

# ALIEN: ISOLATION

## *Manuel de l'utilisateur*

## Table des matières

Introduction .....	4
Paramétrage du jeu .....	6
Personnalisation de l'héroïne, Amanda Ripley .....	11
Les commandes (PS4, PC, Xbox) .....	12
Déplacements, butin et caches .....	14
Interaction avec l'environnement .....	19
Les ennemis .....	21
Sauvegardez ! .....	22
Inventaire .....	25
Armes, objets et autres trucs utiles .....	27
L'outil de maintenance .....	27
Le revolver .....	27
Le fusil à pompe .....	27
Le taser .....	28
Le lance-flammes .....	28
Le pistolet à clou .....	28
Les grenades aveuglantes .....	29
Le cocktail Molotov .....	29
La bombe tuyau .....	29
L'émetteur de son .....	29
La lampe .....	30
Le détecteur de mouvements .....	31
Le syntoniseur .....	31
La mine IEM .....	32
La fumigène éclairante .....	32
La bombe fumigène .....	32
Le Medikit .....	32
Le loot (butin, ingrédients, mun, etc.) .....	36
Le crafting (fabrication) .....	38
La map .....	42
Tout sur le reroutage .....	49
La porte elle est fermée .....	51
De l'intérêt des écrans de PC .....	58
Conclusion .....	60

Sources d'information :

<https://www.jeuxvideo.com/wikis-soluce-astuces/346390/wiki-de-alien-isolation.htm>

<https://www.monster-soluce.com/jeux/alien-isolation/wiki-solution>

<https://www.supersoluce.com/soluce/alien-isolation/soluce-alien-isolation>

<https://playerone.tv/news/v/5767/astuce-alien-isolation-guide-de-jeu-pour-mieux-aborder-les-phases-d-infiltration.html>

<https://www.gamekult.com/jeux/alien-isolation-3050191825/astuces.html>

[https://heros.fandom.com/fr/wiki/Amanda\\_Ripley](https://heros.fandom.com/fr/wiki/Amanda_Ripley)

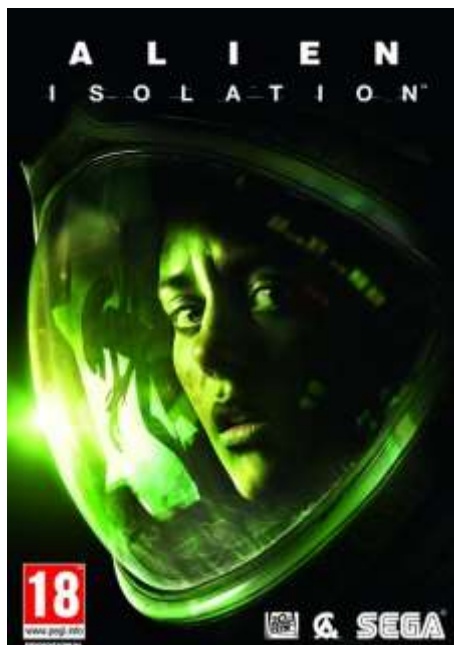
<https://www.romstation.fr/blogs/entry/10986-alien-isolation/>

Version 1.2-1 du 6 janvier 2021

© 2021 Didier Morandi aka *Agent Marcel* – Les Publications du Marcel  
<http://didier.morandi.free.fr/lpdm>

## Introduction

*Alien: Isolation* est un jeu vidéo de type FPS conçu en 2014 par le studio britannique The Creative Assembly, édité par SEGA et distribué par la 20th Century Fox.



Plus qu'un simple FPS, c'est surtout un jeu basé sur la furtivité, l'objectif du personnage que le joueur interprète étant de réaliser un certain nombre de missions sans se faire tuer par notre ami le bon vieux xénomorphe de la série des films Alien (ou par d'autres hostiles, ou par accident, etc.)



Le bon vieux xénomorphe. Si vous voyez cette image sur votre écran, vous êtes mort(e).

Le 21 décembre 2020, l'Epic Game Store a proposé ce jeu gratuitement en téléchargement pour PC, réveillant ainsi l'engouement que sa sortie avait suscité en 2014. Le jeu ayant été tellement apprécié, et cela s'étant su récemment grâce aux forums spécialisés, de nombreux fans de l'univers Alien ont décidé de profiter de l'approche des fêtes de Noël pour se l'offrir, comme votre serviteur.

Le jeu est disponible pour PC, mais aussi sur Xbox et SONY PS4, et depuis 2019 sur Nintendo Switch.

**Alien Isolation - Une promo hivernale**

17 décembre 2020

Vivez un Noël terrifiant avec notre promo hivernale sur *Alien: Isolation* pour Nintendo Switch™.

Pendant une durée limitée, vous pouvez vous procurer le grand classique salué par la critique et ses sept DLC pour tout juste 24,49 €.

Alors, aventurez-vous aujourd'hui sur le **Nintendo eShop** et offrez-vous un petit Noël effroyable au bord du Sevastopol.

VISITER LE MINSITE

Twitter, Facebook, Email, YouTube

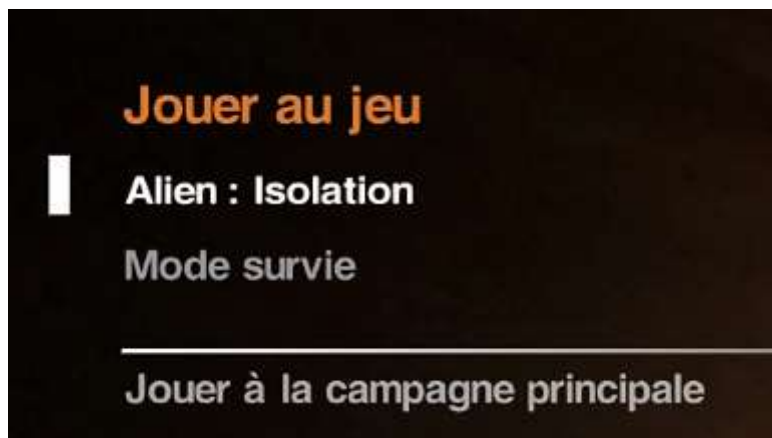
Le présent manuel, destiné aux nouveaux joueurs (car il n'existe pas d'autres publications au format PDF) comporte les chapitres suivants :

- Paramétrage du jeu
- Personnalisation de l'héroïne, Amanda Ripley
- Les commandes (PS4, PC, Xbox)
- Les ennemis
- Déplacements, butin et caches
- Sauvegardez !
- Inventaire
- Armes, objets et autres trucs utiles
- Le loot (butin, ingrédients, mun, etc.)
- Le crafting (fabrication)
- La map
- Tout sur le reroutage
- La porte elle est fermée
- De l'intérêt des écrans de PC

C'est parti ! (et rassurez-vous, ce document ne comporte aucun *spoil*).

## Paramétrage du jeu

Au lancement du jeu, vous avez le choix entre le mode « Campagne principale » et le « Mode Survie ».



Voici ce que dit le responsable créatif du jeu du mode *Survie* :

*« Lors de l'E3 de cette année (2014), ainsi que sur plusieurs salons par la suite, nous avons mis la démo du mode Survivor entre les mains de la presse et des joueurs, et leurs retours ont été incroyables ! C'est le jeu dans sa forme la plus pure : vous contre la créature, un véritable contre-la-montre. C'était génial de voir les joueurs céder leur place sur le stand de la démo, avec ce mélange de joie, de terreur et de soulagement rien que d'avoir survécu, avant d'y retourner pour essayer autre chose, pour faire un meilleur temps ! »*

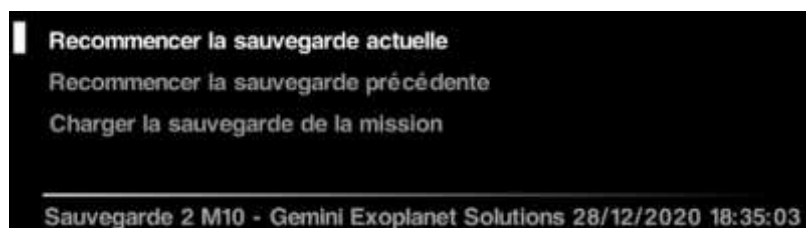
En deux mots, vous devez réussir l'ensemble des missions en un temps limité. De plus, à chaque instant vous pouvez marquer des points de bonus selon que vous vous êtes caché ou non, que vous avez utilisé des armes ou non, etc. Votre résultat est rendu ensuite public en ligne pour encourager la compétition.

Sachez que le mode *Survie* n'est pas évident, vu que vous commencez dans une pièce, vous devez passer par une autre pièce pour vous rendre à votre destination, mais bien évidemment l'alien vous y attend pour son petit quatre heures, donc vous vous faites bouffer et c'est fini. Et si vous vous cachez, vous pouvez attendre jusqu'à la fin du chrono vu qu'il ne s'en va pas. Il doit y avoir un truc mais votre serviteur ne l'a pas encore trouvé...

Le mode *Campagne*, lui, est linéaire, scénarisé et non chronométré. Les objectifs sont identiques au mode *Survie* : faire ce qui doit être fait sans se faire tuer.



Une fois votre choix fait, vous pouvez soit commencer une partie depuis le début, continuer là où vous vous êtes arrêté la fois précédente, ou charger une partie depuis une sauvegarde dûment référencée, de la même façon que lorsque vous décédez (lire : « *Recommencer depuis* »).



L'écran des options comporte trois choix de paramétrage :

- Jeu
- Vidéo
- Audio

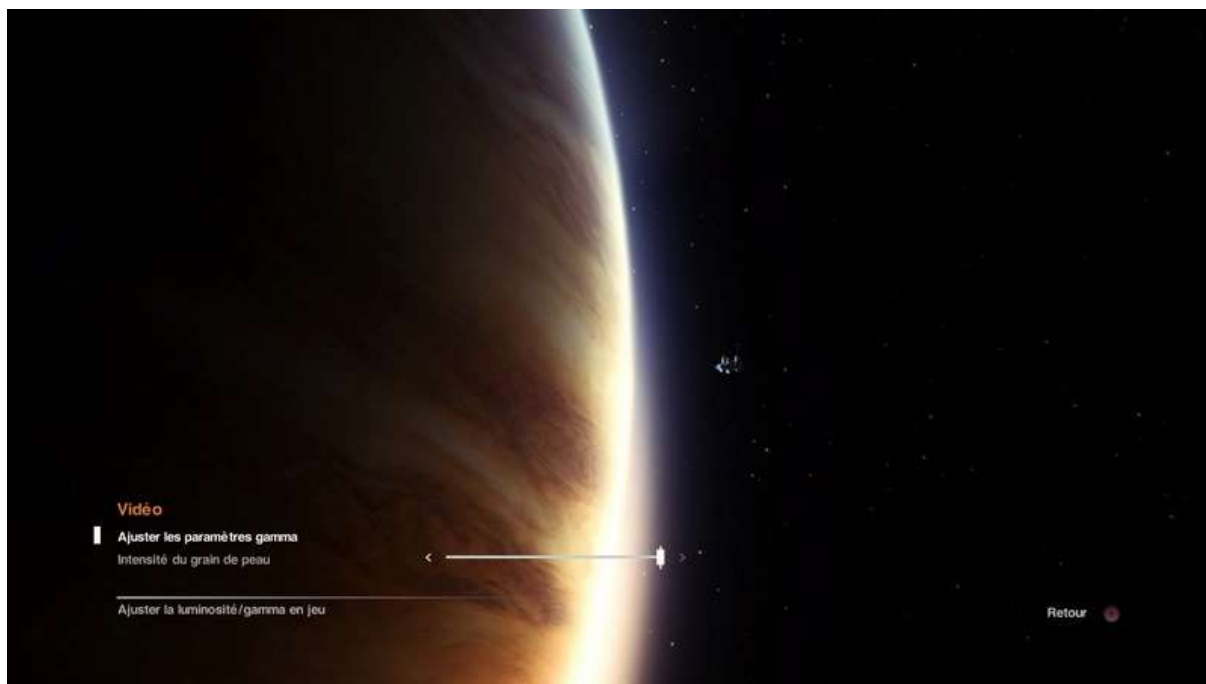


Paramétrage du comportement du jeu :

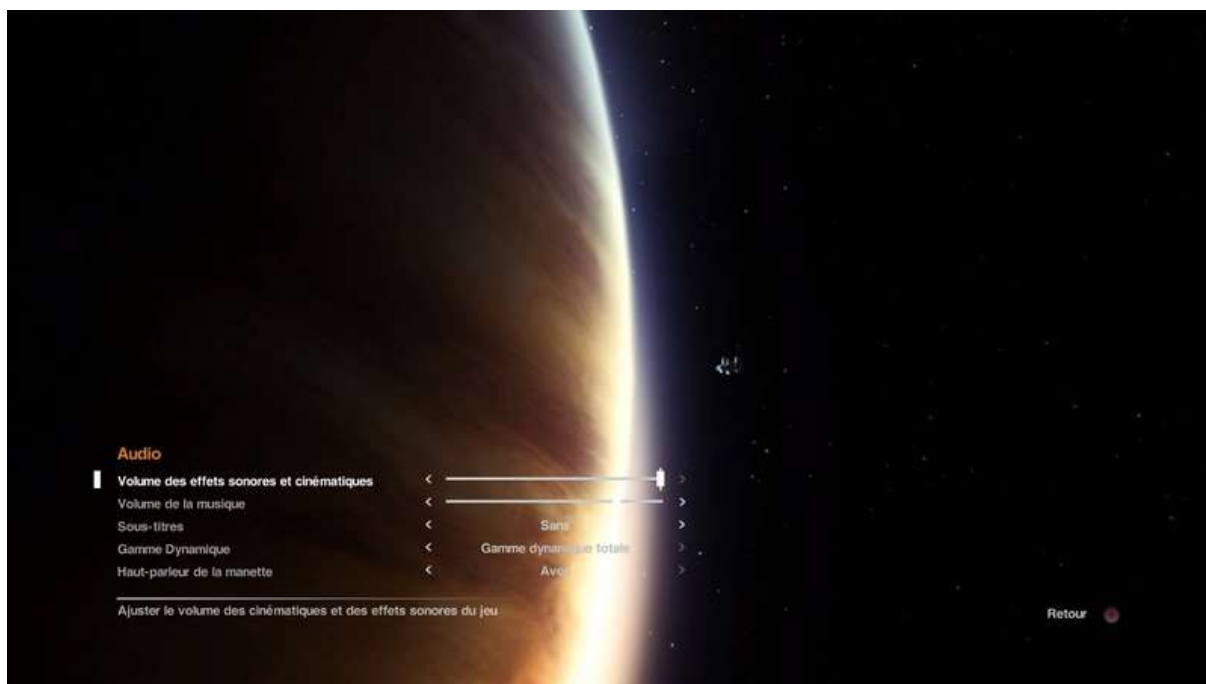




## Réglages de la vidéo :



## Réglages de l'audio :



Le jeu vendu en France n'étant qu'en français, il ne permet pas de jouer en VOSTFR<sup>1</sup> (dommage ! quand on y a pris goût, on a du mal à s'en passer...)

<sup>1</sup> Version Originale Sous-Titrée en FRançais.

Il existe cinq niveaux de difficulté :



## Personnalisation de l'héroïne, Amanda Ripley

Les concepteurs du jeu ont voulu montrer clairement que leur héros est le xénomorphe (qui bénéficie d'une IA exceptionnelle) et non le personnage que vous interprétez.

De ce fait il n'existe pas de personnalisation de l'amie Amanda Ripley (à gauche), fille d'Hellen, magistralement interprétée dans les films de la série **Alien** par l'actrice Sigourney Weaver comme l'on sait.

Après tout c'est normal, c'est un FPS, pas un jeu de type RPG.

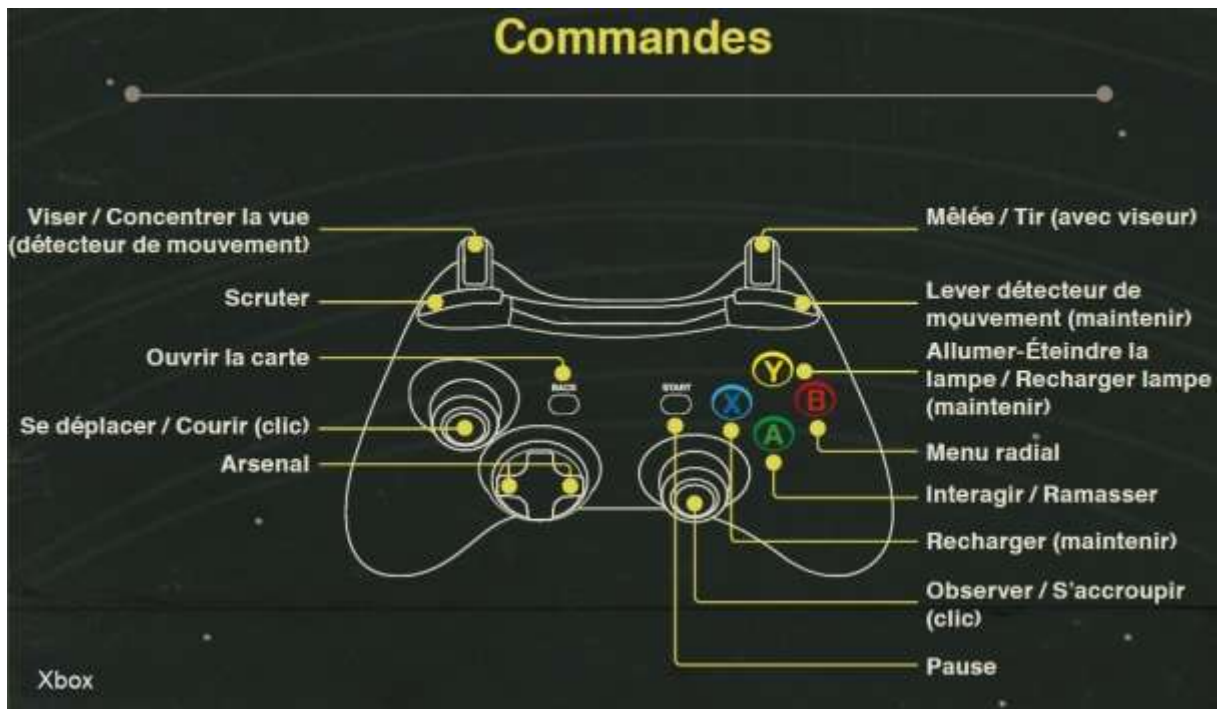


Les seules choses que vous pouvez (devez ?) lui fabriquer ou lui donner sont des armes, des équipements et autres trucs (très) utiles que nous verrons un peu plus loin.

## Les commandes (PS4, PC, Xbox)



Avancer	Z
Reculer	S
Aller à gauche	Q
Aller à droite	D
Courir	MAJ
S'accroupir	C
Viser / Changer point de mire	Bouton droit souris
Tirer / Jeter / Mêlée	Bouton gauche souris
Utiliser	E
Fermer / Menu radial	A
Recharger / Activer	R
Scruter	CTRL
Sélectionner le Revolver	1
Sélectionner le Fusil à pompe	2
Sélectionner le Lance-flammes	3
Sélectionner le Pistolet à clou	4
Sélectionner le Taser	5
Arme suivante	Molette souris vers le haut
Arme précédente	Molette souris vers le bas
Sélectionner le détecteur de mouvement	ESPACE
Sélectionner la lampe torche	F
Menu de la carte	TAB



## Déplacements, butin et caches

Une fois que vous avez commencé votre partie, vous avez trois choses à faire :

- Vous déplacer dans votre vaisseau
- Trouver de l'information, des plans de fabrication, des composants, des « collectibles », des armes, des munitions, et plein d'autres choses dont vous allez avoir besoin pour accomplir vos objectifs.
- Survivre quand le « bestiau » vous aura repéré(e).

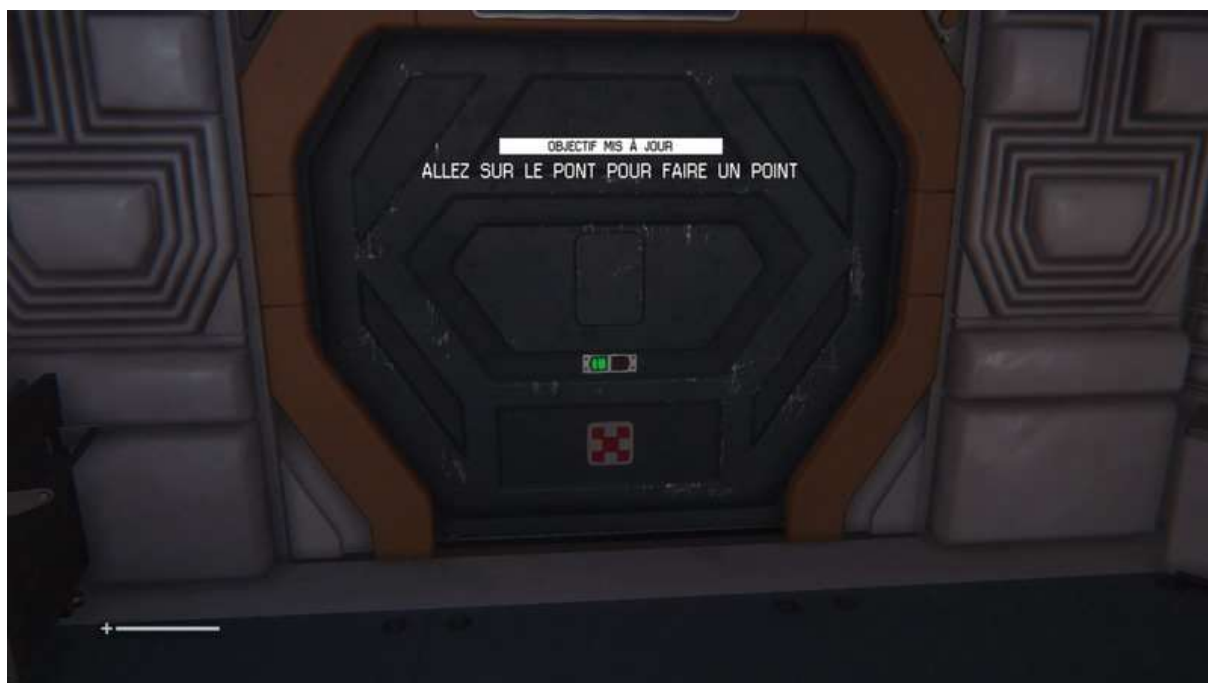
Pour vous **déplacer**, vous avez le choix entre marcher normalement, marcher accroupi (pas moins bruyant mais vous ne le savez pas encore, ne sert qu'à se déplacer plus discrètement au niveau de la vue), et grimper ou descendre une échelle (même commande : *grimper*).



Danger ! Fil électrique dénudé, on se baisse !

Vous pouvez aussi vous faufiler sous un obstacle en vous mettant accroupi et en avançant, vous ramperez alors automatiquement.

A chaque fois que vous avez atteint un objectif, vous avez un message et une indication sur l'objectif suivant :



Pour **trouver de l'information**, simple, tout meuble qui comporte une lumière verte est un « contenant ». Ouvrez-le et prenez tout. Quand votre inventaire est plein (voir le chapitre qui lui est consacré), un affichage vous l'indiquera. On verra plus tard que, pour avoir un inventaire au maximum, il est un bon réflexe de lancer la fabrication d'objets dès que vous trouvez

des composants, cela libère de la place dans votre inventaire. Vous trouverez aussi plein de trucs intéressants au sol, sur les meubles et dans les poches des cadavres qui jonchent le sol partout (si).

Pour **survivre**, vous avez trois options :

- être le plus discret possible
- contourner les dangers en passant par exemple par les conduits de ventilation dans les murs ou au sol (mais pas ceux des plafonds...)
- se cacher dans un placard, un coffre, sous un lit, etc.



Une trappe qui s'ouvre à deux voyants verts. Celles dans les conduits sont repérées ainsi.

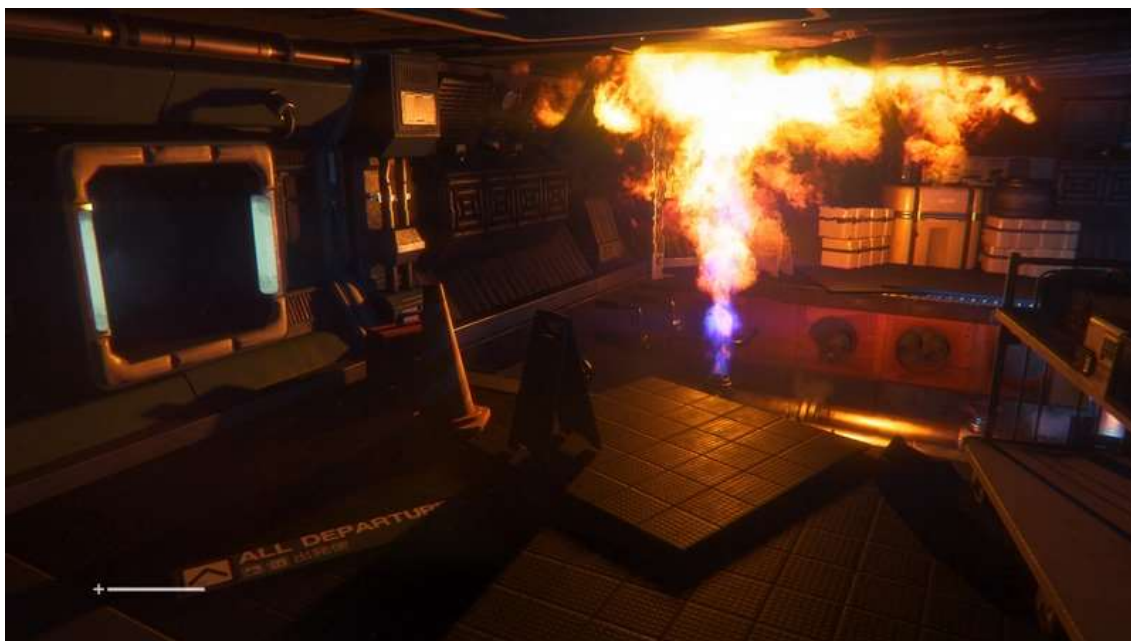
**Être discret**, c'est ne pas courir. Jamais. Le bestiau vous a vu ? Vous êtes mort. Point. On quitte son fauteuil/canapé, on respire profondément, on boit un grand verre d'eau et quand les pulsations de votre cœur sont redescendues, on repart de la dernière sauvegarde et on recommence ! 😊

**Contourner les dangers**, c'est la base de la survie.



Passer ou ne pas passer ?





Là, on ne peut pas passer, il faut contourner

Au début du jeu, les contournements sont assez évidents, comme le montre l'image ci-dessus. Mais plus vous avancez dans le jeu, plus il vous sera difficile de trouver un moyen d'aller du point A au point B<sup>2</sup> sans faire de mauvaises rencontres...

Pour ce qui est des **placards et coffres**, sachez déjà (sans spoil) que le bestiau vous sentira s'il passe devant un placard dans lequel vous êtes caché.



<sup>2</sup> Jack Nicholson in *Des hommes d'honneur*, un film de Rob Reiner avec Demi Moore, Tom Cruise, Kiefer Sutherland, Kevin Bacon et Kevin Pollak (« *Je ne suis responsable de rien en aucune manière* »), 1992.



votre vue depuis l'intérieur d'un placard

Reculer-vous alors le plus possible (L3 sur PS4) et il passera sans vous sentir (et en plus, cela vous permet de voir l'écran de votre détecteur).



S'il a un doute, il essaiera d'écouter à travers la porte, vous aurez à ce moment-là une option pour « retenir votre souffle » mais cela ne peut durer qu'un temps !

Un mot sur les **raccourcis**. Vous comprendrez très vite que la course principale consiste à retourner vers un poste de sauvegarde (voir le chapitre qui lui est consacré). Prenez donc l'habitude d'ouvrir toutes les portes,

même celles qui mènent au même endroit, et d'explorer tous les conduits de ventilation. Cela vous permettra souvent de ne pas recommencer dix fois la même manip parce que vous vous êtes fait bouffer alors que vous arriviez juste (c'est son prénom) à un poste de sauvegarde...



entrée d'un conduit de ventilation

## Interaction avec l'environnement

Pour ce qui est de l'interaction avec l'environnement, sachez que tout ce qui est vert et lumineux peut (doit ?) être pris en considération pour effectuer une action. S'en approcher affiche l'action possible :





## Les ennemis

Il y a cinq types d'ennemis dans *Alien: Isolation* :

- Le xénomorphe (ou *les* ?)
- Les survivants (traumatisés) dans la station Sevastopol
- Les Forces armées
- Les *Synthétiques* (robots androïdes) mais pas tous
- Les *Facehuggers* (vous savez, le truc qui sort d'un œuf et qui vous saute à la figure pour pondre paisiblement dans votre estomac) :

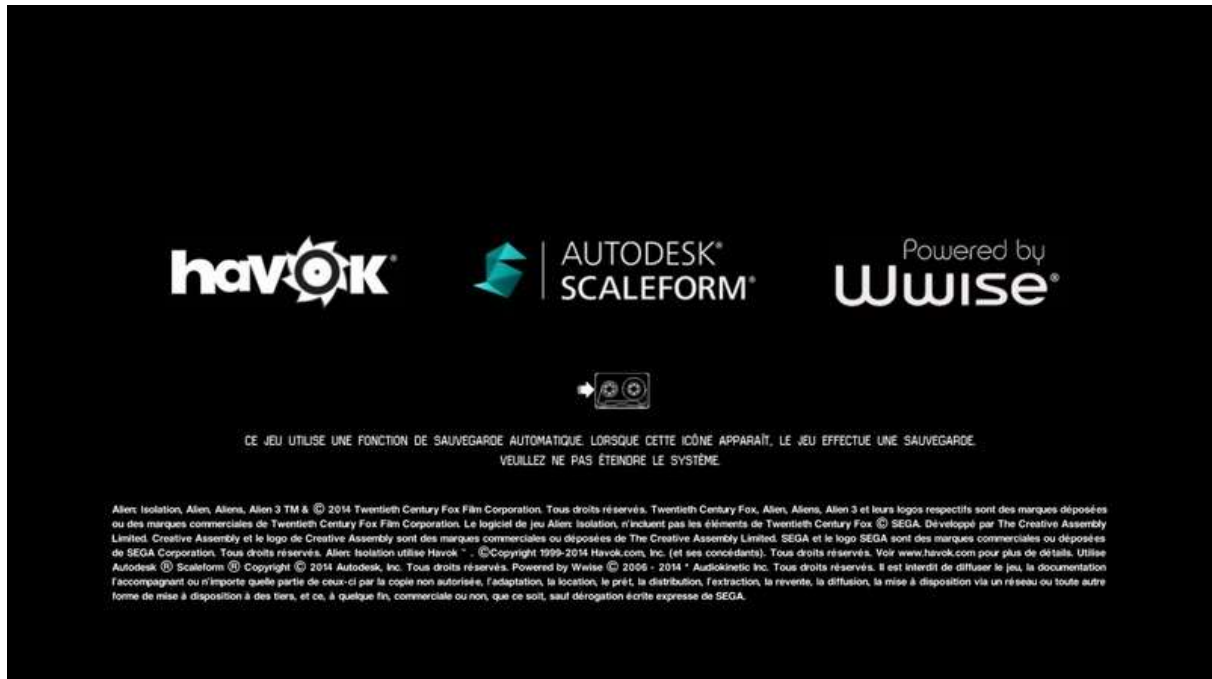


On ne vous en dira pas plus ici sur les ennemis afin d'éviter tout spoil.

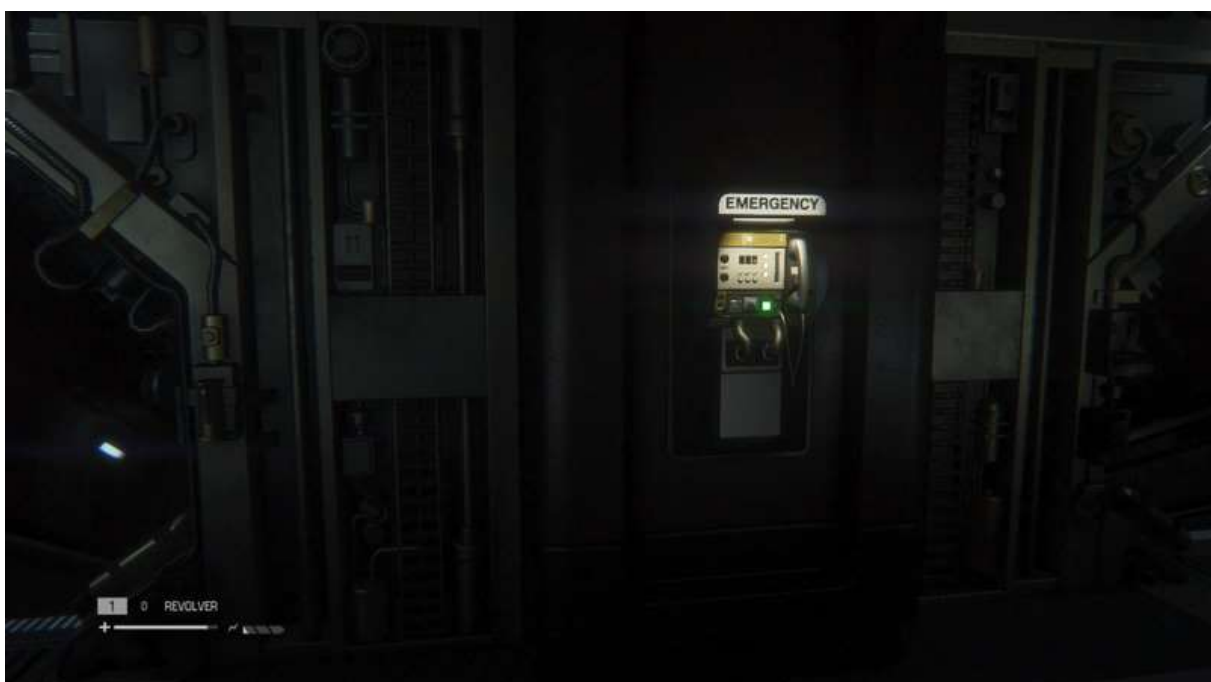
Sachez quand-même que, le bestiau étant carnivore, il ne se soucie pas des androïdes mais appréciera beaucoup vos ennemis si d'aventure un petit groupe vous barre le passage...

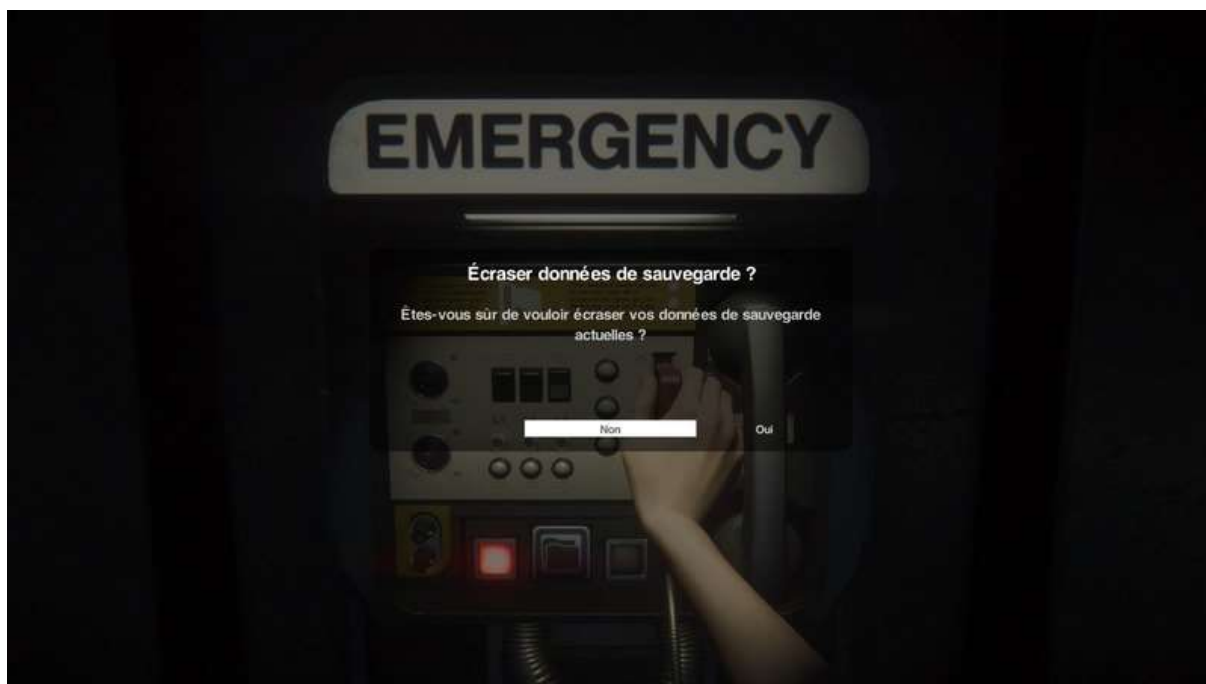
## Sauvegardez !

Quand vous commencez le jeu pour la première fois, après l'écran de présentation des partenaires du jeu, il y a un message qui s'affiche :

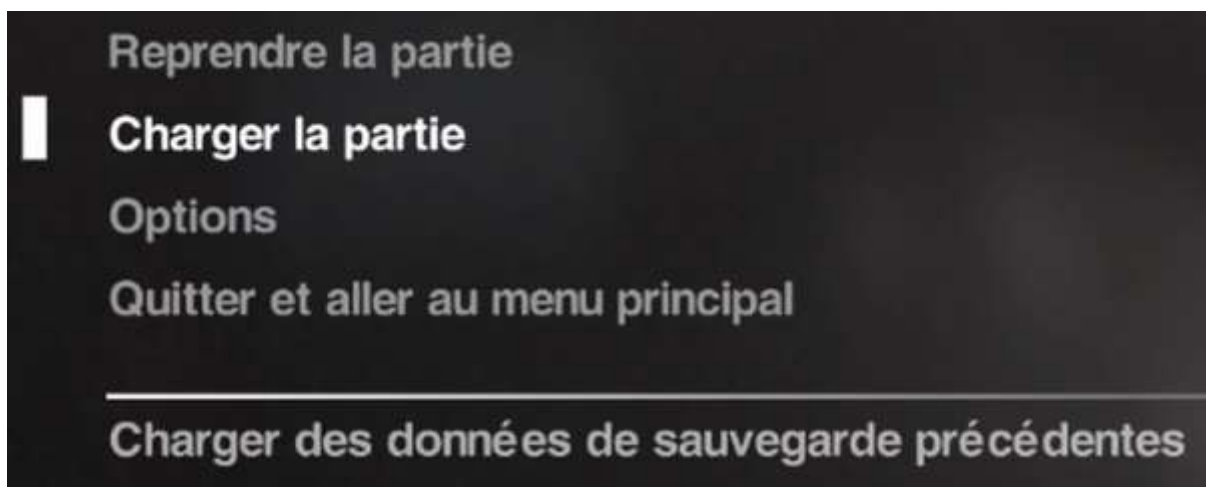


Ceci est relativement faux, il n'y a aucune sauvegarde automatique (sauf à chaque fin de mission), ce qui a été un choix des concepteurs pour ajouter du piment au scénario. Les sauvegardes doivent être faites par le joueur et uniquement via des terminaux de sauvegarde qui ressemblent à des postes téléphoniques muraux, disséminés un peu partout :





Les seules sauvegardes automatiques ont lieu à la fin de chaque mission. Elles permettent de recommencer une mission depuis le début par simple restauration de la sauvegarde souhaitée via le menu *Pause* :

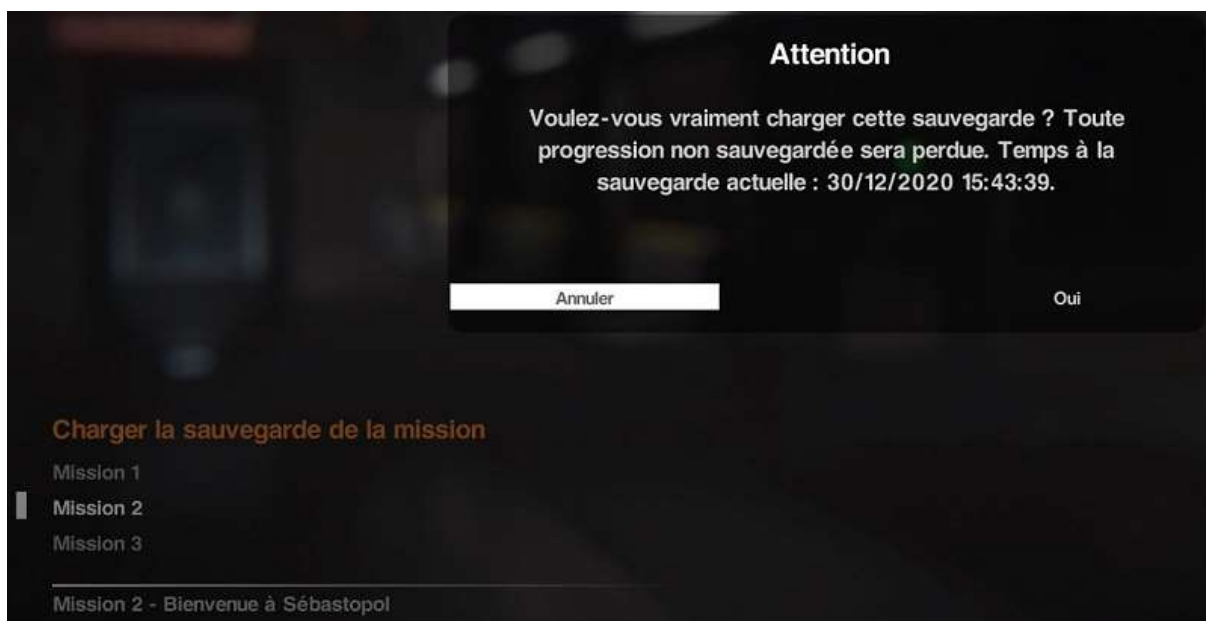


(lire « Charger la sauvegarde d'une mission donnée » - voir page suivante)

Toutes les sauvegardes de fin de mission sont identifiables par leur numéro de mission :



Et leur date/heure :



(lire « Date de la sauvegarde actuelle »)



# Inventaire

Il existe deux types d'inventaire :

- Ce que vous récoltez tout au long de votre progression
- Les équipements que vous fabriquez (finis ou pas).

Ce que vous récoltez, votre *loot*, ce sont des munitions, des composants, des plans, des armes, des outils, des trucs et des machins. Quand il n'y a plus de place dans votre inventaire, vous ne pouvez plus rien y ajouter.

Quand vous fabriquez un équipement, la procédure de *crafting* pioche dans votre inventaire les ingrédients nécessaires pour réaliser sa fabrication, libérant d'autant de la place dans celui-ci. Donc, comme déjà dit, pour emporter le plus possible d'éléments de *crafting*, construisez le plus possible, même s'il vous manque un élément ou deux pour terminer votre construction, l'inventaire se videra progressivement (voir le chapitre **Fabrication** un peu plus loin).

Il n'existe pas de fonction de gestion de votre inventaire.

Les ingrédients nécessaires à une fabrication apparaissent au moment du *crafting* :



Et les équipements fabriqués apparaissent grâce au *menu radial* :

(voir image page suivante).



A gauche, les trois symboles sont, de haut en bas, le niveau actuel du syntoniseur d'accès, le niveau actuel du chalumeau oxycoupeur et le nombre de batteries de la lampe<sup>3</sup>.

---

<sup>3</sup> Merci à **Polina**, du forum **JVC**, pour cette information. 😊

## Armes, objets et autres trucs utiles

Une excellent description des armes a été publiée sur le site [Monster-Soluce](#), nous n'hésitons pas à la reproduire ici (illustrations de votre serviteur) :

### L'outil de maintenance

« C'est votre toute première arme. Bien que ce soit un outil donné dès la mission 2, vous pouvez également vous en servir pour frapper vos ennemis. Attention, contre les androïdes cette arme ne doit pas être utilisée directement au risque qu'ils répliquent en vous saisissant le poignet pour vous frapper. Optez pour un coup de taser ou de mine IEM avant d'attaquer avec l'outil de maintenance.



### Le revolver

C'est votre arme à feu de base. Les humains y sont très vulnérables mais des tirs bien placés pourront endommager sérieusement les androïdes. Attention, cette arme n'a aucun effet sur l'alien. Le revolver contient un barillet de 6 balles que vous pouvez recharger balle par balle avec la possibilité de stopper le rechargement quand vous le souhaitez (car il est très long).

### Le fusil à pompe

Le fusil à pompe (aka shotgun) est une arme redoutable dont les projectiles

font des dégâts considérables. Son plus grand défaut est le manque de précision que des tirs à bout portant pourront corriger. Les humains autant que les lambdas y sont très vulnérables. Un coup en niveau de difficulté normale devrait suffir pour ces derniers, mais comptez deux coups à partir des modes plus durs. Le shotgun n'a aucun effet sur l'alien.

## Le taser

Le taser (aka Stun Baton) est très efficace contre les androïdes. Une fois touchés, ces machines sont stoppés net pendant un court instant. Cette arme est a privilégier pour un androïde isolé. Alors qu'il est paralysé, vous pourrez le finir avec l'outil de maintenance.

## Le lance-flammes

Toujours aussi impressionnant avec les gerbes de feu qu'il produit, le lance-flammes (aka Flamethrower) est tout simplement une arme magique dans **Alien Isolation**. Efficace contre tout type d'ennemi à l'exception des androïdes en combinaison ignifugée. Il peut mettre en déroute temporairement l'alien.



## Le pistolet à clou

L'arme la plus puissante du jeu est une clouteuse (aka Boltgun) ! Qui l'eu cru. Avec son mode de chargement avant de tirer, elle nécessite un certain temps d'adaptation par rapport aux autres armes. C'est la seule à pouvoir tuer un androïde en ciré en mode expert d'un seul coup (à la tête).



## Les grenades aveuglantes

Comme son nom l'indique, cette grenade (aka Flashbang) produit une lumière aveuglante pour quiconque se trouve dans la zone d'effet. Vous pouvez également être impacté si vous regardez dans la direction du projectile. Ne fonctionnent pas sur les androïdes, ni sur l'alien. Comme les émetteurs de son, les grenades aveuglantes peuvent attirer l'alien dans une zone.

## Le cocktail Molotov

Embrase la zone où il éclate. Utile contre tous les ennemis à l'exception des androïdes en ciré. Cette arme est certainement la plus efficace dans **Alien Isolation**. Rechercher les composants pour en crafter dès que possible pourra vous aider à arpenter les couloirs du Sévastopol avec un avantage de taille. Même les androïdes sont vulnérables aux flammes, pensez-y ;)

## La bombe tuyau

La bombe tuyau (aka Pipe Bomb) explose pour infliger des dégâts considérables. Les humains autant que les androïdes y sont vulnérables.

## L'émetteur de son

Capable de distraire l'animal, l'émetteur de son est un utilitaire sous-estimé. Bien utilisé, il peut créer une diversion pendant quelques secondes. Attention, vu que les émetteurs de son sont plus utiles vers la fin du jeu, l'alien aura vite fait d'apprendre vos tactiques de diversion. Donc profitez

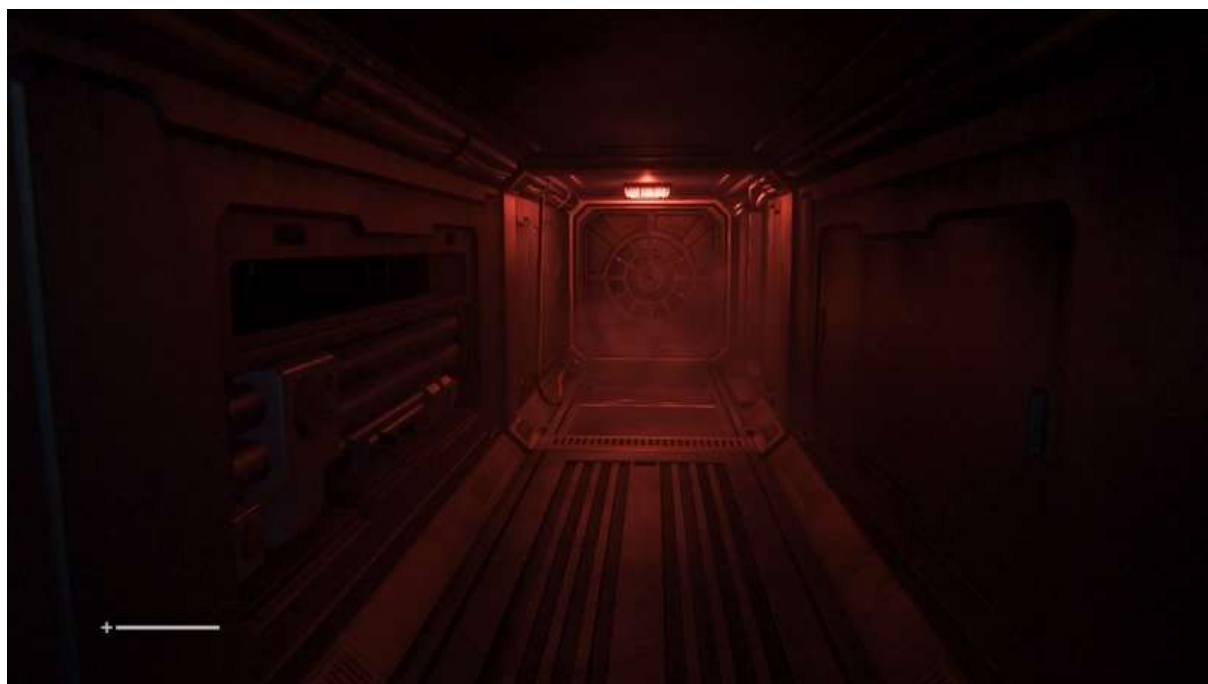
des premiers effets de surprise. »

En plus des armes, vous avez accès à plusieurs objets tout aussi essentiels :

- La lampe
- Le détecteur de mouvements
- Le syntoniseur
- La mine IEM
- La fumigère éclairante
- La bombe fumigène
- et bien sûr le Medikit

## La lampe

La lampe frontale, que vous trouverez assez rapidement sur un meuble au début de votre cheminement, est essentielle pour se déplacer dans les conduits de ventilation qui ne sont pas tous éclairés.



En revanche, la lampe est inutile pour examiner votre environnement à la recherche de *loot* car ceux-ci sont soit en surbrillance, soit leur emplacement (leur contenant) est indiqué par un voyant lumineux vert.

Vous pouvez porter un maximum de 6 piles de rechange pour votre lampe. Attention, celles-ci ont une durée de vie très limitée.

## Le détecteur de mouvements



Le détecteur de mouvements, que tous les fans de la saga Alien connaissent bien, a la particularité de faire un peu de bruit. Or le bestiau, souvenez-vous, a une ouïe particulièrement fine (vous vous en rendez compte bien assez vite) donc évitez de vous en servir trop souvent... Mais il fonctionne dans les placards et derrière les portes.

## Le syntoniseur

Le syntoniseur est un équipement électronique de piratage des dispositifs d'ouverture de porte. Trouvez la fréquence d'ouverture à pirater puis assemblez les différentes formes géométriques en un temps limité (15 ou 10 secondes) jusqu'à ce que la porte soit déverrouillée.



## La mine IEM

La mine IEM désactive tout ce qui fonctionne grâce à l'électronique, androïdes compris, sauf ceux qui portent une combinaison de protection orange.

## La fumigène éclairante

La fumigène éclairante, à ne pas confondre avec la bombe fumigène, ne sert qu'à éclairer en la jetant là où on veut de la lumière. Elle est également utile pour attirer l'attention.



## La bombe fumigène

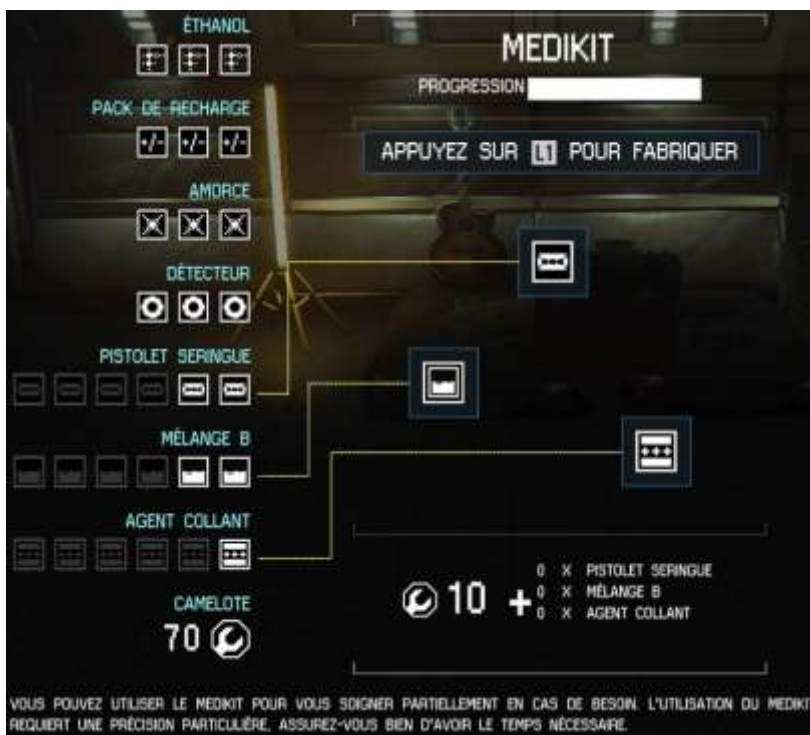
La bombe fumigène, à ne pas confondre avec la fumigène éclairante, produit une fumée opaque qui permet de se déplacer sans être vu.

## Le Medikit

Le Medikit vous permet de régénérer votre santé. Il se construit grâce au *crafting* (voir plus loin).

(voir image page suivante)





Bon, selon l'image ci-dessous, vous pourriez aussi avoir besoin d'un *soudeur ionique*, mais aucun forum sur La Toile n'indique ni son usage, ni sa localisation<sup>4</sup>.

Donc, si vous voulez vraiment passer, changez de porte !



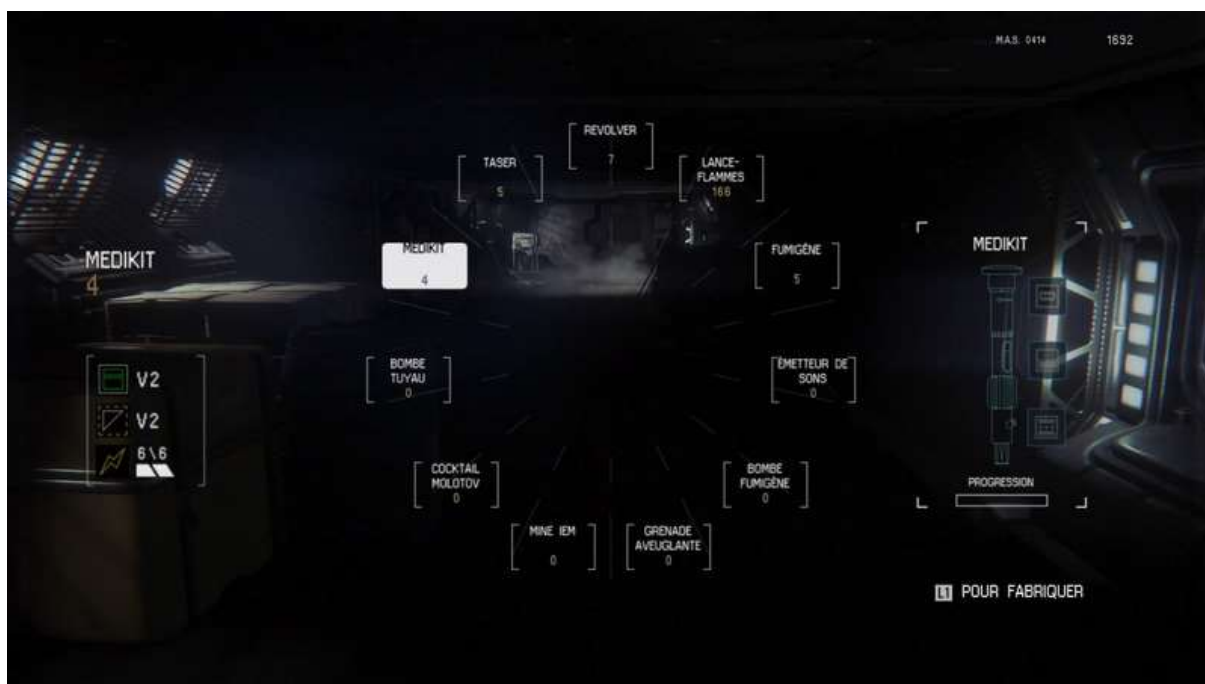
<sup>4</sup> Après une étude approfondie, il semblerait que le *soudeur ionique* soit le même équipement que la *torche à plasma*, dont on verra plus loin qu'elle est en réalité un kit oxycoupeur pour votre chalumeau.

Le symbole en bas à gauche est votre jauge de santé :

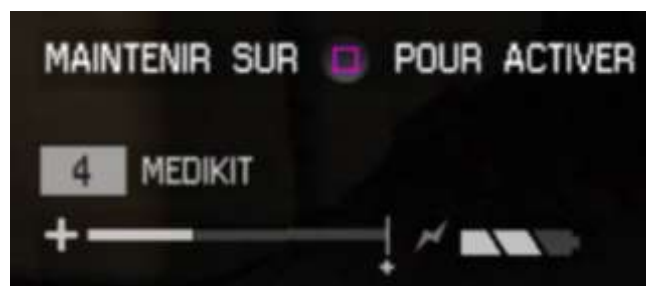


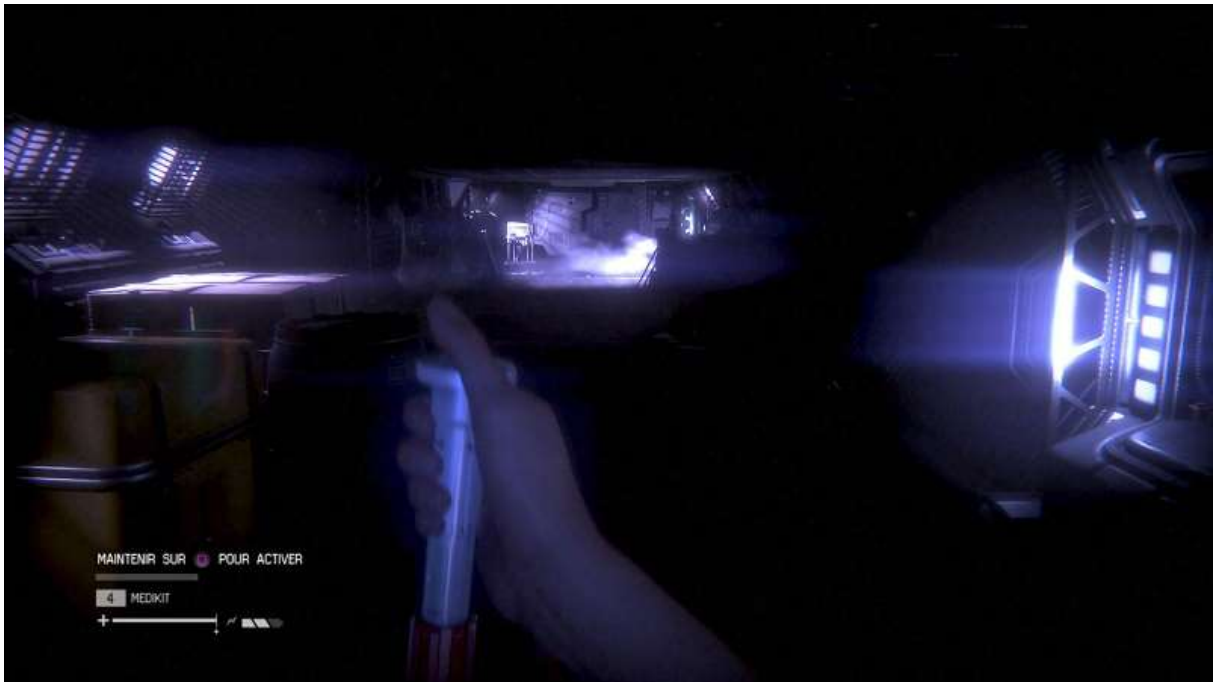
L'utilisation d'un kit de soins (Medikit) remplit la moitié de votre jauge ; Ayez donc toujours une réserve de Medikit avec vous.

Pour vous soigner, si votre jauge de santé est vraiment basse, sélectionnez le Medikit avec le menu radial (sans cliquer sur *Fabriquer*, ce n'est pas le but à ce moment) :



Puis cliquez sur activer :





et Paf la pique.

## Le loot (butin, ingrédients, mun, etc.)

Lors de votre progression, examinez soigneusement votre environnement pour trouver et récupérer le plus de choses. Des *ingrédients* pour crafter, des munitions, des cartouches de napalm pour recharger votre lance-flammes, des piles pour votre lampe, des dossiers (plans) pour le crafting, etc. Tout ceci se trouvera soit sur les meubles, soit dans des tiroirs, ou des armoires, ou des coffres, ou des valises, mais aussi dans les poches des cadavres comme cela a déjà été dit.



Un détail, certains objets seront trouvés dans des conteneurs inattendus, tel le kit de conversion de votre lance-flammes en chalumeau oxycoupeur (appelé par erreur *torche à plasma*<sup>5</sup> dans le jeu) que vous trouverez (quelque part) dans une simple trousse en cuir posée dans un coin.

Sachez aussi que, plus vous augmentez la difficulté du jeu, moins vous trouverez de munitions et autres moyens de rechargement, donc privilégiez le furtif à l'affrontement !

Toujours !

---

<sup>5</sup> Le découpage au plasma utilise un arc électrique et non une flamme.

## Le crafting (fabrication)

Le *crafting* consiste à assembler des composants appelés *ingrédients* pour réaliser un objet. Pour construire un objet, utilisez le *menu radial*, choisissez l'objet et cliquez sur *Fabriquer* :



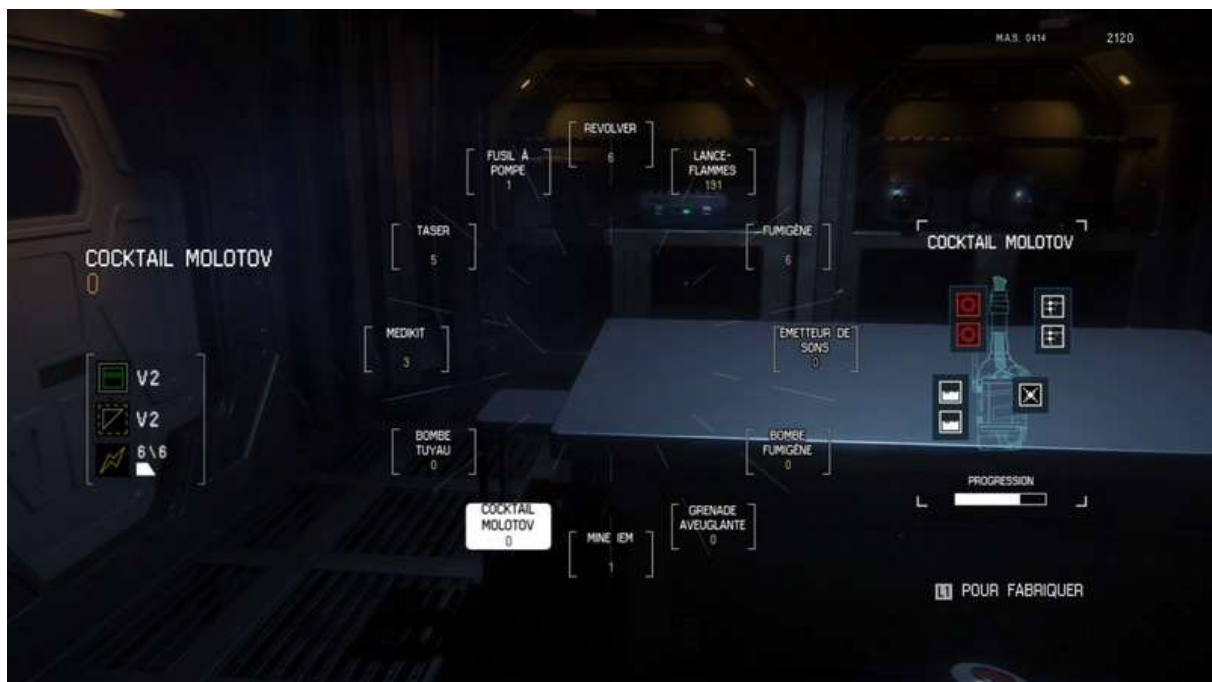
Pour ajouter un nouvel objet à votre inventaire, vous devez disposer du dossier de crafting correspondant (plan) :



Quand les composants nécessaires au *crafting* sont disponibles et ont été ajoutés (par glissement de leur icône à gauche vers les emplacements vides à droite), vous pouvez lancer la fabrication :



S'il manque des composants pour crafter un objet, vous le voyez dans votre inventaire. Ici il manque deux ingrédients pour finir un cocktail Molotov :



Pour voir en détails les éléments manquants (avec leur nom), sélectionnez l'objet à fabriquer ou à terminer.

Dans l'image ci-dessous, il manque un détecteur pour finaliser la fabrication de votre grenade aveuglante :



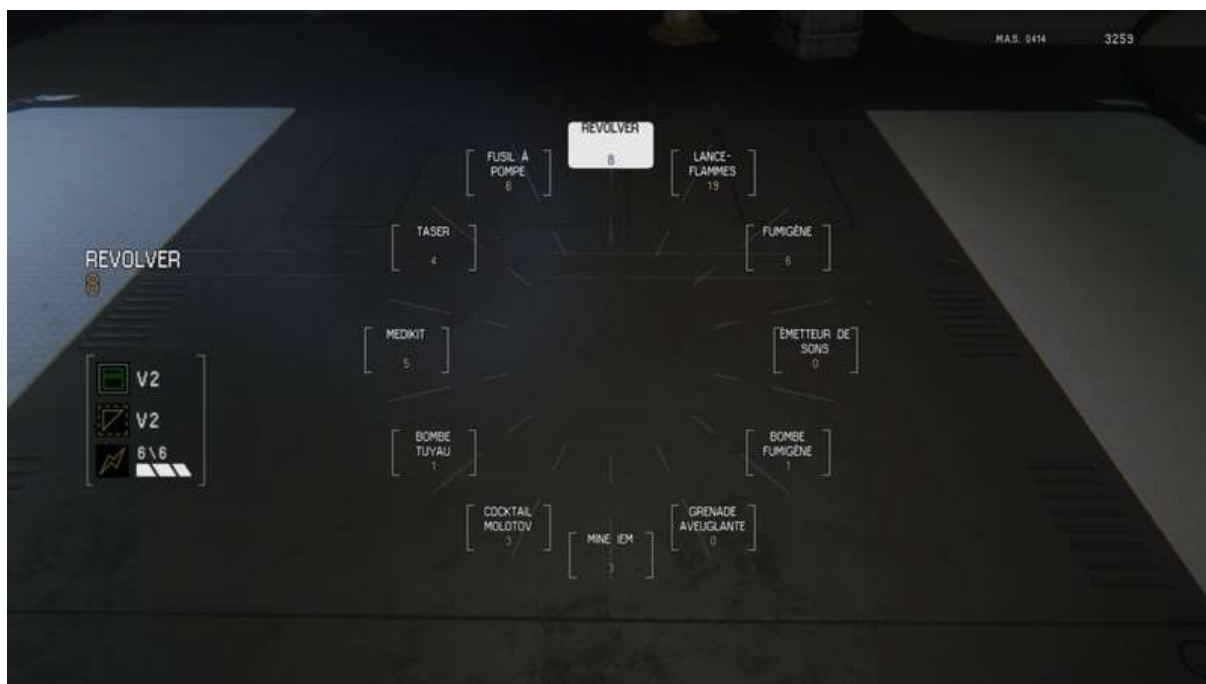
Rappel : Commencer l'assemblage de composants pour la fabrication d'un objet libère votre inventaire, même si vous n'avez pas tous les composants pour lancer sa fabrication.

Autre info, pour crafter, vous avez besoin de bricoles appelées *camelote*. Si vous avez tous les composants requis mais s'il vous manque de la camelote, vous ne pourrez fabriquer.





Après chaque fabrication, votre inventaire est mis à jour, avec affichage des quantités d'objets disponibles ou de munitions pour vos armes :



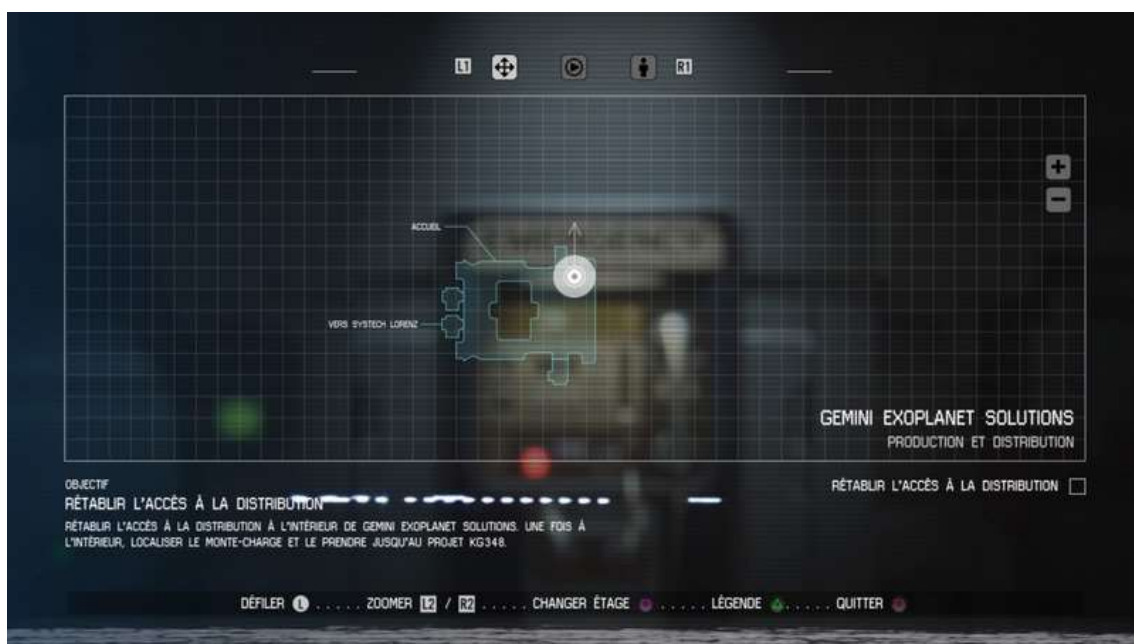
## La map

Le menu d'accès à la map vous permet d'afficher trois types d'information :

- La carte du jeu là où vous vous trouvez (y compris les étages inférieurs et supérieurs)
- Les collectibles sonores (10 messages du Nostromo et 151 messages enregistrés)
- Les collectibles du Personnel (50 plaques d'identité)



Ce magnétophone contient un enregistrement « collectible ».



Onglet « Map »



Onglet « Collectibles Messages » (c'est mieux, *relais* avec un « S », non ?)



Onglet « Collectibles plaques d'identité »

La carte du jeu se met à jour de deux façons :

- En accédant à une zone au début d'une mission
- En demandant sa mise à jour sur un terminal spécialisé.



Terminal de mise à jour de votre carte

L'image ci-dessus montre un terminal de mise à jour de votre carte. Approchez-vous du terminal quand il est allumé (sinon, vous avez déjà effectué une mise à jour sur ce terminal), et cliquez sur **Actualiser la carte**.

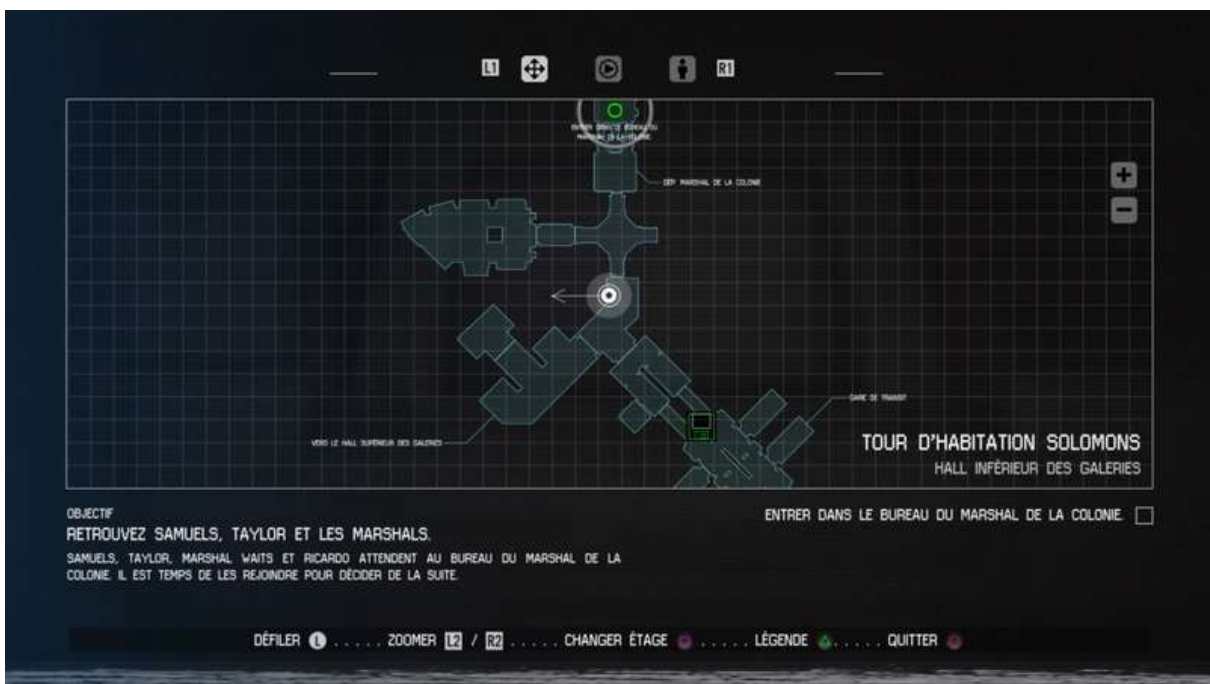


Vous pouvez superposer votre carte pendant la mise à jour. Le rond blanc avec un point noir (au centre) est votre position. Le rond vert est votre destination.



Votre carte avant mise à jour

Une fois que vous avez demandé la mise à jour, votre carte devient beaucoup plus complète :



Après la mise à jour, la carte a été complétée.

Quelques fois, votre destination (rond vert ci-dessous) ne montre pas d'itinéraire évident pour l'atteindre. Ce sera alors à vous de le trouver :



Destination sans itinéraire indiqué

En général, votre destination est indiquée par un cercle (redessiné en jaune sur l'image ci-dessous) :



Agrandissement de la zone telle qu'elle est indiquée dans le jeu :

(voir image page suivante)



La carte comporte aussi une légende explicative des différents symboles qui y figurent :



Les deux informations à notre avis les plus intéressantes sont :

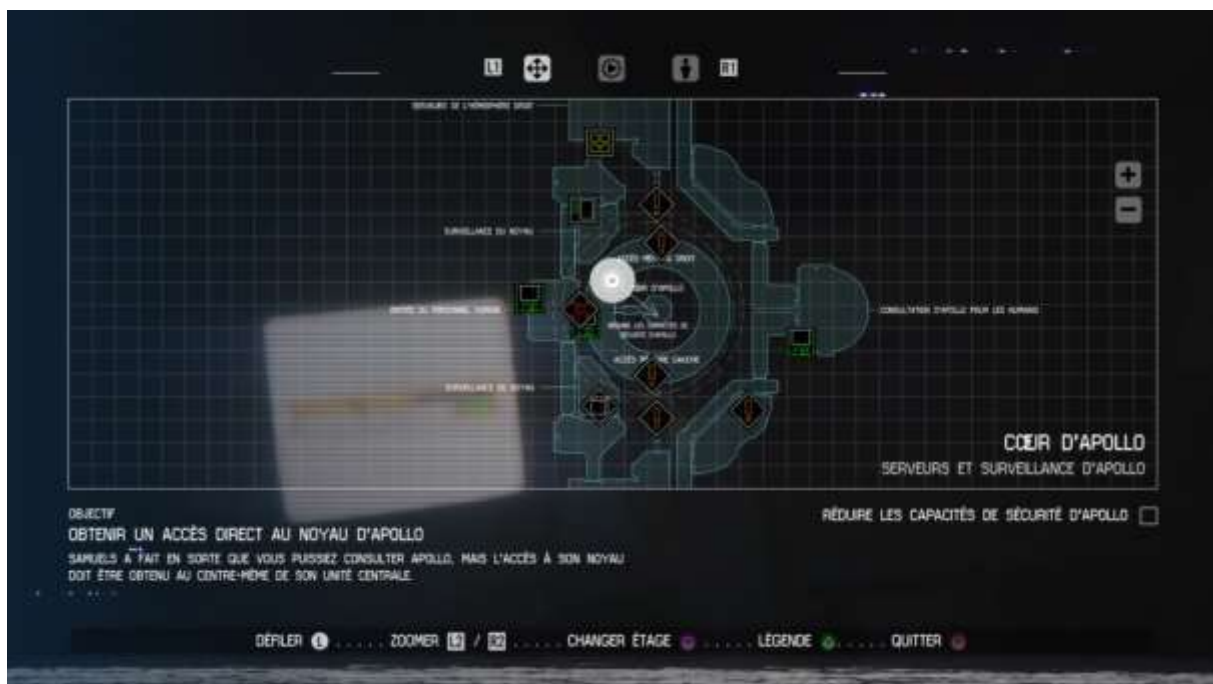
- L'emplacement des postes de sauvegarde
- Les points d'intérêt



poste de sauvegarde



point d'intérêt





## Tout sur le reroutage

Le reroutage est un concept un peu dé(re)routant. Il se fait via un réseau de boîtiers muraux qui permettent d'activer ou de désactiver un certain nombre de fonctions dans des zones spécifiques de la station Sevastopol :

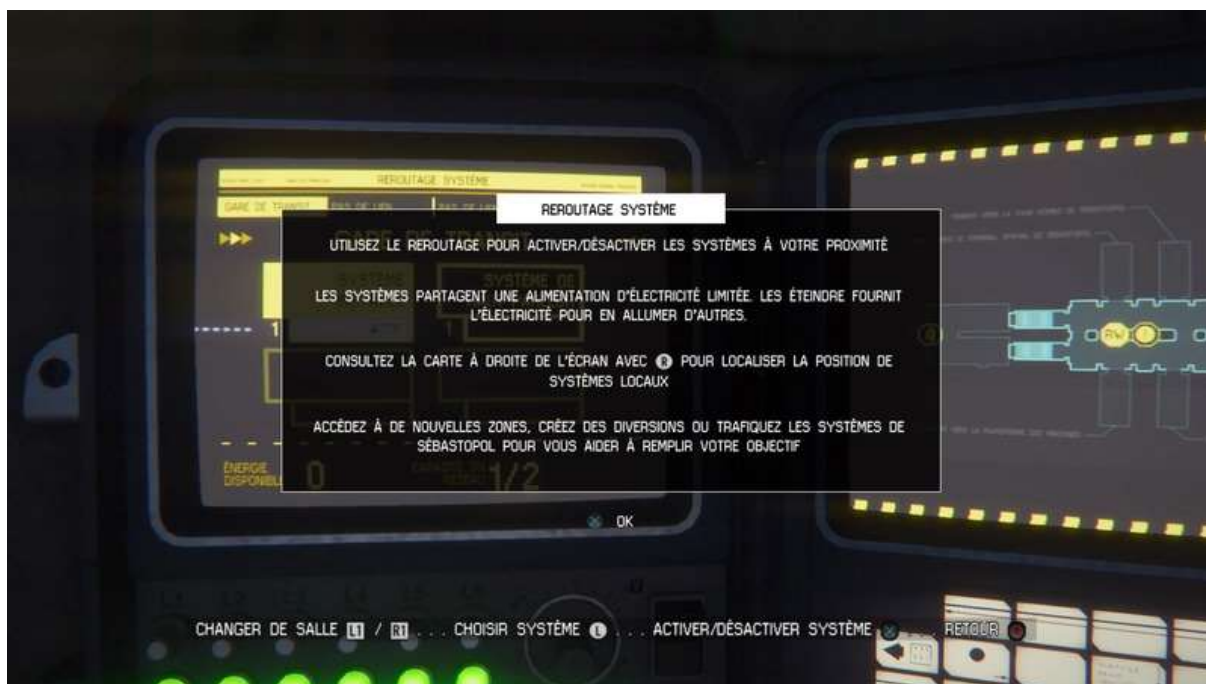
- La purification de l'air (activée, génère une brume de vapeur d'eau)
- Le système de hauts-parleurs (déclenche la diffusion de messages en un endroit précis, visible sur la carte intégrée dans la porte du boîtier)
- « Système instable » (utilité inconnue à l'heure où nous mettons sous presse)
- L'éclairage (éteindre une zone permet plus de furtivité)
- L'ouverture de portes
- Les caméras de sécurité avec détecteur (toutes n'en ont pas)



boîtier de reroutage fermé et ouvert



Voici le mode d'emploi affiché par le jeu la première fois que vous découvrez un boîtier de reroutage :



Pour couper par exemple une caméra avec détecteur, cliquer sur *Désactiver* :



Les caméras avec détecteur projettent un quadrillage lumineux sur le sol, ce qui vous permet de les différencier de simples caméras de surveillance (dont les images ne sont vues par personne, soit dit en passant...).

## La porte elle est fermée

Lors de vos déplacements, vous allez rencontrer un certain nombre de portes à franchir (ou non). Les portes franchissables présentent un voyant vert (accès autorisé) ou rouge. Une porte sans voyant n'est pas un accès :



Ou alors c'est un accès mais vous avez une explication de l'absence de voyant allumé :



Si l'ouverture d'une porte est inaccessible, vous pouvez avoir aussi besoin

d'un mot de passe, en général à trouver dans un message dans un PC par là :



Vous pouvez aussi avoir besoin de *l'outil de maintenance* pour retirer une sorte de verrou qui la condamne :



outil de maintenance

Ou bien utiliser votre lance-flammes converti en chalumeau oxycoupeur pour découper le boîtier de commande d'ouverture et forcer celle-ci avec une commande manuelle :



Laquelle commande manuelle apparaît une fois la découpe terminée :



Vous aurez peut-être aussi besoin d'utiliser une fonction d'ouverture de porte depuis un PC :



Si on vous dit qu'il vous faut rétablir le courant pour ouvrir une porte, cherchez un (ou plusieurs) générateur(s).



Leur manipulation est un peu complexe. A vous de la comprendre !

(voir image page suivante)



Exemple de générateur mural. Il existe aussi des générateurs au sol.



Démarrage.

Au détour d'un couloir, arrivé devant une porte fermée, on peut vous demander de « *mettre à jour le soudeur ionique* ».

Ne perdez pas votre temps à comprendre, de toutes façons vous ne comprendrez pas, donc sachez (sans spoiler) que vous devez trouver un « kit de mise à jour » pour soudeur ionique.

(voir image page suivante)



Sachez aussi que vous pouvez choisir de condamner une porte pour éviter d'être envahis (lâchement, mesquinement et subrepticement) par des ennemis pendant que vous consultez un terminal, par exemple :



Pour ce faire (à cheval), utilisez le boîtier de reroutage le plus proche.  
(voir image page suivante)





## De l'intérêt des écrans de PC



Les PC que vous allez trouver un peu partout dans des pièces comportent trois types d'informations :

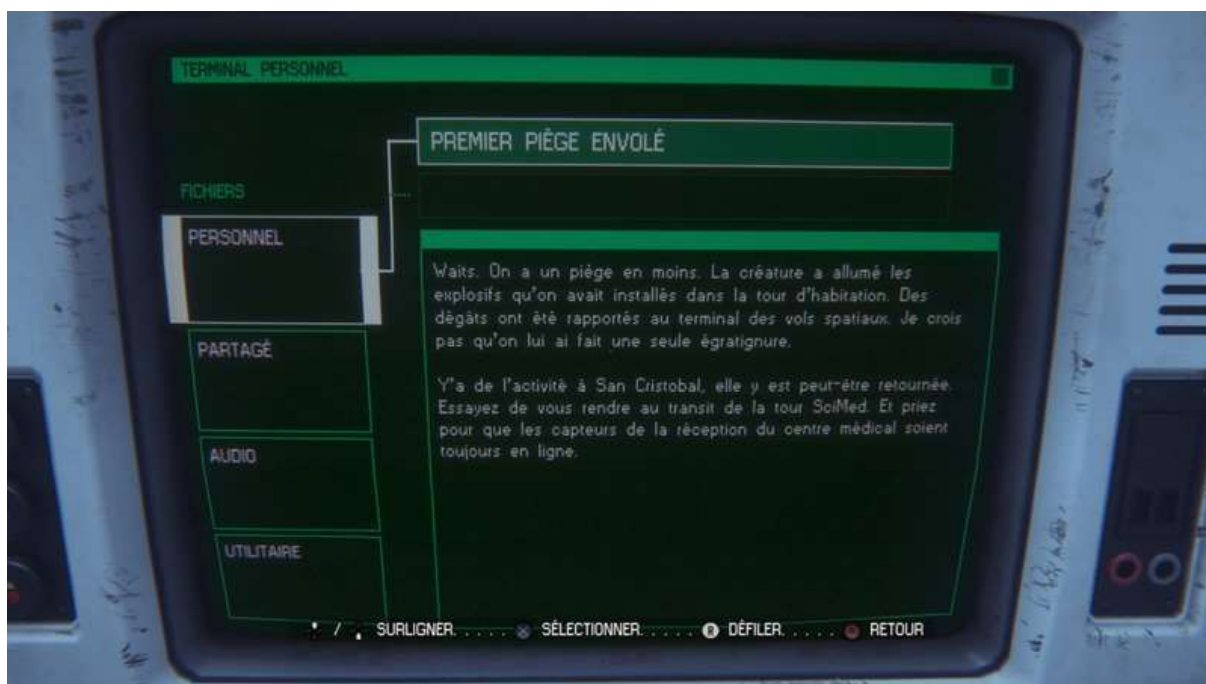
- Des messages racontant l'histoire de la station (à collecter)
- Des fonctions interagissant sur votre environnement
- Des codes ou mots de passe pour activer tel ou tel équipement.

Approchez-vous d'un écran et connectez-vous :





Une fois connecté, faites défiler les fichiers pour les lire :



Si vous ne visez pas le platine, inutile de lire tous les messages de tous les écrans, mais vous risquez de passer à côté d'un mot de passe requis pour ouvrir une porte, par exemple.

## Conclusion

Avec tout ce qui précède, vous devriez pouvoir commencer le jeu et progresser sans passer des heures à essayer telle ou telle manip pendant que le bestiau vous traque. Sachez quand-même que si vous restez trop longtemps au même endroit, il vous trouvera ! Sauvegardez donc souvent, et surtout après une manip difficile.

Pour finir en beauté, quelques belles images :



La station Sevastopol



vue



autre vue



Bon courage  
et, surtout, ne  
faites pas de  
bruit !

encouragement



FIN