

Cette solution a été réalisée pour le site Alone in the Past ? et son élaboration a demandé du temps, aussi bien pour sa précision que pour les captures d'écran. Par respect pour notre travail, merci de ne pas la proposer chez un confrère sans notre autorisation.

Comme pour B.A.T, il est inutile d'envisager de commencer l'aventure sans avoir déjà lu le manuel pour saisir l'ensemble des fonctionnalités du jeu et avoir un minimum réfléchi sur le paramétrage des capacités de votre personnage et de votre ordinateur implanté dans le bras, le B.O.B. Je vous ai écrit un petit guide pour ne pas manquer ces phases cruciales pour la suite de l'aventure.

La création du personnage :

Après la page de présentation, vous avez la possibilité de créer votre personnage avec des caractéristiques que vous avez choisies. Dans cette page, vous pourrez modifier 6 données : F pour la Force, I pour l'Intelligence, R pour les Réflexes, P pour la Perception, C pour le Charisme et V pour la vitalité. Sachant qu'un minimum de 70% est conseillé pour la force et une intelligence dans à peu près les mêmes proportions. Pour la vitalité les champs de force pourront vous aider à compenser, les blessures peuvent être guéries en allant à la pharmacie moyennant finance bien sûr. Pour les réflexes, si vous avez une bonne arme et que vous choisissez le mode arcade, je ne pense pas que ça joue. Pour la perception un petit implant corrigera votre carence. J'ai répartis les points comme indiqué sur la capture de droite. En sachant que j'aurais peut-être dû baisser les réflexes et la vitalité au profit d'une charisme donc à vous de voir.



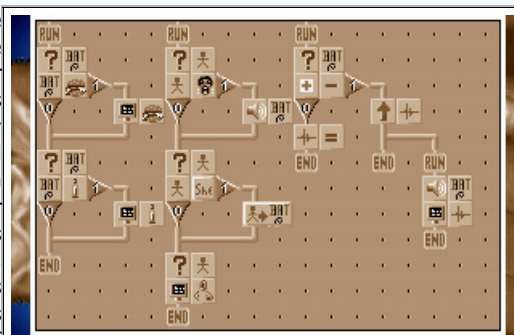
Les combats :

Contrairement au premier B.A.T, souvent quand vous vous retrouvez face à face à un ou des ennemis c'est que vous l'avez bien cherché comme un larcin qui tourne mal. Bien sûr vous aurez toujours le choix de fuir, dans ce cas vous vous retrouverez dans un endroit au hasard de l'ordinateur mais cela n'enlèvera pas le fait que si vous vous retrouvez en face de votre ennemi il vous reconnaîtra et rebote. A un moment donné l'affrontement sera inévitable et donc il faut se préparer à cette éventualité en vous munissant des meilleures armes (un Plasmatron ou un ASOA 50, mais le Pilum laser est pas mal non plus mais éviter les petites armes comme le Gladius ou le Voktrasof) avec suffisamment de munitions mais aussi de plusieurs champs de protections (des 8 ou des 9) mais vous pourrez aussi augmenter vos protections grâce à un casque déflecteur volé ou acheté, des gilets, cuissardes ou cuirasses déflectrices (ou à prismes) ou le top un scutum ionique. Enfin je ne saurais trop vous conseiller le mode de combat arcade plutôt que stratégique. Les ennemis peuvent apparaître soit par des fenêtres ou en courant dans la rue, en fait cela dépend de la position de votre curseur, en sachant qu'il est plus facile de viser quelqu'un qui courent toujours au même endroit que qu'un tireur qui apparaît et disparaît aussitôt d'une fenêtre. Enfin dans la dernière phase du jeu vous aurez à affronter des gladiateurs mais pas de panique car il vous suffira d'avoir une sonde de douleur et de mettre un petit implant réparateur, ensuite bouger la souris de droite à gauche et taper avec le bouton droit.



Programmer le B.O.B :

Le B.O.B vous servira à connaître votre santé mais aussi l'heure (d'ailleurs on ne comprend pas encore pourquoi cette caractéristique importante n'est pas en permanence affichée sur l'écran de jeu). Vous pourrez aussi activer quelques implants dont les plus importants sont la Morpho (déformant S4) et le Psy (Extra sensoriel S5) utile pour voler sans se faire identifier. Il vous faudra donc programmer de manière à pouvoir traduire la langue des hommes singes ou alors d'être averti dès un danger ou dès que la faim et la soif se font sentir (c'est-à-dire toujours !), allez comme je vais vous mâcher le travail comme d'habitude, voici 3 programmes parallèles que vous devez retranscrire tels quels chacun comme par RUN et fini par END : le premier vous averti dès que la faim ou la soif se font sentir (oui car l'agent B.A.T est un peu con!), le second vous alerte si danger et traduit la langue des hommes singes, enfin le dernier règle votre pouls en fonction de vos blessures.



Gagner de l'argent :

Pas 36 moyens du moins pas 36 moyens efficaces de gagner de l'argent, déjà je vous déconseille de voler des flics (ceux en rouge avec des casques) mais aussi de jouer aux jeux d'arcades qui sont trop difficiles et surtout trop long. Il ne reste plus qu'à vous faire un implant de déformant (Morpho) et extra-sensoriel (Psy) en sachant qu'un implant n'est actif qu'une heure. Vous pouvez ainsi agir comme un malfrat sans vous faire reconnaître plus tard, vendez donc un objet à une personne puis volez lui après (attention rien n'indique que si la personne a plusieurs objets que vous allez récupérer celui-là ou même en récupérer un) donc vendez et volez à une personne n'ayant pas d'objet.

Conseils :

Tout au long du jeu vous aurez besoin de plusieurs objets indispensables pour passer les étapes et avancer dans

Tout au long du jeu vous aurez besoin de plusieurs objets indispensables pour passer les étapes et avancer dans le jeu, donc dès que vous en trouvez un gardez-le car il vous servira à un moment donné, en voici la liste ainsi que où les trouver (bien sûr mis à part en les volant ou en les achetant à des passants) :

- Restituteur vocal + une bande vierge (Secteur touristique : Magasin vidéo)
- Carte accès CAI (Secteur touristique : manoir de Mantoue donnée par Sylvia)
- Carte A, TA, RX (Secteur touristique : Agence de voyages)
- 1 flacon de ditroxyl (Secteur Nord TA1 : Pharmacie)
- 1 combinaison axial à ventouse (Secteur industriel TD : Armurier)
- Fausse carte de prêteur (Secteur touristique : magasin de farce et attrape)
- Une corde (Secteur industriel TA1 : Drugstore)
- Un journal de ROMA (acheter à un passant)
- Une robe de prêteur (Secteur touristique : magasin de confection)

Bien sûr n'oubliez pas d'acheter des armes puissantes, munitions, champs de forces et autres systèmes de protections. Vous aurez besoin d'autres objets mais vous ne pourrez pas encore les acquérir dès le début. Par contre si vous croisez quelqu'un ayant un Aureus (qui vaut 40000 crédits) et que par chance vous arrivez à lui voler alors donner le à la personne que vous souhaitez enrôler car c'est le seul moyen. Une fois enrôler, il (ou elle) apparaîtra en haut dans la fenêtre de l'EVI près de Sylvia. Offrez lui un transmetteur (en ayant pris soin de noter le numéro dans l'inventaire avec ?) vous pourrez ainsi lui affecter des missions pour chercher des informations ou un objet et le recontacter facilement. Mais il est tout à fait possible de finir le jeu sans jamais enrôler personne.

Les pr?-requis | La solution

INTRODUCTION : LA RENCONTRE AVEC SYLVIA

Vous voilà fraîchement débarquer sur ROMA II. Votre première mission est d'entrer en contact avec Sylvia au manoir Mantoue, un hôtel situé sur la gauche de l'astroport. Prenez la clé de sa chambre à l'accueil et montez dans l'ascenseur, questionnez Sylvia. Elle vous expliquera la situation et votre mission puis vous donnera une carte de crédit avec 10 000 crédits, un guide électronique avec un plan du secteur touristique (uniquement) et un vidéophone. Votre mission peut donc commencer est consistera à rassembler assez de titre pour prendre le contrer les plans de la Koshan.

MISSION I : LE RENDEZ-VOUS AVEC MASSIGLIA

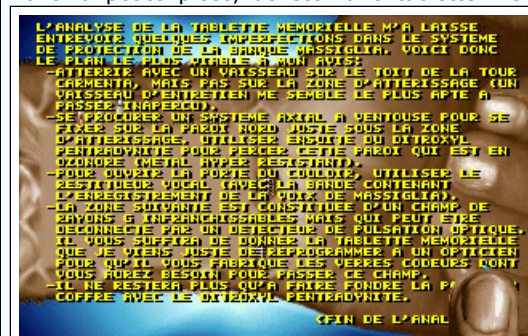
Vous aurez besoin dans cette mission d'un reproducteur vocal, d'une bande vierge, d'une carte d'accès CAI (fourni par Sylvia) et d'une carte ATA RX (agence de voyages). Ensuite allez à l'astroport et empruntez le Via-express jusqu'au terminus TB. Prenez le taxi Mosquito jusqu'à la tour Minerva. Là vous trouvez des informations sur le nombre d'actions achetées et qui les détient. Quittez la tour.

Allez à la tour Carmenta et prenez rendez-vous avec Massiglia. Attention avant de le rencontrez prenez le CD et dans votre inventaire mettez le dans le reproducteur vocal (donc au niveau en dessous) puis mettez le reproducteur dans votre main. Pendant votre entretien, il suffira d'appuyer sur REC lorsque l'appareil est en gros plan puis STOP. Vous pourrez réécouter la bande afin de savoir si votre manipulation est bonne mais attention à ne pas l'effacer. Essayer de lui racheter ces titres mais vous n'aurez pas suffisamment de crédit. Retournez à l'astroport puis allez voir Sylvia pour lui expliquer la situation.



MISSION II : DEVALISER LA BANQUE

Pour cette mission vous aurez besoin du reproducteur vocal + bande (qui n'est plus vierge), un flacon de ditroxyl, une combinaison axiale à ventouse. Allez dans le secteur Nord au TA1. Dans le bar Peristyle, allez dans l'arrière salle. Dans la petite pièce, acheter une tablette mémorielle pour 5000 crédits (si vous avez moins il acceptera de marchander) à un malfrat et ses deux sbires. Attention très



vous passez haut la mains. Une fois tous ces dispositifs passés, vous allez détruire la porte de droite à l'aide de la Ditroxyl. En fouillant (plusieurs fois vous trouverez les titres de propriétés). Retournez au TB1.

MISSION III : ENTRER PAR EFFRACTION CHEZ ZIST HONOR

Pour cette mission vous aurez besoin de la corde et du journal de ROMA . Allez au TA et lisez le journal (avec la loupe de l'inventaire), vous apprenez la mort de Zist Honor. Vous allez donc entrer par effraction chez lui pour récupérer ces titres. Au TA il suffit de prendre la grande rue centrale puis à gauche, ensuite c'est la maison du fond à gauche. Une fois chez lui, bouger la statue et une porte s'ouvre. Entrez et fouiller pour récupérer les titres de propriétés et le livre. En regardant le livre (qu'il faudra montrer à Sylvia), celui-ci vous indique un satellite minier où vous pourrez récupérer d'autres titres.

MISSION IV : DEPOUILLER LES ASSASSINS DES TITRES DE STE WELCO

Avant de commencer cette mission il vous faudra 3/4 armes (les plus puissantes), les munitions adéquates, bien sûr mais aussi 4 champs de forces (des 8 ou 9). Allez au TC, dans une rue étroite rectiligne, vous apercevez un entrepôt aux murs verts. Entrez puis allez à l'étage. Dans le bureau vous trouvez le directeur de la compagnie...mort. En sortant vous serez agressez par les 2 assassins, pour vous en sortir plusieurs solutions soit combattre directement (je vous le déconseille) soit une petite ruse : il suffit d'éviter l'affrontement en vous enfuyant puis ensuite vous vous baladez dans les rues et cherchez à accoster les 2 assassins, une fois trouvé il suffit de leur parler et de leur acheter leurs armes et protections (ils sont nuls ces assassins !!). A partir de là vous pourrez les affronter sans dommage car ils n'ont plus d'armes. Une fois tué, il suffit de fouiller le lieu pour trouver les titres de propriétés et mettez les dans votre inventaire. Retournez au TB.



MISSION V : LA VRAIE CARTE D'IDENTIFICATION PRETEUR

Pour cette mission il vous faudra une robe de prêteur et une fausse carte de prêteur. Prenez le taxi Mosquito jusqu'au TB1 à la tour Janus. Vérifiez sur le registre le nom des juges qui siègent à la cour et notez les prêteurs en levée de séance. Allez dans le sauna et passez en revue les vêtements accrochés en cliquant sur la loupe dans l'inventaire jusqu'à trouver celle d'un prêteur en levée de séance. Volez sa carte et remplacez la par la fausse. Repartez à l'astroport.

MISSION VI : LE SATELLITE MINIER

A l'astroport, il faudra prendre le RAFDA V6 pour vous envoler

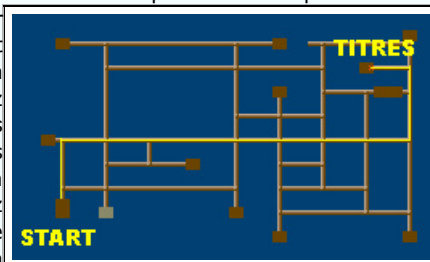


À l'astroport, il faudra prendre le CEB7, que par vous envoie pour l'espace, cela vous coutera 5000 crédits. Je vous conseille de contrôler le vaisseau avec une manette (CTRL + J) et non la souris bien trop sensible. Une fois décollé, mettez votre vaisseau incliné vers le ciel (à peu près 75°) puis appuyer sur F10 pour passer en hyper-espace. Une fois votre compteur d'altitude à 9999 vous y êtes (il faudra passer la stratosphère). Dans l'espace il faudra trouver le satellite minier qui est marron, ne le confondez pas avec la planète Shedishan d'où vous venez (au début c'est ce que j'ai fait), le satellite ressemble à la photo ci-contre. Il faudra ralentir avec les touches F2 ou F3 pour arriver à petite vitesse pour vous posez. Après être atterri vous devez présenter votre vraie carte de préteur. Vous pourrez faire

encore quelques affaires puis il faudra vous embarquer sur le Sershoyer pour partir à la recherche du trésor enfoui des Banafosshs qui contient 100 titres de propriétés. Il se trouve en haut à droite, 2 ème ligne sur la carte (touche S), regardez la capture. Dans les tunnels vous pourrez utiliser l'hyper-espace pour avancer plus vite, normalement vous ne vous écraserez jamais mais faite attention à ne pas toucher les parois vertes



qui sont mortelles. En revenant vous devrez sortir du tunnel à petite vitesse sinon c'est la mort assuré. Une fois retourné à la base, il faudra repartir vers la planète Shedishan puis vous posez sur l'astroport, là aussi je vous mêche le travail car voici le bâtiment sur lequel vous devez vous poser... à petite vitesse. Pour moi ca a été la phase la plus éprouvante car c'est une succession de simulateur. Une fois à l'astroport la police vous arrêtes et vous prends tous ce que vous possédez, direction la prison (ne vous inquiétez pas on vous restituera tout vos biens....si vous vous en sortez).



MISSION VII : L'ARENE DES GLADIATEURS

Vous voilà jeter en prison comme un vulgaire malfrat, sans aucun objet ou presque...votre B.O.B. Il faudra prendre votre mal en patience car cette phase du jeu est une succession de repas et de combat dans l'arène des gladiateurs avec d'autres criminels. Il vous faudra vaincre environ quatre adversaires pour être libérer. Pour avancer le temps il faudra « passer une heure » ou « dormir ». Durant les repas garder un peu de nourriture et lors d'un repas si des prisonniers se battent alors prenez part au combat. Vous serez ainsi mis en cachot et vous pourrez échanger un peu de nourriture contre une sonde de douleur. Avant d'entrez dans l'arène, il faudra vous mettre un implant de Fibrine pour guérir plus vite de vos plaies. Une fois dans l'arène, il faudra faire des mouvements de gauche et droite avec la souris puis taper (bouton droit) au moment opportun sur le gladiateur. Si vous gagnez vous devais respecter le choix du roi et tuer ou laisser la vie à votre adversaire. Une fois gagner les quatre combats (de suite), vous vous retrouvez devant le roi mais refusant de vous gracier, vous lui enfoncez la sonde de douleur dans l'œil. A la surprise générale le roi est une machine. Durant un mouvement de foule, vous êtes assommée.



MISSION VIII : DEMANTELEMENT DE LA KOSHAN

Vous vous réveillez dans une luxueuse chambre comme un héros puisque vous avez dévoilé le complot fromentée par la Koshan qui avait remplacé le vrai roi par une machine. D'après la loi Shedishan, vous devez être le prochain roi. C'est à ce moment qu'un message du B.A.T vous ordonne de renoncer au trône au profit d'un autre agent. Vous abdiquez en envoi une lettre au Boodish en lui expliquant que votre vie est en danger. Un agent du B.A.T mettra votre tête à prix, un tueur pensant être engagé par la Koshan exécutera sa mission, il vous faudra donc un maximum de protection. Allez à la tour Minerva à minuit. A l'aide du Ditroxyl faites fondre le mur. Allez à droite pour désactiver l'alarme mais faites attentions au caméra. Mettez l'ordre de tuer dans le coffre de la Koshan.

Admirez la fin...