



© Papocle – v2.5 du 27 novembre 2022  
[www.lespublicationsdumarcel.com](http://www.lespublicationsdumarcel.com)

Tous les noms propres et images présents dans ce document sont  
© RockStar, publiés sans autorisation (mais bon...)

## Table des matières

1. Introduction .....	3
1.1 Les renseignements .....	3
1.2 Les préliminaires .....	4
1.3 La phase finale .....	4
2. Prérequis .....	5
3. Renseignements .....	7
3.1 Renseignements essentiels .....	7
3.2 Trajet en moto jusqu'à la Tour .....	10
3.3 Déchiffrer le codage VoltLabs .....	15
3.4 Renseignements supplémentaires .....	19
4. Préliminaires .....	21
5. Phase finale.....	22
5.1 Avec le Kosatka.....	22
5.2 Avec l'Alkonost.....	33
5.3 Avec le Velum .....	38
5.4 Avec le bateau de patrouille .....	39
5.5 Avec le Longfin.....	40
6. Remerciements.....	41
7. Sur Les Publications du Marcel .....	42

# 1. Introduction

---

Le **braquage de Cayo Perico**, qui est en réalité un cambriolage, est une mission aussi magnifique que variée et complexe. Elle peut se faire seul ou à quatre maximum.

Elle comporte trois parties :

- Renseignements (repérages)
- Préliminaires (réunion des moyens)
- Phase finale (exécution de la mission)

## 1.1 Les renseignements

En ce qui concerne les repérages destinés à recueillir les renseignements préalables à la préparation de la mission, notre personnage commence par arriver en avion sur l'île du truand *El Rubio* en se faisant passer pour un Event Manager de soirées musicales. Après avoir fait semblant de danser, vous devrez quitter la plage sans vous faire repérer (les secteurs de détection des gardes, véhicules de patrouille et caméras fixes<sup>1</sup> sont indiqués en bleu sur la minimap) et progresser jusqu'à l'entrée de la résidence de *El Rubio*.



Le garde ne vous voit pas

Peu avant d'arriver à la villa, vous recevrez un message radio de *Pavel*, le sympathique et efficace Bosco de votre sous-marin, vous indiquant que vous devez d'abord « localiser l'émetteur des données vidéo de surveillance afin de le pirater » (sic), ce qui permettra audit *Pavel* de prendre le contrôle de ces caméras pour identifier vos objectifs et vous guider dans votre progression au moment de la phase finale.

---

<sup>1</sup> Les caméras fixes sont représentées par un rectangle rouge, les gardes et les véhicules de patrouille par un rond rouge mobile.

Les renseignements à obtenir sont :

- La localisation d'objectifs secondaires
- Les points d'infiltration
- Les points d'entrée dans la base
- Les points de sortie
- Tous autres éléments importants

Ces renseignements devront être obtenus soit via les images des caméras de surveillance, soit en se rendant sur place pour prendre (discrètement) des photos intéressantes que Pavel vous demandera (une pince coupante, une vieille baraque en bois, un appontement, un camion, un grappin, la tour de contrôle, un coquillage<sup>2</sup>, etc.)

## 1.2 Les préliminaires

Les préliminaires consistent à réunir tous les moyens dont vous aurez besoin pour la mission :

- Véhicules d'approche
- Matériel
- Arsenal
- Perturbations

## 1.3 La phase finale

La phase finale est l'exécution de la mission qui se décompose selon les étapes suivantes :

- Infiltration sur zone
- Récupération de clés
- Localisation et accès à la salle où se trouve votre objectif<sup>3</sup>
- Récupération de l'objectif
- Exfiltration

Les chapitres ci-après présentent en détail et en images ces trois parties.

Nous vous souhaitons une bonne lecture.

---

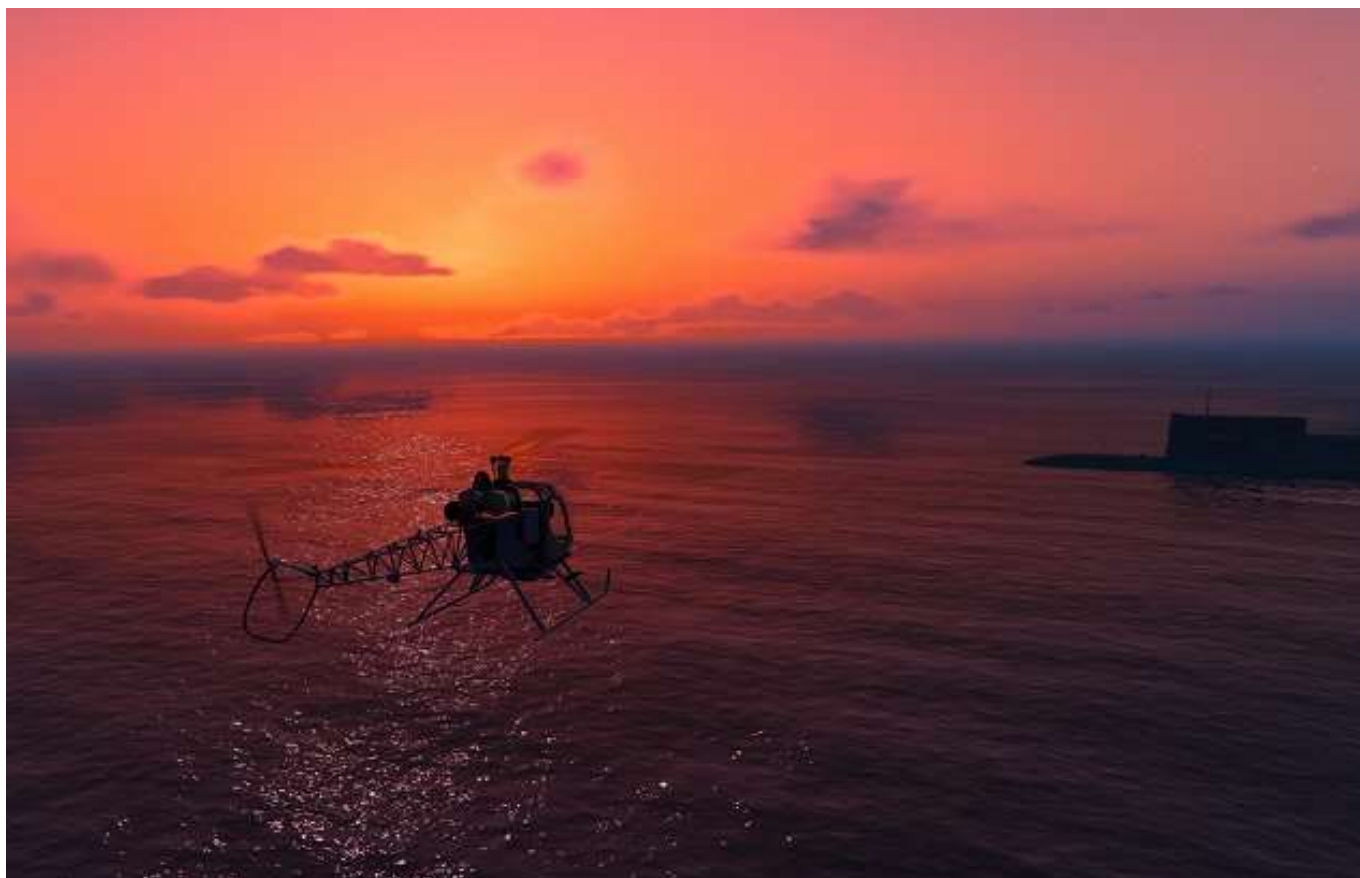
<sup>2</sup> Non, pas un coquillage.

<sup>3</sup> Quand on est seul, on ne peut pas accéder aux réserves qui contiennent de l'or et de l'argent vus via les caméras de surveillance, car il faut utiliser deux cartes d'accès en même temps

## 2. Prérequis

---

Pour lancer la mission **Le braquage de Cayo Perico**, vous avez d'abord besoin d'un sous-marin, le **Kosatka**. Aucun niveau minimum du personnage n'est requis.



Votre Kosatka à la nuit tombée au large de Los Santos, avec son annexe, l'hélicoptère Sparrow

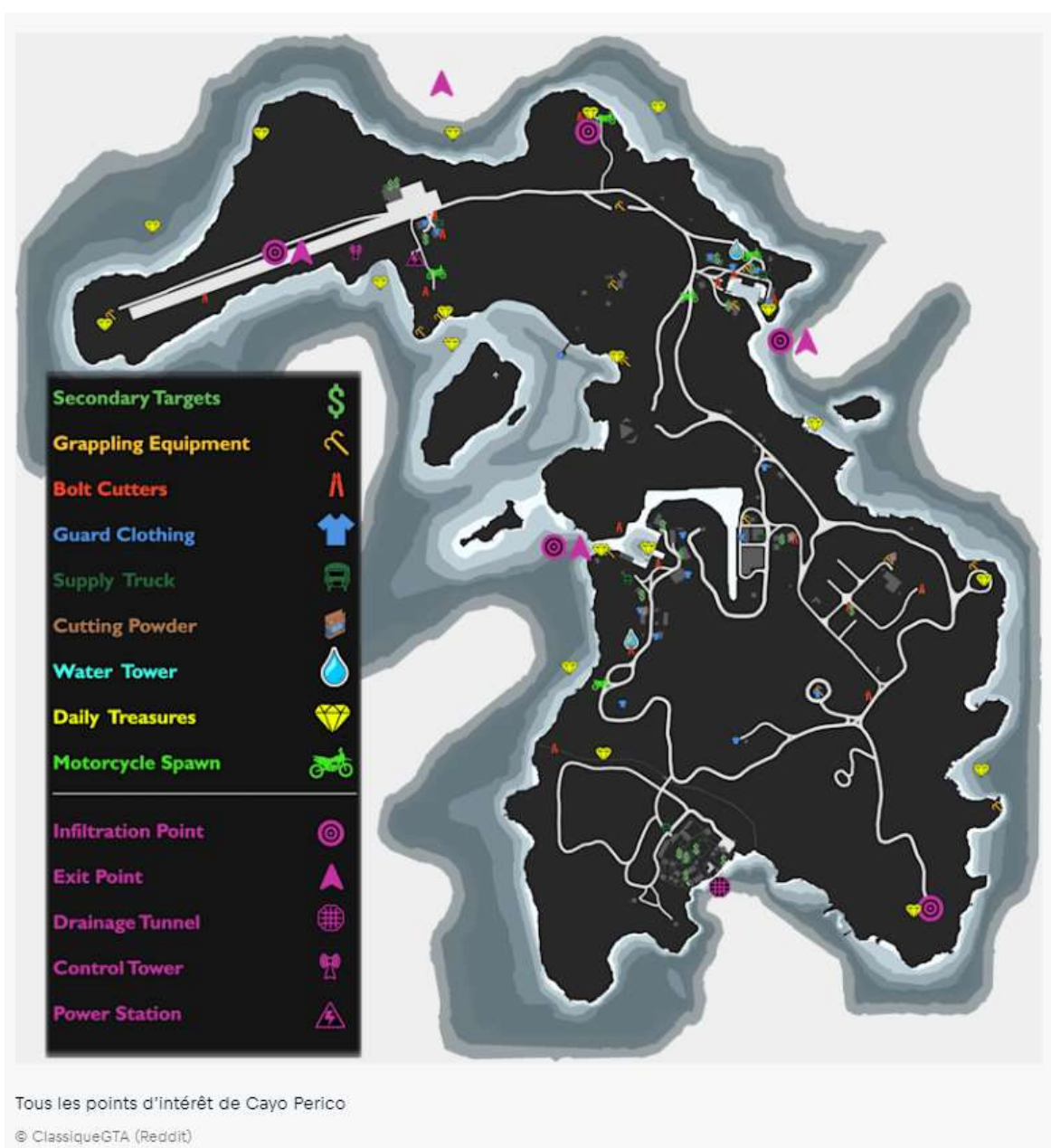


Le sous-marin **Kosatka** est à acheter sur le site de **Warstock**, comptez 1,8 M\$ s'il est en promo. Vous pouvez l'équiper judicieusement d'un mini-hélicoptère **Sparrow**, annexe qui peut être demandée à tout moment et qui sera déposée à côté de vous. Attention à le commander via le menu d'amélioration du **Kosatka** et non via le site de **Elitas**, sinon vous le paierez 600 K\$ de plus ! Notez en passant que le **Sparrow** n'est pas utilisable pendant la phase finale sur l'île, mais il facilitera grandement les déplacements pendant les préliminaires.

Ensuite, votre personnage devra avoir :

- Full santé
- Full *en cas*
- Full gilets pare-balles lourds

pour réussir les préliminaires sans décéder paisiblement toutes les trois minutes... 😊  
Enfin, une copie papier du présent guide à portée de main peut s'avérer utile, du moins c'est le souhait de l'auteur ! Et cette carte (cliquer l'image pour l'agrandir - [source](#)) :

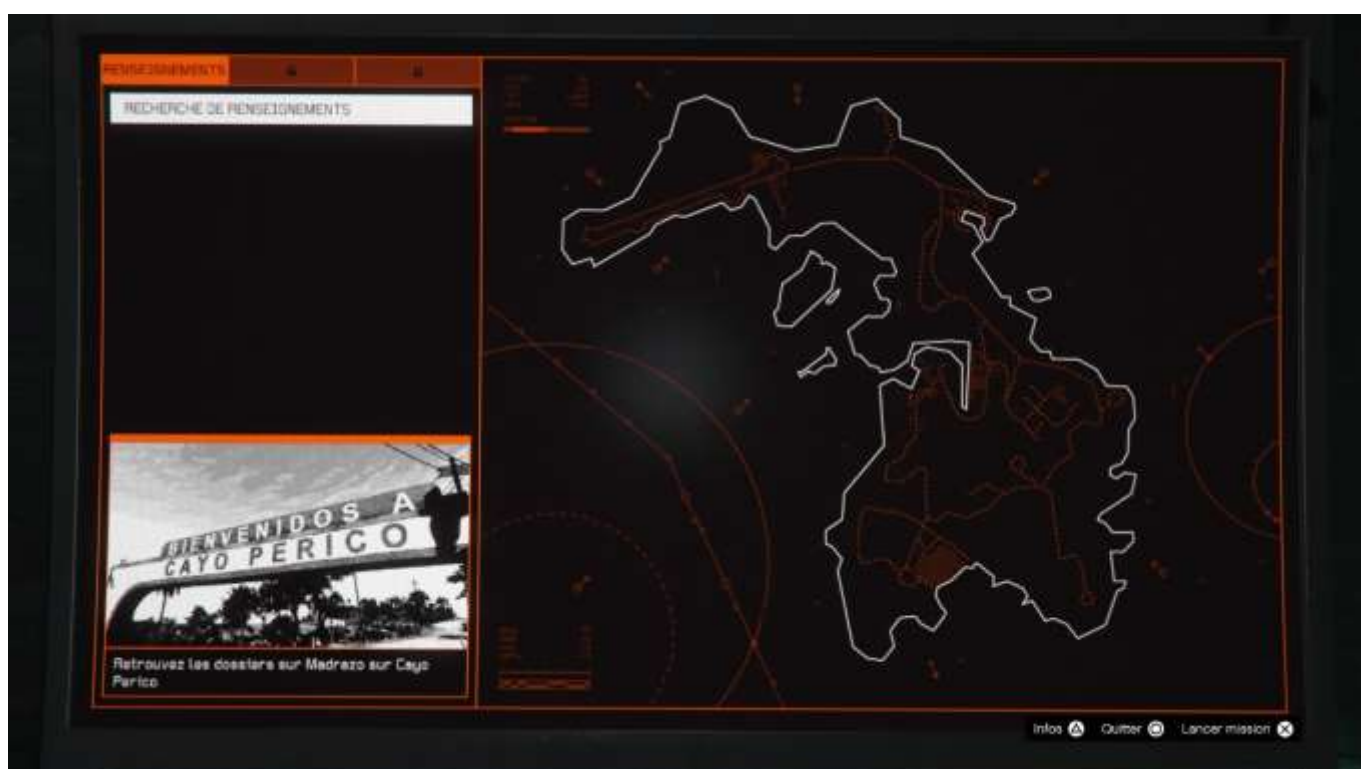


## 3. Renseignements

### 3.1 Renseignements essentiels



Pour lancer la mission, demandez votre **Kosatka** via le menu d'interaction, demandez que l'on vous livre un **Dinghy** (gratuit) pour vous rendre dans votre nouveau bâtiment, faites connaissance avec *Pavel*, votre Bosco, inscrivez-vous comme PDG **Securoserv**, approchez-vous de la table de planification et suivez le guide !



Votre première action sera de supporter une interminable cinématique de deux heures trente (enfin... peut-être un peu moins).

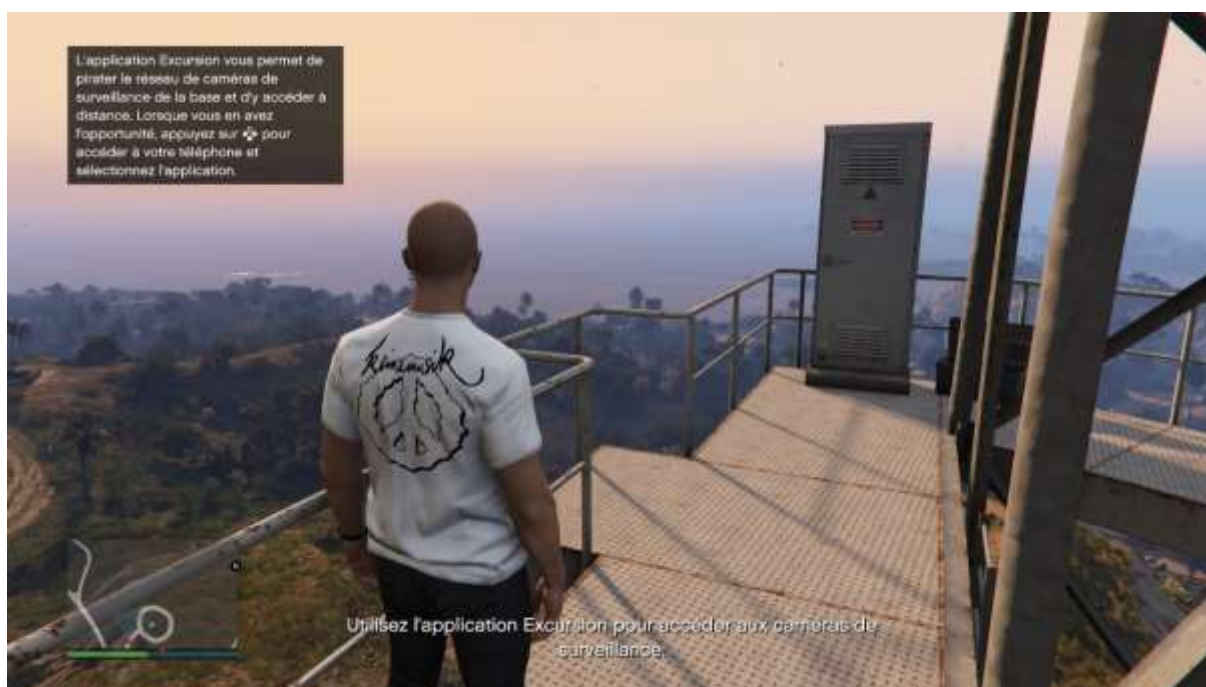


Ensuite, vous débarquez à **Cayo Perico**, vous faites connaissance avec le tôlier, vous le conduisez en Jeep jusqu'à la plage, vous dansez un peu puis vous vous barrez discrètement pour réaliser ce que *Pavel* vous susurre à l'oreille : localiser l'émetteur des données vidéo de surveillance.





L'émetteur est situé dans la tour de télécommunications de l'île, en bas, à un étage intermédiaire ou tout en haut. Piratez-le, puis faites ce que *Pavel* vous dira.

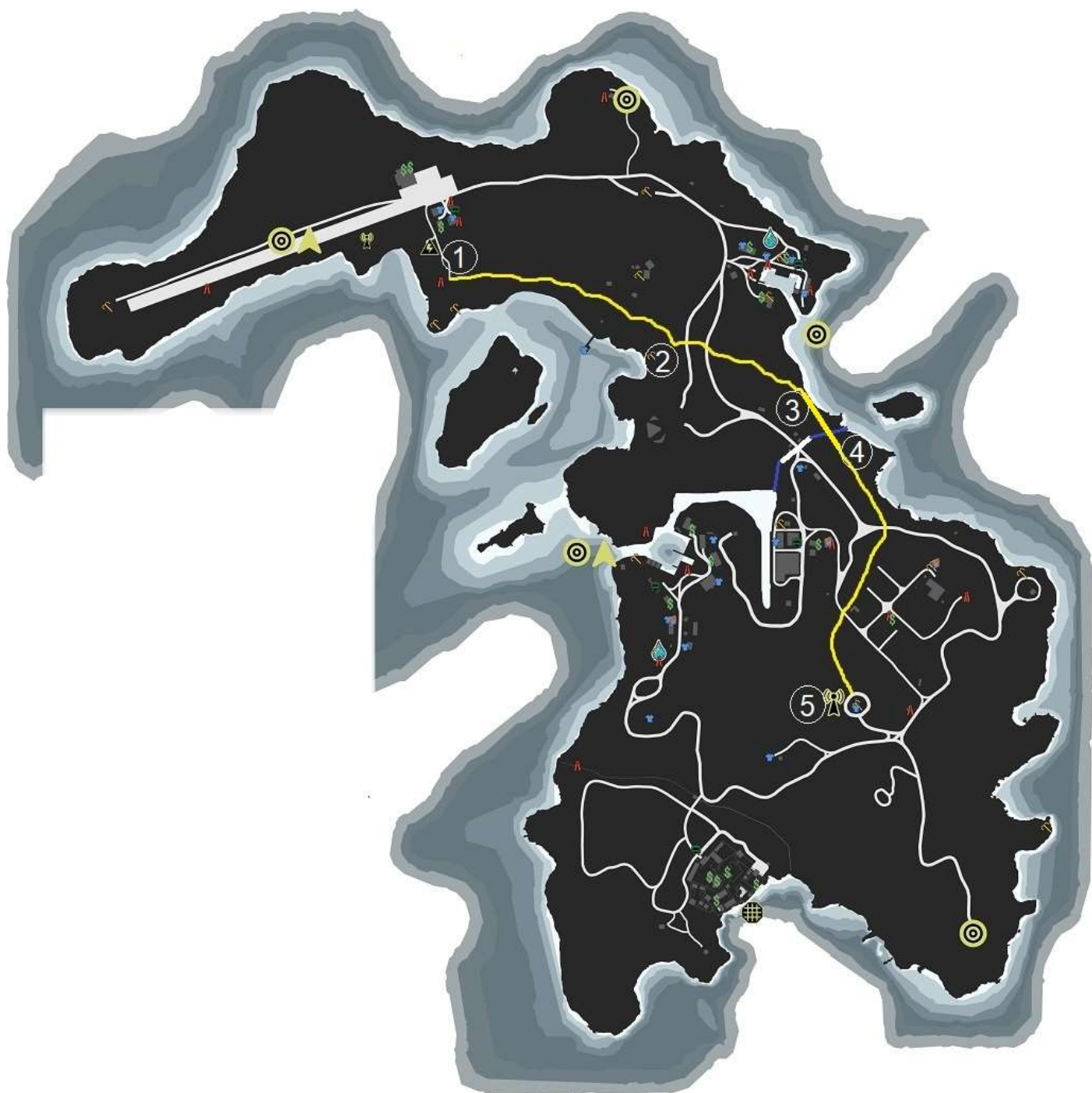


Pour vous rendre à la tour, prenez une moto, il y en a une derrière le club-house de l'aéroport sur le chemin qui part vers la centrale électrique (et le garde ne dira rien) :



## 3.2 Trajet en moto jusqu'à la Tour

Pour ce qui est de l'itinéraire, notre préférence est celle-ci :



1. Position de la moto
2. Point de traversée (à droite, le portail qui mène à la plage)
3. Point de départ du franchissement de la falaise
4. Point d'arrivée
5. Tour

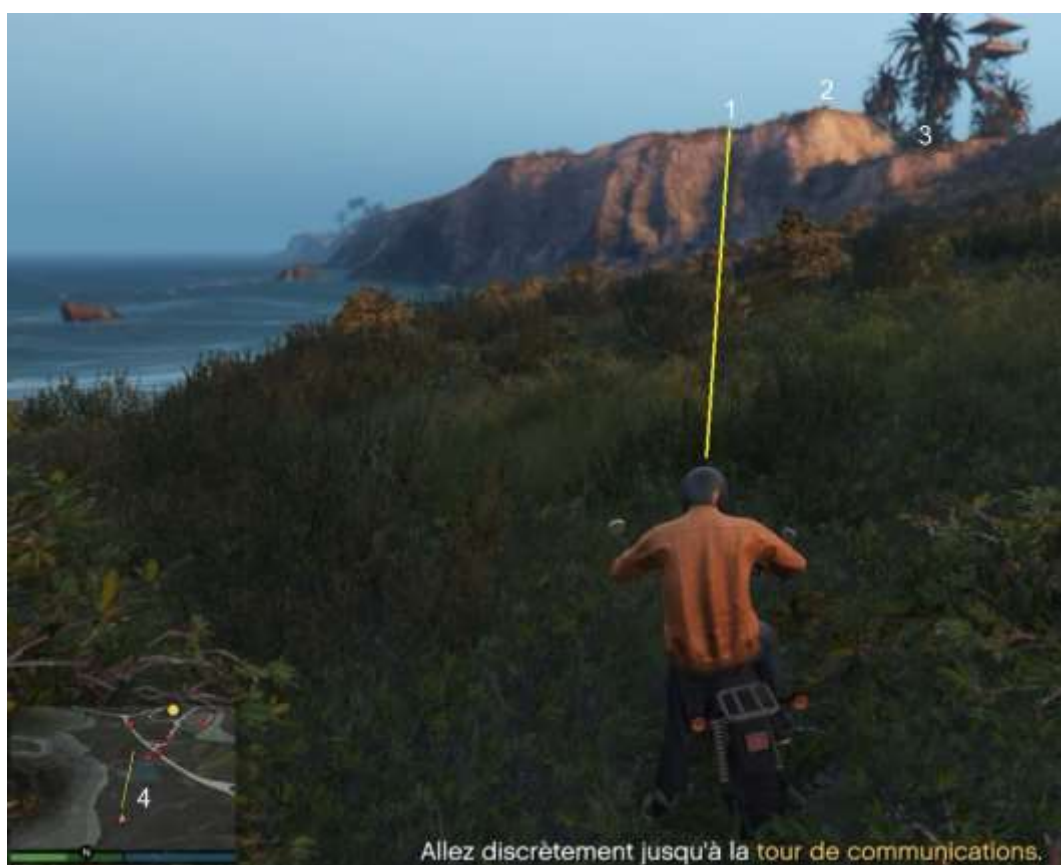
2 : Franchissement de la route :

(voir image page suivante)





Quand vous allez vous préparer à franchir la falaise en 3 sur la carte de la page précédente, ne visez pas trop à droite (point 3 dans l'image ci-dessous), vous allez atterrir au pied du mirador parmi les gardes, ni trop au milieu (point 2), vous ne monterez pas, la pente est trop raide, passez à gauche, et à fond, une fois que le garde en haut du mirador regardera ailleurs (point 4 sur la minimap) :





Allez discrètement jusqu'à la tour de communications.

C'est chaud, mais ça le fait. Ensuite, tout schuss jusqu'à la tour.



Allez discrètement jusqu'à la tour de communications.



Tout schuss, d'accord, mais faites gaffe, il y a un rail, passez à droite :



Vous pouvez aussi prendre la route en face, en faisant attention à passer derrière la caméra qui sera sur le bord gauche de la route (merci à *Virgule30* du forum JVC). 😊

Si vous passez tout droit, faites gaffe aux branches basses lol...

(voir image page suivante)



Allez discrètement jusqu'à la tour de communications.

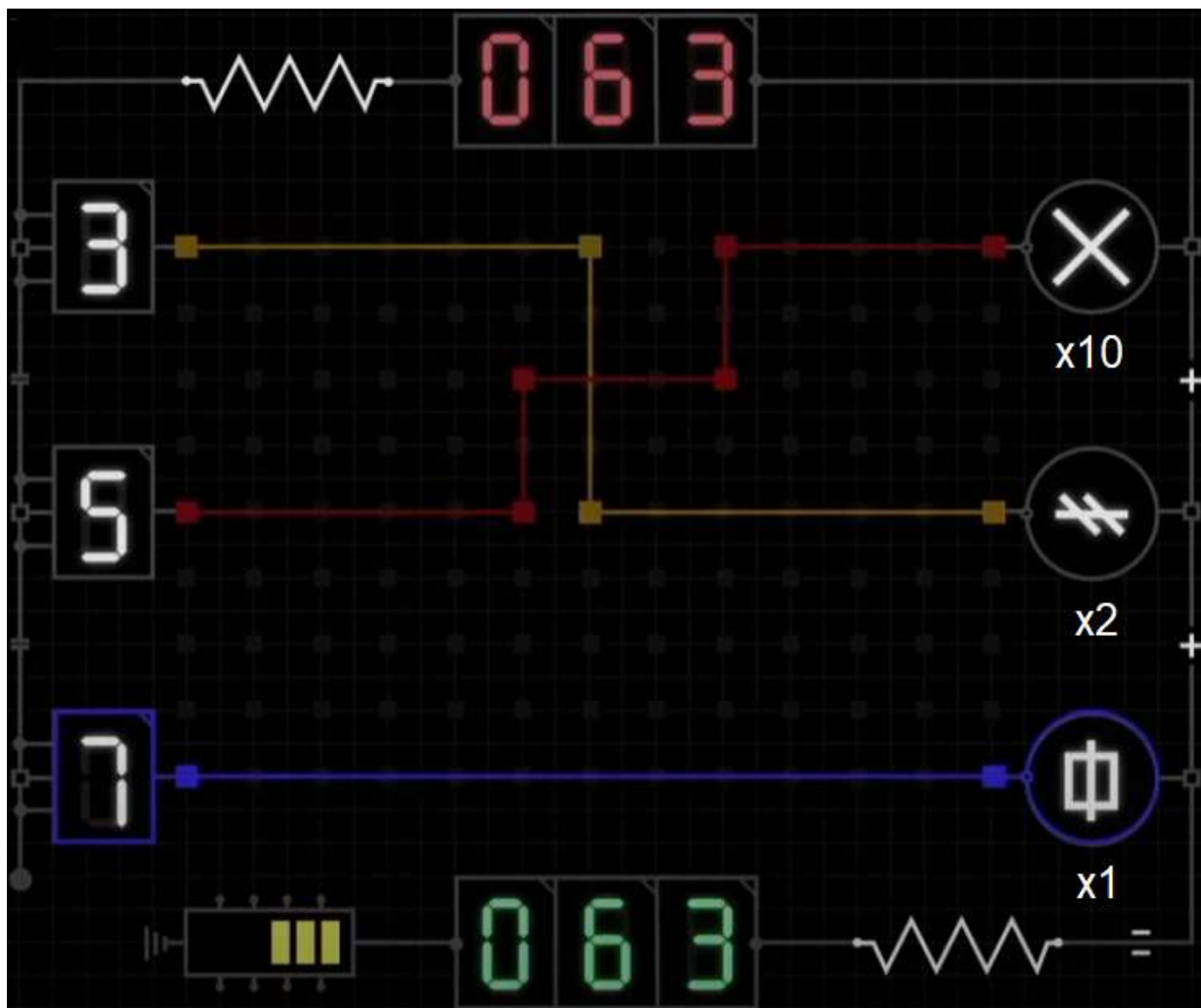


Allez discrètement jusqu'à la tour de communications.

Et voilà ! Chouffez la minimap, le garde ne vous voit pas. 😊

### 3.3 Déchiffrer le codage VoltLabs

Pour déchiffrer le codage VoltLabs, fallait comprendre un truc :



Les trois symboles à droite sont des multiplicateurs, donc dans l'exemple ci-dessus :

$$5 \times 10 = 50$$

+

$$3 \times 2 = 6$$

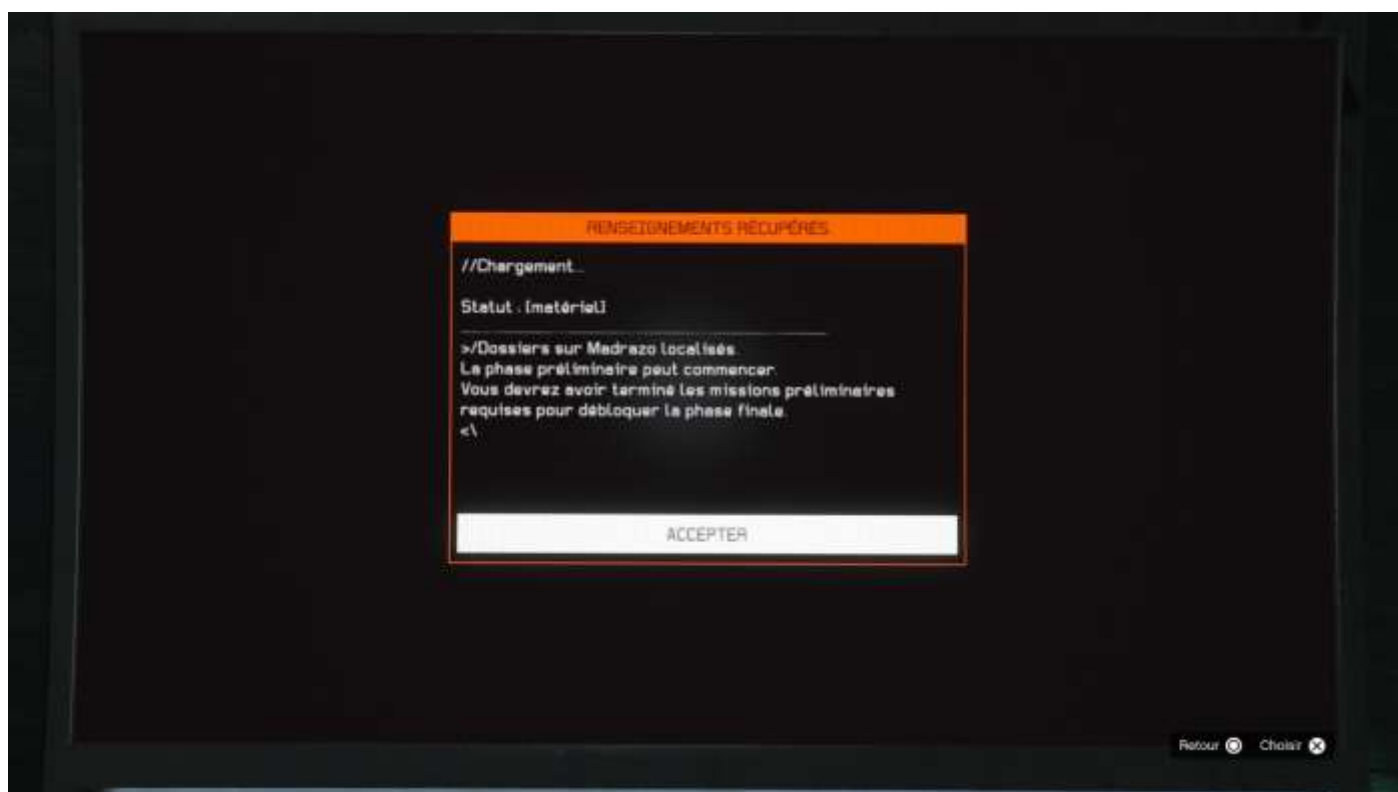
+

$$7 \times 1 = 7$$

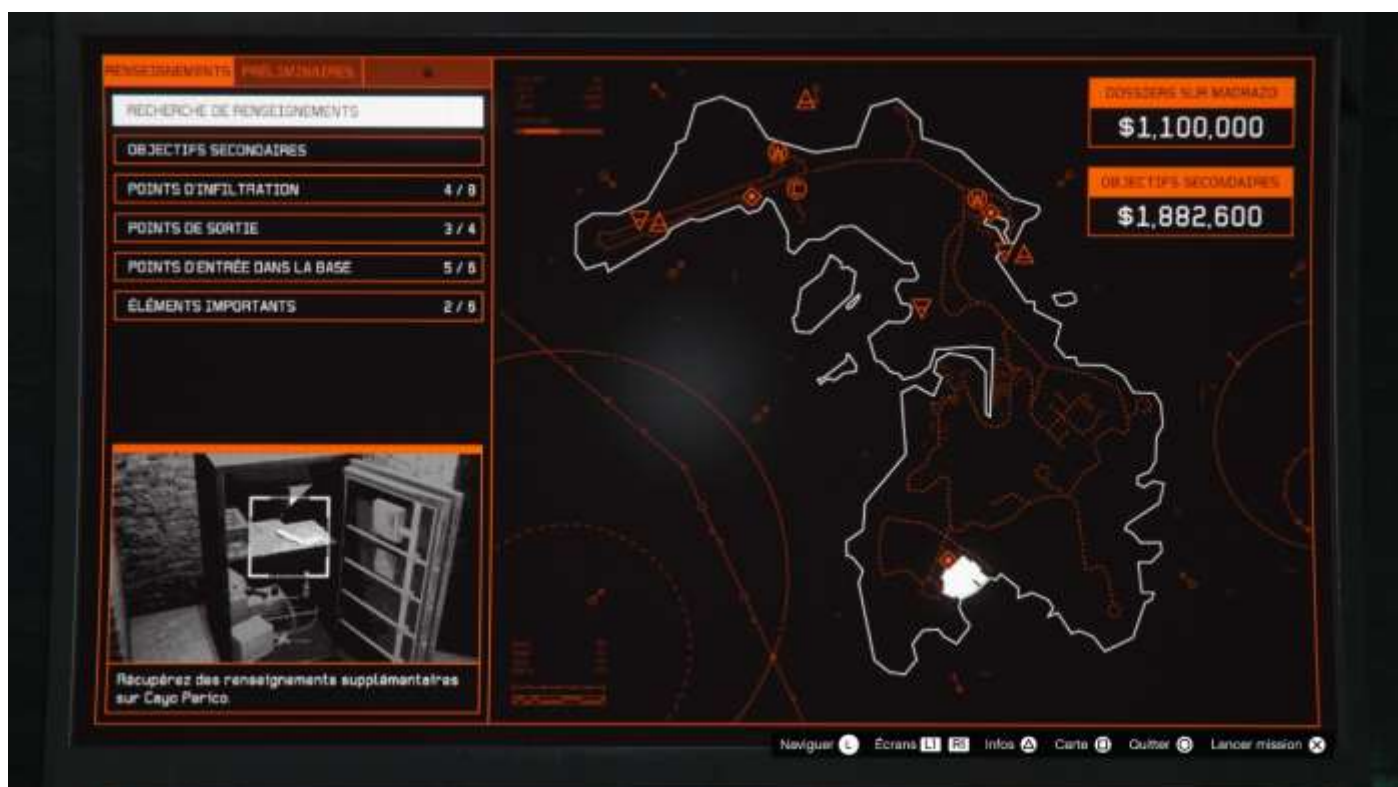
$$50 + 6 + 7 = 63 \text{ 😊}$$

Pavel vous demandera notamment de localiser les « dossiers sur Madrazo ». Une fois que c'est fait, vous pouvez passer à la suite.

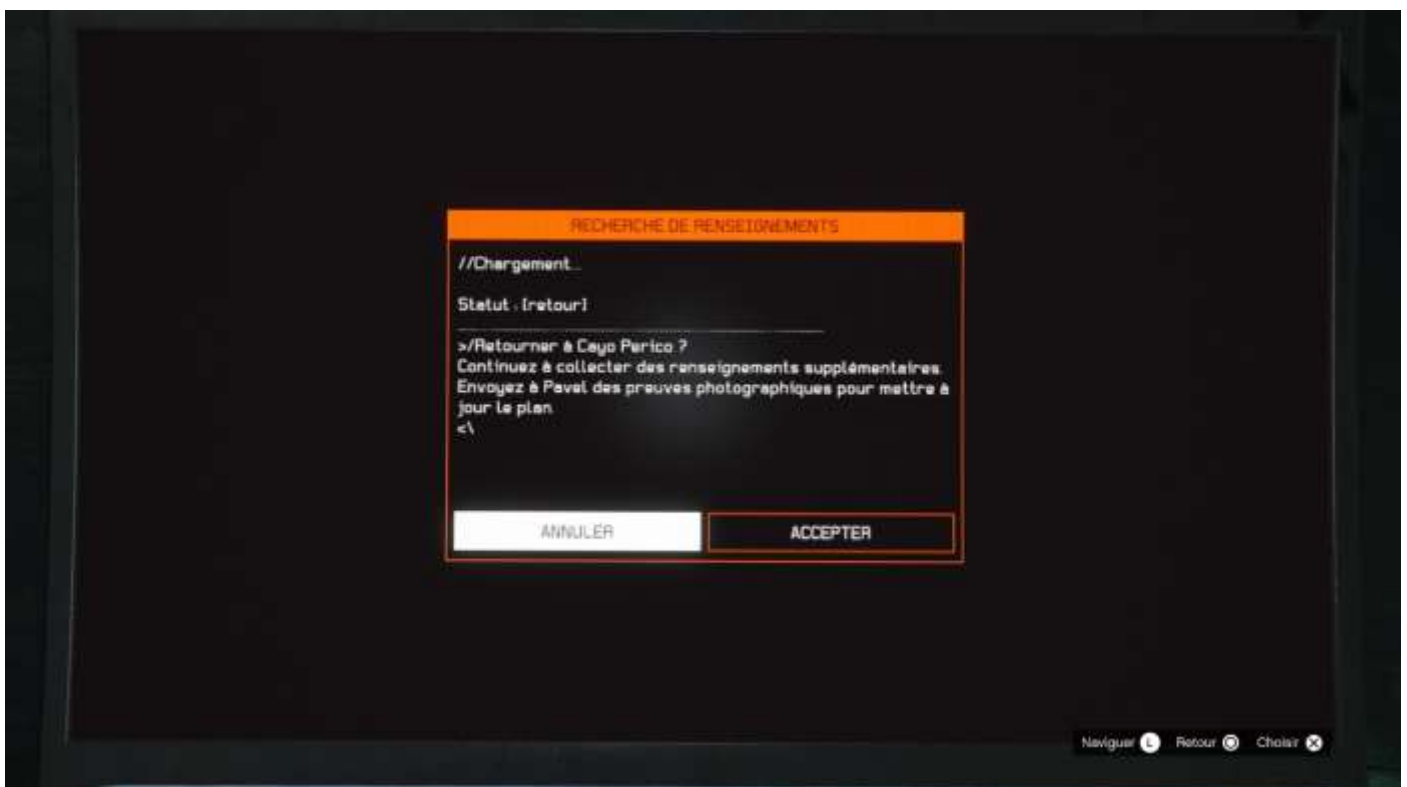




Quand vous aurez tout fait, vous devriez avoir quelque chose comme ça :









### 3.4 Renseignements supplémentaires

- Localiser le cannabis dans le hangar à droite de l'avion quand on regarde vers l'ouest.



- utiliser le transpalette (1) pour déplacer une caisse (2)
- se placer en (3), la caisse en hauteur
- monter sur le transpalette puis sur la caisse
- sauter par-dessus la grille (4)
- pour faire la photo en (5).



- Localiser la cocaïne dans le hangar à gauche derrière le club-house.



- Deuxième piratage des caméras via le tableau de commandes de la tour pour localiser l'objectif principal et les emplacements des tables d'or, des tableaux et autres billets de banque (que vous ne pourrez récupérer que si vous revenez avec un pote).



## 4. Préliminaires

---

Véhicule d'approche : Kosatka (vous pouvez aussi réaliser la mission avec l'un des autres moyens, mais c'est plus dur à notre avis).

Matériel à récupérer :

- Découpeur plasma
- Duplicateur d'empreintes
- Chalumeau

Arsenal :

- Fine gachette (ou autre, peu importe du moment qu'on a un pistolet)
- Silencieux (essentiel pour faire la mission en mode furtif, à acheter)

Perturbations : rien (les explo, c'est inutile si on a les clés et ça fait du bruit).

Rien de particulier à dire sur les préliminaires, ils sont plutôt faciles à réaliser, donc passons directement à la phase finale, qui est beaucoup plus coton.

## 5. Phase finale

---

### 5.1 Avec le Kosatka

Walkthrough réalisé (et testé avec succès) à partir de la vidéo de **Tony21190** (Crew LOVE) pour PS4 : <https://www.youtube.com/watch?v=UyAjekvh10w>.

- Véhicule d'approche : Kosatka
  - Point d'infiltration : tunnel d'évacuation
  - Point d'entrée dans la base : tunnel d'évacuation
  - Point de sortie : Kosatka
  - Créneau horaire : au choix
- a) Se déclarer comme PDG
  - b) Sélectionner les éléments ci-dessus
  - c) Lancer la mission finale
  - d) Nager jusqu'à la grille
  - e) Découper la grille (il suffit que la marque verte disparaisse, pas la peine de passer une heure sur chaque barre jusqu'à ce qu'il rougisse)
  - f) Nager jusqu'au bout du tunnel
  - g) Monter à l'échelle
  - h) En sortant du bâtiment, prendre à gauche, sortir son gun et monter les marches, puis buter discrètement le garde avec un head shot (tous les gardes ont des gilets pare-balles, une ou deux rafales ne les tuent pas et ils se mettent à hurler « *Alerte* » (en espagnol), ce qui déclenche l'alarme et après t'es mort.) 😊



- i) Aller au coin du bâtiment à droite du garde que l'on vient de buter, passer un oeil, il y a un garde au loin sous des arbres qui regarde ailleurs, avancer un peu jusqu'à ce que sa *teuté* soit visible et Paf le garde.



- j) Courir jusqu'au corps du garde, prendre à droite et aller au bout du couloir  
k) Arrivé dans la petite cour, sauter à gauche par dessus la rambarde en balustre puis traverser tout droit (attention au Boss, s'il passe par là, attendre qu'il soit passé, parce qu'il ne décède pas avec un *édchotte*, on ne sait pas pourquoi...)





- l) monter les marches en face, prendre à droite et buter le garde qui te tourne le dos et qui détient (peut-être, c'est aléatoire) la clé des portes en grilles.



- m) Puis prendre à gauche et buter l'autre garde qui détient (peut-être) la clé des



portes en grilles. Marcher sur le corps du garde pour récupérer la clé, indiquée par une flèche blanche clignotante.



n) Monter l'escalier sur sa gauche, un garde descend l'escalier, le buter.



- o) Prendre la porte à gauche, c'est le bureau d'El Rubio. Prendre la carte d'accès qui est sur le bureau.



- p) Ouvrir le coffre, prendre éventuellement ce qui est dedans, puis découper le premier tableau puis le 2<sup>e</sup>, (s'ils sont là)





q) Sortir du bureau, prendre à droite, descendre les escaliers jusqu'en bas, prendre à gauche, sauter la rambarde puis prendre à droite sous les arcades.







- r) Ouvrir la grille avec la clé que l'on a trouvée sur le corps d'un garde, prendre à gauche puis à droite jusqu'à la grille d'accès aux salles fortes (salles que l'on ne peut ouvrir que si l'on est deux puisqu'il faut deux cartes d'accès à utiliser simultanément)





- s) Pirater le détecteur d'empreintes (afficher 8 fois la première case, puis cliquer sur la 2<sup>e</sup> et faire flèche à droite une fois, 2 fois sur la 3<sup>e</sup> et ainsi de suite pour afficher l'empreinte en entier telle qu'elle apparaît à droite), la porte se déverrouille.



- t) Aller au fond à droite et découper la chaîne du cadenas avec le chalumeau  
 u) Poser le découpeur plasma sur la vitrine où se trouve l'objectif principal et découper la vitre en évitant de le faire surchauffer (relâcher R2 quand le curseur de chauffe est presque rempli, il devient rouge)  
 v) Prendre l'objectif principal, ressortir par là où l'on est entré, prendre à droite une fois la grille franchie



w) Ouvrir la grille suivante avec la clé précédemment trouvée, grimper par dessus la rambarde à droite, puis prendre à gauche et courir jusqu'au portail (la zone jaune déclenche une cinématique), attendre la fin de la cinématique et l'ouverture du portail.







x) Courir tout droit dans l'allée, buter (discrètement) le garde à côté de la moto, monter sur la moto et faire demi-tour, prendre tout schuss à droite dans le *zonga*, éviter les *buissons-béton* © Iklis et sauter dans la flotte.





si on prend tout droit, on se fera repérer par un garde sur sa droite, donc obliquer un peu à gauche en arrivant à la falaise avant de sauter dans l'eau.  
Se faire repérer fait perdre le bonus **Furtif**.

y) Nager le plus loin possible en direction de la zone noire la plus proche sur la minimap, et on a « quitté la zone ». Inutile d'essayer d'aller jusqu'au Kosatka.

## 5.2 Avec l'Alkonost



Walkthrough réalisé à partir de la vidéo de COFFEE  
<https://www.youtube.com/watch?v=zmq0gxRwi6I>

Sauter. Voici votre objectif :





Ouvrir le plus tard possible, à 10 m du sol, derrière le garde, c'est bien.



Buter le garde et prendre la drogue dans le hangar à droite.



Revenir sur ses pas, prendre à gauche et sauter dans la Jeep.



Aller tout schuss jusqu'à la villa en évitant la *chouffe*<sup>4</sup> des gardes et les caméras.

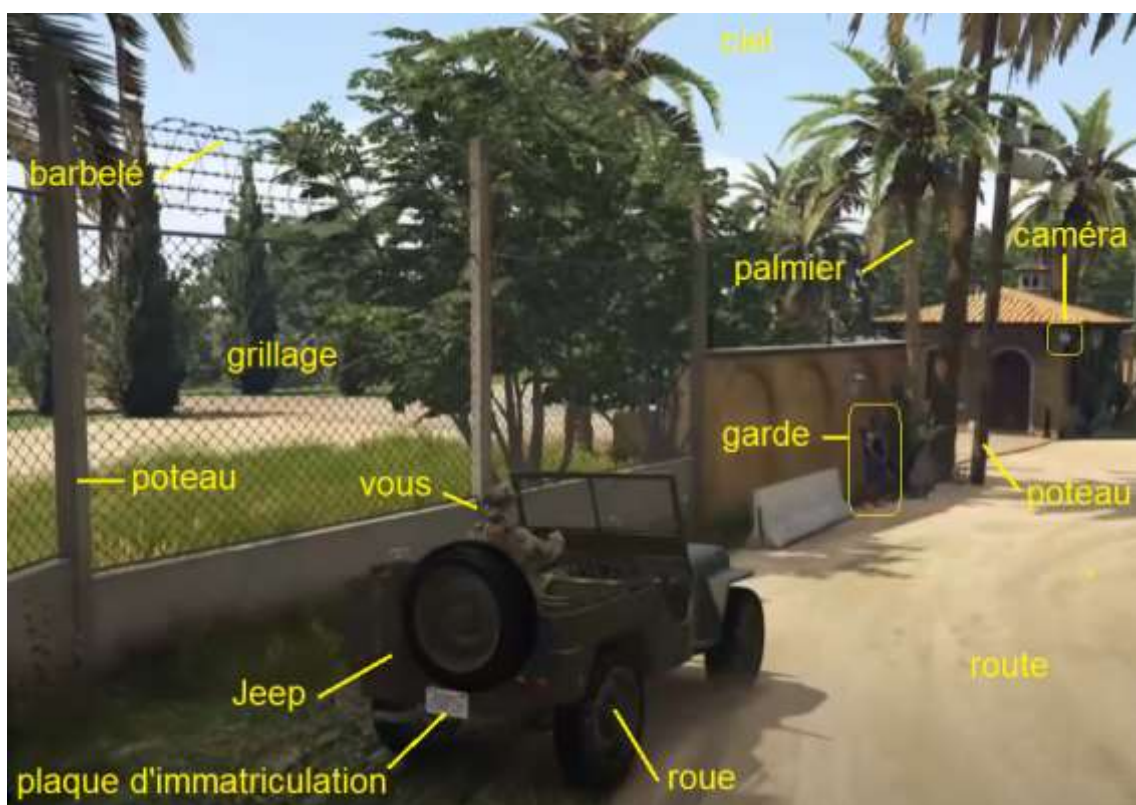


<sup>4</sup> Expression militaire signifiant « surveillance visuelle ».





Se garer pépère à côté du garde qui glande en fumant une cigarette (ce sera la dernière) et le buter discrètement, ça lui apprendra, puis niquer discrètement la caméra à droite de l'entrée.



Passer le portail, buter les deux gardes et récupérer le code d'accès de la porte latérale. Si une Jeep arrive, planquez-vous derrière la vôtre, puis remontez dedans et allez à la porte latérale en question.



Après, vous êtes dans la villa, procédez comme pour la mission avec le Kosatka (buter les gardes, récupérer les clés, le butin, s'exfiltrer, etc. etc.)

On dit : « *Merci qui ?* ». Merci COFFEE !





## 5.3 Avec le Velum

<https://www.youtube.com/watch?v=XylA5E8lrYY>

Une fois posé à l'aérodrome, chercher la caisse avec la tenue de garde, ce qui permet de passer les contrôles, de croiser les gardes et de circuler devant les caméras de surveillance sans être détecté. Si la caisse est à côté d'un garde, prendre son sac d'armement dans le hangar de droite (le sac est toujours au même endroit, sur votre gauche), puis aller à la caisse, buter le garde au silencieux et se changer. Ensuite, louter les deux hangars de l'aéroport (voir § 3.4 page 19).

Monter dans le camion, visiter tous les endroits repérés qui contiennent argent, drogue et autres joyeusetés, puis aller à la villa. Vous pouvez remplir votre sac, il y a une place spéciale pour « *l'objectif principal* ».

(en cours de rédaction)

## 5.4 Avec le bateau de patrouille

(en cours de rédaction) <https://www.youtube.com/watch?v=8AMBeWDo7D8>

## 5.5 Avec le Longfin

(en cours de rédaction) <https://www.youtube.com/watch?v=5pwJpm5dNRA>

## 6. Remerciements

Kosatka : Tony21190, Dragon Occulte, Ant-Wan Kenobi, Ibds75 et Iklis, du Crew LOVE (Sessions Blanches PS), et tous les autres Lovers qui ont supporté votre serviteur pendant trois semaines...



Tony



## 7. Sur Les Publications du Marcel

Créé en 2003, le site Web des **Publications du Marcel** a vu le jour pour venir en aide aux joueurs du célèbre jeu d'Ubisoft **Tom Clancy's Rainbow Six III RavenShield** sur PC. En effet, le paramétrage des serveurs, lorsqu'un joueur décidait d'en créer un lui-même, était d'une grande complexité (voir la page dédiée à R6 III RavenShield sur [notre site Web](#)).

Puis il y eut d'autres jeux d'Ubisoft : **Rainbow Six Vegas** et **Vegas II**, sur PS4 pour lequel nous avons créé un premier forum, destiné à aider les utilisateurs débutants.

Ensuite, vinrent le **Battlefield 4** de Electronic Arts et son forum (sa documentation existait déjà, publiée par Prima Games), puis Ubisoft **Tom Clancy's Rainbow Six: Siege**, **Tom Clancy's The Division** et **Tom Clancy's The Division 2**, tous trois avec leur forum, mais les documentations manquaient cruellement.

**Siege** ayant été tellement envoûtant, **Les Publications du Marcel** ont conçu une documentation de 221 pages au format PDF (grâce à la Beta privée et à la Beta ouverte auxquelles nous avons été conviés), documentation qui a valu à son auteur, après plus de 48 000 téléchargements, une invitation en Star Player par Ubisoft lors du Salon E3 de Los Angeles en 2016. 😊

Dans la foulée, nous avons donc conçu également une documentation pour **The Division** (308 pages), puis **The Division 2** (284 pages). Tous ces documents sont téléchargeables libres de droits sur leurs pages respectives depuis notre [site Web](#).

Le 27 mai 2020, confinement aidant (de sagesse), nous avons ouvert une page spéciale de commentaires pour Newbies sur le jeu exceptionnel **Metal Gear Solid V - The Phantom Pain** de KONAMI (créé par Hideo Kojima, comme chacun sait).

Nos dernières publications sur ce site concernaient deux autres jeux Open World exceptionnels, de Rockstar : **Red Dead Redemption II** et **Grand Theft Auto V Online**, découverts récemment, grâce à la pandémie COVID-19...

Puis nous avons rédigé une page sur **Metro Exodus**, jeu qui semble avoir rencontré un succès planétaire pour une raison qui nous échappe mais alors complètement.

Hier, c'était **The Forest**, découvert il y a peu : une doc. Après, ce fut **Red Dead Online** et son **Guide Marcel** (déjà trois lecteurs). Ensuite ce fut l'heure de **Cyberpunk 2077**. Mais, en 2022, on est passé à autre chose !

Pour en savoir plus, visitez notre site : <http://www.lespublicationsdumarcel.com>