

STILL LIFE 2 – WALKTHROUGH

Séquence 1.1 : Prologue – Los Angeles (2005)

Objectifs : 1) Progresser dans l'enquête sur le tueur de Chicago

2) Se connecter à la database du FBI

- Zoomer sur le lit
- Examiner article de presse du 19 Mars 1956
- Examiner dossier des meurtres
- Examiner article de presse du 22 Mars 1956
- Examiner plaquette de l'exposition
- Récupérer câble d'alimentation sur le meuble
- Zoomer sur l'ordinateur
- Utiliser le câble d'alimentation sur l'ordinateur
- Consulter le smartphone: (SMS de Claire) pour obtenir le mot de passe du FBI
- Utiliser l'ordinateur
- Faire une recherche internet sur la fondation Labyrinth
- Faire une recherche internet sur Beatrice Allen
- Se connecter à la database du FBI en cliquant sur le code donné par Claire

Objectif 2 validé

- Faire une recherche sur Henry Allen

Objectif 1 validé

Séquence 1.2 : L'enlèvement de Paloma (2008)

Séquence scénarisée

Séquence 1.3 : Dans l'antre du Bourreau

Objectifs : 1) Utiliser le téléphone pour appeler à l'aide

2) Recharger le téléphone mobile

3) Donner à Vic le maximum d'indices (*Timer*)

- Récupérer la lime à ongles dans le tiroir de la commode
- Récupérer l'antenne de télévision sur la télévision
- Actionner l'interrupteur sur le mur
- Utiliser l'antenne de télévision sur l'interrupteur
- Zoomer sur le portique dans le coin à côté de la télé
- Utiliser la lime à ongle sur les visses de la plaque du portique

- Arracher le câble de la télévision
- Utiliser le câble sur le portique
- Récupérer le tisonnier près du poêle
- Observer les planches
- Utiliser le tisonnier sur les planches de la fenêtre
- Déposer tous les objets dans le placard
- Récupérer le matelas sur le lit
- Observer la fenêtre ouverte
- Utiliser le matelas sur la fenêtre
- Récupérer l'échelle près de l'abri à bois
- Utiliser l'échelle sur la fenêtre ouverte
- Récupérer la massue en bois (Timber) près de l'abri à bois
- Observer la vitre du pickup deux fois.
- Utiliser la massue en bois (Timber) sur la vitre du pickup
- Récupérer le portable et la clef.
- Observer l'arrière du pickup
- Utiliser la clé sur le coffre du pickup
- Récupérer dictaphone et le chargeur
- Remonter dans la chambre
- Décomposer le chargeur et le dictaphone
- Combiner le chargeur et le téléphone
- Utiliser le téléphone sur la prise près de la porte

Objectif 1 validé

Objectif 2 validé

- Conversation téléphonique avec Vic
- Choisir indices pertinents (facture essence, prospectus, insigne sur planche en bois)

Objectif 3 validé

Séquence 1.4 : Enquête au motel

Objectif : Fouiller la chambre d'Hernandez

- Parler à Garris pour récupérer le kit
- Observer la valise dans l'armoire
- Parler à Garris pour récupérer le pick gun et tendeur
- Utiliser le scanner 3D du kit d'analyse pour prélever l'empreinte de pas sur le sol à droite du lit
- Zoomer sur le répondeur
- Utiliser le répondeur
- Zoomer sur la télécommande à gauche du lit
- Utiliser la poudre à empreinte sur la télécommande
- Utiliser le scanner 3D sur la télécommande

- Utiliser le pick gun sur la valise
- Utiliser le nez électronique sur la grille d'aération de la salle de bain
- Zoomer sur la douche
- Utiliser le révélateur sur la tâche dans la douche
- Utiliser le tapon de prélèvement sur la tâche révélée de la douche
- Zoomer sur le lecteur de mini-DVD à gauche de la télé
- Utiliser le mini-dvd dans la caméra près de la télé
- Ouvrir le kit d'analyse
- Faire une analyse de la database sur l'empreinte de pas
- Faire une analyse de la database sur l'empreinte de doigt
- Faire une analyse chimique sur le gaz
- Faire une analyse chimique sur le sang
- Survoler le smartphone à côté du kit d'analyse et cliquer sur le son pour le transférer dans le kit
- Faire une analyse ordinateur sur la voix du tueur

Objectif validé

- Coup de téléphone de Paloma

Séquence 1.5 : Epreuves Mortelles

- Objectifs :**
- 1) Sortir de la pièce 1**
 - 2) Boire l'antidote (*Timer*)**
 - 3) Enlever le collier électronique**
 - 4) Pièce 2 : Mettre la chaise électrique sous tension**
 - 5) Explorer les pièces et le couloir du parcours**
 - 6) Ouvrir la porte du fond de la morgue (Pièce 3) (*Timer*)**
 - 7) Trouver une issue pour s'échapper**

- Prendre le téléphone au sol
- Ranger le téléphone dans la zone de dépôt
- Pousser le lit
- Zoomer sur l'armoire à pharmacie
- Prendre les fioles et le liquide réactif dans la boîte à pharmacie
- Utiliser le liquide réactif sur l'évier
- Combiner le liquide avec 3 des 4 fioles
- Utiliser la fiole noire sur Paloma

Objectif 2 validé

- Vider son inventaire dans la zone de dépôt
- Prendre le matelas
- Observer les débris de verre devant la porte
- Poser le matelas au sol sur les tessons

- Zoomer sur la boîte à gauche de la porte
- Prendre la clé hexagonale dans la boîte et la carte mémoire
- Observer la boîte de fusible
- Observer le casier
- Utiliser la clé hexagonale sur le casier
- Prendre l'extincteur
- Observer la porte
- Utiliser l'extincteur sur la porte

Objectif 1 validé

- Aller dans la 2^{ème} pièce
- Observer le boîtier électrique
- Aller dans la 1^{ère} pièce
- Utiliser l'extincteur sur la boîte de fusible
- Aller dans la 2^{ème} pièce
- Fermer la porte
- Appuyer sur le bouton vert de l'interrupteur derrière la porte
- Zoomer sur boîtier électrique du mur
- Prendre fil de fer
- Actionner le levier

Objectif 4 validé

- Observer la chaise électrique
- Utiliser la chaise électrique
- Se placer devant la 5^{ème} porte (nom Paloma)
- Zoomer sur le boîtier de l'accouoir
- Placer la tension sous 129V (2x5+2x50+1x20-1) et appuyer sur le bouton rouge
- Aller dans la pièce suivante
- Ouvrir le casier
- Prendre le pulvérisateur vide
- Revenir dans la pièce 1
- Examiner les graffitis sur le mur derrière le lit
- Examiner le miroir au dessus du lavabo
- Utiliser le fil de fer pour activer les diodes (2 3 2 4 valeur lue sur le mur)

Objectif 3 validé

- Utiliser le pulvérisateur sur l'évier
- Aller dans la 2^{ème} pièce
- Zoomer sur l'armoire électrique
- Prendre l'ampoule dans l'armoire électrique
- Aller dans la salle suivante
- Monter les escaliers pour atteindre la pièce 3

Objectif 5 validé

- Consulter le dictaphone (dossier victimes du tueur)
- Zoomer sur le digicode à côté de la porte
- Entrer les codes 0113, 0229 et 1022
- Zoomer sur le premier tiroir
- Observer l'étiquette au pied du mannequin
- Zoomer sur le deuxième tiroir
- Observer l'étiquette au pied du mannequin
- Zoomer sur le troisième tiroir
- Observer l'étiquette au pied du mannequin
- Zoomer sur la table d'autopsie
- Prendre la poudre sur la table d'opération
- Combiner la poudre et le pulvérisateur plein d'eau
- Prendre l'instrument chirurgical
- Utiliser le pulvérisateur sur le mur sous le compte à rebours
- Actionner les lettres décrites sur les étiquettes (P,H et le 1^{er} E)
- Utiliser la porte au fond de la salle

Objectif 6 validé

- Observer le monte charge
- Utiliser l'extincteur sur le monte-charge
- Utiliser l'ampoule
- Utiliser l'instrument chirurgical sur le panneau
- Utiliser l'instrument chirurgical sur le panneau
- Utiliser le fil de fer sur le panneau
- Utiliser la porte du fond pour sortir

Objectif 7 validé

Séquence 2.1 : Une maison déserte

Objectifs :

- 1) Explorer la maison à la recherche d'Hernandez (optionnel)
- 2) Trouver des indices sur le tueur
- 3) Ouvrir la porte dans l'escalier de la cave
- 4) Découvrir ce qu'a appris le shérif
- 5) Entrer dans la pièce à la porte calcinée

- Analyser la trace de pneu de la moto dans la cour, près du perron
- Faire tous les choix de dialogue avec Kate Holloway
- Faire tous les choix de dialogue avec Garris

- Entrer dans la maison
- Monter à l'étage
- Faire tous les choix de dialogue avec Kate Halloway
- Entrer dans la salle de bains (porte à droite de l'armoire)
- Zoomer sur l'armoire à pharmacie
- Utiliser le pick gun sur l'armoire à pharmacie
- Prendre l'enveloppe
- Prendre l'éponge sèche sur le lavabo
- Zoomer sur les tâches vers la baignoire
- Utiliser le tampon de prélèvement sur les tâches de sang
- Observer les traces de tampon sur la baignoire
- Utiliser la pince sur les fibres de tampon de prélèvement
- Faire une analyse chimique sur le sang
- Faire une analyse database sur le sang
- Faire une analyse chimique sur la fibre de tampon de prélèvement
- Sortir de la salle de bain
- Observer le verrou électrique près de la porte en métal
- Descendre et aller dans le salon
- Zoomer sur le coffre
- Utiliser la poudre à empreinte sur le coffre
- Zoomer sur le vaisselier
- Observer le morceau de bois
- Utiliser la poudre à empreinte sur le morceau de bois
- Faire une analyse database sur l'empreinte
- Aller dans la cuisine
- Zoomer sur l'évier
- Prendre les empreintes près de l'évier
- Utiliser l'éponge sèche sur l'évier
- Sortir dans le parc sud (porte du fond de la cuisine)
- Zoomer sur la plaque d'immatriculation
- Utiliser l'éponge humide dessus
- Appeler Claire avec le smartphone et faire tous les choix de conversation
- Prendre le bidon d'essence près des tonneaux
- Aller vers la grille du parc
- Parler à Garris et lancer tous les dialogues
- Aller dans le salon
- Ouvrir le coffre en rentrant le code 19A46
- Aller à l'avant de la maison
- Parler au shérif et lancer tous les dialogues

Objectif 4 validé

- Se diriger vers la cave

- Observer la lampe
- Aller à la cave
- Prendre la masse de démolition sur la table
- Observer le tableau noir
- Déplacer le tableau noir
- Utiliser la masse sur le mur derrière le tableau noir
- Aller dans le monte-charge pour accéder à la morgue
- Zoomer sur la blouse
- Utiliser le révélateur sur la blouse
- Utiliser le tampon de prélèvement sur la blouse
- Faire une analyse chimique sur le sang de la blouse
- Faire une analyse database sur le sang de la blouse
- Aller dans le salon
- Prendre la boîte d'allumettes posée sur la cheminée dans le salon
- Aller au palier de la Cave
- Utiliser le bidon d'essence sur la lampe
- Utiliser les allumettes sur la lampe
- Observer les planches
- Déplacer les planches de bois
- Observer la serrure
- Utiliser la clé électronique rouge sur la serrure

Objectif 3 validé

- Aller dans le laboratoire
- Zoomer sur le tiroir du bureau
- Actionner le tiroir
- Observer la thèse étudiante
- Appeler Claire et lancer tous les dialogues
- Zoomer sur l'ordinateur
- Actionner l'unité à droite de l'ordinateur pour l'allumer
- Utiliser l'ordinateur
- Utiliser la clé USB sur l'unité à droite de l'ordinateur
- Faire une analyse ordinateur sur le fichier récupéré
- Attendre l'appel de Claire

Objectif 2 validé

- Monter à l'étage

Objectif 5 validé

Séquence 2.2 : Rêve éveillé (2005)

Objectif : Fouiller l'atelier de Richard

- Zoomer sur le tableau au sol et l'examiner
- Zoomer et examiner la sculpture sur le tabouret
- Examiner le croquis et l'enregistrer sur le smartphone
- Zoomer et examiner la photo sur l'étagère
- Prendre l'outil de modelage souple sur la table près de l'évier
- Prendre l'outil de modelage dur sur la table dans le coin opposé
- Combiner l'outil de modelage souple avec l'outil de modelage dur
- Zoomer sur les casiers bleus
- Utiliser l'outil de crochetage sur le casier bleu
- Observer les dossiers bleus trois fois
- Fermer le premier tiroir
- Ouvrir le deuxième tiroir
- Observer la lettre deux fois
- Observer l'armoire
- Utiliser l'outil de crochetage sur l'armoire
- Observer les chiffons deux fois
- Prendre la cape du tueur
- Dialogue avec Richard

Objectif validé

Séquence 2.3 : Retrouvailles (2008)

- Objectifs :**
- 1) Discuter avec Hawker afin d'obtenir son aide**
 - 2) Continuer à fouiller la maison à la recherche d'Hernandez**
 - 3) Accéder au contenu de l'ordinateur du sous-sol**
 - 4) Réparer la console de télésurveillance**
 - 5) Trouver l'abri anti-atomique**
 - 6) Déverrouiller l'écoutille de l'abri anti-atomique**

- Analyser la console et prendre le transfo
- Prendre le tisonnier
- Observer la porte fenêtre du balcon
- Utiliser le pick gun sur la porte fenêtre
- Aller sur le balcon
- Observer la rembarde
- Utiliser le révélateur sur la tâche
- Utiliser le tampon de prélèvement sur la tâche
- Faire une analyse chimique du sang
- Faire une analyse database de la tâche de sang
- Consulter le dossier « James Hawker » dans les documents du smartphone

- Appeler Claire et faire tous les dialogues
- Descendre dans le hall
- Aller dans la cuisine
- Parler avec le shérif deux fois et lancer tous les dialogues

Objectif 5 validé

- Aller au parc nord
- Utiliser la clé de voiture sur le coffre
- Prendre le détecteur de métaux
- Parler à Garris de la console pour qu'il aille la réparer
- Aller dans le parc sud
- Régler le détecteur sur 3
- Utiliser le détecteur sur le sol près des bidons
- Éteindre le détecteur
- Déplacer le bidon
- Utiliser le tisonnier sur les planches
- Observer l'écouille
- Zoomer sur la plaque à côté de l'écouille
- Retourner dans la chambre calcinée
- Parler à Garris (demande de manuel)
- Aller dans le salon
- Faire les dialogues de conflit avec Hawker puis se reconcilier avant de lui parler de l'ordi

Objectif 1 validé

- Utiliser l'ordinateur

Objectif 3 validé

- Recherche internet : manuel pour Garris
- Prendre l'enceinte
- Remonter voir Garris et lui donner le manuel et poser l'enceinte
- Console disponible

- Lire Fichiers textes: codes cryptés
- Utiliser la clé USB sur l'ordinateur
- Utiliser l'ordinateur
- Lire Fichiers textes: codes décryptés
- Lire contrôle des accès
- Sélectionner le premier choix
- Sélectionner le dernier mot de passe
- Remonter dans le hall

Objectif 6 validé

Séquence 3.1 : Richard (2005)

Objectif : Interroger Richard

- Fouiller l'atelier de Richard pour obtenir des informations
- Parler à Richard de toutes les conversations possibles

Objectif validé

Séquence 3.2 : Prisonnières (2008)

Objectifs : 1) S'évader de la cellule

2) Trouver McPherson

3) Ouvrir la porte de la cellule de McPherson

4) Réveiller McPherson

5) Explorer l'abri (optionnel)

- Observer le passe plat de la porte de la cellule
- Faire tous les sujets de conversation avec la personne qui se trouve dans l'autre cellule (**Anderson**)
- Déplacer la caisse dans la cellule
- Prendre la barre de fer
- Déplacer le lit
- Prendre la ficelle à côté de l'armoire
- Utiliser la barre de fer sur l'armoire
- Prendre le bidon
- Prendre l'aimant
- Combiner l'aimant et la ficelle
- Déplacer le lit
- Zoomer sur la fissure du mur
- Utiliser l'aimant et la ficelle sur la bague
- Observer le passe plat de la porte de la cellule
- Utiliser l'aimant et la ficelle sur la fourchette
- décomposer l'aimant et la ficelle de la fourchette
- Observer la grille d'aération
- Utiliser le bidon sous la grille d'aération
- Zoomer sur la grille d'aération
- Utiliser la fourchette sur les vises

Objectif 1 validé

- Activer l'ouverture de l'écotille avec l'interrupteur sur le mur
- Soulever l'écotille et accuser tirs du tueur
- Se diriger vers la porte du fond et prendre la barre pour bloquer la porte

- Aller vers l'armoire à pharmacie
- Zoomer sur l'armoire à pharmacie
- Prendre le spray
- Observer la boîte d'amphétamines
- Se diriger vers la cellule du fond
- Observer le passe plat
- Parler à McPherson de tous les dialogues

Objectif 2 validé

- Parler à Anderson de tous les choix de dialogue
- Le code de la cellule de Paloma est 419295 (MARTIN)
- Zoomer sur le digicode de la porte de Vic
- Le code de la cellule de Vic est 1215265 (STANTON)
- Aller dans la cellule de Vic

Objectif 3 validé

- Parler à Vic
- Donner les amphétamines à Vic

Objectif 4 validé

- Prendre le détecteur à métaux
- Aller vers le storage
- Prendre le spray
- Prendre la fourchette

Objectif 5 validé

Séquence 3.3 : Survivre

Objectifs :

- 1) Accéder à l'ordinateur du sous-sol pour contacter l'extérieur**
 - 2) Neutraliser les mines**
 - 3) Neutraliser le piège dans le hall d'entrée**
 - 4) Neutraliser le piège du sous-sol**
 - 5) Neutraliser le piège du portail entre parc sud et parc nord**
 - 6) Échapper au tueur**
 - 7) Piéger le tueur**
- Observer le bouton à côté de l'échelle
 - Actionner le bouton
 - Sortir du bunker par l'écouille
 - Observer la zone près des escaliers de la cuisine

- Observer la mine
- Observer la cible de tir à l'arc
- Prendre la cible
- Utiliser la cible sur la mine
- Régler le détecteur sur 4
- Utiliser le détecteur sur la zone active entre les mines et le caillebotis
- Prendre les rayons de vélo
- Observer la boîte sur le grillage
- Utiliser les rayons pour crocheter la boîte
- Utiliser la fourchette sur le boîtier
- Prendre le boîtier à touches

Objectif 2 validé (partiellement)

Objectif 5 validé

- Observer la poutre de l'abri à bois
- Observer le cadavre près de la grille
- Prendre le canif
- Observer le coffre de la voiture du shérif
- Prendre la lampe multi-spectre
- Observer le cadavre près du coffre
- Prendre la montre
- Entrer dans la maison par la porte principale
- Examiner le cadavre du rat
- Utiliser le spray
- Utiliser le canif sur les fils
- Observer les trous noirs près des escaliers
- Utiliser le spray près des escaliers
- Utiliser le canif sur les fils

Objectif 3 validé

- Allez à la cuisine
- Ouvrir la zone de dépôt
- Utiliser le canif sur la montre
- Déposer tous les objets pour ne garder que la pile de la montre, le boîtier à touches et la lampe multi-spectre
- Allez dans le salon
- Prendre le réflecteur
- Observer l'émetteur laser
- Prendre l'émetteur laser
- Aller au laboratoire
- Examiner le réflecteur
- Examiner l'emplacement caméra sur les tuyaux
- Utiliser la lampe multi-spectre sur l'emplacement caméra

- Utiliser l'émetteur laser sur la prise
- Observer l'émetteur laser près de l'armoire
- Actionner l'émetteur
- Poser le réflecteur à l'intersection des rayons lasers vers la gauche de la salle
- Observer le boîtier (en bas à gauche de la salle)
- Désactiver le boîtier
- Tourner l'émetteur de 90° (celui posé à droite de celui qu'on a placé)
- Observer le boîtier situé dans le coin près des bureaux
- Actionner le boîtier

Objectif 4 validé

Objectif 1 validé

- Zoomer sur l'ordinateur
- Utiliser l'ordinateur
- Actionner le tiroir mortuaire
- Aller dans le tiroir mortuaire

Objectif 6 validé

- Aller sur le toit de la maison
- Observer la télécommande
- Prendre la télécommande
- Sortir de la maison par la cuisine
- Zoomer sur le boîtier à côté du caillebotis
- Utiliser la télécommande sur l'emplacement de gauche
- Utiliser le boîtier à touches sur l'emplacement de droite
- Rentrer le code 8541OK
- Prendre la télécommande
- Appelez le tueur grâce au smartphone

Objectif 7 validé

Séquence 3.4 : La Fin du cauchemar ?

Objectifs :

- 1) Rejoindre Paloma et Anderson/Karson dans l'abri**
- 2) Fouiller l'abri anti-atomique**
- 3) Accéder à la salle de contrôle du Bunker**
- 4) Mise en route de l'ordinateur**

- Observer le corps du tueur
- Prendre la clé verte
- Observer la poche du tueur pour obtenir le mot de passe: NAMLECKO

- Aller au laboratoire
- Examiner l'ordinateur
- Entrer le mot de passe: NAMLECKO
- Sélectionner les contrôles d'accès, écouteille EST (verrouillée)
- Entrer le mot de passe: H103123055
- Aller au bunker

Objectif 1 validé

- Aller au fond du couloir
- Observer le verrou de la porte
- Utiliser la clé verte pour entrer dans la chambre de Curtis

Objectif 2 validé

- Prendre le Pick Gun
- Zoomer sur le bureau
- Prendre le tendeur
- Observer les chewing-gum
- Zoomer sur la table
- Prendre le fil de nylon, le couteau et le scotch
- Prendre le kit d'analyse
- Combiner le ruban adhésif avec la mine
- Combiner le pick-gun avec la pile
- Combiner le pick-gun avec le tendeur
- Prendre la rallonge
- Zoomer sur la boîte à outils
- Prendre la mine
- Prendre le chargeur
- Aller dans la cellule de Karson/Anderson
- Examiner la porte à l'intérieur de la cellule de Karson pour prendre une empreinte
- Examiner la grille d'aération au-dessus du lit
- Utiliser la mine et le scotch sur la grille
- Utiliser le fil de nylon sur la mine
- Aller dans le conduit d'aération
- Examiner la porte en face de la grille d'aération
- Utiliser le pick-gun sur la porte
- Entrer dans la salle de contrôle

Objectif 3 validé

- Examiner le bureau
- Examiner le détecteur biométrique
- Prendre le clavier d'ordinateur
- Sortir par l'écouteille extérieure

- Examiner le corps pendu puis couper la corde avec le couteau
- Fouillez le corps pour pouvoir prendre avec le kit d'analyse une autre moitié d'enregistrement
- Aller vers le cadavre du tueur
- Utiliser le couteau sur la main du tueur
- Aller dans la salle de contrôle
- Zoomer sur le bureau
- Utiliser le doigt du tueur sur le détecteur biométrique

Objectif 4 validé

Séquence 3.5 : Karson

Objectifs :

- 1) Parler avec Karson pour gagner du temps (Vic)
- 2) Se détacher pour s'enfuir (Paloma) (*Timer*)
- 3) Ouvrir la porte de l'abri menant à la cave pour secourir Paloma (Vic)
- 4) Empêcher Karson d'entrer dans le labo (Paloma)
- 5) Demander de l'aide à Vic

- Zoomer sur l'ordinateur
- Observer l'ordinateur
- Entrer le mot de passe 1884
- Faire le choix système de caméra
- Faire le choix caméra 4
- Zoomer sur le bureau
- Utiliser le clé USB sur le détecteur biométrique
- Zoomer sur l'ordinateur
- Faire le choix système de caméra
- Faire le choix caméra 4
- Le nombre de topics utilisés aura une incidence sur le temps disponible pour la libération de Paloma (objectif2)
 - 2 topics : temps minimum
 - Entre 3 et 5 topics : temps normal
 - 6 topics : temps maximum

Pour avoir le maximum de topics, il faut regarder les trois enveloppes rouges (une dans le frigo, une dans la chambre calcinée et une virtuelle dans l'ordinateur du labo)

Objectif 1 validé

- Aller vers la scie circulaire
- Utiliser la scie circulaire
- Aller vers la table
- Prendre la clé

Objectif 2 validé

- Observer l'ordinateur
- Faire le choix système de caméra
- Faire le choix caméra 4
- Faire le choix contrôle des accès
- Faire le choix porte verrouillée
- Entrer le code (D090746B2)

Objectif 3 validé

- Zoomer sur le placard bleu
- Prendre la planche de l'étagère
- Utiliser la planche sur la porte

Objectif 4 validé

- Utiliser le téléphone posé sur le bureau

Objectif 5 validé

Séquence 3.6 : Hawker

Objectifs :

- 1) Trouver Hernandez et Hawker**
- 2) Analyser certains indices pour comprendre la situation**
- 3) Appeler Hawker avec le smartphone**

- Aller vers le devant de la maison
- Monter les escaliers
- Zoomer sur la poutre du porche
- Utiliser la pince sur la balle
- Faire une analyse chimique de la balle
- Faire une analyse database de la balle
- Aller vers la cave
- Zoomer sur le corps de Karson
- Utiliser la pince sur la balle dans le mur
- Faire une analyse chimique de la balle
- Faire deux analyses database de la balle
- Aller dans le labo
- Appeler Hawker avec le smartphone et lui parler de la balle
- Zoomer sur l'imprimante
- Zoomer sur l'armoire bleue
- Observer le masque dans le placard
- Zoomer sur le bureau
- Observer l'ordinateur

- Entrer le mot de passe: TRAHISON
- Faire les choix de conversation avec Hawker

Objectif 1 validé

Objectif 2 validé

Objectif 3 validé

Séquence 3.7 : A noter que cette séquence se déroule en plusieurs parties.

a - Sauvetage

Objectif : Empêcher Hawker de tuer Hernandez

- Aller à la cave

Objectif validé

b - Confrontation avec le passé

Objectif : Sortir de l'atelier en flammes (Timer)

- Zoomer sur le robinet
- Utiliser cape du tueur sur le robinet
- Observer la perche près des bidons
- Utiliser la cape mouillée sur les bidons
- Prendre la perche
- Prendre la chaîne sur le sol
- Prendre le crochet sur le sol
- Utiliser la perche sur la fenêtre
- Combiner la chaîne et le crochet pour obtenir le grappin
- Utiliser le grappin sur la poutre métallique devant la fenêtre

Objectif validé

c - L'affrontement

Objectifs : 1) Neutraliser le piège de la cave (Timer)

2) Trouver Hawker pour l'arrêter

3) Trouver Hernandez dans l'abri anti-atomique

4) Arrêter Hawker

- Prendre le boîtier à touches sur l'alambic
- Actionner le levier pour ouvrir les soupiraux
- Actionner le levier près de la table pour ouvrir les soupiraux

Objectif 1 validé

- Prendre le fer à souder posé sur la table
- Zoomer sur le boîtier à côté de la porte
- Utiliser le boîtier à touches sur l'emplacement près de la porte d'accès
- Entrer le code D090746B2
- Aller à la salle des contrôles
- Zoomer sur l'ordinateur
- Observer l'ordinateur
- Faire le choix système de caméra
- Faire le choix caméra C
- Aller à la cuisine

1 – Si Vic a visionné Hawer et que son arme est chargée

En accédant à la cuisine via Entrée principale, elle blesse Hawker qui s'enfuit

ou

En accédant à la cuisine par la petite porte du parc sud, Hawker blesse Vic

2 – Si Vic a visionné Hawer et que son arme n'est pas chargée, un monologue la prévient avant de franchir la porte de la cuisine comme quoi il vaut mieux charger son arme.

3 – Si Vic n'a pas regardé pas Hawker via la CAM de surveillance, dès qu'elle entre dans la cuisine, Hawker la blesse avant de s'enfuir.

Objectif 2 validé

- Prendre le détonateur
- Prendre le pain de C4
- Aller devant la salle de contrôle
- Observer la porte verrouillée
- Combiner le pain de C4 et le détonateur pour obtenir la bombe
- Combiner la rallonge et le fer à souder
- Utiliser la bombe sur la porte verrouillée
- Utiliser le fer à souder avec rallonge sur la bombe
- Actionner la prise
- Aller dans la nouvelle salle

Objectif 3 validé

- Zoomer sur l'ordinateur
- Utiliser le clavier sur l'ordinateur
- Utiliser l'ordinateur
- Faire le choix caméra E
- Zoomer sur l'ordinateur

- Prendre le mouchard
- Aller dans la salle des citernes
- Actionner le ventilateur à gauche de la salle (avancer deux fois)
- (Avancer une fois) Poser le mouchard sur la citerne à côté du ventilateur
- Revenir sur ses pas (Une fois à droite, une fois tout droit, une fois à droite)
- Se diriger vers Hawker (Trois fois tout droit)

Objectif 4 validé

Séquence 3.8 : Vivre ou Mourir

Objectifs : 1) Sauver Paloma (Timer)

2) Trouver et désamorcer la bombe (Timer)

- Prendre le pistolet
 - Prendre l'ordinateur de poche
 - Zoomer sur le corps d'Hawker
 - Prendre clé électronique
 - Aller dans la chambre d'Hawker
 - Zoomer sur la check-list affichée au mur
 - Prendre le câble USB
 - Combiner le câble et l'ordinateur de poche d'Hawker
 - Zoomer sur la caisse sous le lit
 - Prendre la pince coupante dans la caisse
 - Observer le tiroir
 - Utiliser le pick-gun sur le tiroir
 - Prendre le cutter
- Ou**
- Récupérer la bobine de fil électrique, le jeu de pinces crocodile et la pince coupante isolée
 - Couper la bobine avec la pince coupante et combiner les morceaux obtenus avec le jeu de pinces (obtention de 4 dérivation)
- Aller devant la porte de la pièce où Paloma est retenue
 - Utiliser la clé sur le verrou
 - Entrer dans la pièce
 - Utiliser le pistolet sur le boîtier au sol
 - Observer le couvercle
 - Utiliser le cutter sur la mousse
 - Prendre le bloc de mousse
 - Observer le variateur
 - Utiliser le bloc de mousse sur le variateur
- Ou**
- Utiliser une dérivation sur chaque sangle de la chaise

- Zoomer sur la chaise électrique
- Utiliser le pick-gun sur les bracelets de Paloma (Pieds et mains)

Objectif 1 validé

⇒ **Fin heureuse** : cf. directement objectif 2

⇒ **Fin malheureuse** : si le joueur ne sauve pas Paloma, il n'a pas la possibilité de reprendre une sauvegarde ; il visionne automatiquement la cinématique finale dans laquelle Vic est seule...

Pour reprendre sa partie, il faut qu'il trouve un « code » caché dans le manuel

Le code secret est veronicalake (minuscules)

- Zoomer sur le boîtier électrique
- Prendre le boîtier à touches
- Aller dans la salle de contrôle
- Zoomer sur la table
- Utiliser le PDA avec cordon sur le détecteur biométrique
- Zoomer sur l'ordinateur
- Utiliser l'ordinateur
- Faire le choix: PDA
- Faire le code: NEMESIS
- Aller dans la salle des citernes, vers l'armoire à gauche du ventilateur
- Utiliser le boîtier à touches sur l'armoire
- Entrer le code: A64571
- Ouvrir la porte de l'armoire
- Utiliser la pince coupante sur les fils 1, 7 et 16

Objectif 2 validé

Bravo, vous avez fini le jeu !