



LE GUIDE

Avant propos

Un petit avant propos, déjà expliqué dans le test, afin d'expliquer le fonctionnement du jeu. La solution n'est pas unique car certains paramètres comme un numéro de téléphone ou un horaire changent à chaque nouvelle partie mais certaines actions demeurent identiques. En fait tout est construit sur des actions de bases appelées noeuds reliés ensemble par des arcs, formant un "réseaux de neurones", censé représenter le cerveau humain et très connu en intelligence artificielle. Le chemin menant à un noeud n'est pas unique mais certaines actions sont nécessaires pour débloquent d'autres chemins et ainsi pouvoir continuer dans le jeu. Par exemple il vous sera impossible de vous procurer un pass d'accès technicien à un skunk dans le musée si vous n'avez pas parlé avant à une femme dans un bar vous menant à ce même individu.

La création du personnage:

Point névralgique, il ne faut absolument pas passer à côté de la définition des caractéristiques du personnage. La force et le charisme sont primordiales si vous voulez vaincre Vrangor ou délier les langues. Idem pour l'intelligence qui vous permettra de prendre le dessus sur un personnage plus faible. La vitalité ne me semble pas un point important du jeu car elle peut être compensée par les médicaments et surtout par l'achat de champs de force. J'ai réparti les points comme indiqué sur la capture de droite.



Les commandes:

Il faut absolument mémoriser le plus vite les commandes afin de répondre aussi vite que possible à une agression ou à un vol.

	- Cliquez droit souris permet d'accéder à l'inventaire, manger, boire ou rechercher à l'écran - Cliquez gauche permet d'accéder au B.O.B
	Engager le dialogue avec un personnage non visible
	Vous pouvez parler avec le personnage à l'écran
	Une action sera certainement possible plus tard mais pour le moment l'action la débloquent ou l'objet ne sont pas en votre possession

Les combats:



Vous y serez inévitablement confronté et plus rapidement que vous croyez. Vous êtes soit l'agresseur soit l'agressé. N'agressez pas sans motif valable car les citoyens ont la dent dur ainsi que la police locale.

Sur la capture de gauche vous êtes opposé à 2 personnages : un skunk et un Krakokid. Vous avez la possibilité de fuir avec l'icône en haut à gauche.

Sinon il faut activer tout de suite votre champ de force puis votre arme et avant que le compte à rebours ne finisse, parfois le simple fait d'activer l'arme fait disparaître l'ennemi (vos talents de tireur ont joué) mais bien souvent il faudra tirer sur le(s) ennemi(s) plusieurs fois de suite avant qu'ils meurent.

Enfin ne gaspillez pas vos munitions car il pourrait être difficile d'en trouver surtout si le stock de l'armurier est à sec.

Le Guide

Fraîchement débarqué sur Selenia, dans la mégapôle de Terrapolis, dirigez-vous vers les toilettes sur votre droite, continuez jusqu'à vous retrouvez devant l'agent chargé de vous informer de votre mission : "Retrouvez Vrangor, un savant fou échappé de prison et qui va faire sauter la ville si vous ne l'arrêtez pas avant l'ultimatum de 10 jours, bien sûr nous si vous êtes pris nous nierons toute participation, et blabla blabla"; Dans les toilettes vous êtes à couvert, profitez en donc pour programmer l'ordinateur que vous avez sur le bras, en appuyant sur le bouton gauche de la souris quand l'oeil de faucon apparaît.

B.O.B (Bio Ordinateur Bisensoriel):



Ce mini ordinateur greffé dans votre bras est essentiel à la réussite de votre mission, il faut donc bien maîtriser ces 4 programmes :

- Programme 1 : visualisation de vos caractéristiques, ceux-ci ont été défini lors de la phase de création du personnage, affiche aussi votre niveau de jeu et votre expérience. Ces derniers augmenteront en fonction de votre avancement.
- Programme 2: indique votre état de santé, si vous êtes blessé, affamé ou assoiffé
- Programme 3: langue traduite, cardiogramme. Dans certaine phase il vous faudra accélérer vos pulsations cardiaques, histoire de vous donner un bon coup d'adrénaline pour réussir l'épreuve (combat contre Merigo, danse avec Lydia...).
- Programme 4: il s'agit d'un mini langage agrémenté d'un éditeur, un bon

programme vous permettra de vous protéger en cas de situation difficile mais aussi gèrera pour vous des tâches qui pourraient vite être rébarbatives. Tapez le programme suivant :

```
IF ROBOT
  TRADUIRE ROBOT
END IF
IF ALIEN
  TRADUIRE ALIEN
END IF
IF POURSUIVI
  ALARME
END IF
IF FAIM
  AFFICHER MESSAGE 1
END IF
IF SOIF
  AFFICHER MESSAGE 1
END IF
IF FATIGUE
  AFFICHER MESSAGE 2
END IF
IF MALADE
  AFFICHER MESSAGE 3
END IF
```

```
IF BLESSE
  AFFICHER MESSAGE 4
END IF
IF ROBOT
  PULSATION ACCELERER
END IF
IF ALIEN
  PULSATION HIBERNER
END IF
IF MERIGO
  ALARME
  PULSATION ACCELERER
  AFFICHER MESSAGE 5
END IF
IF VRANGOR
  ALARME
  PULSATION ACCELERER
  AFFICHER MESSAGE 6
END IF
BOUCLE
END
```

Programmez ensuite les messages :

message 1 = soif/faim, message 2=fatigue, message 3=malade

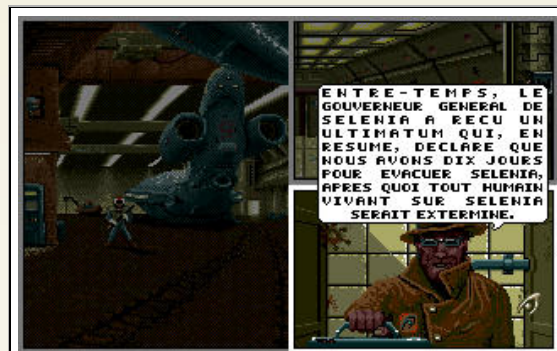
message 4 = blesse, message 5=merigo, message 6=vrangor

A noter que la version ST ne comporte que 5 messages, mettait donc en 3=malade/blesse

Bien commencer:

Maintenant que vous avez bien assuré vos arrières, l'aventure peut commencer. Il faut d'abord bien vous situez dans la ville de Terrapolis.

- Au nord, vous y trouverez successivement l'armurerie, le parc, le musée.
- Au nord-ouest, le centre médical et le quartier riche de la ville composé du commissariat, du vendeur de champ de force et d'un hotel de luxe.
- Sur la place centrale (après l' astroport) : le centre d'échange de Krells, le fast-food, l' hotel.
- Au nord-est, l'entrée des souterrains de Selenia accessible avec la clé électronique récupérée sur Merigo
- Au nord, le sas nord (pour louer un drag), le quartier chaud (accès à droite du sas nord) avec le Bizzy Games, le bar des prostitués, le Xifo-club (Merigo) et la maison de Crisis Kortakis. Tout sera bien sûr détaillé dans la suite.
- Au Sud, votre point de départ l' astroport



Sortez des toilettes et interrogez les personnages à l'écran (icône bulle), histoire de vous familiarisez avec l'interface, puis ceux que vous ne voyez pas mais qui sont mentionnés par le curseur en forme d' un visage qui parle. Interrogez les personnes sur Vrangor, Merigo ou sur la ville. Au début ca sera dur de délier les langues mais avec l'expérience vous réussirez à intimider ou charmer quelques personnes (on fait ce qu'on peut ;-)). Demandez leur aussi s' ils n'ont rien à vendre, n'achetez jamais de nourriture à des personnes rencontrés mais uniquement dans les magasins spécialisés, vous pourriez tomber malade, par contre vous pouvez acheter des pass d'accès. Il en existe 2 sortes :

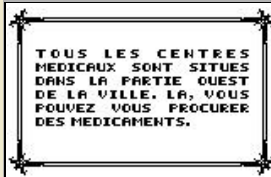
- un pass donnant accès au Xifo-club (pour rencontrer Merigo, le sbir de Vrangor)
- un autre est un accès technicien (pour louer un Drag et tuer Vrangor).

Interrogez les habitants de Terrapolis le plus souvent possible afin d'augmenter votre niveau d' expérience. N'oubliez pas aussi de demander l'heure de temps en

temps, car le temps vous est compté vous n'avez que 10 jours pour mener à bien votre mission, on remarquera que même si l'organisation B.A.T vous fournit le dernier matos high-tech, il ne vous ont pas donnez de montre, le budget étant un peu limite ces derniers temps.

Autre point central dans le jeu et dans la vie : l'argent, car si l'argent est le nerf de la guerre, c'est aussi celui de B.A.T; Vous débutez avec une carte de crédit généreusement prêté par l'organistation, généreux pas tant que ca car au lieu d'être à crédit illimité il ne vous ont donné que 1000 crédits avec un taux d'échange de 1 crédit pour 2 Krells, vous n'avez que 2000 Krells en poche. C'est largement insuffisant pour

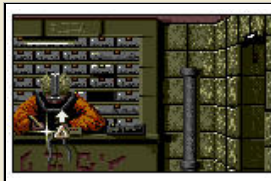
vous approvisionner en munition ou soudoyer certaines personnes. Plusieurs tactiques existent pour augmenter son pécun comme acheter tout un stock puis le revendre un jour après en pleine pénurie ou encore vendre un objet à un flic pour lui voler ensuite, mais la meilleure de toutes et la plus rapide est le Bizzy Games; Situé dans le quartier chaud, ce jeu consiste à mémoriser une suite de forme géométrique, plus la suite est grande plus vous gagnez d'argent. Le moyen infallible de gagner à chaque coup : prendre une feuille de papier et noter un à un chaque forme affiché à l'écran mais il faut bien sûr s'entraîner à noter sans regarder la feuille. Sauvegardez à chaque partie gagner car si vous perdez votre carte sera débiter. Vous aurez l'occasion de revenir à ce jeu pour y rencontrer Sloan, un personnage central pour la réussite de votre mission.



Allez faire aussi un petit tour chez le toubib du coin dans la partie ouest de la ville, c'est pas hyper hygiénique mais il vous remettra sur pied en moins de deux et il a des pillules, vous m'en direz des nouvelles. Si vous êtes blessé, il faudra faire de la chirurgie réparatrice.

Pensez toujours à vous hydrater régulièrement et avoir votre quota de sommeil: boire dans un bar ou encore l'eau du parc qui est gratuite et potable, faites des provisions de nourriture et boisson, vous pouvez manger au fast-food sur la place de Terrapolis ou au chinois à droite du parc mais jamais de nourriture volé.

Il faut ensuite vous protéger efficacement, aller donc faire un tour du côté de l'armurerie, situé au carrefour de Terrapolis, pour vous acheter des munitions, les rues sont mal famées sur Terrapolis. Si vous avez pris un HAAS10 et le MOZ comme je vous l'ai indiqué, il vous faudra des munitions To2, E10 et des E300.



Ensuite il vous faut des champs de force afin de vous protéger lors des combats, indispensable surtout contre vos 2 ennemis. Le magasin est situé dans le quartier riche juste après le commissariat.



Vous devez vous familiariser avec les différents lieux, heureusement ils ne sont pas aussi nombreux que cela, une trentaine. Encore un conseil ne volez jamais dans un magasin ou 2 fois la même personne sinon vous risquez d'aller en prison et perdre 2 jours autant dire que vous ne pouvez vous permettre ce luxe.

Une fois bien armé, les commandes maîtrisées, vous pourrez partir à la recherche du sbire de Vrangor : Merigo

Le rendez-vous au musée:



night-bar.

Difficile de délier les langues mais en allant dans night-bar après 19h, situé juste après la place, une fille en cuir avec une fermeture zip m'a indiqué contre 50 krells qu'elle avait entendu près du parc, un Skunk parlé de Merigo. A ce moment là bougez le curseur à l'écran et si vous pouvez dialoguer avec un personnage à l'écran faites le, peut être ce sera le Skunk sinon il faudra le chercher autour du



Une fois ce dernier trouvé, interrogez le sur Merigo et il vous fixera un rendez-vous au musée. Notez bien l'heure indiqué (elle change à chaque partie) et ne soyez surtout pas en retard. Demandez lui s'il n'a rien à vendre, il a un pass au Xifo-club, ne l'achetez pas mais volez lui et partez. Maintenant il ne reste qu'à aller au rendez-vous au musée dans le parc à l'heure fixée. Si l'heure n'est pas encore arrivée, ne gaspillez pas votre temps, augmentez votre pécun en jouant au Bizzy ou acheter des armes ou nourriture et surtout n'arrivez pas en retard au rendez-vous car le skunk ne sera plus là.

Interrogez le sur Merigo et donnez lui de l'argent (environ 200 Krells), il vous donnera l'heure où vous trouverez Merigo au Xifo-Club. Sortez du musée.

Il est inutile d'aller affronter Merigo si vous n'avez pas un minimum de 2 champs de forces (7 et 8) et des munitions en abondance. Si vous êtes fin prêt alors rendez-vous au Xifo-Club à l'heure indiqué par le Skunk. Arrivez avant l'heure.

Le combat contre Merigo :

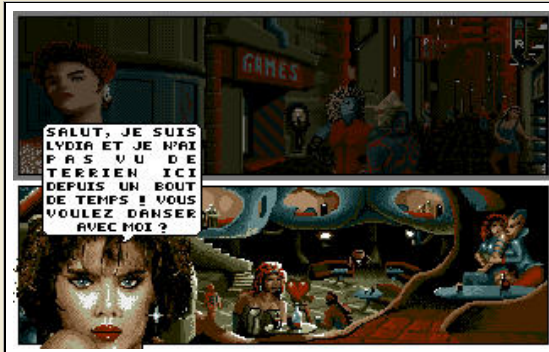
Au moment fatidique, un son se fait entendre signalant que Merigo est tout près de vous puis le face-à-face. Enclencher tout de suite votre champ de protection 8.

Vous pouvez visualiser les dommages infligés à votre ennemi en bas à gauche ainsi que sur vous.

Dès que votre champs de force est épuisé passé au champ 7, idem avec vos munitions. Quand Merigo rend l'âme il laissera tomber une clé électronique. Celle-ci ouvre l'accès aux souterrains de Selenia.



Lydia, la sulfureuse:



Votre petite promenade de santé finie, il vous faut maintenant partir à la recherche de celui qui menace réellement Selenia. Quelques personnes interrogées vous ont parlé d'une certaine Lydia qui connaît du beau monde, vous la trouverez dans un bar dans le quartier chaud (à droite du sas nord) entre 2h et 4h juste (les heures changent à chaque partie) en face du Bizzy Games; Il faudra avant de rentrer accélérer votre poulx (programme 3 du B.O.B) puis payer 200 krells.

Une fois à l'intérieur Lydia vous interpelle, acceptez de danser avec elle. Pour gagner l'épreuve il faut appuyer à un rythme rapide et régulier sur les boutons gauche-droite de la souris, ce n'est pas évident du tout et j'ai bien failli abandonné le jeu ici. Une astuce consiste à redéfinir dans l'émulateur 2 touches claviers en leur affectant : left mouse et right mouse et donc d'utiliser le clavier pour passer l'épreuve. Vous devez absolument gagner ou alors si vous avez au

moins 6000 krells vous pouvez passer l'épreuve.

Si vos talents de séducteur et votre rythme effréné sur la piste ont fait succomber la belle Lydia, elle vous suivra désormais et vous sera bien utile pour louer un Drag. Si Lydia a faim donné lui n'importe quoi puis faite une recherche dans l'écran, vous retrouverez ce que vous lui avez donné.

Sortez du bar et profitez en pour dormir un peu, vous réhydratez ou mangez.

Sloan, la joueuse de BIZZY

Le Bizzy Games est situé juste en face du bar où vous avez rencontré Lydia, ce jeu peut vous rapporter beaucoup d'argent, ce n'est pas compliqué puisque vous n'avez qu'à noter sur une feuille de papier les formes affichés à l'écran puis les retaper. Un des personnages clé du jeu, Sloan y joue de temps en temps et contrairement à Lydia, celle-ci est indispensable pour finir l'aventure. En effet elle vous permettra de passer le garde à l'entrée du sas nord. Il vous faut absolument 1000 krells en poche avant de relever le défi, ensuite vous rendre au Bizzy Games entre 13h et 15h pour y rencontrer Sloan. Relevez le défi et gagnez, puis choisissez "prendre sloan pour guide".



Crisis Kortakis, le parrain local:



Il vous faut louer un Drag, seul moyen de voyager et d'atteindre Merigo. Allez à la porte du sas nord, allez sur la gauche et notez les informations sur la station Epsilon : GGGGDGGD;

Passez le garde grâce à Sloan.

Vous êtes dans la station, montez pour parler au loueur de Drag; Il vous en demande environ 5900 krells (quel arnaqueur), comme vous n'avez pas cette somme en poche (à moins que vous avez beaucoup joué au Bizzy), Lydia vous propose d'aller voir un de ses amis : Crisis Kortakis, une mélange entre le chef des Harkonnen et un parrain local. Sortez et retournez à l'astroport (là où le jeu a commencé), sur la gauche il y a une cabine téléphonique.

Composez le n° de téléphone donné par Lydia puis repartez dans le quartier chaud vers le Bizzy puis continuez jusqu'à un garde (ouhh pas

commode le gars) mais heureusement il vous laisse maintenant passer. Vous arriverez devant le parrain local Crisis Kortakis, dont certains dans la ville vous ont déjà parlé. Dites lui que vous voulez éliminer Vrangor et que vous avez besoin d'argent. Il créditera votre carte et offrira à Lydia un bijou (quel dragueur ce gros Crisis).

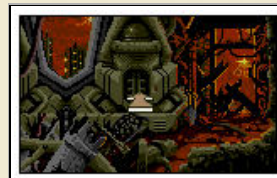


L'ENTREE DE L'IMMEUBLE DE KORTAKIS EST GARDEE PAR UN HULTECHNI: UNE CREATURE METALLIQUE PRATIQUEMENT INVINCIBLE RECOUVERTE D'UNE PEAU DE BIOPLASTIQUE SYNTHETIQUE.



LE TRONCON DE ROUTE A312 SE DIVISE DANS LA PARTIE NORD-EST DE LA VILLE. C'EST LA QUE VOUS TROUVEREZ LE CELEBRE XIFO CLUB APPARTENANT AU NON MOINS CELEBRE CRISA KORTAKIS.

Les souterrains : le mobytrack

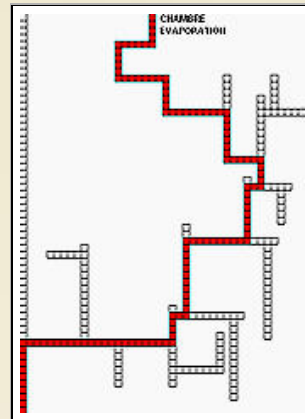


Vous pouvez aussi accéder aux souterrains de Selenia mais ce n'est pas obligatoire et vous pouvez très bien finir le jeu sans cette étape; La clé électronique lâchée par Merigo vous permet de ouvrir la porte près des ruines (là où un point d'interrogation s'affichait). Vous y dirigerez le mobytrack dans une vue rappelant fortement Dungeon Master mais avec un écran plus petit. Vous pourrez avancer, vous retourner ou entrer par par porte à droite ou à gauche.

Les souterrains sont réellement gigantesques, c'est un vrai labyrinthe et même avec un plan, il vous sera difficile de vous repérer car la logique du case par case n'est pas toujours respectée, mais j'ai fait le travail à votre place, alors merci qui ? Attention les tunnels comportent quelques ennemis rien d'important mais éviter si possible un conflit, ça serait perdre du temps, des munitions et épuisez votre champ de force. Certains tunnels débouchent, par hasard sur une mort assuré (on avance et pouf on est mort sans raison) donc pensez à faire des sauvegardes.



Le but de cette partie est de trouver la chambre d'évaporation (voir plan). Vous arriverez donc à une vue semblable à celle en surface, parlez autour de vous jusqu'à trouver une salle, Lydia vous dira qu'elle a trouvé une DOP carte (détecteur d'onde de poursuite) qui s'emboîte avec le bijou offert par Crisis. Cette carte sert normalement à repérer la station de Vrangor dans le Drag mais vous pouvez vous en passer.



Ensuite refaites le chemin inverse pour retrouver la sortie.

La surface de Selenia : le DRAG

Retournez au sas nord, attention il est inutile de continuer si vous n'avez pas plusieurs champs de force de type 7,8 et des munitions en réserves car Vrangor est au moins 2 fois plus difficile à tuer que Merigo. Si vous êtes prêt alors louer le Drag grâce à votre carte de crédit que Crisis a rechargé. Vous êtes donc dans un simulateur 3D qui survole Selenia (enfin c'est ce que dit la notice), le point jaune qui se déplace sur le radar représente la station où Vrangor a trouvé refuge. Votre but l'intercepter en lui infligeant des dommages puis en l'abordant.

Votre véhicule spatial n'est pas connu pour sa maniabilité, vous pouvez prendre de la hauteur (souris en haut) et avancer (bouton gauche) ou freiner (bouton droit), enfin la souris à gauche ou droite pour les déplacements latéraux (le plus difficile à manier). En haut à gauche vous pouvez voir les dommages infligés à votre drag et à droite l'altitude.



Quand il sera suffisamment proche de vous, vous devez bloquer les commandes pour passer en mode tir (appuyez simultanément sur les 2 boutons de la souris), la station s'immobilisera. Repassez en mode direction, puis il suffira de foncer (pas trop vite) sur la face noire.

Le combat final contre Vrangor :

Je ne vous montrerai pas de captures pour cette dernière partie, à vous donc de la découvrir. Vous êtes dans la station Epsilon, accélérez vos pulsations cardiaque (programme 3 du B.O.B) puis avancez jusqu'à la porte. Là il faudra composer le code Epsilon que vous avez relevé au sas nord soit dans mon cas : GGGGDGGD. Quelques secondes plus tard, vous êtes en face du méchant Vrangor et en plus il est pas beau et mal fringué, faut dire que 20 ans de taules forcément il est plus à la mode. La fin est proche, pour vous si vous n'avez pas assez de champ de force et de munitions sinon le vieux fou succombe sous vos balles, sortez de la station et oh la jolie image de fin. Vous pouvez retourner à la station nord pour continuer à errer dans les rues de Terrapolis mais votre mission est achevée.

AGENT B.A.T - MISSION ACCOMPLIE

Ranx le 11 avril 2006

[Alone in the Past ?](#) Copyright 2002 Blood et Largo. Tous droits réservés, reproduction totale ou partielle interdite sans autorisation. Les jeux cités sont copyright de leurs propriétaires.

