

SUNRISE *City*

v0.8.2 "Prologue End"
Walkthrough



TABLE DES MATIERES

| | |
|-----------------------------|----|
| Préambule | 4 |
| Conseils | 4 |
| Saison 0 – Prologue | 5 |
| Episode 1 | 5 |
| Le Gin’s Bazar | 5 |
| Le Quartier populaire | 6 |
| Le Bloc B | 7 |
| Episode 2 | 9 |
| Le Quartier populaire | 9 |
| Le Nighty’s | 11 |
| Le Quartier populaire | 12 |
| Episode 3 | 13 |
| L’appartement de Scarlett | 13 |
| Le Bloc B | 14 |
| Le Quartier populaire | 16 |
| Episode 4 | 17 |
| Exploration de l’entrepôt 7 | 17 |
| Libérer Scarlett | 19 |
| La fuite | 20 |
| Episode 5 | 21 |
| Lana | 21 |
| La matinée | 22 |
| Fin de journée | 24 |
| Episode 6 | 25 |
| Fin de Troubles au Bloc B | 25 |
| Best Friends | 26 |
| En attendant... | 27 |
| Episode 7 | 31 |
| Le Nighty’s | 31 |
| Parc Horizon | 32 |
| Pôle Horizon | 33 |
| La matinée | 35 |
| Le quartier populaire | 35 |
| Dreams Battles | 39 |
| Le Trio | 39 |

| | |
|---------------------------------------|----|
| Histoires personnelles _____ | 40 |
| Lana _____ | 40 |
| Le passé de Lana _____ | 40 |
| Grace _____ | 40 |
| La Fille VIP _____ | 40 |
| Zoey _____ | 40 |
| Dans l'ombre de Sunrise _____ | 40 |
| Marcus _____ | 41 |
| Numéro Un _____ | 41 |
| Clover _____ | 41 |
| Sweet Music _____ | 41 |
| Blake _____ | 41 |
| The Red Bitch _____ | 41 |
| Rollo _____ | 42 |
| Costaud et Doux _____ | 42 |
| Miles _____ | 42 |
| Best Bros _____ | 42 |
| Rebecca _____ | 42 |
| Business Juteux _____ | 42 |
| June _____ | 43 |
| Bold n'Tasty _____ | 43 |
| L'autre Fille _____ | 43 |
| L'autre Fille _____ | 43 |
| Ellen _____ | 43 |
| La Manager _____ | 43 |
| Katja _____ | 44 |
| Bricol' Girl _____ | 44 |
| Holly _____ | 44 |
| Force de Frappe _____ | 44 |
| Samantha _____ | 44 |
| Le garçon, la fille et le chien _____ | 44 |
| Enquêtes _____ | 45 |
| La disparition de Scarlett _____ | 45 |
| Troubles au Bloc B _____ | 45 |

PREAMBULE



Bienvenue dans le walkthrough de Sunrise City et **merci pour votre soutien**.

Vous trouverez dans les pages qui suivent toutes les explications pour finir Sunrise City à 100%. **La Progression Complète** vous guidera pas à pas à travers les épisodes, tandis que pour des informations plus spécifiques, vous pourrez vous tourner vers les sections **Histoires Personnelle** et **Enquêtes**.

Si certaines explications ne fonctionnent pas, si elles sont insuffisantes, ou si vous souhaitez nous donner votre avis sur le jeu, n'hésitez pas à venir sur le [Discord](#) pour nous en parler.

Bon jeu à tous !

L'équipe de rédaction : Sunny, Bosco et Zack

CONSEILS

- ◆ Ce walkthrough ne couvre que ce qui est **obligatoire** pour avancer, n'hésitez pas à interagir avec les éléments dans le décor, à discuter avec les différents personnages et à présenter les indices qui ne sont pas indiqués si vous voulez **en apprendre plus sur l'univers de Sunrise**.
- ◆ Grâce au menu de Replay vous pouvez rejouer un épisode à partir d'un checkpoint. **N'oubliez pas de sauvegarder en quittant le Replay**, sinon les événements que vous aurez débloqués ne seront pas ajoutés à votre progression.
- ◆ Si vous avez du mal sur un combat, n'hésitez pas à le retenter plus tard après avoir débloqué des améliorations.

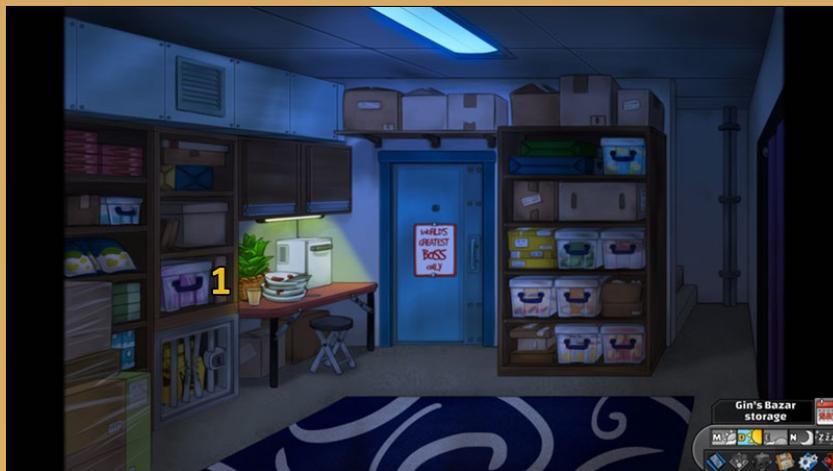
PROGRESSION COMPLETE

SAISON 0 – PROLOGUE

EPISODE 1

LE GIN'S BAZAR

- ◇ Une fois l'intro terminée, vous discutez avec Lana, choisissez « **Je peux vous aider ?** » puis « **J'ai dit une bêtise ?** » pour démarrer « **Le passé de Lana** » (voir [Lana](#)).
- ◇ Faites le mini-jeu du magasin deux fois. Vous devez réussir pour obtenir l'argent.
- ◇ Une fois dans la réserve du Gin's Bazar, inspectez les différents éléments dans le décor puis terminez en cliquant sur la commande (1).



COMBAT CONTRE BOONE

Faites attention à la technique « **Canon Boone** » que Boone utilisera dès qu'elle est disponible, gardez une « **Garde Haute** » de côté pour la bloquer.

- ◇ Faites le mini-jeu du magasin une dernière fois, puis enchaînez les dialogues jusqu'à sortir du Gin's Bazar.

LE QUARTIER POPULAIRE

- ◆ Une fois sorti du Gin's Bazar et après avoir pris connaissance du système de déplacement, allez sur la droite.
- ◆ Cliquez sur l'affiche (1) et sur le poster (2) puis parlez à Grace (3). Donnez la réponse que vous voulez à sa 1ère question, et répondez ensuite « **Marché conclu !** » pour démarrer « **La Fille VIP** » (voir [Grace](#)).



- ◆ Allez dans le Bloc A (4) puis cliquez sur Boone (5).



- ◆ Une fois la scène terminée, sauvegardez votre partie puis sortez du Bloc A (6) pour lancer la prochaine scène.

COMBAT CONTRE LA FILLE DU BLOC A

Faites attention à la technique « **Bande d'Attaque** », qu'elle utilisera dès que disponible, contrez-la avec une technique Vitesse.

Gagner ce combat est nécessaire pour démarrer « **Dans l'ombre de Sunrise** ».

- ◆ Une fois le combat fini, terminez la discussion pour démarrer « **Dans l'ombre de Sunrise** » (voir [Zoey](#)), puis sortez du Bloc A (6) et dirigez-vous vers le Bloc B (7). Si vous avez perdu le combat, rechargez votre sauvegarde et réessayez.

COMBAT CONTRE GRIMM

Faites le combat contre Grimm, faites attention à sa technique « **Casse-Crâne de Grimm** » qu'il utilisera dès que possible, utilisez une « **Garde Haute** ».

◇ Une fois la discussion avec Ellen terminée vous démarrez « **Numéro Un** » (voir [Marcus](#)) et « **La Manager** » (voir [Ellen](#)), parlez à Clover (1) pour démarrer « **Sweet Music** » (voir [Clover](#)).



◇ Parlez avec Ellen (2), choisissez au moins « **Parler de sa fille** » qui sera utile plus tard, puis terminez par « **Proposer son aide** » et « **Prendre les cartons** ».



◇ Une fois dans la maintenance, choisissez « **Aucun problème ! Je suis costaud.** » puis sélectionnez la caisse à outils (1) et les cartons (2) puis cliquez sur le tuyau (3).

◇ Après la discussion avec Ellen, vous débloquez l'enquête « **Troubles aux Blocs B** » (voir [Troubles au Bloc B](#)), profitez-en pour cliquer sur le tuyau (4), le tuyau sur le meuble (5), les cartons (6), et la facture (7) pour obtenir des indices.

- ◆ Sortez de la maintenance et parlez à Clover (1) et choisissez « **Enquêter sur le Bloc B** » pour obtenir un indice. Enfin cliquez sur la porte de votre appartement (2).



- ◆ Une fois à l'intérieur cliquez sur la télévision (1) pour démarrer « **Bricol' Girl** » (voir [Katja](#)).



- ◆ Allez ensuite dans la salle de bain (2) et cliquez sur la douche, puis dans la chambre (3) et cliquez sur le tiroir en bas de l'armoire (4). Revenez dans le salon et cliquez sur le frigo (5).

- ◆ Sauvegardez après la discussion avec Holly qui termine l'épisode 1 et la mission « **Un samedi tranquille** ».

EPISODE 2

LE QUARTIER POPULAIRE

◇ Sortez dans la cour du Bloc B, cliquez sur la porte d'Ellen (1), et sélectionnez « **Je devrais fermer, c'est plus prudent.** ».



COMBAT CONTRE KANA

Ce combat est scénaristique et ne peut pas être gagné.

◇ Une fois la discussion terminée, quittez le Bloc B (2) et allez dans le Bloc A (3).



◇ Sauvegardez avant de cliquer sur Boone.

COMBAT CONTRE BOONE

La stratégie reste la même, faites attention à la technique « **Canon Boone** » que Boone utilisera dès qu'elle est disponible, gardez une « **Garde Haute** » de côté pour la bloquer.

Gagner ce combat est nécessaire pour progresser dans « **Dans l'ombre de Sunrise** ».

◇ Lors de la discussion sélectionnez « **Dire la vérité.** » puis « **Tu connais Rollo ?** » pour démarrer « **Costaud et Doux** » (voir [Rollo](#)).

◇ Sortez du Bloc A et allez dans la rue commerçante Est. Entrez dans le magasin « Otto Repair » (1) et parlez avec Katja (2).



◇ Sélectionnez « Parler d'Otto et des Blocs », « Parler de sa TV » puis interroger Katja sur tous vos indices. Une fois cela fait, sélectionnez « Demander son avis sur les pièces d'Ellen ».

◇ Retournez dans la maintenance du Bloc B, et interrogez Grimm sur les indices « Facture » et « Alibi de Grimm » puis sélectionnez « Réfléchir à tout ça ».

◇ Retournez voir Katja et choisissez « Montrer la troisième pièce. ».

◇ Sortez d'Otto Repair et aller sur la rue commerçante Ouest en quittant l'écran par la gauche.

◇ Une fois dans la rue commerçante Ouest parlez à Blake (1) pour démarrer « The Red Bitch » (voir [Blake](#)). Interrogez-la sur les indices « Facture » et « Alibi de Grimm » puis entrez dans le Nighty's (2).



LE NIGHTY'S

◇ Après le dialogue avec June, cliquez sur le rideau de la section VIP (1) et choisissez « **Utiliser la carte VIP.** ».



◇ Choisissez le choix qui vous convient pour répondre à Grace, puis après avoir fait le tour de la section VIP, cliquez sur Grace et choisissez « **C'est tout bon.** ». Pour le choix du cocktail, nous vous conseillons le cocktail rouge.

RENDEZ-VOUS AVEC GRACE

Ce rendez-vous dispose d'un nombre de tentatives infini.

Ce rendez-vous est assez simple, n'hésitez pas à faire des erreurs si cela peut vous permettre de marquer des points.

Vous devez atteindre un score de 75 pour réussir et 100 pour le Perfect Date (*débloque une dream scène*).

◇ Durant la scène, choisissez « **Être plus entreprenant.** ».

COMBAT CONTRE GARRY

Lorsque Garry utilise « **Jet de sable** », privilégiez les techniques neutres pour éviter de recevoir un coup critique.

◇ Une fois le dialogue terminé, vous êtes renvoyé dans la salle principale du Nighty's.

◇ Parlez avec Marcus (2) et choisissez « **Tu parles pas souvent de ta place au classement.** » puis « **Ellen m'a dit que tu étais second.** » puis continuez la discussion.

LE QUARTIER POPULAIRE

◇ Une fois dehors, parlez à Blake puis sauvegardez avant d'aller en direction des Blocs.

COMBAT CONTRE ROLLO

Attention au « **Punch Costaud** », bloquez le coup avec « **Garde Haute** ».

Gagner ce combat est nécessaire pour progresser dans « **Costaud et Doux** ».

COMBAT CONTRE GRIMM

Même stratégie que dans l'épisode 1, faites attention à sa technique « **Casse-Crâne de Grimm** » qu'il utilisera dès que possible, utilisez une « **Garde Haute** ».

◇ Une fois la discussion terminée, allez dans le Bloc C (1), suivez la discussion sur le téléphone puis cliquez sur la porte de l'appartement de Scarlett (2) pour terminer l'épisode 2 et « **Une nuit au Nighty's** ».



EPISODE 3

L'APPARTEMENT DE SCARLETT

◇ Une fois l'enquête lancée, cliquez sur les indices : la tache de sang (1), le vase brisé (2), le couteau au sol (3), le présentoir à couteaux (4), les deux sets de traces de pas (5 et 6), la bouteille (7) et le bout de tissu (8).



◇ Cliquez sur résoudre et répondez aux questions :

1. « Deux personnes »
2. « ... du produit chimique. »
3. « Scarlett s'est défendue. »
4. « Avec un de ses couteaux de cuisine. »
5. « ... du morceau de tissu au sol. »
6. « ... a été assommée avec son vase puis emmenée. »
7. N'importe quel « ... les agresseurs vont revenir. »

COMBAT CONTRE COSTARD A

Rien de spécial à signaler pour ce combat.

◇ Une fois dehors, retournez au Bloc B.

LE BLOC B

◇ Une fois dans le Bloc B, cliquez sur la porte d'Ellen (1). Choisissez « **Parler de la soirée avec Kana** » puis « **Parler de l'enquête** ».



◇ Une fois dans l'appartement d'Ellen, cliquez sur le panneau avec les clefs (2) et la lettre sur le meuble (3). Puis parlez avec Ellen et faites le choix qui vous convient.

RENDEZ-VOUS AVEC ELLEN

Ce rendez-vous dispose d'un nombre de tentatives infinies.

Vous devez atteindre un score de 95 pour réussir et 100 pour le Perfect Date (*débloque des choix lors de la scène adulte qui suit*).

◇ Lors de la discussion qui suit, choisissez « **Parler des conclusions de Katja** » et montrez les indices « Lettre d'Ellen », « Proposition », « Contrat des Blocs » et « Clefs ». Enfin, choisissez « **Terminer** ».

◇ Rentrez dans votre appartement puis dans votre chambre et lors de la discussion avec Zoey, choisissez :

1. « **Je traîne avec Zodiac.** » ou « **Je connais des types de la section VIP du Nighty's.** »
2. « **C'est mon tuteur, un sale con qui me prend la tête.** » ou « **C'est un ami de la famille, il me cache un truc et je veux savoir quoi.** »
3. « **Tu l'es déjà.** » ou « **J'ai battu Rollo.** »

◇ Retournez dans le salon, et choisissez « **Expliquer la situation.** » pour démarrer « **Best Bros** » (voir [Miles](#)).

◆ Allez dans la salle de bain et cliquez sur le filet (1).



◆ Retournez dans le salon puis cliquez sur la porte. Choisissez « Ah non pas du tout ! ».

◆ Allez dans le téléphone puis choisissez contact puis sélectionnez June et terminez le dialogue pour démarrer « Bold'n Tasty » (voir [June](#)). Sélectionnez ensuite Rebecca pour démarrer « Business Juteux » (voir [Rebecca](#)) et choisissez « Demander une photo de Holly. » puis « Demander une photo de Miles » et finir avec « Et toi ? ».



◆ Quittez votre appartement et sortez du Bloc B.

LE QUARTIER POPULAIRE

◇ Une fois dans la rue des Blocs, sauvegardez.

◇ Parlez avec Rollo (1) et choisissez « **Grimm n'est pas avec toi ?** » puis « **Parler de Nova** » et « **Attendre** » pour obtenir une nouvelle technique. Choisissez ensuite « **T'étais pas à fond tout à l'heure, hein ?** » puis « **Continuer** ».



COMBAT CONTRE ROLLO

Ce combat peut être assez difficile même si la stratégie reste la même. Attention au « **Punch Costaud** », bloquez le coup avec « **Garde Haute** ».

Gagner ce combat est nécessaire pour progresser dans « **Costaud et Doux** ».

◇ Après la discussion, allez dans la rue commerçante Est et parlez avec Grace (1) pour terminer « **La Fille VIP** ».



◇ Sortez par la gauche pour aller dans la rue commerçante Ouest et lors de la discussion avec Blake choisissez « **Expliquer la situation** » puis « **Promis** ».

◇ Puis quittez l'écran par la gauche pour rejoindre les entrepôts et enfin parlez avec Scorpia (2) pour finir l'épisode 3 et « **Alliés et Ennemis** ».

EPISODE 4

EXPLORATION DE L'ENTREPOT 7

◇ Dans l'entrepôt, suivez ce chemin jusqu'à cliquer sur la porte (1) et choisissez « S'approcher ».



◇ Après la scène, revenez dans le 1^{er} couloir et cliquez sur la porte (1).



COMBAT CONTRE SBIRE A

Rien de spécial à signaler pour ce combat.

COMBAT CONTRE SBIRE B

Rien de spécial à signaler pour ce combat.

◇ Après avoir fouillé le décor, allez dans le 2nd couloir, cliquez sur la porte (1) et choisissez « **S'approcher** ».



LIBERER SCARLETT

◇ Allez dans le 3ème couloir et cliquez sur la porte (1).



COMBAT CONTRE SBIRE B

Rien de spécial à signaler pour ce combat.

COMBAT CONTRE SBIRE C

Rien de spécial à signaler pour ce combat.

◇ Après les combats, choisissez « **Pas exactement...** » lors de la discussion avec l'inconnue. Récupérer ensuite la clef en cliquant sur le coussin (1).



◇ Retourner dans le 2nd couloir, cliquez sur la porte et choisissez « **Utiliser la clef** ».

◇ Après la discussion avec Scarlett cliquez sur la porte (2) et choisissez « **S'approcher** ». Cliquez ensuite sur le casier (3), le boîtier (4), la grille de la cellule (5) et l'ordinateur (6), puis sur Scarlett.

LA FUITE

- ◇ Sortez de la salle en cliquant en bas de l'écran puis dirigez-vous vers la sortie de l'entrepôt en faisant un arrêt là où vous avez combattu les Sbires A et B.
- ◇ Une fois que vous avez vu que l'entrée est bloquée, dirigez-vous vers le 3ème couloir (*vous aurez à affronter un Sbire C et un Sbire A en chemin*).
- ◇ Une fois dans la salle où Scarlett se change, choisissez « **Attendre** ». Puis sortez de la pièce et cliquez sur l'escalier (1).



COMBAT CONTRE CONNOR

L'objectif n'est pas de battre Connor mais de **réduire ses PV en dessous de 19** après quoi il activera son talent et mettra rapidement fin au combat.

- ◇ L'épisode 4 se termine ici ainsi que « **L'entrepôt 7** ».

EPISODE 5

LANA

◆ Avancez jusqu'au fond de l'entrepôt.



COMBAT CONTRE FORMATION AB

Cet ennemi combine les sbires A et B mais ne représente pas un gros défi pour Lana.

◆ Une fois le combat fini, cliquez sur les escaliers (1).



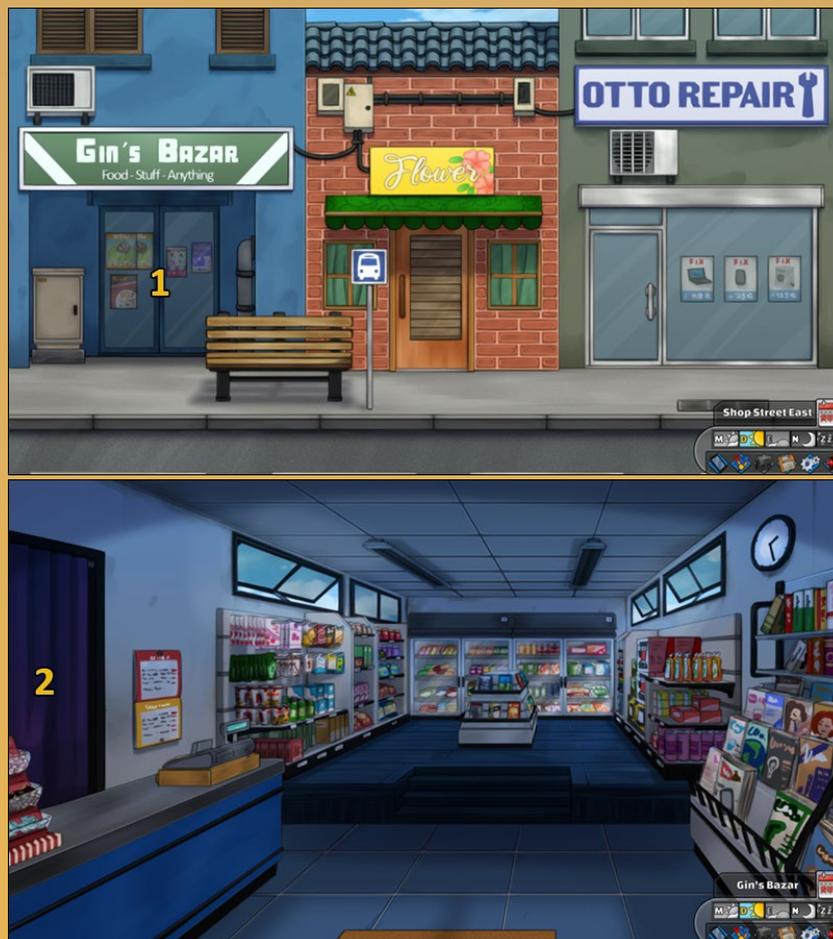
LA MATINEE

- ◇ Après tous les dialogues, vous vous retrouvez en voiture avec Lana, choisissez « **Parler d'Onyx** » puis « **Un gros con prétentieux ?** ».
- ◇ Rentrez chez vous et au téléphone, choisissez « **Faut que je vous parle.** » puis allez vous doucher pour débloquer l'arbre de compétence.
- ◇ Allez ouvrir la porte, et choisissez « **Proposer son aide** ».
- ◇ Cliquez sur la soupe et choisissez « **Manger la soupe et prier pour sa survie.** ».

COMBAT CONTRE LA SOUPE

Pour infliger des dégâts à la soupe, utilisez **une technique avec des dégâts pairs pendant un tour pair et des dégâts impairs pendant les tours impairs.**

- ◇ Allez ensuite dans votre chambre, cliquez sur le lit et choisissez « **Se reposer** » puis « **Rêver** ».
- ◇ A votre réveil, allez dans la rue commerçante Est et cliquez sur la porte du Gin's Bazar (1). Puis à l'intérieur, cliquez sur le rideau (2) et choisissez « **Ecouter** ».



- ◇ Sortez et allez aux entrepôts. En chemin vous recevrez un message de Rebecca, choisissez « **Négociier** » puis « **Continuer de négocier** ».

◇ Rentrez dans l'entrepôt et sauvegardez, puis allez jusqu'à la dernière salle.

COMBAT CONTRE TAURUS

Ce combat ne dispose que d'une tentative, sauvegardez avant ou revenez en Replay en cas de défaite.

Ce combat est assez compliqué, nous vous conseillons la seed suivante pour l'arbre de compétence : (copiez la seed, et collez-la dans le jeu via le bouton coller (1))

SBI101,BFF105,K104,K102,PW104,PW105,PW107



Et nous vous conseillons la seed suivante pour le deck : (copiez la seed, et collez-la dans le jeu via le bouton coller (2))

Kick_1;Hammer_1;HighGuard_1;KylePunch_1;Tackle_1;KneeStrike_1



Ce combat se divise en 2 parties. Il sera coupé par un dialogue, avant de reprendre contre un Taurus plus puissant. Durant le combat, gardez votre « Garde Haute » pour contrer sa « Paume Puissante » dans la deuxième partie.

Si malgré cela vous n'arrivez pas à battre Taurus, n'hésitez pas à avancer dans le jeu et revenir plus tard quand vous aurez progressé dans l'arbre de compétence.

FIN DE JOURNEE

◇ Sortez des entrepôts et parlez à Blake (1) dans la rue commerçante Ouest. Puis dans la rue commerçante Est, parlez de tous les thèmes avec Kana (2).



◇ Allez ensuite dans la cour du Bloc C et parlez à Grimm (1), choisissez « Parler des entrepôts » puis « Parler du marchand de glaces ». Ensuite choisissez « Parler de Blake », puis « Parler de Rollo » et « Zoey, elle fait partie de Hog Spirit ». Enfin, choisissez « Parler des entrepôts » et « C'est bon. ».



◇ Retournez voir Blake et choisissez « Parler de Connor ». Reparlez avec Blake et choisissez « Se souvenir de votre première rencontre ».

◇ Allez au Nighty's et parlez avec June (1). Allez ensuite à la clinique, montez à l'étage et parlez avec Evelyn (2).



◇ Vous avez terminé l'épisode 5 et « Affaibli ».

EPISODE 6

FIN DE TROUBLES AU BLOC B

◆ Allez voir Katja au Otto Repair et choisissez « **Parler du passe-partout** » puis « **Tu t'en sors ?** ».

◆ Allez dans la cour du Bloc B, cliquez sur la fenêtre de l'appartement de Clover (1) pour terminer « **Sweet Music** ».



◆ Allez dans la cour du Bloc C puis parlez avec Grimm, choisissez « **Parler de l'enquête du Bloc B** » puis « **C'est toi qui as volé ces cartons.** ».

◆ Allez dans le Bloc A et cliquez sur la porte de l'appartement de Zoey (2).

◆ Faites le choix qui vous convient au début, puis présentez l'indice « **Facture** » et choisissez « **Laisser faire Grimm** », puis présentez l'indice « **Proposition** » et choisissez « **Calmer Grimm** », puis choisissez « **Quelque chose ne va pas ?** ».

◆ Allez dans le Bloc B et parlez avec Ellen pour résoudre l'enquête. Pour cela répondez :

1. « Des pièces sont sabotées. »
2. « Quelqu'un d'autre »
3. « La pièce neuve que j'ai récupérée pour Katja. »
4. « L'entreprise n'existe pas. »
5. « ... à la lettre d'Ellen. »
6. « ... il a le passe-partout. »
7. « ... un membre de la mafia. »
8. « ... posséder le Bloc B. »
9. « Le contrat des Blocs »
10. « En poussant Ellen à lui vendre. »
11. « La facture et la proposition ».

◆ Après la discussion vous terminez « **Troubles au Bloc B** » et « **La Manager** ».

BEST FRIENDS

- ◇ Allez dans le téléphone et contactez Holly pour démarrer « **Force de frappe** » (voir [Holly](#)).
- ◇ Choisissez « **Comment va Rebecca ?** » puis « **Y'a pas que l'entraînement dans la vie.** ». Ensuite choisissez « **Alors, ces vacances ?** », puis « **J'ai besoin de ton aide.** ».
- ◇ Une fois dans le Nighty's, parlez avec Holly (1) de tous ses sujets, puis avec Miles (2) de tous ses sujets. Cliquez ensuite sur Boone (3) puis sur la télévision (4). Enfin cliquez sur Miles et Holly (5) et choisissez « **S'asseoir** ».



- ◇ Une fois dehors, allez en direction du Bloc B.

COMBAT CONTRE BLAKE

Faites attention au « **Cran d'arrêt** » car même si vous le bloquez avec une « **Garde Haute** », son effet s'applique quand même.

- ◇ Avancez dans les scènes et lorsque vous êtes de nouveau au téléphone avec Holly, choisissez « **On pourrait réessayer.** » pour terminer « **Force de frappe** ».

EN ATTENDANT...

- ◇ Retournez dans votre appartement.
- ◇ Lors de la conversation par téléphone avec Lana, choisissez « **Je suis sage comme une image** », puis « **C'est une proposition ?** », « **Je suis allé aux entrepôts.** » et terminer par « **Parler de Taurus** ».
- ◇ Allez dans le téléphone puis dans les contacts et sélectionnez Katja. Faites les deux discussions « **Les fêtes** » et « **La mécanique** » puis choisissez « **Quelque chose de simple.** », puis « **Ouais, Holly y arrive sans effort.** », « **Ça te va bien.** », « **Ok, fait voir.** », « **Otto serait d'accord ?** », « **Bon d'accord.** » et finissez avec « **Avec ça tu risques de mettre le feu...** ».
- ◇ Allez rejoindre Lana dans le parc (1).



- ◇ Lors de la discussion avec Lana, répondez « **Tenter sa chance** » puis « **...tester des produits.** », « **Ce sont les Sbires de Diplomatie.** » et finir avec « **Décrire la femme en détail** ».
- ◇ Lors de la discussion avec M. Swan et Samantha, choisissez la réponse qui vous convient puis allez au Gin's Bazar.

COMBAT CONTRE LE SBIRE ROUGE

Faites attention au « **Poing américain en or** » qu'il utilise dès que possible. Attention « **Garde Haute** » bloque les dégâts mais pas les effets.

- ◇ Retournez dans votre appartement pour chercher votre téléphone sans succès.

◆ Allez voir June (1) dans le Nighty's puis retournez voir Boone (2) dans le Gin's Bazar.



◆ Allez dans la Rue commerçante Est et cliquez sur Boone (1) puis choisissez « **Ecouter Boone** », puis « **Ecouter Samantha - Partie 1** » et enfin « **Partir** ».

◆ Allez dans la Rue commerçante Ouest et cliquez sur Boone (2) puis choisissez « **Ecouter Boone** », puis « **Ecouter Samantha - Partie 2** » et enfin « **Partir** ».

◆ Allez dans le Bloc B et cliquez sur Boone (3) puis choisissez « **Ecouter Boone** », puis « **Ecouter Samantha - Partie 3** » et enfin « **Partir** ».



◆ Allez à l'entrepôt 7 et cliquez sur Boone (1) puis sur la porte (2) et sélectionnez « **Entrer dans l'entrepôt** ».



◆ Allez en direction de la salle où vous avez affronté Connor.

COMBAT CONTRE LE SBIRE BLEU

Le sbire utilise « **Encaissement** » dès que vous utilisez une technique qui fait beaucoup de dégâts.

◆ Continuez en direction de la salle où vous avez affronté Connor.

COMBAT CONTRE LES SBIRE BLEU ET ROUGE

Le duo de sbires utilise à peu près la même logique que leurs versions séparées : « **Encaissement** » contre les grosses attaques et « **Poing américain en or** » dès que possible.

◆ Une fois le duo battu, entrez dans la salle (1), cliquez sur Boone (2) et choisissez « **Parlez à Boone** ».



◆ Après avoir parlé à Boone, reprenez votre chemin vers la salle où vous avez affronté Connor.

COMBAT CONTRE L'HOMME MYSTÈRE

Ce combat est assez compliqué, nous vous conseillons la seed suivante pour l'arbre de compétence :

SBI101,BFF105,BFF101,Blocs102,Blocs101,NIG101,Z101,K104,PW101,PW102,PW105,PW107,K101,Trio101,NIG 102,Trio102,K105

Et la seed suivante pour le deck :

Punch_1;KylePunch_1;Hammer_1;Kick_1;HighGuard_1;Tackle_1

L'homme mystère va chercher à enchaîner « **Rugissement** » et « **Fendoir** » alors gardez une « **Garde haute** » de côté au cas où. S'il ne peut pas enchaîner ces deux techniques, il tentera uniquement des « **Punch** » et des « **Encaissement** ».

Si malgré cela vous n'arrivez pas à le battre, n'hésitez pas à avancer dans le jeu et revenir plus tard quand vous aurez progressé dans l'arbre de compétence.

◆ Une fois hors de l'entrepôt, retournez chez vous.

◆ Lors du dialogue avec Samantha, choisissez la réponse qui vous convient. Une fois la scène terminée, allez au parc Horizon pour parler à M. Swan (1).



◆ Lorsque Clover vient vous parler, choisissez « **S'arrêter** ».

◆ L'épisode 6 se termine ici ainsi que « **En attendant...** ».

EPISODE 7

LE NIGHTY'S

- ◆ Lors de la conversation dans le Nighty's avec June, choisissez « **La convaincre de rester en retrait** », puis « **Continuer d'essayer de la convaincre** », puis « **Tenter encore une fois de la convaincre** », et enfin « **Tenter le tout pour le tout** ».
- ◆ Allez dans le téléphone puis dans les contacts et sélectionnez Rebecca pour avancer dans son histoire personnelle.
- ◆ Cliquez sur Zoey (1) et choisissez « **Lui parler** ». Parlez de tous ses sujets, et faites le choix qui vous convient lors de la discussion « **Lieutenants de Hog** ».
- ◆ Cliquez sur la télévision (2) puis parlez à June (3) de tous ses sujets. Pour le choix du cocktail, nous vous conseillons le cocktail rouge ou jaune. Choisissez ensuite « **Attendre Connor** » puis « **Allons-y !** ».



- ◆ Une fois dans la ventilation, choisissez « **Passer devant** » pour voir la scène Bonus de June.

PARC HORIZON

- ◇ Allez en direction du Parc Horizon. Choisissez « **Intervenir** » pour terminer « **Le passé de Lana** » (voir [Lana](#)).
- ◇ Avant de continuer en direction du parc Horizon, jetez un œil à l'encadrer qui suit pour vous préparer. Une fois cela fait allez au Parc Horizon.

COMBAT CONTRE LE COMMANDO NOVA

Nous conseillons la seed suivante pour l'arbre de compétences :

SBI101,BFF104,BFF101,K104,PW104,PW105,PW102,K102,SP101,SP102,SP105,BFF102,HOL101,HOL104,HOL105 ,K108,K109,Blocs101,Blocs102,NIG101,Z101

Et la seed suivante pour le deck :

Punch_1;HighGuard_1;KylePunch_1;Hammer_1;KneeStrike_1;Tackle_1

Vérifiez l'Etat dans lequel commencent les sbires afin de leur asséner un maximum de coups critiques et de One-shot en même temps.



- ◇ Parlez avec Lana (1) et choisissez « **Répondre** », puis parlez avec Blake (2) et choisissez « **Parler des plans de Science** », et enfin parlez à Boone (3).

La sauvegarde ne sera **pas disponible** dans le passage qui suit. Pensez bien à sauvegarder avant de rentrer dans le Pôle Horizon.

Si vous n'avez pas fait le contenu annexe, le combat qui arrive risque d'être ingagnable. Nous conseillons de terminer les quêtes annexes ainsi que les Dream battles.

- ◇ Cliquez sur la grille menant au Pôle Horizon (4).

POLE HORIZON

◆ Avancez dans les dialogues jusqu'à arriver aux questions sur Connor et répondez :

1. « Oui »
2. « Elle faisait perdre des points d'actions à l'adversaire. »
3. « Vitesse »
4. « Elle lui permettait d'annuler une attaque. »
5. « Il lui permettait de gagner en force. »

◆ Ensuite, sélectionnez « **J'espère que les filles s'en sortent...** ».

COMBAT CONTRE LA FORMATION ABC

La formation ABC utilise « **Blocage** » dès que vous utilisez « **Brise-Garde** ».

◆ Avancez dans les dialogues jusqu'à arriver sur le toit du Pôle Horizon.

COMBAT CONTRE CONNOR

Nous conseillons la seed suivante pour l'arbre de compétences :

SBI101,BFF105,BFF101,Blocs102,Blocs101,NIG101,Z101,K104,PW102,PW105,PW107,K101,Trio101,NIG102,Trio102,K105,PW104,K106,K102,K108,PW101

Et la seed suivante pour le deck :

Punch_1;KylePunch_1;Hammer_1;Kick_1;HighGuard_1;Tackle_1

Gardez votre « **Garde Haute** » de côté et utilisez-la après que Connor ait utilisé « **Brise-Garde** ».

Faites attention, Connor déclenche son talent lorsqu'il descend à 25% de ses points de vie.



◆ Une fois seuls sur le toit, parlez avec Blake (1), puis Boone (2), puis Lana (3) et choisissez « **L'autre fille** », puis à nouveau Lana (4) et parlez de tous ses sujets.

◆ Sortez du Pôle Horizon et allez jusqu'à la clinique pour retrouver Blake (1) et parlez-lui.



◆ Rentrez chez vous et une fois dans votre chambre, profitez de la Dreamscene que vous venez de débloquer, puis allez vous reposer.

LA MATINEE

- ◇ Après vous être réveillé, cliquez sur la porte pour faire entrer Lana et parlez de tous ses sujets, en gardant « **L'autre fille** » pour la fin.
- ◇ Sortez et parlez avec Scorpia de tous ses sujets.
- ◇ Dirigez-vous vers la clinique et parlez avec Evelyn. Choisissez « **L'observer de loin** » puis « **Kana** », « **Blake** » et enfin « **Samantha** ».
- ◇ Sortez et allez au parc Horizon pour retrouver Marcus. Parlez de tous ses sujets, puis terminez par « **Se contenter des questions posées** ». Vous serez ensuite téléporté au Gin's Bazar.

LE QUARTIER POPULAIRE

- ◇ Avancez dans les dialogues et profitez de la scène avec Blake. C'est maintenant le moment de vous balader dans le quartier !
- ◇ En sortant du Gin's Bazar, parlez à Rebecca depuis votre téléphone afin de terminer « **Business juteux** » (voir [Rebecca](#)).



- ◇ Ensuite, parlez à Katja (1) devant le Otto Repair.



- ◇ Dirigez-vous à gauche, vers la Rue Commercante Ouest, et parlez à M. Swan et Samantha (1).



◆ Continuez en direction des entrepôts et parlez à Scorpia (1).



◆ Revenez sur vos pas et allez dans la rue des Blocks afin de parler avec Grace (1).



◆ Rendez-vous ensuite au Parc Horizon pour retrouver Grimm et Rollo (1), et parlez avec eux afin de terminer « Costaud et Doux » (voir [Rollo](#)).



◆ Maintenant, revenez en arrière et allez au Bloc C pour retrouver Blake (1), et parlez de tous ses sujets pour terminer « The Red Bitch » (voir [Blake](#)).



◆ Maintenant, allez au Bloc A pour parler avec Zoey et Boone (1).



◆ Allez au Bloc B afin de parler avec Ellen (1). Parlez de « [Marcus](#) » et « [Le Bloc B](#) » afin de pouvoir choisir « [Détermination d'Ellen](#) ».

◆ Ensuite, rentrez chez vous et regardez la scène Bonus avec Clover.



- ◆ Maintenant que vous avez parlé à tout le monde, rendez-vous au Nighty's. Cliquez sur la télé (1) puis sur June (2) et choisissez « [Parler à June](#) », puis « [Parler du rendez-vous](#) ».
- ◆ Parlez avec Holly et Miles de votre week-end afin de terminer « Best Bros » (voir [Miles](#)).
- ◆ Sortez du Nighty's, parlez au groupe de Grimm, et rendez-vous au Gin's Bazar.

COMBAT CONTRE BOONE

Pour ce combat, Boone aura les mêmes statistiques que vous en Puissance, Vitesse, Energie et Points de vie.

Faites attention à la technique « **Missile Boone** » que Boone utilisera dès qu'elle est disponible, gardez une « **Garde Haute** » de côté pour la bloquer, même si les effets s'appliqueront quand même.

- ◆ Une fois dans le bureau de Gin, parlez de tous les sujets. Maintenant, installez-vous confortablement et profitez bien de la fin du prologue !

-
- ◆ **Félicitations**, vous êtes arrivé à la fin du contenu de la version 0.8.2 ! Le prologue est terminé alors **pensez à sauvegarder** et on se retrouve bientôt pour la suite !

DREAMS BATTLES

LE TRIO



Utilisez la seed suivante dans l'arbre de compétence :

◆ K103,BFF105,BFF102,SBI101,NIG101,Z101,Blocs102,Blocs101,K104,K107,PW104,PW105,PW106,K102

Allez dans votre chambre et cliquez sur le lit, puis sur « **Accéder au Dreamworld** », puis sur **Combat** pour affronter des versions améliorées de Grimm, Garry et Rollo afin de débloquer des images, une scène et de nouveaux tokens.

HISTOIRES PERSONNELLES

LANA



LE PASSE DE LANA

- ◇ (Episode 1) Après l'intro, choisir « **Je peux vous aider ?** » puis « **J'ai dit une bêtise ?** ».
- ◇ (Episode 5) Dans la voiture, choisir « **Parler d'Onyx** » puis « **Un gros con prétentieux ?** ».
- ◇ (Episode 6) Dans le parc Horizon, choisir « **Tenter sa chance** ».
- ◇ (Episode 7) Dans la rue des Blocs, choisissez « **Intervenir** ».

GRACE



LA FILLE VIP

- ◇ (Episode 1) Réussir les 3 mini jeux du magasin pour avoir de l'argent.
- ◇ (Episode 1) Dans la rue des Blocs, **avant de rentrer vous doucher**, acceptez la proposition de Grace.
- ◇ (Episode 2) Allez dans la section VIP du Nighty's **avant** de parler à Marcus.
- ◇ (Episode 2) Réussissez le Rendez-vous avec **au moins 75 points**.
- ◇ (Episode 3) Après avoir changé vos bandes mais **avant d'aller aux entrepôts**, parlez à Grace lorsqu'elle attend le bus dans la Rue Commerçante Est.

ZOEY



DANS L'OMBRE DE SUNRISE

- ◇ (Episode 1) Dans le Bloc A, avant de rentrer se doucher, cliquez sur Boone et battez Zoey.
- ◇ (Episode 2) Dans le Bloc A, avant d'aller au Nighty's, parlez à Zoey et battez Boone.
- ◇ (Episode 3) Rentrer dans votre appartement puis dans votre chambre et lors de la discussion avec Zoey, choisissez :
 1. « **Je traîne avec Zodiac.** » ou « **Je connais des types de la section VIP du Nighty's.** »
 2. « **C'est mon tuteur, un sale con qui me prend la tête.** » ou « **C'est un ami de la famille, il me cache un truc et je veux savoir quoi.** »
 3. « **Tu l'es déjà.** » ou « **J'ai battu Rollo.** »
- ◇ (Episode 6) Cette étape se valide en parlant à Zoey lorsque vous êtes avec Grimm dans l'enquête « **Trouble au Bloc B** ».
- ◇ (Episode 7) Dans le Nighty's, choisissez « **Lui parler** » et parlez de tous ses sujets.
- ◇ (Episode 7) En fin de journée au Bloc A, pendant que vous pouvez vous balader, parlez avec Zoey.
- ◇ Attendez la suite des évènements.

MARCUS



NUMERO UN

- ◇ (Episode 2) Dans le Nighty's, parlez avec Marcus et choisissez « **Tu parles pas souvent de ta place au classement.** » puis « **Ellen m'a dit que tu étais second.** ».
- ◇ (Episode 7) Le matin au parc Horizon, parlez avec Marcus et choisissez « **Top 1** ».
- ◇ (Episode 7) En fin de journée dans le Bloc B, parlez avec Ellen et choisissez « **Marcus** ».
- ◇ Attendez la suite des événements.

CLOVER



SWEET MUSIC

- ◇ (Episode 1) Après avoir battu Grimm, parlez à Clover dans la cour du Bloc B.
- ◇ (Episode 3) Quand Clover vient vous voir à l'appartement, **avant de partir pour les entrepôts**, choisissez « **Ah non pas du tout !** ».
- ◇ (Episode 5) Quand Clover vient vous voir à l'appartement, **avant de partir au Gin's Bazar**, choisissez « **Proposer son aide** ».
- ◇ (Episode 5) Battez la soupe qui se trouve sur la table du salon.
- ◇ (Episode 6) Dans la cour du Bloc B, **lorsque vous entendez jouer du piano**, cliquez sur la fenêtre de Clover.

BLAKE



THE RED BITCH

- ◇ (Episode 2) Parlez à Blake **avant d'entrer dans le Nighty's**.
- ◇ (Episode 2) Parlez à Blake en sortant du Nighty's après avoir parlé à Marcus.
- ◇ (Episode 3) Terminez l'enquête « La disparition de Scarlett ».
- ◇ (Episode 3) Quand Blake vous parle dans la Rue commerçante Ouest, choisissez « **Expliquer la situation** » puis « **Promis** ».
- ◇ (Episode 5) En fin de journée, **une fois que Grimm accepte de vous parler**, choisir « **Parler de Blake** ».
- ◇ (Episode 5) Cette étape se valide quand vous parlez de Connor à Blake.
- ◇ (Episode 7) Sauvez Scarlett.
- ◇ (Episode 7) Parlez à Blake devant la clinique **avant d'aller vous reposer**.
- ◇ (Episode 7) En fin de journée dans le Bloc A, parlez à Blake de tous ses sujets.

ROLLO



COSTAUD ET DOUX

- ◇ (Episode 2) Dans le Bloc A, avant d'aller au Nighty's, parlez à Zoey et après avoir battu Boone, choisissez « **Tu connais Rollo ?** ».
- ◇ (Episode 2) Battez Rollo **après avoir parlé à Marcus et être sorti du Nighty's**.
- ◇ (Episode 3) Dans la rue des Blocs, avant d'aller aux entrepôts, choisissez « **Grimm n'est pas avec toi ?** » puis « **Parler de Nova** » et « **Attendre** ».
- ◇ (Episode 3) Dans la rue des Blocs, avant d'aller aux entrepôts, choisissez « **T'étais pas à fond tout à l'heure, hein ?** » puis « **Continuer** ».
- ◇ (Episode 5) En fin de journée, **une fois que Grimm accepte de vous parler**, choisir « **Parler de Rollo** ».
- ◇ (Episode 7) Dans le parc Horizon en fin de journée, parlez à Rollo et Grimm.

MILES



BEST BROS

- ◇ (Episode 3) En arrivant chez vous après être sorti de l'appartement de Scarlett, choisissez « **Expliquer la situation.** » quand Miles vous écrit. Si vous faites l'histoire de Zoey, il faudra d'abord finir l'étape où vous devez convaincre Zoey puis revenir dans le salon pour que Miles vous écrive.
- ◇ (Episode 5) Lorsque vous arrivez chez vous, **après que Lana vous ait déposé**, choisissez « **Faut que je vous parle.** » quand Holly vous écrit.
- ◇ (Episode 6) Terminez « **Force de Frappe** » (voir Holly)
- ◇ (Episode 7) Racontez tout ce qui vous est arrivé à Miles et Holly.

REBECCA



BUSINESS JUTEUX

- ◇ (Episode 1) Dans la Rue des Blocs, cliquez sur l'affiche contre le mur.
- ◇ (Episode 3) Contactez Rebecca **via le téléphone** et choisissez « **Demander une photo de Holly.** » puis « **Demander une photo de Miles** » et finir avec « **Et toi ?** ».
- ◇ (Episode 5) Avant d'aller à l'entrepôt 7, quand Rebecca vous écrit, choisissez « **Négocié** » puis « **Continuer de négocier** ».
- ◇ (Episode 6) Contactez Holly via le téléphone et choisissez « **Comment va Rebecca ?** » puis « **Y'a pas que l'entraînement dans la vie.** ».
- ◇ (Episode 7) **Avant d'espionner Connor dans le Nighty's**, contactez Rebecca via le téléphone.
- ◇ (Episode 7) En fin de journée lorsque vous pouvez vous balader, contactez Rebecca via le téléphone.

JUNE



BOLD N'TASTY

- ◇ (Episode 3) **Après avoir mis de nouvelles bandes dans votre salle de bain**, contactez June via le téléphone.
- ◇ (Episode 7) Lorsque vous arrivez dans le Nighty's, choisissez « **La convaincre de rester en retrait** », puis « **Continuer d'essayer de la convaincre** », puis « **Tenter encore une fois de la convaincre** », et enfin « **Tenter le tout pour le tout** ».
- ◇ (Episode 7) **Avant d'espionner Connor**, parlez à June et choisissez « **Le rendez-vous** ».
- ◇ (Episode 7) En fin de soirée au Nighty's, après vous être baladé, choisissez « **Parler à June** », puis « **Parler du rendez-vous** ».
- ◇ Attendez la suite des évènements.

L'AUTRE FILLE



L'AUTRE FILLE

- ◇ (Episode 4) Lors de la discussion, choisissez « **Pas exactement...** ». Le reste des étapes se valident lorsque vous revenez dans la pièce avec Scarlett.
- ◇ (Episode 6) Parlez avec Lana dans le parc et choisissez « **Décrire la femme en détail** ».
- ◇ (Episode 7) Parlez avec Lana sur le toit du Pôle Horizon et choisissez « **L'autre fille** ».
- ◇ (Episode 7) Quand Lana vient vous voir le matin, parlez avec elle de « **L'autre fille** ».
- ◇ Attendez la suite des évènements.

ELLEN



LA MANAGER

- ◇ (Episode 1) Après avoir battu Grimm, cliquez sur Ellen et choisissez « **Proposer son aide** » puis « **Prendre les cartons** ». Après la discussion, cliquez sur la caisse à outils, les cartons puis le tuyau.
- ◇ Faites les étapes de « **Troubles au Bloc B** » (voir [Troubles au Bloc B](#)).

KATJA



BRICOL' GIRL

- ◇ (Episode 1) Dans votre appartement, cliquez sur votre télévision.
- ◇ (Episode 2) **Avant d'aller au Nighty's voir Marcus**, parlez à Katja au Otto Repair et choisissez « **Parler de sa TV** ».
- ◇ (Episode 6) **Avant d'aller au parc Horizon voir Lana**, allez dans les contacts et cliquez sur Katja, faites les deux discussions « **Les fêtes** » et « **La mécanique** » puis choisissez « **Quelque chose de simple.** », puis « **Ouais, Holly y arrive sans effort.** », « **Ça te va bien.** », « **Ok, fait voir.** », « **Otto serait d'accord ?** », « **Bon d'accord.** » et finissez avec « **Avec ça tu risques de mettre le feu...** ».
- ◇ (Episode 7) En fin de journée dans la rue commerçante Est, parlez avec Katja.
- ◇ Attendez la suite des événements.

HOLLY



FORCE DE FRAPPE

- ◇ Voir **Best Friends**, dans l'épisode 6.

SAMANTHA



LE GARÇON, LA FILLE ET LE CHIEN

- ◇ (Episode 6) **Après avoir donné le steak à Boone**, allez dans la Rue commerçante Est et cliquez sur Boone, choisissez « **Ecouter Samantha - Partie 1** » et ensuite « **Partir** ».
- ◇ (Episode 6) Allez dans la Rue commerçante Ouest et cliquez sur Boone puis choisissez « **Ecouter Samantha - Partie 2** » et ensuite « **Partir** ».
- ◇ (Episode 6) Allez dans le Bloc B et cliquez sur Boone puis choisissez « **Ecouter Samantha - Partie 3** » et ensuite « **Partir** ».
- ◇ (Episode 6) **Après avoir laissé Samantha au parc**, lorsque Clover vient vous parler dans la rue des Blocs, choisissez « **S'arrêter** ».

ENQUETES

LA DISPARITION DE SCARLETT

◇ Pour cette enquête, voir [L'appartement de Scarlett](#) dans l'épisode 3.

TROUBLES AU BLOC B

◇ Pour lancer cette enquête, commencez « **La Manager** » (voir [Ellen](#)).

◇ (Episode 1) Dans la maintenance cliquez sur le tuyau que vous avez réparé, le tuyau sur le meuble, les cartons, et la facture puis sortez parler à Clover et choisissez « **Enquêter sur le Bloc B** ».

◇ (Episode 2) **Au début de l'épisode**, allez dans la cour du Bloc B et cliquez sur la porte d'Ellen.

◇ (Episode 2) **Avant d'aller au Nighty's**, parlez à Katja au Otto Repair et choisissez « **Parler d'Otto et des Blocs** », puis interrogez Katja sur tous vos indices. Une fois cela fait, sélectionnez « **Demander son avis sur les pièces d'Ellen** ». Retournez dans la maintenance du Bloc B, et interrogez Grimm sur les indices « Facture » et « Alibi de Grimm » puis choisissez « **Réfléchir à tout ça** ». Retournez voir Katja et choisissez « **Montrer la troisième pièce.** ».

◇ (Episode 2) **Avant d'entrer dans le Nighty's**, parlez à Blake et interrogez-la sur les indices « Facture » et « Alibi de Grimm ».

◇ (Episode 3) **Après être sorti de chez Scarlett**, allez dans la cour du Bloc B et cliquez sur la porte d'Ellen puis choisissez « **Parler de l'enquête** ». Une fois dans l'appartement d'Ellen, cliquez sur le panneau avec les clefs et la lettre sur le meuble, puis parlez à Ellen et finissez la scène.

◇ (Episode 6) Après avoir reçu un message de Katja, allez au Otto Repair et choisissez « **Parler du passe-partout** » puis « **Tu t'en sors ?** ». Allez dans la cour du Bloc C puis parlez avec Grimm, choisissez « **Parler de l'enquête du Bloc B** » puis « **C'est toi qui as volé ces cartons.** ». Allez ensuite dans le Bloc A et cliquez sur la porte de l'appartement de Zoey puis présentez l'indice « Facture » et choisissez « **Laisser faire Grimm** », puis présentez l'indice « Proposition » et choisissez « **Calmer Grimm** » puis sortez du mode interrogation et choisissez « **Quelque chose ne va pas ?** ». Allez au Bloc B, parlez avec Ellen pour résoudre l'enquête et répondez :

1. « Des pièces sont sabotées. »
2. « Quelqu'un d'autre »
3. « La pièce neuve que j'ai récupérée pour Katja. »
4. « L'entreprise n'existe pas. »
5. « ... à la lettre d'Ellen. »
6. « ... il a le passe-partout. »
7. « ... un membre de la mafia. »
8. « ... posséder le Bloc B. »
9. « Le contrat des Blocs »
10. « En poussant Ellen à lui vendre. »
11. « La facture et la proposition ».

◇ Terminez la discussion pour finir l'enquête.