

VAPORUM I

2017 - dev. Fatbot Games

acheté 3.99 euros sur la plateforme GOG

***** Nomenclature *****

Commentaires / Textes / Objets / Interaction

mise en garde - astuce - bug - important / Choix / Bonus permanent



Tiers / Non réalisé, Non vérifié ou Non utilisé

***** TECHNIQUE *****

absence de Manuel -> suivez le didacticiel - consultez l'option "Instructions" du menu général - <F1> à tous moments

<Windows> fonctionne / <Impr écr> fonctionne

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

↑  > Ce PC > Windows (C:) > Utilisateurs > Sergio Tout Court > AppData > LocalLow > Fatbot Games > Vaporum >
↑  > Ce PC > Data (D:) > RPG > Vaporum > Saves

les répertoires des sauvegardes

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



vous entrez dans une tour qui vous a "reconnue"

vous avez aucun souvenir d'elle et de ce qu'il s'est passé avant son apparition sur cette île ...

5 modes de difficulté -> modifiable tous instants

le (taux de) fumium est l'équivalent des points d'expérience

à chaque niveau gagné, vous obtenez 1 **Point de Circuit** à affecter dans une des 12 compétences de votre **exosquelette** (*)

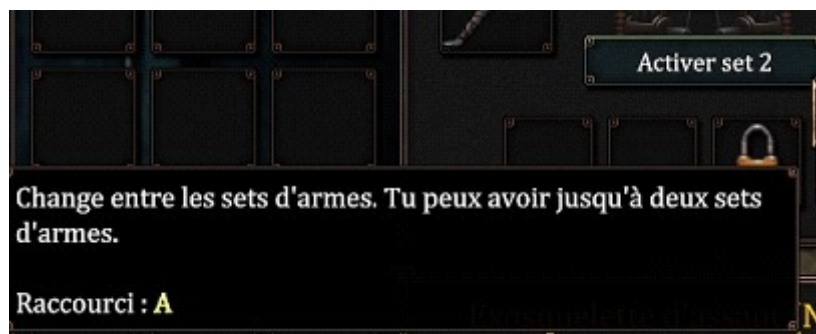
chaque compétence dispose de 5 rangs avec un prérequis de niveau

le rang 3 de chaque compétence débloquent son module

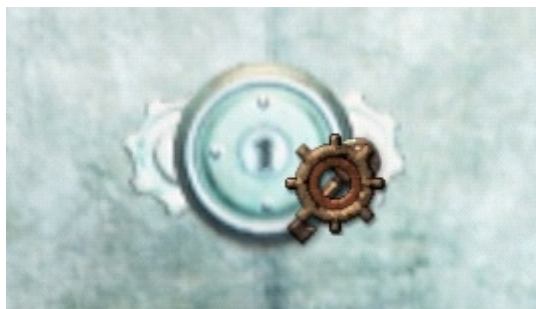
le rang 5 de chaque compétence débloquent deux modules associés <- il faudra choisir un des deux

quelques **équipements** ont des prérequis de "possession" d'un module dans une compétence précise

(*) en début de partie, vous aurez à choisir un des 4 **exosquelettes** proposés - chacun d'entre eux disposant de bonus qui lui sont propres - les 12 compétences étant communes



inventaire -> vous avez droit à deux sets d'**armes**



les **objets applicables** sur un **élément du décor** comme une **clé** sur une **serrure** ou une **brique** sur une **plaque de pression** sont à sélectionner dans l'inventaire

le mode avec "arrêt du temps" ralentit grandement l'action dans les phases de combat

notez qu'à chaque montée de niveau, votre Intégrité retrouve son maximal -> si vous y êtes presque, essayez d'y arriver dans prendre de **kit de réparation**

il est possible de sauvegarder en cours de combat

si vous ne jouez pas en mode vieille école, annotez vos cartes

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

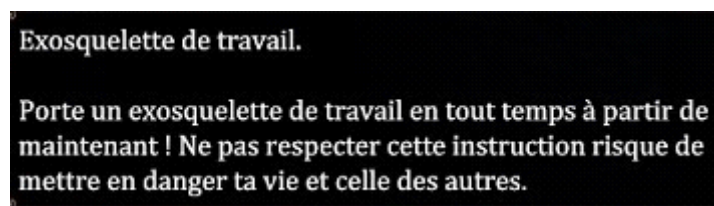


hochement de tête -> Non

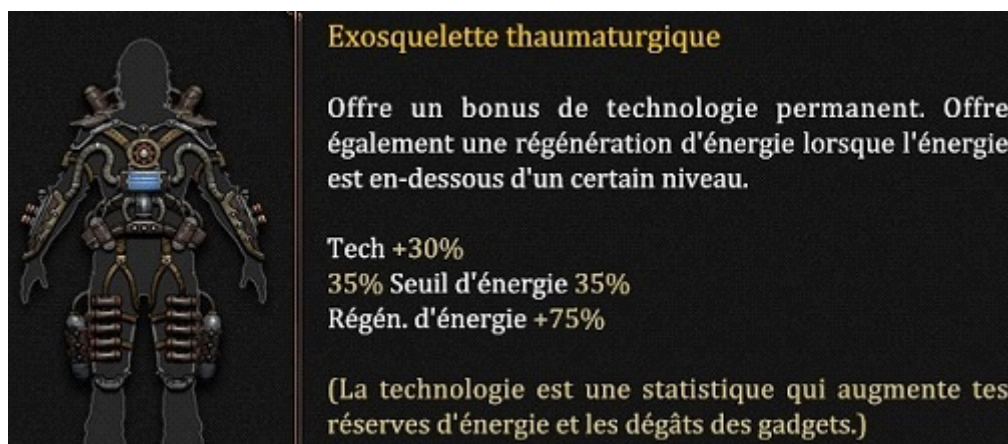
n.b. : dans cette soluce, je n'ai pas du tout détaillé l'intrigue

dans le monstre

2 vannes -> ... -> levier -> ... -> caisses (ok + tard) -> pousser la grosse caisse -> tonneaux (ok + tard) -> ... -> vanne -> ...



levier au fond -> choisissez un exosquelette parmi les 4 présents dans les tubes :



Exosquelette d'assaut



Offre un bonus permanent à la résistance, à l'absorption de fumium et au pouvoir de réparation. Inflige également plus de dégâts totaux en fonction de l'intégrité manquante.

Durabilité +10%

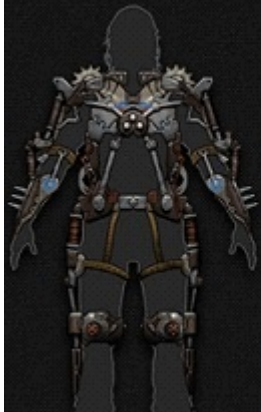
Absorption de fumium +5%

Pouvoir de réparations +25%

+0.75% de dégâts totaux en plus par % d'intégrité manquante

(La résistance réduit les dégâts reçus des effets acide, saignement, brûlure et choc. L'absorption de fumium augmente la quantité de fumium reçue. Le pouvoir de réparation améliore les effets restaurant l'intégrité.)

Exosquelette de combat



Offre un bonus de combat permanent. Inflige également des dégâts supplémentaires à la troisième attaque de suite réussie.

Combat +30%

Dégâts bonus (3ème attaque réussie) +50%

(Le combat est une statistique qui augmente les dégâts et la précision des attaques.)

Exosquelette lourd



Offre un bonus de résistance permanent. Tu obtiens également une chance de retourner une attaque contre l'attaquant en ne subissant aucun dégât. Cette chance est doublée lorsqu'en-dessous d'un certain niveau d'intégrité.

Résistance +30%

Chance de renvoyer 25%

40% Seuil d'intégrité 40%

(La résistance est une statistique qui augmente l'intégrité de ton exosquelette (points de vie) et les chances d'éviter les attaques directes.)

je m'équipe de l'exosquelette d'assaut

... -> droite -> bouton -> placard -> pied de biche - note note de *Winnie Bent* -> cassez les tonneaux - prenez les munitions

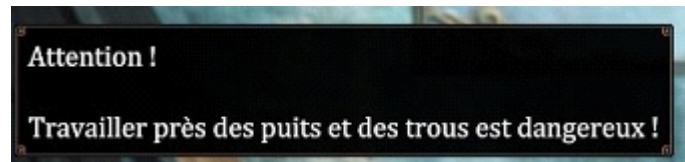
revenez vers la grosse caisse -> cassez les caisses -> r.a.s. -> cassez les tonneaux -> coffre -> note magazines cochon - kit de réparation

retournez après les tubes -> gauche -> cassez les tonneaux -> ...

si vous n'êtes pas dans le mode "vieille école", vous avez accès à la carte

bouton -> ... -> combattez - vous ne pouvez revenir en arrière / Sud -> serrure de clé rouillée (ok + tard)

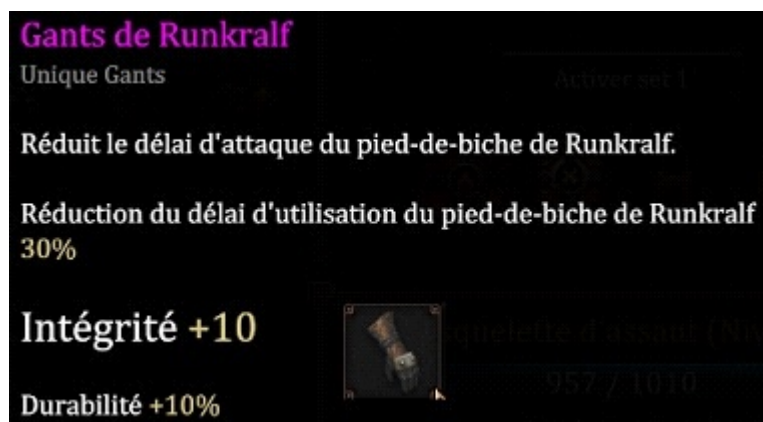
Nord -> bouton -> ...



pousser la grosse caisse dans le trou -> Nord -> bouton -> Est -> bouton -> 1er placard -> pistolet d'infanterie, munitions et note trouvaille surprenante -> 2nd placard -> clé rouillée et note nouvelle main d'œuvre -> 1/2 tour -> Ouest -> bouton -> 1er placard -> bottes d'ouvrier et note arx vaporum -> repartez vers l'Est -> combattez -> Est -> ...

déverrouillez la serrure de la clé rouillée -> évitez les deux premiers jets de vapeur -> vanne -> ... -> kit de réparation -> ... -> combattez -> coffre -> brique et note l'opportunité d'une vie -> posez la brique sur la plaque de pression -> Nord -> ...

combattez - ramassez kit de réparation -> ... -> à main gaucher, la 1ère grosse caisse -> ... -> combattez -> au Sud Est, poussez la 2nde grosse caisse -> coffre -> ...



gants de Runkralf, rondache recrue, note loin des yeux et munitions -> ...

revenez et pousser la 1ère grosse caisse vers l'Ouest -> bouton -> Nord -> ... -> une fois avoir marché sur la plaque de pression, allez bloquer le faisceau au Nord Ouest -> passez quand la porte sera totalement levée -> combattez ...



Est -> serrure de clé d'argent (ok + tard)

Ouest -> bouton -> combattez -> ramassez kit de réparation et note saignements -> placard -> clé en argent, note palpitation et kit de réparation -> caisse gauche -> cape recrue, tenue d'apprenti et armure blindage ferme -> caisse de droite -> dague rouillée, fusil de lieutenant et munitions

Est -> déverrouillez la serrure de la clé d'argent -> cassez les tonneaux et les caisses -> marchez sur la plaque de pression -> combattez -> ramassez gadget déchargeur de base -> Sud -> ramassez chocs - levier

armes contondantes -> rang 1

.Est -> utilisez votre déchargeur de base -> ramassez et utilisez le condensateur de fumium (+ 26 fumium) ->

...

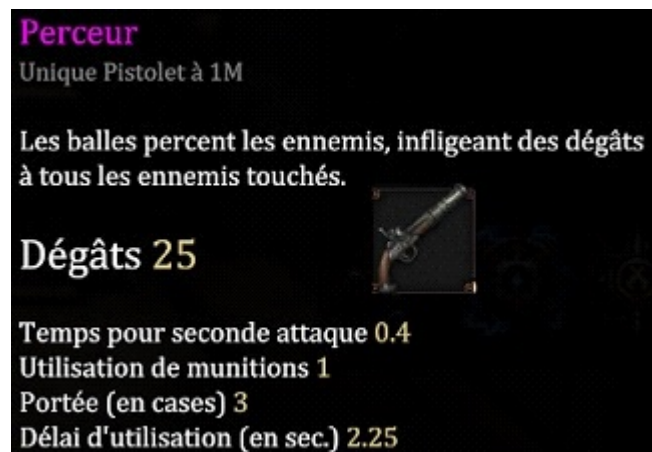
la station de pompage

... -> bouton -> ... -> bouton -> combattez -> ... -> caisse -> munitions, cellule d'énergie et note Adam me manque -> Est -> bouton -> ... -> combattez - ramassez kit de réparation et munitions -> caisse -> épée rouillée, masse recrue et ...

J'ai trouvé un couloir dissimulé pour cacher mon arme favorite. Il y a une interdiction ferme des armes à feu dans l'Arx Vaporum pour nous autres les lambda... mais personne ne prend le pistolet d'un Beretton ! Mon père me l'a offert, son père lui avait offert avant, le père de mon grand-père avant lui et ce depuis toujours. Nous autres Beretton, savons prendre soin de nous-mêmes. Si seulement je n'avais pas abîmé la vis sur le mur... J'espère que personne ne le remarquera.

- Elmer Beretton, Unité de maintenance

note le pistolet de famille - le mur est celui à droite (Est) du coffre - vis abîmée est au centre -> passage secret juste au Sud -> placard -> munitions et ...



pistolet perceur

Nord -> ... -> combattez -> Nord -> serrure de la clé rouillée (ok juste après) -> Est -> ... -> vous êtes obligé de marcher sur une plaque de pression - combattez -> une fois le bouton enfoncé, dépêchez vous de franchir la porte Est -> placard -> clé rouillée et kit de réparation -> bouton pour ressortir -> revenez et déverrouillez la serrure de la clé rouillée -> ...

avancez -> combattez - ramassez des munitions -> bouton -> ...

vous êtes à "la piscine" et devez faire monter le niveau d'eau pour traverser par une passerelle

Est -> bouton -> Est -> porte fermée (ok + tard de l'autre côté) -> 1/2 tour -> Sud vers Sud Est -> ... -> plaque de pression -> ...



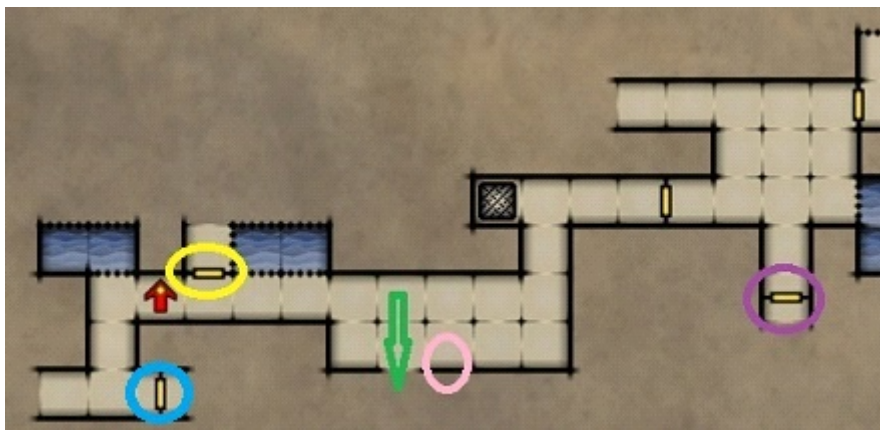
vous devez appuyez successivement sur les boutons (ronds bleu sur l'image) de chacune des deux portes dans un temps limité pour boucher les trous -> Est (flèche verte sur l'image) -> combattez -> placard -> brique, munitions, fusil à pompe de chasse, marteau de guerre grossier à deux mains, gadget servo-booster de base et note des années d'études

repartez par le Nord (flèche violette sur l'image) -> ... -> posez la brique sur la 2nde plaque de pression -> (re)marchez sur la 1ère plaque de pression -> passez la porte et reprenez votre brique -> évitez la boule de feu -> faites comme précédemment avec les 2 autres plaques de pression - vous ne pourrez pas récupérer votre brique -> coffre -> dague rouillée, pistolet d'infanterie et gadget stabilisateur de base -> combattez -> ...

Sud -> dépassez une 1ère porte -> vous retombez sur la porte fermée - serrure de la clé d'argent (ok juste après) -> revenez à la 1ère porte -> bouton -> vanne - le niveau d'eau monte de moitié dans "la piscine" -> Nord -> ... -> plaque de pression -> combattez -> coffre -> munitions, masse recrue et clé d'argent -> Sud -> déverrouillez la serrure de la clé d'argent -> Ouest -> ...

vous êtes à "la piscine" - pistolets -> rang 1

Ouest -> bouton -> combattez - ramassez cellule d'énergie -> ...

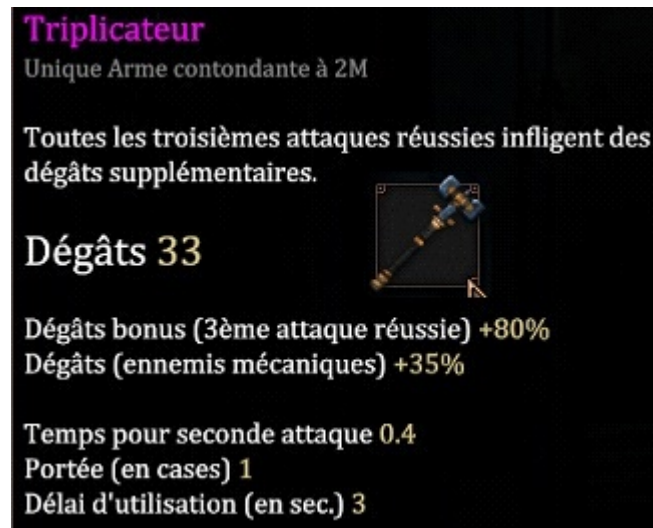


Sud -> serrure clé de fumium (rond violet sur l'image - ok + tard) -> revenez puis Ouest -> bouton -> combattez - ramassez munitions -> plaque de pression déclenche boule de feu - dès qu'elle est lancée, filez à l'Ouest vers une autre plaque de pression - écartez vous vite -> combattez -> ramassez une brique devant la porte fermée (rond bleu sur l'image - ok + tard) -> revenez vers l'Est -> serrure clé d'or (rond jaune sur l'image - ok + tard) -> bouton dissimulé au Sud ouvre le passage secret vers le Sud (rond vert sur l'image) -> allez y -> placard -> clé de fumium - condensateur de fumium (+ 26 fumium)

retournez à l'Ouest -> jetez la **brique** sur la **plaque de pression** au Sud pour pouvoir atteindre le **levier** -> 1/2 tour -> la porte fermée s'est ouverte, allez y -> **coffre** -> **gant d'ouvrier** et **casque rouillé** -> **placard** -> **clé en or**, **note âme sœur** et **note nous allons avoir un bébé**

allez déverrouiller la **serrure** de la **clé d'or** -> combattez -> **levier** -> Ouest -> Nord -> **placard** -> **gadget chalumeau de base**, **note brûlures** et **note jeune cafard** -> **bouton Nord** -> dépêchez vous d'aller enfoncer le **bouton Sud** puis de sortir par le Nord puis l'Est -> ... -> combattez -> Nord -> **coffre** -> **corde**, **munitions**, **gadget protecteur de base**, **note cafard acide** et **note acide** -> Est -> **bouton** -> **vanne** - le niveau d'eau de "**la piscine**" monte au maximum -> 1/2 tour -> **levier** ouvre la porte au Sud -> ...

Est puis Sud -> déverrouillez la **serrure** de la **clé de fumium** -> **placard** -> ...



triplicateur, **kit de réparation** et **amélioration de circuit** (+ 1 Point de **Circuit**)

Est -> **bouton** -> ... - vous êtes à la "**la piscine**" / **Servo Assistance** -> **rang 1**

set d'arme 1 -> **triplicateur** / **set d'arme 2** -> **pistolet perceur** + **rondache de recrue**

empruntez la passerelle -> utilisez la **corde** sur les **éléments flottants** -> **coffre** -> **munitions** et **note nouvelle maison** -> **serrure de la clé rouillée** - **levier** (ok juste après) -> Nord -> **bouton** -> ... -> combattez -> ... -> **bouton** - vous devez aller au Sud puis à l'Ouest en évitant les boules de feu -> **coffre** -> **clé rouillée**, **épée rouillée**, **munitions**, **note un succès retentissant** et **kit de réparation** -> revenez -> ... combattez -> ... -> déverrouillez la **serrure de la clé rouillée** -> **levier** - la porte s'ouvre -> Nord -> ...

levier -> combattez -> ramassez **clé en or** -> Est -> combattez -> ... -> déverrouillez la **serrure de la clé en or** ->

hanté

... -> Ouest -> combattez - cassez les **tonneaux** et **caisses** -> ramassez **gadget embout acide de gaz** et **kit de réparation** -> **coffre** -> **munitions**, **brique** et **note une victoire ou une erreur ?** -> **serrure de la clé rouillée** (ok + tard)

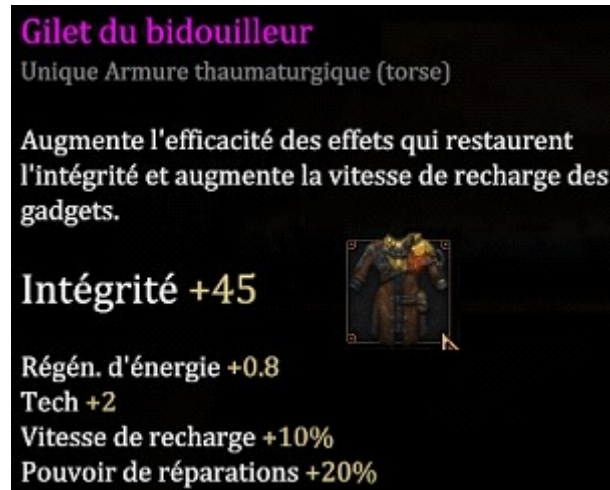
armes contondantes -> **rang 2**

Est -> **levier** -> ... -> Sud -> Est -> **plaque de pression** déclenche un combat -> **levier** -> Est -> ... -> combat -> cassez les **caisses** -> **munitions** -> **placard** -> **munitions**, **clé rouillée** et **note enregistrement sonique** -> 1/2

tour -> ... -> Nord -> Est -> combattez -> levier -> revenez puis Est -> ... -> combattez -> coffre -> munitions, brique et fusible tech (Tech + 1) -> ...

retournez déverrouiller la serrure de la clé rouillée -> ... -> posez 1 brique sur chacune des 2 plaques de pression -> ... -> 1ère plaque de pression déclenche un combat - ramassez cellule d'énergie -> 2nde plaque de pression déclenche un combat - ramassez munitions et kit de réparation -> 3ème plaque de pression déclenche un combat -> levier ouvre la porte vers le Sud Est -> ...

grosse caisse a pousser -> bouton dévoile une pièce secrète -> coffre -> cellule d'énergie et ...



gilet du gibouilleur -> je m'en équiperai temporairement lors des utilisations des kits de réparation

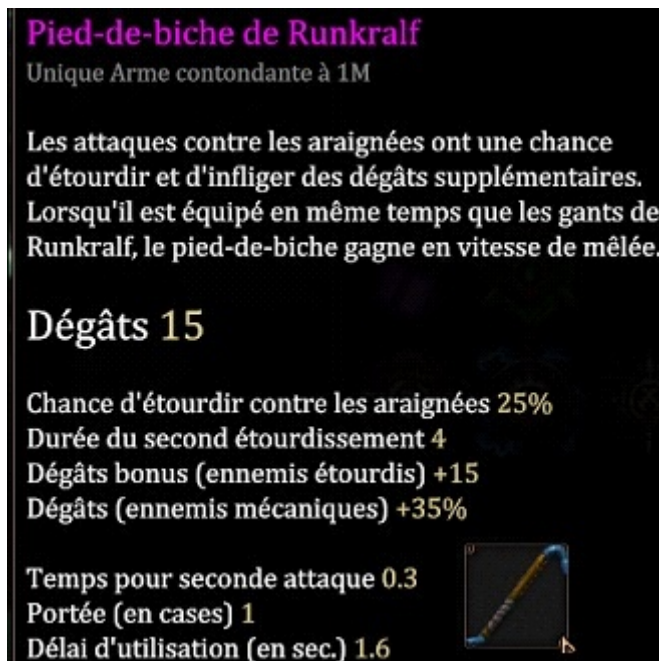
je stocke des armes inutilisées dans ce coffre ...

Est -> ... -> la salle de l'ascenseur -> Nord Ouest -> cassez les caisses -> combat -> mécanisme d'ascenseur (ok + tard) -> 1/2 tour -> Nord -> socle du levier - il manque la poignée (ok + tard)-> levier Est ouvre la porte adjacente -> ... -> levier -> ... -> levier -> combattez - ramassez kit de réparation -> Ouest -> coffre -> engrenage, munitions, note vocation et kit de réparation -> Est -> levier pour pouvoir retourner à l'Ouest soit dans la salle de l'ascenseur -> allez y -> ...

levier Sud Ouest -> levier -> combattez - ramassez munitions -> Sud -> serrure de la clé d'argent (ok juste après) -> ...

armurier -> rang 1

coffre -> clé d'argent et munitions - combattez - ramassez kit de réparation -> levier au Sud pour pouvoir repartir -> déverrouillez la serrure de la clé d'argent -> Sud -> porte fermée à l'Est (ok + tard) -> coffre -> munitions et kit de réparation -> revenez -> Nord Est -> 1ère grosse caisse a pousser -> coffre -> note arachnides et ...



pied de biche de Runkralf

Centre -> 2^{de} grosse caisse a pousser puis 3^{ème} grosse caisse a pousser trois fois -> ...



bouton (rond vert sur l'image) -ouvre la porte Est -> coffre -> kit de réparation, fusible de combat (combat + 1) et ...



la dague piqûre

bouton de la porte Est -> 1ère serrure de la clé en or (ok + tard) -> ... -> combattez -> Est -> ... -> bouton ouvre porte -> ... -> porte Nord fermée (ok jute après) -> placard -> note nouveaux plans et munitions -> ...



bouger les grosses caisses de façon a atteindre ce levier (rond bleu sur l'image) -> la porte Nord s'ouvre -> placard -> clé en or, munitions et note bébé

revenez -> ... -> avant le couloir de la 1ère serrure de la clé en or, allez au Nord Est -> ... -> déverrouillez la 2nde serrure de la clé en or -> combattez vaillamment -> coffre -> gadget générateur de bouclier de base, cellule d'énergie et note parapluie -> placard -> poignée, munitions, bouclier de base et note poignet fixée

Tu as besoin du module Supports de boucliers pour porter des boucliers avancés.

concerne le bouclier de base -> nécessite le rang 3 de de la compétence barrage

repartez par le Nord -> levier ouvre la porte Sud Est de la **salle de l'ascenseur** -> insérez l'**engrenage** dans le **mécanisme de l'ascenseur** puis la **poignée** dans le **socle du levier** -> utilisez ce dernier -> **bouton** ouvre la porte de l'**ascenseur** -> combattez -> ...

montez dans l'ascenseur -> **bouton** -> ...

le libraire

Nord -> **porte fermée**

Est -> **serrure de la clé d'argent (ok + tard)**

bouton de la porte Nord -> combattez - ramassez la **clé rouillée** -> déverrouillez la **serrure de la clé rouillée** à l'Ouest -> ...

Secteur Ouest

1ère grande salle

bouton 1ère porte Sud -> combattez - ramassez **kit de réparation** -> **coffre** -> **munitions**, **dague en fer** et **cape régulière**

bouton 2nde porte Sud -> **coffre** -> **pistolet d'aspirant** et **épée en fer**

bouton 1ère porte Ouest (ok + tard de l'autre côté)

bouton 2nde porte Ouest -> combattez - ramassez 2 **kits de réparations** -> **coffre** -> **brique**, **tenue d'adepte** et **livre manuel du bureau suprême Vol. II**

armes contondantes -> **rang 3**

bouton porte Nord -> **bouton** -> ...

2nde grande salle

bouton 1ère porte Est - Francis Bowe - section Ingénierie -> **étagère** -> **livre manuel du bureau suprême Vol III** et **livre Trygve Gulbrandsen - là bas chante la forêt**

avancez -> combattez -> ...

bouton 2nde porte Est - Nina Godric - section Physique -> **étagère** -> **livre manuel du bureau suprême Vol. I** et **livre Stanislaw Lem - Solaris**

Ouest -> **bouton** -> ...

centre de test de synchronisation de portes

vous devez appuyez sur les 4 **boutons** dans un temps limité -> combattez vaillamment -> ...

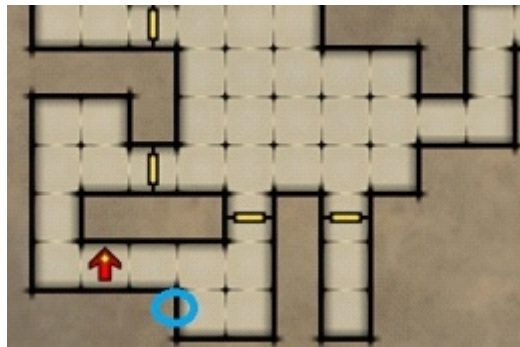
1ère porte Sud -> tiroir -> gadget déchargeur avancé et note gadgets et exosquelettes -> 2nde porte Sud -> tiroir -> gadget embout acide avancé et livre Jules Verne - 20 000 lieux sous les mers -> poussez la grosse caisse jusqu'au téléporteur rouge - elle se retrouvera dans le centre de test de synchronisation de portes

1ère porte Nord -> ... -> Est -> bouton -> Nord en évitant la boule de feu -> coffre -> clé d'argent et gadget zappeur de base

Ouest -> bouton -> revenez au Sud en passant par la 2nde porte Nord -> porte Ouest -> vous pousserez et tirerez les deux grosses caisses de façon à boucher les deux trous -> coffre -> clé de fumium -> coffre -> fusil à pompe d'assaut et note des risques inutiles

Nord -> déverrouillez la serrure de la clé de fumium -> vous devez boucher les 3 trous avec les 2 grosses caisses de la pièce de boule de feu et celle qui a été téléportée dans le centre de test de synchronisation de portes -> coffre -> 2 condensateurs de fumium (+ 52 fumium) et gadget aspirateur de base

revenez dans la 1ère grande salle -> combattez - ramassez kit de réparation -> 2nde porte Sud -> je ne l'avais pas vu la 1ère fois, ...



1er petit bouton sous la planche horizontale la plus basse (rond bleu sur l'image) dévoile un 1er passage secret -> coffre -> munitions et fusible de combat (Combat + 1) -> 2nd petit bouton dans le mur (flèche rouge sur l'image) dévoile un 2nd passage secret -> combattez -> tiroir -> kit de réparation, cellule d'énergie, condensateur de fumium (+ 26 fumium) et note tentatives infructueuses -> bouton ouvre la 1ère porte Ouest -> ...

revenez à l'entrée -> combattez -> ...

Servo Assistance -> rang 2

déverrouillez la serrure de la clé en argent -> combattez - ramassez kit de réparation -> ...

Secteur Est

1ère grande salle

combattez - ramassez munitions -> cassez les tonneaux et les caisses ...

1er bouton Sud -> combattez -> placard -> note de la musique à mes oreilles -> coffre -> casque en fer

2nd bouton Sud -> placard -> blindage robuste

1er bouton Est -> combattez -> coffre -> rondache de base et livre Science et Ingénierie - Avancée

2nd bouton Est -> combattez -> ...

bouton Nord -> bouton -> ...

2nde grande salle

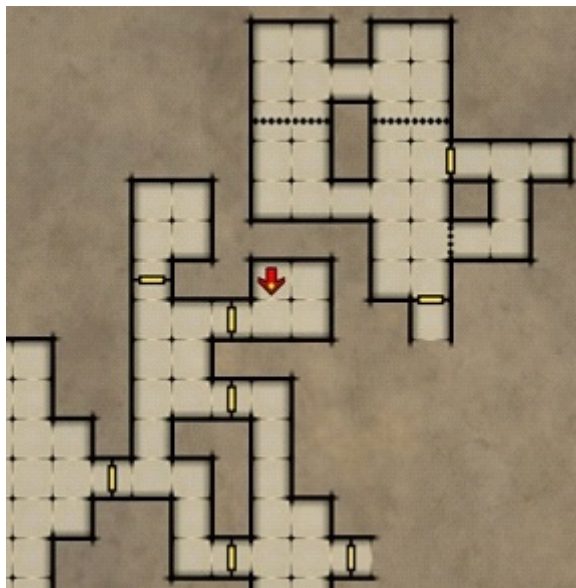
combattez -> Ouest -> serrure de la clé en or (ok + tard)

bouton Ouest - **Gidéon Devreaux** - section Idéologie -> tiroir -> cellule d'énergie et kit de réparation -> étagère -> note il essaye de communiquer, livre Science et Ingénierie - Intermédiaire et livre Physique élémentaire Vol. II

bouton Est -> Nord -> combattez - ramassez kit de réparation -> 1ère porte Est -> Sud -> cassez les tonneaux et les caisses - combattez -> porte vers **Marcus Rike** fermée (ok + tard de l'autre côté) -> Sud -> bouton -> levier -> ... -> faites face à la 1ère porte qui s'est refermée derrière vous -> bouton sur cette dernière -> Nord - **Markus Rike** -> tiroir -> munitions -> tiroir -> livre Physique élémentaire Vol. III et note Sophie -> bouton Nord -> tiroir -> munitions -> bouton Ouest -> ...

repartez au Nord -> bouton 2nde porte Est -> cassez les tonneaux et les caisses ...

bouton porte Nord -> téléporteur rouge Ouest vous envoie au Nord Est -> porte Ouest fermée (ok juste après) - grille Ouest fermée -> placez vous sur la plaque de pression -> envoyez votre brique sur le téléporteur rouge Sud -> passez par la porte Ouest -> reprenez votre brique et empruntez le téléporteur rouge Est -> vous êtes au Nord -> placard -> clé en or -> le téléporteur rouge Nord ...



vous "dépose" ici ...

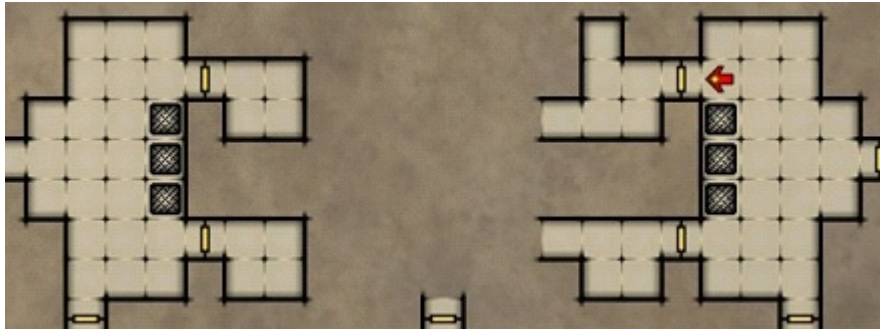
retournez à l'Ouest dans la 2nde grande salle -> Sud Ouest -> déverrouillez la serrure de la clé d'or - **Lisa Hannigan** - Science fiction -> placard -> note quelle disgrâce, livre Science et Ingénierie - Débutant et livre Physique élémentaire Vol. I

il vous faut maintenant bien disposer les 4 séries de 3 livres dans les étagères de :

Secteur Ouest -> 2nde grande salle -> **Francis Bowe** - section Ingénierie et **Nina Godric** - section Physique

Secteur Est -> 2nde grande salle -> *Gidéon Devreaux* - section Idéologie et *Lisa Hannigan* - Science fiction

les titres des (série de) livres étant explicites, je ne détaille pas plus ... vous entendrez un bruit caractéristique chaque fois que ce sera OK



4 passages secrets sont dévoilés ...

depuis le passage secret Nord EST (flèche rouge sur l'image) -> explorez la bibliothèque -> ... -> plaque de pression déclenche un combat - ramassez munitions > ...

armes contondantes -> rang 4

Nord -> plaque de pression - la porte se referme derrière vous -> poussez une des deux grosses caisses dans le trou -> ... -> combattez - ramassez kit de réparation -> 3 serrures de la clé de fumium (voir + bas) -> cassez la caisse - combattez -> Nord -> le principe est de bloquer les boules d'énergie - amenez la 2nde grosse caisse au milieu le long du mur (3ème position) -> bouton -> positionnez vous devant la grosse caisse face à l'Ouest -> après le 1ère boule d'énergie, la séquence en terme de cases est -> 2 droite, 4 gauche, 3 droite, 2 gauche, 3 droite, 3 gauche, reculez et pousser la grosse caisse d'une case vers le Nord -> reculez de 2 cases vers le Sud -> la porte Nord s'ouvre -> placard -> clé de fumium et amélioration de circuit (+ 1 Point de Circuit)

revenez et choisissez la serrure de la clé de fumium que vous souhaitez déverrouiller (bonus exosquelette -> lourd, assaut ou thaumaturgique) -> je choisis celle de l'exosquelette lourd -> coffre -> condensateur de fumium (+ 26 fumium), 2 kits de réparation et 2 fusibles de résistance (Résistance + 2)

sortez par l'ascenseur au Nord Est -> ...

l'énigme de fer #1

pistolets -> rang 2

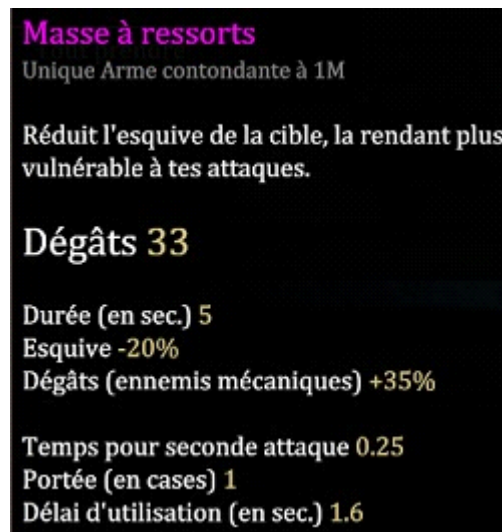
coffre -> masse régulière, note mare vaporum et note nouvelle approche

... -> Est -> porte se referme derrière vous -> combattez -> ... -> levier au sud -> combattez -> ... -> levier à l'Est -> Ouest -> ... -> combattez -> prenez l'engrenage de la porte blindée #1 - reste la porte blindée #2 (ok + tard - vous devez fabriquer un second engrenage)

Sud -> la porte se referme derrière vous -> combattez -> Nord puis Est -> levier relève la dernière porte -> Ouest -> ...

levier principal -> passez à droite -> Nord -> serrure de la clé rouillée (ok + tard) -> ... -> Est -> poussez la grosse caisse - combattez -> porte fermée (caisses et plaque de pression sont inaccessibles du fait d'avoir poussé la grosse caisse, si c'est possible, tirez la) -> 1/2 tour -> Nord -> ...

la porte se referme derrière vous -> combattez -> 1 **vanne** dans les coins Sud Ouest, Nord Est et Nord Ouest dévoile un passage secret au Nord Ouest -> **coffre** -> **munitions** et ...



une **masse à ressorts**

Ouest -> **coffre** -> **kit de réparation** -> **levier** -> combattez -> Est -> **coffre** -> **munitions** et **cellule d'énergie** -> **levier** -> combattez -> Nord -> **coffre** -> 2 **condensateurs de fumium (+ 52 fumium)**, **brique** et **note cafard géant** -> **levier** -> combattez - ramassez **clé rouillée**

pistolets -> **rang 3**

retournez au Sud -> déverrouillez la **serrure de la clé rouillée** -> Ouest -> **bouton** -> combattez - pousser la **grosse caisse Ouest** de façon a bloquer le passage aux ennemis venant de là -> insérez l'**engrenage** dans le **modèle d'engrenage** -> cassez les **caisses** - ramassez **gadget protecteur avancé** -> Sud -> ...



levier bloqué - plateforme (rectangle rouge sur la prochaine image - ok + tard cf. **l'énigme de fer #2**)

Est -> **levier (rond violet sur la prochaine image)**-> 1/2 tour - revenez et actionnez le **levier principal (rectangle vert sur la prochaine image)**-> cette fois ci, passez à gauche -> **levier (rond bleu sur la prochaine image)** ->



Sud (flèche rouge sur l'image) -> ...

coffre inatteignable -> Est -> combattez - ramassez kit de réparation -> Sud -> passez la boue de feu -> ... -> faites le tour de la tourelle de flammes par la droite -> plaque de pression -> bouton -> Est -> stationnez sur la plaque de pression -> porte s'ouvre -> coffre -> gants de mécanicien, bottes de mécanicien et note elle est devenue folle

Nord Est -> positionnez la grosse caisse dans la trajectoire de la boule d'énergie - bouton -> la porte s'ouvre -> coffre -> gadget stabilisateur avancé et gadget servo-booster avancé

Nord Ouest -> escalier -> ...

seuil critique

combattez -> Nord -> coffre -> générateur de bouclier avancé, note adieu, James et fusible tech (Tech + 1)

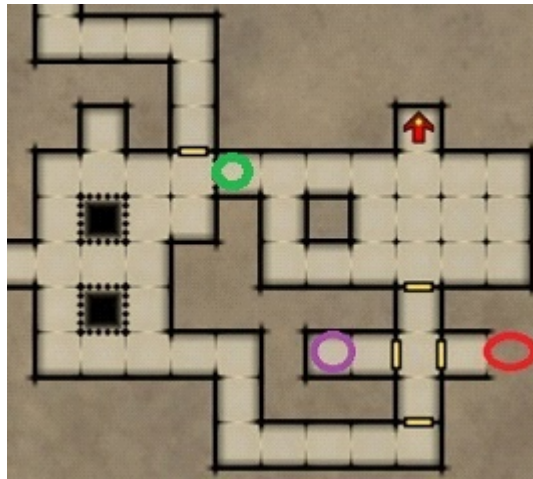
chaudière et levier bloqué (ok + tard)

Ouest -> combattez -> amenez la grosse caisse devant le jet de vapeur -> Ouest -> coffre -> munitions et note rapport d'attaque de drone soudeur -> Sud -> combattez - ramassez munitions -> Ouest -> serrure de la clé rouillée (ok + tard)

Est - Nord Est -> coffre -> gadget chalumeau avancé et note où est Mannheim ?

Sud -> porte se referme derrière vous -> combattez - ramassez kit de réparation -> Ouest -> combattez - ramassez munitions -> posez une brique sur la plaque de pression et écartez vous - attendez un peu -> coffre -> clé rouillée et note un grand honneur -> 1/2 tour - reprenez la brique -> ...

Sud Est -> ...



2 leviers, 2 boutons et 2 plaques de pression - débrouillez vous pour marcher sur la plaque de pression Ouest (rond violet sur l'image) -> la porte Nord s'ouvre -> coffre (flèche rouge sur l'image) -> fusible de résistance (Résistance + 1) et note *Mannheim* a disparu -> Ouest -> levier (rond vert sur l'image) -> combattez -> 1/2 tour -> débrouillez vous pour marcher sur la plaque de pression Est (rond rouge sur l'image) pour passer -> ...

Nord -> ... -> Est -> 2nd couloir Nord (flèche rouge sur l'image ci dessous) -> ...



évittez les boules de feu - faites le tour par l'Est -> Sud -> Ouest -> Nord - il y aura 2 leviers qui dévoileront un coffre au Nord Ouest -> lingots et note étoile vacillante

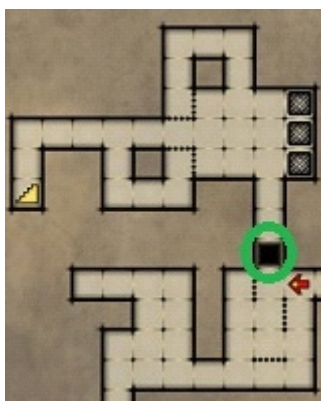
1/2 tour -> 1er couloir Nord (flèche verte sur l'image ci dessus) -> Nord -> levier bloqué (ok + tard) - grosse caisse -(ok + tard) -> Est -> ... -> combattez - ramassez kit de réparation -> Nord Est -> coffre -> kit de réparation et cellule d'énergie -> Nord Ouest -> bouton ouvre porte -> combattez -> coffre -> bouclier vétéran, note on m'ignore et note sommeil profond -> Ouest -> bouton -> combattez -> 3 leviers -> ...



la séquence est, de gauche à droite, 2 - 3 - 1 - 2 - 3

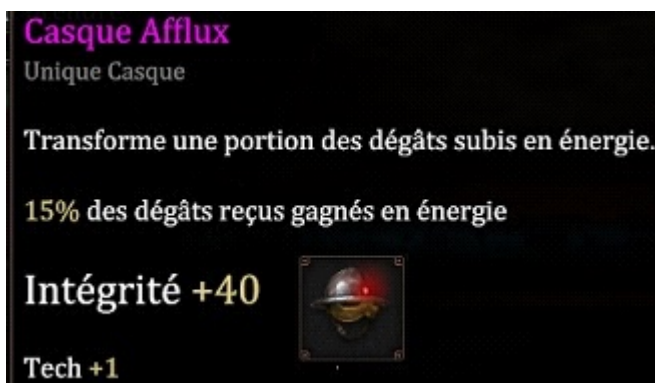
pistolets -> rang 4

retournez au Nord, là où se trouve le **levier bloqué** - il est opérationnel -> ... -> cassez les **caisses** -> ...



ramenez la **grosse caisse** pour boucher le trou qui s'est formé sous la pression de l'eau (**rond vert sur l'image**)

filez au Sud -> déverrouillez la **serrure de la clé rouillée** -> porte fermée (**ok + tard**) -> Est -> **grosse caisse** -
dégomez la tourelle -> **coffre** -> ...



bottes thermiques et **casque afflux**

Ouest -> ... -> **bouton** -> combattez -> **1er bouton Sud** -> combattez -> **coffre** -> **fusible de résistance**

(Résistance + 1), note note aux ouvriers des docks et note pleurnicherie -> 2nd bouton Sud -> cassez les caisses -> petit bouton dévoile une cachette secrète -> coffre -> tas de charbon -> Nord Est -> levier ouvre la porte fermée -> ...

Nord jusqu'à la chaudière -> déposez y le tas de charbon -> levier bloqué fonctionne



revenez dans ...

l'énigme de fer #2

vous devrez combattre pour rejoindre la plateforme à l'Ouest -> déposez y les lingots -> le levier bloqué est opérationnel -> prenez l'engrenage sur la plateforme -> reprenez l'engrenage dans le modèle d'engrenage -> retournez vers l'Est -> ...

posez un engrenage dans porte blindée #1 et l'autre dans porte blindée #2 -> avancez ... - automatiquement, vous êtes attaqué par "une chose" qui absorbe toute votre énergie -> ... ->

avancez -> bouton -> Sud Ouest -> coffre -> fusil, munitions, 2 cellules d'énergie et note plus ! -> cassez les tonneaux et les caisses -> avancez vers la porte Nord -> combattez vaillamment - ramassez kit de réparation -> Nord -> prenez l'ascenseur pour ...

vilaines petites créatures

ramassez munitions et balise gadget balise leurre de base -> combattez ... ramassez kit de réparation

Ouest -> ... -> levier -> ... -> plaque de pression - porte Est - délai trop court (ok juste après) -> Ouest -> ... -> combattez -> tirez la grosse caisse dévoilera un levier -> poussez la grosse caisse sur la plaque de pression
Sud -> Est -> placard -> munitions, dague en acier, note ça fait longtemps, note l'arrogance de Lora et pistolet de capitaine -> posez une brique sur la plaque de pression adjacente -> vous pouvez ressortir de là et passez la porte Est -> ...

salle des grilles

combattez - ramassez kit de réparation -> Ouest -> -> serrure de la clé rouillée (ok juste après) -> ...

Ah, cet endroit... Le pipeline principal qui achemine le fumium dans les autres parties de l'Arx. Je n'arrive pas à croire que j'aie pu être fier de tout ça.

combattez -> levier au Centre -> levier au Sud -> levier au Sud Ouest -> coffre -> clé rouillée -> Centre -> coffre -> tenue de fanatique, munitions et note lumière -> revenez et déverrouillez la serrure de la clé rouillée -> coffre -> munitions, casque en acier, gadget embout acide supérieur et note progression lente -> Est -> levier -> combattez -> Est pour revenir dans la salle des grilles -> ...

Est -> Nord -> combattez -> poussez la 1ère grosse caisse et la 2nde grosse caisse de façon à boucher les deux trous -> ... -> poussez la 4ème grosse caisse - combattez -> ... -> poussez la 3ème grosse caisse dans le dernier trou -> Est puis Nord -> coffre derrière une grille -> évitez le 1er piège tournicotant -> ... -> évitez le 2nd piège tournicotant -> placard -> épée en acier et note joie retrouvée évitez le 2nd piège tournicotant -> bouton -> combattez -> coffre -> munitions, blindage solide, fusil à pompe gardien et note révolte ! -> ... -> Sud -> bouton -> ... -> levier -> ...

salle des grilles -> Nord -> ... -> détruisez la tourelle - ramassez munitions -> ... -> levier ouvre 2 portes -> 1ère porte ouverte -> coffre -> munitions, gadget stabilisateur supérieur, note la puissance du fumium et note massacre -> dès que vous quittez la plaque de pression, la 2nde porte se referme (ok + tard) -> 1/2 tour jusqu'à la salle des grilles -> ...

Est -> Est -> plaque de pression - combattez vaillamment -> placard -> munitions et note le temps est venu -> ... -> réalisez la bonne séquence avec les 7 plaques de pression sachant que chacune ne sert qu'une fois - fiez vous aux loupiotes qui deviennent vertes quand c'est bon -> combattez -> coffre -> gadget zappeur avancé et bottes de contremaître

armes contondantes -> rang 5 - unité de commotion

revenez à la salle des grilles -> Nord -> revenez dans le secteur de la 2nde porte fermée -> levier jusqu'à ce que la loupiotte soit verte et la 2ne porte fermée -> allez y - la plaque de pression l'ouvrira -> téléporteur rouge -> ...

combattez vaillamment - ramassez clé rouillée -> Nord -> déverrouillez la serrure de la clé rouillée -> escalier vers ...

couloirs empoisonnés

... -> Est -> serrure de la clé de fumium -> Sud -> ...

Ça sent mauvais ici. Ce gaz est très probablement nocif.

bouton devant une "pièce gazéifiée" (ok + tard) -> Ouest -> bouton -> allumez toutes les loupottes en vert grâce aux boutons -> levier -> ...

C'est inutile ! Je ne vais pas pouvoir entrer comme ça. Je dois trouver la combinaison pour cet appareil.

Est -> ... -> combattez -> Ouest -> ... -> Est - serrure de la clé d'argent (ok + tard) -> porte fermée au Sud (ok + tard) -> Ouest -> ... -> vous devez passer rapidement sur les plaques jusqu'à atteindre le coffre -> munitions, clé rouillée, rondache vétéran, gadget déchargeur supérieur et note elle est la clé -> allez au Sud -> déverrouillez la serrure de la clé rouillée -> ...

combattez -> ... -> Sud -> bouton -> une fois que aurez marché sur la case devant la 2nde porte, vous aurez un parcours a effectuer - le principe est de se positionner sur les cases dont la loupote orange s'allume brièvement - les autres devenant des trous ... -> 2nde porte -> Nord -> ...

Sud -> serrure de la clé de fumium -> Est -> bouton -> ...



vous êtes là (flèche rouge sur l'image) ...

coffre -> munitions, note adieu mme Payge !, gadget balise leurre avancée et clé en argent -> Nord -> levier ouvre la porte fermée au Sud -> combattez -> Est -> déverrouillez la serrure de la clé en argent -> ... -> levier -> ...

On dirait que le gaz commence à se dissiper. Je ne sais pas si c'est sans danger. Je dois activer plus de ventilateurs.

remontez au Nord -> ...



empruntez ce couloir (flèche rouge sur l'image) -> ...

poussez les deux grosses caisses devant les jets de vapeur -> Est -> coffre -> munitions, brique, gants de contremaître, note ma fille et gadget servo-booster supérieur -> Sud -> combattez vaillamment -> levier à l'Ouest ouvre la porte à l'Est -> allez y -> bouton referme la trappe -> Sud -> devant la porte fermée, envoyez une brique sur la plaque de pression à l'Est - la porte du côté de cette dernière s'ouvre - revenez sur la plaque de pression de votre côté - écartez vous pour que la boule d'énergie frappe sa cible -> filez au Sud -> ...

Est -> porte fermée (ok + tard) -> Ouest -> levier ...

Je peux traverser ce couloir sans danger maintenant.

retournez au Nord -> Ouest -> Sud -> le couloir mentionné sur l'image précédente -> ... -> combattez vaillamment -> au plein centre -> combattez vaillamment - ramassez munitions et kit de réparation

Sud -> Sud -> 1er coffre -> gadget générateur de bouclier supérieur et note défense de la chambre de filtration

Dans tous les cas, j'ai ajouté un agent corrosif très puissant dans le système de ventilation dans la chambre de filtration de l'air pour ralentir les robots. Ça semble plutôt bien fonctionner sur les fumiumatons, ils fondent dès qu'ils entrent en contact avec l'agent corrosif, du moins les plus petits le font. J'ai peur que cela ne soit pas suffisant pour les plus grands modèles !

Une fois que cette folie sera passée, il faudra libérer un agent neutralisant dans la chambre depuis le panneau de contrôle :

13131

extrait de cette dernière note ...

2nd coffre -> marteau de guerre lourd, masse de vétéran et clé de fumium

Nord -> avancez en évitant les boules de feu jusqu'au coin Nord Est -> coffre -> munitions et kit de réparation -> Nord -> bouton -> combattez - vous pouvez revenir vers le coffre pour que les cafards géants se prennent les boules de feu -> ...

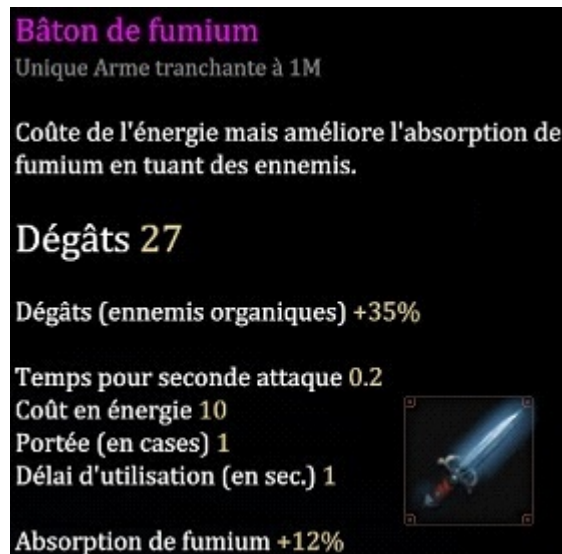
Servo Assistance -> rang 3

Nord -> bouton -> la porte fermée s'ouvre -> retournez à l'Ouest de la "pièce gazéifiée" -> grâce aux boutons, positionnez les loupottes en vert comme indiqué dans la note défense de la chambre de filtration (cf. image précédente -> 1 - 3 - 1 - 3 - 1) -> manipulez deux fois le levier -> ...

L'agent neutralisant a fonctionné.

allez dans la "pièce gazéifiée" -> levier -> ... -> combattez vaillamment - ramassez **gadget chalumeau supérieur** -> Nord -> **coffre** -> **note nouvelle vie**, **cape vétéran** et **fusil de commandant** -> ... -> escalier vers **expérimentation avec le fumium (+ tard)** -> 1/2 tour -> ...

là, j'ai une **clé de fumium** pour deux **serrures idoines**, je choisis celle au Centre (**essayez d'aller d'abord** à l'autre **serrure de la clé de la fumium** au Nord voir s'il 'y aurait pas une 2nde **clé de fumium** ?) -> vous reculerez à chaque fois que marcherez sur une **plaque de pression** - faites en sorte que les deux dernières trappes soient levées - les deux premières devant être baissées -> allez sur la **1ère plaque de pression** -> **coffre** -> **condensateur de fumium (+ 26 fumium)**, **fusible de résistance (Résistance + 1)**, **fusible de combat (Combat + 1)** et ...



bâton de fumium

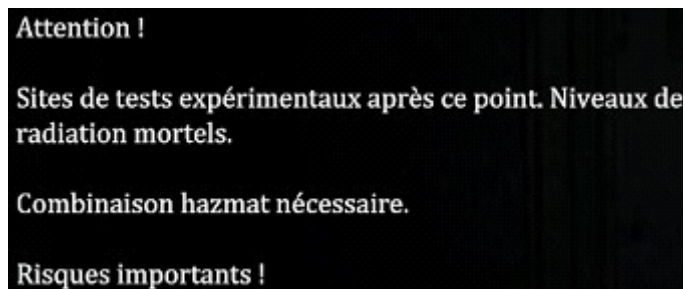
Nord -> escalier vers ...

expérimentation avec le fumium

avancez -> combattez ... -> **levier bloqué (ok + tard)** -> Nord -> 1ère porte de la **salle des machines de l'ascenseur fermée (ok + tard)**

Ouest -> **bouton** -> Est -> **2nde porte de la salle des machines de l'ascenseur fermée (ok + tard)** -> Nord Est -> porte fermée **(ok + tard)** -> **coffre** -> **munitions**

Nord -> **levier** devant la porte du **site de tests expérimentaux (ok + tard)** -> ...



vous savez ce que vous devez rechercher

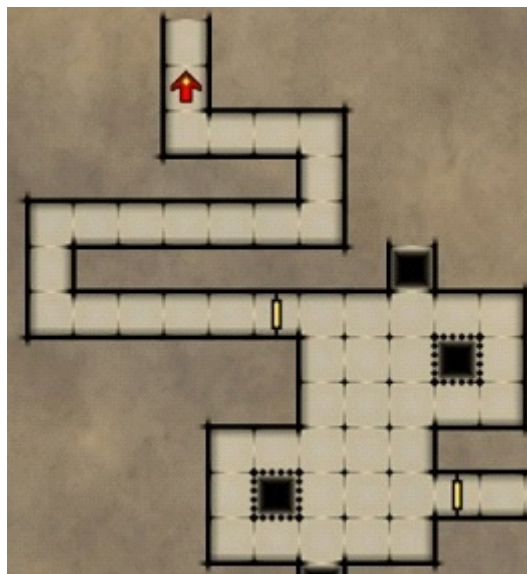
Nord Ouest -> combattez - ramassez **kit de réparation** -> Nord -> Ouest -> Nord -> porte fermée (**ok + tard**)
-> 1/2 tour -> Sud -> ...

Sud -> **serrure de la clé rouillée** (**ok + tard**) -> Nord -> **bouton** -> combattez -> **munitions**, **gadget protection supérieure** et **note meeting étrange** -> **téléporteur rouge** -> **bouton** -> vous devez marchez une seule fois sur chacune des **plaques de pression** - commencez par faire tout le tour par la gauche en évitant celle devant la porte - ensuite, faites celles du Centre jusqu'à la celle devant la porte qui s'ouvrira -> **coffre** -> ...



bouclier Unité -> **téléporteur rouge** vous ramène d'où vous venez -> Sud -> Ouest -> ...

bouton -> combattez vaillamment - ramassez **munitions** -> Nord Ouest -> **porte** -> ...



avancez dans l'obscurité -> ... -> combattez - ramassez **kit de réparation** -> ...

levier -> reproduisez le parcours indiqué par les lumières -> Est -> ... - porte se referme derrière vous -> combattez -> ...

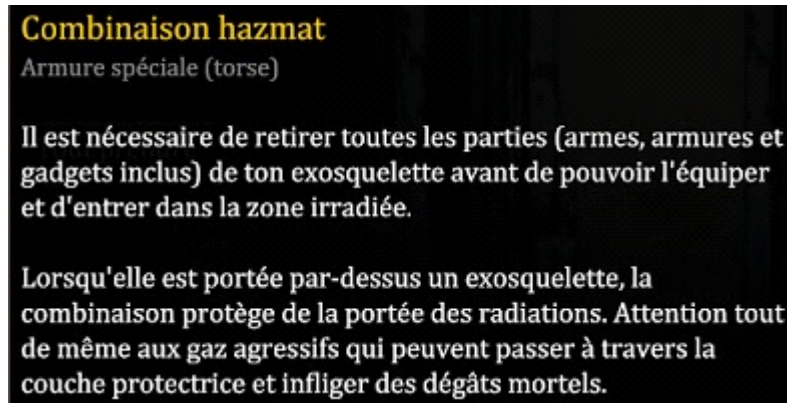
Est -> en bougeant les **grosses caisses**, vous devez "libérer" le 1er couloir puis appuyer sur le **bouton Sud** - boule d'énergie frappe sa cible, la porte Sud s'ouvre -> faites de même dans le 2nd couloir et le **bouton Nord**, la porte Nord s'ouvre -> allez y -> **coffre** -> **munitions**, **clé rouillée**, **note ma famille** et **casque en alliage** -> revenez -> ...

porte Sud -> ... -> combattez - ramassez **kit de réparation** et **cellule d'énergie** -> ... -> combattez - ramassez **kit de réparation**

Servo Assistance -> rang 4

Sud -> la porte fermée est ouverte -> Sud jusqu'à la **serrure de la clé rouillée** -> **placard** - **note elle m'agace**

et ...



combinaison hazmat

retournez à l'Est devant la porte du **site de tests expérimentaux** -> équipez vous de



la **combinaison hasmat** -> **levier** -> avancez - vous n'avez plus accès à votre carte -> ...

progressiez tout droit en encaissant le moins possible de boule(s) de feu -> **serrure de la clé en argent** (ok + tard) -> ... -> depuis la 1ère trappe, lancez une **brique** (ou un autre objet) au loin soit sur la 4ème trappe -> avancez -> droite -> **porte fermée** -> droite -> faites venir à vous "la créature" de façon à ce qu'elle tombe dans la 2nde ou 3ème trappe -> repartez à droite -> droite -> **coffre** -> **gadget balise leurre supérieur** et **note tellement de paperasse** -> 1/2 tour -> gauche -> droite -> passez le jet de flamme -> ...

coffre derrière une grille (ok juste après) -> **vanne** -> **bouton** -> ... -> faites venir "les 2 créatures" a vous -> **bouton** -> **vanne** -> ... -> une fois qu'elles sont mortes, **bouton** -> **vanne** -> ... -> **coffre** -> **gadget zappeur supérieur** et **clé d'argent**

revenez et déverrouillez la **serrure de la clé en argent** -> marchez deux fois sur la **plaque de pression** -> avancez -> faites venir a vous "la créature" jusqu'à la faire tomber dans une trappe quand vous serez de nouveau sur la **plaque de pression** -> **plaque de pression** pour la 4ème fois -> avancez -> ...

positionnez vous bien et partez au bon moment pour éviter les deux pièges tournicotant -> gauche -> droite -> droite -> gauche et de suite droite -> posez un **objet** sur la **plaque de pression** -> ... -> avancez -> faites venir à vous "la créature" - reprenez rapidement l'**objet** -> ... -> reposez l'**objet** sur la **plaque de pression** -> avancez -> **placard** -> **munitions** -> ...

Attention !

Merci de laisser la combinaison hazmat dans le conteneur pour éviter une contamination de l'installation.

ce sera pour plus tard ...

1/2 tour -> ... -> droite -> -> piège tournicotant - un recoin pour l'éviter -> continuez -> allez à droite quand le piège tournicotant est presque au fond quand il s'éloigne de vous -> faites venir à vous "la créature" en vous dirigeant dans le recoin -> ... -> retournez "en bas" -> ... -> coffre -> note le retour de Marcus et fusil à pompe de commando

retournez au placard -> levier -> déposez la combinaison hasmat dans le placard et rééquipez vous -> vous avez de nouveau accès à la carte -> levier au Sud ouvre la 2nde porte de la salle des machines de l'ascenseur .-> Ouest -> bouton -> la porte Nord Est s'ouvre -> ...

2nde porte de la salle des machines de l'ascenseur .-> serrure de la clé en or (ok juste après) -> levier -> combattez -> levier -> ...

Le courant vers l'ascenseur devrait être rétabli.

combattez - ramassez kit de réparation et clé en or -> déverrouillez la serrure de la clé en or - la 1ère porte de la salle des machines de l'ascenseur s'ouvre -> Sud -> le levier est fonctionnel -> ascenseur vers ...

Arx Vaporum

... -> combattez - ramassez kit de réparation -> bouton -> ...

la salle de l'ascenseur

Ah, la cage de l'ascenseur menant vers le générateur principal de la tour. Je dois m'y rendre pour éteindre cette abomination.

combattez le golem - ramassez kit de réparation

Sud Ouest -> serrure de la clé en argent (ok + tard)

porte Ouest fermée (ok + tard)

bouton porte Nord Ouest (ok + tard)

Nord -> 6 leviers inactifs (ok + tard) - téléporteur rouge renvoie dans la salle de l'ascenseur (ok + tard)

bouton porte Nord Est (ok + tard)

Est -> serrure de la clé rouillée (ok + tard)

Centre -> barrière vous empêche de prendre l'ascenseur (ok beaucoup + tard) -> ...

Je dois utiliser un abrogateur chargé pour détruire cette barrière.

bouton porte Sud Est -> cassez les caisses et les tonneaux -> laissez vous tomber dans le trou -> ...

le bureau #1 -> vous apercevez Sophie ... -> coffret -> note nounours -> ... -> escalier -> bouton -> vous êtes dans le couloir de la porte Sud Est -> retournez dans la salle de l'ascenseur -> ...

bouton porte Nord Est -> 2 portes fermées au Nord (ok + tard) - 2 portes fermées au Sud (ok + tard) -> Est -> ramassez munitions et note l'ami imposant de Sophie -> station d'accueil -> batterie de golem vide

La batterie doit être rechargée !

vous êtes bloqué en voulant ressortir -> combattez - ramassez kit de réparation

la salle de l'ascenseur -> bouton porte Nord Ouest -> combattez - ramassez munitions -> Nord -> coffre -> note grand robot,

La plus ancienne que nous avons connectée avec succès est utilisée pour les casques amplificateurs. Des personnes douées, comme Mme Rike, ont déjà fait des progrès remarquables dans le domaine de l'amplification des pouvoirs du cerveau humain. C'est une période faste !

Combinaison : 101001

note chambre de test thaumaturgique



et miroir

1/2 tour -> Sud -> ... -> coffre -> munitions, cape élite et gadget stabilisateur exceptionnel -> bouton -> tiroir -> munitions, dague en alliage, clé rouillée, pistolet impérial et note chambre du générateur de transporteur -> la porte Ouest de la salle de l'ascenseur s'ouvre -> ...

Est -> déverrouillez la serrure de la clé rouillée -> escalier descendant ->

le bureau #2

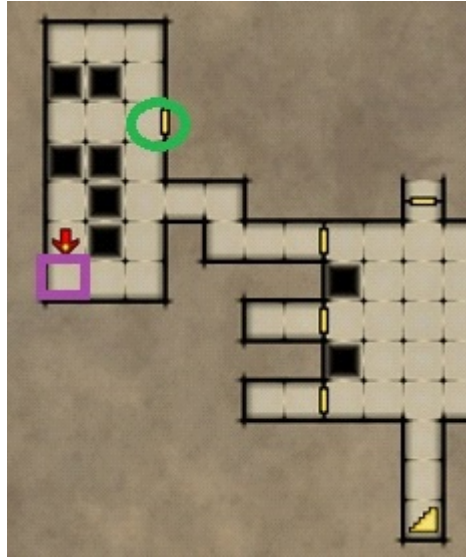
combattez à distance - vous ramasserez + tard les objets au sol > ...

Servo Assistance -> rang 5 - coordinateur offensif

Nord -> bouton du bas -> Sud Ouest -> ... -> Est -> des plaques de pression et des trappes (ok + tard) -> 1/2 tour -> ...

Nord -> bouton du milieu -> Ouest -> ... -> Nord Est -> ...

Nord -> bouton du haut -> Sud Est -> -> Nord Ouest -> ...



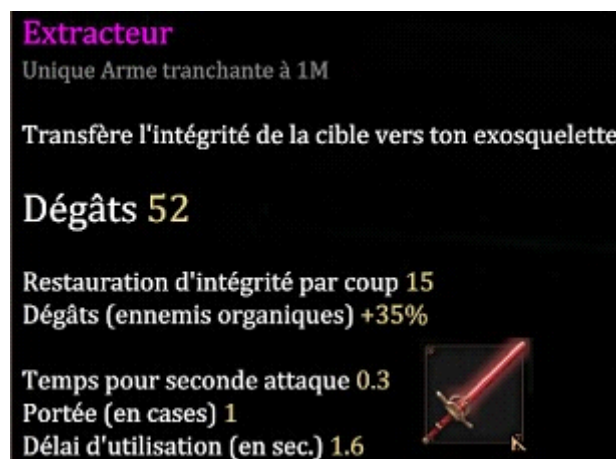
positionnez face à la 1ère plaque de pression (carré violet sur l'image) en étant dos au 1er téléporteur rouge (flèche rouge sur l'image) -> lancez un objet très haut -> reculez très vite puis dépêchez vous de passer la porte avant qu'elle se referme (rond vert sur l'image) -> bureau de *Hendy Runkralf* -> coffre -> munitions, gadget zappeur exceptionnel et note je hais Kroll -> bouton -> allez récupérer votre objet sur la 1ère plaque de pression et revenez ici ...

Sud Est -> bouton -> bureau de *James Kroll* -> coffre -> munitions et gadget protecteur exceptionnel

Est -> bouton désactivé -> bureau de *Marcus Rike* (ok + tard de l'autre côté)

Nord -> serrure de la clé en or -> bureau de *Lora Rike* (ok + tard)

Ouest -> bouton -> bureau de *William Bond* -> note mer brumeuse et gadget générateur de bouclier exceptionnel -> retournez dans le bureau de *Hendy Runkralf* -> petit bouton sous l'étagère Est -> une pièce secrète est dévoilée dans le bureau de *William Bond* -> coffre -> munitions et ...



l'extracteur

sortez par le Sud et retournez à Est -> des plaques de pression et des trappes -> réalisez le parcours en sachant qu'il fini par la 4ème puis la 3ème plaque de pression -> bouton -> bureau de *Marcus Rike* -> "inscription murale" au Nord Est ... -> coffre -> clé en argent, munitions et note le bureau -> bouton Sud Ouest -> combattez

Sud -> retournez, via l'escalier, dans la salle de l'ascenseur -> Sud Ouest -> déverrouillez la serrure de la clé

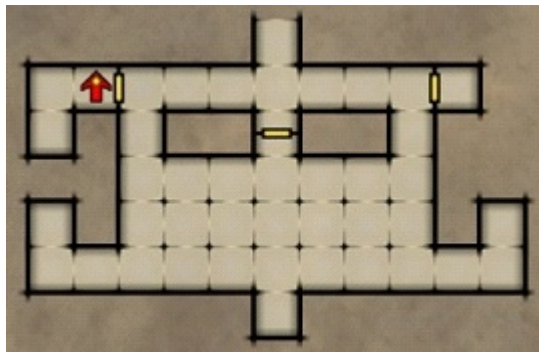
en argent - salle du générateur de transporteur -> 4 supports (ok + tard -> miroirs) - emplacement pour station de charge au Sud Ouest (ok + tard -> batterie de golem vide) -> Nord -> 2 leviers ->

Si je me souviens bien, cela devrait alimenter le routeur de téléportation dans la pièce principale. J'espère que c'est sans danger. Je n'ai jamais vraiment aimé cette expérience...

combattez -> repartez -> levier -> coffre -> munitions, cellule d'énergie et note impossible ! -> ...

la salle de l'ascenseur -> Nord -> les 6 leviers sont actifs -> comme indiqué dans la note chambre de test thaumaturgique (voir image + haut), levez le 1er, le 3ème et le 6ème levier -> empruntez le téléporteur rouge -> ...

combattez -> porte Nord fermée (ok juste après) -> Est et Ouest -> r.a.s. -> Nord Est -> plaque de pression - combattez - ramassez munitions -> Nord Ouest -> plaque de pression - combattez - ramassez munitions -> ...



bouton en hauteur sur le mur Nord (flèche rouge sur l'image) -> coffre -> ...



pistolet finisseur

revenez devant la porte Nord qui s'est ouverte -> envoyez un objet sur la plaque de pression positionnée après le trou -> coffre -> épée en alliage, miroir et ...

Nous sommes maintenant capables de déterminer les schémas de comportements du fumium avec précision. Il arrive encore que des anomalies se produisent et nous n'arrivons pas à les décoder. Une de ces anomalies a élu domicile dans une des chambres de test. La chambre est donc devenue une chambre pour tester exclusivement ce qu'est cette chose.

Combinaison : 111010

- Lisa Teller, Opératrice de téléportation

note chambre de recherche d'anomalies

reprenez votre objet -> téléporteur rouge -> ...

vous êtes de nouveau au Nord de la salle de l'ascenseur -> baissez les 6 leviers puis levez les 1er, 2nd, 3ème et 5ème (cf. dernière note) -> empruntez le téléporteur rouge -> ...

vous n'avez pas accès à la carte -> ... -> droite -> gauche -> vous êtes dans l'obscurité ... -> replacez vous dans le coin juste avant et lancez un objet que vous n'utiliserez plus tout au fond -> 1/2 tour -> passez la porte et combattez -> coffre au point d'arrivée -> gadget balise leurre exceptionnelle, note Vol (mentionne l'abrogateur, les miroirs et la batterie de golem), rondache d'élite et

Les souris et les animaux ne peuvent pas nous apprendre grand-chose sur les interactions exactes entre les êtres humains et le fumium. Nous avons donc dû trouver des volontaires pour les exposer directement à la substance. Les résultats sont très intéressants ! Nous avons pu observer un changement psychologique et comportemental chez les sujets ainsi que des changements dans leur apparence.

Combinaison : 010001

- Lisa Teller, Opératrice de téléportation

note chambre d'interaction entre humains et fumium

1/2 tour -> gauche -> cassez les tonneaux - combattez -> téléporteur rouge -> ...

vous êtes de nouveau au Nord de la salle de l'ascenseur et avez accès à la carte -> baissez les 6 leviers puis levez les 2nd et 6ème (cf. dernière note) -> empruntez le téléporteur rouge -> ...

coffre -> gadget servo-booster exceptionnel -> bouton -> il y aura quelques combats - ramassez 2 kits de réparation -> coffre au Centre Nord -> munitions, fusil royal, masse élite et miroir -> Nord -> coffre -> gadget embout acide exceptionnel, blindage impénétrable et ...

Pas vraiment une chambre de test. Nous utilisons simplement cette ancienne partie du vieux système de ventilation pour tester la circulation du fumium sous forme gazeuse et ses effets sur les gens. Je ne suis pas particulièrement fière de ça puisque les conséquences ont été plutôt coûteuses.

Combinaison : 011011

- Lisa Teller, Opératrice de téléportation

note chambre de ventilation

téléporteur rouge vous dépose au Nord de la salle de l'ascenseur -> baissez les 6 leviers puis levez les 2nd, 3ème, 5ème et 6ème (cf. dernière note) -> empruntez le téléporteur rouge -> ...

Nord -> levier -> combattez - ramassez kit de réparation -> Ouest -> coffre -> bouclier d'élite, tenue de maître et

Ah ! Oui, cette pièce. Depuis que nous avons commencé les tests sur les interactions entre humains et fumium, nous n'avons eu que des problèmes dans cette chambre. Le fumium s'est manifesté sous diverses formes et nous avons dû abandonner l'endroit pour laisser la substance tranquille. Je note la combinaison du téléporteur ici mais il est important de prendre en compte que cette chambre est dangereuse, très dangereuse !

Combinaison : 101100

- Lisa Teller, Opératrice de téléportation

note chambre abandonnée

Est -> téléporteur rouge vous dépose au Nord de la salle de l'ascenseur -> baissez les 6 leviers puis levez les 1er, 3ème et 4ème (cf. dernière note) -> empruntez le téléporteur rouge -> ...

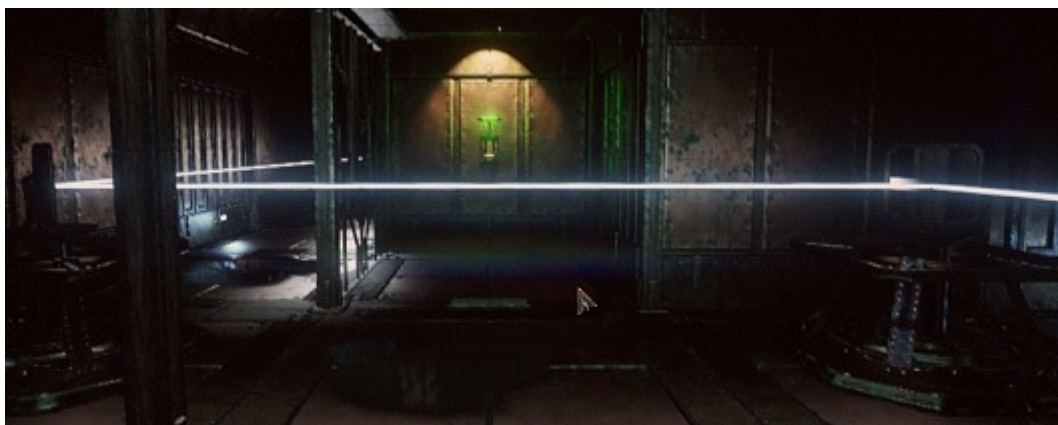
Nord Est -> coffre -> munitions, bottes de chef, gants de chef, marteau de guerre de siège et miroir -> ... -> combattez

catalyseur thaumaturgique -> rang 1

Nord -> ... -> téléporteur rouge -> la salle de l'ascenseur -> Sud Ouest -> salle du générateur de transporteur -> disposez les 4 miroirs sur les supports -> placez la batterie de golem vide dans l'emplacement pour station de charge -> ...

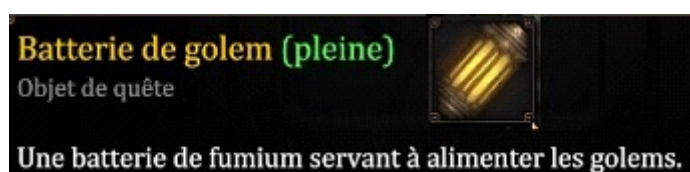


positionnez les deux 1ers supports comme cela (ronds vert sur l'image) -> levier (flèche rouge sur l'image) -> ...



ajustez le positionnement de ces **deux 1ers supports** pour que le faisceau d'énergie file vers l'Est-> ...

placez et ajustez les **deux derniers supports** de manière que le faisceau d'énergie tape sur le réceptacle
(**flèche bleue sur l'image**)



récupérez la **batterie de golem pleine** dans l'**emplacement pour station de charge**

1/2 tour -> filez dans **la salle de l'ascenseur** -> porte Nord Est -> ... -> posez la **batterie de golem pleine** dans la
station d'accueil -> levier -> ...

Voyons voir de quel côté tu es mon grand !

il est bien du votre -> les 4 portes s'ouvrent - combattez - ramassez **kit de réparation** et **munitions**

Sud -> **levier** -> Nord -> **coffre** -> **munitions**, 2 **kits de réparation** et **gadget chalumeau exceptionnel** -> **coffre**
-> **munitions**, 2 **cellules d'énergie** et **clé en or**

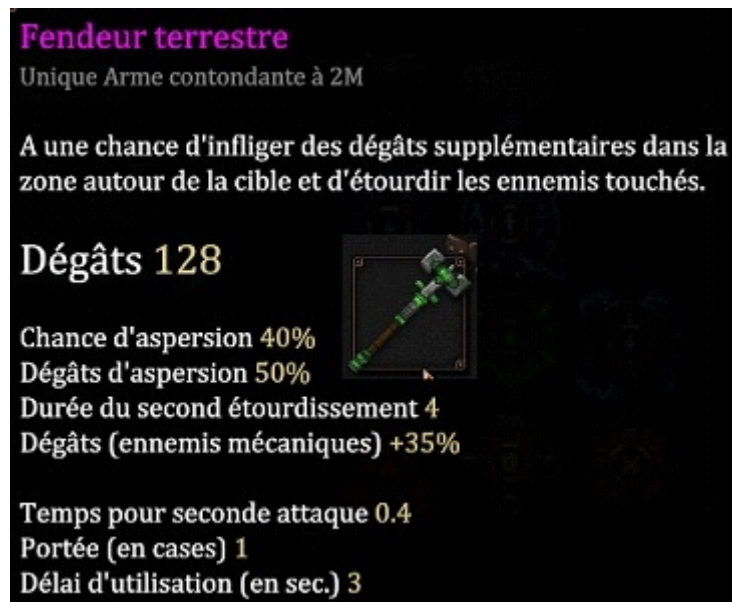
retournez dans **la salle de l'ascenseur** -> Est -> escalier vers **le bureau #3** -> Nord -> déverrouillez la **serrure de la clé en or** -> **bureau de Lora Rike** -> ... -> vous êtes automatiquement téléporté -> ...

le bureau #4

vous n'avez pas accès à la carte -> **téléporteur rouge** -> ...

pour chaque **salle de 4 téléporteurs rouge**, posez un **objet a sol (1 munition par exemple)** - sauvegardez -> empruntez un des **téléporteurs rouge** -> si un **objet au sol apparaît**, rechargez votre sauvegarde et essayez un autre **téléporteur rouge** -> recommencez jusqu'à ce que les 4 **téléporteurs rouge** disparaissent simultanément -> ...

plaque de pression -> combattez vaillamment - récupérez vos **objets au sol** -> **coffre** -> **munitions**, **cellule d'énergie**, **gadget déchargeur exceptionnel** et ...



fendeur terrestre

coffre -> munitions et 2 kits de réparation -> coffre -> munitions, cellule d'énergie et ...



l'ours en peluche de Sophie

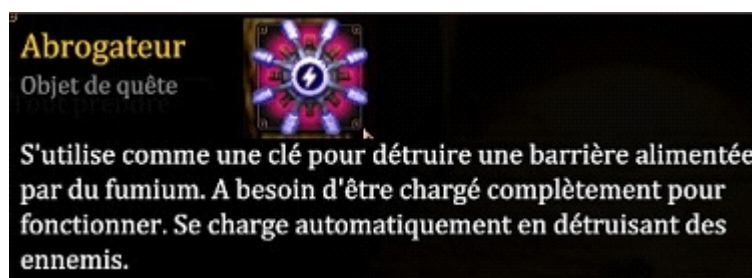
coffre -> munitions et 2 kits de réparation -> téléporteur rouge -> ...

vous êtes dans le bureau de **Lora Rike** - vous avez accès à la carte -> coffre -> munitions et note imbécile -> bouton dévoile sa chambre -> petit bouton dévoile une pièce secrète -> coffre -> ...



paire de rangers et bobine kinétique

placez un objet sur la plaque de pression et filez plein Sud -> la salle de l'ascenseur -> bouton de la porte Sud Est -> ... -> escalier descendant -> placez l'ours en peluche de Sophie dans son coffret -> 1/2 tour -> ramassez son "cadeau"...



l'abrogameur



vous disposez ce son taux de charge en haut de votre écran

retour à la salle de l'ascenseur -> Centre -> appliquez l'abrogameur sur la barrière -> prenez l'ascenseur -> ...

la réunion

affrontez Lora Rike ... quand votre abrogameur est à pleine charge, détruisez une barrière et baissez le levier - il y en a 4

le jeu effectuera des sauvegardes automatiques - quelques kit de réparation et des munitions a ramasser



vous quitterez la tour avec *Sophie* ...

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

Exosquelette	
Niveau:	15
Réserve de fumium:	6626 / 6760
Intégrité:	290 / 1253 (570 + 120%)
Énergie:	448 / 448 (240 + 87%)
Régénération d'énergie:	0.5 (0.5 + 0%)
Attributs principaux	
Combat:	33 (33 + 0%)
Tech:	29 (29 + 0%)
Résistance:	30 (30 + 0%)

pour savoir et comprendre, j'ai utilisé qu'une fois "arrêt du temps" ... bof !

le dernier combat a été réalisé en difficulté facile

je n'ai pas trouvé les **gadgets aspirateur** supérieurs à celui de base

prise en main du jeu -> 0 h 15 <- **paramétrage des touches**

durée estimée de la partie + rédaction du document -> 40 h 30

durée de la partie indiquée par le jeu juste avant le dernier combat -> 17 h 14

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

les défauts du jeu

inventaire surdimensionné - absence de phase de repos, de nourriture et de mini carte

hors phase volontaire en "arrêt du temps", une bonne agilité clavier/souris est nécessaire en combat - c'est valable pour de rares séquences à réaliser rapidement

quelques situations incohérentes de positionnements des ennemis - ces derniers disposent d'une IA basique

absence de jauge de santé des adversaires - que mangent ils ?

une fois la partie finie, on ne sait combien de secrets et de notes n'ont pas été trouvés

à la désinstallation du jeu, les + de 5 000 fichiers sur la partition C:\ (cf. **paragraphe Technique en début de document**) ne sont pas effacés -> faites le manuellement

les qualités du jeu

aucun crash - temps de chargement assez bon

les graphismes sont assez bon - le gameplay est bon

les "énigmes" pour progresser sont bien diversifiées

la lecture ou l'écoute des nombreuses **notes** apportent du contenu immersif

la réjouabilité se résume aux choix d'évolution de votre héro et éventuellement trouver tous les secrets

Vaporum 1 est un bon "petit" jeu

... manifestement fortement inspiré par **Legend of Grimrock 1** pour ce qui concerne bon nombre d'énigmes