



# Cyberpunk 2077

- Création de Token pour le système d'amélioration corporelle.
- Création d'un système d'exploitation comportant 4 implants.

# Contexte

# Qu'est-ce que les implants ?

- Les implants sont les Tokens principaux du **système d'amélioration corporelle** présent dans Cyberpunk 2077.
- Ils sont les occupants des différentes parties du corps de l'avatar du joueur.
- Ils permettent de **modifier et améliorer l'avatar du joueur** en boostant ses capacités et en lui en attribuant de nouvelles.

# Qu'est-ce que les systèmes d'exploitation ?

- Les systèmes d'exploitation sont retranscrits sous la forme **d'implants actifs**, ce qui signifie qu'ils demandent une action de la part du joueur pour appliquer leurs effets.
- Ce sont des implants qui **débloquent de nouvelles capacités** pour le joueur et **boostent ses capacités initiales** lors de leurs utilisations.
- Les effets de ces implants ne sont disponibles que sur **une courte durée** pouvant varier en fonction de leur paramètre.
- Il existe pour chaque système d'exploitation **plusieurs implants** ayant le même effet principal mais des variations dans les effets secondaires. Ces variations sont souvent dû à la rareté et au niveau de l'implant. Plus un implant est rare, et / ou de niveau plus élevé, plus il est puissant.

# Les systèmes d'exploitation déjà existant :

- **Les Cyberconsoles :**
  - Permettent l'utilisation des piratages rapides, permettant au joueur de pirater le matériel qui l'entour et les ennemis disposant d'implants.
  - Système comportant 6 implants.
- **Le Berserk :**
  - Permet un combat violent au corps à corps en ne consommant aucune endurance et empêchant la vie du joueur de descendre en dessous d'un certain seuil, ou l'empêchant tout simplement de diminuer. Avec cet implant activé, l'utilisation des armes à distance est impossible.
  - Système comportant 4 implants.
- **Le Sandevistan :**
  - Un système d'exploitation ralentissant le temps jusqu'à 85%, en ne ralentissant pas le joueur.
  - Système comportant 5 implants.

# **Token : Système d'exploitation IEM**

# Présentation du Token :

- **Système d'exploitation IEM :**

- Chargez, puis lancez une IEM affaiblissant et neutralisant tout le matériel cybernétique et les ennemis dans son rayon d'action.
- Système comportant 4 implants.

- **Intentions avec la création de ce système d'exploitation :**

- Création d'un système comportant des implants reposants en grande partie sur les autres équipés par le joueur.
- Création d'un système d'exploitation permettant de ressentir le réel impact des implants sur le corps humain en créant des implants puissants mais pour lesquels aucune utilisation n'est sans effet sur le corps.
- Création d'un système demandant maîtrise des déplacements et stratégie pour profiter des effets des implants.
- Création d'implants évoluant avec le joueur.

Chacune des intentions liées à la création de ce système ont pour but de combler un manque que j'ai pu ressentir lors de mon expérience de jeu.

Pour ce faire, j'ai décidé avec ce système d'exploitation de **mettre l'accent sur une manipulation rigoureuse et minutieuse du système d'amélioration corporelle**, ainsi que sur **une maîtrise nécessaire des déplacements** des joueurs à l'intérieur du monde qu'ils parcourent.

# Fonctionnement du système d'exploitation :

- **Système d'exploitation IEM**, fonctionnement en 2 grandes étapes :
  - **Etape 1 « Mode Chargement »** : Chargement de l'implant par le biais de petites IEM de zone déployée en fonction de la condition de déploiement de l'implant équipé. Lors de cette étape le joueur doit réussir à charger l'implant en une durée définie par l'implant équipé. Pour charger l'implant, le joueur doit affecté un certain nombre d'ennemis avec les IEM qu'il déploie, faisant augmenter de x% le chargement de l'implant par ennemi sous les effets de l'IEM.
  - **Etape 2 « Déploiement de l'IEM »** : Une fois l'implant chargé, le joueur est libre de déployer une grande IEM de zone affectant tous les ennemis s'y trouvant et leur appliquant les effets liés à l'implants équipé. Il est important de comprendre que le déploiement de cette IEM n'est pas inclus dans la durée d'activation de l'implant. Une fois l'implant chargé, il est possible de déployer l'IEM même lorsque l'implant n'est pas actif.

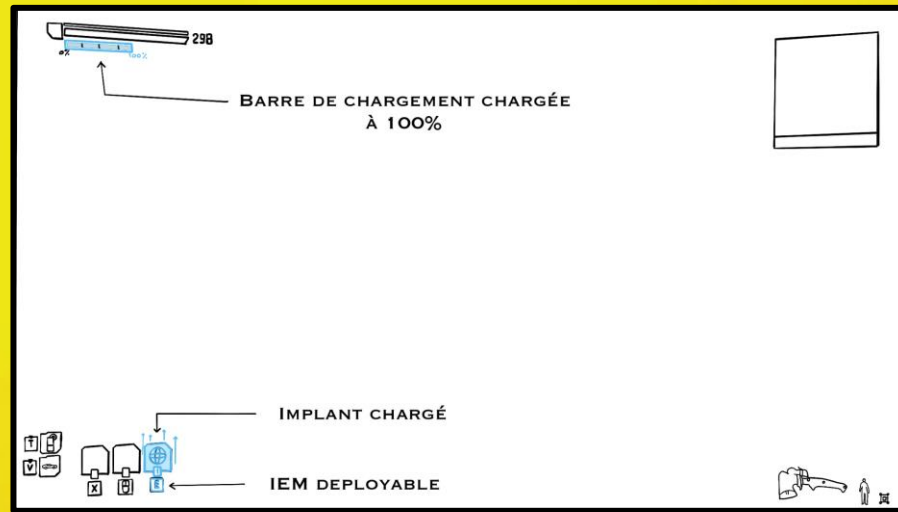
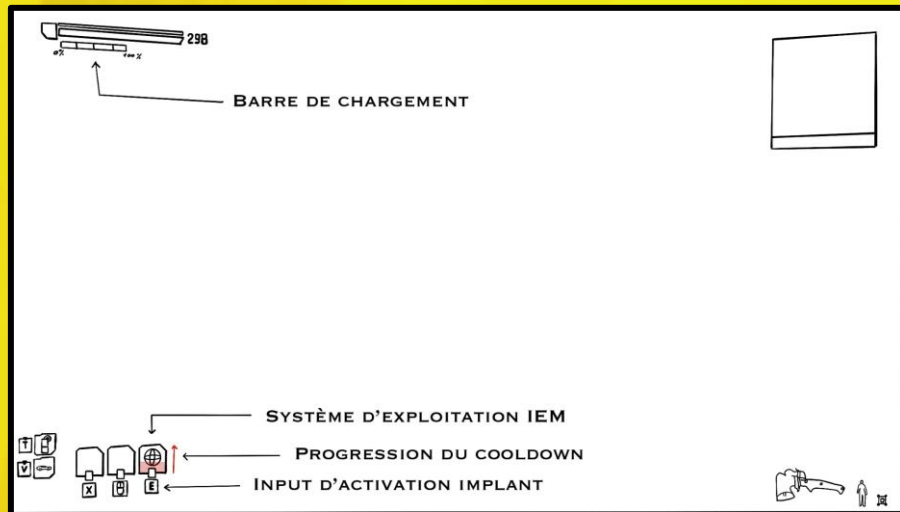
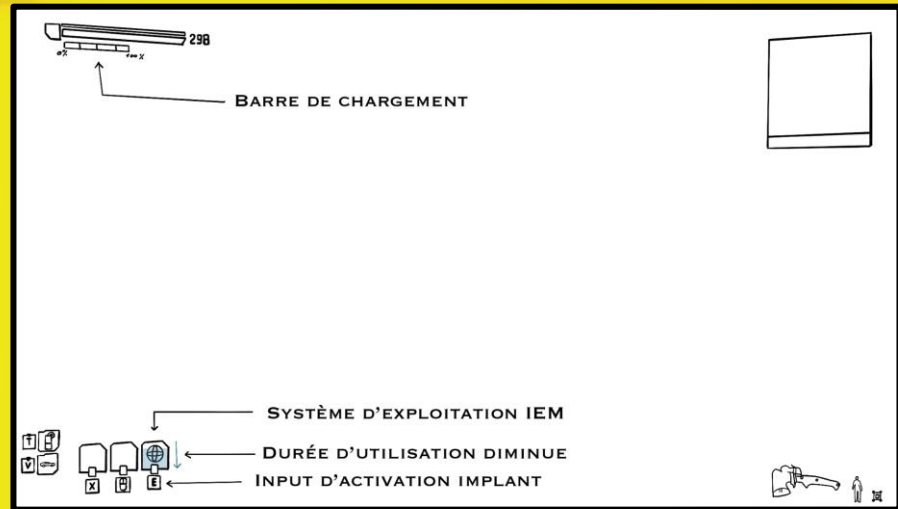
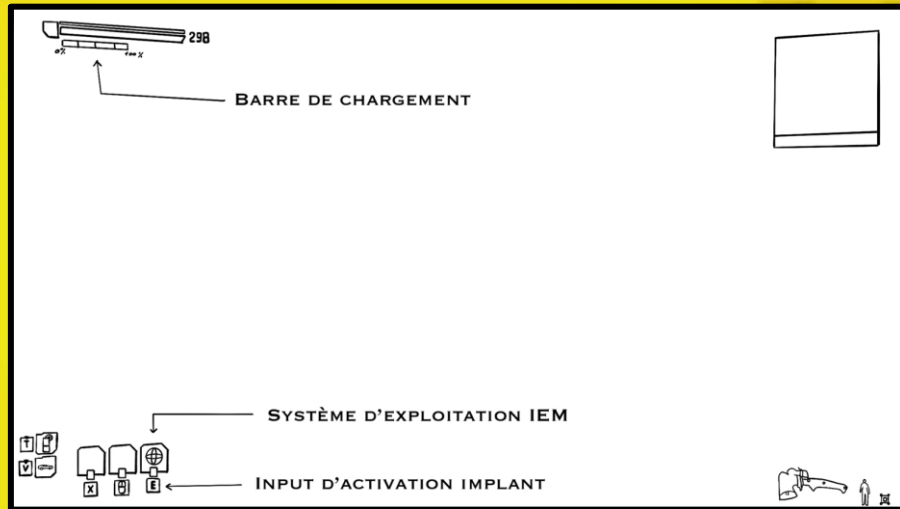
## Notes :

Si les joueurs n'arrivent pas à charger l'implant lors de la première activation de celui-ci, ce n'est pas un problème. Le chargement de l'implant ne se réinitialise pas à chaque utilisation, mais conserve sa charge. Les joueurs doivent tout de même attendre le cooldown lié à l'implant avant de pouvoir repasser en mode charge pour terminer de charger leur implant et déverrouiller l'IEM.

# Feedbacks principaux du système :

- **Visualisation de l'IEM**
  - VFX de sphère bleu électrique présente visuellement que brièvement pendant 1 à 2 secondes.
  - Apparition de la sphère autour du joueur avec lui comme centre de celle-ci.
- **Visualisation du cooldown :**
  - En bas à gauche de l'écran, visualisation standard du cooldown, même fonctionnement que pour les autres implants déjà présents dans le jeu.
- **Visualisation de l'état de charge de l'implant :**
  - L'état de charge de l'implant est visible en continue et en temps réel, sous la forme d'une barre de chargement présente sous la barre de vie du joueur. Cette barre prend la forme d'une barre de chargement classique progressant de 0% à 100% avec des paliers tous les 25% agissant comme des repères pour le joueur.
  - Une fois la barre de chargement remplie, celle-ci est en surbrillance et mise en valeur avec un vfx d'impulsion progressant de gauche à droite dans la barre de chargement.
- **Visualisation de possibilité de déploiement de l'IEM :**
  - Visuel de la barre de chargement pleine.
  - Apparition de la touche « E » ou la touche de déploiement défini, en bas à gauche de l'écran au niveau de l'affichage de l'implant.
- **Visualisation du marquage des ennemis :**
  - Applique un contour bleu sur les ennemis sous l'effet de l'IEM, les rendant visible même à travers les obstacles.

# Schémas UI :



# **Les implants de ce système**

# Précisions :

- Pour tous les implants disposant de cet effet, les « déplacements spéciaux » sont les suivants :
  - Double saut (implant, tendons renforcés)
  - Saut chargé (implant, chevilles fortifiées)
  - Saut sur l'ennemi (implant, lame mantis)
  - Glissade
  - Dash au sol (compétence, « Charge »)
  - Dash aérien (compétence, « Charge aérienne »)
  - Cascade en véhicule (compétence, « cascadeur »)

Les déplacements spéciaux provoquent une IEM chargeant l'implant pour chaque ennemi touché et neutralisant : les appareils touchés, les capacités motrices des ennemis et leur matériel cybernétique sur un rayon de 3 mètres pendant 4 secondes.

*Les joueurs peuvent accéder à ces informations en plaçant leur curseur sur les mots soulignés. Ce moyen de distiller des informations est déjà utilisé dans cyberpunk 2077 pour certains implants.*

- **Important :**

- Dans les pages qui vont suivre il est important de lire l'implant pour le comprendre, les textes sur le cotés sont des informations supplémentaires venant compléter ce qui est écrit dans les descriptions des implants.
- Toutes les statistiques des implants ont été équilibré pour le jeu et leur équilibrage est accessible depuis le tableur fournis en dernière page du document.

# Zetatech IEM MK.1 :

Tier 2

Zetatech IEM MK.1

Niveau 2  
Matériel cybernétique

12

Appuyer sur **E** pour entrer en mode charge, lorsque l'implant est disponible

En mode charge :

Les **déplacements spéciaux** provoquent une IEM chargeant l'implant pour chaque ennemi touché et neutralisant : les appareils touchés, les capacités motrices des ennemis et leur matériel cybernétique sur un diamètre de 3 mètres pendant 4 secondes.

- +13% de charge par ennemi sous l'effet de l'IEM

- +15% de dégats

- -12% de vie par IEM déployée

Lorsque l'implant est chargé à 100%, appuyer sur **E** à n'importe quel moment pour déployer une IEM ayant les effets de celle déployée en mode charge, pendant 5 secondes, sur un diamètre de 15 mètres

Durée max : 8 secondes

Cooldown : 55 secondes

Sensible aux reflexes

+0,07 seconde en état actif par points de capacité cybernétique utilisée

Total actuel : x

€\$ 1621

L'implant **Zetatech IEM MK.1** est l'implant le plus commun du système d'exploitation IEM.

C'est l'implant le moins couteux en euro-dollars (monnaie du jeu) et en capacité cybernétique de ce système.

Celui-ci applique les effets rudimentaires du système IEM, en proposant comme méthode de chargement de l'implant (étape 1) des déplacements spéciaux qui déploie des petites IEM de zone venant charger l'implant à chaque IEM affectant un ennemi.

Cet implant permet aux joueurs de profiter de ce système d'exploitation dès le niveau 10 avec des implants débutant au tier 2.

Les modificateurs statistiques fournis par cet implant sont plus adaptés à des joueurs qui vont chercher l'affrontement avec des ennemis humains.

Tout cela en fait un implant plutôt moyen mais très accessible, permettant aux joueurs de tester très tôt dans le jeu, ce système d'exploitation.

# Biotech IEM MK.2 :

Tier 2

Biotech IEM MK.2

Niveau 2

Matériel cybernétique

22

Appuyer sur **E** pour entrer en mode charge, lorsque l'implant est disponible

En mode charge :

Les **déplacements spéciaux** provoquent une IEM rechargeant l'implant pour chaque ennemi touché et neutralisant : les appareils touchés, les capacités motrices des ennemis et leur matériel cybernétique sur un diamètre de 3 mètres pendant 4 secondes.

- +12% de charge par ennemi sous l'effet de l'IEM

- +15% de dégâts avec des armes techniques

- -10% de vie par IEM déployée

Lorsque l'implant est chargé à 100%, appuyer sur **E** à n'importe quel moment pour déployer une IEM ayant les effets de celle déployée en mode charge, pendant 6 secondes, dans un diamètre de 25 mètres

- Désactive, les drones, Mechas, caméras, tourelles et véhicules de manière permanente. Tout les dégâts contre le matériel affecté sont augmentés de 10%.

- Marque les ennemis sous l'effets de l'IEM.

Durée max : 9 secondes

Cooldown : 60 secondes

Sensible aux reflexes

+0,05 seconde en état actif par points de capacité cybernétique utilisée

Total actuel : x

€\$ 3160

L'implant **Biotech IEM MK.2** s'inscrit dans la lignée de l'implant **Zetatech IEM MK.1** mais se veut plus spécialisé envers le matériel et les machines.

Cet implant propose une utilisation différente, tout en conservant la méthode de chargement de l'implant précédent.

Ici l'implant est destiné aux joueurs ayant plus pour objectif d'être puissant contre le matériel et les machines. On remarque cela grâce à ses modificateurs statistique qui octroie une augmentation de dégâts avec les armes techniques.

Mais surtout avec **l'effet de l'IEM chargée (étape 2)** dont ne dispose pas l'implant précédent, lui permettant de désactiver de manière permanente, les drones, caméras, tourelles et méchas tout en leurs infligeant 10% de dégâts en plus.

Cette modification fait de cet implant, un implant plus sophistiqué que le précédent, ce qui justifie un cout plus élevé en euro-dollars et en capacité, et donc un implant moins abordable.

Mais il reste tout de même un implant déblocable dès le niveau 10 permettant une fois de plus aux joueurs d'expérimenter plusieurs styles de jeu tôt dans l'aventure comme le propose cyberpunk 2077.

# Arasaka « Avenger » IEM :

| Tier 4                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Arasaka "Avenger" IEM                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |
| Niveau 5<br>Matériel cybernétique                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |
| 35                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |
| Appuyer sur <b>E</b> pour entrer en mode charge à n'importe quel moment                                                                                                                                                                                                                                                                                          |
| En mode charge :                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |
| Les dégâts recus émettent une IEM chargeant l'implant pour chaque ennemi touché, désactivant le matériel cybernétique des ennemis et neutralisant leurs capacités motrices sur un diamètre de 3 mètres pendant 4 secondes.                                                                                                                                       |
| <ul style="list-style-type: none"><li>- Déployer une IEM n'inflige pas de dégâts</li><li>- +8% de charge par ennemis sous l'effet de l'IEM</li><li>- +45% de dégâts au fusil à pompe sur les ennemis sous l'effet de l'IEM</li><li>- -100% consommation d'endurance avec les fusil à pompe</li><li>- Il n'est pas possible d'utiliser d'objet de soins</li></ul> |
| Neutraliser un ennemi en mode charge confère : <ul style="list-style-type: none"><li>- +7% de chargement de l'implant</li><li>- +18% de vie</li></ul>                                                                                                                                                                                                            |
| Lorsque l'implant est chargé à 100%, appuyer sur <b>E</b> à n'importe quel moment pour déployer une IEM ayant les effets de celle déployée en mode charge, pendant 9 secondes, dans un diamètre de 45 mètres                                                                                                                                                     |
| <ul style="list-style-type: none"><li>- Inflige des dégâts électriques aux ennemis touchés (61/sec.) pendant 10 secondes</li><li>- Marque les ennemis sous l'effets de l'IEM.</li></ul>                                                                                                                                                                          |
| Durée max : 15 secondes<br>Cooldown : 75 secondes                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |
| Sensible à la constitution                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |
| +0,08 seconde en état actif par points de capacité cybernétique utilisée                                                                                                                                                                                                                                                                                         |
| Total actuel : x                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |
| €\$ 47197                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |

L'implant **Arasaka « Avenger »** représente une manière très différente d'utiliser le système d'exploitation IEM, tout en conservant le fonctionnement du système.

Cet implant vise un type de joueur favorisant les styles de jeu très offensif.

Ici, l'étape 1 consistant à charger l'implant est réalisée en recevant des dégâts.

C'est pourquoi l'un des modificateurs statistiques est tout simplement le fait de ne pas pouvoir recevoir de dégâts lors du déploiement d'une IEM en mode charge (vous recevez quand même les dégâts des ennemis).

Pour pousser les joueurs à l'affrontement, avec cet implant, le fait de neutraliser un ennemi est récompensé de 2 façons.

Le fait de regagner de la santé est très important car il n'est pas possible de se soigner autrement que de cette manière une fois l'implant actif, ce qui pousse encore plus les joueurs à l'affrontement.

De plus, cet implant favorise un style de jeu trop peu exploité dans Cyberpunk 2077 en offrant un bonus de dégâts au fusil à pompe et en réduisant leur consommation en endurance à 0 lorsque l'implant est actif. Ce qui se marie bien avec un style de jeu offensif, mais également avec le fait de devoir être à 3 mètres des ennemis pour qu'ils soient affectés par l'IEM.

Enfin, c'est un implant puissant, ce qui justifie son cout élevé en capacité et en euro-dollars, mais surtout sa disponibilité en jeu uniquement à partir du niveau 30.

# Militech « Blackout Killer » IEM :

Tier 5 / Iconique

Militech "Blackout Killer" IEM

Niveau 5 (ICONIQUE)  
Matériel cybernétique

44

Appuyer sur **E** pour entrer en mode charge, à n'importe quel moment

En mode charge :

Les **déplacements spéciaux** provoquent une IEM chargeant l'implant pour chaque ennemi touché et neutralisant : les appareils touchés, les capacités motrices des ennemis et leur matériel cybernétique sur un diamètre de 5 mètres pendant 7 secondes.

- +20% de charge par ennemis sous l'effet de l'IEM
- Déployer une IEM n'inflige pas de dégâts
- +45% à la vitesse de déplacement
- -100% à la consommation d'endurance

Lorsque l'implant est chargé à 100%, appuyer sur **E** à n'importe quel moment pour déployer une IEM ayant les effets de celle déployée en mode charge, pendant 15 secondes, dans un diamètre de 65 mètres

- Inflige des dégâts électriques aux ennemis touchés (82/sec.) pendant 10 secondes
- Marque les ennemis sous l'effets de l'IEM.

Durée max : 10 secondes  
Cooldown : 90 secondes

Sensible aux reflexes

+0,1 seconde en état actif par points de capacité cybernétique utilisée

Total actuel : x

€\$ 118681

L'implant **Militech « Blackout Killer » IEM** est un implant **iconique** du système d'exploitation IEM, ce qui fait de lui un implant rare et difficile à obtenir.

De plus, cet implant ne peut pas être obtenu simplement au niveau 40 mais **doit être fabriqué** en trouvant son plan de construction disposé dans le monde.

Cet implant dispose du mode de charge des implants de chez **Zetatech** et **Biotech**. Mais ce qui va faire de lui un implant puissant ce sont ses modificateurs de statistiques.

En effet, toutes les statistiques de cet implant sont élevés et spécialisés pour des styles de jeu rapide dans les déplacements.

On remarque notamment une augmentation de **45% à la vitesse de déplacement** et une **diminution de la consommation d'endurance de 100%** pendant la durée d'activation.

Pour charger cet implant à 100% le joueur doit affecté uniquement **5 ennemis** avec l'IEM contre **8 à 9** en moyenne avec les autres implants ce qui représente une grande différence.

Les IEM déployées en mode charge n'inflige pas de dégâts, comme pour l'implant précédent de chez **Arasaka**, sauf qu'il est possible de se soigner avec celui-ci.

De plus la distance et la durée sur laquelle son propagée les deux IEM sont bien plus importantes que pour les autres implants (les différences sont moindres en comparant tous les implants améliorés jusqu'au niveau 5).

Cet implant est donc, difficile à obtenir et très couteux en capacité, ressources et en euro-dollars, ce qui justifie sa puissance.

# Améliorations des implants :

- Dans cyberpunk 2077 les implants peuvent être améliorés jusqu'au niveau 5.
  - Il est important de noter que depuis la dernière mise à jour les implants ne sont disponibles en jeu que lorsque le joueur passe un certain palier de niveau :
    - Implants tier 1 = Joueur niveau 1
    - Implants tier 2 = Joueur niveau 10
    - Implants tier 3 = Joueur niveau 20
    - Implants tier 4 = Joueur niveau 30
    - Implants tier 5 = Joueur niveau 40
- Les améliorations des implants ont pour but d'augmenter leurs statistiques.
- Les améliorations ne modifient pas la quantité nécessaire de cyber capacité pour équiper l'implant.
- Les implants de tier iconique sont bien meilleurs en tout point par le biais de leur rareté.

\*Dans les pages suivantes vous retrouverez, les améliorations des 4 implants, toutes équilibrés pour Cyberpunk 2077 (Il est possible de consulter l'équilibrage des améliorations de tous les implants depuis le tableur accessible depuis la dernière page de ce document).

# Améliorations, Zetatech IEM MK.1 :

| Tier 2                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         | Tier 3                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        | Tier 4                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         | Tier 5                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <p><b>Zetatech IEM MK.1</b></p> <p>Niveau 2<br/>Matériel cybernétique</p> <p>12</p> <p>Appuyer sur <b>E</b> pour entrer en mode charge, lorsque l'implant est disponible</p> <p>En mode charge :</p> <p>Les <u>déplacements spéciaux</u> provoquent une IEM chargeant l'implant pour chaque ennemi touché et neutralisant : les appareils touchés, les capacités motrices des ennemis et leur matériel cybernétique <b>sur un diamètre de 3 mètres pendant 4 secondes.</b></p> <p>- +13% de charge par ennemi sous l'effet de l'IEM<br/>- +15% de dégâts<br/>- -12% de vie par IEM déployée</p> <p>Lorsque l'implant est chargé à 100%, appuyer sur <b>E</b> à n'importe quel moment pour déployer une IEM ayant les effets de celle déployée en mode charge, <b>pendant 5 secondes, sur un diamètre de 15 mètres</b></p> <p>Durée max : 8 secondes<br/>Cooldown : 55 secondes</p> <p>Sensible aux reflexes</p> <p>+0,07 seconde en état actif <b>par points de capacité cybernétique utilisée</b></p> <p>Total actuel : x</p> <p>€\$ 1621</p> | <p><b>Zetatech IEM MK.1</b></p> <p>Niveau 3<br/>Matériel cybernétique</p> <p>12</p> <p>Appuyer sur <b>E</b> pour entrer en mode charge, lorsque l'implant est disponible</p> <p>En mode charge :</p> <p>Les <u>déplacements spéciaux</u> provoquent une IEM neutralisant : les appareils touchés, les capacités motrices des ennemis et leur matériel cybernétique <b>sur un diamètre de 3 mètres pendant 4 secondes.</b></p> <p>- +13% de charge par ennemi sous l'effet de l'IEM<br/>- +15% de dégâts<br/>- -12% de vie par IEM déployée</p> <p>Lorsque l'implant est chargé à 100%, appuyer sur <b>E</b> à n'importe quel moment pour déployer une IEM ayant les effets de celle déployée en mode charge, <b>pendant 7 secondes, sur un diamètre de 20 mètres</b></p> <p>Durée max : 8 secondes<br/>Cooldown : 55 secondes</p> <p>Sensible aux reflexes</p> <p>+0,07 seconde en état actif <b>par points de capacité cybernétique utilisée</b></p> <p>Total actuel : x</p> <p>€\$ 3160</p> | <p><b>Zetatech IEM MK.1</b></p> <p>Niveau 4<br/>Matériel cybernétique</p> <p>12</p> <p>Appuyer sur <b>E</b> pour entrer en mode charge, lorsque l'implant est disponible</p> <p>En mode charge :</p> <p>Les <u>déplacements spéciaux</u> provoquent une IEM neutralisant : les appareils touchés, les capacités motrices des ennemis et leur matériel cybernétique <b>sur un diamètre de 3 mètres pendant 4 secondes.</b></p> <p>- +14% de charge par ennemi sous l'effet de l'IEM<br/>- +15% de dégâts<br/>- -11% de vie par IEM déployée</p> <p>Lorsque l'implant est chargé à 100%, appuyer sur <b>E</b> à n'importe quel moment pour déployer une IEM ayant les effets de celle déployée en mode charge, <b>pendant 7 secondes, sur un diamètre de 20 mètres</b></p> <p>Durée max : 8 secondes<br/>Cooldown : 50 secondes</p> <p>Sensible aux reflexes</p> <p>+0,07 seconde en état actif <b>par points de capacité cybernétique utilisée</b></p> <p>Total actuel : x</p> <p>€\$ 14935</p> | <p><b>Zetatech IEM MK.1</b></p> <p>Niveau 5<br/>Matériel cybernétique</p> <p>12</p> <p>Appuyer sur <b>E</b> pour entrer en mode charge, lorsque l'implant est disponible</p> <p>En mode charge :</p> <p>Les <u>déplacements spéciaux</u> provoquent une IEM neutralisant : les appareils touchés, les capacités motrices des ennemis et leur matériel cybernétique <b>sur un diamètre de 4 mètres pendant 5 secondes.</b></p> <p>- +15% de charge par ennemi sous l'effet de l'IEM<br/>- +18% de dégâts<br/>- -10% de vie par IEM déployée</p> <p>Lorsque l'implant est chargé à 100%, appuyer sur <b>E</b> à n'importe quel moment pour déployer une IEM ayant les effets de celle déployée en mode charge, <b>pendant 7 secondes, sur un diamètre de 25 mètres</b></p> <p>Durée max : 9 secondes<br/>Cooldown : 45 secondes</p> <p>Sensible aux reflexes</p> <p>+0,07 seconde en état actif <b>par points de capacité cybernétique utilisée</b></p> <p>Total actuel : x</p> <p>€\$ 47197</p> |

# Améliorations, Biotech IEM MK.2 :

Tier 2

Biotech IEM MK.2

Niveau 2  
Matériel cybernétique

22

Appuyer sur **E** pour entrer en mode charge, lorsque l'implant est disponible

En mode charge :

Les **déplacements spéciaux** provoquent une IEM chargant l'implant pour chaque ennemi touché et neutralisant : les appareils touchés, les capacités motrices des ennemis et leur matériel cybernétique sur un diamètre de 3 mètres pendant 4 secondes.

- +12% de charge par ennemi sous l'effet de l'IEM
- +15% de dégâts avec des armes techniques
- -10% de vie par IEM déployée

Lorsque l'implant est chargé à 100%, appuyer sur **E** à n'importe quel moment pour déployer une IEM ayant les effets de celle déployée en mode charge, pendant 6 secondes, dans un diamètre de 25 mètres

- Désactive, les drones, Mechas, caméras, tourelles et véhicules de manière permanente. Tout les dégâts contre le matériel affecté sont augmentés de 10%.
- Marque les ennemis sous l'effets de l'IEM.

Durée max : 9 secondes  
Cooldown : 60 secondes

Sensible aux reflexes

+0,05 seconde en état actif par points de capacité cybernétique utilisée

Total actuel : x

€\$ 3160

Tier 3

Biotech IEM MK.2

Niveau 3  
Matériel cybernétique

22

Appuyer sur **E** pour entrer en mode charge, lorsque l'implant est disponible

En mode charge :

Les **déplacements spéciaux** provoquent une IEM chargant l'implant pour chaque ennemi touché et neutralisant : les appareils touchés, les capacités motrices des ennemis et leur matériel cybernétique sur un diamètre de 3 mètres pendant 4 secondes.

- +13% de charge par ennemi sous l'effet de l'IEM
- +15% de dégâts avec des armes techniques
- -10% de vie par IEM déployée

Lorsque l'implant est chargé à 100%, appuyer sur **E** à n'importe quel moment pour déployer une IEM ayant les effets de celle déployée en mode charge, pendant 7 secondes, dans un diamètre de 30 mètres

- Désactive, les drones, Mechas, caméras, tourelles et véhicules de manière permanente. Tout les dégâts contre le matériel affecté sont augmentés de 10%.
- Marque les ennemis sous l'effets de l'IEM.

Durée max : 9 secondes  
Cooldown : 60 secondes

Sensible aux reflexes

+0,05 seconde en état actif par points de capacité cybernétique utilisée

Total actuel : x

€\$ 14935

Tier 4

Biotech IEM MK.2

Niveau 4  
Matériel cybernétique

22

Appuyer sur **E** pour entrer en mode charge, lorsque l'implant est disponible

En mode charge :

Les **déplacements spéciaux** provoquent une IEM chargant l'implant pour chaque ennemi touché et neutralisant : les appareils touchés, les capacités motrices des ennemis et leur matériel cybernétique sur un diamètre de 3 mètres pendant 5 secondes.

- +13% de charge par ennemi sous l'effet de l'IEM
- +15% de dégâts avec des armes techniques
- -10% de vie par IEM déployée

Lorsque l'implant est chargé à 100%, appuyer sur **E** à n'importe quel moment pour déployer une IEM ayant les effets de celle déployée en mode charge, pendant 7 secondes, dans un diamètre de 30 mètres

- Désactive, les drones, Mechas, caméras, tourelles et véhicules de manière permanente. Tout les dégâts contre le matériel affecté sont augmentés de 10%.
- Marque les ennemis sous l'effets de l'IEM.

Durée max : 9 secondes  
Cooldown : 55 secondes

Sensible aux reflexes

+0,06 seconde en état actif par points de capacité cybernétique utilisée

Total actuel : x

€\$ 28318

Tier 5

Biotech IEM MK.2

Niveau 5  
Matériel cybernétique

22

Appuyer sur **E** pour entrer en mode charge, lorsque l'implant est disponible

En mode charge :

Les **déplacements spéciaux** provoquent une IEM chargant l'implant pour chaque ennemi touché et neutralisant : les appareils touchés, les capacités motrices des ennemis et leur matériel cybernétique sur un diamètre de 4 mètres pendant 5 secondes.

- +14% de charge par ennemi sous l'effet de l'IEM
- +18% de dégâts avec des armes techniques
- +25% de dégâts électriques aux ennemis touché par l'IEM
- -9% de vie par IEM déployée

Lorsque l'implant est chargé à 100%, appuyer sur **E** à n'importe quel moment pour déployer une IEM ayant les effets de celle déployée en mode charge, pendant 7 secondes, dans un diamètre de 40 mètres

- Désactive, les drones, Mechas, caméras, tourelles et véhicules de manière permanente. Tout les dégâts contre le matériel affecté sont augmentés de 10%.
- Marque les ennemis sous l'effets de l'IEM.

Durée max : 10 secondes  
Cooldown : 55 secondes

Sensible aux reflexes

+0,06 seconde en état actif par points de capacité cybernétique utilisée

Total actuel : x

€\$ 50863

# Améliorations, Arasaka « Avenger » IEM :

**Tier 4**

**Arasaka "Avenger" IEM**

Niveau 5

Matériel cybernétique

35

Appuyer sur **E** pour entrer en mode charge à n'importe quel moment

En mode charge :

Les dégâts recus émettent une IEM chargeant l'implant pour chaque ennemi touché, désactivant le matériel cybernétique des ennemis et neutralisant leurs capacités motrices sur un diamètre de 3 mètres pendant 4 secondes.

- Déployer une IEM n'inflige pas de dégâts
- +8% de charge par ennemis sous l'effet de l'IEM
- +45% de dégâts au fusil à pompe sur les ennemis sous l'effet de l'IEM
- -100% consommation d'endurance avec les fusil à pompe
- Il n'est pas possible d'utiliser d'objet de soins

Neutraliser un ennemi en mode charge confère :

- +7% de chargement de l'implant
- +18% de vie

Lorsque l'implant est chargé à 100%, appuyer sur **E** à n'importe quel moment pour déployer une IEM ayant les effets de celle déployée en mode charge, pendant 9 secondes, dans un diamètre de 45 mètres

- Inflige des dégâts électriques aux ennemis touchés (61/sec.) pendant 10 secondes
- Marque les ennemis sous l'effets de l'IEM.

Durée max : 15 secondes  
Cooldown : 75 secondes

Sensible à la constitution

+0,08 seconde en état actif par points de capacité cybernétique utilisée

Total actuel : x

€\$ 47197

**Tier 5**

**Arasaka "Avenger" IEM**

Niveau 5

Matériel cybernétique

35

Appuyer sur **E** pour entrer en mode charge à n'importe quel moment

En mode charge :

Les dégâts recus émettent une IEM chargeant l'implant pour chaque ennemi touché, désactivant le matériel cybernétique des ennemis et neutralisant leurs capacités motrices sur un diamètre de 4 mètres pendant 5 secondes.

- Déployer une IEM n'inflige pas de dégâts
- +9% de charge par ennemis sous l'effet de l'IEM
- +75% de dégâts au fusil à pompe sur les ennemis sous l'effet de l'IEM
- -100% consommation d'endurance avec les fusil à pompe
- Il n'est pas possible d'utiliser d'objet de soins

Neutraliser un ennemi en mode charge confère :

- +8% de chargement de l'implant
- +20% de vie

Lorsque l'implant est chargé à 100%, appuyer sur **E** à n'importe quel moment pour déployer une IEM ayant les effets de celle déployée en mode charge, pendant 10 secondes, dans un diamètre de 50 mètres

- Inflige des dégâts électriques aux ennemis touchés (82/sec.) pendant 10 secondes
- Marque les ennemis sous l'effets de l'IEM.

Durée max : 15 secondes  
Cooldown : 60 secondes

Sensible à la constitution

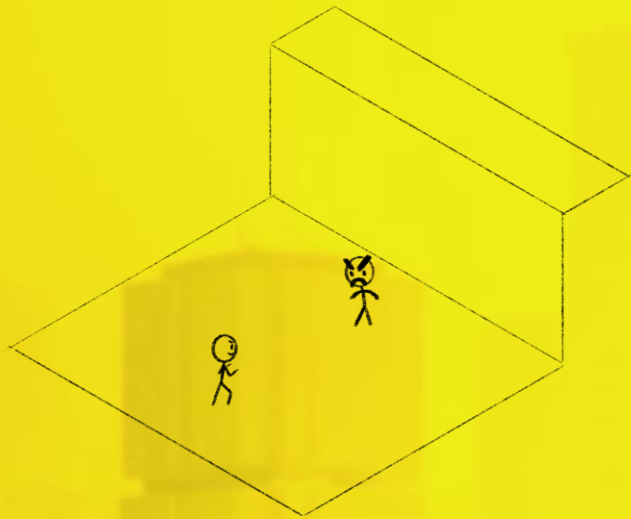
+0,1 seconde en état actif par points de capacité cybernétique utilisée

Total actuel : x

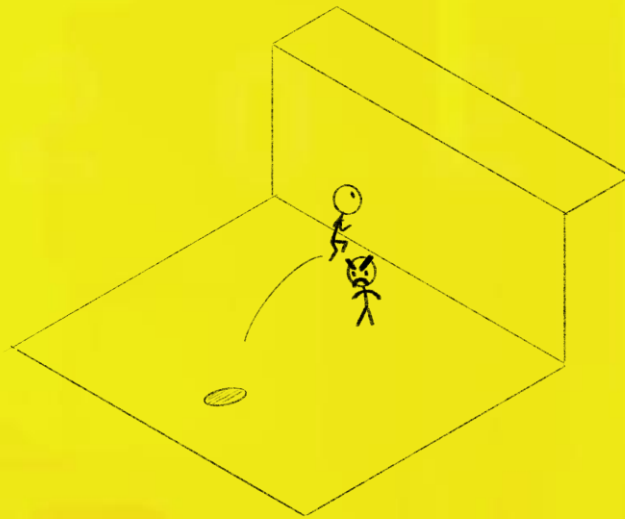
€\$ 84772

# **Schémas explicatifs du fonctionnement des implants**

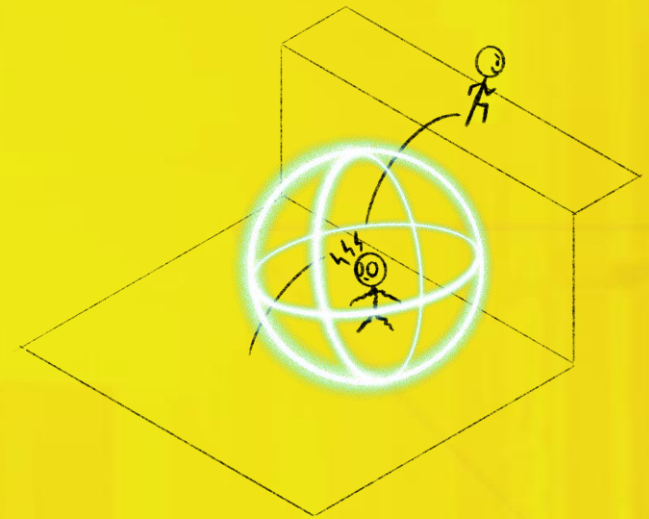
# Fonctionnement du double saut :



1

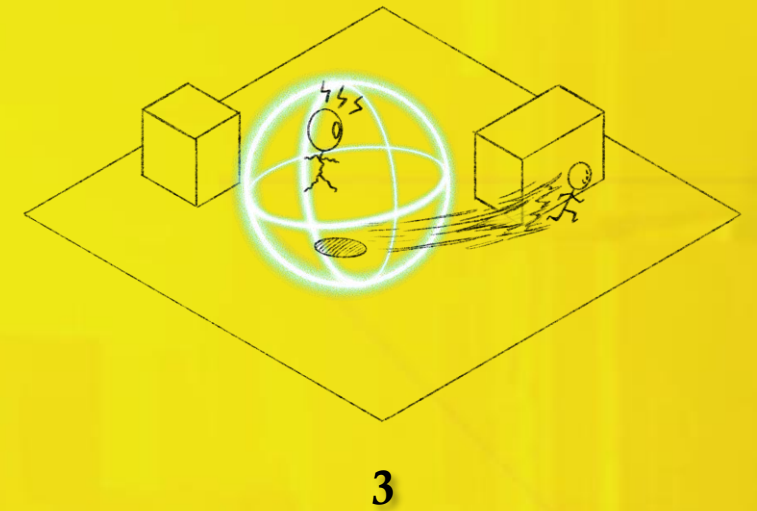
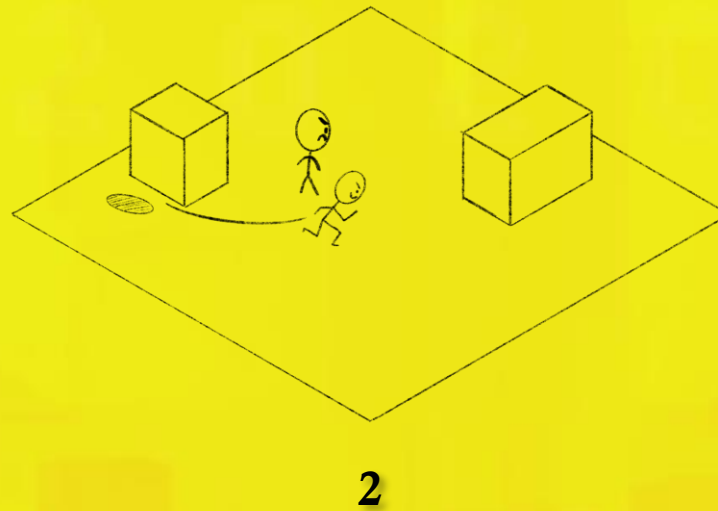
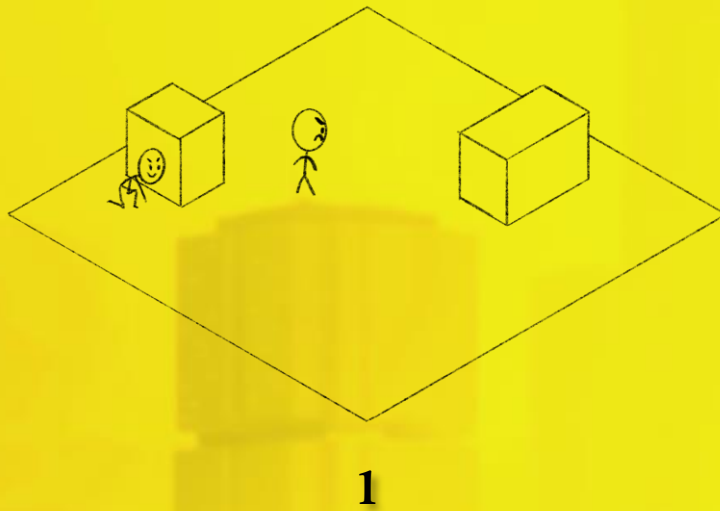


2



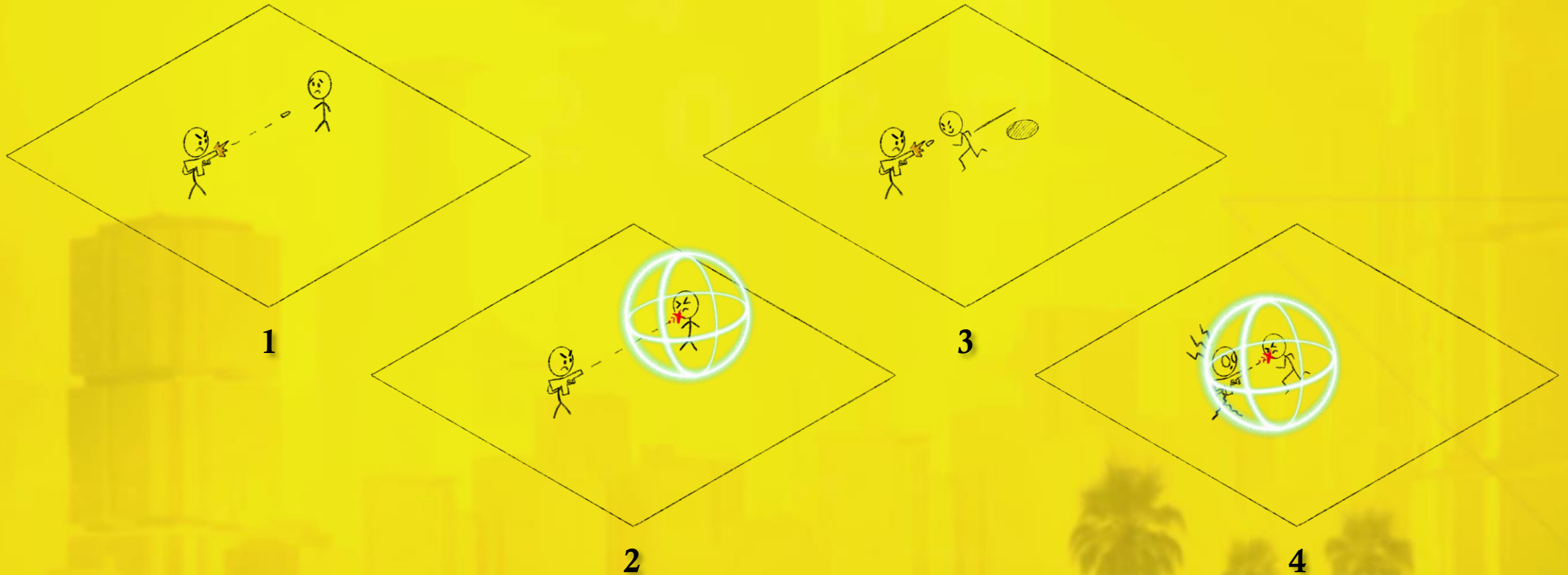
3

# Fonctionnement du Dash:

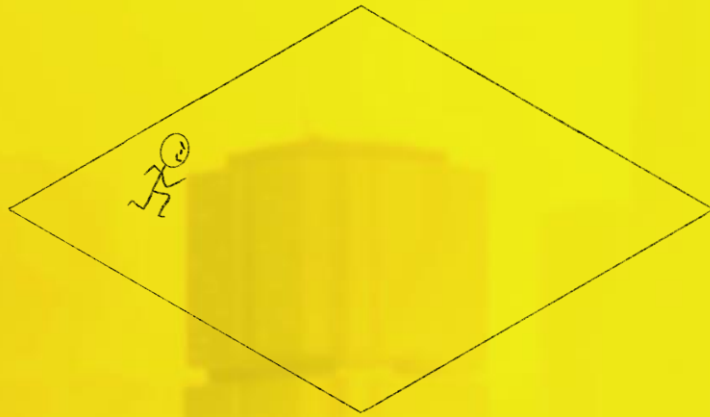


*\*Même fonctionnement pour le Dash aérien*

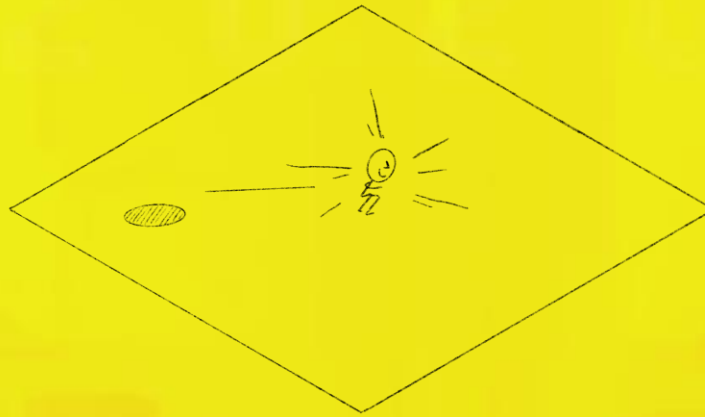
# Fonctionnement de la charge par réception de dégâts:



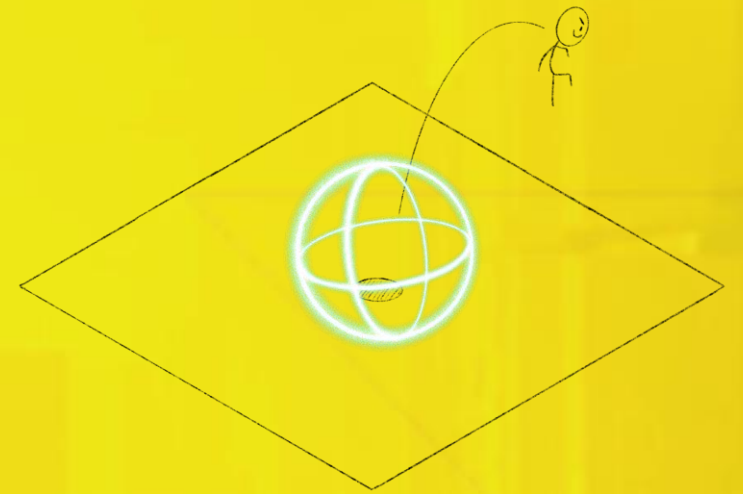
# Fonctionnement du saut chargé :



1

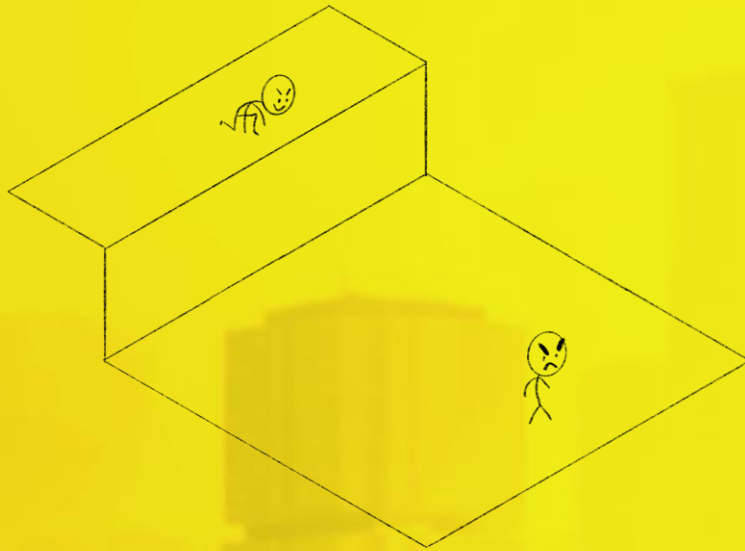


2

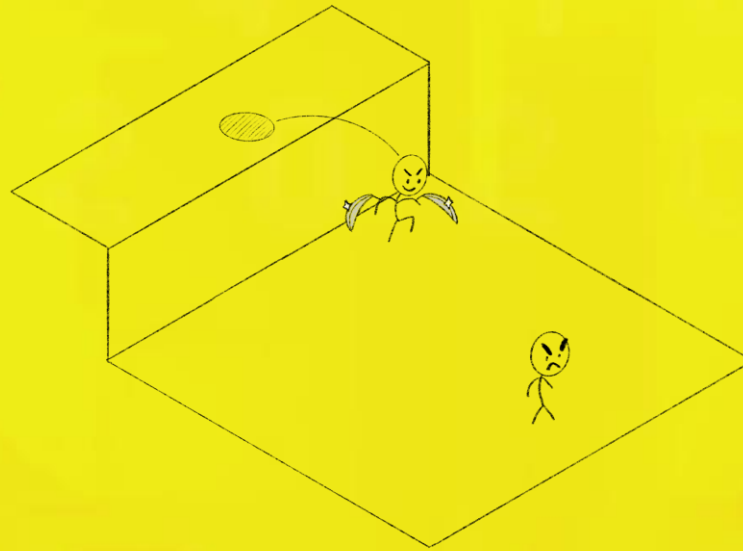


3

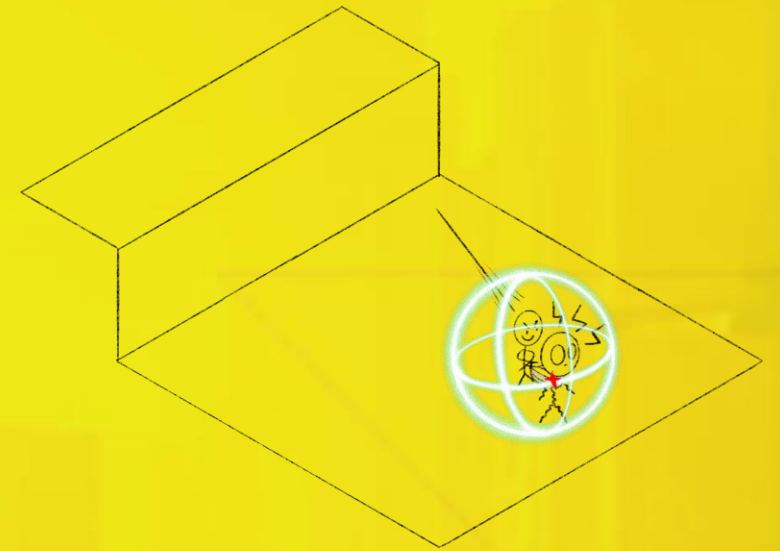
# Fonctionnement des lames Mantis :



1

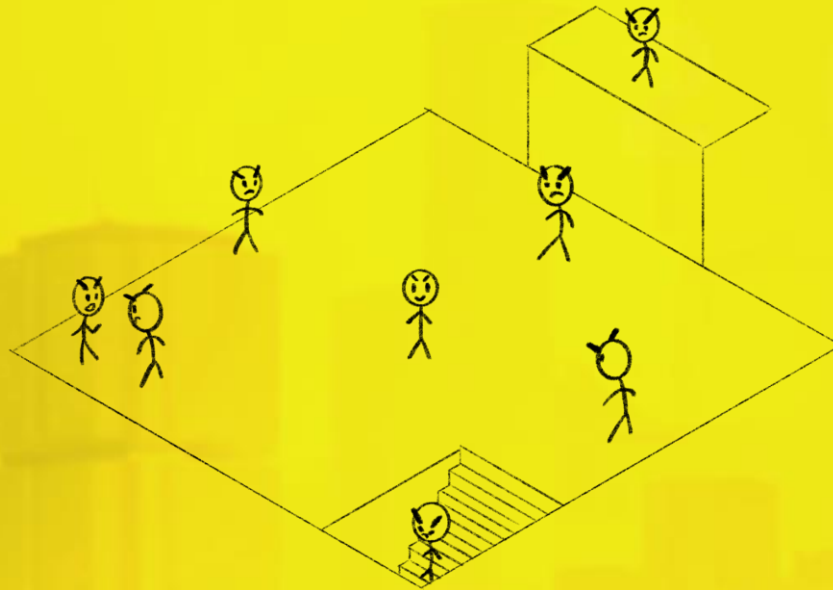


2



3

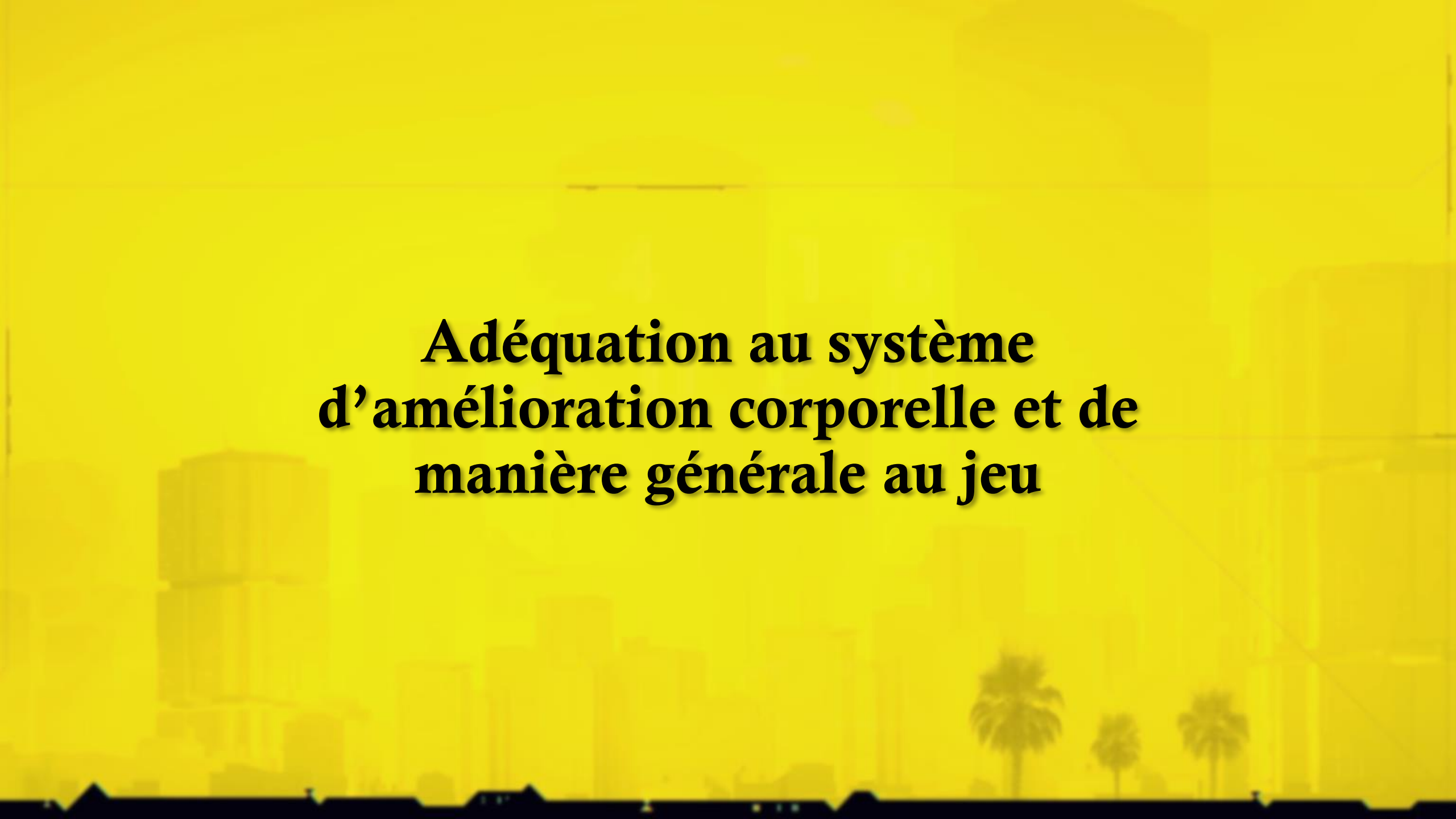
# Fonctionnement du déploiement IEM 2:



1



2

The background of the slide features a warm, golden-yellow color scheme. At the bottom, there is a dark silhouette of a city skyline with several palm trees. The text is centered in the upper half of the image.

# **Adéquation au système d'amélioration corporelle et de manière générale au jeu**

# Une liaison directe aux implants :

Pour que ce Token, le **système d'exploitation IEM** soit en parfaite adéquation avec le **système d'amélioration corporelle**, les implants de ce système reposent en grande partie sur les autres implants du système d'amélioration corporelle équipés.

L'intérêt réel de ce système d'exploitation n'apparaît que lorsque l'on utilise et **manipule judicieusement le système d'améliorations corporelles**. On peut le constater avec les effets ci-dessous :

Les **déplacements spéciaux** provoquent une IEM chargeant l'implant pour chaque ennemi touché et neutralisant : les appareils touchés, les capacités motrices des ennemis et leur matériel cybernétique sur un rayon de 3 mètres pendant 4 secondes.

+0,07 seconde en état actif **par points de capacité cybernétique utilisée**

En effet, on constate ici que pour profiter au mieux des implants du système d'exploitation les joueurs ont tout intérêt à **équiper le plus d'implants qui vont leur fournir des déplacements spéciaux**. Mais ils ont par-dessus tout, intérêt à aller **atteindre au plus possible le seuil limite de capacité** qui leur est imposé pour profiter au mieux des implants de ce système d'exploitation.

De plus, certains implants de ce système ne permettent pas lorsqu'ils sont activés d'utiliser des objets de soins et donc il est nécessaire **d'équiper des implants ayant la capacité de soigner** pour qu'ils soient joués comme il le faut, comme « Mort réparatrice » ou encore « Pompe sanguine ».

On peut donc parler du « **Meaningful choices** » de **Sid Meier**, que l'on voit apparaître de plus en plus dans cyberpunk 2077 depuis la dernière mise à jour au niveau du système d'amélioration corporelle.

Plus que jamais avec ce système d'exploitation, les joueurs vont devoir se poser les bonnes questions lors de l'installation d'implants pour en profiter au mieux possible. Ils vont devoir faire les bons choix entre les implants fournissant le plus d'armure, ceux demandant le plus de capacités et ceux leur permettant d'obtenir le plus de déplacements spéciaux possible ou une régénération de santé. C'est donc pourquoi, je peux affirmer que **le Token est en adéquation avec le système d'amélioration corporelle et le jeu**.

# Une liaison avec les arbres de compétences :

Ce système d'exploitation IEM repose également et comme les 3 autres déjà présents dans le jeu sur **des compétences présentes dans les arbres de talent**.

Afin de profiter au mieux des implants de ce système d'exploitation il est important de **mettre ses points dans les bonnes compétences des arbres de talents**. Reprenant donc pour être le plus en adéquation possible avec le jeu et le système, le principe de ce qui est déjà demandé aux joueurs avec les autres implants du système d'amélioration corporelle.

Pour tous les implants il est extrêmement important d'investir ses points de compétences dans **la branche du milieu de l'arbre des capacités techniques** afin de débloquent les compétences : **EdgeRunner, Pro du chrome et Cyberbricoleur**. Chacune de ces compétences ont un objectif précis qui est d'augmenter au plus possible le seuil limite de capacité cybernétique du joueur et lui permettre d'équiper encore plus d'implant. Ce qui est très important pour profiter au mieux des implants du système d'exploitation IEM.

Pour les implants basant leur chargement sur des déplacements spéciaux, les joueurs vont devoir placer leurs points dans **l'arbre de talent des réflexes** et surtout dans **la branche du milieu de celui-ci**. Les compétences les plus importantes à avoir sont : **Charge, Charge aérienne, Charge folle, Multitâche, cascadeur et glissades améliorées**. Chacune de ces compétences vont permettre au joueur de déployer une IEM lors du chargement de l'implant.

Pour les implants basant leur chargement sur la réception de dégâts, les joueurs vont devoir placer leurs points dans **l'arbre de talent de la constitution** et surtout dans **les branches de gauche et du milieu** afin de pouvoir obtenir une certaine régénération de santé sans utiliser d'objet de soins. Les compétences les plus importantes sont : **Antidouleur, poussée d'adrénaline, Boucherie, Accro de la vitesse, Machine de guerre et renaissance du Phénix**.

*Afin de visualiser les compétences utiles pour les implants du système d'exploitation IEM veuillez consulter l'annexe du document.*

Cette liaison existante entre le système d'exploitation IEM et le gameplay de Cyberpunk 2077 est très similaire à ce que propose déjà le jeu, ce qui me permet d'affirmer que celui-ci est en adéquation avec le jeu.

# Des implants équilibrés :

Pour que ce système d'exploitation soit en adéquation avec le système d'amélioration corporelle dont il fait partie et le gameplay de cyberpunk 2077, il était important que **les implants le composant soient équilibrés vis à vis de l'expérience proposée.**

Ce système propose de charger une IEM en affectant plusieurs ennemis avec des plus petite IEM. Le nombre d'ennemis à affecter avant de charger l'implant était donc important et définie en grande partie la difficulté d'utilisation de l'implant. Donc afin de ne pas ruiner l'expérience de jeu des joueurs en leur fournissant un implant trop compliqué à utiliser j'ai dû me reposer sur **le nombre moyen d'ennemis sur une distance raisonnable présent par zone hostile.** Cyberpunk n'est pas un jeu proposant un nombre d'ennemis important dans de petites zones mais plutôt un nombre d'ennemis correct en générale **entre 10 et 12 sur un rayon de 75mètres.** C'est pourquoi les implants demandent en moyenne (pour les tiers 5) d'affecter **8 ennemis et pas plus** en une durée définie afin de charger l'implant.

**Pour ne pas briser la boucle de régulation** actuelle présente dans le système d'amélioration corporelle et mise en place par la jauge de cyber-capacité afin que les joueurs ne puissent pas équiper autant d'implants qu'ils le souhaitent. Les implants devaient d'une demande en capacité cybernétique en adéquation avec ce qui existe déjà. C'est pourquoi le cout en capacité de chaque implant est basé sur les effets qu'il procure et leur puissance, mais aussi et surtout sur les autres implants de système d'exploitation en fonction de leur niveau. Là où les implants les plus hauts niveaux des systèmes d'exploitation déjà présent en jeu demandent entre **33 et 44 de capacité cybernétique, ceux du Token créé demandent au maximum 44.**

De la même manière, **pour ne pas briser l'économie** du jeu et créer des prix en adéquation avec le marché des implants dans cyberpunk 2077, l'équilibrage des tarifs s'est effectué de la même manière que celui du coup en cyber-capacité. C'est-à-dire que je me suis simplement reposé sur les effets des implants et le coût moyen en cyber-capacité des implants de systèmes d'exploitation déjà présent en jeu pour chaque niveau d'implant. C'est pourquoi l'implant le plus cher du système d'exploitation IEM ne coute pas plus de **118681 euro-dollars, qui est également le prix du meilleur Sandevistan.**

# Un système d'exploitation respectant le « pacing » :

Le système d'exploitation créé repose sur **le même pacing que les autres systèmes d'exploitation** déjà existant dans cyberpunk 2077 pour être en parfaite adéquation avec le jeu.

En d'autres termes, les implants proposés pour ce système d'exploitation IEM sont **disponible dès le tier 2**, ce qui signifie que le joueur les débloque à l'obtention à partir du **niveau 10**. Cela représente le niveau moyen permettant aux joueurs d'accéder aux premiers implants des autres système d'exploitation.

Donc, comme le souhaite le jeu, **le joueur est dans la capacité assez tôt dans celui-ci d'expérimenter avec les premiers implants** des systèmes d'exploitation. Mais de la même manière, il ne peut expérimenter qu'avec les implants les plus rudimentaires de ce système. Ce ne sont pas les implants avec les meilleurs effets et encore moins avec les modificateurs de statistiques les plus importants.

Par la suite, les joueurs vont débloquent **au niveau 20 la possibilité de mettre à niveaux leurs implants vers le tiers supérieur**. Comme c'est le cas avec tous les implants de tous les systèmes d'exploitation permettant de conserver cette adéquation avec le système et le jeu.

Puis, au niveau 30 les joueurs vont débloquent un nouvel implant du système d'exploitation IEM **offrant une nouvelle manière de jouer**. Comme avec les autres systèmes d'exploitation il était important de fournir pour l'expérience de jeu au moins **1 implant du système ayant une utilisation légèrement différente** des autres et ce genre d'implant se déverrouille entre **le niveau 20 et 30** de manière générale.

Enfin, **un implant iconique** plus puissant que les autres offrant des modificateurs puissant est disponible **au niveau 40**. C'est un implant plus compliqué à obtenir pour les joueurs car celui-ci ne peut pas être obtenu directement à l'achat chez les charcu-docs mais doit être trouver sous la forme **d'un plan que le joueur va devoir fabriquer** lorsqu'il aura les ressources nécessaires pour cela. Ce qui permet à ce système d'exploitation d'être encore plus en adéquation avec le jeu et l'expérience, en fournissant un certain nombre d'implants obtainable de manière standard, et un plus puissant demandant de la curiosité et de l'investissement de la part des joueurs comme encore dernièrement avec l'implant **Canto MK.6** du système d'exploitation des cyberconsoles ajouté dans le **DLC Phantom liberty** qui est obtainable que par le biais d'un plan de fabrication trouvable lors d'une mission principale en explorant la zone.

# Un Token au service du gameplay :

Le Token proposé sert le gameplay en proposant au joueur une nouvelle manière de surmonter les difficultés et les défis proposés tout en restant en adéquation avec le gameplay :

- Afin de **désactiver le matériel cybernétique** qui vous entoure vous pouvez déployer une IEM plutôt que de tirer sur celui-ci ou encore le pirater. Ce qui est pratique pour les caméras et les tourelles par exemple. Si vous décidez de rentrer dans une zone hostile avec une tourelle qui garde l'entrée. Au lieu de la pirater ou de la détruire en tirant dessus, vous pouvez tout simplement dasher à côté pour la neutraliser, ne faisant donc aucun bruit.
- Vous avez la possibilité de **neutraliser vos adversaires** plutôt que de les tuer.
- Vous pouvez **retourner les dégâts reçus de vos adversaires contre eux** en vous servant de ces dégâts comme d'un moyen de les neutraliser en déployant une IEM près d'eux.
- Vous avez la possibilité d'aborder une base ennemie de manière pacifique ou au contraire destructrice en utilisant le même système d'exploitation.

# Des implants qui servent l'expérience :

## Des implants « fun » et force de proposition :

Cela peut paraître évident, mais pour être en adéquation avec le jeu, les implants de ce système d'exploitation devaient avant tout être « **fun** » d'une manière ou d'une autre. Il doit être **plaisant de l'activer**. Et pour ce faire, il suffit de comprendre que le fun dans les implants de système d'exploitation déjà présent en jeu et ce qui nous fais attendre impatiemment de pouvoir les activer c'est **cette sensation de puissance voir même de supériorité vis-à-vis de l'adversaire palpable et visible**. Et pour que cette sensation soit ressentie chez le joueur les effets de ces implants sont tous très visibles et marqué en jeu. **Ralentir le temps, exploser le sol à chaque atterrissage de notre avatar sur celui-ci ou encore être capable de demander à un ennemi de se pointer une arme sur la tempe et faire feu sont des effets marquants et visible, conséquence de l'implant de système d'exploitation que nous avons activé.**

Tout cela permet d'obtenir une sensation de puissance réel en respectant parfaitement la fantasy proposée par cyberpunk 2077.

C'est pourquoi le système d'exploitation IEM aspire à ce même sentiment, cette même sensation chez les joueurs, en leurs permettant de devenir littéralement une bombe. Rien de ce qui ne vous entoure dans un rayon de moins de 5 mètres n'est en sécurité. En un déplacement ou encore au moindre dégât reçus vous neutraliser tout ce qui se trouve autour de vous, ennemis compris par le biais d'une IEM de zone visible. Mais en contrepartie chaque utilisation de l'implant vous inflige des dégâts ce qui permet d'appuyer cette puissance palpable et visible de l'IEM que vous déployé. Alors certes vous êtes puissant mais vous en subissez les conséquences. Il n'est pas imaginable qu'en ayant autant de technologie sur votre corps, déployer une IEM avec vous comme centre de celle-ci ne vous affecte pas. Et cet aspect puissance / conséquence est vraiment en adéquation avec ce que propose le jeu qui souhaite vraiment vous faire comprendre l'impact des implants sur le corps humain.

De plus, ce système d'exploitation est une fois de plus **en adéquation avec le jeu par la fantasy qu'il propose** respectant celle de cyberpunk 2077. Dans un univers où la technologie est reine de tout et représente une arme sans limite, quoi de mieux que de pouvoir tout simplement la neutraliser pour la retourner vers l'adversaire. On utilise ici la technologie à notre avantage.

Voilà pourquoi, une fois de plus je suis dans la capacité de confirmer que les implants de ce système et donc celui-ci directement sont en adéquation avec le jeu.

# Proposition d'un build avec situation de jeu

*\*Les développeurs de chez CD Projekt Red ont publiés récemment leur build préféré, parfois lié à des implants sur lesquels ils ont travaillé alors j'ai voulu fournir le mien avec mon implant*

# Proposition d'un build utilisant ce système :

Afin de confirmer la bonne adéquation aux gameplay et au système de modification corporelle du système d'exploitation créé voici un build potentiel avec un implant de celui comme origine.

Implants à équiper (les implants avec des explications sont importants, les autres sont de simple propositions) :

- **Système d'exploitation :**

- Militech « Blackout Killer » IEM (meilleur implant pour le chargement d'IEM grâce aux déplacements)

- **Cortex frontal :**

- Kerenzikov boost system (afin de booster le Kerenzikov)
- Mechatronic Core
- Quantum Tuner

- **Bras :**

- Lame Mantis (pour la propulsion vers les ennemis)

- **Visage :**

- Kiroshi « The Oracle » optics (pour détecter les ennemis sur un rayon de 25 mètres même au travers des obstacles)

- **Squelette :**

- Booster universel
- Scar coalescer
- Os en titane

- **Mains :**

- Micro générateur
- Absorbeur de choque

- **Système nerveux :**

- Kerenzikov (pour ralentir le temps lors des déplacements spéciaux)
- Revulseur
- Injecteur de tyrosine

- **Système sanguin :**

- Cœur auxiliaire (pour avoir une seconde vie)
- Mort réparatrice (les éliminations soignent)
- Pompe sanguine (régénération de santé)

- **Système tégumentaire :**

- Defenzikov
- Shock n Awe (pour déclencher des électro choque appliquant des dégâts aux ennemis.)
- Réducteur de douleur

- **Jambes :**

- Tendons renforcés (pour obtenir le double saut)

# Compétences à utiliser pour le build :

## Compétences importantes à obtenir :

### Arbre des capacités techniques :

- **EdgeRunner** (pour dépasser le seuil limite de capacité cybernétique et donc allonger le plus possible la durée des effets de l'implant)
- **Pro du chrome** (Pour augmenter de 10% les modificateurs statistiques de tous les matériels cybernétiques équipés)
- **Cyberbricoleur** (Pour augmenter de 10% les modificateurs statistiques de tous les matériels cybernétiques équipés et diminuer de 20% le coût en cyber capacités des implants du système tégumentaire et du squelette)
- **Dépassement des limites** (pour augmenter le seuil de la jauge de cyber capacité)
- **Prolongation de garantie** (Pour augmenter de 15% la durée de tous les effets des matériels cybernétiques)

### Arbre des réflexes :

- **Charge** (pour déverrouiller la charge et obtenir un moyen de déploiement supplémentaire d'IEM en mode charge)
- **Charge Aérienne** (pour déployer des IEM même dans les airs en mode charge)
- **Cascadeur** (pour déployer des IEM en sortant de véhicule en marche en mode charge)
- **Multitâche** (pour tirer durant les déplacements spéciaux)
- **Main sûre** (pour tirer en Chargeant)
- **Glissades améliorées** (pour augmenter la distance des glissades)

# Situation (simple) de jeu avec le build présenté :

- **Situation initiale : infiltration d'une base d'Arasaka. 7 ennemis montent la garde à l'extérieur de la base et 15 ennemis sont à l'intérieur.**

Les ennemis à l'extérieur de la base bloquent l'accès à celle-ci vous devez donc les éliminer.

Pour se faire, vous scannez les ennemis avec vos optiques vous permettant de tous les détecter et vous évitant toutes surprises. Une fois tous les ennemis marqués, vous décidez de créer 3 petits groupes d'ennemis en les attirant les uns vers les autres en faisant du bruit.

Sans vous faire repérer, vous activez votre implant pour passer en mode charge. Les ennemis sont divisés en petits groupes, vous décidez de dasher vers le premier groupe affectant 2 ennemis par l'IEM. Les 2 autres groupes ne vous ont pas repéré. Vous décidez d'utiliser les avantages que vous confère votre implant en courant vers le 2<sup>ème</sup> groupe et en effectuant un double saut au-dessus de celui-ci affectant les 2 ennemis de ce groupe par l'IEM. Mais les ennemis du dernier groupe ont repéré, vous décidez alors d'effectuer un Dash aérien pour les atteindre et utiliser vos lames pour assener un violent coup en vous propulsant vers l'ennemi le plus proche. Au contact de cet ennemi vous déployez grâce à vos effets une IEM neutralisant les 3 ennemis de ce groupe.

Vous avez donc affecté au total 7 ennemis par l'IEM en mode charge ce qui a permis de charger votre implant à 100%. Vous avez donc la possibilité de déployer la grande IEM de zone dont vous disposez.

Avant de rentrer dans la base vous neutralisez tous les ennemis que vous avez pu affecter afin de regagner de la vie grâce à l'implant « mort réparatrice » au cas où vous auriez pris des dégâts du groupe vous ayant repéré.

Une fois cela effectué, vous rentrez dans la base ennemie, courez le plus vite possible pour atteindre son centre avec la possibilité de « mourir » une fois grâce à l'implant « cœur auxiliaire » qui vous offre une seconde vie. Et, vous déployez l'IEM que vous avez chargée précédemment, affectant tous les ennemis de l'usine et leur infligeant 82 dégâts / secondes pendant 15 secondes, ce qui fait drastiquement réduire leur vie vous laissant le plaisir de leur infliger le coup fatal à chacun d'entre eux sans même qu'ils ne puissent riposter pendant les 15 secondes de l'effet de l'IEM et sans vous poser la question de où ils se trouvent exactement car lors du déploiement de l'IEM tous les ennemis affectés ont été marqués et sont visibles même au travers des murs.

# Conclusion

# Le Token dans les grandes lignes :

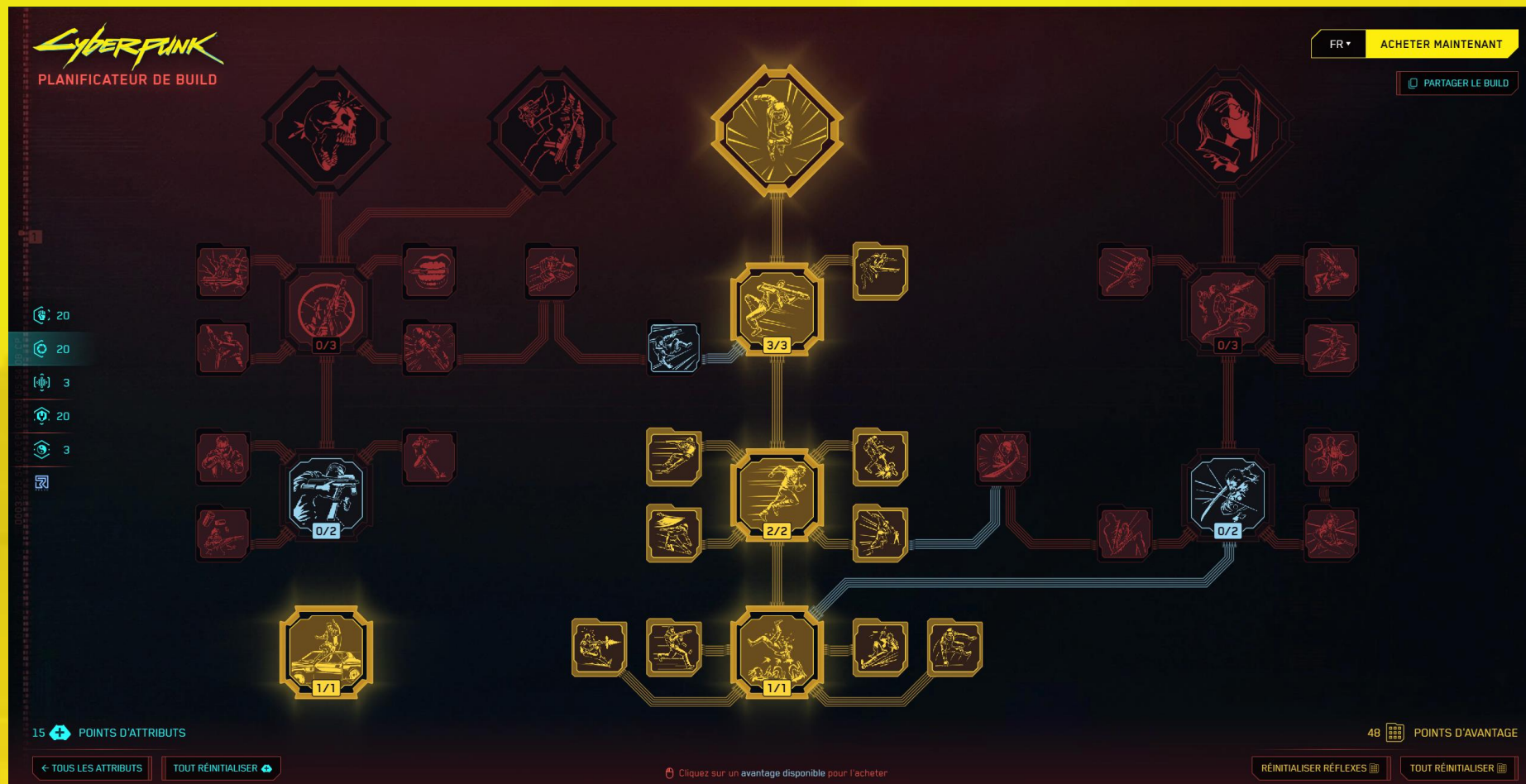
- **Un système d'exploitation fonctionnant en 2 étapes**, permettant de déployer de petites IEM de zone neutralisant les ennemis et le matériel cybernétique dans son rayon d'action. Chaque ennemi sous l'effet de l'IEM charge l'implant permettant, une fois celui-ci charger de déployer une grande IEM de zone ayant des effets dévastateurs.
- **Un système d'exploitation en adéquation avec le système d'amélioration corporelle** et demandant une manipulation réfléchie et optimisée de celui-ci pour profiter au mieux des implants du système IEM.
- **Un système d'exploitation reposant sur les autres implants équipés dans le système d'amélioration corporelle et les compétences acquises dans les arbres de compétences** afin de d'appliquer le plus d'effets possible, pendant le plus longtemps possible. Permettant ce système d'être en adéquation avec le système d'amélioration corporelle et le jeu
- **Un système d'exploitation comportant 4 implants** disponibles à partir du tier 2, jusqu'au tier 5 dont 1 implant iconique. Ce qui permet de respecter le pacing actuel du jeu.
- **Un système d'exploitation et des implants en adéquation avec le système d'amélioration corporelle, le gameplay, l'expérience fournie au joueur et la fantasy proposée par Cyberpunk 2077.**
- **Des implants équilibrés** pour s'intégrer et être en parfaite adéquation avec les systèmes du jeu.
- **Des implants utilisant les capacités de déplacements du joueur** pour appliquer leurs effets.
- **Des implants demandant de la stratégie** de la part des joueurs.
- **Un système d'exploitation dans la lignée des 3 systèmes déjà existants.**

# **Annexe**

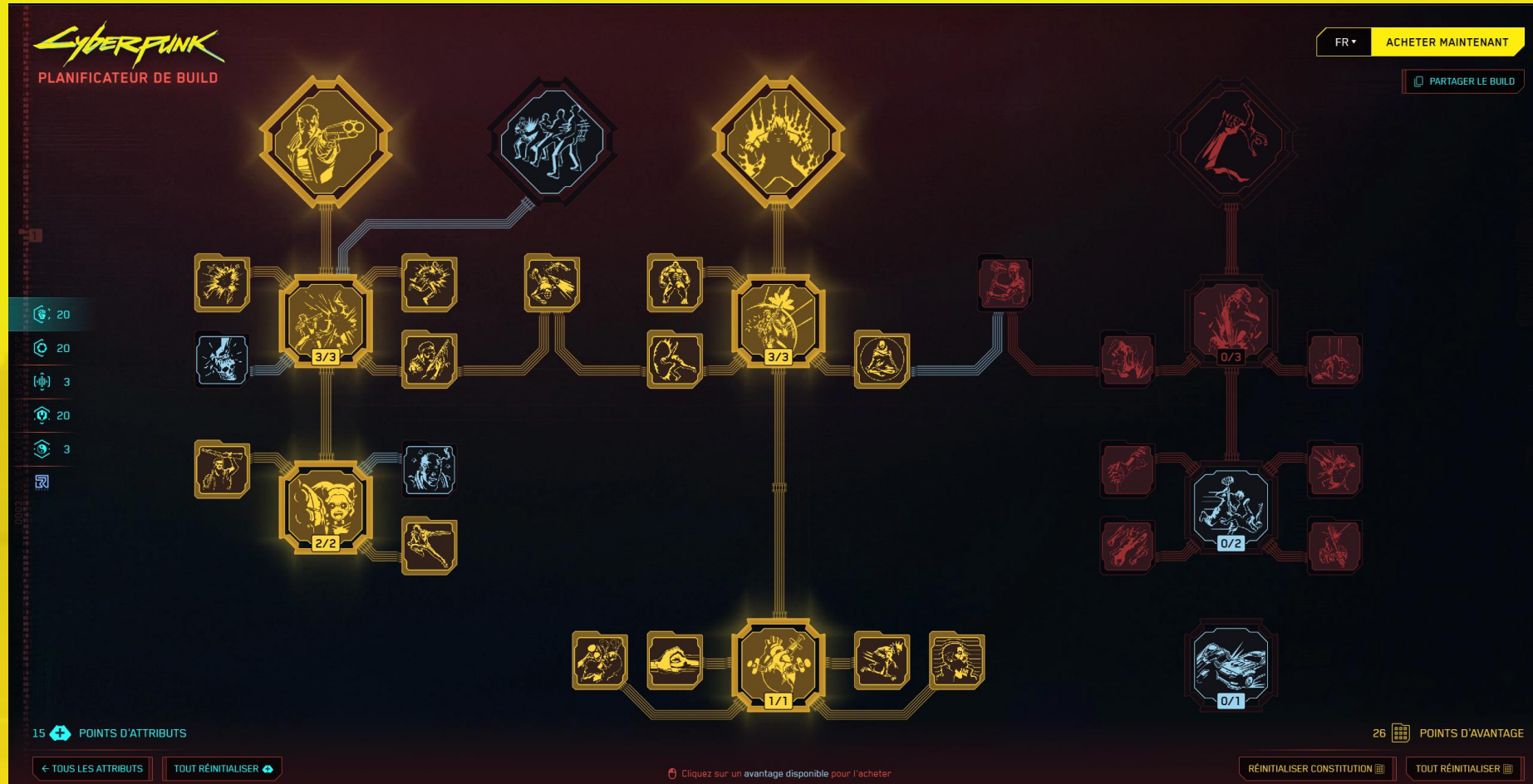
# Compétences à débloquent dans l'arbre capacité technique :



# Compétences à débloquer dans l'arbre réflexes :



# Compétences à débloquent dans l'arbre constitution :



# Lien vers le tableur d'équilibrage, important !

Tableur d'équilibrage (Plusieurs feuillets dans le tableur) :

[https://docs.google.com/spreadsheets/d/1\\_aNpnx9AjFfbdwrP8\\_dBI7M1bHFYpRm/edit?usp=sharing&oui d=105262085789206975294&rtpof=true&sd=true](https://docs.google.com/spreadsheets/d/1_aNpnx9AjFfbdwrP8_dBI7M1bHFYpRm/edit?usp=sharing&oui d=105262085789206975294&rtpof=true&sd=true)