



SHADOWRUN CHRONICLES

BOSTON LOCKDOWN

MODE D'EMPLOI



FRANÇAIS



CLIFFHANGER
PRODUCTIONS

nordic games



IMPORTANT HEALTH WARNING ABOUT PLAYING VIDEO GAMES

Epilepsy warning

Some people may experience loss of consciousness or epileptic seizures when exposed to certain light effects or flashes of light. Certain graphics and effects in computer games may trigger an epileptic seizure or loss of consciousness in these people. Previously unknown predispositions for epilepsy may also be stimulated. If you or someone in your family has epilepsy, please consult your doctor before playing this game. If you experience symptoms such as dizziness, blurred vision, eye or muscle spasms, unconsciousness, disorientation, or any sort of involuntary motions or cramps while playing this game, turn the device off IMMEDIATELY and consult a doctor before playing again.

Epilepsie-Warnung

Es kann bei manchen Menschen zu Bewusstseinsstörungen oder epileptischen Anfällen kommen, wenn sie bestimmten Lichteffekten oder Lichtblitzen ausgesetzt sind. Bestimmte Grafiken und Effekte in Computerspielen können bei diesen Menschen einen epileptischen Anfall oder eine Bewusstseinsstörung auslösen. Auch können bisher unbekannt Neigungen zur Epilepsie gefördert werden. Falls Sie Epileptiker sind oder jemand in Ihrer Familie Epileptiker ist, konsultieren Sie bitte Ihren Arzt, bevor Sie dieses Spiel benutzen. Sollten während des Spielens Symptome wie Schwindelgefühle, Wahrnehmungsstörungen, Augen- oder Muskelzuckungen, Ohnmacht, Desorientierung oder jegliche Art von unfreiwilligen Bewegungen oder Krämpfen auftreten, schalten Sie das Gerät SOFORT ab, und konsultieren Sie einen Arzt, bevor Sie wieder weiterspielen.

Avertissement sur l'épilepsie

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de connaissance à la vue de certains types de lumières clignotantes ou d'éléments fréquents dans notre environnement quotidien. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo. Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie. Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en jouant à un jeu vidéo, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants : vertige, troubles de la vision, contraction des yeux ou des muscles, perte de conscience, troubles de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, veuillez immédiatement cesser de jouer et consulter un médecin.

Avvertenze in caso di epilessia

Alcune persone possono subire crisi epilettiche o svenimenti in presenza di particolari effetti luminosi o fenomeni intermittenti. In queste persone, crisi epilettiche o svenimenti possono insorgere in presenza di determinati tipi di grafici o effetti prodotti dai videogame per computer. Anche persone che non hanno mai subito una crisi, possono correre questo rischio. Se al giocatore o a un membro della famiglia è stata diagnosticata una forma di epilessia, questi dovrebbe consultare il proprio medico prima di giocare. Se si dovessero avvertire sintomi quali vertigini, perdita di coscienza, contrazioni oculari o muscolari, svenimenti, senso di disorientamento o movimenti involontari e/o convulsioni, è necessario spegnere IMMEDIATAMENTE il computer e consultare il medico prima di riprendere a giocare.

ADVERTENCIA SOBRE LA EPILEPSIA

Alguna personas pueden sufrir ataques epilépticos o confusión mental al exponerse a ciertas luces estroboscópicas o parpadeantes. Estas personas pueden padecer un ataque o perder la consciencia con ciertos gráficos y efectos de videojuegos. Asimismo, estos factores podrían fomentar tendencias epilépticas previas ya existentes. Si tú o alguien de tu familia tiene antecedentes de epilepsia, consulta a tu médico antes de utilizar este juego. Si experimentas mareos, alteraciones de la visión, espasmos musculares u oculares, desmayos, desorientación o cualquier tipo de movimiento involuntario o calambres mientras utilizas este videojuego, deja de jugar INMEDIATAMENTE y consulta con tu médico antes de continuar.

GARANTIE DU PRODUIT

nordic games

Nordic Games GmbH remplacera gratuitement tout disque endommagé suite à un accident ou comportant un défaut de fabrication dans l'année suivant la date d'achat. Pour obtenir un disque de remplacement, veuillez renvoyer le disque défectueux avec un chèque ou un mandat de 8,00 € pour couvrir les frais d'envoi et de traitement.

N'oubliez pas de fournir les informations suivantes :

- Nom et prénom
- Adresse, ville, état ou province., code postal, pays
- Numéro de téléphone
- Adresse e-mail (le cas échéant)
- Nom(s) du (ou des) produit(s)
- Brève note décrivant le problème

 **Nordic Games GmbH, Landstraßer Hauptstraße 1/Top 18, A-1030 Vienna, Austria**

SUPPORT TECHNIQUE

Si vous rencontrez des difficultés techniques liées à l'utilisation de ce logiciel après avoir attentivement suivi les instructions fournies dans ce manuel, vous pouvez obtenir de l'aide comme ceci :

 **Contact Skype :** support.quantica.lab

 **Assistance téléphonique :** +1 (206) 395-3545 (des frais de douane peuvent s'appliquer lors d'un appel depuis l'étranger)

 **Téléphone :** +40 (0) 364 405 777 (des frais de douane peuvent s'appliquer lors d'un appel depuis l'étranger)

Consultez la section «Technical Support» (Support technique) de notre site Web, où nous avons publié des informations concernant différents problèmes et solutions à l'adresse suivante :

 **Assistance en ligne :** <http://www.nordicgames.at/index.php/contact>

Attention : notre support technique ne fournit aucune astuce concernant le jeu.

Cliffhanger Support : support@cliffhanger-productions.com

GARANTIE LIMITÉE

Nordic Games GmbH garantit que ce progiciel fonctionnera conformément aux instructions incluses pendant une période de 90 jours. En cas de défaut, Nordic Games GmbH s'engage, au choix de Nordic Games GmbH, à rembourser le prix d'achat, réparer ou remplacer le progiciel qui ne répondrait pas aux critères de la garantie limitée de Nordic Games, à condition que vous retourniez le produit à Nordic Games GmbH, accompagné d'un double de votre facture. Cette garantie limitée ne jouera pas si le produit a été endommagé par négligence, accident ou usage abusif.

CE LOGICIEL EST FOURNI « EN L'ÉTAT », SANS AUCUNE GARANTIE, EXPRESSE OU IMPLICITE, ET NOTAMMENT SANS AUCUNE GARANTIE DE QUALITÉ MARCHANDE, D'ADEQUATION À UN USAGE PARTICULIER OU D'ABSENCE DE CONTREFAÇON. LES AUTEURS OU LES DÉTENTEURS DES DROITS D'AUTEUR NE POURRONT EN AUCUN CAS ÊTRE TENUS RESPONSABLES DE TOUT(E) RÉCLAMATION, DOMMAGE OU AUTRE RESPONSABILITÉ, DANS LE CADRE D'UNE ACTION EN RESPONSABILITÉ CONTRACTUELLE, EN RESPONSABILITÉ DÉLICTEUELLE OU AUTRE, RÉSULTANT DE OU LIÉE À CE LOGICIEL, À SON UTILISATION OU À D'AUTRES AGISSEMENTS DANS LE LOGICIEL.

Les autres marques, noms de produits et logos sont des marques de commerce ou des marques déposées de leurs propriétaires respectifs. Tous droits réservés. Toute forme de copie, location, prêt ou reproduction, en totalité ou en partie, est strictement interdite.

CONTRAT-LICENCE UTILISATEUR FINAL (CLUF)

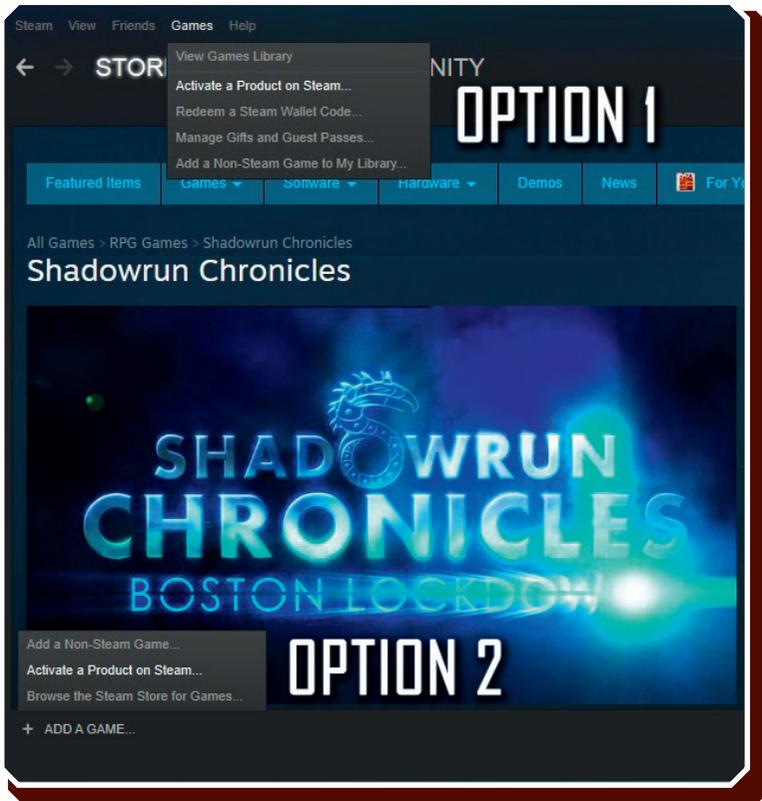
Pour prendre connaissance du contrat-licence utilisateur final de (CLUF) de Nordic Games, veuillez consulter le site Web : <http://eula.nordicgames.at>

Manuel disponible en ligne : <http://manuals.nordicgames.at>

1. Installation et lancement

1.1. Activer le jeu sur Steam

Pour activer le jeu sur Steam, rendez-vous dans le menu Jeux en haut de la fenêtre Steam et choisissez l'option : « Activer un produit sur Steam... ». Il vous suffit ensuite d'accepter l'Accord de Souscription Steam et d'entrer le code produit lorsque vous y êtes invité. Vous pouvez également activer le jeu en sélectionnant l'option + Ajouter un jeu... dans le coin en bas à gauche..





1.2. Activer la version non-Steam du jeu

Une fois le jeu démarré, vous devrez entrer une adresse email valide et un nom de compte afin de pouvoir vous enregistrer. Vous recevrez un email comportant un code de vérification afin de vérifier la validité de votre adresse email. Veuillez ensuite entrer la clé du jeu afin de l'activer.

1.3. Lancer le jeu

Le jeu peut être lancé depuis la bibliothèque Steam ou par n'importe lequel des raccourcis créés durant l'installation du jeu. Lorsque vous démarrez le jeu, le lanceur apparaît à l'écran. Sous l'onglet Graphismes, vous pourrez sélectionner la résolution désirée, ainsi que la possibilité de jouer en mode fenêtré ou non. Vous pourrez également entrer les codes débloquant des fonctionnalités supplémentaires ou activant des packs spécifiques.

1.4. Dois-je être en ligne afin de jouer à Shadowrun Chronicles ?

Oui. À l'instar de Steam (qui doit également être en mode en ligne), les utilisateurs doivent être en ligne au démarrage du jeu, du fait des fonctions multijoueurs en mode coopératif et de l'interface de discussion.





2. Débuter

2.1. Carrière

Choisissez un emplacement de carrière afin de débiter la carrière de votre runner. Vous pouvez disposer d'autant de carrières simultanées qu'il existe d'emplacements. Votre progression dans la campagne se développera différemment suivant vos choix et le personnage que vous avez créé. Si vous décidez de supprimer une carrière afin de libérer un emplacement et de recommencer à zéro, ce choix pourra s'effectuer sur l'écran de sélection de carrière.

2.2. Comment créer un personnage ?

Une nouvelle carrière débitera par l'écran de création de personnage, où vous pourrez :

- choisir le nom, le sexe, le métatype et l'historique de votre runner.
- personnaliser l'apparence et la voix de votre personnage.

Ces choix seront permanents pour la carrière sélectionnée ; il est donc sage de réfléchir aux points forts et faiblesses apportés par les différents métatypes et options d'historique, et de les mettre en balance avec les compétences et les armes que vous prévoyez d'utiliser. Les attributs spécifiques aux métatypes et aux options d'historique sont susceptibles d'affecter positivement ou négativement des valeurs telles que :

- les compétences (de combat ou non)
- les chances de toucher (ou d'obtenir un coup critique)
- la portée de mouvement
- les points de vie
- la précision
- les valeurs de dégâts
- l'armure magique / physique / technologique
- votre facilité à être touché par les tirs ennemis
- la portée

2.3. Et ensuite ?

Votre runner étant fin prêt, l'étape suivante est le didacticiel, où vous apprendrez les bases du jeu. Grâce aux récompenses reçues lors du didacticiel, vous serez à même de choisir des compétences pour votre personnage et d'acheter un peu d'équipement. Une fois le didacticiel terminé, vous vous retrouverez dans le Hub, dans lequel vous pourrez faire vos emplettes.

2.4. Qu'est-ce que le Hub ?

Le Hub est le lieu où vous fraieriez avec les fixers, les marchands, les soutiens à louer, ainsi que d'autres personnages bizarres. Vous pourrez y acheter du matériel en visitant les boutiques ou engager des soutiens afin de renforcer votre équipe. Parlez aux gens qui peuplent le Hub afin de récolter de précieuses informations sur ce qui se trame à Boston ! En mode coopération, vous pourrez inviter vos camarades runners à vous retrouver dans le Hub, une fois qu'ils auront rejoint votre groupe.

2.5. Comment acheter de l'équipement ?

L'équipement s'achète auprès des marchands. Suivant ce que vous désirez acheter, vous rendrez visite à différents marchands spécialisés dans la magie, les armes à feu, les armes de corps-à-corps, le rigging, le piratage, le cyberware ou encore les armures. Demandez-leur de vous montrer leurs marchandises et choisissez une catégorie d'objets (armes ou consommables, par exemple). Une liste formée à la fois des articles à vendre et de vos propres objets (identifiés par une couleur différente) s'affichera. Cliquez sur un objet afin de révéler ses statistiques, son prix en nuyens, ainsi que l'option Acheter.

Vous pouvez également vendre des objets en sélectionnant, sous leurs catégories respectives, certains d'entre eux dans votre inventaire. Cliquez sur un objet en votre possession dans la liste afin de voir quel profit vous pourriez retirer de sa vente.

2.6. Comment s'équiper ?



Rendez-vous sur la barre de menus en haut de l'écran et cliquez sur le symbole d'arme afin d'ouvrir le menu de personnalisation de l'équipement. Ce menu vous permet de désigner votre arme principale, votre arme secondaire, vos objets consommables et votre armure. Afin de choisir votre arme principale, cliquez sur l'emplacement d'arme adéquat et sélectionnez une arme dans la liste apparaissant à droite. Une fois votre choix effectué, cliquez sur le bouton Équiper, à droite. Répétez l'opération pour votre arme secondaire, vos objets consommables (grenades et médikits, par exemple) et votre armure (afin de bénéficier de bonus de points de vie, de portée de mouvement, ou d'une protection physique, magique ou technologique).



Vous avez la possibilité à tout moment de comparer votre arme ou votre armure actuellement équipée aux autres objets de la liste en cliquant tout simplement sur ces derniers. La comparaison s'opèrera automatiquement, en prenant comme point de référence l'objet actuellement équipé. Les valeurs pour lesquelles l'objet sélectionné est plus performant que l'objet actuellement équipé sont indiquées en vert, tandis que les valeurs plus faibles le sont en rouge.

2.7. Comment choisir les compétences de mon personnage ?

Vous pouvez baser votre sélection de compétences sur le type d'attaques que vous souhaitez utiliser au combat, mais n'hésitez pas à naviguer un peu à travers les divers arbres de compétences afin de vous aider à faire votre choix. Cliquez sur les arbres de compétences que vous avez choisis et investissez des points de Karma dans les compétences qui vous intéressent. Le gain de nouvelles compétences vous confèrera une plus grande variété d'attaques et d'actions lorsque les armes correspondantes seront équipées. Veuillez noter que vous ne pourrez jamais emporter plus de deux armes, focus ou items en mission. Les compétences actives pour lesquels vous ne disposez pas des armes/decks correspondantes ne seront pas disponibles durant les missions. Concentrez-vous donc plutôt sur un maximum de deux arbres de compétences actifs au début de votre carrière.



En plus des compétences orientées sur le combat, vous pouvez également investir des points dans les arbres de compétences Intellect et Physique, qui vous permettront d'interagir avec l'environnement en piratant les ordinateurs, en prélevant des organes, en démolissant des objets et en crochétant les serrures. Investir dans ces arbres de compétences vous permettra d'accroître vos chances de récolter du butin, mais pourrait également accroître votre précision, vos chances de toucher ou d'obtenir des coups critiques, votre portée de tir ou de mouvement, vos points de vie ou encore vos dégâts. Ces bonus s'appliqueront indépendamment des arbres de compétences actifs et des armes que vous avez sélectionnées pour une mission.

Le nombre de points de Karma que vous pouvez investir dans les compétences s'affiche dans la barre de menus, en haut de l'écran.

2.8. Comment habiller mon personnage ?

L'interface d'habillement (barre de menus en haut) vous permet de personnaliser l'apparence de votre personnage et d'en faire un shadowrunner ou une shadowrunneuse qui a la classe. L'apparence des vêtements est une notion purement esthétique et n'influence pas les valeurs d'armure ou de résistance. Le menu des vêtements vous permet d'habiller votre personnage des pieds à la tête en choisissant des articles dans chaque catégorie. Il ne vous reste plus ensuite qu'à les sélectionner et à les équiper.

3. Comment se déroule la campagne ?

Dans le Hub, les fixers indiqués par un point d'exclamation au-dessus de la tête vous proposeront des missions et d'autres petits boulots. Il existe deux types de runs : les missions de campagne et les missions annexes. La campagne ne peut être jouée qu'une seule fois par carrière et la finir implique que toutes les missions de campagne ont été terminées avec succès. Les boulots annexes ne sont pas obligatoires pour progresser dans la campagne. Terminer une mission de campagne vous permettra d'empocher la récompense financière, d'avancer dans l'histoire et de pouvoir passer à la mission principale suivante.



3.1. Combien de fois puis-je terminer les missions principales durant une carrière ?

Chaque mission de campagne ne peut être terminée qu'une seule fois par carrière. En cas d'échec de la mission, vous avez la possibilité de la recommencer encore et encore jusqu'à ce que vous l'accomplissiez avec succès. Vous ne pouvez rejouer une mission terminée durant la même carrière, sauf dans les cas où vous êtes invités par un ami à rejouer cette mission en mode coopératif (et dans ce cas, vous ne recevez pas de récompense en Karma ou en nuyens au terme de la mission, bien que le butin récolté durant la mission vous reste acquis).

3.2. Qu'en est-il des missions annexes ?

Des occasions d'entreprendre des missions annexes bien payées apparaîtront à divers points de la campagne. Les terminer vous aidera à mettre la main sur du butin de grande valeur qui pourra, à son tour, être revendu pour une coquette somme. Les missions annexes ne sont actives que durant une période limitée et pourraient ne plus être disponibles une fois que vous aurez progressé dans la campagne. Elles sont censées vous aider à : gagner plus de nuyens, améliorer votre équipement afin de pouvoir faire face aux missions de campagne posant le plus de défis, tout en vous permettant d'obtenir un peu plus de Karma à investir dans les compétences.



3.3. Que se passe-t-il si mon personnage meurt durant une mission ?

Vous disposerez d'un certain nombre de tours pour terminer la mission actuelle avec les soutiens restants. Le nombre de tours restants sera affiché à l'écran. Si vous ne parvenez pas à terminer le run dans le laps de temps imparti, vous aurez toujours la possibilité de recommencer.

3.4. En cas d'échec d'une mission, mon équipement et mes consommables sont-ils perdus ?

Non. Si la mission se termine par un échec, votre équipe reviendra au stade qui était le sien avant de débiter la mission. Si vous terminez la mission avec succès, mais vous avez utilisé des consommables, ces derniers seront définitivement dépensés.

3.5. Comment me rendre sur le lieu des missions ?

Une fois qu'un fixer du Hub vous aura confié une mission, vous pourrez prendre une voiture et choisir où vous rendre en cliquant sur un lieu sur la carte du monde. Vous ne pouvez recevoir qu'une seule mission principale au même moment, mais pouvez être sur plusieurs missions annexes. Sur la carte du monde, vous pourrez choisir dans quelle mission, parmi vos missions actives, vous souhaitez vous embarquer ensuite. Si vous changez d'avis, il vous est toujours possible de retourner au Hub afin de vous équiper et de vous préparer.

4. Comment créer mon équipe de runners ?

Les missions peuvent être jouées avec une équipe de soutiens ou avec d'autres joueurs en mode coopératif. Une fois la mission choisie, l'écran de sélection d'équipe s'affichera. Vous pouvez ajouter des runners à votre équipe de deux façons :

- en faisant remplir aléatoirement les emplacements par des soutiens choisis dans la liste des runners disponibles (vous pourrez consulter leur fiche d'informations en cliquant sur le bouton i situé sous les personnages sélectionnés).
- en cliquant sur le bouton + et en sélectionnant le soutien souhaité grâce au bouton Ajouter (ses statistiques peuvent être examinées en faisant un clic gauche sur lui dans la liste).

4.1. Où trouver des soutiens ?

Il existe différents soutiens dans le monde de Shadowrun, et certains peuvent être recrutés avant de partir en mission. Les soutiens disponibles sont générés à partir de personnages-joueurs déjà existants, et leur présence perpétuellement changeante dans le Hub est le reflet des choix de développement des autres joueurs de Shadowrun Chronicles. Vous pouvez examiner leurs statistiques en passant la souris sur eux dans le Hub. L'infobulle qui en résultera révélera que les soutiens ne disposent que d'un seul arbre de compétences. De plus, leurs attributs, leurs compétences et leur équipement ne peuvent être modifiés. Au fur et à mesure que vous progresserez dans la campagne, ils gagneront toutefois en puissance, afin d'être en accord avec celle de votre personnage. En plus des attaques de vos soutiens, il est toujours bon de garder un œil sur leurs compétences passives, si vous prévoyez de récolter du butin ou d'interagir avec l'environnement durant les missions.

5. Jouer à Shadowrun Chronicles en mode coopératif

5.1. Comment rencontrer d'autres shadowrunners ?

L'interface de discussion globale vous permettra de trouver des partenaires afin de discuter du jeu ou de vous associer lors de missions en mode coopératif. Vous y verrez également les joueurs actuellement connectés. Vous pouvez communiquer avec d'autres joueurs grâce à cette interface, les inviter à une discussion de groupe, les ajouter en amis et participer à des missions à leurs côtés en mode coopératif.

Il existe deux façons d'agrandir votre base d'amis :

- vous pouvez ajouter un ami en faisant un clic droit sur son nom d'utilisateur dans l'interface de discussion et en sélectionnant l'option correspondante
- vous pouvez aussi vous rendre dans l'onglet « Amis », taper le nom d'utilisateur de votre ami dans le champ de recherche et l'ajouter directement. Il vous est également possible d'examiner le personnage de votre ami en faisant un clic droit sur lui dans la liste des résultats de recherche

Une fois un ami ajouté, votre liste d'amis affichera son nom d'utilisateur et son statut. Vous pouvez sélectionner un ami dans la liste afin de l'inviter à rejoindre un groupe pour participer à une mission en mode coopératif. Ajouter des amis peut être très utile, car vous pourrez vérifier à tout moment s'ils sont en ligne en consultant votre liste d'amis – un moyen simple pour participer à des missions en mode coopératif avec eux. Vous avez également la possibilité de supprimer des joueurs de votre liste d'amis si vous ne souhaitez plus les avoir comme amis.

5.2. Comment participer à une mission en mode coopératif ?

Associez-vous à d'autres shadowrunners et accomplissez des missions ensemble pour une expérience tactique plus intense. Les missions en mode coopération peuvent accueillir jusqu'à 4 joueurs en même temps.





La formation d'une équipe n'implique pas nécessairement d'ajouter les membres de l'équipe à votre liste d'amis, mais vous devrez néanmoins inviter tous les joueurs à faire partie du même groupe. Pour ce faire, cliquez sur leur nom dans l'interface de discussion et choisissez l'option « Inviter dans un groupe ». Vous pouvez également sélectionner un ami dans votre liste d'amis et cliquer sur le bouton Inviter.

Une fois le groupe créé, avec entre un et trois autres joueurs humains, vous en deviendrez automatiquement le chef et disposerez d'un canal de discussion de groupe actif. Tant que vous n'assignerez pas un autre membre en tant que chef du groupe, vous pourrez décider de la mission à entreprendre, soit en vous rendant sur les lieux d'une mission déjà acceptée, soit en acceptant une nouvelle mission auprès d'un fixer du Hub. Une fois le choix de la mission effectué, l'écran de sélection d'équipe s'affichera et vous pourrez examiner les membres de l'équipe. Lorsque tout le monde sera prêt, le bouton de démarrage de mission deviendra actif et la mission pourra commencer.

5.3. Que se passe-t-il si je quitte le groupe ou si d'autres membres quittent le groupe ?

Vous pouvez quitter le groupe en cliquant sur le bouton X situé à côté du nom du chef du groupe. Si vous devez quitter le groupe au cours d'une mission, votre personnage se joindra au chef du groupe en tant que soutien. Si le chef du groupe quitte le groupe avant de commencer une mission ou au cours de celle-ci, un nouveau chef sera automatiquement désigné

5.4. Comment gérer mon équipe en jouant en mode coopératif avec seulement un ou deux joueurs en plus de moi ?

S'il manque un ou deux joueurs humains à votre équipe de quatre, vous pourrez compléter ses rangs avec des soutiens. Si vous vous associez à un seul autre joueur, vous pourrez tous deux choisir un soutien. Si vous vous associez à deux autres joueurs, le chef du groupe pourra choisir le soutien manquant pour finaliser son équipe.

5.5. Le jeu en mode coopératif dépend-il de la progression déjà effectuée ?

Le chef du groupe peut choisir la mission qui sera jouée, en fonction de son degré d'avancement dans l'histoire. Si les autres membres du groupe ont déjà participé à cette mission ou n'ont pas encore atteint ce point de la campagne, il leur sera tout de même possible de participer à cette mission en mode coopératif, mais leur progression personnelle dans l'histoire restera inchangée. Dans ce cas précis, les membres de l'équipe ne recevront aucune récompense de campagne, mais il leur restera toujours la possibilité d'amasser du butin qu'ils pourront ensuite revendre contre des nuyens.

Si tous les membres de l'équipe sont arrivés au même point de la campagne, tous progresseront dans l'histoire en cas de réussite. Ils pourront accepter la mission auprès du fixer dans le Hub, s'y rendre et recevoir les récompenses de campagne associées à cette mission, une fois cette dernière accomplie. Ils auront également la possibilité de poursuivre leur progression dans la campagne ensemble et d'accepter de nouvelles missions au fur et à mesure de leur avancée.



6. Puis-je jouer à des missions en PvP ?

Les missions PvP ne sont pas à l'heure actuelle une fonctionnalité du jeu, mais seront implémentées plus tard. Shadowrun Chronicles est compatible avec le PvP et nous ne manquerons pas d'inclure ce mode de jeu dans les mises à jour à venir. Restez à l'écoute !

7. Trucs et astuces

7.1. À combien s'élève le quota d'actions et d'interactions à ma disposition à chaque tour ?

Vous disposez de 2 actions par tour. Il vous est possible de répartir ces deux actions sur deux actions différentes. Vous pouvez, par exemple, vous rendre à un endroit situé dans votre zone de marche (zone délimitée la plus proche de votre personnage) et ensuite attaquer depuis cet endroit. Vous pouvez également attaquer depuis l'endroit où vous vous situez actuellement, ce qui implique que vous perdez votre deuxième action de marche, à moins de faire usage de compétences spéciales (par exemple, lorsque vous devenez berserk pendant quelques tours ou que vous obtenez un coup critique avec le tir rapide du pistolet, qui vous accorde une action supplémentaire). Vous pouvez également combiner une interaction avec un déplacement ou une action d'attaque.

7.2. Que se passe-t-il si une interaction échoue ?

À l'instar des armes, les compétences des groupes Physique et Intellect ont une certaine chance de réussir lorsque vous crochetez des serrures, prélevez des organes, piratez une console informatique ou tentez un acte de démolition, par exemple. Les chances de réussite dépendent de votre niveau de compétence et donc, dans certains cas, une interaction initiée par un personnage aboutira sur un échec du fait de son manque de maîtrise. Si cela arrive, vous aurez la possibilité de recommencer encore et encore, tant qu'une de ces interactions ne résultera pas en un échec critique, ce qui brisera définitivement l'objet.

7.3. Comment recharger mon arme ?

Les armes à feu utilisent des munitions et doivent être rechargées lorsque leur chargeur est vide. Recharger une arme nécessite l'une de vos deux actions du tour, et cette action doit être planifiée avec soin afin d'éviter une exposition fatale aux tirs ennemis. Lorsqu'une arme est à court de munitions, elle clignote d'une lueur rouge, et le jeu vous indique que le rechargement est nécessaire. Pour ce faire, cliquez sur l'arme affichée en rouge ou appuyez sur le bouton R. L'option de rechargement est toujours possible, vous n'aurez pas à ramasser de chargeurs. Les shadowrunners emmènent toujours suffisamment de munitions avec eux, en acheter des réserves supplémentaires n'est donc pas nécessaire.





7.4.7.4. Le rechargement s'applique-t-il aux focus et aux decks ?

Vu qu'ils ne font pas usage de munitions, les focus et les decks n'ont pas besoin d'être rechargés. Les focus sont utilisés pour les attaques magiques et l'invocation. En lieu et place de munitions, ils font usage de points d'Endurance.

7.5. Qu'est-ce que l'Endurance ?

Lorsque vous lancez des sorts ou invoquez des esprits, votre personnage fera usage d'Endurance (l'équivalent magique des munitions). Suivant la compétence magique et l'attaque que vous souhaitez accomplir, votre personnage dépensera une quantité variable d'Endurance. Votre personnage regagne un point d'Endurance à chaque tour, mais il pourrait arriver, dans certains cas, qu'il ne vous en reste plus suffisamment pour lancer les sorts les plus avancés. C'est pourquoi il est prudent de construire un personnage disposant de suffisamment d'Endurance, afin d'être plus efficace au combat.

Chaque métatype dispose d'un montant prédéfini d'Essence, qui reflète la métahumanité intrinsèque d'un personnage. L'Endurance est calculée en fonction de l'Essence d'un personnage, de ses compétences et de ses autres traits. Si vous prévoyez de créer un personnage spécialisé dans le lancement de sorts ou l'invocation, nous ne saurions trop vous conseiller de vous arranger pour disposer du maximum d'Essence possible. Un plus grand nombre de points d'Essence impliquant généralement une plus grande Endurance, vous serez à même de lancer plus de sorts au cours d'une mission sans vous préoccuper de la fatigue engendrée. Au cours du jeu, votre personnage pourrait décider de se faire implanter du cyberware ; toutefois, ces implants devront être choisis avec soin, car ils feront peu à peu perdre sa métahumanité intrinsèque à votre personnage, ce qui résultera implicitement en une perte d'Essence et, par extension, des points d'Endurance disponibles.

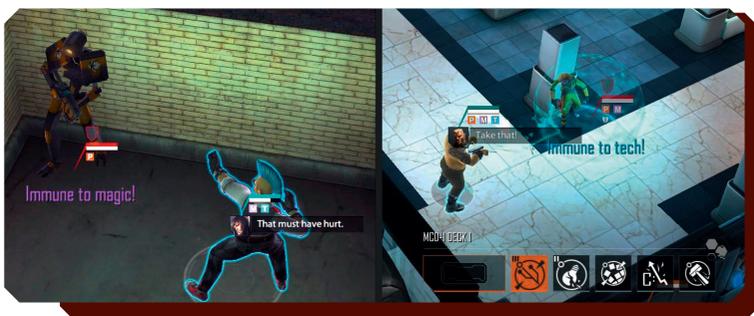
7.6. Qu'est-ce que le cyberware ?

Durant votre progression dans la campagne, votre personnage aura la possibilité de se faire implanter du cyberware. Ces implants auront une incidence positive sur certains aspects du jeu tels que : les points de vie, la valeur de mouvement, les valeurs de dégâts, la portée, la précision, le nombre de munitions disponibles et les chances d'obtenir un coup critique. Mais ces bonus se feront toujours au détriment de l'Essence, ce qui, par répercussion, fera diminuer votre total de points d'Endurance. Cet effet se fait particulièrement sentir lorsqu'un personnage se spécialise dans la magie. Le cyberware ne peut être implanté que tant que vous disposez de suffisamment de points d'Essence à échanger contre ces améliorations. Le cyberware ne pouvant être retiré et ses effets étant permanents, garder un bon équilibre entre les pertes d'Essence engendrées par le cyberware et les bonus que vous retirez de son implantation est toujours une bonne idée.



7.7. Quels sont les différents types de dégâts et de résistances ?

Suivant les compétences que vous choisirez et les armes que vous utiliserez, ces dernières infligeront différents types de dégâts : les dégâts physiques (infligés par les armes à feu, les lames et les armes contondantes), les dégâts technologiques (infligés par les decks) et les dégâts magiques (infligés par les focus). Ceci est également valable pour les ennemis, qui se spécialisent eux aussi dans différents types de dégâts. Tenir compte des compétences qui offrent une résistance contre certains types de dégâts devient ainsi une composante essentielle du développement de votre personnage.



Les types de dégâts jouent également un rôle important lorsque vous évaluez la puissance de vos ennemis, car certains sont dotés d'une immunité : les ennemis de type magique sont généralement immunisés aux dégâts technologiques, tandis que les ennemis technologiques sont immunisés aux attaques magiques. En plus de leurs immunités, tous les personnages de l'univers Shadowrun sont susceptibles de disposer d'armures qui les protègent de certains types de dégâts spécifiques. Divers marchands vous proposeront des armures et vous pourrez examiner les résistances de ces dernières en parcourant leur inventaire.

8. Ergonomie

8.1. Comment vérifier la signification des symboles en jeu ?

Il est possible à tout moment de vérifier à quoi correspondent les icônes et autres symboles représentant les compétences ou les armes durant les missions en passant le curseur de la souris au-dessus de ces derniers. La procédure à suivre est identique pour les autres éléments de l'interface. L'infobulle explicative correspondante s'affichera sous le curseur.



8.2. Comment fonctionne la couverture ?

Durant les missions, les personnages peuvent se mettre à couvert de façon totale ou partielle derrière divers éléments de l'environnement. Une couverture totale signifie qu'un objet bloque la ligne de vue d'un ennemi, et que ce dernier ne peut donc pas voir votre personnage. Si votre personnage se met à couvert derrière un objet, mais l'ennemi l'a toujours en ligne de vue, votre personnage ne sera pas protégé. Les personnages s'aplatissent contre les objets procurant une couverture totale, tandis qu'ils adoptent une position accroupie derrière les objets fournissant une couverture partielle (les sofas et les bureaux, par exemple). Une couverture partielle réduira les chances de toucher de vos ennemis, mais votre personnage restera visible. Se mettre à couvert au coin d'un objet laissera à vos ennemis la possibilité d'attaquer votre personnage sur le flanc. Il en va de même pour votre personnage s'il prend pour cible des ennemis à couvert.



8.3. Pourquoi ne puis-je pas me déplacer à certains endroits ou tirer sur un ennemi en ligne de vue ?

Si vous avez l'impression que vos ordres ne sont pas pris en compte par le jeu, lorsque vous déplacez un personnage ou que vous souhaitez tirer sur un ennemi, par exemple, essayez de déplacer la caméra (en vous servant du zoom et des rotations de la caméra) afin d'éviter que des objets se mettent en travers des endroits où vous désirez cliquer.

8.4. Que signifie le délai de réutilisation des compétences ?

Lorsqu'une compétence est sous le coup d'un délai de réutilisation, l'interface vous informera de la durée de ce dernier grâce au chiffre affiché au-dessus de l'icône grisée. Au terme du nombre de tours indiqué, la compétence redeviendra disponible. Différentes compétences ont des délais de réutilisation différents.



COMMANDES ET RACCOURCIS CLAVIER

Touche/Commande	Touche alternative
Déplacer la caméra	
<ul style="list-style-type: none"> [Z] vers le haut [S] vers le bas [Q] vers la gauche [D] vers la droite 	<ul style="list-style-type: none"> [1] OU : maintenez enfoncé le bouton gauche / droit de la souris (le bouton [1] peut être choisi dans les paramètres du jeu) et déplacez la souris. Si le défilement à la souris est activé, vous pouvez également déplacer la souris sur un des bords de l'écran afin de déplacer la caméra.
Faire tourner la caméra	
<ul style="list-style-type: none"> [E] sens des aiguilles d'une montre [A] sens inverse des aiguilles d'une montre 	<ul style="list-style-type: none"> Maintenez enfoncée la molette de la souris enfoncée et déplacez la souris vers la droite Maintenez la molette de la souris enfoncée et déplacez la souris vers la gauche
Zoom	
<ul style="list-style-type: none"> + zoom avant - zoom arrière 	faites défiler la molette de la souris vers le haut ou vers le bas
Déplacer la caméra jusqu'au personnage actif	
[] Espace	Cliquez sur le portrait du personnage actif
Sélectionner les membres de l'équipe (de gauche à droite)	
<ul style="list-style-type: none"> [F1] Personnage principal [F2] Deuxième soutien [F3] Troisième soutien [F4] Quatrième soutien [Tab] Passer au membre de l'équipe suivant 	Cliquez sur le portrait du membre de l'équipe que vous souhaitez sélectionner. Les portraits apparaissent dans le coin supérieur gauche de l'interface de mission
Recharger une arme	
[R]	Cliquez sur le symbole de l'arme (en rouge lorsque l'arme est vide)
Terminer le tour	
[←] Retour arrière	Cliquez sur le symbole de fin de tour à côté des portraits des personnages
Choisir les compétences et les armes	
<ul style="list-style-type: none"> [1] Compétence 1 de l'arme principale [2] Compétence 2 de l'arme principale [3] Compétence 3 de l'arme principale [4] Compétence 4 de l'arme principale [5] Compétence 5 de l'arme principale [6] Compétence 1 de l'arme secondaire [7] Compétence 2 de l'arme secondaire [8] Compétence 3 de l'arme secondaire [9] Compétence 4 de l'arme secondaire [0] Compétence 5 de l'arme secondaire 	Cliquez sur une icône dans l'interface située au bas de l'écran afin de sélectionner la compétence désirée
Ouvrir le menu des options	
[Esc] Échap	Cliquez sur l'engrenage dans la barre de menus située en haut de l'écran
Cacher l'interface utilisateur	
[F11]	

