RED FLAGS

OPEN THE LINE

GUIDE DE TERRAIN

Solution complète · 5 épisodes · 21 cartes · tous les secrets

POUR LA VERSION 1.2.1 · UN JEU POMEGRANATE INTERACTIVE

SOMMAIRE

COMMANDES 3
NIVEAU D'HOSTILITÉ 4
L'INTERFACE 5
SAUVEGARDE · LIRE LES PLANS 6
ARSENAL 7
INDEX DES MENACES 9
RAVITAILLEMENT ET ACCRÉDITATIONS 13
LISTE DES SECRETS 98

ÉPISODE I — RED FLAGS 14
MAP01 LES VITRINES BLANCHES 15
MAP02 CYCLE CLIENT 19
MAP03 DIVISION MYTHOGENICS 23
MAP04 PEDRO VOUS DEMANDE DE RESTER 26

ÉPISODE II — OUVRIR LA LIGNE 30
MAP05 SEED ROOM 31
MAP06 BOUCLE DE STEFANO 34
MAP07 POLYCHAINS 38
MAP08 DEEPCICADA 42

ÉPISODE III — SOCIÉTÉ 404 46
MAP09 LA MAISON AUX 404 PORTES 47
MAP10 LE RIRE DU PROXY 51
MAP11 COMPLIANCE HOSPITAL 55
MAP12 AUDIT TRAIL 59

ÉPISODE IV — CEINTURE DE ROUILLE DE DIEU 62
MAP13 LES MANGEURS DE ROUILLE 63
MAP14 BELIALGRAD 66
MAP15 LES FILS DE BELIAL 70
MAP16 CATHÉDRALE DE FERRAILLE 74

ÉPISODE V — RED COUNTRY 77
MAP17 72 HEURES 78
MAP18 BED BUGS 82
MAP19 PAPILLONS DE MINUIT 86
MAP21 AU SUD DE LA FRONTIÈRE 90
MAP20 RED FLAGS 94

COMMANDES

CLAVIER ET SOURIS

Avancer	W
Reculer	S
Déplacement à gauche	A
Déplacement à droite	D
Regarder / viser	Souris
Tirer	Bouton gauche de la souris
Action secondaire (404)	Bouton droit de la souris
Utiliser / interagir	E
Sauter	Espace
S’accroupir	Ctrl (maintenir)
S'accroupir (bascule)	X
Courir	Maj (maintenir)
Toujours courir oui/non	Verr. Maj

Choisir une arme	2 à 9
Arme suivante	Molette vers le bas
Arme précédente	Molette vers le haut
Carte	Tab
Menu / retour	Échap
Sauvegarde rapide	F6
Chargement rapide	F9
Menu de sauvegarde	F2
Menu de chargement	F3
Pause	Pause
Capture d'écran	Impr. écran
Passer une vidéo ou le carton du témoignage	N'importe quelle touche

MANETTE

Se déplacer	Stick gauche
Regarder / viser	Stick droit
Tirer	Gâchette droite
Action secondaire (404)	Gâchette gauche
Utiliser / interagir	A
Sauter	Y
S'accroupir (bascule)	B
Arme suivante	Gâchette haute droite (RB)
Arme précédente	Gâchette haute gauche (LB)
Carte	Back / Affichage (ou pavé tactile)
Menu	Start / Menu
Pause	Bouton Guide
Emplacements d'armes 2 à 5 (404, Compliance, Proxy, Rust Eater)	Palettes arrière 1 à 4
Sans effet dans ce jeu	X (recharger), clic du stick droit (zoom), croix directionnelle (emplacement 1 et inventaire)

NIVEAU D'HOSTILITÉ

ASSISTÉ

Le moins d'ennemis : 178 acteurs hostiles sont placés sur les 21 cartes. Les munitions ramassées rapportent 25 % de plus et vous subissez 20 % de dégâts en moins.

STANDARD

Le niveau par défaut, présélectionné à l'ouverture du menu : 250 acteurs hostiles. Quantités ramassées et dégâts sont les valeurs de base citées dans ce guide.

HOSTILE

318 acteurs hostiles. Les munitions ramassées rapportent 20 % de moins (arrondi à l'inférieur : une charge Null Stamp isolée ne donne rien) et vous subissez 25 % de dégâts en plus.

SIGNAL RED

387 acteurs hostiles en mode rapide et à l'agressivité maximale : les tireurs font feu dès qu'ils en ont l'occasion au lieu de marquer une pause entre deux attaques. Les munitions ramassées rapportent 35 % de moins, vous subissez 25 % de dégâts en plus, quatre pansements et cinq lots de munitions disparaissent de l'épisode I, et le jeu vous demande de confirmer avec Y avant de commencer.

Nouvelle partie : OPEN THE LINE > SELECT OPERATION (épisode) > HOSTILITY LEVEL (difficulté). La difficulté ne peut pas être changée en cours d'épisode.

La santé et les dégâts des ennemis sont identiques à tous les niveaux ; seuls changent leur nombre, votre multiplicateur de dégâts, le multiplicateur de munitions et (en Signal Red) leur rythme d'attaque. Les 24 balles de départ du 404 ne sont jamais modifiées.

L'INTERFACE

Module VITAL (en bas à gauche)	Votre santé en grand chiffre, avec une jauge sur 100. À 25 ou moins, le chiffre et la jauge passent au rouge, la barre latérale pulse et le bord de l'écran reste teinté d'un rouge qui respire.
Module d'arme (en bas à droite)	Le nom de l'arme en main en capitales (404, SEED DRIVER…) et les munitions restantes, avec une jauge rapportée au plafond de réserve. Le chiffre passe au rouge à zéro ; la jauge passe au rouge à un cinquième du plafond ou moins.
Voyants d'accès (en bas au centre)	OPS, PWR et SIG sont toujours affichés et s'allument en rouge tant que vous détenez l'habilitation Operational, l'autorisation de maintenance et la directive Signal Red — trois habilitations qui n'existent que dans MAP01. MYT (habilitation Mythogenics, MAP03) et STP (tampon opérationnel inversé, MAP04) n'apparaissent que lorsque vous les portez.
Bandeau d'objectif (en haut au centre)	Chaque objectif, refus et changement d'état du jeu s'affiche ici dans un cadre sombre. Un filet rouge au-dessus et au-dessous du cadre signale un changement d'état majeur.
Journal des notifications (au-dessus du module VITAL)	Messages de ramassage et autres notifications : quatre lignes au plus, chacune s'effaçant après environ quatre secondes.
Carton de niveau (à gauche, au début d'une carte)	Le code de la carte en rouge (MAP01…) et le nom du niveau, affichés environ quatre secondes. Désactivable dans SYSTEMS > Interface > Nom de la carte à l’arrivée.
Viseur	Une petite croix dessinée par le jeu. Elle passe au rouge et s'écarte un instant quand votre tir touche un ennemi, et s'écarte davantage quand le tir tue. Cette confirmation se désactive dans SYSTEMS > Interface > Confirmation des impacts.
Vignette de dégâts et arc de direction	Quand vous êtes blessé, les bords de l'écran rougissent, d'autant plus fort que le coup est gros, et un arc rouge autour du centre indique la direction de l'attaquant pendant environ une seconde. Les dangers scriptés (le canal purgé de MAP17, les appels d'air de MAP14) font rougir l'écran sans arc.
Informations de la carte (Tab)	Le nom du niveau en haut au centre, les compteurs de monstres, de secrets et d'objets en haut à gauche, et le temps passé dans le niveau en haut à droite.
Écran de clôture (après chaque carte)	RED FLAGS / CLÔTURE D'INCIDENT : MENACES TRAITÉES (ennemis tués), PIÈCES RÉCUPÉRÉES (pansements ramassés), SIGNAUX RÉVÉLÉS (secrets trouvés) et TEMPS AU DOSSIER ; appuyez sur Espace ou Entrée pour continuer. Après Le Rire du Proxy, la ligne des pièces est remplacée par COPIES PROXY ÉPARGNÉES.

SAUVEGARDE

Sauvegardez à tout moment depuis le menu (Échap, puis SAVE ; F2 l'ouvre directement) et rechargez avec LOAD (F3). F6 fait une sauvegarde rapide et F9 un chargement rapide. Le jeu sauvegarde aussi automatiquement dans quatre emplacements tournants : à l'arrivée dans une nouvelle carte, puis une fois encore quand vous franchissez une ligne fixe à l'intérieur de chaque carte de MAP04 à MAP20 — MAP01, MAP02, MAP03 et la carte secrète MAP21 n'ont pas de sauvegarde automatique propre. Les parties sont rangées dans le dossier saves à côté du jeu et les réglages dans redflags.ini ; copiez le dossier pour déplacer votre progression. Les sauvegardes 1.2.0 se chargent dans la 1.2.1 ; celles des versions 1.0.0 et 1.1.0 ne sont pas prises en charge (commencez une nouvelle partie).

CARNET DES TÉMOINS

Menu principal ou menu de pause (Échap) > SYSTEMS > Carnet des témoins, puis choisissez l'un des cinq épisodes. Les cinq pages sont lisibles dès le début : elles donnent du contexte sur les objets et les voix, ne débloquent rien et ne sont jamais exigées.

LIRE LES PLANS

- Étape de la solution, dans l'ordre
- Point d'arrivée et direction du regard
- Porte, interrupteur ou ligne de déclenchement
- Zone secrète
- Salle secrète
- Mur plein
- Ligne de sortie
- Sol dangereux

Le nord est en haut sur tous les plans. La barre d'échelle vaut 512 unités de carte : environ seize enjambées de l'Operator.

ARSENAL

404 TOUCHE 2

MUNITIONS	munitions de propriété 404
DÉGÂTS	22 par balle, fixe (tir instantané). Coup de pied secondaire : 15, fixe, 56 unités de portée, sans munition.
PREMIÈRE APPARITION	MAP01

Le pistolet que vous tenez au début de chaque épisode : précis à toute distance, 22 points par balle. Son coup de pied gratuit est le moyen direct de rompre le lien du Groupe 3.

▸ Une balle par clic : cliquez en rythme. Deux balles abattent un Resident ; face au Groupe 3 lié, frappez d'abord du pied, puis tirez pendant les cinq secondes de désynchronisation.

COMPLIANCE TOUCHE 3

MUNITIONS	formulaires Compliance (cartouches)
DÉGÂTS	9 × 8 plombs = 72 au maximum par cartouche, fixe ; chaque plomb dévie jusqu'à ±4,5° horizontalement et verticalement.
PREMIÈRE APPARITION	MAP01

Arme de rafale à courte portée : les huit plombs au but infligent 72 points, de quoi tuer net un NovaVita Employee. Au-delà de quelques mètres, la gerbe de ±4,5° s'éparpille et la plupart des plombs manquent.

▸ Tirez à bout portant, puis reculez pendant les 0,75 seconde de récupération. La réserve plafonne à 54 cartouches : gardez-le pour les cibles solides, pas pour les Residents que le 404 règle.

PROXY TOUCHE 4

MUNITIONS	munitions 9 mm Proxy
DÉGÂTS	7 par balle, fixe ; dispersion ±2°.
PREMIÈRE APPARITION	MAP02

La seule arme automatique à tir instantané : une pluie de petits impacts qui maintient les ennemis sensibles dans leur animation de douleur. Elle dévore les munitions : la réserve pleine de 250 balles représente moins de 29 secondes de tir.

▸ Tirez par courtes rafales à moyenne portée. Idéal à l'instant où un Utilisateur ∅ réapparaît près de vous, ou pour bloquer un groupe de Residents dans une porte.

RUST EATER TOUCHE 5

MUNITIONS	rivets Rust Eater
DÉGÂTS	24 × aléatoire 1-8 = 24-192 par rivet (moyenne 108). Contre un Mangeur de Rouille : ×1,5, et son renfort de métal est arraché pendant 105 tics (3 s).
PREMIÈRE APPARITION	MAP03

Des rivets lourds, un par un, avec les plus gros dégâts par tir du jeu. C'est la réponse prévue aux Mangeurs de Rouille : chaque rivet leur inflige 150 % des dégâts et leur retire leur renfort métallique pendant trois secondes.

▸ Anticipez les cibles mobiles : le rivet met du temps à arriver. Sur un Mangeur proche du métal de fonderie, placez un rivet puis continuez de frapper dans les trois secondes où il est dénudé.

ARSENAL

BED BUGGER TOUCHE 6

MUNITIONS	carburant Bed Bugger
DÉGÂTS	14 × aléatoire 1-8 = 14-112 par trait d'essaim (moyenne 63).
PREMIÈRE APPARITION	MAP18

Pulvérisateur automatique offrant les meilleurs dégâts soutenus de l'arsenal, environ 275 points par seconde en moyenne. Il arrive à l'épisode V, juste à temps pour les Infestés et leurs nids.

▸ Maintenez le tir en balayant un groupe ; un ou deux impacts suffisent en général à crever un nid (40 PV) avant l'éclosion. L'arme n'apporte que 40 unités de carburant : ramassez chaque bidon.

SEED DRIVER TOUCHE 7

MUNITIONS	grappes de graines
DÉGÂTS	18 × aléatoire 1-8 = 18-144 par grappe de graines (moyenne 81).
PREMIÈRE APPARITION	MAP05

Lanceur de poids moyen et pilier de l'épisode II, où il est votre seule arme avec le 404 jusqu'à DeepCicada. De bons dégâts en rafale, mais la réserve plafonne à 36 graines.

▸ Réservez les graines aux boss, aux ancres et aux ennemis solides ; le 404 suffit pour les Residents. Un second Seed Driver recharge jusqu'au plafond de 36 graines : prenez-le quand vous êtes presque à sec.

RED BEACON TOUCHE 8

MUNITIONS	fusées Red Beacon
DÉGÂTS	8 × aléatoire 1-8 = 8-64 par fusée (moyenne 36). Une fusée à moins de 160 unités d'un ancrage Signal caché (contrôle toutes les 4 tics), ou qui le touche, le révèle (MAP20), sauf si une Méduse vous a en vue.
PREMIÈRE APPARITION	MAP20

Un outil de révélation plus qu'une arme : dans Red Flags (MAP20), seules ses fusées dévoilent les quatre ancrages Signal cachés. Avec 12 fusées au maximum et une cadence lente, c'est l'arme la plus faible en combat.

▸ Faites passer la fusée près d'un ancrage caché : à moins de 150 unités environ, cela suffit. Ne tirez jamais sous le regard d'une Méduse : la révélation est refusée et la fusée perdue.

NULL STAMP TOUCHE 9

MUNITIONS	charges Null Stamp
DÉGÂTS	30 par coup de tampon, fixe ; portée 72 unités ; ne touche qu'un monstre hostile vivant.
PREMIÈRE APPARITION	MAP20

Une arme de contact trouvée seulement à la toute fin (arsenal de MAP20, ou MAP21 secrète) : 30 points garantis par charge. Sa récupération de 1,4 seconde en fait l'arme la plus lente de toutes.

▸ Servez-vous-en pour achever un ennemi blessé, jamais pour ouvrir un combat. Quand une arme est vide, le jeu choisit d'abord le Null Stamp s'il a une charge : changez d'arme à la main.

INDEX DES MENACES

RETAIL MANNEQUIN

Santé 85 · Première apparition MAP01

Saisie — 10, fixe (portée 56 unités, préparation de 5 tics)

▸ Reculez en tirant : il ne peut rien contre vous à distance. Quatre balles de 404 ou deux décharges de Compliance à bout portant l'abattent.

GROUPE 3 / G3-1, G3-2, G3-3, G3-4

Santé 110 · Première apparition MAP01

Frappe administrative — 5 par corps, fixe (portée 56 unités) ; les corps liés à portée frappent ensemble, jusqu'à 20 avec quatre corps

▸ Frappez un corps du pied (bouton droit) ou placez une balle de 404, puis concentrez vos tirs tant qu'ils clignotent. Dès qu'ils redeviennent nets, rompez de nouveau le lien avant de dépenser des munitions.

RESIDENT

Santé 30 · Première apparition MAP05

Coup à contretemps — 7, fixe (portée 52 unités) ; 37,5 % des coups sont retardés de 8 tics

▸ Tirez dès qu'il paraît : deux balles de 404 ou une demi-gerbe de Compliance le tuent. N'attendez pas pour esquiver son coup : son tempo est volontairement irrégulier.

ZIZIAN AUDITOR

Santé 80 · Première apparition MAP07

Impulsion d'audit — 8 × aléatoire 1-8 = 8-64 direct + jusqu'à 10 en zone (rayon 48) ; vitesse du projectile 22, préparation de 8 tics

▸ La lueur avant chaque tir est le signal pour vous décaler. Approchez et continuez de frapper : chaque impact a 50 % de chances de l'interrompre.

NOVAVITA EMPLOYEE

Santé 70 · Première apparition MAP01

Étiquette lancée — 2 × aléatoire 1-8 = 2-16 (vitesse du projectile 24, préparation de 6 tics)

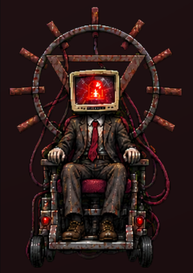
▸ Déplacez-vous de côté quand il lève le bras : l'étiquette vise votre ancienne position. Approchez : il n'a que ce lancer, et une décharge complète de Compliance le tue.

PEDRO — OPERATIONAL BOSS

Santé 600 · Première apparition MAP04

Feu d'artifice — 6 × aléatoire 1-8 = 6-48 direct + jusqu'à 20 en zone (rayon 96) ; un par salve au-dessus de 400 PV, trois (0, ±12°) à 400 PV ou moins ; vitesse du projectile 18; Balayage critique — 28, fixe, à moins de 112 unités ; seulement à 200 PV ou moins

▸ Restez à plus de 112 unités, toujours en mouvement : chaque feu d'artifice souffle sur 96 unités. Quand il se fige, utilisez-le ; sans tampon, le premier appui en délivre un, le second l'achève.



STEFANO INSTALLED BOSS

Santé 480 · Première apparition MAP06

Impulsion d'installation — 10 × aléatoire 1-8 = 10-80 direct + jusqu'à 14 en zone (rayon 72) ; un toutes les 65 tics, trois (0, ±9°) toutes les 42 tics à 160 PV ou moins ; vitesse du projectile 16

▸ Les impulsions sont lentes : tournez à distance et esquivez-les une à une, loin des murs où elles éclatent. À 1 PV, approchez et appuyez sur Utiliser : l'autocollant remis à la console d'Élise l'achève.

LINKED AUDITEUR

Santé 80 · Première apparition MAP12

Impulsion d'audit — 8 × aléatoire 1-8 = 8-64 direct + jusqu'à 10 en zone (rayon 48) ; vitesse du projectile 22, préparation de 8 tics

▸ Chaque lien a deux solutions : tuer son Auditeur ou détruire sa console ; prenez la première à portée. Rompre le lien B ouvre aussi la salle qui renferme le lien C.

INDEX DES MENACES

ROCHEFORT — THE PORTFOLIO BOSS

Santé 680 · Première apparition MAP07

Éclats du Portfolio — 24, fixe, + jusqu'à 16 en zone (rayon 72) par éclat ; deux éclats toutes les 58 tics (un visé, un à 14° d'un côté puis de l'autre) ; vitesse du projectile 18

▸ Détruisez d'abord les quatre ancres ; le bandeau annonce quand Rochefort est exposé. Déplacez-vous dans un seul sens pour que l'éclat visé passe derrière vous, puis utilisez le boss vacillant.

FILS DE BELIAL / SYNCHRONIZED RITUAL

Santé 110 · Première apparition MAP15

Sceau calé sur le tempo — 12, fixe ; porté seulement quand l'horloge à 66 BPM est sur le temps

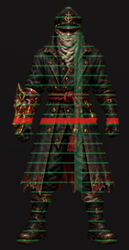
▸ Surveillez les balises rouges à 66 BPM : sortez de portée quand elles s'allument et tirez entre les temps. Plusieurs Fils frappent sur le même temps : ne vous laissez jamais encercler.

PROXY IMPOSTOR / RESIDENT PROFILE

Santé 80 · Première apparition MAP10

Paquet Proxy — 4 × aléatoire 1-8 = 4-32 (vitesse du projectile 22, préparation de 3 tics)

▸ Un « Resident » qui survit à deux balles de 404 est une copie : attendez-vous à une riposte immédiate. Les tuer est facultatif ; MAP10 note seulement combien vous en laissez en vie.



PROXY IMPOSTOR / BELIAL PROFILE

Santé 105 · Première apparition MAP10

Paquet Proxy — 4 × aléatoire 1-8 = 4-32 (vitesse du projectile 22, préparation de 3 tics)

▸ N'attendez pas un coup au contact comme avec un vrai Fils de Belial : celle-ci tire de loin. Cinq balles de 404 la tuent.

SON OF BELIAL — PIER SENTINEL

Santé 110 · Première apparition MAP08

Sceau de Belial — 12, fixe (portée de mêlée par défaut, préparation de 8 tics)

▸ Tenez-la à distance : cinq balles de 404 ou deux décharges de Compliance à bout portant la tuent. Si elle vous rejoint, reculez pendant les huit tics d'élan.

UTILISATEUR Ø

Santé 75 · Première apparition MAP08

Paquet de déréférencement — 8 × aléatoire 1-8 = 8-64 direct + jusqu'à 10 en zone (rayon 48) ; vitesse du projectile 24, préparation de 8 tics

▸ Ne le poursuivez pas. Attendez le son de téléportation, tournez-vous et tirez pendant ses huit tics d'élan tout près ; deux décharges de Compliance à cette distance le tuent.

PROXY IMPOSTOR / NOVAVITA PROFILE

Santé 90 · Première apparition MAP10

Paquet Proxy — 4 × aléatoire 1-8 = 4-32 (vitesse du projectile 22, préparation de 3 tics)

▸ Elle est plus rapide (vitesse 10) et frappe plus fort que le vrai employé : de MAP10 à MAP12, traitez chaque uniforme NovaVita comme une copie jusqu'à sa chute.

COMPLIANCE OFFICER BOSS

Santé 620 · Première apparition MAP11

Paquets de conformité — 18 chacun, fixe (vitesse du projectile 17) ; une salve complète compte 4 paquets : un visé, deux à ±10°, un tiré plus bas ; toutes les 48 tics

▸ Détruisez d'abord le système Ressources pour ralentir les salves, puis Accès et Clinique. Les trois à terre, il ne reste qu'un paquet à 18 points toutes les deux secondes.

INDEX DES MENACES

AUTOMATIC CORRECTION SUBJECT

Santé 30 · Première apparition MAP12

Coup — 7, fixe (portée 52 unités, préparation de 4 tics)

▸ Rompez le lien d'audit correspondant avant de le tuer, ou gardez le viseur sur le corps : il se relève une fois, trois secondes plus tard, avec toute sa santé.

RESIDENT / BELIALGRAD REPLAY

Santé 30 · Première apparition MAP14

Coup à contretemps — 7, fixe (portée 52 unités) ; 37,5 % des coups sont retardés de 8 tics

▸ Reculez dans une porte pour qu'ils arrivent un par un, et donnez à chacun deux balles de 404 ou une courte rafale de Proxy avant son coup.

SAINT FERRIQUE / ARMOR-FED MASS BOSS

Santé 760 · Première apparition MAP16

Carreaux de ferraille — 24 chacun, fixe (vitesse du projectile 17) ; deux par salve, un visé et un à 16° d'un côté puis de l'autre ; toutes les 168 tics tant qu'il est cuirassé, toutes les 112 tics une fois mis à nu

▸ Le chœur ne s'ouvre qu'après la troisième plaque : il est donc déjà à nu quand vous l'affrontez. Combattez de biais : un carreau est visé, l'autre tombe à 16° d'un côté puis de l'autre.

NID

Santé 40 · Première apparition MAP18

▸ Deux balles de 404 ou une décharge de Compliance le détruisent. Les nids placés par la carte éclosent cinq secondes après le chargement : attendez-vous à trouver ces Infestés déjà en marche.

MANGEUR DE ROUILLE

Santé 240 · Première apparition MAP13

Jet de ferraille — 18, fixe (vitesse du projectile 22, préparation de 10 tics); Coup de rouille — 18, fixe (portée 60 unités, préparation de 8 tics)

▸ Ouvrez au Rust Eater, puis videz n'importe quelle arme pendant les trois secondes de dénudage. Ou attirez-le à plus de 320 unités des blocs de métal pulsants : il y encaisse tous les dégâts.

BELIAL HORIZONTAL / THE GRAND BOSS

Santé 660 · Première apparition MAP15

Ondes de dette — 24 chacune, fixe (vitesse du projectile 18) ; deux par salve, une visée et une à 14° d'un côté puis de l'autre ; tirées seulement sur le temps à 66 BPM, à 96 tics d'écart au moins

▸ Ses salves partent sur le temps, au moins 2,7 secondes d'écart : bougez quand les balises rouges s'allument. Ne restez jamais immobile : la seconde onde change de côté à chaque fois.

INFESTÉ

Santé 70 · Première apparition MAP18

Crachat d'essaim — 12, fixe (vitesse du projectile 16, préparation de 8 tics); Lacération — 14, fixe (portée de mêlée par défaut, préparation de 6 tics)

▸ Tuez-le, puis tirez aussitôt sur le nid qu'il laisse (40 PV) : vous avez cinq secondes. Les Infestés éclos ne laissent qu'une coque inerte : la chaîne s'arrête là.

PAPILLON DE MINUIT

Santé 90 · Première apparition MAP19

Poussière de papillon — 4 × aléatoire 1-8 = 4-32 (vitesse du projectile 13, préparation de 6 tics); Frôlement d'aile — 5, fixe

▸ Tirez dessus tant qu'il est replié contre le mur. Si l'obscurité ou un voile vous barre la route dans le club, cherchez en hauteur le papillon qui l'entretient et tuez-le.

INDEX DES MENACES

MÉDUSE

Santé 320 · Première apparition MAP20

Orbe du regard — 7, fixe (vitesse du projectile 10, préparation de 8 tics)

▸ Tuez-la ou mettez un mur entre vous avant d'utiliser le Red Beacon. Son orbe fait à peine mal ; le danger est le réseau gelé : visez-la en premier près d'un ancrage.

DR KURT ZEYNEB / COPIE RÉSIDUELLE BOSS

Santé 2400 · Première apparition MAP15

Impulsion de signalement — 4 × aléatoire 1-8 = 4-32 (vitesse du projectile 16, signal 10 tics avant); Écho différé — 4 × aléatoire 1-8 = 4-32 ; toutes les 70 tics, visé sur la position que vous occupiez 2 secondes plus tôt

▸ Ne revenez jamais sur vos pas : l'écho vise l'endroit où vous étiez deux secondes plus tôt. Tournez dans un seul sens, et évitez ce combat si les munitions manquent.

LA FEMME DU CLUB / COPIE RÉSIDUELLE BOSS

Santé 2000 · Première apparition MAP21

Pulvérisation — 3 × aléatoire 1-8 = 3-24 chacun (vitesse du projectile 14) ; trois par salve (0, ±8°); Nuage de pression — 3 toutes les 8 tics tant que vous restez dans le nuage laissé par une salve

▸ Laissez-la dormir si les munitions manquent : 2000 PV et rien au compteur d'ennemis. Si vous combattez, éloignez-vous sans cesse des nuages pâles que laissent ses pulvérisations.

SIGNAL REGULATOR BOSS

Santé 2400 · Première apparition MAP20

Faisceau Signal — 18, fixe, + jusqu'à 12 en zone (rayon 64) ; vitesse du projectile 24 ; un faisceau à 1 600 PV ou plus, trois (0, ±6°) sous 800 PV; Missile d'essaim (sous 1600 PV) — 12, fixe ; tiré en même temps qu'un faisceau entre 800 et 1 599 PV

▸ Ignorez-le tant que les quatre ancrages ne sont pas révélés au Red Beacon puis détruits (140 PV chacun). En duel, tournez large — l'éventail de trois faisceaux ne fait que ±6° — et utilisez-le dès qu'il s'arrête.

RACHEL / COPIE INCORPORÉE BOSS

Santé 2800 · Première apparition MAP18

Éclats de dette — 3 × aléatoire 1-8 = 3-24 chacun (vitesse du projectile 13) ; deux par salve (±6°), cinq par salve sous 1 400 PV

▸ Détruisez les trois ancrages de dette avant, ou dès qu'elle pâlit et que le message apparaît. Sous la moitié de sa santé, elle lance cinq éclats par salve : combattez à distance.

RAVITAILLEMENT ET ACCRÉDITATIONS

Pansement de terrain	Rend 25 points de vie, jusqu'à 100. Il reste au sol si vous êtes déjà à 100. C'est le seul objet compté sur l'écran de clôture (PIÈCES RÉCUPÉRÉES).
Munitions de propriété 404	+20 pour le 404 (plafond 140) ; 25 en Assisté, 16 en Hostile, 13 en Signal Red.
Formulaires Compliance (cartouches)	+8 pour le Compliance (plafond 54) ; 10 en Assisté, 6 en Hostile, 5 en Signal Red.
Munitions 9 mm Proxy	+20 pour le Proxy (plafond 250) ; 25 en Assisté, 16 en Hostile, 13 en Signal Red.
Rivets Rust Eater	+8 pour le Rust Eater (plafond 90) ; 10 en Assisté, 6 en Hostile, 5 en Signal Red.
Carburant Bed Bugger	+40 pour le Bed Bugger (plafond 800) ; 50 en Assisté, 32 en Hostile, 26 en Signal Red.
Grappes de graines	+6 pour le Seed Driver (plafond 36) ; 7 en Assisté, 4 en Hostile, 3 en Signal Red.
Fusées Red Beacon	+4 pour le Red Beacon (plafond 12) ; 5 en Assisté, 3 en Hostile, 2 en Signal Red.
Charge Null Stamp	+1 charge pour le Null Stamp (plafond 9) en Assisté et en Standard. En Hostile et en Signal Red, la quantité est arrondie à 0 : l'objet disparaît sans rien ajouter.
Habilitation Operational	Voyant OPS du HUD. Avec l'autorisation de maintenance, elle ouvre les deux portes d'accès NovaVita de MAP01. Perdue en quittant la carte.
Autorisation du circuit de maintenance	Voyant PWR du HUD. Seconde moitié du verrou 201 : OPS et PWR sont tous deux exigés pour les portes d'accès NovaVita de MAP01. Perdue en quittant la carte.
Directive d'accès Signal Red	Voyant SIG du HUD. Ouvre les deux portes de la galerie Signal de MAP01. Perdue en quittant la carte.
Habilitation d'audit Mythogenics	Voyant MYT du HUD, affiché seulement tant que vous la portez. Ouvre la porte du cœur Myth Tracking de MAP03.

Reverse Operational Stamp	Voyant STP du HUD, affiché seulement tant que vous le portez. Ouvre la porte de la place de MAP04 et accomplit le rituel d'arrêt de Pedro ; si vous atteignez Pedro vacillant sans lui, le premier appui sur Utiliser en délivre une copie.
Reversed Signal Red Sticker	Remis par la console d'Élise dans Boucle de Stefano (ce qui ouvre aussi la porte du dépôt). Exigé, et consommé, par l'appui final sur Utiliser face à Stefano vacillant.
Compliance Form	Ramassé à l'admission de Compliance Hospital. Nécessaire aux trois validations de service et à l'appui final sur Utiliser face au Compliance Officer vacillant.
Mara's red USB key	Remise par Mara au début de DeepCicada ; le cube qui demande QUI ÊTES-VOUS ? refuse de répondre sans elle.
ARRIÉRÉS ritual stamp	Remis automatiquement après le troisième tampon à contretemps dans Les Fils de Belial. Exigé pour l'appui final sur Utiliser face au Grand vacillant.
AK Mismatch Signal	Souvenir facultatif de Seed Room, derrière l'archive AK (appuyez trois fois sur Utiliser face à la console d'archive, chaque appui à moins de deux secondes du précédent). Rien dans le jeu ne le vérifie.
Uncloneable Yellow Walkman	Remis par Élise une fois les trois ancres réseau de Boucle de Stefano sabotées ; le recevoir ouvre la sortie vers PolyChains. Une trace de progression : aucune serrure ne le demande.
Seed Driver counter-frequency	Jeton reçu à la console MiniDisc de PolyChains, qui permet de lire les cinq cartes. Une trace de progression, sans effet sur le Seed Driver.
Material Chain GPU	Jeton reçu à l'installation du GPU dans PolyChains (après les cinq cartes). Une trace de progression.
ØUR172 translucent key	Remise dans DeepCicada après être resté immobile, sans tirer, pendant cinq secondes au point de contrôle ZeroIndex. Une trace de progression.
Clé métallique 404	Objet facultatif de la chambre 404 du dernier motel de Bed Bugs. Une trace du voyage : elle n'ouvre rien.
Proxy impostors spared	Ce n'est pas un objet à trouver : un exemplaire est ajouté à la sortie du Rire du Proxy pour chaque imposteur Proxy laissé en vie, et l'écran de clôture affiche le total (COPIES PROXY ÉPARGNÉES).

ÉPISODE I

RED FLAGS

Un voyageur ordinaire entre dans les vitrines blanches de NovaVita, où l'on vend une expérience, où l'on mesure les croyances et où Signal Red suit ses propres images. Le circuit passe par le cycle client et Mythogenics jusqu'à Pedro, qui sourit au bout.

> Un voyageur ordinaire. Une vitrine blanche.
> NovaVita vend une expérience.
> Mythogenics mesure les croyances.
> Signal Red suit ses propres images.
> Pedro sourit au bout du circuit.
> Observez le verre, le tampon et le bruit.

MAP01 LES VITRINES BLANCHES
MAP02 CYCLE CLIENT
MAP03 DIVISION MYTHOGENICS
MAP04 PEDRO VOUS DEMANDE DE RESTER

MAP01

LES VITRINES BLANCHES

Une galerie marchande éteinte, des vitrines blanches, et des mannequins qui s'éveillent derrière vous.

BRIEFING

Vous arrivez par le parking de service d'une galerie marchande NovaVita. Deux autorisations ouvrent le showroom NovaVita ; la directive Signal Red qui s'y trouve ouvre la galerie Signal, à l'est, et le volet de sortie ne se lève qu'une fois abattus les quatre corps du Groupe 3 dans la rotonde.

OBJECTIFS

1. Récupérez l'habilitation Operational dans la pharmacie (nord-ouest).
2. Obtenez l'autorisation de courant à la maintenance (sud).
3. Ouvrez la porte rouge NovaVita et prenez la directive d'accès Signal Red.
4. Traversez la galerie Signal et éliminez les quatre corps du Groupe 3 dans la rotonde.
5. Sortez par les quais logistiques.

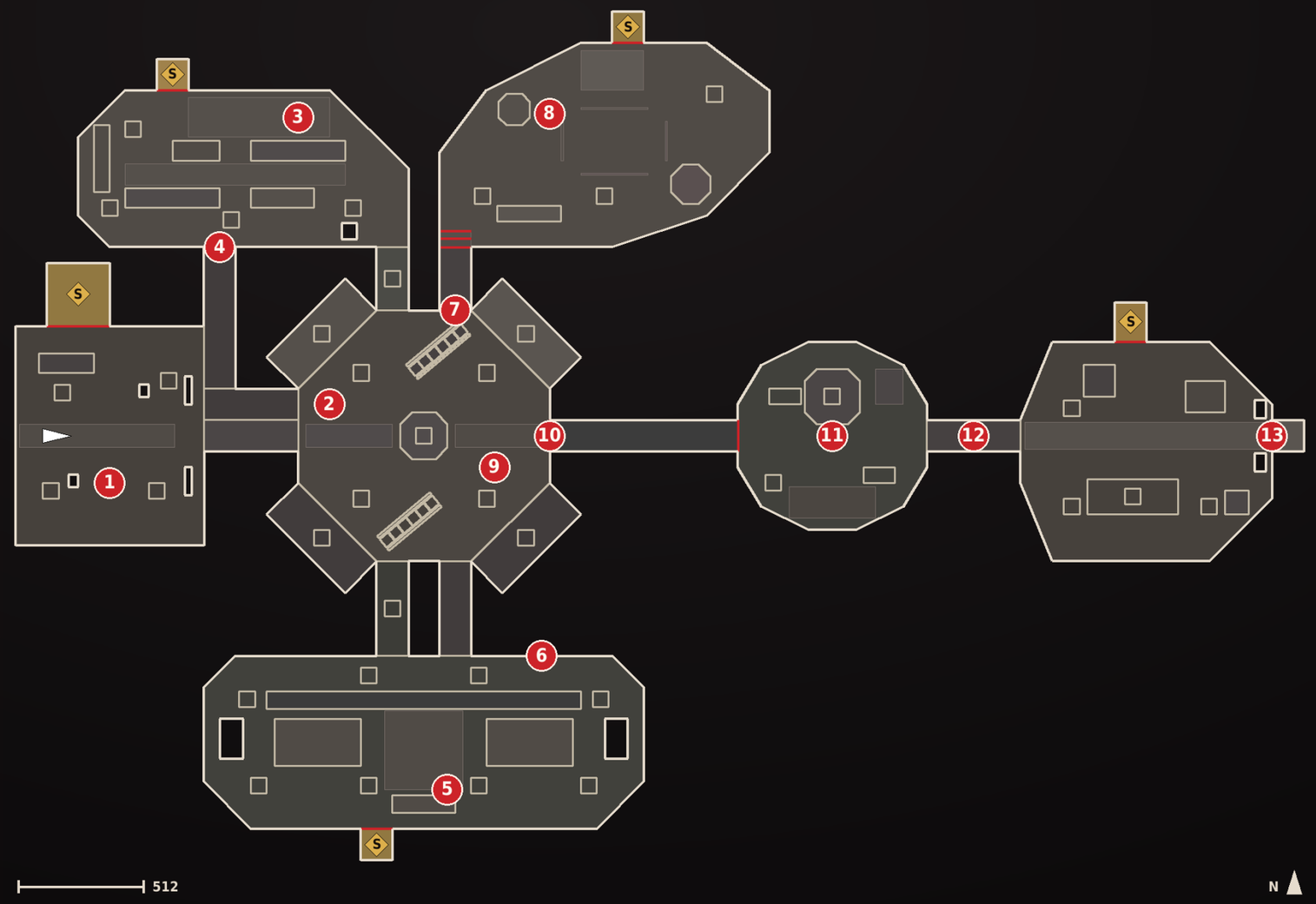
RENSEIGNEMENTS

Hostiles	ASSI	STAN	HOST	SIGN
Retail Mannequin	5	9	9	10
NovaVita Employee	1	1	1	2
Groupe 3 Body (G3-1 à G3-4)	4	4	4	4

ARMES À RAMASSER 404, Compliance

OBJETS-CLÉS Autorisation de courant (circuit de maintenance), Directive d'accès Signal Red, Habilitation Operational

Sortie: MAP02



LE PARCOURS

1 PARKING DE SERVICE

Vous démarrez face à l'est avec le 404 et 24 munitions. Ramassez le 404 posé au sud-est (+40 munitions) et les munitions voisines. Un premier Retail Mannequin attend au nord-est du parking : tirez, ou frappez-le du pied avec le tir secondaire.

2 GALERIE CENTRALE

Montez la rampe vers l'est jusqu'à la galerie centrale octogonale. Prenez les munitions 404 côté ouest (absentes en Signal Red). Les mannequins exposés ici sont inertes pour l'instant. Repérez les accès : pharmacie au nord-ouest, maintenance au sud-ouest, porte rouge NovaVita au nord-est, volet de la galerie Signal plein est.

3 PHARMACIE : HABILITATION OPERATIONAL

Prenez l'ouverture nord-ouest et le court couloir vers le nord jusqu'à la pharmacie. Éliminez les mannequins entre les rayonnages (un en Assisté, deux en Standard et Hostile, trois en Signal Red). L'habilitation Operational flotte dans l'allée nord éclairée, avec des munitions 404 juste à l'ouest.

4 RACCOURCI DE LA PHARMACIE (FACULTATIF)

Facultatif : dans le mur sud de la pharmacie, nettement à l'ouest de l'entrée, appuyez sur Utiliser face au volet. Il s'ouvre définitivement et offre un second passage vers le parking et vers le côté ouest de la galerie.

5 MAINTENANCE : COMPLIANCE ET COURANT

De retour dans la galerie, prenez l'ouverture sud-ouest vers le sud jusqu'à la maintenance. Un mannequin tient la boucle ouest (et un autre la boucle est dès Standard). Le Compliance repose dans l'allée centrale éclairée ; l'autorisation de courant flotte plus au sud, devant la console électrique.

LE PARCOURS — SUITE

6 VOLET DE RETOUR EST (FACULTATIF)

Facultatif : appuyez sur Utiliser contre le mur nord de la maintenance, à l'est du couloir d'arrivée. Le volet est s'ouvre : un second couloir remonte vers la galerie et débouche au sud-est, juste en face de la porte rouge. Des formulaires Compliance (ses cartouches) se trouvent sur cette boucle est, sauf en Signal Red.

7 PORTE ROUGE NOVAVITA

Dans la galerie, allez à l'ouverture nord-est et appuyez sur Utiliser face à la porte rouge. Elle exige l'habilitation Operational et l'autorisation de courant ; sinon : « ACCÈS NOVAVITA : HABILITATION OPERATIONAL ET COURANT REQUIS ». Elle se referme après environ quatre secondes : passez sans attendre.

8 SHOWROOM NOVAVITA : DIRECTIVE SIGNAL RED

Vous entrez dans le showroom NovaVita par son angle sud-ouest. Un mannequin se tient près du comptoir d'accueil et un NovaVita Employee tire ses étiquettes depuis le nord ; un second mannequin s'ajoute dès Standard, un second Employee en Signal Red. Prenez la directive d'accès Signal Red dans la moitié ouest de la salle.

9 LA GALERIE CONTAMINÉE

Votre entrée dans le showroom a assombri la galerie centrale et l'a armée. Rouvrez la porte rouge avec Utiliser depuis l'intérieur et attendez-vous à une embuscade : deux écrans de confinement Signal Red servent désormais de couverture et les mannequins d'exposition sont éveillés (un en Assisté, deux dès Standard).

10 GALERIE SIGNAL

Côté est de la galerie, appuyez sur Utiliser face au volet de la galerie Signal. Sans la directive : « LA GALERIE SIGNAL N'EST PAS ENCORE AUTORISÉE ». Tout le passage, long de 768 unités, se soulève puis se referme après quelques secondes : traversez-le en courant vers l'est. Utiliser le rouvre des deux côtés.

11 ROTONDE D'INFORMATION : GROUPE 3

Quatre corps du Groupe 3 tiennent la rotonde, un dans chaque quart de la salle. Liés, ils n'encaissent que 30 % des dégâts et frappent ensemble. Un coup franc (balle de 404, décharge de Compliance ou coup de pied gratuit) rompt le lien cinq secondes : ils scintillent, concentrez alors vos tirs. Des formulaires Compliance attendent au nord-est.

12 LIAISON LOGISTIQUE

Quand le quatrième corps tombe, le volet de sortie s'ouvre tout à l'est (aucun message ne l'annonce). Quittez la rotonde par l'ouverture est ; un pansement de terrain attend dans le couloir de liaison (sauf en Signal Red). Les quais logistiques, au-delà, ne contiennent aucun ennemi.

13 SORTIE

Suivez l'allée éclairée vers l'est à travers les quais jusqu'au volet levé du mur est et franchissez-le : le seuil termine le niveau et mène à CYCLE CLIENT. Si le volet est encore baissé, un corps du Groupe 3 est toujours en vie dans la rotonde.

COMBAT DE BOSS — GROUPE 3 (QUATRE CORPS LIÉS, RENCONTRE FINALE)

Quatre corps de 110 points de vie chacun, uniquement au corps à corps. Tant qu'au moins deux sont en vie et liés, chacun n'encaisse que 30 % des dégâts et une frappe déclenche celle de tous. Tout coup d'au moins 18 points de dégâts en un instant, ou le coup de pied du 404, les désynchronise tous pendant cinq secondes (ils deviennent translucides) : les dégâts sont alors entiers. Abattez les quatre pour ouvrir le volet de sortie.

SECRETS

- Dans le parking de service, appuyez sur Utiliser contre le mur nord, derrière le bureau de sécurité (moitié ouest de ce mur) : le bureau de service s'ouvre.
  Pansement de terrain (+25 points de vie)
- Dans la pharmacie, appuyez sur Utiliser contre le mur nord, dans sa partie ouest : une armoire à pharmacie s'ouvre.
  Pansement de terrain (+25 points de vie)
- À la maintenance, appuyez sur Utiliser contre le mur sud, immédiatement à l'ouest de la console électrique : une trappe de ventilation s'ouvre.
  Formulaires Compliance, les cartouches du Compliance (8 en Standard)
- Dans le showroom NovaVita, appuyez sur Utiliser contre le mur nord, derrière l'alcôve clinique très éclairée : la réserve de mannequins s'ouvre.
  Formulaires Compliance, les cartouches du Compliance (8 en Standard)
- Sur les quais logistiques, appuyez sur Utiliser contre le mur nord, juste à l'est de la pile de fret nord : la cage des manifestes s'ouvre.
  Formulaires Compliance, les cartouches du Compliance (8 en Standard)

DANGERS

- La galerie centrale devient une embuscade dès que vous entrez dans le showroom NovaVita : la lumière baisse et les mannequins d'exposition s'éveillent.
- Les corps liés du Groupe 3 ignorent 70 % de chaque coup et frappent à l'unisson ; ne les affrontez jamais sans rompre le lien d'abord.
- Les NovaVita Employee tirent des étiquettes à distance ; esquivez-les d'un pas de côté.
- La porte NovaVita et la galerie Signal se referment seules quelques secondes après l'ouverture.

NOTES DE TERRAIN

- Le tir secondaire du 404 est un coup de pied : 15 points de dégâts, aucune munition, et il rompt aussitôt le lien du Groupe 3.
- La pharmacie et la maintenance se font dans l'ordre de votre choix ; les deux objets sont nécessaires avant la porte rouge.
- Trois voyants en bas du HUD, OPS, PWR et SIG, s'allument quand vous récupérez l'habilitation Operational, l'autorisation de courant et la directive Signal Red.
- En Signal Red, trois objets manquent : les munitions 404 de la galerie, les formulaires de la boucle est de la maintenance et le pansement avant les quais.
- L'écran de fin compte les secrets sous SIGNAUX RÉVÉLÉS : il y en a cinq ici, tous derrière des murs qui s'ouvrent avec Utiliser.

SORTIE

Abattez les quatre corps du Groupe 3 dans la rotonde, puis franchissez le volet ouvert au bout est des quais logistiques.

MAP02

CYCLE CLIENT

Un anneau publicitaire qui vous ramène à l'accueil tant que le cycle n'est pas rompu.

BRIEFING

Depuis la réception, vous traversez le théâtre du cycle jusqu'à l'anneau publicitaire, une boucle à sens unique qui vous renvoie en silence à son entrée. Trouvez la console Cycle Control derrière le segment nord, ouvrez le bypass de maintenance côté est et sortez par la zone de rétention longue durée, où attend le Proxy.

OBJECTIFS

1. Rejoignez l'anneau publicitaire par le théâtre du cycle.
2. Activez Cycle Control, segment 12 — nord : appuyez sur Utiliser face au panneau rouge.
3. Franchissez le bypass de maintenance, côté est de l'anneau.
4. Prenez le Proxy dans la zone de rétention longue durée.
5. Suivez les panneaux Dispatch vers l'est jusqu'à la sortie.

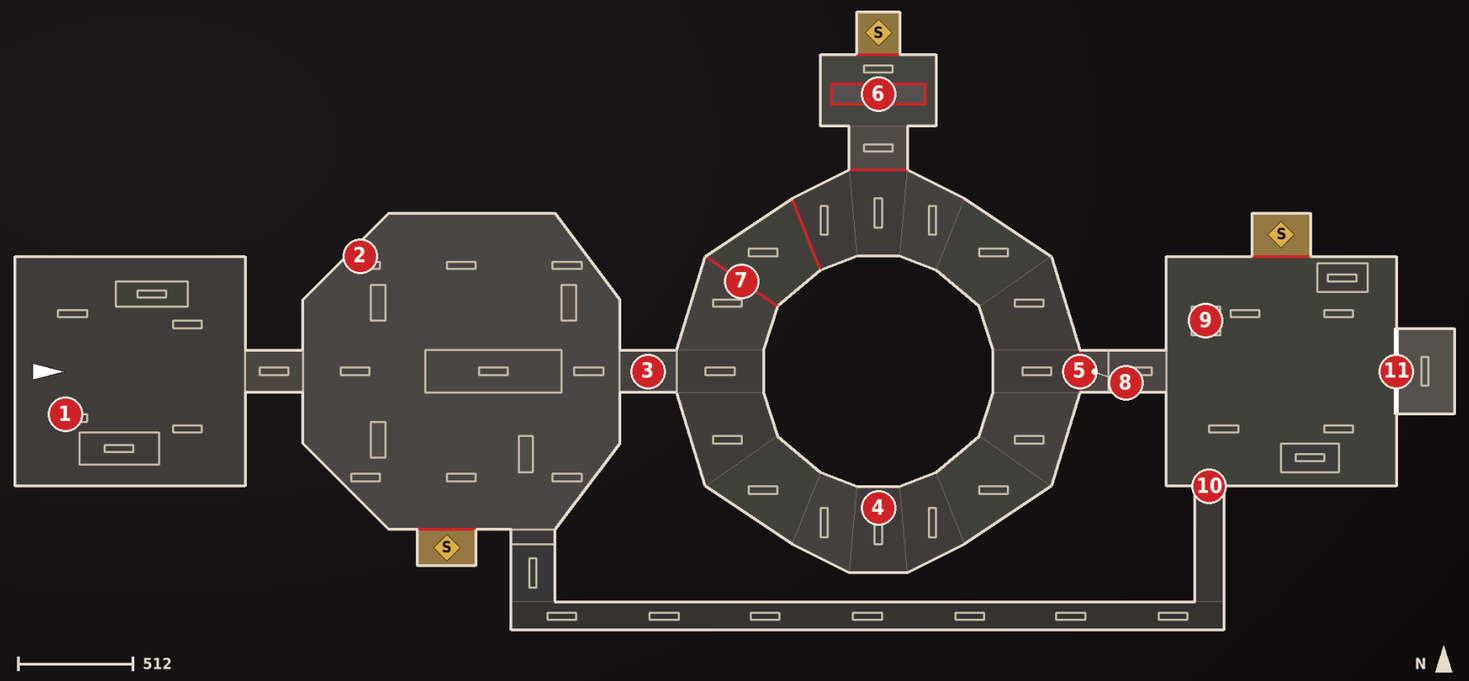
RENSEIGNEMENTS

Hostiles	ASSI	STAN	HOST	SIGN
Retail Mannequin	4	5	6	7
NovaVita Employee	1	2	2	4

ARMES À RAMASSER Compliance, Proxy

OBJETS-CLÉS —

Sortie: MAP03



LE PARCOURS

1 RÉCEPTION

Vous démarrez dans la réception, face à l'est. Prenez le Compliance posé au sud-est si vous n'en portez pas, et les munitions 404 au nord-est. Un Retail Mannequin se tient près du comptoir d'enregistrement, côté nord.

2 THÉÂTRE DU CYCLE

Avancez vers l'est par le couloir de transit jusqu'au théâtre du cycle, grande salle avec un long banc clients au centre. Deux mannequins attaquent, par l'ouest et le nord ; en Signal Red, un NovaVita Employee tire aussi depuis le sud-est. Des munitions 404 se trouvent au nord-ouest.

3 ENTRÉE DE L'ANNEAU

Quittez le théâtre par l'ouverture est. À l'entrée de l'anneau, un volet fermé barre le côté gauche (nord) : l'anneau publicitaire ne se parcourt que dans le sens inverse des aiguilles d'une montre. Tournez à droite, vers le sud. C'est aussi ici que chaque réinitialisation du cycle vous ramène.

4 ARC SUD DE L'ANNEAU

Suivez l'anneau vers le sud-ouest, le sud puis le sud-est. Le mannequin d'exposition du segment sud est figé et le reste tant que vous ne réveillez pas l'anneau (étape 7). Des formulaires Compliance se trouvent dans le segment sud-est, sauf en Signal Red.

LE PARCOURS — SUITE

6 CONSOLE CYCLE CONTROL

Dans le segment nord, tournez au nord dans le court couloir de liaison ; le jeu annonce « CONSOLE CYCLE CONTROL DEVANT VOUS ». Dans la salle de la console, appuyez sur Utiliser face au panneau rouge, le pupitre surélevé au centre : « BYPASS MAINTENANCE OUVERT — SUIVEZ LES PANNEAUX DISPATCH ».

7 CE QU'EST UNE RÉINITIALISATION

Si vous dépassez le segment nord, l'arc nord-ouest réveille les mannequins d'exposition de l'anneau, puis vous téléporte en silence à l'entrée : « RÉINITIALISATION DU CYCLE CLIENT 1 / RETOUR À L'ACCUEIL ». La troisième réinitialisation ajoute un indice vers la console. Rien n'est perdu : refaites simplement le tour.

8 BYPASS DE MAINTENANCE

Depuis la console, revenez sur vos pas : au sud jusqu'au segment nord, puis dans le sens horaire par l'arc nord-est jusqu'au côté est. La porte jaune est maintenant ouverte : franchissez-la vers l'est pour entrer dans le couloir d'accès à la zone de rétention.

9 RÉTENTION LONGUE DURÉE : LE PROXY

Le Proxy repose sur un socle éclairé, juste au nord-est de l'entrée : prenez-le. Des NovaVita Employee tirent à travers la salle : un au sud-ouest dans toutes les difficultés, un deuxième au nord-est dès Standard, un troisième au nord en Signal Red. Des munitions Proxy se trouvent au sud-est du centre.

10 RACCOURCI VERS LE THÉÂTRE (FACULTATIF)

Facultatif : engagez-vous dans l'ouverture du mur sud de la salle, près de son extrémité ouest. La franchir ouvre un volet dans le mur sud du théâtre du cycle ; le long couloir de service relie alors les deux salles, pratique pour retourner au secret du théâtre.

11 SORTIE : EXPÉDITION

Ramassez le pansement de terrain dans l'angle sud-est (sauf en Signal Red), puis franchissez la large ouverture au milieu du mur est. L'entrée dans la baie d'expédition termine le niveau et mène à DIVISION MYTHOGENICS.

SECRETS

- Dans le théâtre du cycle, appuyez sur Utiliser contre le mur sud, vers le milieu de la salle, un peu à l'ouest du volet de service fermé : l'armoire à capteurs s'ouvre.
  Pansement de terrain (+25 points de vie)
- Dans la salle de la console Cycle Control, appuyez sur Utiliser au milieu du mur nord, derrière le pupitre : la cabine d'observation s'ouvre.
  Formulaires Compliance, les cartouches du Compliance (8 en Standard)
- Dans la zone de rétention longue durée, appuyez sur Utiliser au milieu du mur nord : la cage d'expédition s'ouvre.
  Munitions 9 mm Proxy (20 en Standard)

DANGERS

- L'anneau publicitaire est à sens unique : son arc nord-ouest vous téléporte à l'entrée à chaque passage.
- Entrer dans l'arc nord-ouest réveille aussi les mannequins d'exposition de l'anneau (un en Assisté, deux en Standard, trois en Hostile et Signal Red).
- En Signal Red, un mannequin supplémentaire, déjà actif, attend dans l'arc nord-est, sur le chemin de la console.
- Les NovaVita Employee de la zone de rétention tirent de plusieurs côtés à la fois.

NOTES DE TERRAIN

- Allez droit à la console dès le premier tour : le couloir de liaison s'ouvre dans le segment nord, avant l'arc nord-ouest ; vous ne déclenchez ainsi ni réinitialisation ni réveil de l'anneau.
- La console s'utilise depuis n'importe quel côté du pupitre et fonctionne à tout moment ; l'indice après trois réinitialisations n'est qu'un rappel.
- Appuyer sur Utiliser face à la porte du bypass indique toujours son état réel.
- L'anneau se parcourt dans le sens horaire sans aucune réinitialisation : le retour de la zone de rétention vers le théâtre est libre même sans le raccourci.

SORTIE

Ouvrez le bypass de maintenance depuis la console Cycle Control, traversez la zone de rétention longue durée et franchissez l'ouverture est vers la baie d'expédition.

MAP03

DIVISION MYTHOGENICS

Un laboratoire qui mesure les croyances, verrouillé derrière une habilitation d'audit.

BRIEFING

Vous entrez chez Mythogenics par le sas de décontamination. Le hub de suivi se ramifie au nord vers les archives longue durée, où se trouve le Rust Eater, et au sud vers le laboratoire de conservation, qui garde l'habilitation d'audit. Celle-ci ouvre le cœur Myth Tracking ; la grille de fret, au-delà, mène à la sortie.

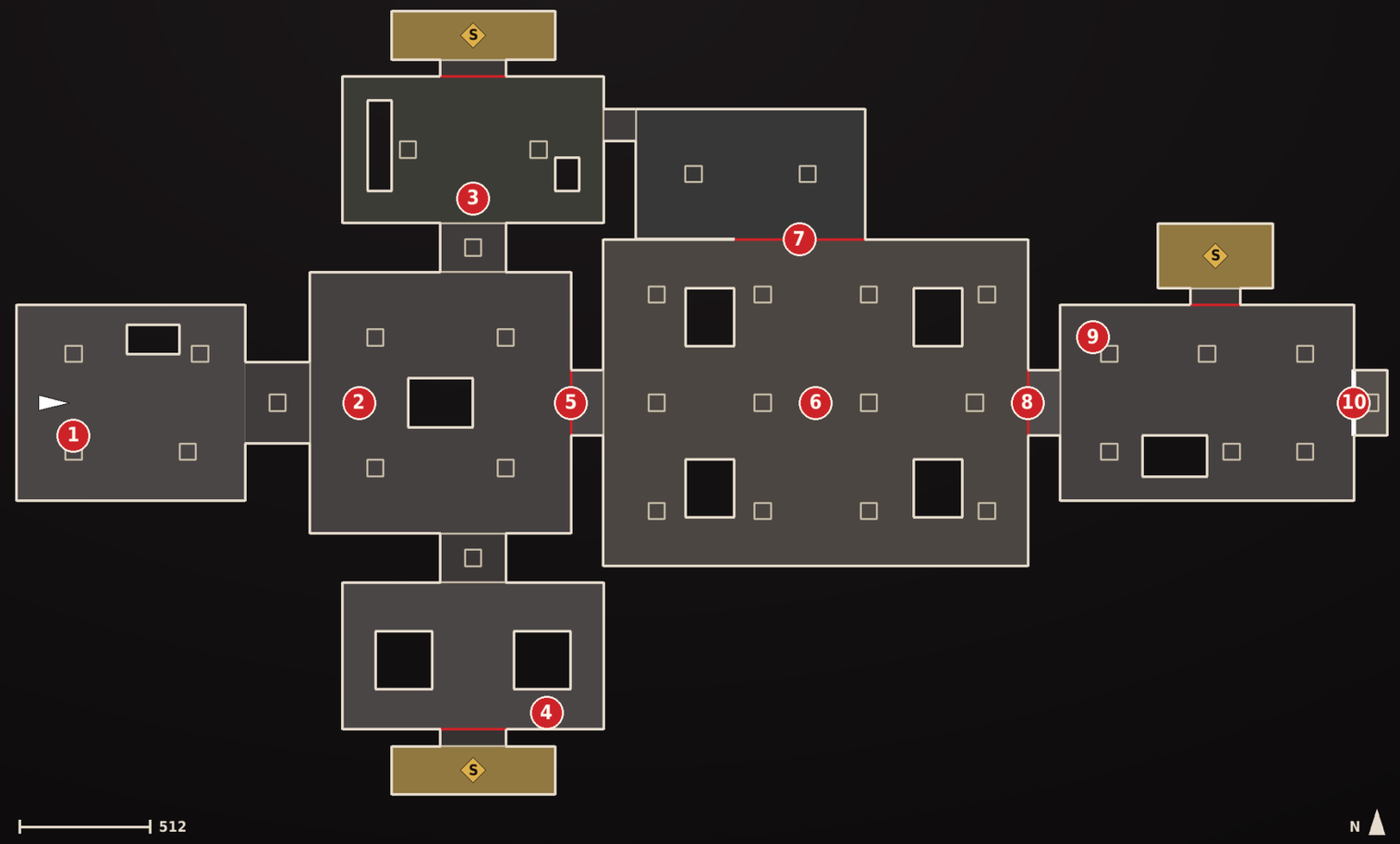
OBJECTIFS

1. Prenez le Rust Eater dans les archives longue durée (nord).
2. Récupérez l'habilitation d'audit Mythogenics au laboratoire de conservation (sud).
3. Ouvrez le cœur Myth Tracking et traversez-le vers l'est.
4. Ouvrez la grille de fret et sortez par le quai de fret sud.

RENSEIGNEMENTS

Hostiles	ASSI	STAN	HOST	SIGN
Retail Mannequin	3	4	6	8
NovaVita Employee	2	4	5	8

ARMES À RAMASSER 404, Compliance, Rust Eater
OBJETS-CLÉS Habilitation d'audit Mythogenics
Sortie: MAP04



LE PARCOURS

1 SAS DE DÉCONTAMINATION

Vous démarrez dans le sas de décontamination, face à l'est. Un 404 et un Compliance sont posés côté sud pour qui commence ici, avec des munitions Proxy au nord. Un Retail Mannequin se tient juste à l'est : éliminez-le, puis sortez par l'ouverture est.

2 HUB DE SUIVI

Le couloir administratif débouche sur le hub de suivi, organisé autour d'un bloc massif, la console de suivi. Un NovaVita Employee tire depuis le nord-ouest (un second attend à l'est en Signal Red). Trois directions : au nord les archives, au sud le laboratoire de conservation, et la porte du cœur, scellée, au milieu du mur est.

3 ARCHIVES LONGUE DURÉE : RUST EATER

Prenez l'ouverture nord et le court couloir jusqu'aux archives longue durée. Le Rust Eater est posé droit devant, dès l'entrée. Gardes : un mannequin en Assisté, plus un NovaVita Employee dès Standard, un autre mannequin en Hostile et un dernier près de l'arme en Signal Red.

4 LABORATOIRE DE CONSERVATION : HABILITATION D'AUDIT

Revenez au hub et prenez l'ouverture sud jusqu'au laboratoire de conservation. L'habilitation d'audit Mythogenics flotte au sud-est, derrière la cuve est. Attendez-vous à un NovaVita Employee près de l'entrée, à un mannequin à l'est dès Standard, et à d'autres Employee en Hostile et en Signal Red.

5 PORTE DE SÉCURITÉ DU CŒUR

De retour au hub, appuyez sur Utiliser face à la porte de sécurité au milieu du mur est. Sans l'habilitation : « LE CŒUR MYTH TRACKING EXIGE L'HABILITATION D'AUDIT ». Elle se lève puis se referme après environ trois secondes : passez aussitôt. Utiliser la rouvre depuis le cœur.

LE PARCOURS — SUITE

6 CŒUR MYTH TRACKING

Le cœur est la plus grande salle du niveau ; quatre blocs serveurs massifs, près de ses angles, offrent un abri. Un mannequin attend au centre ; dès Standard, un NovaVita Employee couvre l'extrémité est, avec un autre mannequin au nord en Hostile et un Employee au nord-est en Signal Red.

7 GALERIE DE RETOUR (FACULTATIF)

Facultatif : franchissez la large ouverture du mur nord du cœur. La traverser ouvre un volet à l'extrémité ouest de la sombre galerie de retour, qui ramène directement aux archives : utile si vous avez manqué le Rust Eater ou le secret des archives.

8 GRILLE DE FRET

À l'extrémité est du cœur, appuyez sur Utiliser face à la grille de fret, au milieu du mur est. Elle ne demande aucune clé et reste ouverte. Derrière s'étend le quai de fret sud.

9 QUAI DE FRET SUD

Ramassez les rivets au nord-ouest du quai et le pansement de terrain au sud-est. Ni l'un ni l'autre n'existe en Signal Red, où un mannequin vous charge à la place. Les rivets sont les munitions du Rust Eater.

10 SORTIE

Marchez vers l'est jusqu'à l'ouverture au milieu du mur est. Franchir le seuil termine le niveau et mène à PEDRO VOUS DEMANDE DE RESTER.

SECRETS

- Dans les archives longue durée, appuyez sur Utiliser au milieu du mur nord, en face de l'entrée : une porte s'ouvre sur la cache des dossiers.
  Rivets Rust Eater (8 en Standard)
- Dans le laboratoire de conservation, appuyez sur Utiliser au milieu du mur sud, en face de l'entrée : une porte s'ouvre sur la tranchée de refroidissement, une marche plus bas.
  Pansement de terrain (+25 points de vie)
- Sur le quai de fret sud, appuyez sur Utiliser au milieu du mur nord : une porte s'ouvre sur la salle d'observation des serveurs.
  Rivets Rust Eater (8 en Standard)

DANGERS

- Le nombre de gardes fait plus que tripler entre Assisté (5) et Signal Red (16).
- La porte de sécurité du cœur se referme environ trois secondes après l'ouverture.
- Les NovaVita Employee tirent à travers les grandes salles ; le vaste cœur leur offre de longues lignes de tir.

NOTES DE TERRAIN

- Aucune serrure n'exige le Rust Eater, mais allez le chercher d'abord : c'est la nouvelle arme du niveau et ses rivets frappent fort (24 points de dégâts chacun).
- La grille de fret s'ouvre avec Utiliser, sans clé ; rien ne l'annonce à l'écran.
- Un quatrième voyant, MYT, apparaît sur le HUD dès que vous détenez l'habilitation d'audit.
- Les trois secrets sont des portes placées au milieu d'un mur, face à l'entrée d'une salle.

SORTIE

Ouvrez le cœur avec l'habilitation d'audit, ouvrez la grille de fret avec Utiliser, puis franchissez l'ouverture est du quai de fret sud.

PEDRO VOUS DEMANDE DE RESTER

Une fausse frontière, une mascotte de bord de route et un tampon à appliquer à l'envers.

BRIEFING

Vous arrivez par un faux poste-frontière sur une allée des visiteurs bordée d'une arcade de souvenirs et d'une cour aux feux d'artifice. Trouvez le tampon opérationnel inversé, franchissez la grille du tampon jusqu'à la place, amenez Pedro à l'état critique et tamponnez-le pour le fermer. Sa fermeture ouvre la grille est et clôt l'épisode I.

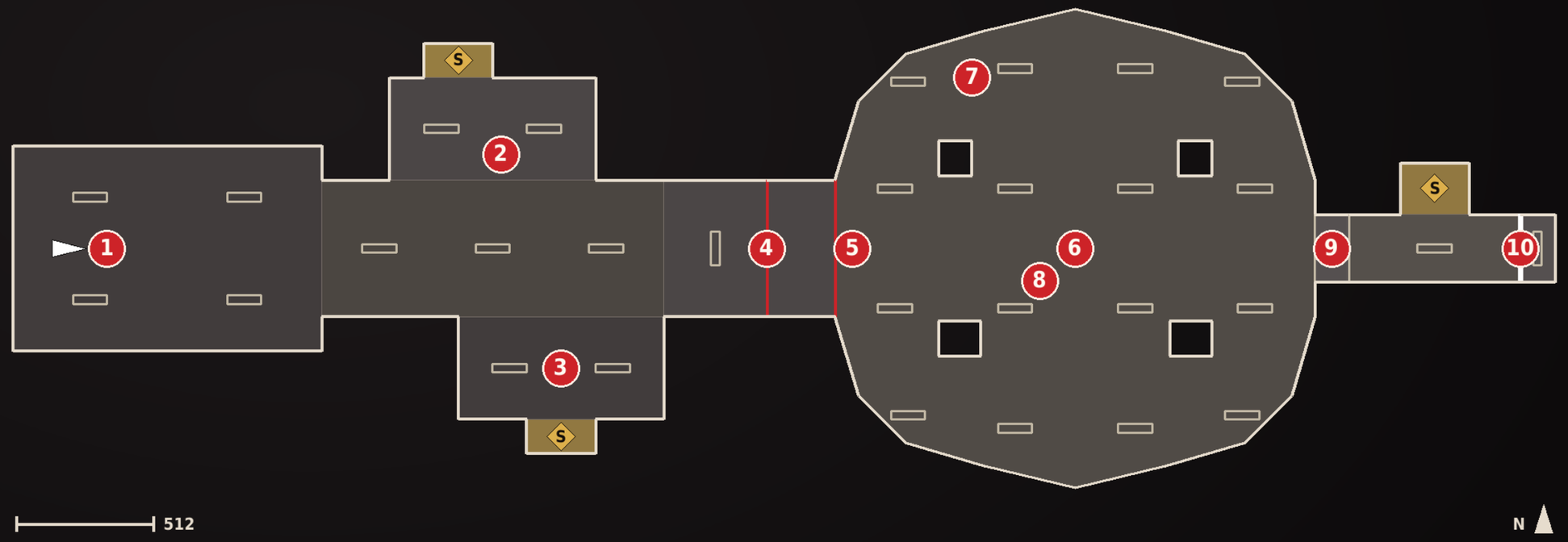
OBJECTIFS

1. Trouvez le tampon opérationnel inversé dans l'arcade de souvenirs.
2. Ouvrez la grille du tampon et entrez sur la place.
3. Amenez Pedro à l'état critique.
4. Appliquez le tampon inversé : Utiliser sur Pedro ou sur le socle.
5. Sortez par la grille est de la place.

RENSEIGNEMENTS

Hostiles	ASSI	STAN	HOST	SIGN
Retail Mannequin	2	2	3	4
NovaVita Employee	1	2	2	3
Pedro — Operational	1	1	1	1

ARMES À RAMASSER 404, Compliance
OBJETS-CLÉS Tampon opérationnel inversé
Sortie: END



LE PARCOURS

1 FAUX POSTE-FRONTIÈRE
Vous démarrez au faux poste-frontière, face à l'est. Un 404 est posé droit devant, des munitions 404 et des formulaires Compliance côté sud, et un Compliance légèrement au nord. Un Retail Mannequin se tient au nord-est de la salle, avant l'ouverture vers l'allée des visiteurs.

2 ARCADE DE SOUVENIRS : LE TAMPON INVERSÉ
Avancez vers l'est sur l'allée des visiteurs et entrez dans l'arcade de souvenirs, côté nord. Le tampon opérationnel inversé flotte juste à l'entrée, visible depuis l'allée. Des vendeurs NovaVita le gardent : un en Assisté, deux en Standard et Hostile, trois en Signal Red.

3 COUR AUX FEUX D'ARTIFICE (FACULTATIF)
Facultatif : la cour aux feux d'artifice s'ouvre côté sud de l'allée, un peu plus à l'est. Des mannequins y attendent (un en Assisté et Standard, deux en Hostile, trois en Signal Red). Le renfoncement de son mur sud contient des formulaires Compliance et compte comme secret.

4 GRILLE DU TAMPON
Au bout est de l'allée, traversez l'esplanade du tampon et appuyez sur Utiliser face à la large grille. Sans le tampon : « LA PLACE REQUIERT UN TAMPON OPÉRATIONNEL INVERSÉ ». Elle se referme environ trois secondes après l'ouverture : entrez aussitôt ; Utiliser la rouvre depuis la place.

5 SEUIL DE LA PLACE
En sortant de la grille sur la place, une sauvegarde automatique unique se déclenche. Pedro se tient immobile au centre de la place, à environ 900 unités à l'est, et commence à tirer une seconde environ après vous avoir vu.

LE PARCOURS — SUITE

6 PEDRO — OPERATIONAL

Pedro ne bouge jamais et possède 600 points de vie. Au-dessus de 400, il tire des fusées isolées ; sous 400, des éventails de trois ; sous 200, il ajoute un large balayage si vous restez à moins de 110 unités environ. Chaque fusée explose à l'impact : déplacez-vous latéralement, gardez vos distances et tirez entre les salves.

7 ABRIS ET RAVITAILLEMENT DE LA PLACE

Quatre blocs massifs abritent de ses fusées : le kiosque à cartes postales (nord-ouest), la pompe à essence (nord-est), la jardinière en béton (sud-ouest) et le stand de feux d'artifice (sud-est). Ravitaillement : munitions 404 tout au nord-ouest, formulaires Compliance tout au sud-est, pansement de terrain au nord-est (les deux derniers absents en Signal Red).

8 LE RITUEL DU TAMPON INVERSÉ

Quand ses points de vie devraient tomber à zéro, Pedro se fige, invulnérable : « PEDRO EST PRÊT POUR LE RITUEL ». Approchez et appuyez sur Utiliser sur Pedro lui-même ou sur le socle du tampon à côté de lui, juste au sud-ouest. Le tampon est accepté et Pedro ferme.

9 GRILLE EST DE LA PLACE

La fermeture de Pedro ouvre la grille au milieu du mur est de la place : « PEDRO FERME — LA GRILLE EST DE LA PLACE EST OUVERTE ». Franchissez-la pour entrer dans le calme couloir de l'épilogue.

10 SORTIE : FIN DE L'ÉPISODE I

Marchez vers l'est jusqu'au bout du couloir (la salle silencieuse et sombre, côté nord, est un secret). Franchir le dernier seuil termine l'épisode I sur son image de fin ; l'épisode II se lance ensuite depuis le menu Nouvelle partie.

COMBAT DE BOSS — PEDRO — OPERATIONAL

Immobile, 600 points de vie, trois phases (fusée isolée au-dessus de 400, éventail de trois sous 400, éventail plus balayage au corps à corps sous 200). Les dégâts ne peuvent pas le tuer : le coup qui devrait l'achever le fige à 1 point de vie, invulnérable. Appuyez alors sur Utiliser sur lui ou sur le socle du tampon en, le tampon opérationnel inversé en poche ; sa mort ouvre la grille est. Lui tirer dessus une fois figé ne sert à rien.

SECRETS

- Dans l'arcade de souvenirs, entrez dans le renfoncement ouvert du mur nord, vers son extrémité ouest (ni porte ni interrupteur) : le belvédère aux cartes postales.
  Pansement de terrain (+25 points de vie)
- Dans la cour aux feux d'artifice, entrez dans le renfoncement sombre et ouvert au milieu du mur sud (ni porte ni interrupteur) : le local de service des feux d'artifice.
  Formulaires Compliance, les cartouches du Compliance (8 en Standard)
- Après Pedro, dans le couloir de l'épilogue, entrez dans la salle sombre et ouverte du côté nord, à mi-chemin : la salle silencieuse.
  Pansement de terrain (+25 points de vie)

DANGERS

- Les fusées de Pedro éclatent à l'impact avec un rayon d'environ 96 unités : un tir raté de peu blesse quand même.
- Sous 200 points de vie, Pedro ajoute un balayage de 28 points de dégâts à quiconque se trouve à moins de 110 unités environ.
- La grille du tampon se referme derrière vous après environ trois secondes.

NOTES DE TERRAIN

- Pedro est fixe au centre : tournez autour de lui à longue distance, coupez sa ligne de tir derrière l'un des quatre blocs et servez-vous des trois poches de ravitaillement entre les phases.
- Si vous arrivez au rituel sans le tampon, le premier Utiliser vous remet un tampon de secours (« TAMPON DE SECOURS ÉMIS — APPLIQUEZ-LE À NOUVEAU ») ; appuyez une seconde fois.
- Un voyant STP apparaît sur le HUD dès que vous détenez le tampon.
- Utiliser sur Pedro trop tôt répond « PEDRO SE BAT ENCORE — METTEZ-LE EN ÉTAT CRITIQUE AVANT LE TAMPON ».
- Les trois secrets n'ont pas de porte : ce sont des renfoncements ouverts, deux avant la grille et un après Pedro.

SORTIE

Fermez Pedro avec le tampon, franchissez la grille est de la place et marchez jusqu'au bout du couloir de l'épilogue ; l'épisode I s'y termine (MAPINFO : next = EndPic "ENDPIC").

ÉPISODE II

OUVRIR LA LIGNE

Londres, la chambre de Stefano B. : Élise trace les routes mortes et un Walkman jaune résiste à la copie. PolyChains fait du désir un indice et DeepCicada fait de la parole une dette : gardez ce que la ligne ne peut absorber.

> Londres. La chambre de Stefano B.
> Élise trace les routes mortes.
> Un Walkman jaune résiste à la copie.
> PolyChains fait du désir un indice.
> DeepCicada fait de la parole une dette.
> Gardez ce que la ligne ne peut absorber.

MAP05	SEED ROOM
MAP06	BOUCLE DE STEFANO
MAP07	POLYCHAINS
MAP08	DEEPCICADA

MAP05

SEED ROOM

Un appartement londonien qui fonctionne comme un modem ; la sortie s'ouvre tout au fond.

BRIEFING

Vous démarrez dans la cage d'escalier de l'appartement de Stefano, à côté d'une sortie scellée. Traversez le salon, la chambre Seed et le couloir noir de topologie jusqu'à la console de réinitialisation, tout au bout ; l'utiliser descelle la sortie, dans la cage d'escalier. Le Seed Driver vous attend dans le salon.

OBJECTIFS

1. Prenez le Seed Driver dans le salon.
2. Suivez les balises RESET rouges jusqu'au bout du couloir noir.
3. Appuyez sur Utiliser face à la console de réinitialisation de la Seed Room.
4. Faites demi-tour et retournez à la sortie de l'escalier.
5. Facultatif : ouvrez l'archive AK en trois impulsions et conservez le signal de désaccord.

RENSEIGNEMENTS

Hostiles	ASSI	STAN	HOST	SIGN
Resident	3	4	5	6

ARMES À RAMASSER 404, Seed Driver
OBJETS-CLÉS Signal de désaccord AK
Sortie: MAP06

LE PARCOURS

1 CAGE D'ESCALIER ET SORTIE SCELLÉE

Vous démarrez dans la cage d'escalier, face à l'est ; un 404 et des munitions sont posés juste au sud-est. La sortie est la grille du mur nord, scellée pour l'instant : Utiliser sur l'avis placé devant affiche « SORTIE SCELLÉE — SUIVEZ LES BALISES RESET ROUGES JUSQU'AU BOUT DU COULOIR NOIR ».

2 SALON : LE SEED DRIVER

Avancez vers l'est jusqu'au salon ; une balise RESET rouge marque son entrée. Le Seed Driver est posé au milieu de la pièce, juste au nord de la baignoire, avec des grappes de graines plus à l'est, près du canapé éventré. Aucun ennemi ne se trouve dans le salon lui-même.

3 SALLE DE BAIN ET CUISINE (FACULTATIF)

Pièces annexes facultatives du salon : la salle de bain, au sud, cache un Resident (rapide, fragile, uniquement au corps à corps) et un renfoncement secret avec des grappes de graines ; la cuisine-laboratoire, au nord, a un renfoncement secret avec un pansement de terrain. Un Resident tombe en deux balles de 404.

LE PARCOURS — SUITE

4 BUREAU THINKPAD : ARCHIVE AK (FACULTATIF)

Facultatif : le bureau s'ouvre au nord-est du salon. Appuyez trois fois de suite sur Utiliser face à la console AK, à moins de deux secondes d'intervalle : « ARCHIVE AK OUVERTE ». La grille juste au nord s'ouvre ; prenez le signal de désaccord AK dans la petite archive derrière.

5 CHAMBRE SEED

À l'est du salon se trouve la chambre Seed, signalée par une autre balise RESET. Un Resident attend au milieu, juste au nord du matelas sous housse. Sortez par la large ouverture du mur est : la franchir déclenche une sauvegarde automatique unique.

6 LE COULOIR NOIR

Le couloir noir file sur 1 800 unités plein est. Un Resident vous charge vers le premier tiers ; juste après, un pilier massif se dresse au milieu : passez d'un côté ou de l'autre. Un second Resident attend près du bout dès Standard. Deux autres balises RESET confirment la route.

7 CONSOLE DE RÉINITIALISATION

Dans la chambre de réinitialisation, au bout est, appuyez sur Utiliser face à la haute console : « RÉINITIALISATION ACCEPTÉE — FAITES DEMI-TOUR ET RETOURNEZ À LA SORTIE DE L'ESCALIER ». La grille de sortie s'ouvre ; les balises RESET et l'avis de sortie disparaissent.

8 RETOUR : LA BOUCLE DE RETOUR

Revenez par le couloir, ou prenez le coude ouvert dans son mur nord, près du bout est : il mène à une boucle de retour parallèle qui file vers l'ouest jusqu'au bureau. En Hostile et en Signal Red, des Resident y attendent ; un renfoncement secret côté nord contient un pansement de terrain.

9 SORTIE

De retour dans la cage d'escalier, la grille du mur nord est désormais ouverte. Franchissez-la vers le nord : le seuil termine le niveau et mène à BOUCLE DE STEFANO.

SECRETS

- Dans la cuisine-laboratoire, au nord du salon, entrez dans le renfoncement ouvert du mur nord (ni porte ni interrupteur).
  Pansement de terrain (+25 points de vie)
- Dans la salle de bain, au sud du salon, entrez dans le renfoncement sombre et ouvert du mur sud (ni porte ni interrupteur).
  Grappes de graines pour le Seed Driver (6 en Standard)
- Dans la boucle de retour, le couloir parallèle au couloir noir côté nord, entrez dans le renfoncement sombre et ouvert du mur nord, vers le milieu.
  Pansement de terrain (+25 points de vie)

DANGERS

- Les Resident sont faibles (30 points de vie) mais rapides, et ils feintent : leur rythme d'attaque est irrégulier.
- La sortie reste scellée tant que la console de réinitialisation, tout à l'est, n'a pas été utilisée.
- Le couloir noir est sombre et long de 1 800 unités : un Resident arrive vite sur vous.

NOTES DE TERRAIN

- L'épisode II lancé depuis le menu ne vous donne que le 404 et 24 munitions : prenez le 404 du départ et le Seed Driver du salon avant d'aller plus loin.
- Console AK : les trois appuis doivent se suivre à moins de deux secondes, sinon le compte repart à 1.
- Les balises RESET rouges mènent de l'entrée du salon au dernier tronçon du couloir noir ; elles disparaissent une fois la réinitialisation acceptée.
- Les trois secrets sont des renfoncements ouverts : cuisine (nord), salle de bain (sud), boucle de retour (nord).

SORTIE

Utilisez la console de réinitialisation au bout est du couloir noir, puis revenez à la cage d'escalier et franchissez la grille de son mur nord.

MAP06

BOUCLE DE STEFANO

Des rues de Londres figées sous la pluie, en boucle autour d'un homme devenu installation.

BRIEFING

Depuis une rue de Shoreditch, vous traversez le hall Liverpool jusqu'à la salle serveur, où Elise vous remet un autocollant Signal Red inversé. Faites céder Stefano, appliquez-lui l'autocollant, sabotez les trois ancres réseau derrière lui, puis suivez la boucle de retour au sud jusqu'à la vraie Elise : son Walkman ouvre la sortie.

OBJECTIFS

1. Obtenez l'autocollant inversé auprès d'Elise, dans la salle serveur.
2. Ouvrez Stefano, puis appuyez sur Utiliser sur lui pour appliquer l'autocollant.
3. Sabotez les trois ancres réseau.
4. Suivez la boucle de retour au sud jusqu'à la vraie Elise et prenez le Walkman.
5. Sortez par la sortie PolyChains.

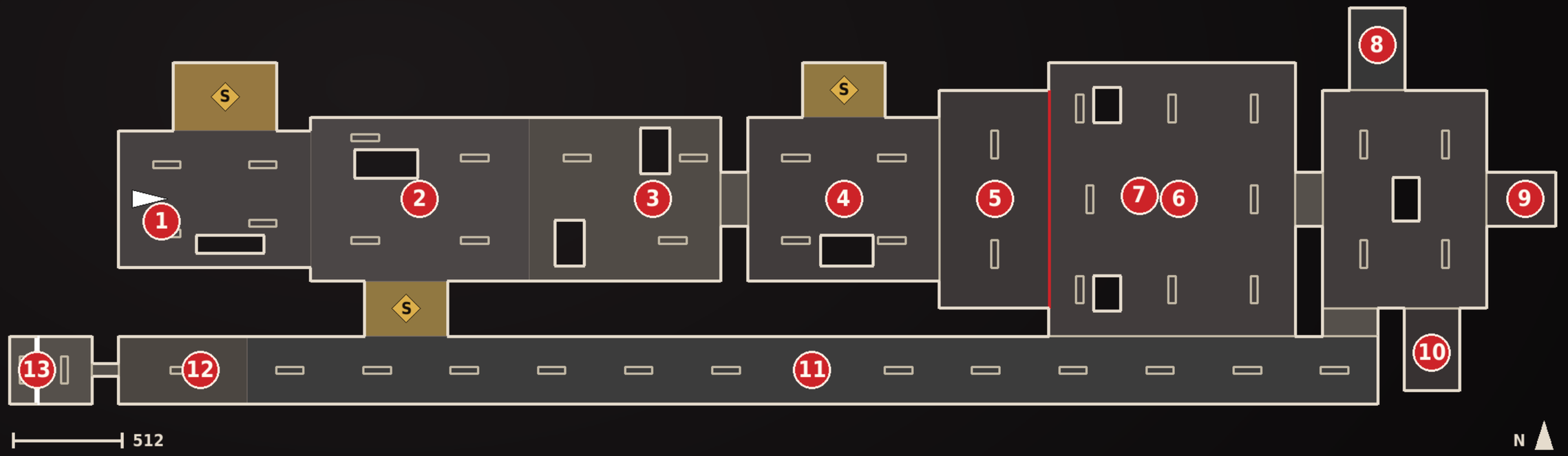
RENSEIGNEMENTS

Hostiles	ASSI	STAN	HOST	SIGN
Resident	3	4	5	6
Stefano Installed	1	1	1	1

ARMES À RAMASSER 404

OBJETS-CLÉS Autocollant Signal Red inversé, Walkman jaune non clonable

Sortie: MAP07



LE PARCOURS

1 RUE DE SHOREDITCH
Vous démarrez dans une rue sous la pluie, face à l'est, avec un 404 et des munitions juste devant, côté sud. Utiliser sur le compteur côté nord affiche « INSTALLATION : 17% ». La large ouverture du mur nord mène à un pub condamné qui compte comme secret ; un Resident y attend.

2 HALL LIVERPOOL
Avancez vers l'est dans le hall Liverpool. Deux Resident attaquent, l'un près de l'entrée, l'autre au nord-est. L'ouverture du mur sud est un local de service secret avec un pansement de terrain ; elle rejoint aussi la boucle de retour sud que vous emprunterez à la fin.

3 ELISE : L'AUTOCOLLANT INVERSÉ
Continuez vers l'est jusqu'à la salle serveur. Le poste d'Elise se dresse dans sa moitié est : appuyez sur Utiliser. Vous recevez l'autocollant Signal Red inversé et la grille du mur est s'ouvre : « AUTOCOLLANT INVERSÉ PRÊT — LA PORTE DU DÉPÔT EST OUVERTE ».

4 DÉPÔT 4
Derrière la grille se trouve le Dépôt 4. Dès Standard, un Resident attend au milieu. Le renfoncement ouvert du mur nord est un secret avec un pansement de terrain. Poursuivez vers l'est.

5 PLUIE FIGÉE
La salle suivante, sous une pluie figée, contient des grappes de graines en plein milieu. Des Resident les encadrent en Hostile (nord) et en Signal Red (nord et sud). Franchir le bord est de la salle déclenche une sauvegarde automatique unique : la chambre de Stefano vient ensuite.

LE PARCOURS — SUITE

6 STEFANO INSTALLED

Stefano reste fixe au milieu de sa chambre, avec 480 points de vie. Il tire une impulsion explosive toutes les deux secondes environ ; sous 160 points de vie, des éventails de trois, plus rapides. Deux pylônes massifs, au nord-ouest et au sud-ouest de lui, offrent un abri. À zéro, il ne meurt pas : il s'ouvre et devient invulnérable.

7 APPLIQUER L'AUTOCOLLANT

« STEFANO EST OUVERT — UTILISEZ LE GYROPHARE INTERNE » : ce gyrophare, c'est Stefano lui-même. Approchez-vous de lui et appuyez sur Utiliser. L'autocollant est consommé, Stefano tombe et la grille du mur est s'ouvre : « DÉSACCORD ACCEPTÉ — ENTREZ DANS LE RÉSEAU AUX TROIS ANCRES ».

8 HUB RÉSEAU : ANCRE DU MÉTRO

Le hub réseau, organisé autour d'un bloc central massif, possède un renfoncement sur trois côtés, chacun avec une ancre ; l'ordre est libre et aucun ennemi ne garde le hub. Commencez par le renfoncement nord : appuyez sur Utiliser face à l'ancre du métro. « ANCRE RÉSEAU SABOTÉE : 1/3 ».

9 ANCRE DE LA JETÉE

Traversez le hub jusqu'au renfoncement au milieu du mur est et appuyez sur Utiliser face à l'ancre de la jetée : 2/3.

10 ANCRE SOUTH OF THE BORDER

Terminez par le renfoncement du mur sud et appuyez sur Utiliser face à l'ancre South of the Border : « TROIS ANCRES SABOTÉES — SUIVEZ LA BOUCLE DE RETOUR AU SUD ». Une grille s'ouvre à l'angle sud-ouest du hub.

11 BOUCLE DE RETOUR SUD

Franchissez cette grille et suivez le long couloir vers l'ouest sur plus de 5 000 unités, sous tout le niveau. Il est vide. Vers son extrémité ouest, une ouverture dans le mur nord est l'arrière du local secret du hall Liverpool.

12 LA VRAIE ELISE : LE WALKMAN

Au bout ouest, appuyez sur Utiliser face à la vraie Elise. Vous recevez le Walkman jaune non clonable et la grille du mur ouest s'ouvre : « LE WALKMAN NE PEUT PAS ÊTRE CLONÉ — SORTIE POLYCHAINS OUVERTE ». Le moniteur de l'angle nord-ouest ne relaie qu'un écho de South of the Border.

13 SORTIE

Marchez vers l'ouest par la grille ouverte et traversez la dernière salle. Franchir son seuil ouest termine le niveau et mène à POLYCHAINS.

COMBAT DE BOSS — STEFANO INSTALLED

Immobile, 480 points de vie. Une impulsion explosive toutes les deux secondes environ ; sous 160 points de vie, trois impulsions en éventail à cadence plus rapide. Les dégâts ne peuvent pas le tuer : le coup de grâce le laisse ouvert à 1 point de vie, invulnérable. Appuyez sur Utiliser sur Stefano lui-même avec l'autocollant inversé (le « gyrophare interne » du message n'est pas un objet distinct). L'autocollant est consommé et la grille du hub réseau s'ouvre.

SECRETS

- Depuis la rue du départ, franchissez la large ouverture du mur nord pour entrer dans le pub condamné (pas de porte). Un Resident s'y trouve dans toutes les difficultés.
  Grappes de graines pour le Seed Driver (6 en Standard)
- Dans le hall Liverpool, franchissez l'ouverture du mur sud pour entrer dans le local de service sombre (pas de porte). Son autre côté donne sur la boucle de retour sud.
  Pansement de terrain (+25 points de vie)
- Dans le Dépôt 4, entrez dans le renfoncement sombre et ouvert au milieu du mur nord (pas de porte).
  Pansement de terrain (+25 points de vie)

DANGERS

- Les impulsions de Stefano explosent à l'impact (rayon d'environ 72 unités) ; sous 160 points de vie, il en tire trois à la fois.
- Un Resident se cache dans le pub secret, tout près du départ, dans toutes les difficultés.
- Des Resident surgissent des côtés de la salle de la pluie figée en Hostile et en Signal Red, juste avant le boss.

NOTES DE TERRAIN

- La carte ne fournit qu'un 404 ; le Seed Driver rapporté de Seed Room se recharge avec deux lots de grappes de graines (pub secret, salle de la pluie figée).
- Les ancres refusent tant que Stefano n'est pas terminé (« LES ANCRES RESTENT CACHÉES TANT QUE STEFANO N'EST PAS DÉSALIGNÉ ») et Elise refuse avant la troisième ancre (« ELISE ATTEND ENCORE LE SABOTAGE DES TROIS ANCRES »).
- Les trois compteurs (départ, salle serveur, hub réseau) affichent le taux d'installation avec Utiliser : 17 % au départ, 56 % avec l'autocollant, 89 % quand Stefano s'ouvre, puis 74 % et 15 points de moins par ancre.
- Cessez de tirer dès que Stefano est ouvert : il ignore tous les dégâts jusqu'à ce que vous appuyiez sur Utiliser sur lui.

SORTIE

Terminez Stefano avec l'autocollant, sabotez les trois ancres, suivez la boucle de retour sud vers l'ouest jusqu'à la vraie Elise, prenez le Walkman et franchissez le seuil ouest.

MAP07

POLYCHAINS

Un club régi par des rubans, où le désir s'indexe et une commande efface tout.

BRIEFING

PolyChains est une enfilade de salles vers l'est : hall, club, Backroom 17, salle des rubans, puis quatre étapes fermées par des grilles. Activez la contre-fréquence MiniDisc, lisez cinq cartes dans l'ordre, installez le GPU, détruisez les quatre ancres qui protègent Rochefort — The Portfolio, ouvrez-le et lancez la purge. La sortie se trouve à l'ouest, au bout du retour Flush.

OBJECTIFS

1. Avancez et trouvez la console MiniDisc.
2. Lisez les cinq cartes dans l'ordre.
3. Installez le GPU dans la salle de la chaîne matérielle.
4. Détruisez les quatre ancres du pare-feu vivant.
5. Ouvrez l'index, puis appuyez sur Utiliser sur Rochefort pour lancer CHAIN_MASTER / FLUSH_ALL_CHAINS.
6. Suivez le retour Flush jusqu'à la sortie.

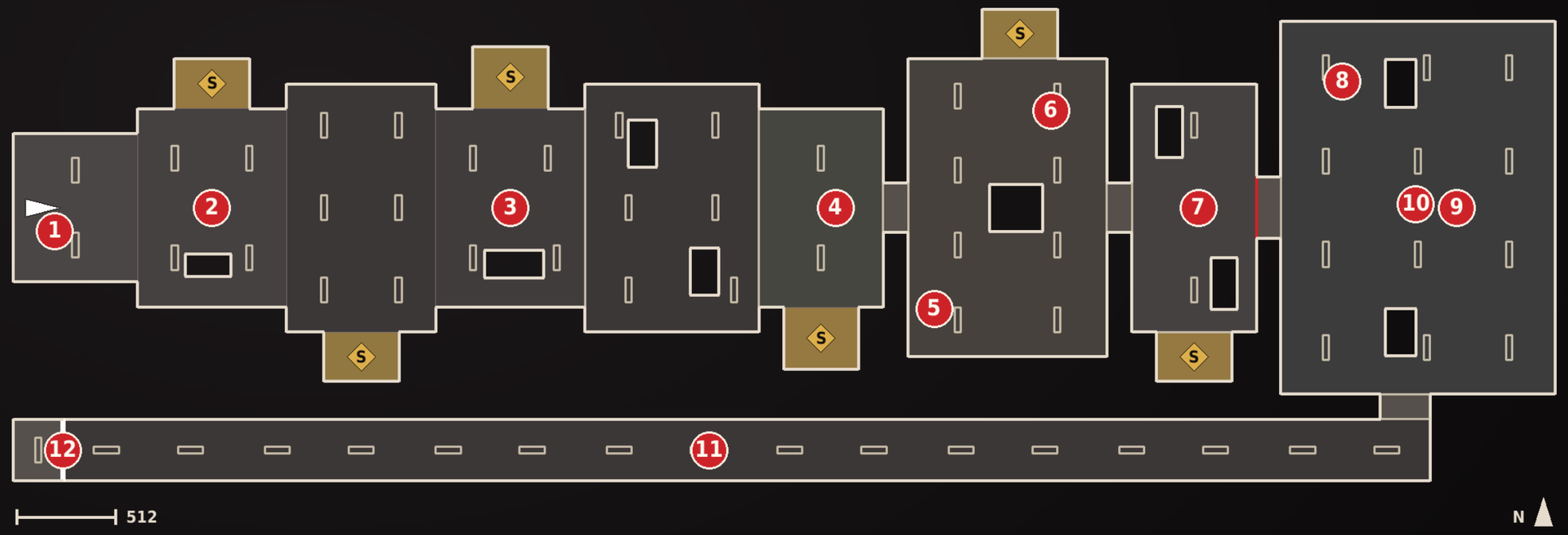
RENSEIGNEMENTS

Hostiles	ASSI	STAN	HOST	SIGN
Zizian Auditor	4	6	8	10
Rochefort — The Portfolio	1	1	1	1

ARMES À RAMASSER 404

OBJETS-CLÉS Material Chain GPU, Seed Driver counter-frequency

Sortie: MAP08



LE PARCOURS

1 INVITATION PUSH
Vous démarrez face à l'est ; le jeu annonce « POLYCHAINS — LES RUBANS COMMANDENT ICI. AVANCEZ ET TROUVEZ LA CONSOLE MINIDISC ». Un 404 et des munitions sont posés juste au sud-est. Utiliser sur le compteur côté nord affiche l'« INDICE DE DÉSIR OBJECTIF », 100 % au départ.

2 HALL ET CLUB EBM
Avancez vers l'est par le hall, tenu par un Zizian Auditor qui tire des impulsions, jusqu'au sombre club EBM, vide sauf en Signal Red. Chacun possède un renfoncement secret : mur nord du hall (grappes de graines), mur sud du club (pansement de terrain).

3 BACKROOM 17 ET SALLE DES RUBANS
Vient ensuite Backroom 17, avec un autre Auditor et un renfoncement secret dans le mur nord (grappes de graines), puis la haute salle des rubans, où un troisième Auditor attend à partir d'Hostile. Un second compteur de désir se dresse côté nord de la salle.

4 CONSOLE MINIDISC
Dans la salle suivante, appuyez sur Utiliser face à la console MiniDisc, dans sa moitié est. « CONTRE-FRÉQUENCE ACTIVE — LE MINIDISC DÉSYNCHRONISE LES RUBANS. LISEZ LES CINQ CARTES DANS L'ORDRE » : la grille du mur est s'ouvre. Le renfoncement du mur sud est un secret (pansement de terrain).

LE PARCOURS — SUITE

5 CARTES 1 ET 2

Le couloir des cartes, organisé autour d'une table centrale, contient cinq vignettes ; appuyez sur Utiliser face à chacune dans l'ordre numérique. La carte 1 est au sud-ouest ; la carte 2 juste au nord-est d'elle. Une mauvaise carte répond « LA TABLE ATTEND LA CHAÎNE » suivi du numéro attendu. À partir d'Hostile, un Auditor garde le sud-est.

6 CARTES 3, 4 ET 5

Passez côté nord : la carte 3 est juste au nord de la table, la carte 4 plus au nord-est, la carte 5 contre le mur est. Après la cinquième : « LOT 172 TERMINÉ — INSTALLEZ LE GPU DANS LA SALLE DE LA CHAÎNE MATÉRIELLE », et la grille est s'ouvre. Un renfoncement secret du mur nord contient des grappes de graines.

7 SALLE DE LA CHAÎNE MATÉRIELLE : LE GPU

La salle de la chaîne matérielle est gardée par deux Auditor (trois dès Standard). Éliminez-les, puis appuyez sur Utiliser face à la console GPU, au milieu : « CHAÎNE MATÉRIELLE ÉTABLIE — TROUVEZ LE HUB DES ZIZIAN ». La grille du mur est s'ouvre. Le renfoncement du mur sud est un secret (pansement de terrain).

8 HUB DES ZIZIAN : LES QUATRE ANCRES

Franchir la grille déclenche une sauvegarde automatique unique. Rochefort — The Portfolio se tient à l'est du centre du hub et absorbe tous les tirs tant que les quatre ancres serveur tiennent. Elles se trouvent près des coins : nord-ouest, nord-est, sud-est, sud-ouest. Détruisez-les (90 points de vie chacune) ; deux blocs massifs, au nord et au sud, abritent de ses éclats.

9 ROCHEFORT — THE PORTFOLIO

« QUATRE ANCRES DÉTRUITES — ROCHEFORT EST EXPOSÉ ». Il ne bouge jamais, possède 680 points de vie et tire deux éclats explosifs toutes les deux secondes environ, l'un sur vous, l'autre juste à côté. Continuez à vous déplacer et à tirer jusqu'à ce qu'il se fige : « L'INDEX EST OUVERT ».

10 EFFACER LA TABLE

Approchez-vous de Rochefort et appuyez sur Utiliser sur lui pour lancer CHAIN_MASTER / FLUSH_ALL_CHAINS. « DROP TABLE POLYCHAINS; — SUIVEZ LE RETOUR FLUSH » : il s'effondre et une grille s'ouvre dans le mur sud du hub, un peu à l'ouest de son milieu.

11 RETOUR FLUSH

Franchissez cette grille pour entrer dans le retour Flush, un couloir qui file vers l'ouest sur 7 000 unités sous tout le niveau. Il est vide, sauf en Signal Red où un Auditor attend à mi-parcours.

12 SORTIE

Au bout ouest, franchissez le seuil de la dernière salle éclairée : le niveau se termine et mène à DEEPCICADA.

COMBAT DE BOSS — ROCHEFORT — THE PORTFOLIO

Immobile, 680 points de vie, protégé (« LE PARE-FEU VIVANT ABSORBE TOUT ») tant que le GPU n'est pas installé et que les quatre ancres serveur (90 points de vie chacune, en,,,) ne sont pas détruites. Il tire deux éclats par salve, 24 points de dégâts chacun plus le souffle. Le coup de grâce le laisse ouvert à 1 point de vie, invulnérable : appuyez sur Utiliser sur lui pour lancer la purge, ce qui ouvre la grille du retour Flush.

SECRETS

- Dans le hall, entrez dans le renfoncement sombre et ouvert au milieu du mur nord (pas de porte).
  Grappes de graines pour le Seed Driver (6 en Standard)
- Dans le club EBM, entrez dans le renfoncement sombre et ouvert au milieu du mur sud (pas de porte).
  Pansement de terrain (+25 points de vie)
- Dans Backroom 17, entrez dans le renfoncement sombre et ouvert au milieu du mur nord (pas de porte).
  Grappes de graines pour le Seed Driver (6 en Standard)
- Dans la salle de la console MiniDisc, entrez dans le renfoncement sombre et ouvert au milieu du mur sud (pas de porte).
  Pansement de terrain (+25 points de vie)
- Dans le couloir des cartes, entrez dans le renfoncement sombre et ouvert du mur nord, légèrement à l'est de son milieu (pas de porte).
  Grappes de graines pour le Seed Driver (6 en Standard)
- Dans la salle de la chaîne matérielle, entrez dans le renfoncement sombre et ouvert au milieu du mur sud (pas de porte).
  Pansement de terrain (+25 points de vie)

DANGERS

- Les Zizian Auditor tirent des impulsions rapides qui explosent à l'impact ; jusqu'à trois gardent le GPU.
- Les éclats de The Portfolio infligent 24 points de dégâts chacun, plus le souffle ; il continue de tirer pendant que vous chassez les ancres.
- Les tirs sur The Portfolio protégé sont perdus : il n'encaisse rien tant que les quatre ancres ne sont pas à terre.

NOTES DE TERRAIN

- Les seules munitions de Seed Driver du niveau se trouvent dans trois renfoncements secrets (hall, Backroom 17, couloir des cartes).
- Les six secrets alternent le long du parcours : nord, sud, nord, sud, nord, sud.
- Les cartes refusent avant le MiniDisc (« LES RUBANS RESTENT SYNCHRONISÉS — TROUVEZ LE MINIDISC ») et le GPU refuse un lot incomplet.
- Les compteurs de désir suivent votre progression : 100 % au départ, 85 % après le MiniDisc, 55 % après cinq cartes, 47 % avec le GPU, 19 % une fois les quatre ancres détruites, 0 % après la purge.

SORTIE

Lancez la purge sur The Portfolio ouvert, prenez la grille du mur sud du hub des Zizian et suivez le retour Flush vers l'ouest jusqu'au bout.

MAP08

DEEPCICADA

Neuf stations où la parole devient dette, et un mot, au bout, pour la remettre.

BRIEFING

DeepCicada est une chaîne de salles fermées par des grilles, vers l'est depuis l'Hôtel Paradiso. Chaque grille s'ouvre quand vous appuyez sur Utiliser face à la station qui la précède, dans l'ordre : Mara, le cube, le triptyque, le marqueur aveugle, le formulaire K, puis le gué des mots. Éliminez l'essaim d'Utilisateur ∅ et appuyez sur Utiliser face à la sphère RÉMISSION pour clore l'épisode II.

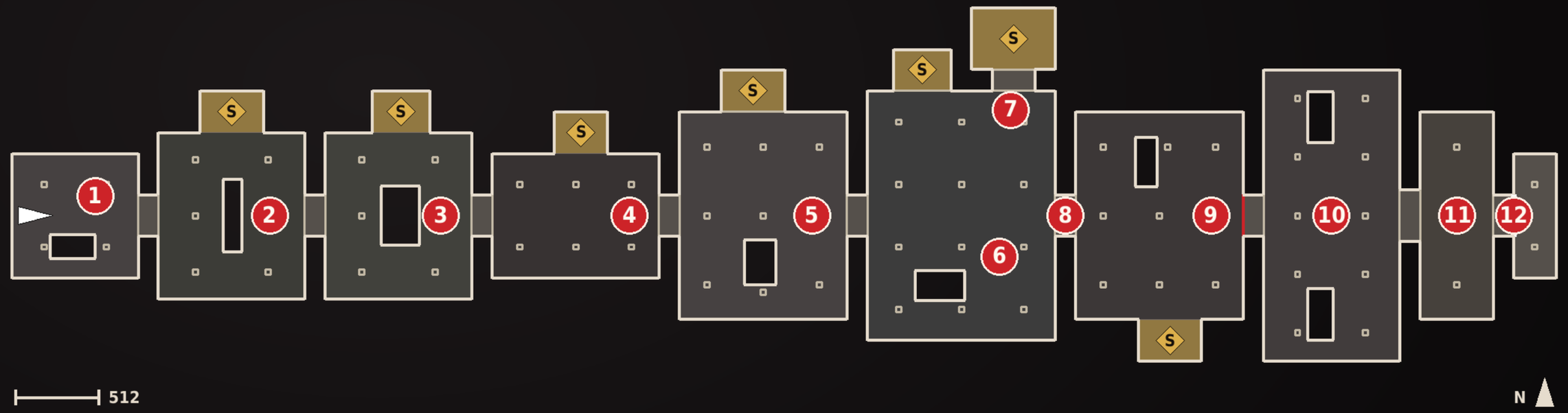
OBJECTIFS

1. Recevez la clé USB rouge de Mara et entrez dans la chambre d'échos.
2. Répondez aux stations dans l'ordre : cube, triptyque, marqueur aveugle, formulaire K.
3. Franchissez la grille tournante et payez le péage de promesse au gué des mots.
4. Éliminez l'essaim d'Utilisateur ∅.
5. Approchez la sphère centrale et appuyez sur Utiliser : RÉMISSION.

RENSEIGNEMENTS

Hostiles	ASSI	STAN	HOST	SIGN
Resident	1	1	2	2
Son of Belial — Pier Sentinel	1	1	1	2
Utilisateur ∅	1	2	3	4

ARMES À RAMASSER 404, Compliance, Proxy, Seed Driver
OBJETS-CLÉS Clé USB rouge de Mara, Identifiant ∅UR172
Sortie: END



LE PARCOURS

1 HÔTEL PARADISO : MARA

Vous démarrez face à l'est. Quatre armes sont posées autour du comptoir de l'hôtel, côté sud, pour un départ à neuf : 404, Compliance, Proxy et Seed Driver. Appuyez ensuite sur Utiliser face à Mara, debout côté nord : « MARA : CLÉ USB ROUGE REMISE — ENTREZ DANS LA CHAMBRE D'ÉCHOS ». La grille du mur est s'ouvre.

2 CHAMBRE D'ÉCHOS : LE CUBE

Dans la chambre d'échos, contournez le bloc massif au milieu et appuyez sur Utiliser face au cube lumineux devant la grille est. Avec la clé USB, il accepte « PERSONNE » et la grille s'ouvre ; sans elle : « QUI ÊTES-VOUS ? — LE PORT USB ROUGE EST VIDE ». Le renfoncement du mur nord est un secret (pansement de terrain).

3 LE TRIPTYQUE

Salle suivante : contournez le bloc massif au milieu et appuyez sur Utiliser face au triptyque CORPS / NOM / DETTE devant la grille est. Il n'y a aucun vrai choix à faire : « VOUS AVEZ CHOISI CORPS — COMPTEZ 3301 PAS », et la grille s'ouvre. Un renfoncement secret du mur nord contient des grappes de graines.

4 LA MARCHE AVEUGLE

La marche aveugle est une salle très sombre, sans ennemi. Avancez vers l'est jusqu'au marqueur devant la grille et appuyez sur Utiliser : « RETIREZ LE SACHET — BIENVENUE EN NÉO-RHODÉSIE ». La grille s'ouvre. Longez le mur nord pour trouver un renfoncement secret (pansement de terrain).

5 POSTE CENTRALE : FORMULAIRE K

La Poste centrale abrite les premiers ennemis : un Resident au nord-est du centre, et un autre au sud-ouest à partir d'Hostile. Appuyez sur Utiliser face à la console du formulaire K, dans la moitié est : « FORMULAIRE K ACCEPTÉ — ROUTE INTERZONE LIBÉRÉE ». Renfoncement secret dans le mur nord (munitions 404).

LE PARCOURS — SUITE

6 JETÉE INTERZONE

Sur la jetée Interzone, un Son of Belial, sentinelle de corps à corps résistante (110 points de vie), garde le sud-est ; un second le rejoint en Signal Red. Tenez-les à distance. Un renfoncement secret du mur nord, vers l'ouest, contient un pansement de terrain.

7 CHAMBRE MUETTE (FACULTATIF)

Facultatif : au nord-est de la jetée, appuyez sur Utiliser face au point de contrôle ZeroIndex, puis restez immobile, sans tirer, pendant cinq secondes ; bouger ou tirer relance le compte. « CHAMBRE MUETTE — IDENTIFIANT ∅UR172 ÉMIS » : la grille au nord s'ouvre sur une chambre secrète avec des grappes de graines.

8 LA GRILLE TOURNANTE

La grille au milieu du mur est de la jetée fonctionne à l'horloge : toutes les cinq secondes, elle se lève environ deux secondes puis retombe. L'indicateur dressé juste devant s'allume pendant l'ouverture. Attendez à côté et passez dès qu'elle se soulève.

9 CHAMPS MUETS : LE GUÉ DES MOTS

Dans les Champs muets, vides d'ennemis, prenez les grappes de graines du renfoncement secret du mur sud, puis appuyez sur Utiliser face à la balance des promesses devant la grille est : « PÉAGE DE PROMESSE PAYÉ — LA SEED ROOM EST OUVERTE ». Préparez votre meilleure arme : la grille mène à l'essaim.

10 L'ESSAIM D'UTILISATEUR ∅

Franchir la grille déclenche une sauvegarde automatique unique. La salle abrite l'essaim d'Utilisateur ∅ : un en Assisté, deux en Standard, trois en Hostile, quatre en Signal Red. Chacun se téléporte près de vous toutes les deux à quatre secondes et tire des paquets. Éliminez-les tous : « ESSAIM UTILISATEUR ∅ TRAITÉ » ouvre la grille est.

11 LA SPHÈRE RÉMISSION

Sur l'estrade suivante, appuyez sur Utiliser face à la grande sphère pulsante : « RÉMISSION — LA LOGIQUE DE DETTE CASSE EN CASCADE ». La dernière grille, dans le mur est, s'ouvre. S'il reste un Utilisateur ∅, la sphère répond « DETTE 1 — TRAITEZ D'ABORD L'ESSAIM ∅ USER ».

12 SORTIE : FIN DE L'ÉPISODE II

Marchez vers l'est par la grille ouverte. Franchir le seuil termine l'épisode II sur son image de fin ; l'épisode III se lance ensuite depuis le menu Nouvelle partie.

SECRETS

- Dans la chambre d'échos, entrez dans le renfoncement sombre et ouvert au milieu du mur nord (pas de porte).
  Pansement de terrain (+25 points de vie)
- Dans la salle du triptyque, entrez dans le renfoncement sombre et ouvert au milieu du mur nord (pas de porte).
  Grappes de graines pour le Seed Driver (6 en Standard)
- Dans la marche aveugle, entrez dans le renfoncement ouvert au milieu du mur nord (pas de porte) ; il est aussi sombre que la salle.
  Pansement de terrain (+25 points de vie)
- Dans la Poste centrale, entrez dans le renfoncement sombre et ouvert au milieu du mur nord (pas de porte).
  Munitions de propriété 404 (20 en Standard)
- Sur la jetée Interzone, entrez dans le renfoncement sombre et ouvert du mur nord, dans sa partie ouest (pas de porte).
  Pansement de terrain (+25 points de vie)
- Sur la jetée Interzone, appuyez sur Utiliser face au point de contrôle ZeroIndex, au nord-est, puis restez immobile sans tirer pendant cinq secondes : la grille juste au nord s'ouvre sur la chambre muette.
  Grappes de graines pour le Seed Driver (6 en Standard)
- Dans les Champs muets, entrez dans le renfoncement sombre et ouvert du mur sud, légèrement à l'est de son milieu (pas de porte).
  Grappes de graines pour le Seed Driver (6 en Standard)

DANGERS

- Chaque Utilisateur ∅ se téléporte à une centaine d'unités de vous toutes les deux à quatre secondes, puis tire un paquet explosif ; tous doivent mourir pour ouvrir la grille de la sphère.
- La grille tournante retombe deux secondes après s'être levée ; ne traînez pas dessous.
- Les Son of Belial frappent à 12 points de dégâts au corps à corps et encaissent 110 points avant de tomber.
- La marche aveugle est presque sans lumière.

NOTES DE TERRAIN

- Les stations ne répondent que dans l'ordre ; sinon elles affichent « L'ÉCHO REFUSE — LA STATION PRÉCÉDENTE N'A PAS RÉPONDU ».
- Ramassez les quatre armes du départ même si vous les portez déjà : chacune donne aussi des munitions.
- Épreuve du silence : après avoir appuyé sur Utiliser, lâchez les touches de déplacement et de tir pendant cinq secondes complètes.
- Sept secrets : cinq renfoncements ouverts côté nord des salles, un côté sud des Champs muets, et la chambre muette derrière l'épreuve du silence.

SORTIE

Éliminez l'essaim d'Utilisateur ∅, appuyez sur Utiliser face à la sphère RÉMISSION et franchissez la dernière grille à l'est ; l'épisode II s'y termine (MAPINFO : next = EndPic "E2END").

ÉPISODE III

SOCIÉTÉ 404

Al Gharîb conserve le matériel abandonné dans une maison qui s'ouvre quand l'image manque, tandis que Viktor Ardent entend rire dans les logs. Un hôpital et un audit tentent ensuite de faire tenir une personne dans un formulaire, parmi des copies qui prennent le visage des absents.

> Al Gharîb conserve le matériel abandonné.
> Sa maison s'ouvre quand l'image manque.
> Viktor Ardent entend rire dans les logs.
> Un nom peut survivre dans un silence.
> Un formulaire ne contient pas une personne.
> Les copies prennent le visage des absents.

MAP09	LA MAISON AUX 404 PORTES
MAP10	LE RIRE DU PROXY
MAP11	COMPLIANCE HOSPITAL
MAP12	AUDIT TRAIL

A P09

LA MAISON AUX 404 PORTES

Une maison pleine de matériel mort, dont le sol s'en va avant vous.

BRIEFING

Vous entrez dans la maison par son pavillon ouest : un hall central, une aile domestique au nord, un sous-sol au sud et un étage à l'est. Stabilisez les trois ancrages topologiques, acceptez FORMAT /Q: à l'étage, puis confirmez la route 404 rouge et devancez le sol qui se dérobe jusqu'à la sortie.

OBJECTIFS

1. Stabilisez les trois ancrages topologiques.
2. Acceptez FORMAT /Q: à l'étage.
3. Confirmez la route 404 rouge et courez vers l'est avant que le sol ne se dérobe.
4. Franchissez la dernière porte.

RENSEIGNEMENTS

Hostiles	ASSI	STAN	HOST	SIGN
Resident	5	7	9	11
Retail Mannequin	1	2	3	4
NovaVita Employee	1	2	3	4

ARMES À RAMASSER 404, Compliance, Proxy, Seed Driver

OBJETS-CLÉS Ancrage topologique A, Ancrage topologique B, Ancrage topologique C, Confirmation de la route 404, Console FORMAT /Q:

Sortie: MAP10

LE PARCOURS

1 ARMEZ-VOUS DANS LE PAVILLON
Vous commencez face à l'est, le 404 en main. Le long du côté sud de la pièce d'entrée se trouvent le 404, le Compliance, le Proxy et le Seed Driver : prenez les quatre, puis avancez vers l'est par le vestibule jusqu'au hall central.

2 ANCRAGE A, DANS LA CUISINE
Prenez l'ouverture du mur nord du hall, puis tournez à droite (est) vers la cuisine carrelée. Des Residents vous chargent au corps à corps. L'ancrage se dresse juste au nord de l'îlot : appuyez sur Utiliser. Une grille s'ouvre dans l'angle sud-est de la cuisine, raccourci vers le hall.

3 FOUILLEZ L'AILE DOMESTIQUE
Deux renfoncements ouverts comptent ici comme secrets : l'un, dans le mur nord de la cuisine, contient un pansement de terrain ; l'autre, au bout ouest du salon, la pièce moquettée à l'ouest de la cuisine, contient des munitions 404. Revenez ensuite au hall par la grille ouverte.

4 ANCRAGE B, AU SOUS-SOL DE LA FOURNAISE
Descendez les marches du mur sud du hall et tournez à droite (ouest) vers la salle de la fournaise. L'ancrage B se trouve côté ouest, derrière la fosse : appuyez sur Utiliser. Une grille s'ouvre à l'angle nord-est de l'archive web, la salle du sous-sol à l'est, et remonte vers le hall.

5 ANCRAGE C, DANS LA GALERIE DU HUB
Traversez l'archive web vers l'est (un renfoncement de son mur sud cache un pansement de terrain) et montez dans la grande galerie du hub. L'ancrage C se trouve côté est, après la colonne centrale : appuyez sur Utiliser. « TROIS ANCRAGES STABLES — FORMAT /Q: EST ACCESSIBLE À L'ÉTAGE ».

LE PARCOURS — SUITE

6 MONTEZ À L'ÉTAGE

L'ancrage C a aussi ouvert la grille en haut des quelques marches du mur nord de la galerie. Montez : vous arrivez à l'étage, tenu par des Retail Mannequins et des NovaVita Employees. Le sanctuaire, la salle au nord, possède un renfoncement dans son mur nord avec des grappes de graines.

7 FORMAT /Q:

Avec trois ancrages stables, la grille du mur est de la salle de l'étage, face à l'escalier qui monte du hall, est ouverte. Passez-la et appuyez sur Utiliser face à la console FORMAT /Q:. Le message « FORMAT /Q: ACCEPTÉ — SUIVEZ LA ROUTE 404 ROUGE » s'affiche et la grille suivante, à l'est, s'ouvre.

8 CONFIRMEZ LA ROUTE

Dans la dernière salle, appuyez sur Utiliser face à la confirmation de route : « MAISON 404 ACTIVE — SUIVEZ LES GYROPHARES ROUGES ». L'effondrement démarre : la première section du sol tombe 3 secondes plus tard, les cinq suivantes toutes les 2 secondes, d'ouest en est. Le jeu sauvegarde dès que vous posez le pied sur la route.

9 COUREZ SUR LA ROUTE ROUGE

Foncez vers l'est dans le couloir étroit, le long des gyrophares rouges, sans vous arrêter. En cas de chute, « FILET DE RÉCUPÉRATION — LA ROUTE 404 SE RECONSTRUIT » vous replace sans dégât près de la confirmation : attendez « LA ROUTE 404 EST RESTAURÉE — RÉESSAYEZ » puis appuyez de nouveau sur Utiliser.

10 LA DERNIÈRE PORTE

Après la sixième section, le sol redevient ferme. Dépassez le dernier gyrophare et franchissez le seuil de la salle très éclairée à l'est : le niveau se termine.

SECRETS

- Ni interrupteur ni porte : c'est un renfoncement ouvert dans le mur nord de la cuisine (aile domestique). Entrez-y pour valider le secret.
  Pansement de terrain (+25 points de vie)
- Ni interrupteur ni porte : c'est un renfoncement ouvert au bout ouest du salon (aile domestique). Entrez-y pour valider le secret.
  Munitions de propriété 404 (20 munitions en Standard)
- Ni interrupteur ni porte : c'est un renfoncement ouvert dans le mur sud de l'archive web (sous-sol, salle est). Entrez-y pour valider le secret.
  Pansement de terrain (+25 points de vie)
- Ni interrupteur ni porte : c'est un renfoncement ouvert dans le mur nord du sanctuaire (étage). Entrez-y pour valider le secret.
  Grappes de graines (6 grappes en Standard)
- Ni interrupteur ni porte : c'est un renfoncement ouvert dans le mur sud de la galerie du hub. Entrez-y pour valider le secret.
  Charge Null Stamp (1 charge en Standard, pour une arme trouvée plus tard dans la campagne)

DANGERS

- La route rouge : six sections du sol s'abaissent de 96 unités l'une après l'autre. Une chute n'inflige aucun dégât mais vous renvoie à la confirmation, et la route met environ 2 secondes à se reconstruire.
- Les Residents (30 points de vie) frappent à 7 au corps à corps et feintent ; les Retail Mannequins (85 points de vie) frappent à 10.
- Les NovaVita Employees (70 points de vie) tirent un projectile visé, de 2 à 16 dégâts.

NOTES DE TERRAIN

- Les ancrages peuvent être stabilisés dans n'importe quel ordre. Chacun ouvre sa propre grille de retour ; le troisième ouvre en plus la grille de FORMAT /Q:.
- La galerie du hub (ancrage C) n'est accessible que par le sous-sol tant que sa grille est fermée : passez par l'archive web.
- Le sol ne commence à se dérober que lorsque vous utilisez la confirmation de route, et la route elle-même ne contient aucun ennemi : ne vous arrêtez pas pour combattre ce qui vous suit.
- Ce que font vos quatre armes par coup : 404, 22 fixes ; Compliance, 8 plombs de 9 ; Proxy, 7 par balle, très rapide ; Seed Driver, un projectile lent de 18 à 144, avec seulement 36 grappes en réserve.

SORTIE

Franchissez la ligne au bout est de la route rouge, derrière le dernier gyrophare.

MAP10

LE RIRE DU PROXY

Trois guichets de service, cinq traces de rire, et des copies aux visages empruntés.

BRIEFING

Un complexe de services : un diner à l'ouest, un atrium à tickets avec une aile publique au nord et une aile serveurs au sud, puis une rue intérieure, une aile vitrée de conformité et une salle de données surélevée à l'est. Validez les trois services dans l'ordre (Public, Serveurs, Conformité), puis suivez la route haute vers l'est jusqu'à la sortie. Les cinq traces de rire sont facultatives.

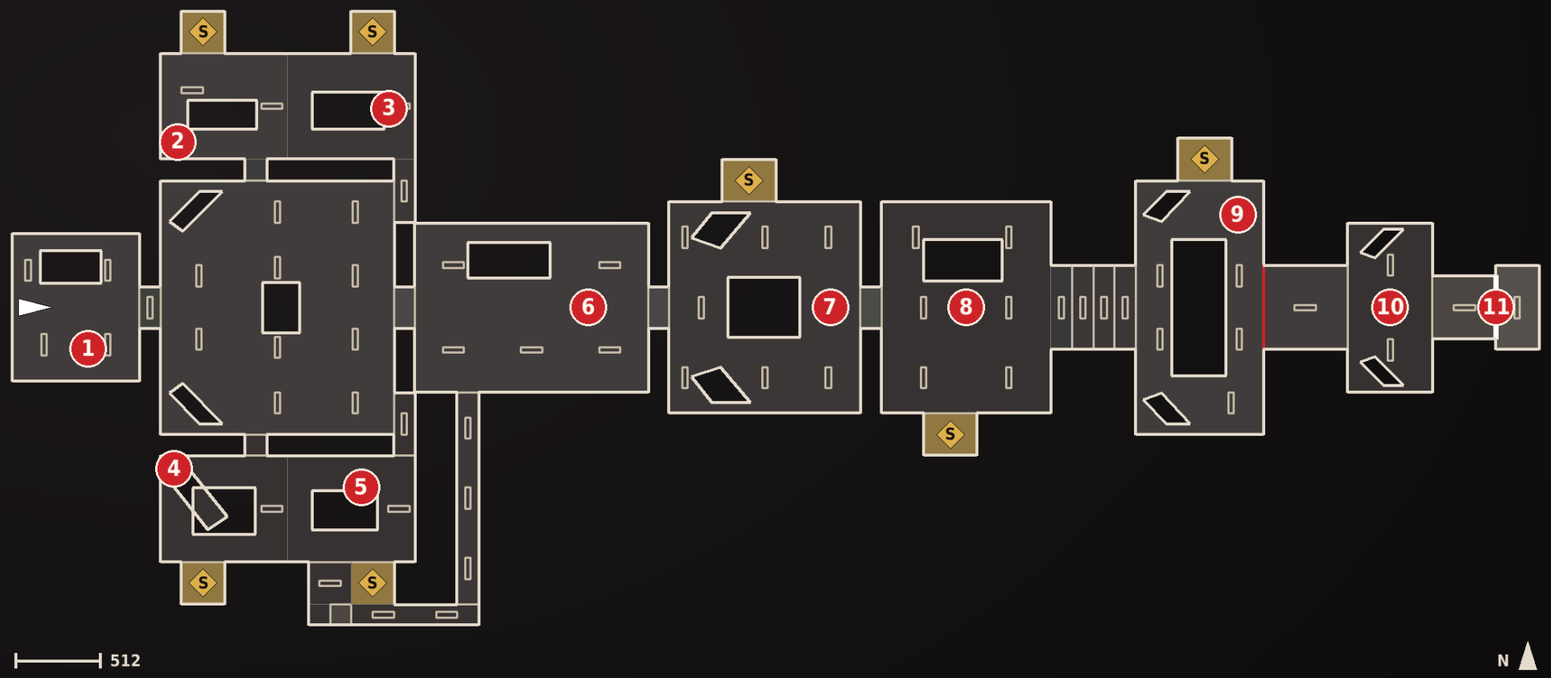
OBJECTIFS

1. Validez le Service 01 / Public.
2. Validez le Service 02 / Serveurs.
3. Validez le Service 03 / Conformité.
4. Suivez la route haute vers l'est, jusqu'au Silence.
5. Facultatif : enregistrez les cinq traces du rire proxy.

RENSEIGNEMENTS

Hostiles	ASSI	STAN	HOST	SIGN
Resident	5	7	9	11
NovaVita Employee	1	3	5	7
Proxy impostor / Resident profile	1	1	1	1
Proxy impostor / NovaVita profile	0	1	1	2
Zizian Auditor	0	1	1	1
Proxy impostor / Belial profile	0	0	1	1

ARMES À RAMASSER 404, Compliance, Proxy, Seed Driver
OBJETS-CLÉS Console du Service 01 / Public, Console du Service 02 / Serveurs, Console du Service 03 / Conformité, Trace du rire proxy 1, Trace du rire proxy 2, Trace du rire proxy 3, Trace du rire proxy 4, Trace du rire proxy 5
Sortie: MAP11



LE PARCOURS

1 LE DINER

Vous commencez face à l'est. Le long du côté sud du diner se trouvent le 404, le Compliance, le Proxy et le Seed Driver : prenez-les, puis passez à l'est par l'entrée de service jusqu'à l'atrium à tickets.

2 SERVICE 01 / PUBLIC

La première trace de rire est au nord-ouest de l'atrium (Utiliser, facultatif). Prenez la porte du mur nord vers la banque automatique. La console publique est dans son angle sud-ouest : appuyez sur Utiliser depuis le sud. « SERVICE 01 / PUBLIC VALIDÉ — LA RUE INTÉRIEURE EST OUVERTE » : la grille du mur est de l'atrium s'ouvre.

3 LE CENTRE D'APPELS

À l'est de la banque, le centre d'appels abrite la deuxième trace, à l'est de son îlot central. Des renfoncements dans les murs nord cachent un pansement de terrain (banque) et des munitions Proxy (centre d'appels). Le passage de l'angle sud-est du centre d'appels ramène à l'atrium.

4 SERVICE 02 / SERVEURS

Traversez l'atrium jusqu'à la porte du mur sud et descendez dans la nef des serveurs. La console serveurs est dans l'angle nord-ouest : appuyez sur Utiliser depuis le nord. Elle refuse tant que le Public n'est pas validé. « SERVICE 02 / SERVEURS VALIDÉS — MONTE-CHARGE ET AILE VITRÉE OUVERTS ».

LE PARCOURS — SUITE

5 FIELD HORIZON ET LA GRILLE DE MAINTENANCE

À l'est de la nef, la troisième trace se trouve au nord de la pile de matériel. Des renfoncements au sud cachent des grappes de graines (nef) et une charge Null Stamp (cette salle). Depuis l'annexe du mur sud, la grille de maintenance mène par un tunnel vers l'est, puis le nord, à la rue intérieure.

6 LA RUE INTÉRIEURE

Entrez dans la rue intérieure par la grille est de l'atrium ou par le tunnel de maintenance. Un Proxy impostor au visage de Resident attend vers son extrémité est et tire des paquets visés (4 à 32 dégâts). Tuez-le ou laissez-le : les impostors encore vivants à votre sortie sont comptés comme épargnés.

7 SERVICE 03 / CONFORMITÉ

La grille au bout est de la rue ouvre l'aile vitrée. Quatrième trace près de l'aileron nord ; pansement de terrain dans le renfoncement du mur nord. La console de conformité est à l'est de la table centrale : appuyez sur Utiliser depuis l'ouest. « SERVICE 03 / CONFORMITÉ VALIDÉE — SUIVEZ LA ROUTE HAUTE VERS LE SILENCE ».

8 LA SALLE DU MARCHÉ REJOUÉ

Passez la grille est vers la salle suivante. Des Residents vous chargent ; à partir de Standard, un second impostor (profil NovaVita) se tient près du bureau de trading. Un renfoncement du mur sud contient des rivets Rust Eater. Montez les quatre larges marches au bout est.

9 LA SALLE DE DONNÉES SUSPENDUE

Les marches mènent à une salle haute organisée autour d'un bloc central. La cinquième trace est dans la partie nord-est ; un renfoncement du mur nord contient des fusées Red Beacon. À partir de Standard, un Zizian Auditor tire des impulsions explosives depuis le côté sud.

10 LE PONT HAUT

Sortez par l'ouverture est : le jeu sauvegarde sur le pont. Descendez dans la salle aux deux chicanes. En Hostile et en Signal Red, un impostor au visage de Belial attend dans sa partie sud ; vous pouvez passer sans le combattre.

11 LE SILENCE

Descendez vers la balise du silence à l'est et franchissez la ligne juste derrière. L'écran de clôture affiche alors « COPIES PROXY ÉPARGNÉES : N », N étant le nombre d'impostors laissés en vie, à la place de la ligne habituelle des pièces récupérées.

SECRETS

- Ni interrupteur ni porte : c'est un renfoncement ouvert dans le mur nord de la banque automatique (aile publique, salle ouest). Entrez-y pour valider le secret.
  Pansement de terrain (+25 points de vie)
- Ni interrupteur ni porte : c'est un renfoncement ouvert dans le mur nord du centre d'appels (aile publique, salle est). Entrez-y pour valider le secret.
  Munitions 9 mm Proxy (20 munitions en Standard)
- Ni interrupteur ni porte : c'est un renfoncement ouvert dans le mur sud de la nef des serveurs (aile serveurs, salle ouest). Entrez-y pour valider le secret.
  Grappes de graines (6 grappes en Standard)
- Ni interrupteur ni porte : c'est un renfoncement ouvert dans le mur sud de la salle Field Horizon (aile serveurs, salle est) ; il est aussi ouvert côté ouest, vers l'annexe de maintenance. Entrez-y pour valider le secret.
  Charge Null Stamp (1 charge en Standard, pour une arme trouvée plus tard dans la campagne)
- Ni interrupteur ni porte : c'est un renfoncement ouvert dans le mur nord de l'aile vitrée de conformité. Entrez-y pour valider le secret.
  Pansement de terrain (+25 points de vie)
- Ni interrupteur ni porte : c'est un renfoncement ouvert dans le mur sud de la salle du marché rejoué. Entrez-y pour valider le secret.
  Rivets Rust Eater (8 rivets en Standard)
- Ni interrupteur ni porte : c'est un renfoncement ouvert dans le mur nord de la salle de données suspendue. Entrez-y pour valider le secret.
  Fusées Red Beacon (4 fusées en Standard, pour une arme trouvée plus tard dans la campagne)

DANGERS

- Les Proxy impostors (80 à 105 points de vie) ressemblent à d'autres ennemis et tirent des paquets visés, de 4 à 32 dégâts chacun.
- L'impulsion du Zizian Auditor inflige de 8 à 64 à l'impact, puis explose pour 10 au plus dans un rayon de 48 unités.

NOTES DE TERRAIN

- Les consoles imposent leur ordre : les Serveurs refusent sans le Public, la Conformité refuse sans le Public et les Serveurs.
- Les cinq traces n'ouvrent rien : chaque Utiliser augmente seulement le compteur de densité affiché, et réutiliser une trace répète la valeur en cours.
- Impostors présents : 1 en Assisté, 2 en Standard, 3 en Hostile, 4 en Signal Red. Le compte des épargnés est relevé à l'instant où vous franchissez la ligne de sortie.

SORTIE

Franchissez la ligne à l'est de la balise du silence, au bout de la route haute.

MAP11

COMPLIANCE HOSPITAL

Prenez un formulaire, obtenez trois validations, puis refusez l'officier qui l'a émis.

BRIEFING

Un hôpital géré comme une administration : l'admission à l'ouest, un double hall avec la psychiatrie au nord et les archives au sud, une clinique intérieure, la radiologie et une pharmacie en sous-sol, puis le bureau de compliance à l'est. Prenez le formulaire de compliance, faites-le valider par trois services, détruisez les trois systèmes de soutien de l'Officer et utilisez le formulaire sur lui pour le marquer REFUSÉ.

OBJECTIFS

1. Prenez le formulaire de compliance à l'admission.
2. Faites valider la psychiatrie, les archives et la radiologie.
3. Dans le bureau de compliance, détruisez les systèmes Accès, Ressources et Règle clinique.
4. Faites plier le Compliance Officer, puis appuyez sur Utiliser face à lui pour marquer le formulaire REFUSÉ.
5. Suivez la balise REFUSÉ jusqu'à la sortie.

RENSEIGNEMENTS

Hostiles	ASSI	STAN	HOST	SIGN
Compliance Officer	1	1	1	1
Resident	4	6	9	11
NovaVita Employee	2	5	7	10
Proxy impostor / Resident profile	1	1	2	2
Proxy impostor / NovaVita profile	0	1	1	2

ARMES À RAMASSER 404, Compliance, Proxy, Rust Eater

OBJETS-CLÉS Diagnostic du scanner, Formulaire de compliance, Station de validation Archives, Station de validation Psychiatrie, Station de validation Radiologie, Système Accès, Système Ressources, Système Règle clinique

Sortie: MAP12

LE PARCOURS

1 ADMISSION : LE FORMULAIRE

Le formulaire de compliance flotte droit devant vous, à l'est : passez dessus, toute validation est refusée sans lui. Le long du mur sud, prenez le 404, le Compliance, le Proxy et le Rust Eater, puis passez à l'est par le couloir de triage jusqu'au double hall.

2 PSYCHIATRIE

Prenez la porte à l'extrémité ouest du mur nord du hall vers la salle d'attente. La station de validation est côté ouest, au sud-ouest du banc : appuyez sur Utiliser depuis le sud. « VALIDATIONS DE COMPLIANCE : 1/3 ». La grille du mur est du hall s'ouvre. Le renfoncement nord contient un pansement de terrain.

3 ARCHIVES

Traversez le hall jusqu'à la porte symétrique du mur sud. Dans la salle des dossiers, la station se trouve près du mur ouest, au bout nord des rayonnages : appuyez sur Utiliser depuis le nord. « VALIDATIONS DE COMPLIANCE : 2/3 ». Le renfoncement sud contient des rivets ; des munitions 404 se trouvent dans le bureau à l'est.

LE PARCOURS — SUITE

4 LA CLINIQUE INTÉRIEURE

Passez la grille au milieu du mur est du hall. La radiologie se rejoint par le côté nord-est de la clinique. Le court passage de son mur sud descend, par la grille ouverte par les archives, vers la pharmacie et la salle de stérilisation (pansement de terrain) ; un long couloir vous ramène au nord.

5 RADIOLOGIE

En radiologie, un Proxy impostor (profil Resident) est en poste, et des formulaires Compliance se trouvent près de l'entrée. Continuez à l'est dans la salle du scanner : la station est au bout est, contre la chicane sud. Appuyez sur Utiliser depuis le nord. « TROIS VALIDATIONS — BUREAU DE COMPLIANCE OUVERT ».

6 LA GRILLE DU BUREAU

Le renfoncement nord de la salle du scanner contient une charge Null Stamp. Descendez au sud dans le couloir administratif et suivez-le vers l'est jusqu'à la grille ouverte ; le jeu sauvegarde à votre passage. L'antichambre qui suit est vide en Assisté et gardée à partir de Standard.

7 TROIS SYSTÈMES DE SOUTIEN

L'Officer se tient au nord de l'estrade centrale et ignore vos tirs. Détruisez ses trois systèmes de soutien, 90 points de vie chacun : Accès au sud-ouest, Règle clinique au sud-est, Ressources au nord. Opérez depuis le côté sud : l'estrade bloque sa ligne de tir. Des munitions 404 se trouvent à l'ouest de celle-ci.

8 MARQUEZ LE FORMULAIRE REFUSÉ

Les trois systèmes détruits, il ne tire plus qu'un paquet à la fois. Tirez jusqu'à « FORMULAIRE EXPOSÉ — UTILISEZ LE COMPLIANCE OFFICER POUR MARQUER REFUSÉ » : il se fige, invulnérable. Approchez-vous et appuyez sur Utiliser. « FORMULAIRE REFUSÉ — SUIVEZ LA BALISE REFUSÉ JUSQU'À LA SORTIE MAP12 ».

9 LA BALISE REFUSÉ

La grille au milieu du mur est du bureau est maintenant ouverte. Passez-la, dépassez la balise REFUSÉ dans la courte salle de retour et franchissez la ligne de son mur est.

COMBAT DE BOSS — COMPLIANCE OFFICER

Immobile, 620 points de vie. Invulnérable tant que les systèmes Accès, Ressources et Règle clinique sont debout. Salve complète : quatre paquets visés de 18 dégâts en Standard. Sans Accès, plus de paquets latéraux ; sans Règle clinique, plus de paquet bas ; sans Ressources, recharge de 70 tics au lieu de 48. L'estrade centrale bloque ses tirs. À 1 point de vie il se fige : appuyez sur Utiliser face à lui, formulaire en poche. Meilleures armes : Seed Driver ou Rust Eater (jusqu'à 144 et 192 par coup).

SECRETS

- Ni interrupteur ni porte : c'est un renfoncement ouvert dans le mur nord de la salle d'attente de psychiatrie. Entrez-y pour valider le secret.
  Pansement de terrain (+25 points de vie)
- Ni interrupteur ni porte : c'est un renfoncement ouvert dans le mur sud de la salle des dossiers (archives, salle ouest). Entrez-y pour valider le secret.
  Rivets Rust Eater (8 rivets en Standard)
- Ni interrupteur ni porte : c'est un renfoncement ouvert dans le mur nord de la salle du scanner (à l'est de la radiologie). Entrez-y pour valider le secret.
  Charge Null Stamp (1 charge en Standard, pour une arme trouvée plus tard dans la campagne)

DANGERS

- La salve du Compliance Officer : jusqu'à quatre paquets de 18 dégâts d'un coup tant que ses systèmes sont debout.
- Des Proxy impostors se mêlent aux Residents et aux NovaVita Employees en radiologie, dans l'antichambre et dans le bureau.

NOTES DE TERRAIN

- La radiologie refuse tant que la psychiatrie n'est pas validée ; les archives peuvent être validées à tout moment.
- Détruisez d'abord l'Accès : c'est le système le plus proche de l'entrée et il divise sa salve par deux.
- Les systèmes tombent en cinq balles de 404, en deux décharges de Compliance à bout portant ou, avec de la chance, en un seul rivet de Rust Eater (24 à 192).

SORTIE

Après le refus, passez la grille du mur est du bureau et franchissez la ligne derrière la balise REFUSÉ.

MAP12

AUDIT TRAIL

Trois auditeurs, trois consoles, trois liens à rompre avant que le cycle ne vous libère.

BRIEFING

Un complexe d'audit disposé d'ouest en est : entrée, salle de télémétrie, cour de papier, salle des instances, registre des serveurs, salle de correction automatique et chambre du cycle du Groupe 3. Rompez les trois liens auditeur / console, chacun en détruisant sa console ou en tuant son Linked Auditeur, puis utilisez le terminal Cycle Audit pour ouvrir la grille de sortie, à l'est.

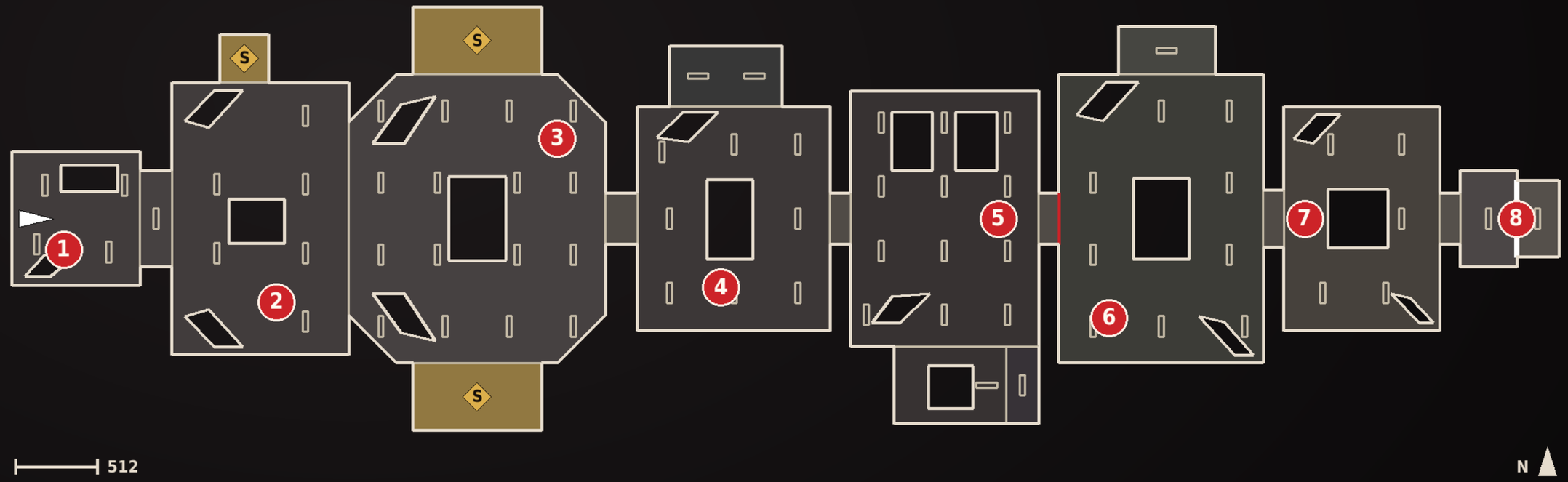
OBJECTIFS

1. Rompez le lien d'audit A dans la salle de télémétrie.
2. Rompez le lien d'audit B dans la salle des instances.
3. Rompez le lien d'audit C dans la salle de correction automatique.
4. Utilisez le terminal Cycle Audit.
5. Sortez par la grille est.

RENSEIGNEMENTS

Hostiles	ASSI	STAN	HOST	SIGN
Linked Auditeur	3	3	3	3
Automatic correction subject	3	3	3	3
Resident	3	5	7	9
NovaVita Employee	2	5	7	9
Proxy impostor / Resident profile	1	1	1	2
Proxy impostor / NovaVita profile	0	0	1	1

ARMES À RAMASSER 404, Compliance, Proxy, Seed Driver
OBJETS-CLÉS Console du lien d'audit A, Console du lien d'audit B, Console du lien d'audit C, Terminal Cycle Audit
Sortie: MAP13



LE PARCOURS

1 L'ENTRÉE DE L'AUDIT
Vous commencez face à l'est. Du côté sud de la salle d'entrée se trouvent le 404, le Compliance, le Proxy et le Seed Driver : prenez-les, puis passez à l'est par le seuil vitré.

2 LIEN D'AUDIT A
Dans la salle de télémétrie, la console A luit au sud et son Linked Auditeur tient le nord. Détruisez la console (85 points de vie) ou tuez l'Auditeur (80 points de vie) : vous obtenez « LIEN D'AUDIT 1 ROMPU — LIENS 1/3 » et la grille au bout est de la cour de papier s'ouvre.

3 LA COUR DE PAPIER
À l'est, la cour de papier est une haute pièce bâtie autour d'un puits de papier ; un pansement de terrain se trouve dans sa partie nord-est. Deux larges renfoncements, au nord et au sud, contiennent des rivets et des munitions Proxy. Un plus petit, dans le mur nord de la salle de télémétrie, contient une charge Null Stamp.

LE PARCOURS — SUITE

4 LIEN D'AUDIT B

Passez la grille A vers la salle des instances. La console B est dans la partie sud, le Linked Auditeur B au nord-est. Rompre ce lien (« LIEN D'AUDIT 2 ROMPU — LIENS 2/3 ») ouvre deux grilles à la fois : celle du registre des serveurs et, plus loin, celle de la salle de correction automatique.

5 LE REGISTRE DES SERVEURS

Traversez le registre des serveurs vers l'est. Un Proxy impostor (profil Resident) se tient dans sa partie sud-est ; des formulaires Compliance sont posés devant la grille est. Une marche plus bas, dans le mur sud, mène à l'archive basse et à ses munitions 404. Le jeu sauvegarde après la grille est.

6 LIEN D'AUDIT C

Dans la salle de correction automatique, la console C se trouve dans la partie sud-ouest et le Linked Auditeur C au nord-est. Rompez le lien : « TROIS LIENS ROMPUS — CADRE CYCLE AUDIT OUVERT ». Un pansement de terrain se trouve juste à l'est de la console.

7 LE TERMINAL CYCLE AUDIT

Passez la grille du mur est. Le terminal Cycle Audit vous fait face, devant le cadre du cycle : appuyez sur Utiliser depuis l'ouest. Les quatre silhouettes du Groupe 3 présentes dans la salle sont inertes. Le long message qui suit se termine en annonçant la grille de sortie, à l'est.

8 LA GRILLE DE SORTIE

Contournez le cadre jusqu'à la grille ouverte au milieu du mur est, traversez la petite salle d'enregistrement et franchissez la ligne de l'autre côté.

SECRETS

- Ni interrupteur ni porte : c'est un renfoncement ouvert dans le mur nord de la salle de télémétrie. Entrez-y pour valider le secret.
  Charge Null Stamp (1 charge en Standard, pour une arme trouvée plus tard dans la campagne)
- Ni interrupteur ni porte : c'est un renfoncement ouvert dans le mur nord de la cour de papier (large de 800 unités). Entrez-y pour valider le secret.
  Rivets Rust Eater (8 rivets en Standard)
- Ni interrupteur ni porte : c'est un renfoncement ouvert dans le mur sud de la cour de papier (large de 800 unités). Entrez-y pour valider le secret.
  Munitions 9 mm Proxy (20 munitions en Standard)

DANGERS

- Les Linked Auditeurs tirent une impulsion qui inflige de 8 à 64 à l'impact, puis explose pour 10 au plus dans un rayon de 48 unités : une seule impulsion peut coûter jusqu'à 74 points de vie en Standard.
- Chaque lien possède un Automatic correction subject, un Resident qui revient une fois, 3 secondes après sa mort, tant que son lien est intact.

NOTES DE TERRAIN

- Rompez le lien avant de tuer son Automatic correction subject : une fois le lien rompu, il reste mort.
- Un Linked Auditeur rompt son lien où qu'il meure. Une fois une grille ouverte, il peut venir à vous ; le tuer dans la salle précédente compte.
- Les consoles ne ripostent pas : si vous avez des munitions, la console est la moitié la plus sûre de chaque lien.

SORTIE

Après le Cycle Audit, passez la grille du mur est de la chambre du cycle et franchissez la ligne qui suit.

ÉPISODE IV

CEINTURE DE ROUILLE DE DIEU

Louve voit la rouille devenir spectacle dans une fonderie dont l'atelier survit à ses slogans, et Belialgrad compte chaque respiration. Sur la jetée, une pièce tient sur la tranche : soixante-six battements, une erreur voulue, et un compte qu'on laisse boiter.

> Louve voit la rouille devenir spectacle.
> Un atelier survit à ses slogans.
> Belialgrad compte chaque respiration.
> Sur la jetée, une pièce tient sur la tranche.
> Soixante-six battements. Une erreur voulue.
> Laissez boiter le compte.
> La trace de Zeyneb survit dans un visage copié.

MAP13 LES MANGEURS DE ROUILLE
MAP14 BELIALGRAD
MAP15 LES FILS DE BELIAL
MAP16 CATHÉDRALE DE FERRAILLE

MAP 13

LES MANGEURS DE ROUILLE

La rouille nourrit les mangeurs ; ouvrez les boucles de purge et laissez Al Gharib conclure.

BRIEFING

Une fonderie bâtie autour d'un hub central : un atelier au nord, une gare de triage au sud, des logements ouvriers au nord-est et l'arène du magnésium à l'est. Ouvrez les trois vannes de purge, une par aile, puis rejoignez le relais d'Al Gharib dans l'arène et utilisez-le : il met fin au combat et la grille est s'ouvre.

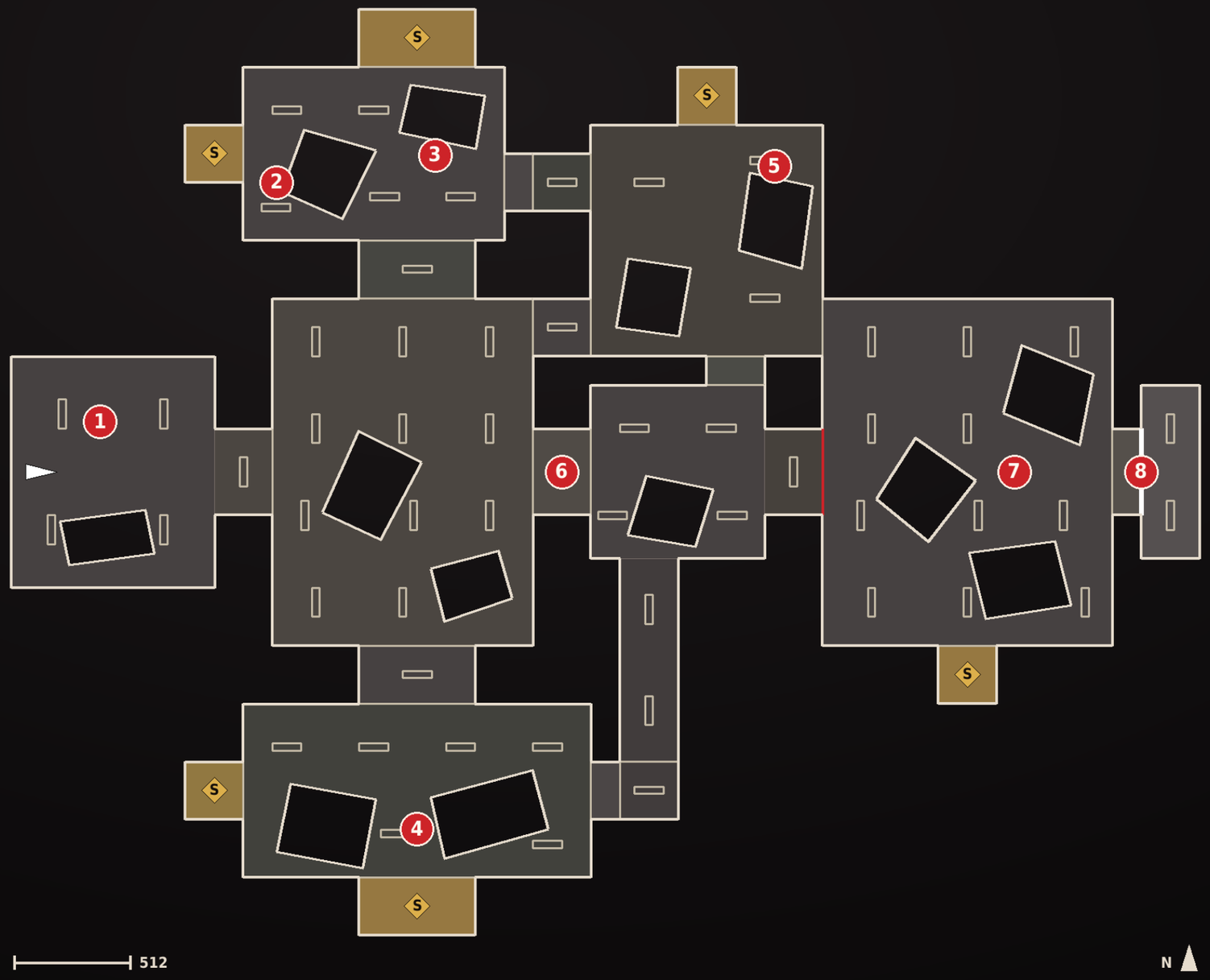
OBJECTIFS

1. Ouvrez les trois vannes de purge de la fonderie.
2. Suivez la ligne de magnésium vers l'est.
3. Utilisez le relais d'Al Gharib.
4. Sortez par la grille est.

RENSEIGNEMENTS

Hostiles	ASSI	STAN	HOST	SIGN
Mangeur de Rouille	8	12	17	22

ARMES À RAMASSER 404, Compliance, Proxy, Rust Eater, Seed Driver
OBJETS-CLÉS Relais d'Al Gharib, Rust Eater, Vanne de purge A, Vanne de purge B, Vanne de purge C
Sortie: MAP14



LE PARCOURS

1 LA VALLÉE CHIMIQUE

Vous commencez face à l'est. Dans la moitié nord de la première salle se trouvent, alignés, le 404, le Compliance, le Proxy et le Seed Driver : prenez-les, puis passez à l'est par la brèche jusqu'au hub de la fonderie.

2 LE RUST EATER

Prenez l'ouverture nord du hub vers l'atelier. Le Rust Eater est juste à l'ouest de la grande presse : prenez-le d'abord. Les Mangeurs de Rouille (240 points de vie) frappent à 18 au corps à corps et lancent de la ferraille à 18. Près des blocs de métal réactif, ils encaissent moitié moins ; un rivet annule cela 3 secondes.

3 VANNE A, DANS L'ATELIER

La vanne A se trouve juste au sud de l'autel, dans la moitié est de l'atelier : appuyez sur Utiliser. « VANNES DE PURGE DE LA FONDERIE : 1/3 ». Une grille s'ouvre dans le mur est, raccourci vers les logements ouvriers. Le renfoncement ouest contient un pansement de terrain, le renfoncement nord une charge Null Stamp.

4 VANNE B, DANS LA GARE DE TRIAGE

Descendez par l'ouverture sud du hub dans la gare de triage. La vanne B est au sud, entre la citerne et la grue : appuyez sur Utiliser côté nord. « VANNES DE PURGE DE LA FONDERIE : 2/3 ». À l'est, une grille s'ouvre sur un convoyeur montant au nord. Renfoncements ouest et sud : munitions Proxy, grappes de graines.

LE PARCOURS — SUITE

5 VANNE C, DANS LES LOGEMENTS OUVRIERS

Rejoignez les logements ouvriers par le passage de l'angle nord-est du hub, ou par le raccourci de l'atelier. La vanne C est au nord-est, juste au nord du second bloc de logements : appuyez sur Utiliser depuis l'ouest. « TROIS BOUCLES DE PURGE OUVERTES — SUIVEZ LA LIGNE DE MAGNÉSIUM ». Le renfoncement nord contient des munitions 404.

6 LA GRILLE FINALE

La troisième vanne a ouvert la grille finale, au milieu du mur est du hub, signalée par une balise de route : les balises mènent à l'est par la salle de préparation et la nef des tuyaux, avec une sauvegarde automatique à l'entrée de l'arène. Plus court : l'angle sud-est des logements ouvriers donne directement sur l'arène du magnésium.

7 LE RELAIS D'AL GHARIB

Le relais est à l'est de l'arène, entre la grue et le four : courez-y et appuyez sur Utiliser, sans nettoyer la salle. « AL GHARIB ENTRE DANS LA LIGNE DU FOUR — LE RELAIS OUVRIRA LA GRILLE EST ». 1,5 seconde plus tard, tous les Mangeurs de la carte meurent ; après 5 secondes, la grille est s'ouvre.

8 LA GRILLE EST

Des rivets vous attendent dans le renfoncement du mur sud de l'arène. Passez ensuite la grille ouverte au milieu du mur est, derrière la dernière balise de route, et franchissez la ligne.

SECRETS

- Ni interrupteur ni porte : c'est un renfoncement ouvert dans le mur ouest de l'atelier. Entrez-y pour valider le secret.
  Pansement de terrain (+25 points de vie)
- Ni interrupteur ni porte : c'est un renfoncement ouvert dans le mur nord de l'atelier, derrière l'autel. Entrez-y pour valider le secret.
  Charge Null Stamp (1 charge en Standard, pour une arme trouvée plus tard dans la campagne)
- Ni interrupteur ni porte : c'est un renfoncement ouvert dans le mur ouest de la gare de triage. Entrez-y pour valider le secret.
  Munitions 9 mm Proxy (20 munitions en Standard)
- Ni interrupteur ni porte : c'est un renfoncement ouvert dans le mur sud de la gare de triage. Entrez-y pour valider le secret.
  Grappes de graines (6 grappes en Standard)
- Ni interrupteur ni porte : c'est un renfoncement ouvert dans le mur nord des logements ouvriers. Entrez-y pour valider le secret.
  Munitions de propriété 404 (20 munitions en Standard)
- Ni interrupteur ni porte : c'est un renfoncement ouvert dans le mur sud de l'arène du magnésium. Entrez-y pour valider le secret.
  Rivets Rust Eater (8 rivets en Standard)

DANGERS

- Mangeurs de Rouille : 240 points de vie, 18 dégâts au corps à corps, 18 par ferraille lancée. À moins de 320 unités d'un bloc de métal réactif, ils deviennent légèrement translucides et encaissent moitié moins.
- Mangeurs par salle : chaque aile (atelier, gare de triage, logements ouvriers) en compte 2 en Assisté, 3 en Standard, 4 en Hostile et 5 en Signal Red ; l'arène en compte 2, 3, 5 et 7.

NOTES DE TERRAIN

- Les vannes peuvent être ouvertes dans n'importe quel ordre ; chacune ouvre sa propre grille de retour et la troisième ouvre la grille finale.
- Le Rust Eater est l'arme de ce niveau : un rivet inflige de 24 à 192 dégâts, une fois et demie cela sur un Mangeur (36 à 288), et annule sa protection métallique pendant 3 secondes.
- Le relais tue tous les Mangeurs restants, où qu'ils soient sur la carte : le combat de l'arène peut être entièrement évité.

SORTIE

Après la séquence du relais, passez la grille est de l'arène du magnésium et franchissez la ligne.

MAP14

BELIALGRAD

Une poste qui compte chaque souffle : trois formulaires et une salle à traverser sans respirer.

BRIEFING

La poste centrale de Belialgrad : un hall d'arrivée, le hall du formulaire K et ses trois ailes (objets non conformes au nord, courrier mort au sud, chambres d'écho à l'est), puis la salle des appels d'air, un couloir mobile et la galerie des casiers. Validez les trois canaux du formulaire K, traversez en courant la salle des appels d'air, passez la grille du couloir pendant qu'elle est ouverte et utilisez le casier A-419 pour libérer la sortie.

OBJECTIFS

1. Validez les trois canaux du formulaire K.
2. Traversez la salle des appels d'air sans vous attarder.
3. Passez la grille du couloir mobile pendant une fenêtre d'ouverture.
4. Ouvrez le casier A-419.
5. Prenez la route de la jetée jusqu'à la sortie.

RENSEIGNEMENTS

Hostiles	ASSI	STAN	HOST	SIGN
Resident / Belialgrad replay	10	15	21	27

ARMES À RAMASSER 404, Compliance, Proxy, Rust Eater, Seed Driver

OBJETS-CLÉS Canal du formulaire K : hors statut, Canal du formulaire K : humain, Canal du formulaire K : mécanique, Casier A-419

Sortie: MAP15

LE PARCOURS

1 L'ARRIVÉE CIVIQUE

Vous commencez face à l'est. Cinq armes sont alignées dans la moitié nord du hall : le 404, le Compliance, le Proxy, le Rust Eater et le Seed Driver. Prenez-les et passez à l'est dans le hall du formulaire K ; le renfoncement au bout nord de son mur ouest contient un pansement de terrain.

2 LE CANAL HUMAIN

Le hall s'ouvre au nord sur la salle des objets non conformes. Le canal humain est dans son angle nord-ouest, après la première cage : appuyez sur Utiliser depuis le sud. « CANAUX DU FORMULAIRE K VALIDÉS : 1/3 ». Une grille de retour s'ouvre au sud-est, vers le hall. Le renfoncement ouest contient du carburant Bed Bugger.

3 LE CANAL MÉCANIQUE

Le hall s'ouvre au sud sur la salle du courrier mort. Le canal mécanique se trouve tout au sud, à l'est du convoyeur : appuyez sur Utiliser depuis le nord. « CANAUX DU FORMULAIRE K VALIDÉS : 2/3 ». Sa grille de retour s'ouvre de la même façon. Le renfoncement ouest contient des munitions Proxy.

LE PARCOURS — SUITE

4 LE CANAL HORS STATUT

Prenez le passage au milieu du mur est du hall vers les chambres d'écho. Le troisième canal est à l'est, juste au nord du bureau de dictée : appuyez sur Utiliser depuis l'ouest. « TROIS CANAUX VALIDÉS — SOUS-SOL DES APPELS D'AIR LIBÉRÉ ». La grille du mur est s'ouvre. Le renfoncement nord contient des grappes de graines.

5 L'APPROCHE DES APPELS D'AIR

Passez la grille libérée ; le jeu sauvegarde. Choisissez votre trajectoire avant d'avancer : un bloc de standard occupe le milieu de la salle suivante, il faudra donc le contourner par le nord ou par le sud, et la sortie est l'ouverture au milieu du mur est, tout au fond.

6 LA SALLE DES APPELS D'AIR

« APPELS D'AIR — NE RESTEZ PAS ICI / NE RESPIREZ PAS ». Après 1,5 seconde à l'intérieur, vous perdez 6 points de vie chaque seconde. Contournez le standard en courant et sortez par l'ouverture est sans combattre les Residents. Le renfoncement du mur nord (munitions 404) est hors zone : y entrer remet le compte à zéro.

7 LA GRILLE MOBILE

À l'est de la salle, vous êtes à l'abri : « SALLE DES APPELS D'AIR TRAVERSÉE — LE COULOIR MOBILE S'ALIGNE PAR COURTES FENÊTRES ». La grille devant vous s'ouvre 2,4 secondes puis se ferme 3,6 secondes, en boucle, ouverte d'abord à votre passage. La balise voisine s'allume quand elle est ouverte. Attendez ici et passez pendant une fenêtre.

8 LE COULOIR MOBILE

Traversez la salle suivante entre ses deux blocs de cadres ; elle est vide en Assisté et abrite des Residents à partir de Standard. Un renfoncement du mur nord contient des rivets Rust Eater. Continuez à l'est jusqu'à la galerie des casiers.

9 LE CASIER A-419

Le casier A-419 est à l'est de la galerie, juste à l'ouest du bloc miroir : appuyez sur Utiliser depuis l'ouest. « A-419 OUVERT — COULOIR STABILISÉ / ROUTE DE LA JETÉE LIBÉRÉE ». La grille du couloir reste désormais ouverte et la grille de sortie du mur est s'ouvre. Le renfoncement nord contient une charge Null Stamp.

10 LA ROUTE DE LA JETÉE

Contournez le bloc miroir jusqu'à la grille au milieu du mur est et franchissez la ligne juste derrière, à l'air libre.

SECRETS

- Ni interrupteur ni porte : c'est un renfoncement ouvert au bout nord du mur ouest du hall du formulaire K. Entrez-y pour valider le secret.
  Pansement de terrain (+25 points de vie)
- Ni interrupteur ni porte : c'est un renfoncement ouvert dans le mur ouest de la salle des objets non conformes (aile nord). Entrez-y pour valider le secret.
  Carburant Bed Bugger (40 unités en Standard, pour une arme trouvée plus tard dans la campagne)
- Ni interrupteur ni porte : c'est un renfoncement ouvert dans le mur ouest de la salle du courrier mort (aile sud). Entrez-y pour valider le secret.
  Munitions 9 mm Proxy (20 munitions en Standard)
- Ni interrupteur ni porte : c'est un renfoncement ouvert dans le mur nord des chambres d'écho (aile est). Entrez-y pour valider le secret.
  Grappes de graines (6 grappes en Standard)
- Ni interrupteur ni porte : c'est un renfoncement ouvert dans le mur nord de la salle des appels d'air ; à l'intérieur, vous êtes hors de la zone de dégâts. Entrez-y pour valider le secret.
  Munitions de propriété 404 (20 munitions en Standard)
- Ni interrupteur ni porte : c'est un renfoncement ouvert dans le mur nord de la salle du couloir mobile. Entrez-y pour valider le secret.
  Rivets Rust Eater (8 rivets en Standard)
- Ni interrupteur ni porte : c'est un renfoncement ouvert dans le mur nord de la galerie des casiers. Entrez-y pour valider le secret.
  Charge Null Stamp (1 charge en Standard, pour une arme trouvée plus tard dans la campagne)

DANGERS

- La salle des appels d'air (toute la salle entre x 2304 et 2944) : 6 dégâts par seconde après la première seconde et demie, infligés directement par le niveau : impossible de les esquiver, il faut sortir.
- La grille mobile se referme après 2,4 secondes. Si vous la manquez, attendez dans le court passage à l'est de la salle des appels d'air, qui est hors de la zone de dégâts.
- Residents / Belialgrad replay : 30 points de vie, 7 dégâts au corps à corps ; ils sont 10 en Assisté, 15 en Standard, 21 en Hostile, 27 en Signal Red.

NOTES DE TERRAIN

- Les trois canaux peuvent être validés dans n'importe quel ordre ; seul le troisième libère la grille de la salle des appels d'air.
- Le compte repart de zéro chaque fois que vous quittez la salle des appels d'air : la première seconde et demie de chaque entrée est gratuite.
- Le casier A-419 refuse tant que vous n'avez pas traversé la salle des appels d'air d'ouest en est avec trois canaux validés.

SORTIE

Après avoir ouvert le casier A-419, passez la grille du mur est de la galerie des casiers et franchissez la ligne.

MAP15

LES FILS DE BELIAL

Soixante-six battements par minute : tenez le tempo pour entrer, brisez-le pour le faire tomber.

BRIEFING

Les Fils de Belial tiennent un complexe sur la jetée : un hall d'arrivée, un parvis de casino, la loge de la dette, le hangar de réception, puis la jetée, l'approche de l'autel et l'estrade du Grand. Faites tenir la pièce sur la tranche en appuyant trois fois sur Utiliser sur le tempo 66 BPM, enregistrez-vous à la Réception, tamponnez trois tables à contretemps, puis faites tomber Belial Horizontal et utilisez sur lui la marque ARRIÉRÉS.

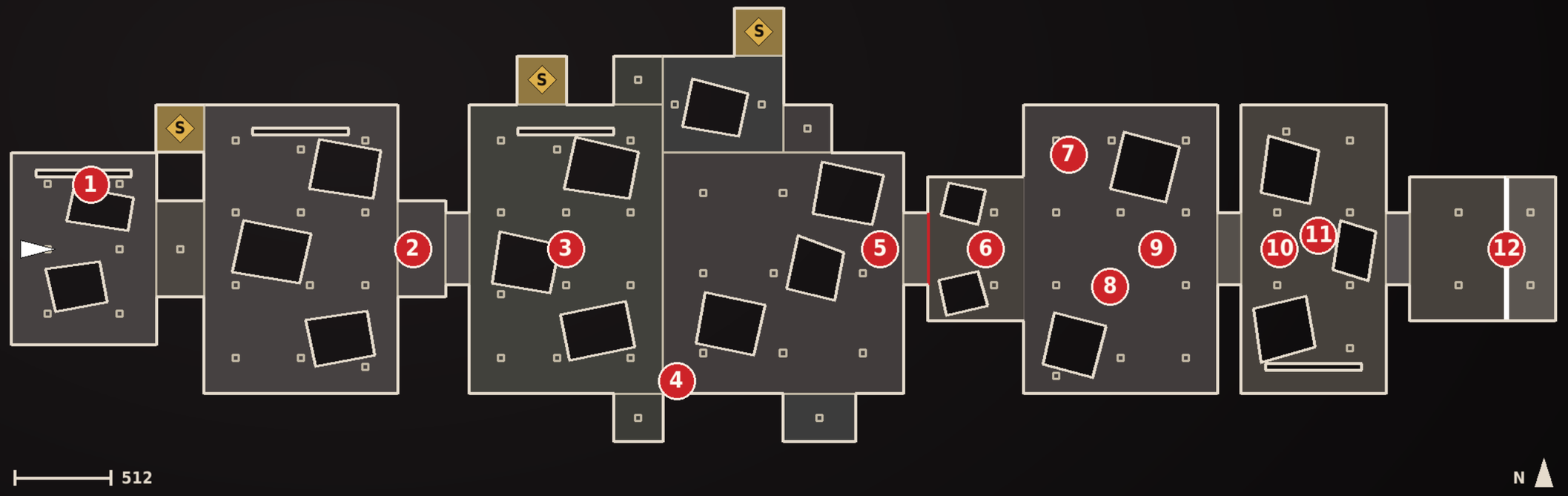
OBJECTIFS

1. Tenez la pièce sur le tempo 66 BPM, trois fois.
2. Enregistrez-vous à la Réception, au registre.
3. Tamponnez les trois tables à contretemps.
4. Faites boiter le Grand et utilisez sur lui la marque ARRIÉRÉS.
5. Suivez la jetée jusqu'à la sortie.

RENSEIGNEMENTS

Hostiles	ASSI	STAN	HOST	SIGN
Belial Horizontal / the Grand	1	1	1	1
DR KURT ZEYNEB / COPIE RÉSIDUELLE	1	1	1	1
Fils de Belial / synchronized ritual	8	14	19	24

ARMES À RAMASSER 404, Compliance, Proxy, Rust Eater, Seed Driver
OBJETS-CLÉS Marque ARRIÉRÉS, Registre de la RÉCEPTION, Rituel de la pièce sur la tranche, Table de tampon A, Table de tampon B, Table de tampon C
Sortie: MAP16



LE PARCOURS

1 L'ARRIVÉE

Vous commencez face à l'est. Cinq armes se trouvent dans la moitié nord du hall : le 404, le Compliance, le Proxy, le Rust Eater et le Seed Driver. Prenez-les et passez à l'est sur le parvis du casino ; le renfoncement au bout nord de son mur ouest contient un pansement de terrain.

2 LA PIÈCE SUR LA TRANCHE

Au bout est du parvis se trouve le rituel de la pièce ; la balise rouge au sud-ouest s'allume à chaque battement. Appuyez trois fois sur Utiliser face à la pièce, balise allumée : « TROIS IMPULSIONS TENUES — LE COMPTE DE LA JETÉE S'OUVRE ». Un raté n'efface pas vos réussites. La grille derrière la pièce s'ouvre.

3 LA LOGE DE LA DETTE

La loge est tenue par des Fils de Belial (110 points de vie) qui ne frappent que sur le battement, à 12 : reculez quand le tempo sonne. Renfoncement nord : carburant Bed Bugger. Tout son côté est donne sur le hangar de réception ; au nord-est, l'archive du prophète a un renfoncement avec une charge Null Stamp.

LE PARCOURS — SUITE

4 FACULTATIF : LA COPIE RÉSIDUELLE

Dans l'angle sud-ouest du hangar attend DR KURT ZEYNEB / COPIE RÉSIDUELLE : 2400 points de vie, en sommeil tant que vous restez à plus de 320 unités ou hors de sa vue, et que vous ne lui tirez pas dessus. Facultative, hors du compte des éliminations. Pour l'éviter, longez le nord en passant de la loge au hangar.

5 LA RÉCEPTION

Le registre de la RÉCEPTION se trouve au bout est du hangar, devant la grille fermée, avec la stèle de Zeyneb quelques pas avant. Appuyez sur Utiliser depuis l'ouest : « RÉCEPTION ENREGISTRÉE — TROIS TAMPONS À CONTRETEMPS BRISERONT LA LIGNE DU GRAND ». La grille de la jetée s'ouvre.

6 LA PROCESSION DE LA JETÉE

Le jeu sauvegarde quand vous posez le pied sur la jetée. Éliminez les Fils entre les deux piles et avancez à l'est dans la large approche de l'autel. Une seconde balise rouge se dresse à son entrée : à partir d'ici, il faut agir quand elle est éteinte.

7 TABLE DE TAMPON A

La table A est dans la partie nord-ouest de l'approche de l'autel. Appuyez sur Utiliser depuis le sud quand la balise n'est PAS allumée : « SABOTAGE À CONTRETEMPS : 1/3 ». Sur le battement, vous obtenez « LE TAMPON TOMBE SUR LE TEMPO — SABOTAGE REFUSÉ » : attendez un instant et recommencez.

8 TABLE DE TAMPON B

La table B est au sud de l'axe central, au nord-est du bloc reliquaire sud : appuyez sur Utiliser depuis le nord, là encore entre deux battements. « SABOTAGE À CONTRETEMPS : 2/3 ».

9 TABLE DE TAMPON C

La table C se trouve sur l'axe central, vers la grille est : appuyez sur Utiliser depuis l'ouest, à contretemps. « TROIS TAMPONS À CONTRETEMPS — MARQUE ARRIÉRÉS ÉMISE / LE GRAND EST EXPOSÉ ». Vous recevez la marque ARRIÉRÉS et la grille de l'estrade s'ouvre. Les trois tables peuvent être tamponnées dans n'importe quel ordre.

10 BELIAL HORIZONTAL

Le Grand siège, immobile, au milieu de l'estrade et ne tire que sur le battement : deux vagues de dette de 24 dégâts, l'une visée sur vous, l'autre décalée de 14 degrés. Servez-vous des ailes de chaînes au nord et au sud de l'entrée comme abri et tirez entre les battements jusqu'à ce qu'il boite.

11 LA MARQUE ARRIÉRÉS

« LE GRAND BOITE — UTILISEZ SUR LUI LA MARQUE ARRIÉRÉS » : il est maintenant figé et invulnérable. Approchez-vous et appuyez sur Utiliser. « LE COMPTE TIENT PARCE QU'IL BOITE — ROUTE VERS MAP16 OUVERTE » : la grille du mur est s'ouvre.

12 LA JETÉE DE L'ÉPILOGUE

Contournez le bloc du registre derrière lui, passez la grille est, suivez le dernier tronçon de jetée et franchissez la ligne à son extrémité.

COMBAT DE BOSS — BELIAL HORIZONTAL / THE GRAND

Immobile, 660 points de vie. Insensible aux tirs tant que les trois tables ne sont pas sabotées à contretemps. Il ne tire que sur le tempo 66 BPM, environ toutes les 3 secondes : deux vagues de dette de 24 dégâts en Standard, l'une visée, l'autre décalée de 14 degrés. Abritez-vous derrière les deux ailes de chaînes de l'entrée. À 1 point de vie il se fige : appuyez sur Utiliser avec la marque ARRIÉRÉS. Meilleures armes : Seed Driver ou Rust Eater (jusqu'à 144 et 192 par coup).

SECRETS

- Ni interrupteur ni porte : c'est un renfoncement ouvert au bout nord du mur ouest du parvis du casino. Entrez-y pour valider le secret.
  Pansement de terrain (+25 points de vie)
- Ni interrupteur ni porte : c'est un renfoncement ouvert dans le mur nord de la loge de la dette. Entrez-y pour valider le secret.
  Carburant Bed Bugger (40 unités en Standard, pour une arme trouvée plus tard dans la campagne)
- Ni interrupteur ni porte : c'est un renfoncement ouvert dans le mur nord de l'archive du prophète (au nord-est de la loge). Entrez-y pour valider le secret.
  Charge Null Stamp (1 charge en Standard, pour une arme trouvée plus tard dans la campagne)

DANGERS

- Tout ici suit une même horloge à 66 BPM : les Fils de Belial ne frappent au corps à corps que sur le battement (12 dégâts) et le Grand ne tire que sur le battement.
- Vagues de dette : 24 dégâts chacune en Standard, deux par salve.
- La copie résiduelle de l'angle sud-ouest du hangar se réveille à moins de 320 unités et possède 2400 points de vie.

NOTES DE TERRAIN

- La balise est allumée environ 0,3 seconde sur chaque battement de 0,9 seconde, et le son du battement tombe au milieu de cette fenêtre : appuyez sur le son pour la pièce, juste après l'extinction pour les tables.
- Chaque appui verrouille le rituel pendant 10 tics (moins d'un tiers de seconde) : ne martelez pas Utiliser.
- Les ratés ne font jamais perdre de progression, ni sur la pièce ni sur les tables.

SORTIE

Après avoir utilisé la marque ARRIÉRÉS sur le Grand, passez la grille est de l'estrade et franchissez la ligne au bout de la jetée.

A P

CATHÉDRALE DE FERRAILLE

Une cathédrale soudée de ferraille, qui nourrit son saint par trois plaques d'armure.

BRIEFING

Un pèlerinage dans une cathédrale de ferraille : la nef, deux chapelles latérales et un transept, puis la forge des offrandes, la crypte de la masse et le chœur où Saint Ferrique attend derrière une grille scellée. Arrachez les trois plaques d'armure de la chapelle nord, de la chapelle sud et du transept ; le chœur s'ouvre. Épuisez le Saint, puis appuyez sur Utiliser face à lui pour arracher la dernière ligne d'alimentation.

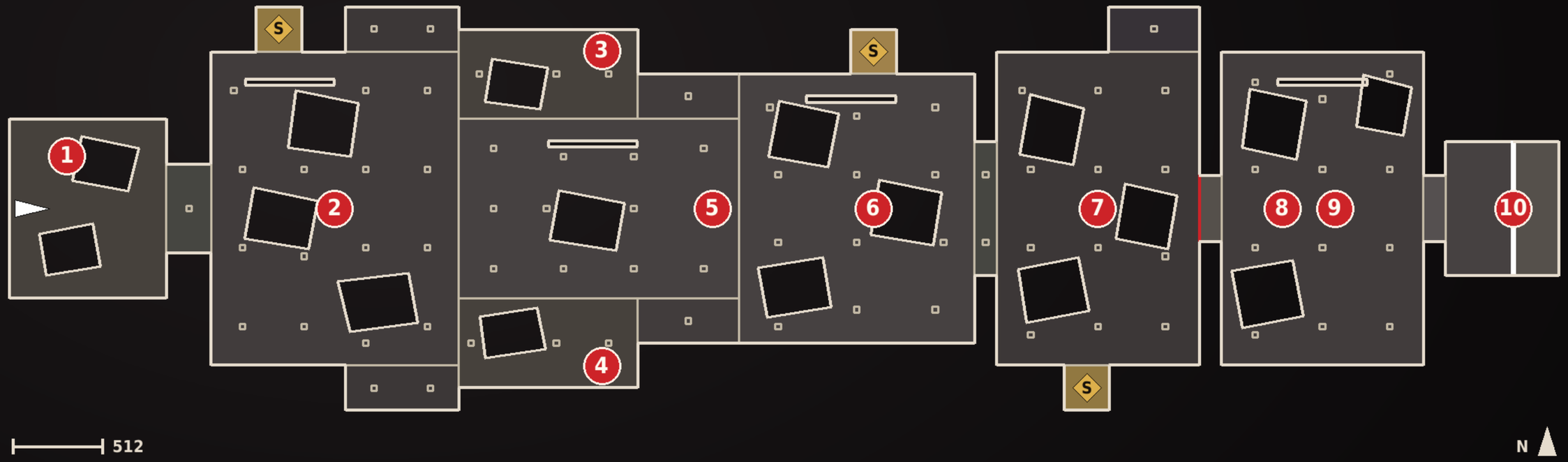
OBJECTIFS

1. Arrachez les trois plaques d'armure.
2. Allez à l'est, après la forge, jusqu'au chœur.
3. Épuisez Saint Ferrique, puis utilisez-le pour arracher la dernière ligne d'alimentation.
4. Sortez par la procession du Red Country.

RENSEIGNEMENTS

Hostiles	ASSI	STAN	HOST	SIGN
Saint Ferrique / armor-fed mass	1	1	1	1
Mangeur de Rouille	7	11	15	19

ARMES À RAMASSER 404, Compliance, Rust Eater, Seed Driver
OBJETS-CLÉS Plaque d'armure A, Plaque d'armure B, Plaque d'armure C
Sortie: MAP17



LE PARCOURS

1 LE CHEMIN DU PÈLERINAGE

Vous commencez face à l'est, à ciel ouvert. Dans la moitié nord se trouvent le 404, le Compliance et le Rust Eater, et le Seed Driver un peu plus loin au nord-est. Prenez-les et passez à l'est par le seuil jusqu'à la nef de ferraille.

2 LA NEF DE FERRAILLE

Des Mangeurs de Rouille tiennent la nef : trois en Assisté et en Standard, davantage au-delà. Cette carte ne contient pas de métal réactif : ils n'ont donc jamais leur protection, et les rivets du Rust Eater infligent toujours une fois et demie leurs dégâts. Le renfoncement du mur nord contient un pansement de terrain.

3 PLAQUE A, CHAPELLE NORD

À l'est de la nef, le transept est bordé de deux chapelles ouvertes sur lui. Dans la chapelle nord, la plaque A se trouve près du mur nord, à l'est du râtelier : appuyez sur Utiliser depuis le sud. « PLAQUES D'ARMURE ARRACHÉES : 1/3 ».

4 PLAQUE B, CHAPELLE SUD

Traversez le transept jusqu'à la chapelle sud. La plaque B se trouve près du mur sud, à l'est du râtelier : appuyez sur Utiliser depuis le nord. « PLAQUES D'ARMURE ARRACHÉES : 2/3 ». À partir de Standard, un Mangeur garde cette chapelle.

5 PLAQUE C, TRANSEPT

La plaque C se trouve sur l'axe central, au bout est du transept, après la masse d'armures : appuyez sur Utiliser depuis l'ouest. « TROIS PLAQUES ARRACHÉES — SAINT FERRIQUE EST DÉNUDÉ / LE CHŒUR S'OUVRE — À L'EST, APRÈS LA FORGE ». Les plaques peuvent être arrachées dans n'importe quel ordre.

LE PARCOURS — SUITE

6 LA FORGE DES OFFRANDES

Continuez à l'est dans la forge, entre deux creusets et un bloc marteau. Des Mangeurs attendent au seuil et dans la partie nord. Le renfoncement du mur nord contient du carburant Bed Bugger. Sortez par le goulet au milieu du mur est.

7 LA CRYPTE DE LA MASSE

La crypte est la dernière salle avant le chœur. Éliminez ses Mangeurs, prenez la charge Null Stamp dans le renfoncement du mur sud, puis rejoignez la grille au milieu du mur est, ouverte depuis la troisième plaque. Le jeu sauvegarde quand vous l'atteignez.

8 SAINT FERRIQUE

Le Saint se tient immobile au milieu du chœur et tire dès qu'il vous voit : deux carreaux de ferraille de 24 dégâts, l'un visé, l'autre décalé de 16 degrés. Les ailes d'armures au nord et au sud de l'entrée offrent un abri. Privé de ses plaques, il ne se régénère plus : continuez à tirer.

9 LA DERNIÈRE LIGNE D'ALIMENTATION

« SAINT FERRIQUE EST À NU — UTILISEZ-LE POUR ARRACHER LA DERNIÈRE LIGNE D'ALIMENTATION » : il est figé et invulnérable. Approchez-vous et appuyez sur Utiliser. « DERNIÈRE LIGNE ARRACHÉE — LA PROCESSION DU RED COUNTRY S'OUVRE » : la grille du mur est s'ouvre.

10 LA PROCESSION DU RED COUNTRY

Passez la grille au milieu du mur est et sortez à ciel ouvert ; franchissez la ligne au bout de la procession.

COMBAT DE BOSS — SAINT FERRIQUE / ARMOR-FED MASS

Immobile, 760 points de vie. Avec ses plaques, il régénère 10 points de vie par seconde et ne descend pas sous 240 ; mais le chœur ne s'ouvre qu'une fois les trois arrachées : vous l'affrontez à nu. Il tire deux carreaux de ferraille toutes les 3,7 secondes, 24 dégâts en Standard, l'un visé, l'autre décalé de 16 degrés. Abritez-vous derrière les deux ailes d'armures. À 1 point de vie il se fige : appuyez sur Utiliser. Meilleures armes : Seed Driver ou Rust Eater (jusqu'à 144 et 192).

SECRETS

- Ni interrupteur ni porte : c'est un renfoncement ouvert dans le mur nord de la nef de ferraille. Entrez-y pour valider le secret.
  Pansement de terrain (+25 points de vie)
- Ni interrupteur ni porte : c'est un renfoncement ouvert dans le mur nord de la forge des offrandes. Entrez-y pour valider le secret.
  Carburant Bed Bugger (40 unités en Standard, pour une arme trouvée plus tard dans la campagne)
- Ni interrupteur ni porte : c'est un renfoncement ouvert dans le mur sud de la crypte de la masse. Entrez-y pour valider le secret.
  Charge Null Stamp (1 charge en Standard, pour une arme trouvée plus tard dans la campagne)

DANGERS

- Carreaux de ferraille de Saint Ferrique : 24 dégâts chacun en Standard, deux par salve.
- Mangeurs de Rouille : 240 points de vie, 18 dégâts au corps à corps et 18 par ferraille lancée ; quelle que soit la difficulté, ils tiennent la nef, la forge et la crypte.

NOTES DE TERRAIN

- Aucun ennemi ne doit mourir pour progresser : les trois plaques ne demandent qu'un Utiliser, et la grille du chœur ne dépend que d'elles.
- Les rivets du Rust Eater infligent de 36 à 288 à un Mangeur. Contre le Saint, les grappes du Seed Driver (18 à 144) et les rivets (24 à 192) frappent bien plus fort que les 22 fixes du 404.
- Une fois à nu, le Saint a déjà fini de recharger avant votre arrivée : attendez-vous à une salve dès que vous passez la grille, et entrez en longeant une aile.

SORTIE

Après avoir arraché la dernière ligne d'alimentation, passez la grille est du chœur et franchissez la ligne au bout de la procession.

ÉPISODE V

RED COUNTRY

Une rue tient pendant soixante-douze heures, les morsures font un alphabet sur la route du sud, et Papillons propose une copie parfaite. La ligne s'achève à Red Flags, où le témoin garde un disque et un carnet et où l'enregistreur survit à la voix ; une sortie secrète de Papillons de Minuit mène à l'interlude South of the Border.

> Mara aligne les aiguilles de tatouage.
> Une rue tient pendant soixante-douze heures.
> Sur la route, les morsures font un alphabet.
> Papillons propose une copie parfaite.
> South of the Border répète ses routines.
> Le témoin garde un disque et un carnet.
> L'enregistreur survit à la voix.

MAP17	72 HEURES
MAP18	BED BUGS
MAP19	PAPILLONS DE MINUIT
MAP21	AU SUD DE LA FRONTIÈRE
MAP20	RED FLAGS

MAP17

72 HEURES

Une rue détrempée décompte trois jours, et seuls vos gestes font avancer l'horloge.

BRIEFING

Vous entrez par l'ouest sur une avenue détrempée. Cinq seuils, toujours dans le même ordre, ouvrent chacun la suite de la rue : un reflet dans une flaque, le flux CCTV municipal, le poste de triage PROPRE, la purge du canal et l'horloge de départ de 05:17. Il n'y a aucun vrai chronomètre : attendre ne change rien.

OBJECTIFS

1. Lisez Signal Red dans la flaque du carrefour.
2. Coupez le flux CCTV municipal.
3. Apposez PROPRE au poste de triage du centre de crise.
4. Ouvrez la vanne de purge du canal.
5. Réglez l'horloge de départ de 05:17.
6. Prenez le quai nord.

RENSEIGNEMENTS

Hostiles	ASSI	STAN	HOST	SIGN
Retail Mannequin	2	3	3	3
Resident	3	5	7	9
Proxy impostor / Resident profile	2	3	4	5
Utilisateur ∅	2	3	5	7

ARMES À RAMASSER 404, Compliance, Proxy, Rust Eater, Seed Driver
OBJETS-CLÉS Console CCTV municipale, Enseigne Signal Red, Flaque du carrefour, Horloge de départ de 05:17, Pansement de terrain, Poste de triage PROPRE, Vanne de purge du canal
Sortie: MAP18

LE PARCOURS

1. **RAMASSEZ LES CINQ ARMES**
Vous démarrez à l'extrémité ouest de l'avenue. Cinq armes sont alignées du nord au sud juste à côté de vous : 404, Compliance, Proxy, Rust Eater et Seed Driver. Prenez-les toutes : un nouveau départ en épisode V ne donne que le 404 et 24 munitions.

2. **SUIVEZ L'AVENUE VERS L'EST**
Allez vers l'est au-delà du kiosque et de la barricade. Des munitions de propriété 404 se trouvent côté nord, des munitions 9 mm Proxy plus loin. Des Retail Mannequins attendent dans les vitrines condamnées. L'avenue se resserre juste avant le carrefour.

3. **UTILISEZ LA FLAQUE, PAS L'ENSEIGNE**
Au carrefour, l'enseigne Signal Red de la quincaillerie, côté nord, se lit à l'envers et n'ouvre rien. Descendez de 240 unités vers le sud et appuyez sur Utiliser face à la flaque : H-48:00, le volet à l'est du carrefour se lève.

4. **COUPEZ LE FLUX CCTV**
Passez le volet jusqu'au hub civique, puis montez l'escalier nord vers la cellule CCTV. Des Proxy impostors se cachent entre les baies. Appuyez sur Utiliser face à la console CCTV municipale, dans la partie sud-ouest de la salle : H-36:00, la porte de service du mur ouest s'ouvre.

5. **APPOSEZ PROPRE**
Redescendez au hub et prenez l'escalier sud vers le centre de crise. Des Residents vous chargent entre le bureau de triage et les brancards. Appuyez sur Utiliser face au poste de triage, au sud du bureau : H-24:00, la porte du canal s'ouvre dans l'angle sud-est.

LE PARCOURS — SUITE

6 DESCENDEZ DANS LE CANAL

Franchissez la porte de l'angle sud-est du centre de crise. C'est une chute de 96 unités, sans retour possible par là. Avant de toucher à la vanne, passez par l'alcôve de l'angle sud-ouest du canal (secret) : l'eau est encore inoffensive.

7 OUVREZ LA VANNE DE PURGE

La vanne de purge se dresse dans le canal, juste à l'est de la pile de grilles. Éliminez les Residents puis appuyez sur Utiliser face à elle : H-12:00, la porte du quai et le raccourci s'ouvrent. Désormais l'eau du canal inflige 4 points de dégâts toutes les 0,7 seconde environ.

8 SORTEZ PAR LE HALL TECHNIQUE

Courez vers l'ouest hors de l'eau jusqu'au hall technique, où le sol est sûr. Montez les huit marches côté nord et laissez-vous retomber dans le centre de crise. Traversez-le vers le nord et redescendez l'escalier jusqu'au hub.

9 ENTREZ DANS LE QUAI COUVERT

La porte au milieu du côté est du hub est maintenant ouverte ; le jeu sauvegarde automatiquement quand vous la franchissez. Derrière s'étend le hall couvert du quai, où des Utilisateur ∅ se téléportent autour des bancs. Des formulaires Compliance se trouvent au nord.

10 RÉGLEZ L'HORLOGE DE 05:17

L'horloge de départ de 05:17 se trouve près du mur est du hall, juste au nord de la grille de sortie fermée et au sud du tableau des départs. Appuyez sur Utiliser face à elle : la porte du quai s'ouvre et tous les cadrans de la rue passent à l'heure du départ.

11 PRENEZ LE QUAI NORD

Passez la grille de sortie du mur est, traversez le quai le long de l'abri et continuez vers l'est. Franchir la ligne au bout du quai termine le niveau et mène à Bed Bugs.

SECRETS

- Abribus condamné : un renfoncement ouvert dans le mur nord, à l'angle nord-ouest de l'avenue, tout près du départ. Longez le mur ouest vers le nord et entrez.
  Pansement de terrain (+25 points de vie).
- Archive CCTV : une ouverture dans le mur est de la cellule CCTV, à peu près à mi-longueur. Il suffit d'entrer.
  Munitions 9 mm Proxy.
- Salle de ventilation : une ouverture dans le mur est du centre de crise, au nord de la porte du canal.
  Pansement de terrain (+25 points de vie).
- Bon de livraison FeOx : depuis l'angle nord-ouest du centre de crise, suivez l'allée de livraison vers l'ouest, faufilez-vous le long du chariot et tournez au sud dans le renfoncement du fond. Revenez par le même chemin ou sautez au nord dans le carrefour.
  Rivets Rust Eater.
- Marquage sous l'eau : une alcôve dans le mur sud, à l'angle sud-ouest du canal. Allez-y avant d'ouvrir la vanne de purge ; l'alcôve elle-même ne blesse jamais.
  Formulaires Compliance.

DANGERS

- Une fois la vanne de purge ouverte, le bassin principal du canal inflige 4 points de dégâts toutes les 24 tics (environ 0,7 s) à quiconque a les pieds dans l'eau, jusqu'à la fin du niveau. La rampe, le hall technique et l'alcôve secrète restent sûrs.
- Chutes sans retour : la porte du canal (96 unités), ainsi que la passerelle de service et l'allée de livraison qui surplombent le carrefour.
- Les Utilisateur ∅ se téléportent près de vous toutes les deux à quatre secondes et tirent des paquets explosifs.

NOTES DE TERRAIN

- Les cinq seuils se suivent dans un ordre fixe, imposé le plus souvent par les portes elles-mêmes. Seul le poste de triage est accessible trop tôt : il refuse tant que le flux CCTV n'est pas coupé. Rien n'est chronométré.
- Les bornes de compte à rebours de l'avenue, du hub et du centre de crise affichent l'heure atteinte.
- Les deux seuls pansements du niveau sont dans des secrets : l'abribus du départ et la salle de ventilation.
- Après la purge, la porte du mur nord du hall du quai monte vers un long couloir qui ramène à la passerelle de service et à la cellule CCTV : utile pour aller chercher un secret oublié.

SORTIE

Utilisez l'horloge de départ de 05:17 dans le hall du quai, passez la grille de sortie et franchissez le bord est du quai (x = 2432).

MAP18

BED BUGS

De motel en motel, les morsures tracent une route vers le sud que seul l'essaim ouvre.

BRIEFING

Vous vous réveillez dans une chambre de motel, à l'extrémité ouest d'une route. Lisez LIBERTY dans le miroir de la salle de bain, puis alignez trois spirales d'essaim dans l'ordre : à South of the Border, à la station-service et dans la cour du dernier motel. Une spirale ne répond qu'à la touche Utiliser, pressée à moins de 64 unités de son centre ; la troisième ouvre le chemin de la plage.

OBJECTIFS

1. Lisez LIBERTY dans le miroir de la salle de bain.
2. Alignez la spirale de South of the Border.
3. Alignez la spirale de la station-service.
4. Alignez la spirale de la cour du dernier motel.
5. Atteignez la plage terminale.

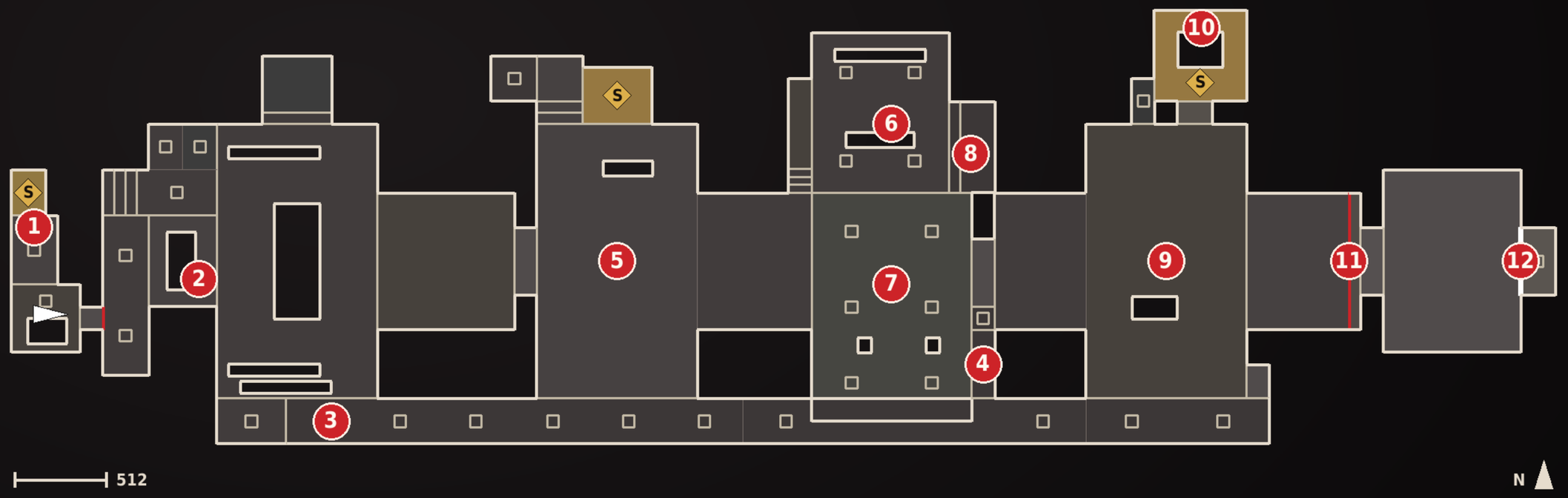
RENSEIGNEMENTS

Hostiles	ASSI	STAN	HOST	SIGN
Infesté	5	8	10	13
Nid	3	4	6	8
Retail Mannequin	1	2	2	2
Resident	1	1	2	2
RACHEL / COPIE INCORPORÉE	1	1	1	1

ARMES À RAMASSER 404, Bed Bugger, Compliance, Proxy, Rust Eater, Seed Driver

OBJETS-CLÉS Clé métallique 404, Miroir de la salle de bain, Pansement de terrain, Spirale d'essaim 1 (South of the Border), Spirale d'essaim 2 (station-service), Spirale d'essaim 3 (dernier motel)

Sortie: MAP19



LE PARCOURS

1 LISEZ LE MIROIR

La porte de la chambre est scellée. Depuis le lit, allez au nord dans la salle de bain, prenez le pansement de terrain et appuyez sur Utiliser face au miroir, au fond. LIBERTY se lit à l'envers, la lumière baisse et la porte de la chambre s'ouvre dans le mur est.

2 RÉCEPTION ET PARKING

Sortez par la porte de la chambre (sauvegarde automatique) et traversez vers l'est le couloir de service, où guette un Infesté, jusqu'à la réception du motel : ramassez le Compliance et ses formulaires. Continuez à l'est dans le parking ; le Proxy est dans sa moitié sud.

3 PRENEZ L'ALLÉE DE SERVICE SUD

La route à l'est du parking bute sur une grille fermée qui ne s'ouvre que depuis l'autre côté. Allez plutôt au bord sud du parking et entrez dans l'allée couverte qui file vers l'est derrière les bâtiments. Suivez-la sur environ 3 600 unités.

4 DESCENDEZ DANS LA TRANCHÉE DE MAINTENANCE

Là où le mur nord de l'allée s'ouvre, descendez dans la tranchée de maintenance : sa paroi de 48 unités est trop haute pour remonter à pied. Suivez-la au nord, montez la marche du bout et tournez à l'ouest sur l'aire de la station-service. Sa spirale refuse encore : South of the Border passe d'abord.

LE PARCOURS — SUITE

6 RENFONCEMENT DE LA PLACE ET PALMETTO INN

Le Rust Eater se trouve dans le renfoncement au nord de la place (secret). Revenez ensuite vers l'est : le Palmetto Inn donne sur le côté nord de la station-service, avec un pansement de terrain à l'intérieur. Des Infestés tiennent l'établissement.

7 BED BUGGER ET SPIRALE DE LA STATION-SERVICE

Au sud de la pompe, prenez le Bed Bugger et ses deux bidons de carburant. Avancez ensuite sur la spirale au milieu de l'aire et appuyez sur Utiliser : la deuxième spirale est alignée et la grille de la descente s'ouvre dans le mur est.

8 SEED DRIVER DANS LA FOSSE DE SERVICE

Avant de partir, descendez dans la fosse de service à l'angle nord-est de l'aire, le long du côté est du Palmetto Inn : le Seed Driver est au fond. En Hostile et en Signal Red, un Infesté attend dans la fosse.

9 SPIRALE DU DERNIER MOTEL

Passez la grille de la descente, dans le mur est de la station-service, et suivez l'approche vers l'est jusqu'à la cour du dernier motel. Avancez sur la troisième spirale, au milieu, et appuyez sur Utiliser : la chambre 404 se déverrouille côté nord.

10 CHAMBRE 404

Entrez dans la chambre 404 par la porte du mur nord de la cour (secret). À l'intérieur : un pansement de terrain près de la porte, un 404 et ses munitions côté est, et la clé métallique 404 au-delà du lit. La clé est un souvenir : aucune serrure du jeu ne la demande.

11 FRANCHISSEZ LE SEUIL DE LA PLAGE

Quittez la cour par l'est et passez entre les deux bornes kilométriques. Franchir cette ligne ouvre la grille de la plage juste devant et une grille de raccourci dans l'angle sud-est de la cour. Si la grille reste scellée, la troisième spirale n'est pas alignée.

12 SORTIE SUR LA PLAGE TERMINALE

Passez la grille de la plage, traversez la plage terminale vers l'est et entrez dans la petite chambre de sortie au milieu du côté est. Franchir son seuil termine le niveau et mène à Papillons de Minuit.

COMBAT DE BOSS — RACHEL / COPIE INCORPORÉE

Rencontre facultative, qui ne compte pas comme ennemi abattu et ne rapporte rien. Depuis l'extrémité nord du couloir de service, montez l'escalier jusqu'au palier ; Rachel dort dans la chambre est de l'étage et se réveille si vous approchez à moins de 320 unités dans son champ de vision, ou si vous tirez sur elle. Elle a 2 800 points de vie et lance des éclats de dette, deux par deux, puis cinq sous 1 400. À 1 120 points de vie, elle devient invulnérable tant qu'un des trois Ancrages de dette subsiste (60 points de vie chacun : palier, chambre ouest, chambre est). Détruisez les ancrages, puis achevez-la.

SECRETS

- Plomberie de la salle de bain : au fond de la salle de bain de départ, contournez le miroir pour entrer dans le renfoncement situé derrière.
  Rien à ramasser : il compte seulement comme secret.
- Arrière de South of the Border : un renfoncement ouvert dans le mur nord de la place, juste à l'est des marches de la terrasse. Il suffit d'entrer.
  Rust Eater. En Signal Red, un Infesté attend à l'intérieur.
- Chambre 404, côté nord de la cour du dernier motel. Sa porte s'ouvre quand la troisième spirale est alignée ; un conduit bas dans le même mur, un peu à l'ouest de la porte, y mène aussi.
  La clé métallique 404, un 404 avec des munitions de propriété 404, et un pansement de terrain.

DANGERS

- Chaque Infesté abattu laisse un nid qui éclot en un second Infesté environ cinq secondes plus tard. Un nid a 40 points de vie : détruisez-le aussitôt. Le second Infesté ne laisse qu'une coque inerte.
- La tranchée de maintenance est à sens unique à pied : sa paroi fait 48 unités de haut côté allée.
- En Signal Red, un Infesté se tient dans la chambre de départ elle-même.

NOTES DE TERRAIN

- Les spirales s'alignent dans l'ordre ; chaque refus nomme l'étape manquante. Inutile de viser le centre exact : tenez-vous sur la spirale, regardez-la et appuyez sur Utiliser.
- Les nids placés sur la carte éclosent cinq secondes après le début du niveau : quand vous y arrivez, ce sont déjà des Infestés.
- La grille de raccourci ouverte à la plage relie la cour à l'allée sud et au parking du motel. Elle ne sert qu'à revenir en arrière, par exemple pour affronter Rachel à l'étage du premier motel.
- Trois pansements : la salle de bain du départ, le Palmetto Inn et la chambre 404.

SORTIE

Après la troisième spirale, franchissez la ligne des bornes kilométriques à x = 4416 pour ouvrir la grille de la plage, puis traversez la plage vers l'est jusqu'à la chambre de sortie (x = 5376).

MAP19

PAPILLONS DE MINUIT

Dans un club qui copie ses clients, suivez les projecteurs jusqu'à la mer.

BRIEFING

Vous entrez dans un club de nuit par son porche, côté ouest. Quatre circuits lumineux doivent être rétablis dans l'ordre pour atteindre la jetée et la sortie normale : deux projecteurs, le projecteur des passerelles et le poste maritime. Un émetteur clandestin caché derrière la loge constitue la sortie secrète vers South of the Border.

OBJECTIFS

1. Alignez le projecteur 1 sur la scène de la piste.
2. Mettez en service le projecteur 2 dans la réserve de films.
3. Focalisez le projecteur des passerelles.
4. Réactivez le poste maritime.
5. Rejoignez la jetée côtière.
6. Facultatif : activez l'émetteur clandestin pour rejoindre MAP21.

RENSEIGNEMENTS

Hostiles	ASSI	STAN	HOST	SIGN
Infesté	8	11	13	14
Nid	2	2	2	2
Groupe 3 Body (G3-1 à G3-4)	5	5	5	5
NovaVita Employee	2	2	3	4
Retail Mannequin	2	2	2	2
Papillon de Minuit	3	3	4	4

ARMES À RAMASSER Bed Bugger, Rust Eater, Seed Driver

OBJETS-CLÉS Balise de la corne de brume, Balise du poste maritime, Miroir de la coiffeuse, Projecteur 1 (scène de la piste), Projecteur 2 (réserve de films), Projecteur des passerelles, Émetteur clandestin

Sortie: MAP20 · Sortie secrète: MAP21

LE PARCOURS

1 FOYER ET VESTIAIRE

Depuis le porche, avancez vers l'est dans le foyer, où deux Infestés vous tournent le dos. Le vestiaire, côté nord du foyer, est un secret contenant des grappes de graines. Le salon VIP, côté sud, est vide pour l'instant.

2 NETTOYEZ LA PISTE DE DANSE

Passez l'arche jusqu'à la piste de danse. Des Infestés occupent la fosse sous la boule à facettes et deux corps du Groupe 3 se tiennent sur l'anneau qui l'entoure. Des munitions de propriété 404 (au sud) et des formulaires Compliance (au nord) se trouvent dans la fosse.

3 PROJECTEUR 1 SUR LA SCÈNE

Montez sur la scène du DJ, à l'est de la piste. Appuyez sur Utiliser face au projecteur, au centre : la grille VIP derrière la scène s'ouvre. Ramassez le Seed Driver juste au nord-est du projecteur.

4 PROJECTEUR 2 DANS LA RÉSERVE DE FILMS

Passez la grille jusqu'aux coulisses, tenues par des NovaVita Employees. La réserve de films s'ouvre au sud, juste après la grille : un Papillon de Minuit et un Infesté s'éveillent à votre entrée. Appuyez sur Utiliser face au projecteur 2, prenez le Rust Eater à côté ; le rideau à l'extrémité est des coulisses s'ouvre.

5 MONTÉE VERS LES PASSERELLES

Passez le rideau est et montez l'escalier. En haut, deux marches côté nord mènent vers l'est à la passerelle nord. Un pont la relie à la passerelle sud, qu'un Papillon maintient dans le noir : abattez-le et la lumière revient. Un Retail Mannequin se tient sur chaque passerelle.

LE PARCOURS — SUITE

6 PROJECTEUR DES PASSERELLES

Suivez la passerelle vers l'est jusqu'à la régie lumière. Appuyez sur Utiliser face à la console du projecteur, au centre : la grille du mur est de la régie s'ouvre. Prenez le Bed Bugger près de la console ; le conduit au nord de la régie est un secret contenant du carburant Bed Bugger.

7 ABATTEZ LE PAPILLON DERRIÈRE LA GRILLE

Un Papillon de Minuit flotte dans l'étroit passage derrière la grille ouverte et entretient un voile de fibres qui barre encore le chemin. Abattez-le : « LE PAPILLON TOMBE - LE VOILE DE FIBRES SE LÈVE », et la voie de l'est vers le sentier de la falaise est libre.

8 POSTE MARITIME

Descendez sur le sentier de la falaise, gardé par un corps du Groupe 3, et continuez vers l'est jusqu'à la cour. Appuyez sur Utiliser face à la balise maritime de la moitié sud, le poste (celle de la moitié nord fonctionne aussi) : la corne de brume retentit et la barrière de la jetée s'ouvre dans le mur est.

9 REJOIGNEZ LA JETÉE

Passez la barrière (sauvegarde automatique) et sautez au niveau de la jetée : le rebord fait 80 unités, impossible de remonter. Franchir la ligne à l'entrée de la jetée affiche « JETÉE CÔTIÈRE ATTEINTE » et ouvre une porte de service côté sud de la jetée : le raccourci de retour.

10 SORTIE NORMALE : LE BOUT DE LA JETÉE

Pour la sortie normale, suivez la jetée vers l'est, le long du hangar à bateaux côté nord, jusqu'au bout. Franchir le dernier seuil termine le niveau et mène directement à Red Flags (MAP20), sans passer par South of the Border.

11 ROUTE SECRÈTE 1/3 : RETOUR AU CLUB

Pour la sortie secrète, n'allez pas au bout de la jetée. Prenez la porte de service côté sud, à l'entrée de la jetée, et suivez la promenade côtière vers l'ouest sur environ 5 000 unités : elle aboutit au salon VIP, au sud du foyer. C'est le seul retour possible de la jetée vers le club.

12 ROUTE SECRÈTE 2/3 : LE MIROIR DE LA COIFFEUSE

Retraversez la piste, la scène et la grille VIP. Dans les coulisses, tournez au nord juste après la grille pour entrer dans la loge et appuyez sur Utiliser face au miroir de la coiffeuse : un panneau coulisse dans le recoin situé à l'est de la loge (ce recoin est un secret).

13 SORTIE SECRÈTE : L'ÉMETTEUR CLANDESTIN

Avancez vers l'est par le recoin puis le tunnel ouvert, où traînent des rivets Rust Eater, jusqu'à la salle radio. Appuyez sur Utiliser face à l'émetteur : le niveau se termine aussitôt et vous partez pour South of the Border (MAP21), qui mène ensuite à Red Flags.

SECRETS

- Vestiaire : la pièce au nord du foyer. Entrez depuis le foyer ; le côté donnant sur le porche est un rideau de velours infranchissable.
  Grappes de graines.
- Recoin de la coiffeuse : le renfoncement à l'est de la loge, au nord des coulisses. Il suffit d'y entrer. Appuyer sur Utiliser face au miroir de la coiffeuse ouvre ensuite le tunnel qu'il entoure.
  Rien dans le recoin lui-même ; le tunnel contient des rivets Rust Eater et mène à l'émetteur clandestin, la sortie secrète.
- Conduit de la régie : le renfoncement au nord de la régie lumière, également ouvert depuis l'extrémité est de la passerelle nord. Il suffit d'entrer.
  Carburant Bed Bugger.

DANGERS

- Ce niveau ne contient aucun objet de soin.
- Les Papillons de Minuit sont translucides et immobiles tant que vous restez à plus de 320 unités, puis foncent sur vous et crachent de la poussière (4 à 32 points de dégâts) ou frappent au contact (5).
- Chaque Infesté abattu laisse un nid (40 points de vie) qui éclot en un autre Infesté environ cinq secondes plus tard.
- L'émetteur clandestin termine le niveau dès que vous appuyez sur Utiliser, sans confirmation.
- Deux dénivelés ne se remontent pas à pied : 32 unités du voile de fibres au sentier de la falaise, et 80 unités de la barrière à la jetée. Depuis la jetée, seule la porte de service sud ramène au club.

NOTES DE TERRAIN

- Les circuits se suivent dans un ordre fixe (projecteur 1, projecteur 2, projecteur des passerelles, poste maritime), car chaque console se trouve derrière la grille qu'ouvre la précédente.
- Ni le miroir de la coiffeuse ni l'émetteur ne vérifient les circuits : la sortie secrète est utilisable dès que le projecteur 1 a ouvert les coulisses. Finir d'abord le niveau permet d'emporter le Bed Bugger et toutes les munitions vers MAP21.
- Les corps du Groupe 3 liés n'encaissent que 30 % des dégâts. Un coup lourd (18 points de dégâts ou plus d'un seul coup) ou le coup de pied secondaire du 404 rompt le lien pendant cinq secondes.
- Seuls South of the Border et l'arsenal de Red Flags contiennent le Red Beacon et le Null Stamp.

SORTIE

Sortie normale : après les quatre circuits, allez à l'extrémité est de la jetée et franchissez le seuil à x = 4500 ; elle mène à MAP20. Sortie secrète : dans les coulisses, appuyez sur Utiliser face au miroir de la coiffeuse dans la loge, avancez vers l'est par le panneau ouvert et appuyez sur Utiliser face à l'émetteur clandestin ; elle mène aussitôt à MAP21, qui mène ensuite à MAP20.

MAP21 · SUD DE LA FRONTIÈRE

AU SUD DE LA FRONTIÈRE

Un parc de bord de route répète ses routines sous le sourire immuable de Pedro.

BRIEFING

Un interlude facultatif, accessible uniquement par la sortie secrète de Papillons de Minuit. Vous arrivez dans le bâtiment de service, à la pointe nord d'une attraction de bord de route coupée en deux par la US 301 : les boutiques et la tour Sombrero côté nord-ouest, le Motor Inn et les archives du Groupe 3 côté sud-est. Alimentez trois kiosques de jeux, surchargez le Sombrero, prenez le Red Beacon et le Null Stamp aux archives et repartez par le conduit express vers Red Flags.

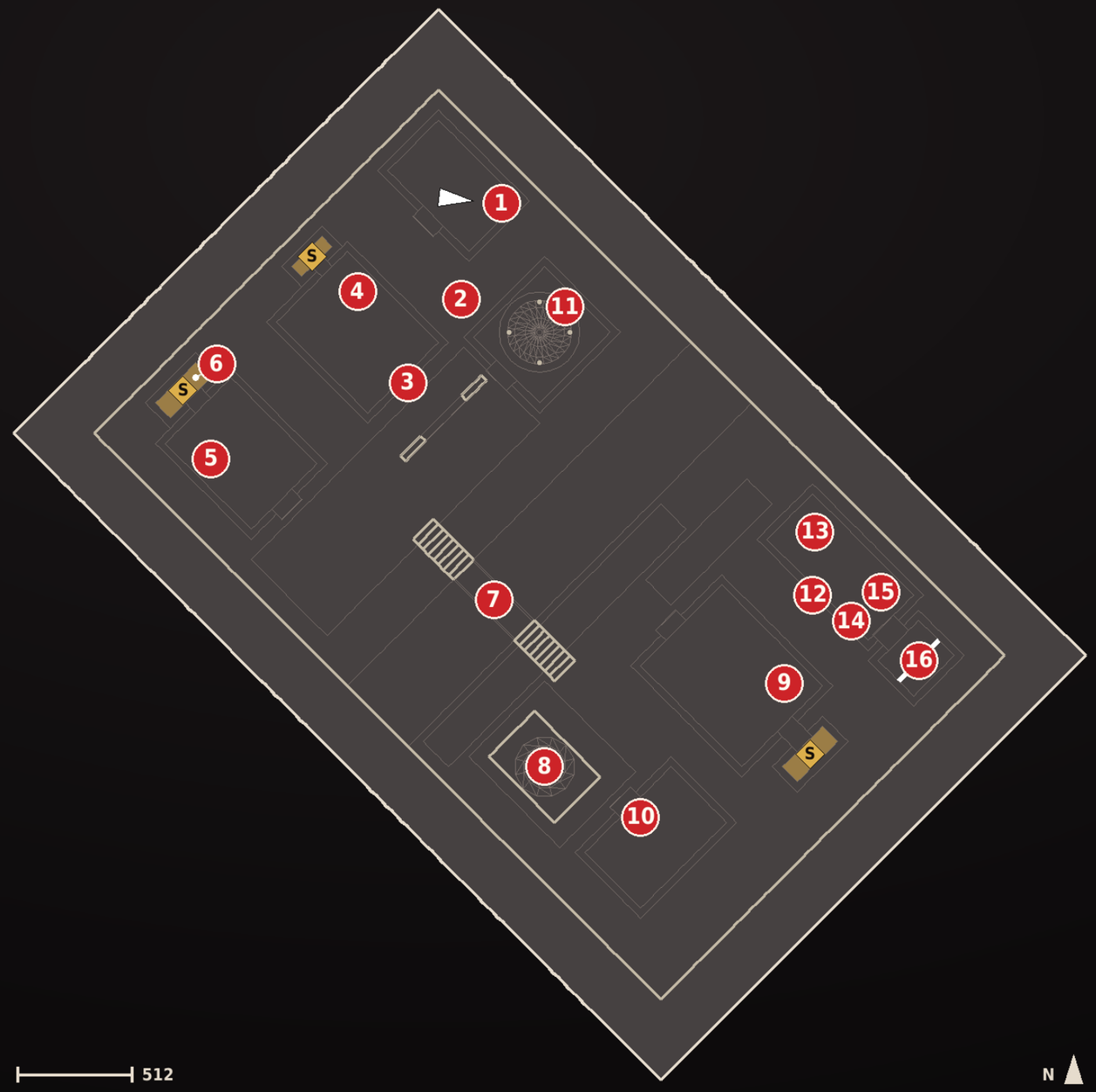
OBJECTIFS

1. Outrepassez le péage de la frontière.
2. Alimentez les trois kiosques de jeux de Pedro.
3. Surchargez la puissance du Sombrero.
4. Prenez le Red Beacon et le Null Stamp aux archives du Groupe 3.
5. Ouvrez le conduit express et regagnez Red Flags.

RENSEIGNEMENTS

Hostiles	ASSI	STAN	HOST	SIGN
Infesté	1	1	2	2
Nid	1	1	1	1
NovaVita Employee	1	2	2	2
Groupe 3 Body (G3-1 à G3-4)	5	5	5	5
Resident	2	2	2	2
Son of Belial — Pier Sentinel	2	2	2	2
LA FEMME DU CLUB / COPIE RÉSIDUELLE	1	1	1	1

ARMES À RAMASSER Bed Bugger, Null Stamp, Red Beacon, Seed Driver
OBJETS-CLÉS Charge Null Stamp, Console du Sombrero, Console du conduit express, Disjoncteur du péage, Fusées Red Beacon, Kiosque de jeux Pedro 1 (Monte Carlo Arcade), Kiosque de jeux Pedro 2 (boutique de feux d'artifice), Kiosque de jeux Pedro 3 (réception du Motor Inn), Pansement de terrain
Sortie: MAP20



LE PARCOURS

1 DISJONCTEUR DU PÉAGE

Vous démarrez dans le bâtiment de service de l'arrivée. Un nid, dans l'angle ouest, éclot environ cinq secondes après votre arrivée : détruisez-le d'abord. Appuyez ensuite sur Utiliser face au disjoncteur de l'angle est : la grille Fiesta, un rideau dans le mur sud-ouest, se lève.

2 SORTIE SUR LE PARVIS

Sortez par la grille Fiesta et traversez le parvis vers le sud. Un Seed Driver est posé au sol sur le chemin. Devant vous, un Pedro géant enjambe le parking ; la tour Sombrero se dresse sur votre gauche, sa porte encore fermée.

3 SOUS PEDRO JUSQU'À L'ARCADE

Passez sous les jambes du Pedro géant, où rôde un Infesté, et entrez dans la Monte Carlo Arcade par la porte de sa façade sud-est, juste au nord-ouest de la statue. La réplique parlante de Pedro près de l'entrée est inoffensive, comme toutes les répliques.

4 KIOSQUE DE L'ARCADE

Deux corps du Groupe 3 attaquent dans l'arcade. Prenez le Bed Bugger et les formulaires Compliance, puis appuyez sur Utiliser face au kiosque de jeux, dans la partie nord de la salle. L'ouverture juste au nord-ouest mène à la salle de Skee-Ball, un secret avec une charge Null Stamp.

5 KIOSQUE DE LA BOUTIQUE DE FEUX D'ARTIFICE

Quittez l'arcade et longez les façades vers le sud-ouest à travers le parking, parmi des NovaVita Employees. Entrez dans la boutique de feux d'artifice par sa porte sud-est : des munitions de propriété 404 s'y trouvent et un corps du Groupe 3 garde les allées. Appuyez sur Utiliser face au kiosque, dans la partie ouest.

LE PARCOURS — SUITE

6 SECRET DE LA RÉSERVE DE FEUX D'ARTIFICE

Avant de quitter la boutique, passez l'ouverture de son mur nord-ouest, au nord du kiosque : la réserve située derrière est un secret contenant un paquet de fusées Red Beacon, précieuses pour le final. Revenez ensuite au parking par la porte de la boutique.

7 TRAVERSEZ LA US 301 PAR LA PASSERELLE

Depuis la porte de la boutique, traversez le parking vers l'est jusqu'à la passerelle jaune et montez son escalier ouest. Franchissez la route sur le tablier et redescendez par l'escalier est, côté motel. Vous pouvez aussi simplement traverser la chaussée à pied.

8 JARDIN ET PISCINE DU PLEASURE DOME

Au sud de la passerelle s'étend le jardin du Motor Inn, avec le Pleasure Dome vitré au-dessus de sa piscine. Rien n'y est caché : le bassin ne fait que 24 unités de profondeur et l'on en ressort à pied. La réception se trouve au nord-est de la piscine, la rangée de chambres à l'est-sud-est.

9 KIOSQUE DE LA RÉCEPTION DU MOTOR INN

Entrez dans la réception du Motor Inn par sa porte tournée vers la route et prenez le pansement de terrain du hall. Appuyez sur Utiliser face au kiosque du fond : les trois étant alimentés, la porte de la tour Sombrero s'ouvre. Une ouverture du mur sud-est mène au secret du grenier.

10 FACULTATIF : CHAMBRES ET TERRAIN DU FOND

La rangée de chambres du Motor Inn, au sud-est du jardin, est vide. Derrière elle, à la pointe sud du site, LA FEMME DU CLUB / COPIE RÉSIDUELLE dort entre deux ombres de clients immobiles. Elle ne se réveille qu'à moins de 320 unités ; le combat est facultatif et ne rapporte rien.

11 SURCHARGEZ LE SOMBRERO

Retraversez la US 301 et remontez le parking vers le nord jusqu'à la tour Sombrero ; sa porte, dans le mur sud-ouest, est maintenant ouverte. Deux Residents se cachent parmi des répliques de Pedro inoffensives. Appuyez sur Utiliser face à la console du fond, au nord-est : le coffre des archives se déverrouille.

12 VERS LES ARCHIVES DU GROUPE 3

Traversez encore la route, vers l'est-sud-est, et suivez l'allée de service dallée le long de la réception du Motor Inn jusqu'au parvis des archives. Prenez-y le pansement de terrain, puis entrez dans le coffre par sa porte sud-ouest. Deux corps du Groupe 3 et deux Sons of Belial le défendent.

13 RED BEACON

Dans la partie nord-ouest du coffre, ramassez le Red Beacon et le paquet de fusées juste à côté. Dans Red Flags, seules ses fusées révèlent les ancrages qui protègent le Régulateur : en le prenant ici, vous arriverez déjà équipé.

14 NULL STAMP

Le Null Stamp se trouve dans la partie sud du coffre avec une charge supplémentaire ; des rivets Rust Eater sont un peu plus à l'est. Le tampon est une arme de contact : 72 unités de portée, une charge dépensée par coup porté à un ennemi vivant.

15 CONSOLE DU CONDUIT

Appuyez sur Utiliser face à la console du conduit, dans la partie est du coffre : « CONDUIT EXPRESS CLANDESTIN OUVERT ». La grille express se lève dans le mur sud-est du coffre, à quelques pas au sud de la console. Vérifiez que vous portez les deux armes avant de partir.

16 CONDUIT EXPRESS VERS RED FLAGS

Passez la grille express et traversez la salle carrelée du conduit jusqu'au fond. Franchir la dernière bande termine le niveau : vous arrivez sur la falaise de Red Flags (MAP20) avec tout ce que vous portez.

COMBAT DE BOSS — LA FEMME DU CLUB / COPIE RÉSIDUELLE

Rencontre facultative : elle ne compte pas comme ennemi abattu et ne rapporte rien. Elle dort derrière la rangée de chambres du Motor Inn, à la pointe sud du site, entre deux ombres de clients immobiles, simple décor. Elle se réveille si vous approchez à moins de 320 unités dans son champ de vision, ou si vous tirez sur elle. Elle a 2 000 points de vie, court vite et tire des éventails de trois jets (3 à 24 points de dégâts chacun), en laissant un nuage de pression qui inflige 3 points toutes les 8 tics à qui s'y tient. Combattez-la à découvert, restez mobile et évitez les nuages.

SECRETS

- Salle de Skee-Ball : dans la Monte Carlo Arcade, un passage ouvert dans le mur nord-ouest, près de l'angle nord, juste au-delà du kiosque de jeux. Il suffit d'entrer.
  Charge Null Stamp.
- Réserve de feux d'artifice : dans la boutique de feux d'artifice, un passage ouvert dans le mur nord-ouest, au nord du kiosque. Il suffit d'entrer.
  Fusées Red Beacon.
- Grenier du Motor Inn : dans la réception, un passage ouvert dans le mur sud-est, au sud du kiosque, franchit un étroit interstice jusqu'à l'annexe située derrière le bâtiment.
  Grappes de graines.

DANGERS

- Le nid de la salle d'arrivée éclot environ cinq secondes après le début du niveau, à quelques pas de vous.
- Les corps du Groupe 3 liés n'encaissent que 30 % des dégâts ; cinq sont répartis entre l'arcade, la boutique de feux d'artifice et les archives.
- La Femme du Club, sur le terrain du fond, laisse des nuages de pression qui blessent tant que l'on reste dedans.
- Seulement deux pansements : la réception du Motor Inn et le parvis des archives.

NOTES DE TERRAIN

- Les trois kiosques s'alimentent dans n'importe quel ordre ; la porte du Sombrero s'ouvre au troisième. La console du Sombrero et celle du conduit se trouvent chacune derrière le rideau que lève l'étape précédente.
- Les répliques de Pedro sont solides et inoffensives : appuyer sur Utiliser face à l'une d'elles ne fait que déclencher son salut.
- La passerelle fait partie du décor : la US 301 se traverse à pied n'importe où.
- Tout ce que vous portez vous suit dans Red Flags. Avec le Red Beacon, les deux paquets de fusées et le Null Stamp, vous abordez le final entièrement armé.
- Un coup lourd (18 points de dégâts ou plus d'un coup) ou le coup de pied secondaire du 404 rompt le lien du Groupe 3 pendant cinq secondes.

SORTIE

Surchargez le Sombrero, appuyez sur Utiliser face à la console du conduit aux archives du Groupe 3, passez la grille express du mur sud-est des archives et franchissez le fond de la salle du conduit, vers.

MAP20 FINAL

RED FLAGS

Au bout de la ligne, un relais attend d'être mis à nu, pas d'être tué.

BRIEFING

Vous êtes sur une falaise, face à une forteresse-réacteur que vous traversez d'ouest en est. Surchargez le générateur périmétrique, ouvrez trois vannes de refroidissement, armez-vous dans l'arsenal, puis abattez les quatre ancrages cachés qui nourrissent le Régulateur. Le combat s'achève par la touche Utiliser, et la campagne par un enregistrement au terminus.

OBJECTIFS

1. Surchargez le générateur périmétrique.
2. Ouvrez les trois vannes de refroidissement.
3. Ramassez le Red Beacon et le Null Stamp, puis déverrouillez la flèche.
4. Révélez et abattez les quatre ancrages Signal.
5. Mettez le Régulateur à nu, puis utilisez-le pour transmettre.
6. Enregistrez le témoignage au terminus et partez.

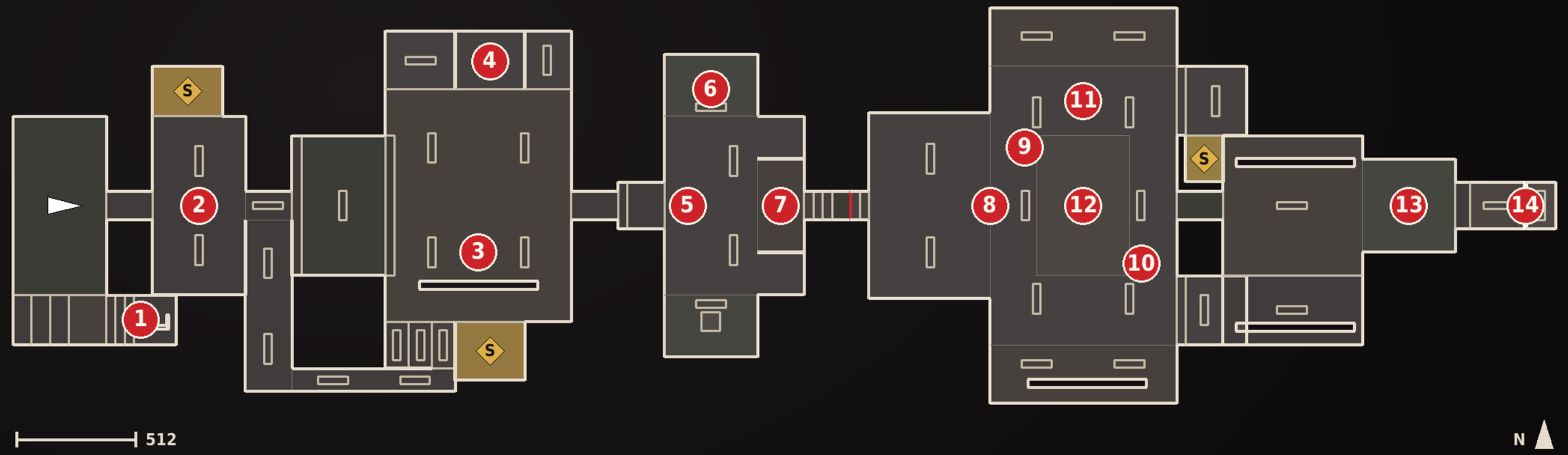
RENSEIGNEMENTS

Hostiles	ASSI	STAN	HOST	SIGN
Infesté	7	8	10	11
Nid	2	2	2	2
Son of Belial — Pier Sentinel	4	5	6	6
Groupe 3 Body (G3-1 à G3-4)	4	4	4	4
NovaVita Employee	1	2	2	2
Méduse	1	2	3	3
Resident	2	2	2	2
Régulateur (Signal Regulator)	1	1	1	1

ARMES À RAMASSER Bed Bugger, Null Stamp, Red Beacon, Rust Eater, Seed Driver

OBJETS-CLÉS Ancrage Signal (nord-est), Ancrage Signal (nord-ouest), Ancrage Signal (sud-est), Ancrage Signal (sud-ouest), Console de l'arsenal, Disjoncteur du générateur périmétrique, Enregistreur du témoignage, Fusées Red Beacon, Pansement de terrain, Vanne de refroidissement 1, Vanne de refroidissement 2, Vanne de refroidissement 3

Sortie: END



LE PARCOURS

1 SURCHARGEZ LE GÉNÉRATEUR PÉRIMÉTRIQUE
La grille blindée à l'est du départ est fermée. Abattez les deux Infestés et le nid au nord-est, montez les marches de guet à l'angle sud-ouest, suivez la coursive vers l'est et descendez dans la cour du générateur, où attend un troisième Infesté. Appuyez sur Utiliser face au disjoncteur : la grille blindée s'ouvre.

2 BASTION D'ENTRÉE
Revenez et passez la grille blindée jusqu'au bastion d'entrée. Un Seed Driver se trouve au centre ; le conduit côté nord est un secret, vide dans cette version. Continuez vers l'est en descendant l'escalier du réacteur, où attend un Rust Eater.

3 CHAMBRE DES CONDUITES
L'escalier débouche dans la chambre des conduites du réacteur, tenue par deux Sons of Belial et plusieurs Infestés. Prenez le Bed Bugger, le pansement de terrain et les munitions. L'alcôve du mur sud est un secret contenant des fusées Red Beacon.

4 OUVREZ LES TROIS VANNES DE REFROIDISSEMENT
Trois alcôves bordent le mur nord de la chambre, chacune avec une vanne de refroidissement. Appuyez sur Utiliser face à chacune, dans l'ordre que vous voulez. À la troisième, l'évent du cœur et la grille de l'arsenal s'ouvrent dans le mur est.

5 ABATTEZ LA MÉDUSE DE L'ARSENAL
Passez à l'est par l'évent et la grille de l'arsenal. Une Méduse se tient au milieu de l'arsenal avec deux corps du Groupe 3 et des NovaVita Employees. Abattez-la maintenant : tant qu'une Méduse vivante vous voit à moins de 1 400 unités, aucun ancrage ne peut être révélé.

LE PARCOURS — SUITE

6 RAMASSEZ LE RED BEACON ET LE NULL STAMP

Aucune console ne vous remet les armes. Montez sur le socle de la baie nord pour le Red Beacon, avec des fusées à côté, puis sur celui de la baie sud (0, -500) pour le Null Stamp, avec un pansement de terrain à côté. Le Red Beacon est indispensable.

7 CONSOLE DE L'ARSENAL

Appuyez sur Utiliser face à la console, à l'extrémité est de l'arsenal : la grille de la flèche s'ouvre. Montez les marches au-delà (sauvegarde automatique à la grille) jusqu'à l'entrée de l'arène. De là, le Régulateur, lié à sa flèche centrale, vous tire un faisceau toutes les deux secondes environ.

8 NETTOYEZ L'ARÈNE DEPUIS L'ENTRÉE

Combattez depuis l'entrée de l'arène et laissez venir les défenseurs : Sons of Belial, Infestés, Residents et, à partir de Standard, une ou deux Méduses de plus près de la flèche. Ne gaspillez pas de tirs sur le Régulateur : sa santé ne descend pas sous 1 800 et il se régénère.

9 RÉVÉLEZ LES ANCRAGES AVEC LES FUSÉES

Quatre ancrages à peine visibles entourent la flèche en,, et. Tirez une fusée du Red Beacon de sorte qu'elle passe ou tombe à moins de 160 unités de l'un d'eux : il devient opaque. Plus de fusées ? Tant que vous portez le Red Beacon, l'armurerie en délivre une à la fois.

10 ABATTEZ LES ANCRAGES

Un ancrage révélé a 140 points de vie et cède à n'importe quelle arme ordinaire ; caché, il ignore tous les tirs. Tournez autour de la flèche en longeant les murs extérieurs et recommencez jusqu'à ce que le compteur affiche 4/4 : « LE RÉSEAU EST À TERRE - LE RÉGULATEUR EST SEUL ».

11 PANSEMENTS ET SECRET DU BALCON

Deux pansements de terrain se trouvent au nord et au sud de la flèche, en et. Les balcons surélevés du côté est abritent chacun un corps du Groupe 3 ; depuis le balcon nord-est, avancez vers le sud dans une alcôve basse, un secret contenant des grappes de graines.

12 METTEZ LE RÉGULATEUR À NU ET TRANSMETTEZ

Le quatrième ancrage abattu, le Régulateur quitte sa flèche et vous poursuit. Tirez jusqu'à ce qu'il se fige à 1 point de vie : « LE RÉGULATEUR EST À NU ». Approchez et appuyez sur Utiliser : la transmission est envoyée, il s'effondre, et la grille du mur est de l'arène s'ouvre.

13 ENREGISTREZ LE TÉMOIGNAGE

Passez à l'est la grille du boss et l'antichambre jusqu'au terminus. Appuyez sur Utiliser face à l'enregistreur du témoignage : « TÉMOIGNAGE SUR BANDE - IL N'Y A PAS DE FIN, SEULEMENT DES COPIES ». La dernière grille, juste à l'est de l'enregistreur, s'ouvre.

14 PARTEZ PAR LA PLATE-FORME DE DÉPART

Avancez vers l'est par la grille de la victoire et traversez la plate-forme de départ. Franchir son dernier seuil termine la campagne : l'écran du témoignage, les deux films de fin et le générique s'enchaînent, puis l'écran titre.

COMBAT DE BOSS — RÉGULATEUR (SIGNAL REGULATOR)

2 400 points de vie. Tant qu'un des quatre ancrages Signal tient, il reste sur sa flèche, ne descend pas sous 1 800, regagne environ 20 points par seconde et tire un faisceau (18 dégâts, plus jusqu'à 12 de souffle à moins de 64 unités) au plus toutes les 2 secondes. Révélez chaque ancrage d'une fusée du Red Beacon à moins de 160 unités, jamais sous le regard d'une Méduse, puis détruisez-le (140 points). Mis à nu, il vous poursuit : un faisceau, faisceau et essaim sous 1 600, trois faisceaux sous 800. À 1 point de vie il se fige, invulnérable : approchez et appuyez sur Utiliser pour transmettre.

SECRETS

- Conduit du bastion : un conduit ouvert dans le mur nord du bastion d'entrée, juste après la grille blindée. Il suffit d'entrer.
  Rien à ramasser dans la version 1.2.1 : il compte seulement comme secret.
- Alcôve de refroidissement : une ouverture dans le mur sud de la chambre des conduites, juste à l'est des marches de la mezzanine. Il suffit d'entrer.
  Fusées Red Beacon.
- Alcôve du balcon : montez la marche du balcon nord-est de l'arène, puis longez-le vers le sud jusqu'à l'alcôve basse située au bout.
  Grappes de graines.

DANGERS

- Le faisceau du Régulateur : 18 points de dégâts à l'impact plus jusqu'à 12 de souffle à moins de 64 unités, davantage en Hostile et en Signal Red (facteur de dégâts 1,25).
- Le regard d'une Méduse gèle le réseau : une fusée tirée pendant qu'elle vous voit est perdue. Chacune a 320 points de vie et lance des orbes lents (7 points de dégâts).
- Le nid au nord-est du départ éclot cinq secondes après le début du niveau ; chaque Infesté abattu en laisse un autre (40 points de vie).
- Il n'existe que quatre pansements : chambre des conduites, baie d'armes sud, et au nord et au sud de la flèche.

NOTES DE TERRAIN

- En arrivant de South of the Border (MAP21), vous portez déjà le Red Beacon et le Null Stamp avec leurs munitions : les socles de l'arsenal ne font que compléter. En arrivant directement de MAP19, vous n'avez ni l'un ni l'autre : prenez les deux dans les baies, plus les fusées de la baie nord et celles du secret de refroidissement.
- En Standard, le Red Beacon est fourni avec 4 fusées et chaque paquet en ajoute 4, jusqu'à 12 ; moins en Hostile et en Signal Red. Sans fusée, sans fusée en vol et avec un ancrage encore caché, une fusée est délivrée toutes les trois secondes environ, mais seulement si vous portez le Red Beacon.
- La fusée n'a pas besoin de toucher : visez le sol ou le mur près de l'ancrage. Détruisez les ancrages au Rust Eater ou au Seed Driver et gardez les fusées pour révéler.
- Le Null Stamp n'est jamais exigé : c'est une arme de contact (72 unités de portée, 30 points de dégâts, 3 charges) qui ne dépense une charge que sur un ennemi vivant.
- Les corps du Groupe 3 liés n'encaissent que 30 % des dégâts ; un coup lourd (18 ou plus d'un coup) ou le coup de pied du 404 rompt le lien pendant cinq secondes.

SORTIE

Utilisez le Régulateur figé, puis l'enregistreur du témoignage au terminus (3000, 0), et franchissez le bord est de la plate-forme de départ (x = 3500). Il n'y a pas de carte suivante : MAPINFO envoie le jeu vers le final (écran du témoignage, deux films, générique) puis vers l'écran titre.

LISTE DES SECRETS — 87

MAP01	LES VITRINES BLANCHES	☐ ☐ ☐ ☐ ☐
MAP02	CYCLE CLIENT	☐ ☐ ☐
MAP03	DIVISION MYTHOGENICS	☐ ☐ ☐
MAP04	PEDRO VOUS DEMANDE DE RESTER	☐ ☐ ☐
MAP05	SEED ROOM	☐ ☐ ☐
MAP06	BOUCLE DE STEFANO	☐ ☐ ☐
MAP07	POLYCHAINS	☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
MAP08	DEEPCICADA	☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
MAP09	LA MAISON AUX 404 PORTES	☐ ☐ ☐ ☐ ☐
MAP10	LE RIRE DU PROXY	☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
MAP11	COMPLIANCE HOSPITAL	☐ ☐ ☐
MAP12	AUDIT TRAIL	☐ ☐ ☐
MAP13	LES MANGEURS DE ROUILLE	☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
MAP14	BELIALGRAD	☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
MAP15	LES FILS DE BELIAL	☐ ☐ ☐
MAP16	CATHÉDRALE DE FERRAILLE	☐ ☐ ☐
MAP17	72 HEURES	☐ ☐ ☐ ☐ ☐
MAP18	BED BUGS	☐ ☐ ☐
MAP19	PAPILLONS DE MINUIT	☐ ☐ ☐
MAP21	AU SUD DE LA FRONTIÈRE	☐ ☐ ☐
MAP20	RED FLAGS	☐ ☐ ☐

À PROPOS DE CE GUIDE

Ce guide a été construit à partir du jeu lui-même : les plans sont tracés d'après les données de cartes de la version 1.2.1, les chiffres viennent de ses scripts, et chaque parcours suit la logique des niveaux ligne à ligne.

Les effectifs ennemis sont donnés pour les quatre niveaux d'hostilité, dans l'ordre ASSISTED · STANDARD · HOSTILE · SIGNAL RED.

Le jeu évolue avec ses mises à jour. Si une porte, un effectif ou un message diffère de ce qui est écrit ici, fiez-vous au jeu.

Un jeu Pomegranate Interactive