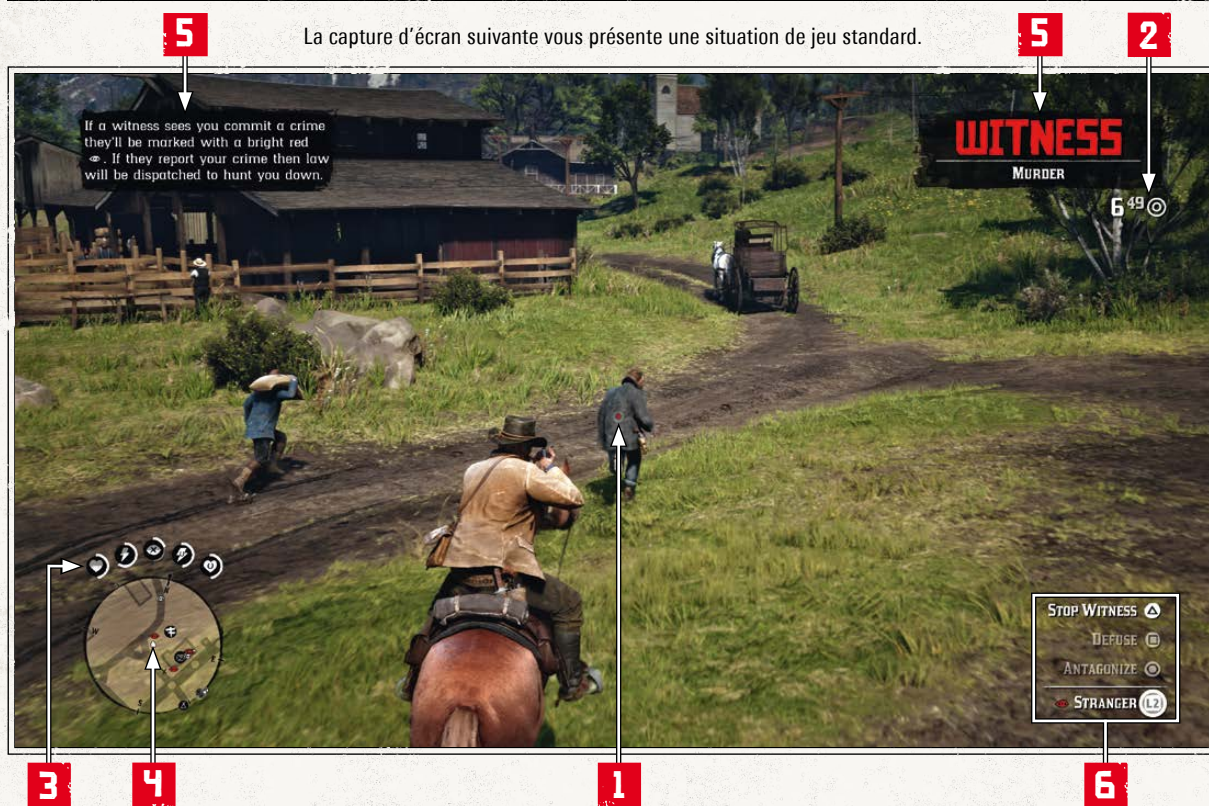


AFFICHAGE À L'ÉCRAN



1 Réticule de visée : Un réticule blanc apparaît à l'écran quand vous avez une arme en main. Maintenez enfoncé **L2/R1** pour pointer votre arme vers ce point, et ajustez votre visée si nécessaire avec **R**. Le réticule s'affiche en rouge quand vous mettez en joue une cible potentielle ; pour un maximum d'efficacité, essayez de diriger vos tirs sur la tête de vos ennemis.

2 Munitions : La quantité de munitions en votre possession pour l'arme dégainée apparaît ici. Le nombre de balles restantes dans le chargeur est indiqué à gauche ; le nombre total de balles en réserve, à droite. Le type de munitions utilisé est représenté par un icône spécifique.

3 Jauges d'attribut : Ces jauges symbolisent les principaux attributs du personnage et de sa monture – de gauche à droite, la santé, l'énergie, le sang-froid, l'énergie du cheval et la santé du cheval. Rendez-vous à la page 16 pour connaître la signification de chacun de ces attributs.

4 Radar : Cette mini-carte affiche la carte des environs immédiats, ainsi que les emplacements des objectifs et autres points d'intérêt. Rendez-vous à la page 13 pour plus de détails sur cette fonctionnalité. Vous pouvez élargir la vue offerte par le radar ou le réduire à une simple boussole en maintenant **△**.

5 Informations contextuelles : Diverses informations sont susceptibles d'apparaître à l'écran, pour vous avertir par exemple que vous êtes recherché par les autorités, que vous avez obtenu une récompense ou reçu un nouvel objectif.

6 Interactions : Lorsque vous pouvez interagir avec votre environnement, une commande dédiée s'affiche ici. Validez-la pour effectuer l'action correspondante (il peut par exemple s'agir d'un objet ou d'un corps à ramasser, d'une porte à ouvrir, d'une option à sélectionner au cours d'une conversation...).



COMMANDES DE BASE

Cette section détaille les principales commandes du jeu ; n'hésitez pas à vous y référer durant les premiers moments de l'aventure si vous avez besoin de vous rafraîchir la mémoire. Les joueurs qui ont arpenté l'ouest américain dans *Red Dead Redemption* premier du nom devraient rapidement retrouver leurs marques.

Beaucoup d'actions dans le jeu s'effectuent par le biais de commandes contextuelles, qui s'affichent dans le coin inférieur droit de l'écran au moment où elles deviennent disponibles.

★ LES DÉPLACEMENTS ★

Les commandes suivantes s'appliquent aussi bien quand vous vous déplacez à cheval qu'à pied.

- ★ **L** | **Marcher** : Inclinez **L** pour avancer au pas. Cette allure vous est imposée à l'intérieur de certains bâtiments et dans votre camp.
- ★ **L** + **⊗** / **A** (maintenu) | **Courir** : Ce mode de déplacement s'impose dans la plupart des situations, d'autant plus qu'il ne consomme pas d'énergie. À cheval (ou quand vous conduisez un chariot), cette commande permet de conserver une allure rapide après une période de galop, et d'emboîter le pas à d'éventuels compagnons de chevauchée.
- ★ **L** + **⊗** / **A** (de façon répétée) | **Sprinter** : Cette commande, qui permet de se déplacer à vitesse maximale, dépense de l'énergie. Réservez-la aux situations d'urgence, par exemple lorsque vous devez prendre en chasse un fugitif. À cheval, le coût en énergie devient nul pour peu que vous appuyiez sur la touche en cadence, au rythme de votre galop.
- ★ **Ⓕ** / **Ⓘ** + **L** | **Marcher accroupi** : Ce mode de déplacement est idéal lors des phases d'infiltration ou de chasse. Il offre un bon compromis entre discrétion et rapidité. Vous pouvez d'ailleurs accélérer l'allure en maintenant **⊗** / **A** lorsque vous avancez dans cette position.

★ LE COMBAT ★

- ★ **L1** / **LB** | **Dégainer/ranger son arme** : Lorsque la situation tourne au vinaigre, tenez-vous prêt à faire parler la poudre en dégainant votre arme. A contrario, n'oubliez pas de la ranger dans son étui quand le danger est écarté : se promener sans raison avec une arme à la main peut donner lieu à de tragiques malentendus.
- ★ **L2** / **L1** (maintenu) + **R2** / **RT** | **Viser et tirer** : La plupart des armes du jeu s'utilisent de la même façon – levez votre arme en maintenant **L2** / **L1**, ajustez le tir à l'aide de **R**, puis ouvrez le feu avec **R2** / **RT**. Par défaut, vous verrouillez automatiquement la cible la plus proche située dans votre ligne de mire lorsque vous pointez votre arme. Avec ce système d'aide à la visée, le réticule est généralement positionné sur la poitrine de la victime : il vous suffit donc d'incliner **R** pendant une fraction de seconde dès que vous verrouillez un ennemi pour réaliser un tir à la tête quasi instantané – relâchez **L2** / **L1**, et vous êtes libre de répéter aussitôt la manœuvre aux dépens d'une nouvelle cible.
- ★ **R2** / **RT** | **Tirer sans viser** : Si vous ne maintenez pas **L2** / **L1**, votre personnage ouvre directement le feu en tenant son arme à hauteur de

hanche, l'ennemi le plus proche dans votre ligne de mire étant automatiquement verrouillé. Cette commande peut s'avérer utile dans les situations où vous voulez prendre de vitesse une cible rapprochée.

- ★ **L2** / **L1** (maintenu) + **R3** / **RP** | **Sang-froid** : Lorsque vous activez le mode Sang-froid, l'action ralentit temporairement, ce qui vous donne un avantage décisif. Tôt dans l'aventure, vous débloquent la possibilité de « marquer » manuellement vos cibles en appuyant sur **R1** / **RB** tandis que vous les visez avec le réticule – pressez ensuite la détente avec **R2** / **RT** et votre personnage tirera en une fraction de seconde et avec une précision infaillible sur les cibles en question. La durée d'utilisation du mode Sang-froid est limitée, ce qui se traduit par la diminution progressive d'une jauge dédiée. Appuyez de nouveau sur **R3** / **RP** ou relâchez **L2** / **L1** pour désactiver la compétence.

- ★ **R1** / **RB** | **Se mettre à couvert / quitter un abri** : Mettez-vous à couvert derrière les éléments du décor lorsque vous souhaitez passer inaperçu lors d'une phase d'infiltration ou vous protéger des tirs adverses lors d'une fusillade. Une fois à couvert, déplacez-vous latéralement à l'aide de **L**, par exemple pour trouver une meilleure position de tir. Appuyez sur **⊙** / **X** tout en inclinant **L** dans la direction appropriée pour contourner un angle ou changer d'abri. Lorsque vous êtes à couvert, maintenez **L2** / **L1** pour épauler votre arme, et relâchez la touche dès que vous voulez vous remettre à l'abri.

- ★ **⊙** / **B** | **Recharger** : Vous rechargez automatiquement votre arme une fois que vous avez vidé un chargeur, mais la manœuvre dure quelques secondes pendant lesquelles vous êtes totalement vulnérable. Pour éviter que votre personnage effectue de lui-même cette opération au beau milieu d'une fusillade, prenez l'habitude de recharger manuellement dès que vous bénéficiez d'un instant de répit, et de préférence quand vous vous trouvez à couvert.

- ★ **L2** / **L1** (maintenu) + **⊙** / **X** | **Plonger** : Vous effectuez une roulade dans la direction spécifiée avec **L** quand vous activez cette commande – un mouvement utile pour échapper à un assaut imminent tel que la charge d'un prédateur.

- ★ **⊙** / **B** | **Attaque furtive** : Si vous parvenez à vous approcher incognito dans le dos d'un adversaire, vous pouvez le neutraliser en silence en le frappant par derrière. Notez que votre personnage tuera sa victime au lieu de l'assommer s'il est équipé d'une arme de mêlée comme un couteau.

- ★ **⊙** / **B** | **Combat de mêlée** : Lorsque vous vous battez à mains nues, appuyez de façon répétée sur la touche pour enchaîner les coups. Face aux adversaires les plus coriaces, vous devez privilégier la défense en contrant leurs assauts avec **⊙** / **X** avant de riposter. Vous pouvez également vous saisir d'un ennemi en appuyant sur **Ⓐ** / **Y**, ce qui vous donne accès à diverses actions contextuelles.

PRINCIPES DU JEU

MISSIONS
EXPLORATION
ATLAS
ARMES
OBJETS
SUPPLÉMENTS
INDEX

AFFICHAGE À L'ÉCRAN

COMMANDES DE BASE

STRUCTURE DU JEU

DÉPLACEMENTS

CARTES & MARQUEURS

SITES & POINTS D'INTÉRÊT

ATTRIBUTS

CHEVAUX

CRIME

DÉFIS

CHASSE

PÊCHE

OBJETS & ARTISANAT

★ L'EXPLORATION ★

★ **L3 + R3 / T + R** | **Œil de lynx** : Cette compétence vous permet de déceler dans l'environnement différents points d'intérêt, tels que des empreintes ou des objets à ramasser. Vous pouvez concentrer votre attention sur les traces laissées par une proie en appuyant sur **(R1/RB)**, ce qui vous permet de continuer à les discerner pendant encore un moment même en retournant à votre état normal. Notez que l'œil de lynx se désactive automatiquement au bout de quelques secondes ; vous devez alors attendre un bref un délai avant de pouvoir le réutiliser.

★ **L + C / X** | **Sauter/enjamber/grimper** : Cette commande a différentes applications, qu'il s'agisse de s'élancer au-dessus d'un trou, de sauter dans un train en marche ou encore d'enjamber des petits obstacles comme les caisses ou les barrières. Vous pouvez également y recourir pour escalader certaines parois, comme un mur d'enceinte par exemple.

★ **C (maintenu)** | **Sacoche** : Votre sacoche renferme l'essentiel des objets portés par votre personnage, notamment les remèdes qui régénèrent la santé et les documents en votre possession. La même commande vous donne accès à l'inventaire du cheval quand vous vous trouvez près de votre monture.

★ LISTE DES COMMANDES ★

Les tableaux suivants détaillent les fonctions par défaut des différentes touches de la manette.

COMMANDES GÉNÉRALES

COMMANDE	NOTES
L	Se déplacer
R	Déplacer la caméra
L3 / T	S'accroupir ; activer le mode Œil de lynx (appuyer en même temps sur R3/T)
R3 / R	Ouvrir le menu de nettoyage d'une arme (avec celle-ci sélectionnée depuis la roue des armes) ; activer le mode Œil de lynx (appuyer en même temps sur L3/T) ; regarder derrière soi (maintenir)
X / A	Courir (maintenir) ; sprinter (appuyer de façon répétée) ; passer une cinématique (maintenir)
C / X	Enjamber, sauter ou escalader un obstacle ; ramasser un objet, fouiller un meuble (maintenir) ; avec la vue centrée sur un animal, attirer son attention
A / Y	Interagir avec l'environnement ; fouiller un corps ; dépecer un animal ; fermer les portes et tiroirs ouverts durant une fouille ; se reposer sur place (maintenir)
L1 / LB	Ouvrir l'inventaire du personnage (maintenir) ; dégainer ou rengainer son arme (appuyer)
R1 / RB	Se mettre à couvert / quitter un abri ; alterner entre différents points d'interaction ; avec la vue centrée sur un animal, étudier celui-ci (maintenir), puis cacher ou afficher ses informations
L2 / LT	Afficher les options d'une conversation interactive (maintenir)
R2 / RT	Dégainer son arme ; ouvrir le feu
C	Ouvrir la sacoche (maintenir) ou l'inventaire du cheval quand vous vous tenez près de votre monture
C	Afficher le journal (appuyer) ; ouvrir le carnet (maintenir)
C	Siffler
C	Afficher votre objectif du moment, votre niveau d'honneur et des informations sur votre environnement ; élargir la vue sur le radar ; changer le type de radar (maintenir)
B / C	Changer de perspective ; activer la vue cinéma (maintenir)
OPTIONS / E	Afficher le menu de pause ; ouvrir la carte (maintenir)

COMMANDES LIÉES AU CHEVAL

COMMANDE	NOTES
L	Se déplacer
L3 / T	A cheval, caresser sa monture (maintenir)
X / A	A cheval, partir au galop (appuyer à plusieurs reprises) ; suivre un compagnon en avançant à son allure (maintenir) ; en file indienne, avancer d'une place (appuyer à deux reprises et incliner L vers l'avant)
C / X	Sauter à cheval ; à pied, avec la vue centrée sur un cheval, calmer celui-ci en le caressant
A / Y	Monter à cheval / mettre pied à terre ; à cheval, attacher celui-ci (maintenir) ; à pied et avec la vue centrée sur un cheval, guider celui-ci
C / B	Depuis sa monture, donner un coup de pied sur le côté ; à pied, cesser de guider un cheval
L1 / LB	A cheval (ou à pied près de celui-ci), afficher l'inventaire des armes rangées dans la selle (maintenir la touche)
R1 / RB	Ralentir ; reculer si le cheval est immobile ; en file indienne, reculer d'une place (appuyer à deux reprises et incliner L vers l'arrière)
L2 / LT	A pied, centrer la vue sur un cheval proche (maintenir)
C	Avec la vue centrée sur sa monture, la brosser
C	Depuis la selle ou à pied près de sa monture, afficher l'inventaire du cheval (maintenir) ; avec la vue centrée sur son cheval, le nourrir
C	Siffler/Appeler son cheval

COMMANDES LIÉES AU COMBAT

COMMANDE	NOTES
L	Depuis un abri, incliner le stick pour regarder devant
R	Ajuster la position du réticule de visée
C / X	Alors que vous visez, effectuer une roulade ; lors d'un combat au corps à corps, bloquer un assaut adverse ; à couvert, passer à un abri voisin
C / B	Recharger son arme ; frapper avec les poings, une arme de mêlée ou la crosse d'un pistolet
A / Y	Lors d'un combat à mains nues, empoigner son adversaire.
R3 / R	En visant, activer le mode Sang-froid
L1 / LB	Maintenir pour ouvrir la roue des armes, puis relâcher pour s'équiper de l'arme sélectionnée à l'aide de R ; dégainer / rengainer son arme
R1 / RB	Se mettre à couvert / quitter son abri
L2 / LT	Viser avec l'arme actuellement équipée (maintenir)
R2 / RT	Ouvrir le feu (à l'aveuglette ou après avoir visé en maintenant L2/LT)
C	En visant, centrer la caméra alternativement au-dessus des épaules gauche et droite
C	En visant, pointer son arme vers le ciel pour effectuer un tir de semonce

COMMANDES LIÉES AUX MENUS

COMMANDE	NOTES
L & C	Naviguer dans les menus et sur la carte principale ; dans la roue des armes, changer de type de munitions
L3 / T	Sur la carte, placer/retirer une balise
R	Sélectionner un objet dans les roues ; sur la carte, régler le niveau de grossissement
X / A	Confirmer un choix dans les menus ; placer/retirer un repère sur la carte
C / B	Annuler une sélection / revenir en arrière
C / X	Sur la carte, afficher la légende
L1 / LB	Changer d'onglet dans les menus
R1 / RB	Changer d'onglet dans les menus
L2 / LT	Dans les roues, passer d'un élément à un autre au sein de la catégorie sélectionnée ; sur la carte, réduire le niveau de zoom
R2 / RT	Dans les roues, passer d'un élément à un autre au sein de la catégorie sélectionnée ; sur la carte, augmenter le niveau de zoom

STRUCTURE DU JEU

À l'instar de son prédécesseur, *Red Dead Redemption 2* propose une aventure non-linéaire, dans un vaste monde ouvert qui regorge d'opportunités en tous genres.

Entre deux missions, vous êtes libre de parcourir tous les recoins de la carte et de vous adonner à de multiples activités. Avec ses lieux à l'ambiance unique, ses panoramas spectaculaires et ses ressources abondantes, votre environnement vous invite en permanence à l'exploration et au voyage. Lorsque vous avez provisoirement épuisé

vos soifs de découverte, vous pouvez retourner dans votre campement pour échanger avec vos compagnons et vous reposer avant d'entreprendre la prochaine étape de l'aventure.

Même si vous n'avez pas l'habitude des jeux en monde ouvert, vous devriez trouver vos marques très rapidement. Les possibilités que vous offre le jeu sont innombrables, et vous avez carte blanche quant à la manière de procéder : libre à vous d'expérimenter de nouvelles approches ou de vous perdre dans l'immensité de la carte.



PRINCIPES DU JEU

MISSIONS
EXPLORATION
ATLAS
ARMES
OBJETS
SUPPLÉMENTS
INDEX

AFFICHAGE À L'ÉCRAN

COMMANDES DE BASE

STRUCTURE DU JEU

DÉPLACEMENTS
CARTES & MARQUEURS
SITES & POINTS D'INTÉRÊT
ATTRIBUTS
CHEVAUX
CRIME
DÉFIS
CHASSE
PÊCHE
OBJETS & ARTISANAT

★ MISSIONS ★

Dans les missions principales de *Red Dead Redemption 2*, vous êtes généralement accompagné d'autres membres de la bande de hors-la-loi à laquelle appartient le personnage que vous incarnez. Elles sont autant d'étapes que vous devez franchir pour dérouler le fil du récit.

Lorsqu'une nouvelle mission est disponible, un repère correspondant apparaît sur la carte et sur le radar. Rendez-vous à l'endroit indiqué et parlez à l'individu dont les initiales figurent dans l'icône pour démarrer la mission en question.

L'histoire du jeu est divisée en plusieurs chapitres, chacun comptant un certain nombre de missions qui se débloquent progressivement au fil de votre progression. Les conditions précises que vous devez remplir pour accéder à chacune d'entre elles sont détaillées dans le chapitre Missions du guide.

À l'issue d'une mission, vous recevez une médaille qui évalue votre performance. La qualité de votre récompense dépend du nombre d'objectifs secondaires que vous avez remplis. Initialement cachés, ces objectifs ne sont révélés dans les menus qu'après la fin de la mission en question. Ils vous mettent généralement à l'épreuve de différentes manières, en vous demandant par exemple d'accomplir une tâche en un temps limité ou d'atteindre un certain degré de précision au tir.

Rien ne vous oblige à vous préoccuper de ces défis facultatifs lorsque vous participez à une mission pour la première fois. Profitez du jeu tel que vous le découvrez et comme vous l'entendez, en prenant le temps de vous familiariser avec ses fonctionnalités et d'explorer votre environnement.

Une fois que vous aurez accumulé suffisamment d'expérience, vous pourrez tenter d'obtenir les plus hautes distinctions en rejoignant les missions via l'option Progression ► Histoire du menu de pause.

SAUVEGARDER

Red Dead Redemption 2 enregistre automatiquement votre progression à intervalles réguliers, notamment chaque fois que vous dormez dans votre campement ou dans un lit.

Vous pouvez également enregistrer manuellement vos progrès et créer de nouveaux fichiers de sauvegarde via l'option Histoire du menu de pause (OPTIONS/⊕) – notez toutefois que cette fonctionnalité est indisponible pendant les missions ou lors de certains événements particuliers.

★ EXPLORATION LIBRE ★

Quand vous n'êtes pas engagé dans une mission, vous êtes libre de vous promener sur la carte pour explorer votre environnement. Rien ne vous interdit de vous concentrer uniquement sur les objectifs principaux en vue de terminer l'aventure au plus vite si vous le souhaitez. Pour autant, ce que propose le jeu va bien au-delà.

Que vous déambuliez au hasard ou que vous voyagiez vers une destination précise, chaque excursion réserve son lot de surprises et de découvertes. Rencontres inopinées avec hors-la-loi et représentants de l'ordre, interactions avec la faune et la flore, sans parler du simple fait de partir à la découverte des panoramas spectaculaires offerts par votre environnement... autant de raisons de se perdre volontairement dans les paysages sauvages de l'Amérique à la fin du 19^{ème} siècle.

★ ACTIVITÉS EN TOUS GENRES ★

Parallèlement aux missions principales, vous avez également accès à une multitude d'activités diverses et variées, qu'il s'agisse de mini-jeux ou de tâches spécifiques, comme arrêter un criminel recherché ou apporter un objet à un individu donné.

Ces activités ne présentent généralement pas de difficulté particulière en elles-mêmes. En revanche, un critère important à prendre en compte est celui des distances. La meilleure façon d'optimiser ses déplacements dans un monde aussi vaste consiste à accomplir en priorité les tâches qui se déroulent à proximité de votre position ou sur le chemin de votre prochaine destination. Procéder ainsi vous aidera à rentabiliser vos allées et venues.



DIFFICULTÉ & ACCESSIBILITÉ

Red Dead Redemption 2 propose différentes options qui permettent d'ajuster le niveau de difficulté du jeu en fonction de vos attentes et de vos aptitudes.

Changer de perspective : L'angle de vue par rapport à votre avatar a une incidence directe sur la difficulté du jeu. Vous pouvez alterner entre quatre perspectives différentes en appuyant sur / : plus la caméra s'éloigne du personnage, plus il est facile de se repérer et d'identifier les potentielles menaces alentour ; réciproquement, la vue à la première personne vous complique la tâche, même si elle vous fait gagner en immersion.

Verrouillage de la visée : Disponible via le menu de pause (Paramètres ► Commandes), cette option vous permet d'ajuster le niveau d'aide à la visée dont vous bénéficiez lors des combats. Avec une visée assistée « large », vous pointez automatiquement votre arme sur l'ennemi le plus proche quand vous appuyez sur / , même s'il très éloigné de l'axe de la caméra ; à l'inverse, vous devez préalablement aligner la caméra à proximité de votre cible pour que

le verrouillage automatique fonctionne avec une visée assistée « étroite ». Notez que vous pouvez entièrement désactiver le système de verrouillage en choisissant le réglage Visée libre.

Tapotage assisté : Au cours de l'aventure, il vous sera parfois demandé d'appuyer de façon répétée sur une touche afin de réaliser en urgence une action spécifique – comme par exemple retenir un personnage sur le point de tomber. Ce réglage permet de réduire le nombre de répétitions nécessaire pour réussir de telles séquences interactives ; vous pouvez même choisir de simplement maintenir la touche au lieu d'avoir à la marteler.

Passer à l'étape suivante : Si vous échouez trois fois d'affilée lors d'une séquence de gameplay spécifique, le jeu vous offre la possibilité de continuer l'aventure malgré tout, en passant directement à l'étape suivante. Réfléchissez à deux fois avant d'opter pour cette solution radicale. En général, le passage sauté ne représente guère plus d'une minute de jeu, mais il existe des exceptions.

OPTIMISER SES DÉPLACEMENTS

Il existe plusieurs solutions qui permettent d'abrégier la durée de vos voyages et de faciliter les allées et venues dans le monde du jeu.

★ PLANIFIER SON ITINÉRAIRE ★

Vous avez tout intérêt à consulter la carte du jeu avant de vous embarquer dans un long périple. Un simple coup d'œil peut suffire à vous faire économiser de précieuses minutes.

Lorsque vous êtes à cheval et que vous devez vous rendre dans le cadre d'une mission dans un endroit que vous avez déjà visité, le jeu dessine automatiquement un itinéraire à suivre. Un itinéraire recommandé apparaît également (même si vous êtes à pied) quand vous placez un repère manuel sur la carte. Le chemin ainsi proposé vous conduira à bon port, mais il n'est pas toujours le plus rapide : un rapide examen de la carte peut vous permettre d'identifier d'éventuels raccourcis susceptibles de vous faire gagner du temps, comme par exemple un défilé à travers une zone montagneuse ou tout simplement une chevauchée à travers champs plutôt que le long de chemins.

Un facteur important à considérer est la nature topographique de la carte : les reliefs et dénivellés y sont indiqués par le biais de courbes de niveau. Chacune de ces lignes relie les points de l'environnement situés à la même altitude ; plus les lignes sont rapprochées, plus la pente est raide.

Si par exemple vous devez traverser une vaste étendue désertique, vous pourrez rejoindre directement votre objectif en suivant une trajectoire rectiligne. En revanche, si vous vous trouvez dans un paysage montagneux, il vous faudra étudier attentivement la carte pour choisir le meilleur itinéraire. L'examen du relief permet également de repérer les lieux surélevés susceptibles de vous offrir une vue privilégiée sur les positions des ennemis.

★ LE VOYAGE RAPIDE ★

En améliorant le camp de la bande par le biais du registre (voir page 143), vous pouvez débloquer une carte spéciale qui apparaît dans vos quartiers près de votre lit. Examinez-la en appuyant sur **△/▼** pour accéder au menu de voyage rapide : sélectionnez un des lieux proposés et vous y serez téléporté après une courte scène.

Rapidement au cours de l'aventure, vous débloquentez également la possibilité de voyager à bord de trains ou de diligences, qui vous donnent accès à un ensemble de destinations parmi celles que vous avez déjà visitées. Ces fonctions facilitent les longs déplacements à travers le continent ; elles sont particulièrement utiles lorsque vous vous adonnez à des activités chronophages telles que la chasse aux trésors et la collecte de ressources.

CARTES & MARQUEURS

★ LA CARTE ★

Vous pouvez accéder à la carte principale à tout instant en maintenant **OPTIONS/Ⓚ** ; il est également possible de l'ouvrir depuis le menu de pause en appuyant sur cette même touche.

Votre position y est représentée par une petite épingle dont l'orientation correspond à celle du personnage (**Ⓢ**). Servez-vous de **Ⓛ** pour déplacer le curseur, et de **Ⓡ** (ou **Ⓛ2/Ⓡ2** et **Ⓛ/Ⓡ**) pour régler le niveau de grossissement. Vous avez la possibilité de déposer deux sortes d'icônes manuelles sur la carte : des « balises » (**Ⓢ/Ⓢ**), qui font office de pense-bête, et un « repère » (**Ⓢ/Ⓢ**) qui fait apparaître un itinéraire recommandé entre cette destination et votre emplacement actuel. Enfin, appuyez sur **Ⓢ/Ⓢ** pour afficher la légende des icônes de la carte.

La carte du jeu est initialement voilée ; vous révélez progressivement son contenu en explorant de nouveaux territoires. Les noms et icônes des lieux importants, ainsi que les habitats des animaux, s'y ajoutent également à mesure que vous les découvrez.

★ LE RADAR ★

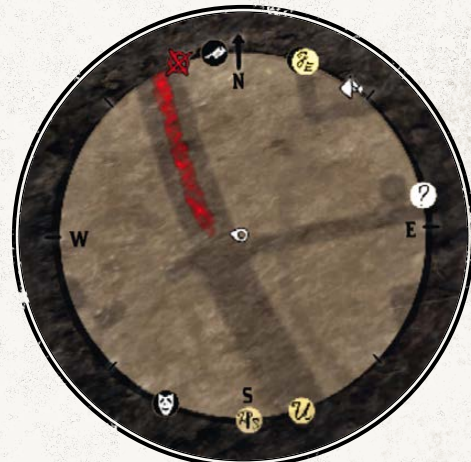
La mini-carte fournit le plan des environs immédiats. Les quatre lettres placées en bordure de l'affichage indiquent les directions cardinales (Nord, Est, Sud, Ouest). Les autres icônes sont identiques à ceux utilisés sur la carte principale.

La plupart de ces symboles disparaissent quand ils sortent de la zone incluse dans la mini-carte. Les objectifs de mission, les marqueurs manuels et l'icône du cheval restent en revanche affichés en permanence :

ils glissent sur le pourtour de la mini-carte lorsque les destinations correspondantes sont situées au-delà de son périmètre.

Les individus avec lesquels vous entrez en conflit armé sont représentés sur le radar par des points rouges ; les hommes de loi y sont symbolisés par un icône spécifique lors des phases de combat ou de poursuite active. Lorsque vos ennemis se trouvent en dehors du secteur de la mini-carte, un indicateur de menace de couleur rouge placé en bordure de l'affichage trahit leur position approximative.

Dans le cadre de certaines missions, il vous faudra parfois fouiller des secteurs spécifiques – généralement pour trouver un individu ou un objet. Le périmètre de ces zones de recherche est dessiné en jaune ou en blanc sur les cartes du jeu. Notez que vous pouvez élargir la vue offerte par le radar ou le transformer en une simple boussole en maintenant **Ⓢ**.



PRINCIPES DU JEU

MISSIONS
EXPLORATION
ATLAS
ARMES
OBJETS
SUPPLÉMENTS
INDEX

AFFICHAGE À L'ÉCRAN

COMMANDES DE
BASE

STRUCTURE DU JEU

DÉPLACEMENTS

CARTES & MARQUEURS

SITES & POINTS D'INTÉRÊT

ATTRIBUTS

CHEVAUX

CRIME

DÉFIS

CHASSE

PÊCHE

OBJETS & ARTISANAT

★ LES ICONES MANUELS ★

L'itinéraire qui se dessine sur la carte quand vous placez un repère avec  s'affiche directement sur le radar, ce qui en fait un formidable outil d'aide à la navigation. Les balises () constituent quant à elles un excellent moyen de se rappeler où se situent certains lieux marquants que vous avez pu croiser sur votre route. Notez que vous pouvez effacer ces icônes en rappuyant sur les mêmes touches.

LÉGENDE DES CARTES

SYMBÔLE	SIGNIFICATION
	Votre personnage
	Votre cheval / Monture temporaire
	Balise
	Repère
	Ennemi
	Corps
	Début de mission
	Inconnu
	Campement (dans la nature)
	Camp de la bande

SYMBÔLE	SIGNIFICATION
	Barbier
	Boucher
	Médecin
	Magasin
	Armurier
	Hôtel
	Vendeur de journaux
	Bureau de poste
	Saloon
	Spectacle

SYMBÔLE	SIGNIFICATION
	Ecurie
	Diligence
	Gare
	Tailleur
	Trappeur
	Magasin de pêche
	Jeu de couteau
	Poker
	Blackjack
	Dominos

SITES & POINTS D'INTÉRÊT

Le monde de *Red Dead Redemption 2* regorge d'opportunités. Cette section introduit les principaux points d'intérêt que vous rencontrerez au cours des premières heures de jeu.

Les services et commerces disponibles dans les villes ne sont pas toujours accessibles, comme l'explique le tableau suivant. Le cas échéant, leur icône est affiché en gris. Notez que la plupart des commerces vous ferment leurs portes lorsque vous êtes recherché par les autorités.

STATUTS POSSIBLES

ICÔNE	SIGNIFICATION
	Le service (ici, un magasin) est accessible.
	Le service est actuellement fermé. Revenez pendant les heures d'ouverture pour y accéder.
	Le service est indisponible, soit parce que vous êtes actuellement recherché par les autorités, soit parce que vous devez préalablement le débloquer en progressant dans l'aventure.
	Quelque chose vous attend dans le service – comme une nouvelle interaction.

★ LE CAMP DE LA BANDE ★

Les membres de la bande de Van der Linde vivent dans un camp qui fait office de quartier général.

Vos acolytes sont parfois identifiés sur les cartes par des icônes dans lesquels figurent leurs initiales. Ceux-ci correspondent aux points de départ de nouvelles missions – le cas échéant, rendez-leur visite afin de continuer à dérouler le fil du récit. Même quand ils n'ont pas de mission à vous confier, les membres de la bande vous réservent régulièrement

des anecdotes ou des aventures diverses à partager ; chacun d'entre eux fait l'objet d'une mise en scène travaillée qui participe à vous immerger dans la vie du camp.

Vous avez la possibilité d'améliorer le camp en interagissant avec le registre situé aux abords de la tente de Dutch (notez que cette fonctionnalité ne devient disponible qu'après avoir rempli une mission confiée par Leopold Strauss au début de l'aventure). Ces aménagements, relativement onéreux, sont financés avec l'argent que vous versez dans la cagnotte posée près du registre. Parmi les nombreux investissements possibles, vous pouvez par exemple améliorer la qualité des marchandises disponibles dans le camp ou débloquer la fonction de voyage rapide.

LÉGENDE DES CARTES

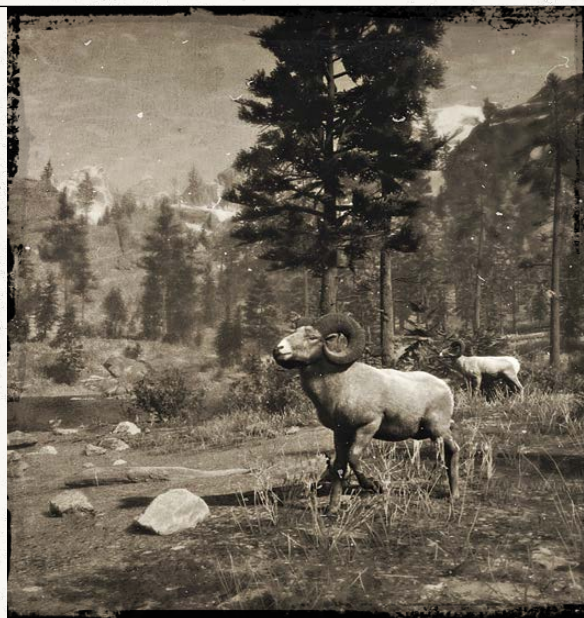
ICÔNE	SIGNIFICATION
	Votre tente, où vous pouvez entre autres vous raser, changer de tenue et dormir.
	Pearson, le cuisinier du campement. Apportez-lui du gibier pour qu'il prépare des ragoûts plus nourrissants et pour qu'il améliore votre équipement, en fabriquant par exemple des sacs à dos dotés d'une plus grande contenance.
	Le chariot de Pearson, dans lequel vous trouverez des provisions.
	Le chariot d'Arthur, qui sert de dépôt d'armes et de munitions.
	Le chariot de Strauss, où se trouvent les objets de soin.
	Ragoût du camp.
	Les corvées sont des tâches relativement simples que vous pouvez accomplir pour participer à la vie du camp.
	Interagissez avec le registre lorsque vous voulez acheter des améliorations pour le campement. Celles-ci sont financées par le biais de la cagnotte, qui se trouve près du registre et que vous pouvez alimenter avec vos propres deniers.
	Vos économies personnelles.

★ LES VILLES ★

Le monde de *RDR2* compte plusieurs bourgades de taille plus ou moins importante dans lesquelles vous trouverez toutes sortes de fonctionnalités. Certains commerces sont initialement indisponibles : vous devez remplir des missions spécifiques durant les premiers chapitres de l'aventure afin de les débloquer.

LÉGENDE DES CARTES

ICONE	SIGNIFICATION
	Les villes concentrent un grand nombre de points d'intérêt, qu'il s'agisse de magasins ou de personnages avec lesquels interagir. Parmi eux figurent des « inconnus », des individus marqués par des points d'interrogation susceptibles de vous confier des missions au long cours.
	Quand vous faites l'objet d'une prime, vous avez plus de chances de passer inaperçu si vous changez de coupe de cheveux ou que vous vous faites tailler la barbe en vous rendant chez un barbier .
	Les bouchers vendent et achètent des parties ou carcasses d'animaux. Conservez les pièces rares au lieu de les vendre : elles entrent dans la composition de nombreuses recettes d'artisanat.
	Les médecins proposent des fortifiants et des stimulants qui servent à régénérer les jauges d'attribut.
	Les magasins généraux vendent différents types de marchandises, depuis des provisions aux vêtements en passant par du matériel de pêche et de chasse.
	Les armuriers sont spécialisés dans le commerce d'armes et de munitions.
	Les recéleurs vendent des produits illégaux comme de la dynamite et de l'alcool de contrebande. Ils proposent également des objets rares comme les talismans et les amulettes.
	Rendez-vous dans un hôtel lorsque vous souhaitez dormir (pour régénérer les jauges et noyaux d'attribut) et prendre un bain (pour vous nettoyer et restaurer les noyaux d'attribut). Vous pouvez également vous changer en interagissant avec la garde-robe.
	Vous avez la possibilité d'acheter des journaux pour vous tenir au courant des dernières actualités.
	Rendez-vous dans un studio de photographie si vous voulez vous faire tirer le portrait.
	Les bureaux de poste se trouvent généralement dans les gares ; ils servent à envoyer et recevoir du courrier, mais aussi à payer les éventuelles primes mises sur votre tête.
	Vous pouvez consommer de l'alcool et manger des plats nourrissants dans les saloons .
	Des spectacles sont régulièrement joués dans de petits théâtres.
	Vous pouvez acheter et vendre des chevaux, personnaliser leur apparence et améliorer leur équipement en vous rendant dans une écurie .
	Prenez le train dans une gare ou montez dans une diligence pour voyager rapidement d'une région à une autre.
	Les tailleurs et le trappeur vous donnent accès à de nouvelles tenues.
	Jeu du couteau, poker, blackjack et dominos sont les différents jeux d'argent auxquels vous pouvez vous adonner en ville.



★ LES GRANDS ESPACES ★

Red Dead Redemption 2 retranscrit avec fidélité la diversité des paysages naturels de l'Amérique de la fin du 19^{ème} siècle. Montagnes rocheuses, grandes plaines, marécages, rivières, lacs, déserts – autant de territoires parfois inhospitaliers dans lesquels la faune et la flore occupent une place importante.

Des petits rongeurs aux ours les plus féroces, vous rencontrerez une large variété d'animaux lors de vos expéditions. Chaque espèce vit dans son habitat naturel, où vous pouvez la chasser pour vous procurer de précieuses ressources – vous en saurez plus sur cette activité en lisant la section qui lui est consacrée plus loin dans ce chapitre (voir page 22).

De la même façon, différentes sortes de poissons vivent dans les rivières et les lacs. Vous êtes libre de les pêcher dès l'instant où vous faites l'acquisition de votre première canne lors du second chapitre de l'aventure – notez toutefois que vous aurez besoin d'un matériel plus évolué pour pouvoir attraper les plus beaux spécimens (voir page 163 pour plus de détails).

Vous avez la possibilité d'établir un campement de fortune dans n'importe quel lieu situé à bonne distance de toute habitation – il vous suffit pour cela de sélectionner l'option correspondante dans la roue des objets. Vous pouvez profiter de cette halte pour changer de tenue, dormir, cuisiner et fabriquer des objets. Lorsque vous entreprenez un long périple, prenez la précaution de faire des pauses régulières au coin d'un feu en vue de régénérer vos attributs (tournez la page pour plus de détails à ce sujet).

Les conditions climatiques sont également un facteur à prendre en compte quand vous arpentez les étendues sauvages du jeu : lorsque vous vous aventurez dans des lieux soumis à des températures extrêmes, veillez à vous vêtir en conséquence, sans quoi vos noyaux d'attributs risquent de fondre comme neige au soleil.

Enfin, le cycle jour/nuit joue un rôle important dans *RDR2*. Par exemple, la plupart des magasins sont fermés pendant la nuit ; certains personnages ou créatures ne peuvent être rencontrés qu'à des moments spécifiques de la journée ; les missions sont susceptibles de se dérouler différemment selon que vous les jouez le jour ou la nuit. Une journée complète dans le jeu correspond à 48 minutes dans la vie réelle (notez toutefois que le temps s'écoule plus lentement quand vous vous trouvez dans le camp de la bande). Chaque fois que vous dormez (près d'un feu de camp, dans votre tente ou dans une chambre louée), vous avez l'occasion d'accélérer le temps et de reprendre le jeu quelques heures plus tard. Il est généralement possible de choisir la durée du repos parmi trois réglages possibles – une option bienvenue lorsque vous attendez un événement se déroulant à un horaire particulier.

PRINCIPES DU JEU

MISSIONS

EXPLORATION

ATLAS

ARMES

OBJETS

SUPPLÉMENTS

INDEX

AFFICHAGE À
L'ÉCRAN

COMMANDES DE
BASE

STRUCTURE DU
JEU

DÉPLACEMENTS

CARTES &
MARQUEURS

SITES & POINTS
D'INTÉRÊT

ATTRIBUTS

CHEVAUX

CRIME

DÉFIS

CHASSE

PÊCHE

OBJETS &
ARTISANAT

ATTRIBUTS ET JAUGES

Votre personnage est doté de trois attributs principaux, sa monture de deux.

LISTE DES ATTRIBUTS

ICONE	NOM	DESCRIPTION
	Santé	La quantité de dégâts que peut encaisser votre personnage avant de mourir.
	Energie	Les réserves d'énergie dont dispose votre personnage pour réaliser des actions comme le sprint ou les sauts.
	Sang-froid	La quantité de temps que vous pouvez passer en mode Sang-froid.
	Energie du cheval	Les réserves d'énergie dont dispose votre monture pour le galop et les sauts.
	Santé du cheval	La quantité de dégâts que peut encaisser votre monture avant de mourir.

Chacun de ces attributs est représenté par une double jauge qui s'affiche dans le coin inférieur gauche de l'écran à chaque variation. Cet affichage se compose d'une **jauge circulaire principale**, à l'intérieur de laquelle est inscrit le **noyau de l'attribut**.

★ JAUGES PRINCIPALES ★

Chaque fois que vous puisez dans vos réserves de santé, d'énergie et de sang-froid, les jauges circulaires des attributs correspondants diminuent. Les jauges de santé et d'énergie se régénèrent automatiquement au fil du temps ; celle de Sang-froid se remplit à mesure que vous éliminez des cibles. Notez que vous pouvez également les restaurer en consommant des fortifiants et en dormant.

Les jauges circulaires sont amenées à s'allonger à mesure que vous progressez dans l'aventure. En réalisant certaines actions, vous obtenez des points d'attribut ; chaque fois que ce total de points franchit un seuil spécifique, la jauge de l'attribut concerné croît d'un segment.

★ NOYAUX DES ATTRIBUTS ★

L'icône au centre de l'affichage correspond au noyau de l'attribut ; il s'agit d'une jauge qui remplit deux fonctions spécifiques. Le noyau agit d'une part comme une extension de la jauge circulaire : il diminue peu à peu à partir du moment où celle-ci arrive à zéro suite à une utilisation excessive de la ressource en question. Dans le cas de la santé, le fait que la jauge circulaire et le noyau soient entièrement vides entraîne la mort de l'individu.

Le noyau détermine d'autre part la vitesse à laquelle se recharge la jauge circulaire qui lui est associée. Plus le noyau est plein, plus la jauge circulaire se remplit rapidement ; réciproquement, la vitesse de recharge diminue quand le niveau du noyau est bas.

Il s'agit donc là d'un mécanisme essentiel. Lors d'une fusillade, vous partirez avec une longueur d'avance si votre noyau de santé est plein : à la

moindre alerte, il vous suffira en effet de rester un moment à couvert pour que votre santé se régénère. À l'inverse, vous risquez de vous retrouver rapidement en mauvaise posture si votre noyau est quasiment vide...

Les noyaux d'attribut se vident progressivement avec le temps, sous l'effet de la faim et de la fatigue. Un noyau plein apparaît totalement blanc ; à mesure qu'il se vide, le symbole qui le caractérise se colore peu à peu en gris.

Dans des conditions normales, un noyau se vide entièrement en 90 minutes (en temps réel, soit l'équivalent d'un peu moins de deux jours dans le jeu). Sous l'action de températures extrêmes, la vitesse à laquelle il diminue augmente radicalement.

★ RÉGÉNÉRATION DES NOYAUX ★

Dormir, prendre un bain et consommer de la nourriture appropriée sont autant de moyens de régénérer les noyaux d'attribut.

Plusieurs options s'offrent à vous lorsque vous souhaitez prendre du repos en vue de recharger vos noyaux d'attribut :

★ **Feux de camp** : À l'issue de la mission du chapitre 2 « Une blessure d'amour-propre », vous pouvez camper librement lorsque vous êtes dans la nature – il vous suffit pour cela de sélectionner l'option correspondante dans la roue des objets, ou de maintenir /Y avant d'appuyer une nouvelle fois sur la même touche. Vous avez la possibilité de dormir et de fabriquer des objets quand vous campez.

★ **Lit** : Vous pouvez également dormir dans votre lit lorsque vous vous trouvez dans le campement de la bande de van der Linde.

★ **Chambres louées** : Enfin, il est possible moyennant finances de passer la nuit dans des chambres louées en ville.

Si vous voulez en savoir plus sur les fonctionnalités relatives aux noyaux d'attribut, référez-vous à la section correspondante du chapitre Exploration (voir page 167).



★ LA SANTÉ ★

La santé est l'attribut que vous devez surveiller avec le plus d'attention. Si la jauge circulaire et le noyau de santé de votre personnage se vident entièrement, il meurt. Veillez à ce que figurent toujours quelques fortifiants dans votre sacoche pour parer aux situations d'urgence.

Le meilleur moyen de faire rapidement monter de niveau cet attribut est de neutraliser les ennemis avec des attaques de mêlée et des armes de lancer. La liste de toutes les méthodes d'entraînement permettant de développer la jauge de santé vous attend à la page 167.



★ L'ÉNERGIE ★

Les mouvements nécessitant un effort important (comme sprinter et sauter) consomment de l'énergie. Une bonne gestion de cette ressource est essentielle lors des longs déplacements.

Sur des distances importantes, alternez les phases de sprint gourmandes en énergie (où vous martelez **X/A**) avec des périodes plus calmes pendant lesquelles vous maintenez simplement la touche enfoncée le temps de laisser la jauge se recharger.

Les mêmes principes s'appliquent quand vous chevauchez votre monture. Notez toutefois qu'il est possible de galoper sans dépenser

d'énergie : il vous suffit pour cela d'appuyer sur **X/A** en cadence, autrement dit au rythme de la course du cheval.

Le fait de sprinter régulièrement participe à faire monter le niveau de cet attribut. Les différentes méthodes permettant d'augmenter vos réserves d'énergie sont détaillées à la page 167.



★ LE SANG-FROID ★

À tout moment, vous avez la possibilité de déclencher un effet de ralenti qui laisse vos ennemis entièrement à votre merci. Baptisée « Sang-froid », cette aptitude spéciale représente un formidable atout lors des fusillades.

Appuyez sur **CS/RT** pendant que vous visez pour entrer en mode Sang-froid. La jauge correspondante s'affiche alors à l'écran et diminue progressivement.

À l'issue de la mission « L'essence de la richesse » du chapitre 2, vous débloquent la possibilité de « marquer » vos ennemis à l'aide du réticule de visée et de la touche **R1/RB** – appuyez ensuite sur **R2/RT** pour que votre personnage tire à la vitesse de l'éclair et avec une précision infaillible sur chacune des cibles sélectionnées.

Vous ferez rapidement monter de niveau cet attribut si vous éliminez vos adversaires avec des tirs à la tête à longue distance et des tirs à l'aveugle. D'autres méthodes d'entraînement vous sont présentées à la page 167.

PRINCIPES DU JEU

MISSIONS

EXPLORATION

ATLAS

ARMES

OBJETS

SUPPLÉMENTS

INDEX

AFFICHAGE À
L'ÉCRAN

COMMANDES DE
BASE

STRUCTURE DU
JEU

DÉPLACEMENTS

CARTES &
MARQUEURS

SITES & POINTS
D'INTÉRÊT

ATTRIBUTS

CHEVAUX

CRIME

DÉFIS

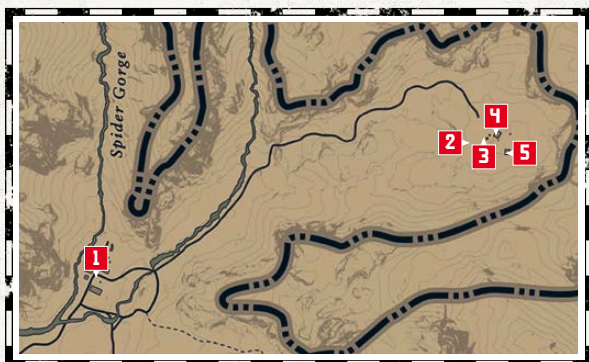
CHASSE

PÊCHE

OBJETS &
ARTISANAT



★ LES HORS-LA-LOI VENUS DE L'OUEST ★



Objectifs de médaille

- ★ Ne subissez aucun dégât pendant la fusillade
- ★ Récupérez au moins six objets dans la maison des Adler
- ★ Terminez la mission avec une précision d'au moins 80%

Notes

Le défi le plus difficile est de ne pas subir de dégâts pendant la fusillade. Éliminez vos ennemis l'un après l'autre en restant constamment à couvert.



1 Après la scène d'ouverture, emboîtez le pas à Dutch (maintenez **X/A** et dirigez-vous avec **L**) tout en suivant les instructions qui s'affichent à l'écran.



Lorsque vous atteignez la maison, attachez votre cheval en maintenant **A/Y**, puis suivez Dutch à pied. Mettez-vous à couvert dans la cabane sur votre gauche en appuyant sur **R1/RB** quand le jeu vous y invite.



Après avoir regardé en direction de Micah à l'aide de **R**, équipez-vous du revolver : maintenez pour cela **L1/LB**, puis inclinez **R** vers le haut avant de relâcher la touche. Vous devez désormais protéger Dutch en éliminant les hommes qui le menacent. Maintenez **L2/LT** et ajustez la position du réticule sur votre première cible, puis ouvrez le feu avec **R2/RT** ; remettez-vous ensuite à couvert en relâchant la gâchette, et répétez la procédure jusqu'à ce que vous ayez fait place nette. Méfiez-vous des deux individus qui surgissent respectivement à la fenêtre de l'étage et des latrines sur votre gauche.



4 Suivez Dutch dans la maison et emparez-vous des objets disponibles (y compris ceux cachés dans les meubles et à l'étage) en maintenant **Q/X**. Maintenez **PS** lorsque la commande s'affiche à l'écran pour ouvrir votre sacoche, et consommez un aliment prélevé dans vos provisions, comme par exemple des haricots à la tomate. Ceci a pour effet d'accélérer la régénération de votre santé (rendez-vous à la page 16 si vous voulez en savoir plus sur le fonctionnement des attributs).

5 De retour à l'extérieur, avancez jusqu'à la grange voisine et ouvrez les portes en appuyant sur **A/Y**. Quand un ennemi vous agresse, neutralisez-le avec quelques attaques de mêlée (appuyez à plusieurs reprises sur **Q/B**), avant de l'interroger (maintenez **L2/LT** et suivez les instructions à l'écran). Une fois que vous avez ramassé votre arme et votre chapeau, centrez la vue sur le cheval en maintenant **L2/LT**, puis avancez lentement vers lui tout en appuyant sur **Q/X** pour le calmer. Conduisez-le à l'extérieur avec **A/Y**, puis attachez-le à un poteau avant de pénétrer dans la cabane.

LES VOYAGES

L'utilisation du train et de la diligence, ainsi que la fonction de voyage rapide facilitent les longs déplacements ; ces trois fonctionnalités sont particulièrement utiles lorsque vous vous adonnez à des activités qui favorisent les allées et venues, telles que la chasse aux trésors et la collecte de ressources.

★ ★ ★ ★ ★

LE VOYAGE RAPIDE

Une fois que vous avez amélioré vos quartiers dans le camp de Van der Linde en interagissant avec le registre (voir page 143), une carte apparaît sur le côté du chariot d'Arthur (ou dans sa chambre dans le manoir de Shady Belle). Examinez-la en maintenant   pour ouvrir le menu de voyage rapide, qui regroupe une sélection des principales destinations que vous avez déjà visitées dans le jeu. Sélectionnez-en une et vous serez automatiquement transporté à l'endroit en question après une courte scène.

Destinations possibles :

- | | | |
|-----------------|---------------|------------------------------|
| ★ Annesburg | ★ Rhodes | ★ Valentine |
| ★ Emerald Ranch | ★ Saint Denis | ★ Relais commercial Van Horn |
| ★ Lagras | ★ Strawberry | ★ Blackwater* |



LE TRAIN

Les trains assurent la liaison entre les principales villes du jeu. Pour utiliser ce moyen de transport, il vous suffit d'acheter un billet dans une gare et vous serez conduit à la destination de votre choix en l'espace de quelques secondes.

Lieux desservis :

- | | | |
|------------------|-----------------|-------------------|
| ★ Annesburg | ★ Rhodes | ★ Valentine |
| ★ Benedict Point | ★ Gare de Riggs | ★ Gare de Wallace |
| ★ Emerald Ranch | ★ Saint Denis | |



LES DILIGENCES

Les diligences peuvent vous conduire dans des endroits qui ne sont desservis ni par le train ni par le voyage rapide. Examinez une borne marquée par l'icône «  » ou parlez directement au conducteur, puis achetez un billet pour la destination de votre choix. Vous y serez transporté le temps d'une courte scène.

Lieux desservis :

- | | | |
|------------------|---------------------|------------------------------|
| ★ Annesburg | ★ Ranch MacFarlane* | ★ Tumbleweed* |
| ★ Armadillo* | ★ Rhodes | ★ Valentine |
| ★ Blackwater | ★ Saint Denis | ★ Relais commercial Van Horn |
| ★ Gare d'Emerald | ★ Strawberry | |



* À partir de l'épilogue 1



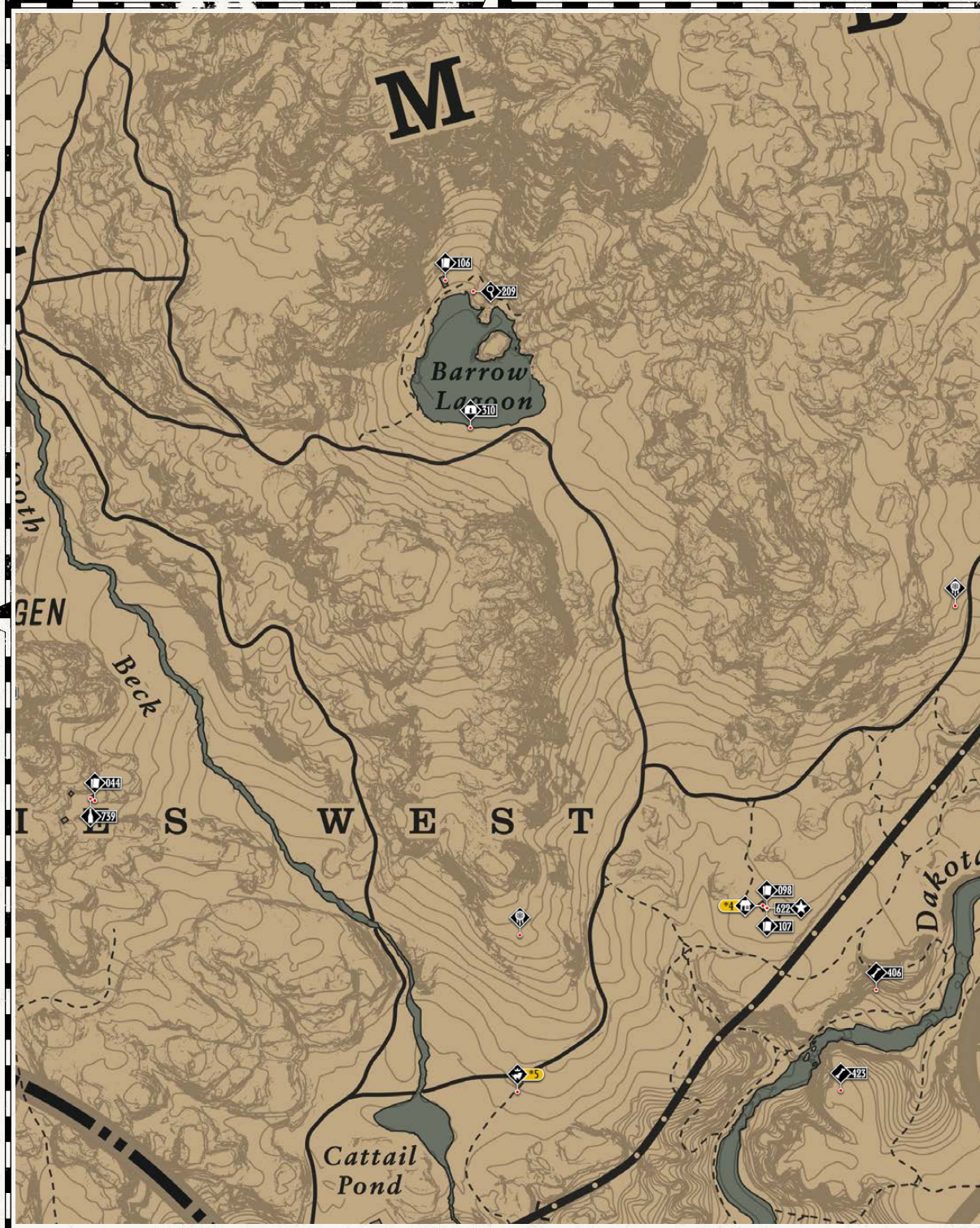
TRAMWAY DE SAINT DENIS

À Saint Denis, vous avez la possibilité à tout moment de monter à bord des tramways qui circulent lentement dans les rues de la ville – notez toutefois qu'il est plus rapide de se déplacer à pieds qu'avec ce mode de transport.



- 043** Geraldine Emerson | Sur une caisse à l'étage de la grange
- 064** Augusta Tremlow | Sur la plateforme de la tour de l'éolienne
- 111** Appareil d'exécution électrique - 1888 - H.P. Brown, A. Kennelly | Dans la maison, sous les lits superposés à l'étage
- 216** Conquistador congelé | Vous pouvez récupérer le morion sur le corps du soldat
- 312** Bois pétrifié cobalt, argent | Sur la charrette sous l'avancée rocheuse au nord-ouest de Lake Isabella
- 337** Argent | A l'étage de la maison de Hanging Dog Ranch, près des lits superposés
- 373** Bourse, rhum pirate vieilli | A l'étage du refuge de montagne
- 426** Site de l'os de la grotte au Nord de Big Valley | Dans une grotte

- 501** Coordonnées de sculpture rocheuse 1 | Au sommet du mont Hagen
- 627** Couteau en bois de cerf | Sur le cadavre d'un ours
- 745** Sur un tonneau à l'étage de la grange
- 757** Sur une souche à l'intérieur de la cabane de montagne, entre les lits superposés et l'échelle
- 902** Sabot de Vénus
- *1** Cabane de Snowfield
- *2** Bison blanc légendaire
- *3** Saumon rouge légendaire



PRINCIPES
DU JEU

MISSIONS

EXPLORATION

ATLAS

ARMES

OBJETS

SUPPLÉMENTS

INDEX

INTRODUCTION

LÉGENDE

UTILISATION

INDEX

CARTES

PAGE 250 | B7

PAGE 256 | C6

- 044** Agnès Guyon | Sur une caisse dans la cabane
- 098** Joueur de billard - Edwin A. Rowe | Sur un rebord de fenêtre dans la cabane
- 106** Patineur - Felix Hawley | Sur une table dans la cabane
- 107** Lanceur de marteau - Capt. Jack Page | Sur un rebord de fenêtre dans la cabane
- 209** Tombe profanée
- 310** Fortifiant miracle, argent | Dans une souche creuse sur la rive sud de Barrow Lagoon
- 406** Site de l'os du mur rocheux des Grizzlies | Au pied de la falaise

- 423** Site de l'os de la frontière Nord des Heartlands | En haut de la falaise, près du bord
- 622** Otis Miller et le prince d'Arabie | Clawson's Rest, sur une table de nuit dans la cabane
- 739** Dans une petite caisse à l'intérieur de la cabane la plus à l'est de Millesani Claim, près de l'entrée de la mine
- *4** Cabane de Clawson's Rest
- *5** Mouflon légendaire

FICHES DES ARMES

REVOLVERS



REVOLVER CATTLEMAN

Disponibilité : Tous les armuriers | Dans l'inventaire au début du jeu



REVOLVER DE FLACO

Disponibilité : A récupérer près du corps de Flaco Hernandez après votre duel dans le cadre d'une mission As de la gâchette ; il s'agit de votre seule chance d'obtenir cette arme (voir page 193) | **Note :** Ne peut pas être personnalisé



REVOLVER DE GRANGER

Disponibilité : A récupérer près du corps d'Emmet Granger après votre duel dans le cadre d'une mission As de la gâchette ; il s'agit de votre seule chance d'obtenir cette arme (voir page 192) | **Note :** Ne peut pas être personnalisé



REVOLVER DOUBLE ACTION

Disponibilité : Tous les armuriers (après « Une générosité inattendue », chapitre 2) | A récupérer lors du cambriolage que vous commettez avec Sean lors du chapitre 3 (voir page 183) | **Note :** Les joueurs qui ont mené à bien la chasse au trésor correspondante dans *GTA Online* reçoivent un modèle pré-modifié de cette arme après « Vers l'est » (chapitre 1), et ils sont les seuls à pouvoir la personnaliser avec la couleur or



REVOLVER D'ALGERON

Disponibilité : Récompense finale de la mission « Duchesses et autres animaux » (voir page 206) | **Note :** Ne peut pas être personnalisé



REVOLVERS (SUITE)



REVOLVER DE MICAH

Disponibilité : Retourner sur le lieu du combat final au sommet du mont Hagen à l'issue de la mission « Le poison de l'Amérique » (épilogue 2), et récupérer l'arme près du cadavre congelé | **Note :** Ne peut pas être personnalisé



REVOLVER SCHOFIELD

Disponibilité : Tous les armuriers (après « Heureux les simples d'esprit », chapitre 2) | A récupérer lors du braquage du cabinet du médecin de Valentine (voir page 181)



REVOLVER DE CALLOWAY

Disponibilité : A récupérer près du corps de votre victime à l'issue du dernier duel de la mission « De grands hommes, et une femme » ; il s'agit de votre seule chance d'obtenir cette arme (voir page 193) | **Note :** Ne peut pas être personnalisé



REVOLVER D'OTIS MILLER

Disponibilité : Dans un coffre caché dans la partie nord de Cholla Springs ; deux cartes au trésor conduisent à cette cache (voir page 341) | **Note :** Ne peut pas être personnalisé



PISTOLET VOLCANIC

Disponibilité : Tous les armuriers (après « Vers l'est », chapitre 1) | Disponible gratuitement avec l'édition spéciale/ultime du jeu



PISTOLETS



PISTOLET SEMI-AUTOMATIQUE

Disponibilité : Armuriers de Valentine et Saint Denis (après « Les joies de la civilisation », chapitre 4)



PRINCIPES
DU JEU

EXPLORATION

MISSIONS

ATLAS

ARMES

OBJETS

SUPPLÉMENTS

INDEX

ATTRIBUTS

DÉGRADATION

MUNITIONS

ARMURIERS

AUTRES
BOUTIQUES

PERSONNALISATION

**FICHES DES
ARMES**

