

DEUS EX GOTY - Mai 2000 - dev. ION STORM - Version GOG -> 0.99 Euro

******* INSTALLATION DU JEU EN FRANÇAIS *******

le Patch FR commun aux deux installations, est ici : www.dxm.be/navigator.php5?lang=fr&content=201

le Patch des niveaux, pour une installation du jeu initial dite "vanilla", là : www.dxm.be/navigator.php5?lang=fr&content=202

Jeu de base uniquement -> Installer le jeu, puis le Patch des Niveaux et enfin le patch FR

Jeu de base + Mod Révision -> Installer le Jeu puis le Mod Révision et ensuite le Patch FR

Manuel FR -> www.dxm.be/host/Manuel_Fr.pdf (temporaire)

Si le lien n'est pas valide -> le fichier est nouvellement inclus dans le patch FR, on le trouvera ici :

Répertoire_du_jeu\Manual\Manuel_Fr.pdf

******* NOMENCLATURE *******

Commentaires / **Objets pouvant modifier le Héro** / Textes / **Modifications du héros** -> choix personnel de RP / *Nom_d'un_PNJ*

******* LE JEU *******

Vu à la 1ère personne / Taille des cartes : Petite / 4 niveaux de difficulté

Temps de chargement : Excellent / IA Ennemis : Moyenne / Gameplay : Rien à redire

Progression linéaire avec quelques retours sur des secteurs déjà visités / Possibilités multiples pour progresser pour de nombreux secteurs selon RP / Quelques Pnjs peuvent aider le Héro en combat

Il y a deux Branches pour faire évoluer le Héro (RP), celles des compétences (on y affecte les Points de Compétences glanés) et celles des Mods (pour chaque emplacement de **Modifico Prisme** le joueur choisi parmi deux améliorations possibles. Ensuite, l'efficacité de chacune d'elles peut être augmentée, jusqu'à trois fois, avec un **Modifico Prisme Amplificateur**

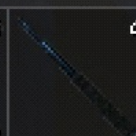
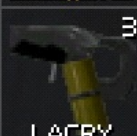
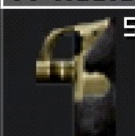
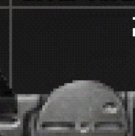
GESTION DE L'INVENTAIRE

Entre deux missions, vous ne pouvez placer les objets que dans votre inventaire. Si vous revenez au même endroit au cours de différentes missions, tout ce que vous aurez laissé sur place aura disparu.

L'inventaire est limité en terme d'emplacement dans le sac à dos et de quantité par type d'objet (ex. 10 Sodas max.)

Inventaire

Crédits 2769

 BAL. 10MM	 F. TRANO	 CHARGEUR	 BAL. 10MM	 BAL. 10MM
 LACRY	 F. TRANO	 CHARGEUR	 MUN. 7.62	 BAL. 10MM
 Nombre: 13	 Nombre: 15	 Nombre: 23	 Nombre: 8	 Nombre: 13
 Nombre: 10	 Nombre: 14	 Nombre: 23	 Nombre: 10	 Nombre: 13
 9 coups	 5 coups	 4 coups	 1 coup	 Nombre: 7

Equiper **Utiliser** **Jeter** **Changer de munitions**

Arbalète miniature

Statistiques de l'arme:

Munitions:

 F. TRANO 31 coups	 FLECHETTE 12 coups
---	--

Munitions chargées: Fléch. anesthésiantes

Munitions de type: Fléch. anesthésiantes
Fléchettes
Fléchettes incandescentes

Dégâts théoriques: **25 (+10%) = 27**

Capacité du chargeur: 4 BALLES

Cadence de tir: UN COUP, 1.2 BALLES

Durée de rechargement: 2.0 SEC

Codes: 11

Cliquez sur l'icône pour afficher une liste

les munitions sont affichées dans la description de chaque arme; S'il y a plusieurs types pour une même arme, c'est ici que l'on sélectionne celui souhaité

Le commerce se résume à l'achat, l'échange ou le don auprès de Pnjs possédant chacun quelques objets (pas de revente possible)

Un même PNJ peut avoir plusieurs dialogues successifs -> Insister (certains sont à revoir après une ou plusieurs actions -> ex. *Sandra Renton* et son paternel à *Hell's Kitchen*)

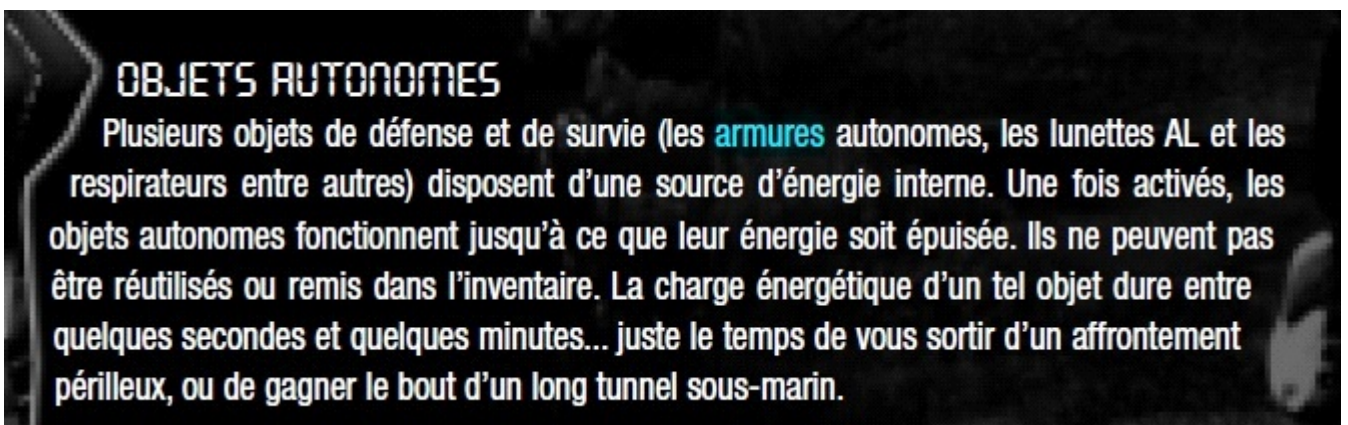
Inspecter visuellement tous les éléments de décors (Haut - Bas - Derrière des objets comme des plantes, des caisses ou boîtes de tous types à déplacer ou à détruire, des barils etc.) et les ordinateurs (courriels, sécurité, options spéciales etc.).



*Exemple d'un Accessoire Anti Recul planqué sous le bureau de JC au retour du **747***

Des caches secrètes de Matériel sont a découvrir tout au long du périple -> donne, en plus des Objets, des PC

Pour les Portes Verrouillées et les Digicodes -> vérifier si l'on ne peut pas trouver le (Nano)Code aux alentours (dans un Infocube par ex.) avant d'utiliser un (ou des) Passe Partout(s) ou un (ou des) Décodeur(s)



S'équiper de l'objet classiquement puis <Click Gauche> pour déclencher son utilisation (idem pour les Torches) -> possibilité de s'équiper d'un autre objet, comme une arme, durant l'utilisation effective de la combinaison

Combat sous marin : utiliser l'Arbalète

Un truc que j'ai découvert très tard (à Paris ... arf) -> JC peut décrocher le Téléphone quand il sonne ...

***** PROBLÈMES + BUGS + TRICHE *****

Impossible de faire des Vidéos avec logiciel Fraps (seul le son est capté)

Modifier une option d'affichage comme la Luminosité n'a aucun effet

Par moment, j'ai eut des ralentissements à l'écran -> Latence

Plusieurs comptes bancaires ne sont pas valides auprès des Distribanques

Bug non corrigé à **Vanderberg** par le mod Revision -> Les Digicodes des deux générateurs a remettre en fonction donnent 100 PC à chaque fois qu'on les active (que ce soit avec le code donné par *Carla Brown* ou bien une fois piraté via un Décodeur)



Un de deux Digicodes en question ...

Bug non corrigé à **la Base Sous Marine** par le mod Revision -> Au départ de cette zone, si on a sauvé la fille de *Savage* et que l'on a un inventaire plein, lancer la discussion avec lui donne 500 PC à chaque fois

Existence d'un Console de Triche -> **Non essayé** -> Se référer aux pages du jeu, rubrique "Astuces", sur Jeuxvideo.com

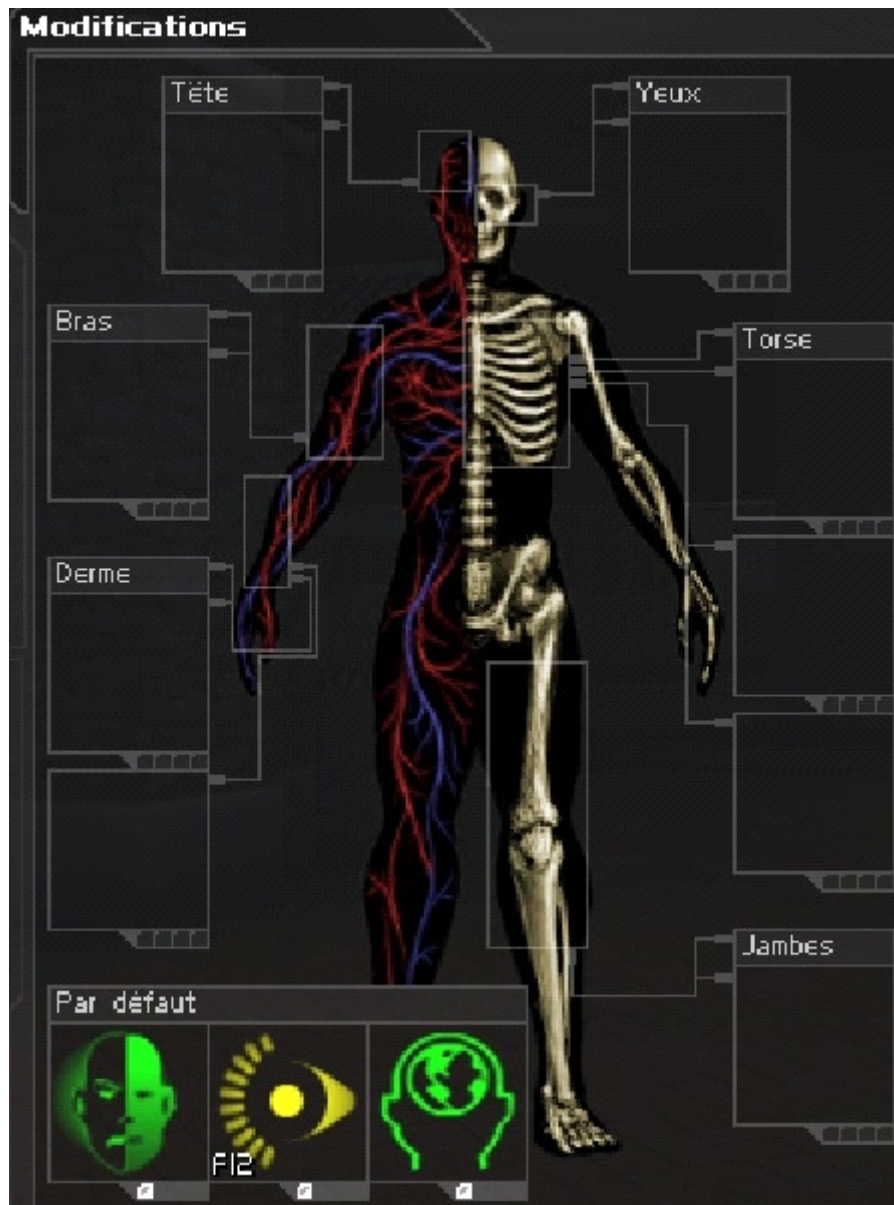
***** LA PARTIE (MOD REVISION - FRANÇAIS - DIFFICULTÉ NORMALE) *****

Volontairement, je n'ai pas divulgué les histoires et intrigues et n'ai pas recensé les Accessoires donnant des bonus aux Armes

New York, Liberty Island

Compétences			
		Niveau	Points néc.
	Armes: lourdes	NUL	 1350
	Armes: Armes de poing	NOVICE	 3150
	Armes: Fusil	NUL	 1575
	Armes: Technologie peu avancée	NUL	 1350
	Armes: Démolition	NUL	 900
	Survie	NUL	 675
	Crochetage	NOVICE	 3600
	Electronique	NOVICE	 3600
	Médecine	NUL	 900
	Informatique	NOVICE	 2250
	Nager	NUL	 675
Améliorer			Points 275

Après l'académie -> "mon" JC débutant son incorporation active à l'UNATCO



Le Héro n'a reçu, à ce stade, que des modifications "basiques"

Modifico prisme -> Bras (haut statue de la liberté, près du chef terroriste)

New York, Liberty Island -> Siège de l'UNATCO

A chaque passage : (re)Fouiller les locaux - penser aux placards / Parler à *Carter* (Armurerie), *Reyes* (Infirmérie), *Jacobson* (Computer Obs) etc. / visiter le Préfabriqué de Communications et ses alentours (près de l'Héliport)

Robot Med -> Infirmérie

Installation du Mod "Muscle en Microfibre" (Bras)

New York, Batory Park

Modifico prisme -> Torse (Coffre dans la pièce informatique sous le Kiosque)

New York, Hell's Kitchen

Jock (veut 1 [puis 1 autre] Bière 'fraiche') & *Jordan Shea* (Vend des Bières 'fraiches') -> Bière ('fraiche') = Gnôle dans l'inventaire

Si on possède déjà 10 Gnôles 'Chaudes', il faut en jeter 1 pour pouvoir acheter 1 Bière 'fraîche' ...

C'est *Sandra Renton* qui donne le mot de passe pour accéder à la planque du *Passeur*

Le code de la cachette du MJ12, dans les égouts, étant à 3 chiffres -> on peut économiser 1 (ou des) décodeur(s) en les testant (presque) tous ... indice : il porte bonheur <[:o)

Janey (et 1 autre Pnj à la Clinique) donne le code pour l'entrepôt

Clinique -> 1 **Robot Med** -> 4 Décodeurs sur le Digicode au rang Novice (sinon 2 000 crédits auprès du *Médecin*)

New York, Entrepôt de Jojo -> Passages par "Chez Osgood"

Deux entrées possibles pour l'entrepôt de JoJo, toutes deux "Chez Osgood". (1) Par le sous-sol, protégée par un système de sécurité automatique et (2) Par les toits, qui sont occupés par des tireurs.

Je suis passé par les toits (il y a des fenêtres à casser) + Début et Fin du 1er parcours cité

Au tout début en remontant depuis l'arrivée par le soupirail (accès par un Digicode) -> Petite pièce contenant un **Modifico Prisme Amplificateur** (on trouvera d'autres objets en progressant comme des Medikits et des Cellules Bio Électriques)

Un **Modifico prisme** -> Jambe (Coffre dans la pièce informatique - Étage inférieur du bâtiment où est le générateur)

New York, Liberty Island -> Siège de l'UNATCO

Installation du Mod "Amplificateur de Vitesse" (Jambe)

Installation du Mod "Poumon Amphibien" (Torse)

Robot Mec au Préfabriqué de Communications près de l'Héliport

New York, Battery Park -> Camp SDFs et Métro

Le code du passage secret est donné par *Curly* (le mot de passe à lui dire est indiqué par *Filben* qui est sur le quai du métro) -> 500 Crédits -> 55 + 175 PC / On peut aussi pirater directement le digicode de la cabine téléphonique -> nécessite Décodeur(s) -> 0 PC

New York, Métro -> Brooklyn Bridge

Parler (et agir) dans l'ordre à *El Rey* (Étage), *le Trafiquant* (Quai Nord Est) et *Lenny* (Quai WC hommes) pour recevoir 2 GLOs gratuitement

Voir *Charlie Fann* au Sud Est pour l'objectif principal ...

New York, Métro -> Souterrain des Rats d'Egouts



Pour trouver l'accès au secteur suivant, il faut parler au "Rat d'égout" Kevin Bradley

New York, Héliport

J'ai choisi de nager pour progresser => **Amélioration du Mod "Poumon Amphibien" (Torse)** -> niveau 2 /
Récupérer la GIE de l'autre option de cheminement ...

un **Modifico Prisme Amplificateur** dans la pièce cachée de la salle informatique (Ouest de l'Hélicoptère) que
l'on ouvre avec l'Interrupteur derrière la plante

New York, Terrain d'aviation

2 cheminements depuis l'**Héliport** : Les égouts (=> Nage) -> arrivée au **BoatHouse** / Ascenseur (=> Avoir
pirater le Système de Sécurité ou bien subir les Tirs de Mitrailleuse) -> Accès à l'**Elevator** (En cas de passage
via l'Ascenseur, aller quand même faire une petite coulée dans les égouts sous le **BoatHouse** ...)



*dans le sens **BoatHouse** -> **Héliport** on sera bloqué ici -> aucune incidence ...*

Liquider les 5 petits robots pour être tranquille (Barils de TNT, Glo ou Arme lourde) et les gars de la NSF -> récupérer tous les Nanocodes - penser au secteur Nord Est / A priori, il n'y a qu'un chemin, celui par les **Barracks**



*Au rez de chaussée de **Barracks**, en bas à gauche du jeu de Fléchettes, un bloc de pierre a pousser -> Planque de matériel*

A noter que les Miradors (piratables informatiquement une fois dedans à l'étage) ne seront plus protégés (2 caméras avec 2 mitrailleuses chacun) une fois l'objectif principal atteint : Tuer *Lebedev* soit même-> aucun

PC / Si c'est Anna Navarre qui le tue après discussion avec lui -> 175 PC

New York, 747

Soute : Robot Mec et Modifico prisme -> Derme (Cage de verre - Code à l'Héliport et dans le 747 ...)

New York, Liberty Island -> Siège de l'UNATCO

un Modifico Prisme -> Jambe dans le placard de l'Infirmierie (déjà installé)

Installation du Mod "Blindage" (Derme)

A ce stade du jeu, j'ai accumulé 6 045 PC (non encore utilisés)

Tous les Accessoires trouvés ont été mis sur le Pistolet 10 mm qui est mon arme privilégiée en ce début de partie

Pistolet	
type:	
Dégâts	14 (+10%) = 15
théoriques:	
Capacité du	6 BALLES (+30%) = 9
chargeur:	BALLES
Cadence de tir:	UN COUP, 1.6 BALLES/SEC
Durée de	2.0 SEC (-10%) = 1.8
rechargement:	SEC
Recul:	0.30 (-50%) = 0.15
Précision	65% (+11%) = 77%
théorique:	
Préc. portée:	150 PIEDS (+10%) = 165
	PIEDS
Portée max.:	300 PIEDS
Masse:	10 LIVRES
Visée laser:	OUI
Lunette:	OUI
Silencieux:	INDIS

Mon pistolet 10 mm modifié

Utilisation de la Matraque Électrique et du Pistolet 10 mm Furtif pour les ennemis esseulés
Quelque fois, une arme secondaire de type Fusil, me permet d'économiser des balles de 10 mm

l'Arbalette est peu efficace (manque de précision initiale) / Reste a tester sérieusement le

Lacry

Les GLOs sont efficaces contre les robots / les GLs neutralisent un bon petit moment un groupe d'ennemis

Jusqu'à présent, aucune utilisation d'arme lourde ou de combat au corps à corps (une Matraque juste pour déglinguer les caisses de matériel ou les fenêtres)

New York, Hell's Kitchen

Refouiller l'extérieur, l'Hôtel (cachette du Frangin -> un **Modifico Prisme Amplificateur**), le Bar, la planque du *Passeur* (cachette) et les Égouts ... la clinique est fermée

Amélioration du Mod "Amplificateur de Vitesse" (Jambe) -> niveau 2

New York, Entrepot de la 20ème rue

Robot **Mec** au 1er niveau et Robot **Med** au 3ème

2ème niveau : 3 portes verrouillées donne sur une même pièce, il suffit donc d'en ouvrir qu'une

Même si le choix de solution est le piratage des 2 ordinateurs (Orientation de la Parabole / Envoi message), explorer si possible la Cave



Les infocubes recherchés (quelques erreurs dans les textes s'y référant ...)



Un secteur "tendu" !

je suis sortie du bâtiment par l'extérieur en sautant vers le bas ...

New York, Hell's Kitchen -> Battery Park

Si JC arrive à remonter les escaliers -> 50 PC

Localisation Inconnue, Complexe du MJ12

Robots Med (Quartier de Détention - Nano Tech Lab - Medical Lab) et **Robots Mec** (Quartier Maintenance Robots)

On récupère son matériel et bien d'autres Objets à l'Armurerie comme un Fusil Laser



Oh zou prend de la place en d'dans tcheu musette !

Ne pas oublier les hauts d'étagères. il se peut qu'il y ait, pour un même type d'objet (j'ai eut le cas avec les Décodeurs), autant a ramasser que le max. possible alors qu'on en a en stock -> Jeter d'abord le stock

J'ai décidé de continuer l'aventure avec le même matériel (moins encombrant) -> plus de type d'objets disponibles

Compétence Armes de Poing -> Qualifié -> 3 150 PC reste 4 005

Un **Modifico prisme** -> Tête (Cage de verre au Nanotech Lab)

Installation du Mod "Système Défense Agressive" (Tête)

Si on avait décidé de faire attendre *Miguel*, il faudra le faire sortir (ou pas) avant de quitter la zone (on ne pourra y revenir)

New York, Liberty Island -> Siège de l'UNATCO

Un **Modifico prisme** -> Torse (sur une Table à l'Infirmierie -> donné par Reyes)

Installation du Mod "Boulier Énergétique" (Torse)

Armurerie -> **Robot Mec** / un **Modifico Prisme Amplificateur**

Amélioration du Mod "Blindage" (Derme) -> niveau 2

Si on a décidé de faire sortir *Miguel*, il faut savoir qu'une fois la porte avec le Scan rétinien franchie, on ne pourra pas faire demi tour

Hong Kong, Héliport du MJ12

Robot Mec près de l'Hélicoptère Furtif / Présence des 1ères Épées sur le toit dans une caisse (3 cases dans l'inventaire)

Ne pas rater les Conduits d'Aération ...

Compétence Crochetage -> Qualifié -> 3 600 PC reste 1 820

Hong Kong

Parler a tout le monde ... je met juste les Pnjs "importants"

Marché

Salon de thé en hauteur

Gordon Quick (chef triade Flèche Lumineuse) près d'où se rendait *Paul*



Une planque de matériel -> Accès juste en arrivant sur la droite depuis l'Héliport ...

Tonnachi Road (via secteur venant du **Marché** ou du **Hold china Hold**)

Maggie Chow est au "Queen's Tower" (prendre l'ascenseur intérieur de gauche pour la rencontrer)

Pour la "Dent de Dragon" (4 cases dans l'inventaire), Je suis entré par l'ascenseur intérieur de droite et suis ressorti par la grille extérieure côté SDF

Appartement de *Jock* (le moment venu) -> Ascenseur en face du "Queen's Tower"

Hold China Hand (accès via le **Marché** ou secteur venant de **Tonnachi Road** ou encore des **Canaux**)

Boissons et Nourritures

Canal Road (accès via le **Marché**)

Aller jusqu'au bout et fouiller les cadavres, c'est bloqué ensuite ...

Lucky Money Mar(accès via le **Marché**)

Magasin "Quick Stop" dans l'allée commerciale

Max Chen (chef triade Flèche Rouge) dans l'arrière salle ... accès derrière le Bar

Canaux

Un grand Sampan a ne pas rater -> Marchande d'Accessoires pour Armes



*Allumer le lampion à droite de l'escalier donne accès a une planque -> **Robot Mec** (indice de sa présence sur l'infocube présent dans la soute)*

Base de Tong (accès via le **Marché** près de *Gordon Quick* le moment venu)

Robot Med / **Robot Mec**

Versalife #1 (*Tong* donne le code d'accès)

Le couloir menant au second ascenseur est à côté de *John Smith*

Présence de conduits d'aération / **Robots Med** au laboratoire

J'ai liquidé tous les gardes, en plusieurs fois (Matraque électrique + Pistolet 10 mm furtif / GLs + Pistolet 10 mm ou Canon Scié / Fusil à lunette), afin d'être tranquille pour atteindre l'objectif principal et récupérer du matériel.

Un **Modifico Prisme** -> Yeux / Installation du Mod "Viseur" (Yeux)

Un **Modifico Prisme** -> Derme / Installation du Mod "Cape" (Derme)

Amélioration du Mod "Système Défense Agressive" (Tête) -> niveau 2

Un **Modifico Prisme** -> Tête (déjà installé)

Versalife #2 (*Tong* donne le code d'accès, passage par **Canal road** plus aisé pour entrer)

Là, avec un armement léger, c'est chaud -> Évitement et/ou Fuite

Un **Modifico Prisme** -> Jambe (déjà installé) / Un **Modifico prisme** -> Torse (déjà installé)

Un **Modifico prisme** -> Torse

Un **Modifico Prisme Amplificateur**

Installation du Mod "Recycleur d'Énergie" (Torse)

Robot Med (proche du CU)

Amélioration du Mod "Cape" (Derme) -> niveau 2

James Reyes (je l'avais incité à venir à Hong Kong), à l'infirmerie de la base de *Tong*, donne Un **Modifico Prisme Amplificateur**

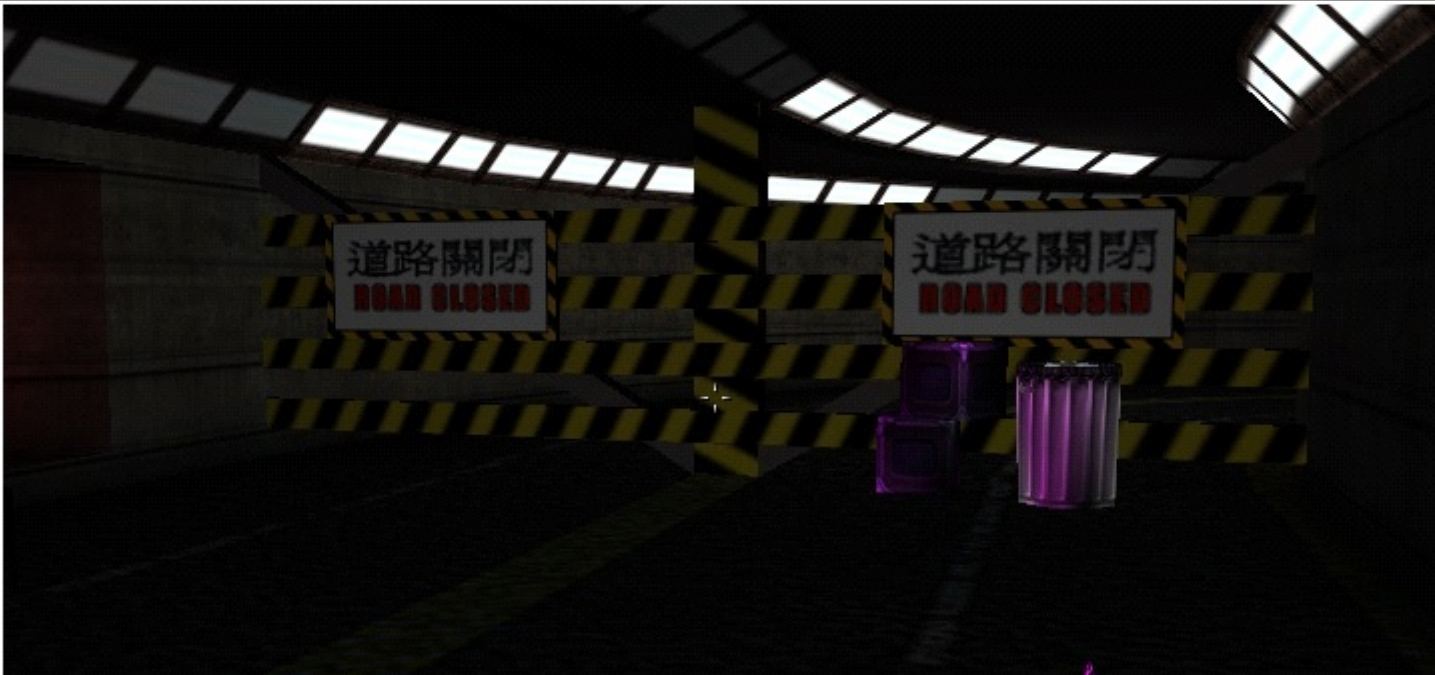
Amélioration du Mod "recycleur d'Énergie" (Torse) -> niveau 2

Canal Road -> Tunnel effondré

Tracer Tong

Quoi qu'il en soit, VersaLife a perdu un de ses chercheurs dans l'effondrement du tunnel de Canal Road, un homme dont nous pensons qu'il transportait des documents sur la nanotechnologie. Il a accompli certaines des recherches qui ont amené au développement de vos implants. Jetez-y un coup d'œil, si un petit bain ne vous fait pas peur.

Possibles documents sous l'eau à l'endroit où le tunnel s'est effondré.



Je ne suis pas arrivé à détruire cette barrière (Glo, Roquette, Lance Flamme, sauter par dessus), il m'a donc fallu trouver un autre chemin ...

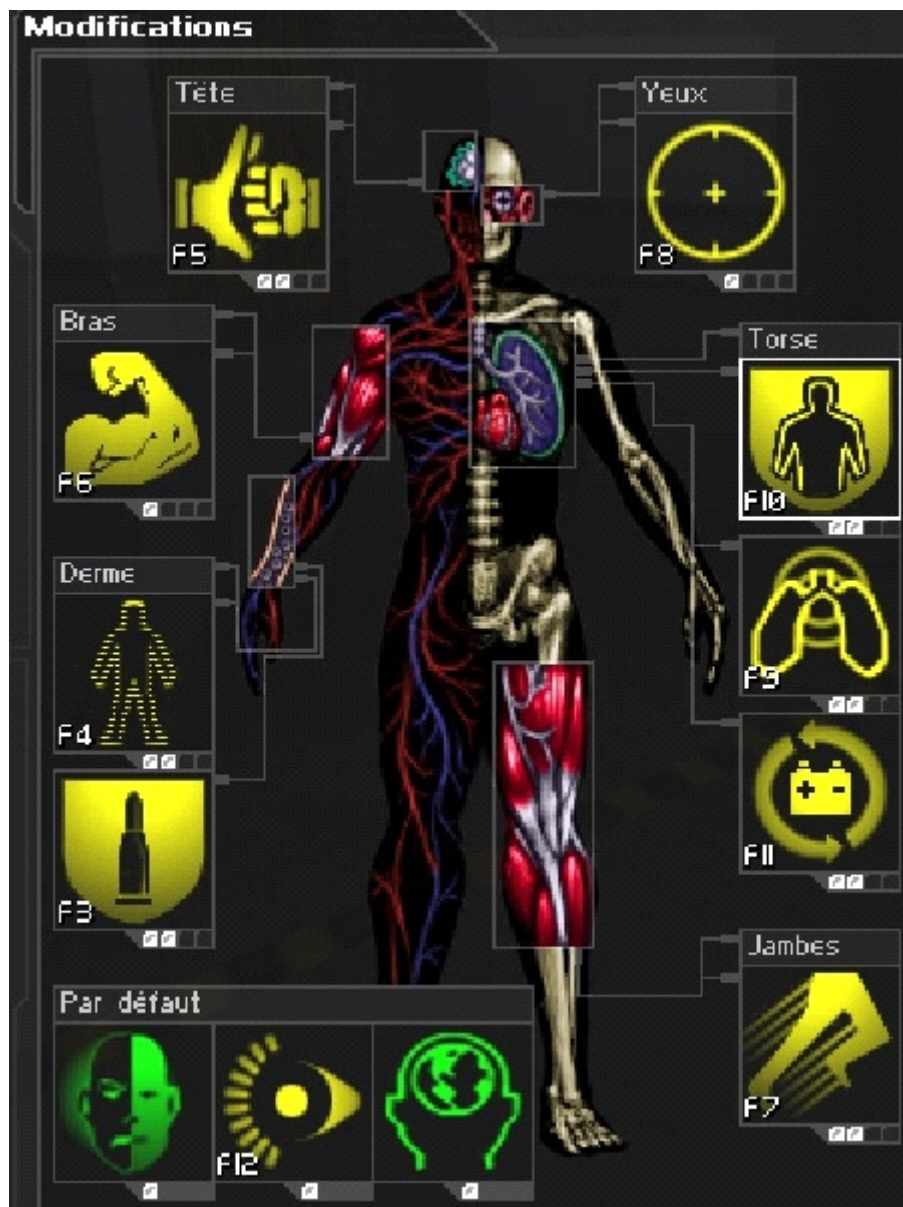
Je suis passé par la chambre froide du **Hold China Hand** -> selon son RP (pas de mod Poumon Amphibien installé) prévoir un Respirateur pour la suite (on peut en trouver au moins deux, un à la **base de Tong** et un "dans" les **Canaux** ...)



Les trappes sont en hauteur ...

un **Modifico Prisme Amplificateur** sur le corps du chercheur de Versalife

Amélioration du Mod "Bouclier Énergétique" (Torse) -> niveau 2



JC "modé" selon mes choix à l'instant T ...

Inventaire	Crédits	573
MUN. 3006	2	BAL. 10MM
CHRG PLASMA	7	F. TRANQ
CHEVROTINE	6	Nombre: 15
CHARGEUR	3	Nombre: 30
4 coups	4	Nombre: 18
2 coups	5	Nombre: 8
2 coups		
5 coups		

Réorganisation de l'inventaire avant de repartir, je change d'optique au vu des "clients" qui sont apparus lors de la dernière mission -> J'emmène avec moi un Fusil Laser => abandon de la Nourriture, des Combinaisons, des Torches, du Pistolet Furtif et du Lacry ...

New York, Hell's Kitchen

Fouiller l'extérieur (Nord - Nord Ouest non obligatoire), l'Hôtel (cachette du Frangin), le Bar, les Égouts et ... la Clinique (**Robots Med**)

Pour la planque du *Passeur* (cachette) -> Attendre d'avoir discuté avec Dowd...

New York, Chantier Naval de Brooklyn

Présence de nombreuses possibilités de Crochetage

Égouts/Tunnel -> Trappe juste à gauche après la 1ère Cahute

je n'ai fait que le tout début (récupération de 2 **G**) - On peut rejoindre la suite de ce chemin via une trappe dans l'entrepôt (2 **G** de plus)

Extérieur -> Grande Grille avec les copains de Vinny

Entrepôt en Face

Juste à l'Ouest -> Bureaux -> (2 Possibilités d'Entrées et Sorties par Fenêtre -> Économie de Passe Partout)

Dans le Coffre : Un **Modifico prisme** -> Torse (déjà installé)

Robot Mec -> Bâtiment plein Ouest (Possibilité d'Entrée et Sortie par Fenêtre -> Économie de Passe

Partout)

Bâtiment des Munitions -> Boutons de la Console pour ouvrir les portes



On y trouve, entre autres, un AAL ... bien pratique !

La valve est derrière l'entrepot dans une cahute

Assemblage naval -> Porte derrière la grue (on peut prendre l'Ascenseur les 2 chemins mène au Quai)

Cargo PCS Wall Cloud, Pont Supérieur

Robot Med (Sick Bay) **Robot Mec** (Electronics - accès par conduit d'aération possible)

Un **Modifico prisme Amplificateur** -> Coffre dans la pièce où se trouve le Flacon d'Ambroisie

Objectifs secondaires

- Allez voir le Passeur pour obtenir des explosifs suffisamment puissants pour couler u
- Rapportez de l'Ambroisie à Stanton Dowd pour contrer le virus de la Peste Grise.

La quête levée à **Hell's Kitchen** pour cet objet n'apparaît plus dans le Journal une fois arrivé au **Chantier Naval de Brooklyn**, elle est cependant active (remise du Flacon d'Ambroisie à Stanton Dowd au **Cimetière de l'East Side**)

Amélioration du Mod "Muscle en Microfibre" (Bras) -> Niveau 2

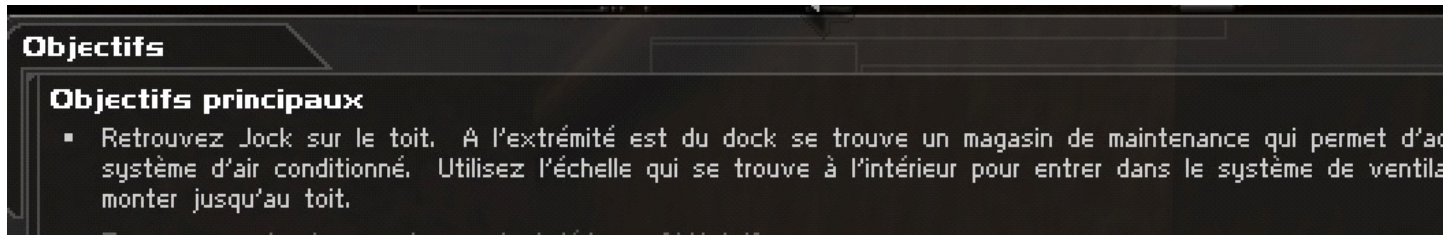
Abandon du Fusil Laser (je ne vais pas tarder à monter la compétence Fusil) -> Libère de la

place dans le sac à dos ...

Cargo PCS Wall Cloud, Pont Inférieur

Robots Mec (Electrical - Helicopter Bay)

Un **Modifico prisme** -> Derme (déjà installé)-> Cache en hauteur au Sud Ouest de l'Héliport, on y arrive soit depuis le Bildge Bump (Saut vers le Ponton d'Observation) soit depuis le conduit d'évacuation Sud du Ventilateur -> se laisser "Envoler" jusqu'en haut puis Planer pour atteindre celle ci (ou l'autre au Nord pour exploration)



Ce n'est pas à l'Est mais à l'Ouest ... personnellement, je suis passé par l'ascenseur de la Grue !

New York, Cimetière de l'East Side

Compétence Fusil -> Novice -> 1 575 PC reste 5 583

le Brouilleur peut être déglingué avec une Cartouche ou un bon coup de Latte <[;o)

Paris, Denfert Rochereau

Robot Mec -> "Égouts" après la salle soumise à des Radiations

Robot Mec -> Entrepôt du Bâtiment 14 (celui à côté du Métro)

Robot Med -> Dans la station de Métro

J'ai évité les "clients" qui sont en surface ...

Robot Mec -> Catacombes -> Sud Est Bunker 03 (échelle à emprunter)

Paris, Près de Champs Elysée

J'ai évité les "clients" qui sont au Nord Est ...

Désactiver les Robots -> Ordinateur - Poste de Sécurité (Cahute éclairée) au Nord

On peut entrer dans la Boulangerie par une des grandes Fenêtres

Pour Renault, j'ai refusé une 1ère fois -> fait monter le prix de rachat de Zyme -> vendu la

dope puis l'ai assassiné

Compétence Fusil -> Qualifié -> 3 150 PC reste 5 273

Paris, Château Duclare

Accès à la salle informatique de *Beth Duclare* -> Passage secret dans la Cave -> Actionner les Bougeoirs

Robot Mec / Un *Modifico prisme* -> Tête (déjà installé) / Un *Modifico Prisme Amplificateur*

Amélioration du Mod "Viseur" (Yeux) -> Niveau 2 / Récupération d'un *AAL* ...

J'ai évité les "clients" qui sont autour de la Crypte ...

Paris, Cathédrale de Templiers

J'ai dépassé la grande Grille en empruntant la fenêtre juste à la sortie des égouts ...

Porte face à la Vitrine -> "pont de surveillance" -> possibilité de désactiver le gros Robot

Vitrine -> Se placer juste à côté de l'alarme -> Casser la vitre -> la Mitrailleuse ne nous touche pas ->
Attendre qu'elle soit à sec

Station de Métro -> *Robot Mec* (Exploser la Vitre)



Bienvenue au Tromé de Paname (14ème Ardt)!

Salle de Stockage de l'Or des Templiers : *Robot Mec*

La situation de combat contre *Gunther* est imposée -> J'ai choisi la fuite avant d'y revenir

Paris, Demeure de Morgan Everett

Robot Mec & Robot Med

Un Modifico prisme -> Yeux & Un Modifico prisme -> Bras (déjà installés) / Un Modifico Prisme Amplificateur

Amélioration du Mod "Recycleur d'énergie" (Torse) -> Niveau 3

J'ai laissé "branché" *Lucius Debeers* ...

Californie, Vandenberg -> Centre de Commandement

Rez de Chaussée Command Center -> Hazard Lab -> Robot Med / Un Modifico prisme -> Derme (déjà installé)

L'accès au Tunnel indiqué par *Tim Baker* est au (Centre de) Communication

Je précise que je n'ai pas triché avec les Digicodes qui donnent des PC à volonté, j'ai juste vérifié si cela avait été réglé -> Ce n'est pas le cas (cf. bas de document)

(Centre de) Communication : Un Modifico Prisme Amplificateur

Amélioration du Mod "Blindage" (Derme) -> Niveau 3

Dans le Tunnel, je suis passé par Generator Room puis Maintenance Acces ...

Robot Mec -> Centre de Commandement

Californie, Vandenberg -> Station d'Essence Abandonnée

Compétence Fusil -> Expert -> 5 250 PC reste 5 898

2 Remorques a fouiller / Robot Mec -> Cahute près de l'Hélicoptère en repartant

Californie, Nouvelle Côte Ouest

Base sous Marine

J'ai choisi la difficulté et suis passé par l'échelle (sous le Module 1 du plan); L'autre chemin, bien plus au sec, est au bas du Main Bulding (cf plan)

Labo Maritime

On arrive en A1 sur le plan

Compétence Médecine -> Novice -> 900 PC reste 5 547

Quelques possibilités de Crochetages a prévoir ...

Un **Modifico Prisme Amplificateur** -> Cadavre d'un Homme en Noir en surface d'une eau soumise à de l'électricité

Amélioration du Mod "Bouclier Énergétique" (Torse) -> Niveau 3

Je ne suis pas passé par la grille en arrivant dans cette zone (C1 sur le plan -> on arrive du tunnel)

J'ai zappé le secteur en hauteur radioactif (RP -> Compétence Survie -> NUL)

C.U. du Labo Maritime

Robot Mec -> C2 (de l'autre côté du Pont)

Base sous Marine

Je me suis pointé avec un emplacement disponible pour discuter avec *Gary Savage* (cf. bas de document -> Triche)

Si on a sauvé sa fille à la **Station d'Essence Abandonnée**, il nous donne un **Modifico Prisme Amplificateur**

Amélioration du Mod "Système Défense Agressive" (Tête) -> Niveau 3

Compétence Démolition -> Novice -> 900 PC reste 5 547

		Niveau	Points néc.	
	Armes: lourdes	NUL		1350
	Armes: Armes de poing	QUALIFIE		5250
	Armes: Fusil	EXPERT		INDISP
	Armes: Technologie peu avancée	NUL		1350
	Armes: Démolition	NOVICE		1800
	Survie	NUL		675
	Crochetage	QUALIFIE		6000
	Electronique	NOVICE		3600
	Médecine	NOVICE		1800
	Informatique	NOVICE		2250
	Nager	NUL		675
Améliorer		Points	6447	

Un petit point de la situation pour les compétences ...

Californie, Nouvelle Côte Ouest -> Silo à Missiles

Aller au Baraquement Sud - Sud Ouest / Ne pas y gaspiller de Décodeur avec le Digicode à 2 chiffres ...

Baraquement où l'on doit passer par une des fenêtres pour y accéder depuis l'extérieur -> **Robot Mec** /
Grille -> Conduit d'Aération

Dr. Bernard

Dans le passage principal. Il n'y a aucun moyen de la contourner mais il existe un faux plancher à une extrémité. Peut-être pourrez-vous vous y mettre à couvert.

JC Denton

Merci. Je tâcherai d'y penser.

Précieux conseil que j'ai suivi à la lettre ...

Pour l'ascenseur du Silo, je suis passé (dans l'ordre) par les niveaux 1, 2 et 6 -> 3, 4 et 5 ont donc été zappés (j'ai vérifié a posteriori, il y a un Robot Mec au 4 sinon ce ne sont bien "que" des "Clients" pour ces 3 Étages)

Nevada, Rachel -> Zone 51

Extérieur

Cahute en béton : possibilité d'entrer par le toit

Comm Building dans la réserve -> **Modifico Prisme Amplificateur**

Control Tower (PEG sur cadavre à côté) -> **Robot Mec**

Amélioration du Mod "Bouclier d'Énergie" (Torse) -> Niveau 4

Accès au Bunker

Je suis entré par la porte principale (l'autre accès me semble être un troll -> Ventilateur qui nous découpe comme quand on veut quitter le Cargo par la voie indiquée ?)

Salle de l'alimentation de l'Ascenseur -> **Robot Mec**

Bunker - Secteur 2

Une fois dedans, on ne peut pas revenir vers l'extérieur

Robot Mec -> Proche porte Secteur 3



2 Caisses que je n'ai pas put atteindre (mod Vitesse niveau 2)

Recréation -> **Modifico Prisme Amplificateur**

Compétence Electronique -> Qualifié -> 3 600 PC reste 4 247

Barracks -> **Robot Med** / **Modifico Prisme** -> Torse (déjà installé)

Amélioration du Mod "Système Défense Agressive" (Tête) -> Niveau 4

Bunker - Secteur 3

On ne peut revenir vers le secteur 2 une fois la grille de l'Ascenseur fermée

Pièce au dessus de l'accès (escalier) à Aquinas Hub Access -> **Modifico Prisme Amplificateur** <- ne pas isoler les modifications via le Terminal de Sécurité

Amélioration du Mod "Blindage" (Derme) -> Niveau 4

Je ne suis pas descendu dans la soupe radiocactive du Reactor Lab B13

Aquinas Hub Access -> **Robot Med** / Aquinas Hub -> **Robot Mec**

Bunker - Secteur 4

Le joueur devra choisir entre 3 propositions pour l'avenir de son Héro et ... du monde !

Objectifs secondaires

- (Fusionnez avec l'IA Helios) Désactivez les verrous de connexion du routeur Aquinas, à l'est du secteur 4, pour permettre à Helios de se connecter à vos modifications. Ensemble, gouvernez le monde par la connaissance et la sagesse absolues.
- (Un nouvel âge des ténèbres) Passez d'abord par la salle de contrôle du système de réfrigération dans le coin nord-est du Secteur 4 et coupez le système de réfrigération des réacteurs puis revenez au laboratoire des réacteurs dans le Secteur 3 pour mettre la touche finale. La destruction du centre de communication mondial plongera la terre dans un nouvel âge des ténèbres... Un âge moins évolué mais exempt de toute tyrannie planétaire.
- (Rejoindre les Illuminati) Tuez Bob Page et ouvrez le chemin pour la restauration de l'immémorial gouvernement secret des Illuminati. Dirigez le monde avec compassion et discrétion au côté de Morgan Everett.

Ecarter l'image pour les connaître ...

Cloning Bay A7 -> **Robot Med** / Cadavre -> **Modifico Prisme Amplificateur**

Amélioration du Mod "Cape" (Derme) -> Niveau 3

Le login (LAB 12) et le Pwd (GRAYTEST) sur le terminal de sécurité avant la salle soumise à des radiations ne fonctionnent pas -> le Pirater !

Près de *Bob Page*, pour les Robots Araignées qui ne cessent d'arriver, il faut aller dans l'UC Control -> le Bouton 'Door Reset' de l'endroit d'Où ils sortent semble être un Troll

Aquinas Router -> **Robot Med**



Suivant le choix du joueur, il vaudra mieux aller dans deux autres UC Control ...

Compétence Arme Lourde -> Novice -> 1 350 PC reste 3 447

Grand salle sous *Bob Page* -> Robot Mec / Sud de cette salle proche pièce Radioactive -> Robot Mec

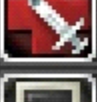
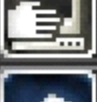
Compétence Survie -> Novice -> 675 PC reste 2 772

Compétence Nager -> Novice -> 675 PC reste 2 097

Compétence Technologie Ancienne -> Novice -> 1 350 PC reste 747

***** CONCLUSION *****

J'avais joué une vingtaine d'heures un premier Héro sans avoir porté la compétence Informatique au rang de Novice, la différence est notable !

Compétences		Niveau	Points néc.	
	Armes: lourdes	NOVICE	██	2700
	Armes: Armes de poing	QUALIFIE	███	5250
	Armes: Fusil	EXPERT	████	INDISP
	Armes: Technologie peu avancée	NOVICE	██	2700
	Armes: Démolition	NOVICE	██	1800
	Survie	NOVICE	██	1350
	Crochetage	QUALIFIE	███	6000
	Electronique	QUALIFIE	███	6000
	Médecine	NOVICE	██	1800
	Informatique	NOVICE	██	2250
	Nager	NOVICE	██	1350
Améliorer		Points	747	

Pour la compétence Électronique, je l'ai monté au rang Qualifié à la fin du jeu pour assurer le coup (avant, on trouve assez de Décodeurs et/ou les Codes).

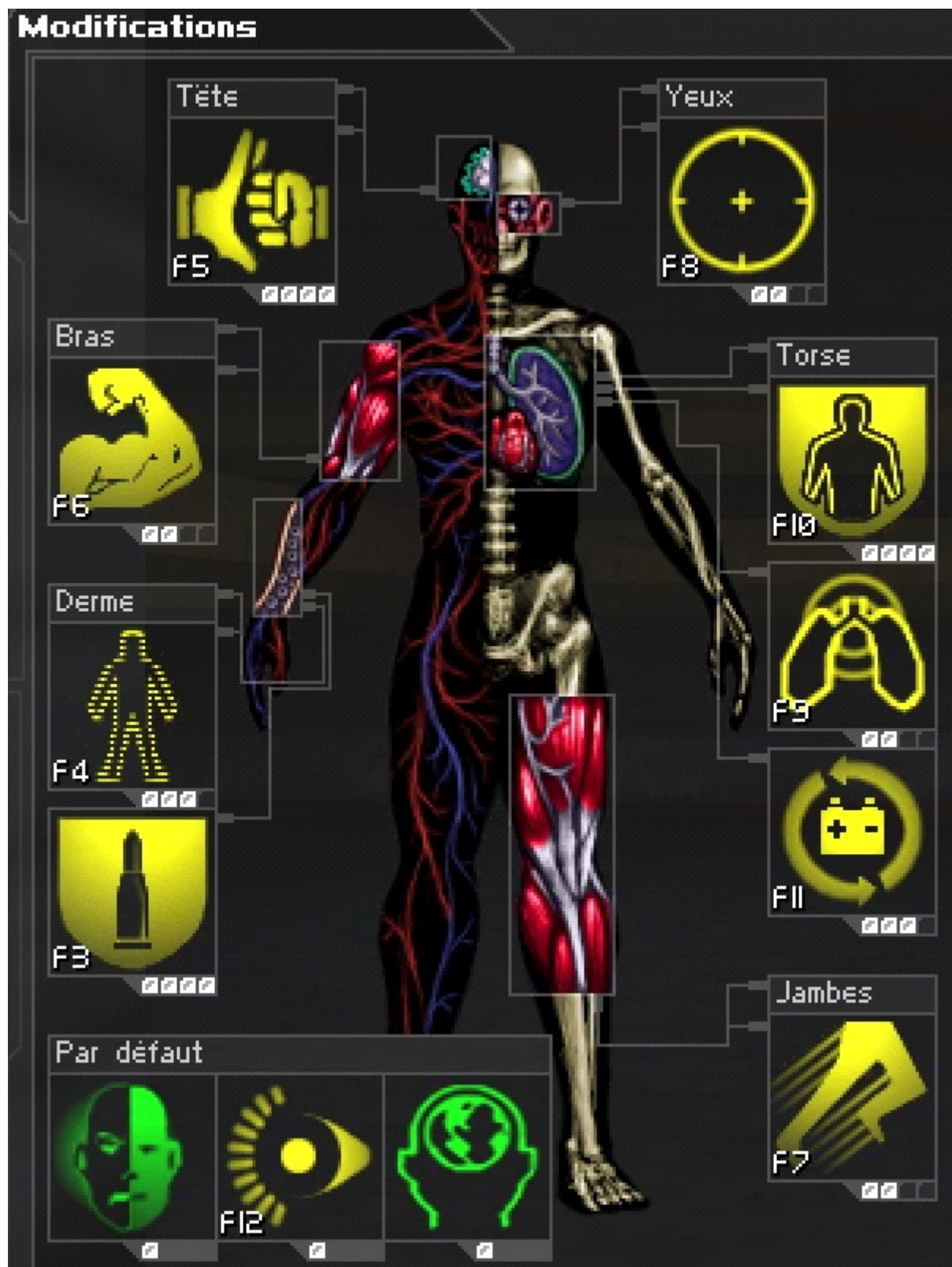
Par contre, même au niveau Qualifié pour la compétence Crochetage, j'ai dut faire l'impasse sur certaines possibilités afin de conserver toujours un stock minimum

Compétence Nager à NUL (Novice pour les toutes dernières plongées) -> Compenser par le choix du [mod Poumon Amphibien](#)

Compétence Survie à NUL (Novice pour le dernier secteur Radioactif) -> Choix de RP avec l'utilisation basique des combinaisons (3 [mods](#) compensant certains dégâts, seule la Radio Activité m'a posée problème -> Évitement de certains de ces secteurs

Compétence Médecine mise au niveau Novice en fin du jeu -> Toujours pour assurer le coup -> Un Médikit soigne le double de PV

Pour les compétences liées au combat, je suis satisfait de mes choix (J'aurai put monter à Novice beaucoup plus tôt les Armes de Technologie Anciennes en rapport avec la Matraque Électrique que j'ai quand même utilisées pas mal de fois ... ainsi que les Armes Lourdes contre les Robots et les "Gros Lézards Marrons")



Mes choix de Mods, mise a part **Viseur** qui ne sert pas à grand chose au niveau 2, m'ont bien aidés (axés

sur la défensive) en fonction des **Modificos Primes Amplificateurs** trouvés bien sur -> Je ne sais pas du tout si je les ai tous découverts; Idem pour les caches secrètes -> il y a sans doute des listes sur des sites ou forums dédiés au jeu ...

Inventaire		Crédits	4648
 MUN. 3006		2	 BAL. 10MM
 FLECHETTE		4	 FLECHETTE
 CHEVROTINE		6	 Nombre: 5
 Nombre: 14	 Nombre: 30	 CHARGEUR	 MUN 7.62
 9 coups	 2 coups	 10 coups	
 10 coups			

Avec toujours, une fois que cela fut possible, 5 à 6 armes avec des types de munitions différentes, je n'ai eut aucun soucis de stock (de munitions)

Durée donnée par le jeu 46 h 30 : / Durée estimée (avec rédaction du document) : 70 h 00

Deux Ex Goty (avec le mod Revision) est (et restera) un GRAND jeu (noté 4.9/5 par les "Gogueurs")

Il existerai des mods rajoutant du contenu ... reste à savoir s'ils sont compatibles avec le mod Revision et en FR ?

Ses 3 petits frères sont disponibles sur Gog :

Deus Ex : Invisible War (Dec 2003) - 3.4/5

Deux Ex : Human Revolution (octo 2013) - 4.6/5

Deus Ex - Mankind Division (Aout 2016) - 4.1/5

... Ils sont dans ma liste de Souhails <[;o)