amicales avec tous les compagnons - amoureux avec *Amélia*

Niveau atteint -> 49 / durée estimée avec rédaction -> 57 h 00

les défauts du jeu

les temps de chargement sont un peu longuet -> mais bon ... "on" a connu (bien) pire

absence de gestion de la faim - inventaire surdimensionné (un marronnier dans les RPG)

possibilité d'aller en plein jour dans des secteurs dégagés (ex. Valles Marineris)

les *tiers* amicaux et les *compagnons* sont insensibles à nos coups lors des affrontements (comme s'ils étaient éthérées), c'est absurde

la réapparition des mêmes monstres aux mêmes endroits et cela durant toute la partie, n'est pas crédible

les atouts **the Technomancer**

le jeu est stable -> aucun crash durant la partie

graphiquement, c'est tout à fait acceptable

l'évolution du personnage choisie par le joueur et les choix effectués par ce dernier dans les actions proposées, laisse place à de multiples possibilités de RP

outre les deux quêtes principales et les quêtes secondaires liées à divers *tiers*, les histoires liées aux *compagnons* sont fortement développées -> on en apprend toujours un peu plus sur eux tout au long de l'aventure

les dialogues sont d'une qualité totalement exceptionnelle et les voix (en EN [ \*]) sont excellentes

(\*) Spiders étant un studio Français, il est étonnant de ne pas pouvoir disposer de voix FR

**the Technomancer** souffre de défauts majeurs mais, ses qualités les supplantant pour bonne partie, je considère que c'est un ...

très bon jeu !

