

Guide Marcel du ARC Raider



avec en annexe toutes les Patch Notes de l'Éditeur (en français)

© Les Publications du Marcel
version 3.5-0 du 13 février 2026
conçue sur Sony PlayStation V
Texte garanti ChatGPT Free
sans spoil

Table des matières

Généralités	5
Atelier	7
Raider.....	8
Commerçants	8
Panoplies	11
Boutique	11
Paramètres.....	13
L'inventaire	23
Roue d'accès rapide.....	27
Menu de l'inventaire en détail	34
La carte	53
L'atelier	62
Coquillard	62
Artisanat.....	63
Schémas.....	70
Stations	71
Le menu Raider	75
Arbre de compétences	75
Personnalisation.....	76
Épreuves.....	76
Projets.....	83
Codex.....	87
Les commerçants.....	91
Céleste	91
Shani.....	91
Tian Wen.....	92
Lance	93
Apollo	93
Les panoplies	95
La boutique.....	96
Déroulement d'une mission	97
Conseils	97
Roue des émotes	98
Autres conseils	98
Le Wiki	99
ARC.....	99

Quêtes.....	99
Équipement.....	111
Les Marchands.....	111
L'Atelier	113
Coquillard	113
L'arbre de compétences	113
Annexe 1 - Les commandes PC/PS5/XBOX	115
Commandes complètes pour clavier et souris (PC)	115
Contrôles complets pour contrôleur (PS5 et Xbox).....	116
Icônes des commandes de la PS5.....	118
Annexe 2 - Les ARC	119
Annexe 3 - Ressources diverses.....	128
Annexe 4 - Patch Notes	129
Équilibrage du combat après le TT2	130
Risque et récompense	132
Repaire de Raider.....	135
Mise à jour communautaire relative à l'audio	136
Rencontrez les Commerçants.....	138
Actualités de la Région de la rouille	139
Première sortie officielle de la bande originale	141
Projet Expédition.....	142
Programme Embark Creator	145
Tout ce que vous devez savoir sur les ARC Raiders	147
Test de serveur : Jouez à ARC Raiders ce week-end.....	151
Bienvenue dans Server Slam	154
Un immense merci : Server Slam et la suite !	156
Jour de lancement d'ARC Raiders !	157
Perspective d'avenir : Feuille de route 2025 des ARC Raiders.....	158
Sortie officielle complète de la bande originale.....	158
Nouvelles conditions cartographiques	159
Merci pour le lancement !.....	160
Mise à jour du matchmaking en duo et de la boutique	161
La frontière s'étend vers le nord.....	162
Mise à jour de novembre 1.2.0	164
Aidez-nous à faire valoir nos droits !.....	169
Mise à jour 1.3.0.....	170
L'évolution d'ARC Raiders, épisode 1 : entretiens avec les développeurs.....	174
Une histoire de l'origine de Coquillard	175

Mise à jour 1.4.0.....	177
L'évolution des ARC Raiders, épisode 2 : La vie d'un Raider	178
L'évolution des ARC Raiders, épisode 3 : Construction des machines ARC.....	179
Prêts pour une nouvelle aventure ?	180
Les produits dérivés des ARC Raiders sont disponibles.	182
Dites-nous ce que vous pensez de nos cartes !	183
L'hiver s'installe dans la Ceinture de rouille.....	184
Mise à jour de décembre 1.7.0.....	186
Correctif - 18 décembre	197
Merci, Raiders !.....	198
Coup de froid - Conseils et astuces des développeurs	200
Deck Raider gratuit : Le Gardien de but	202
Mise à jour de janvier 1.11.0	203
Mise à jour de janvier 1.12.0	204
Feuille de route des ARC Raiders : janvier - avril 2026.....	205
Vents contraires : Prêts à aller à contre-courant ?	206
Mise à jour de janvier 1.13.0	207
Préparation de votre deuxième expédition	213
Mise à jour de février 1.15.0.....	215
Le mot de la fin	218

Généralités

Bonjour à toi, **ARC Raider**. Si tu es un DGN¹, ce document est fait pour toi. En effet, quand on commence le jeu on peut être un peu dérouté par la quantité d'informations que présente ton écran. Vois donc la légende de l'image ci-dessous :

1 : Menu principal

- Jouer (écran d'accueil)
- Atelier (gestion de tes ateliers de crafting)
- Raider (gestion de ton personnage et de son arbre de compétences)
- Commerçants (accès aux marchands)
- Panoplies (gestion de tes tenues)
- Boutique (accès à l'endroit où tu peux (ne dois pas) dépenser (bêtement) ta thune)

On verra tout cela en détail plus loin.

Puis

2 : la quête (ou l'exploit) en cours

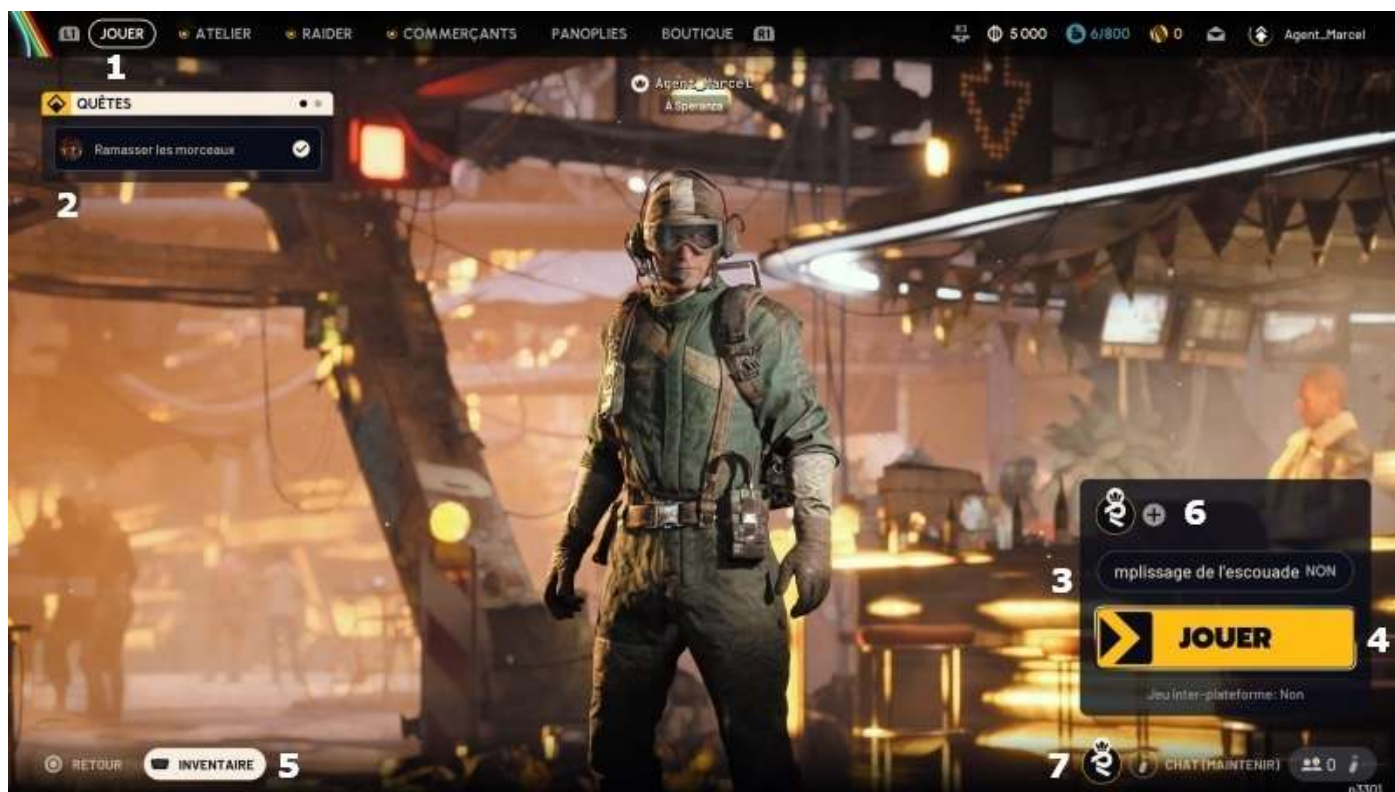
3 : l'option **Activation Coop** ou non

4 : le bouton de lancement de la partie

5 : l'accès à ton inventaire

6 : un bouton pour ajouter un joueur rencontré en ami

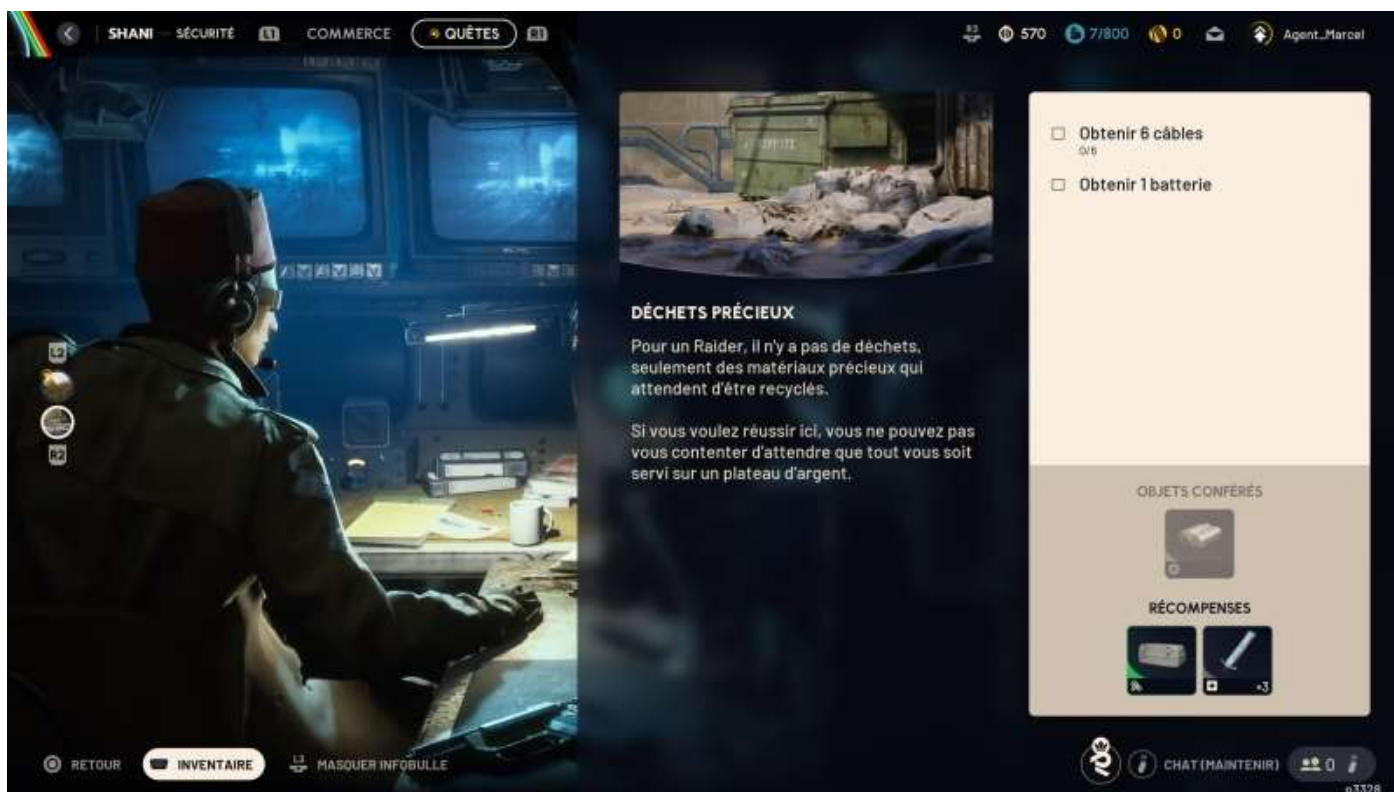
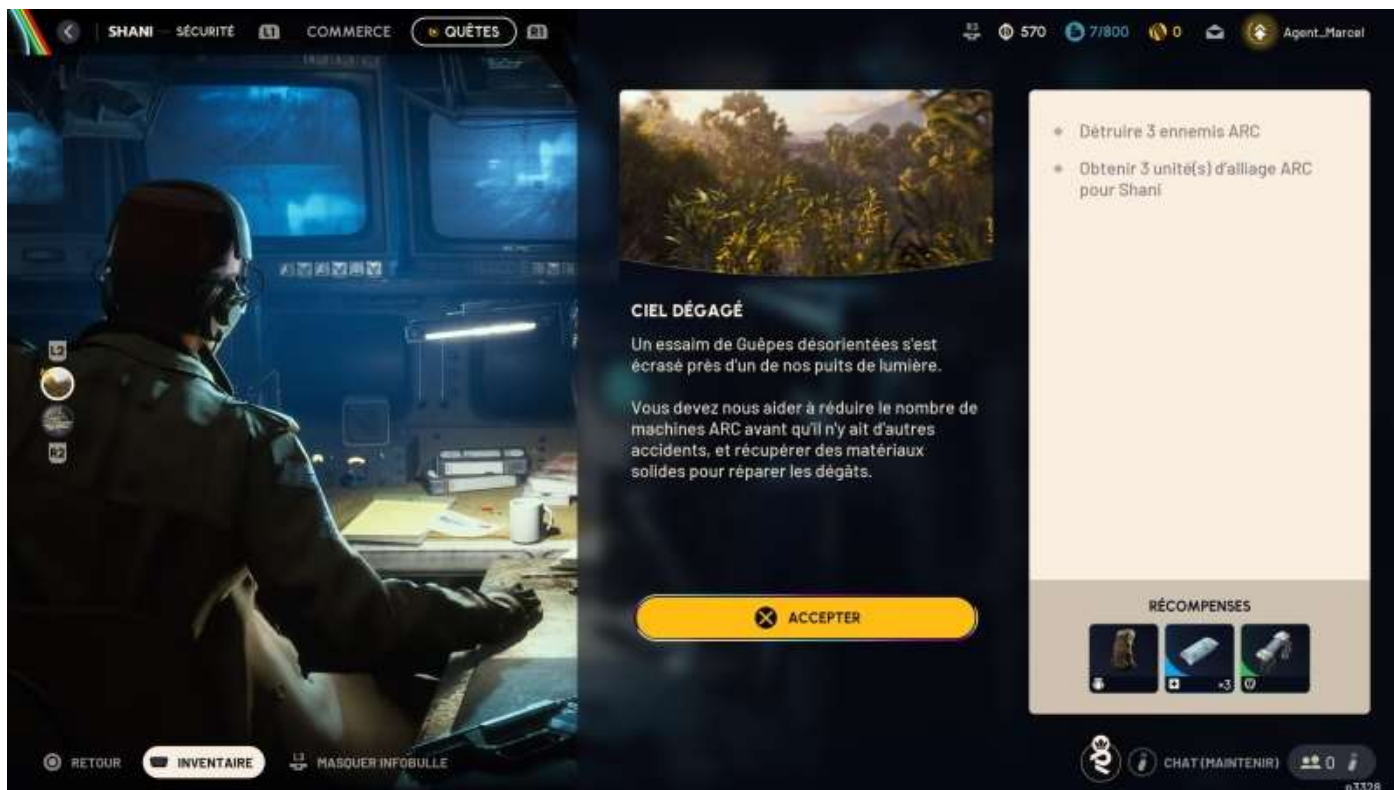
7 : le bouton d'activation du chat



¹ Débutant gravement nul. 😊

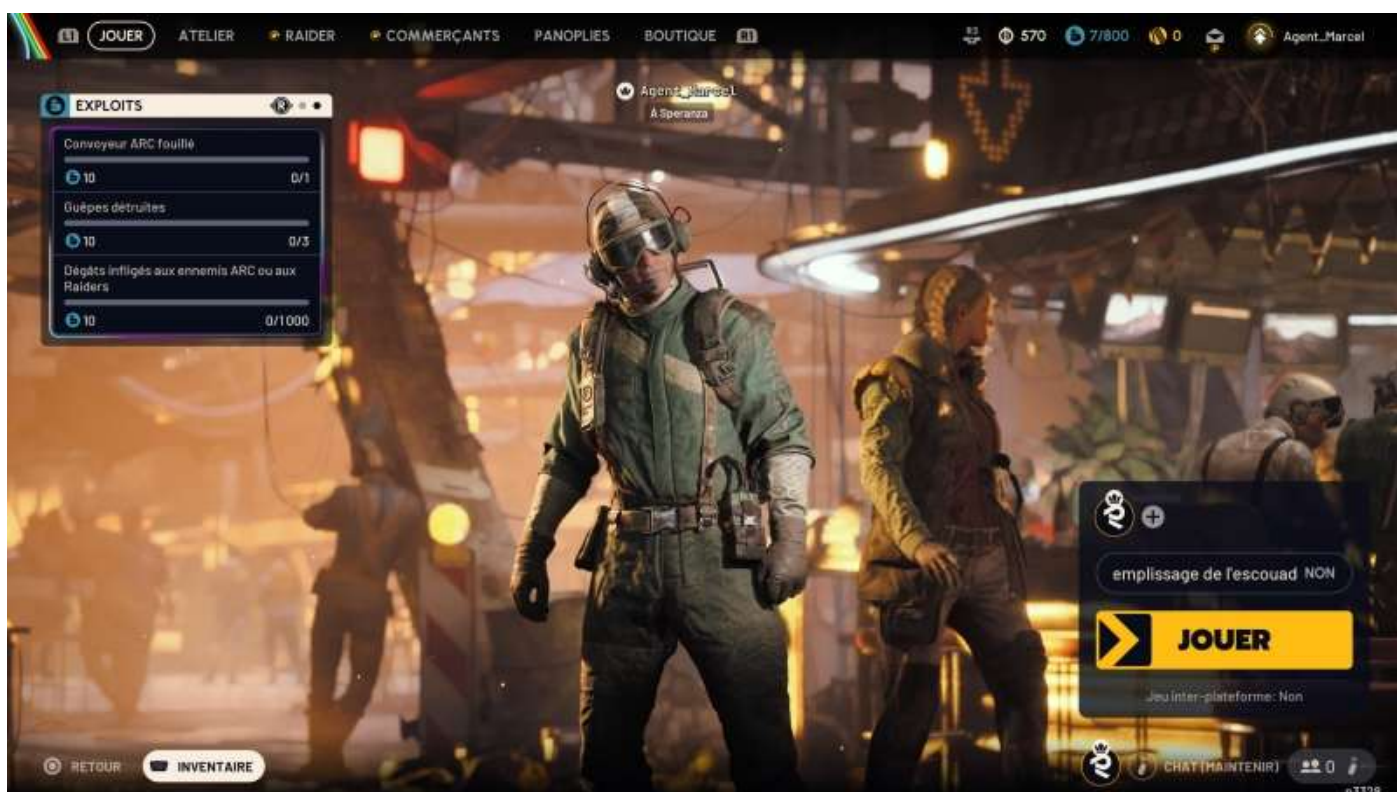
L'accès au menu des quêtes est (un peu) bugué sur PS5, il faut d'abord aller sur le bouton 6, puis faire *Flèche gauche* pour passer aux quêtes. On ne peut pas y arriver directement en cliquant dessus. Pourquoi, mystère².

Détail des quêtes :



² Ce qui ressemble à un bug, qui a été signalé à l'éditeur.

Détail des exploits³ :



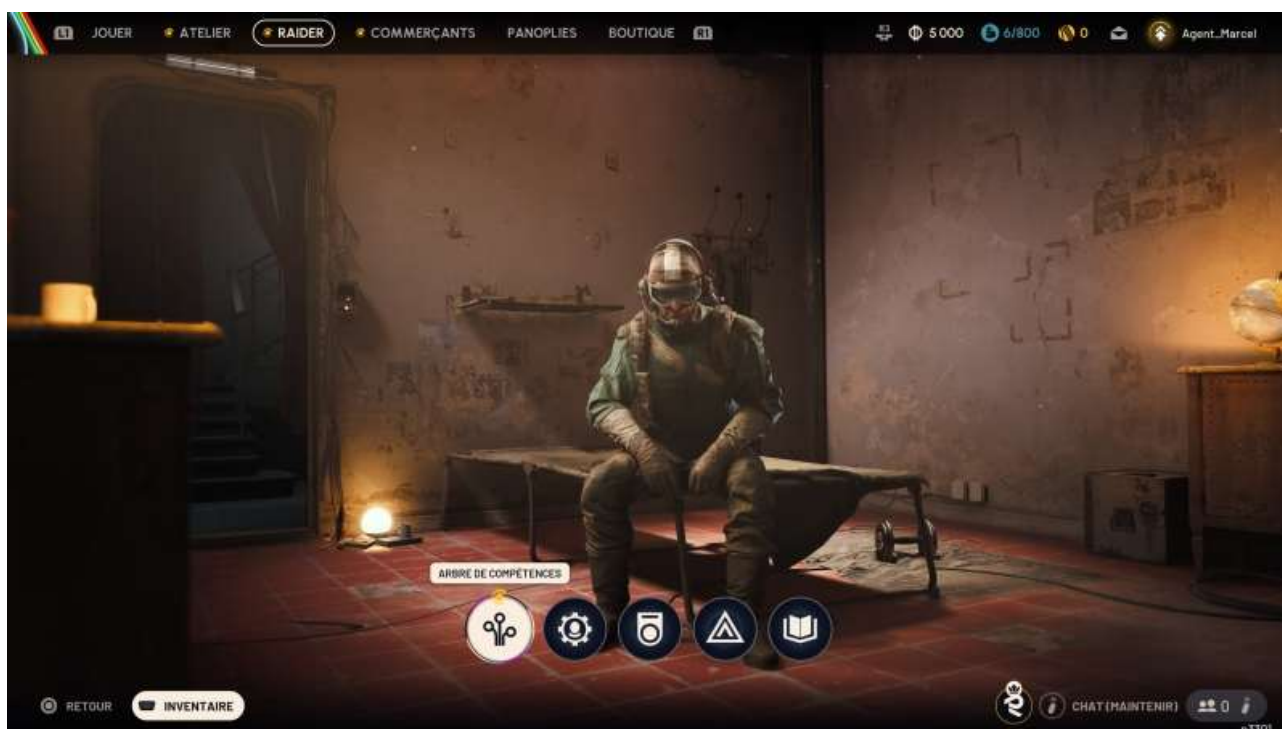
Voici maintenant les écrans du menu principal (après **Jouer**) :

Atelier



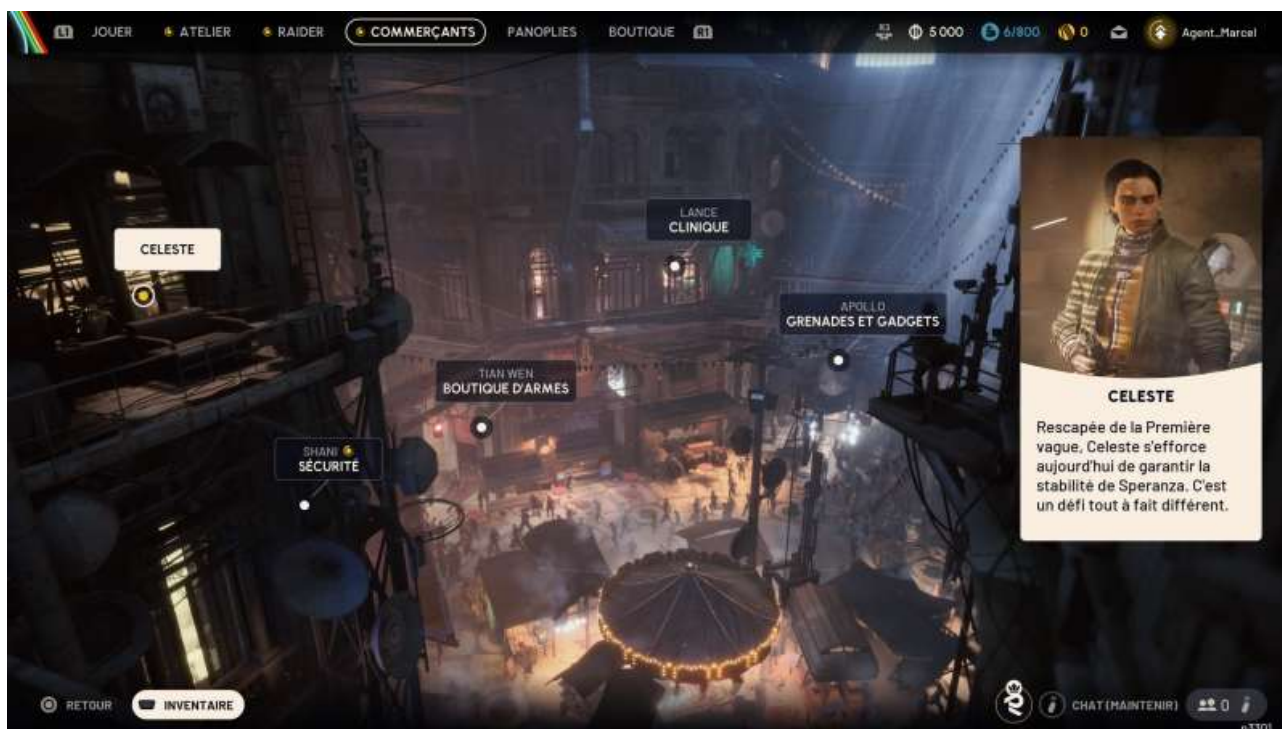
³ Gérés par le programme, ce n'est pas toi qui les choisis.

Raider



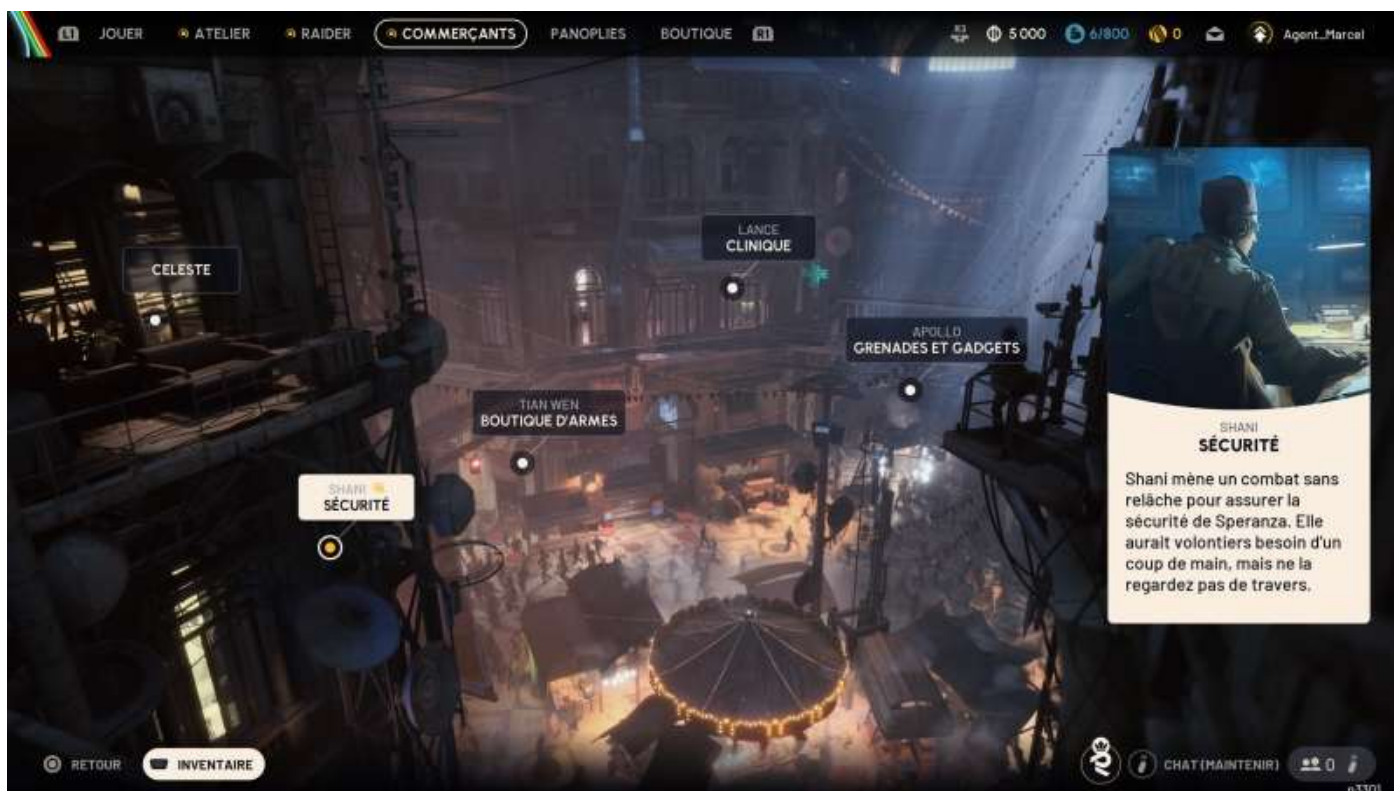
Non, Jef, t'es pas tout seul⁴.

Commerçants

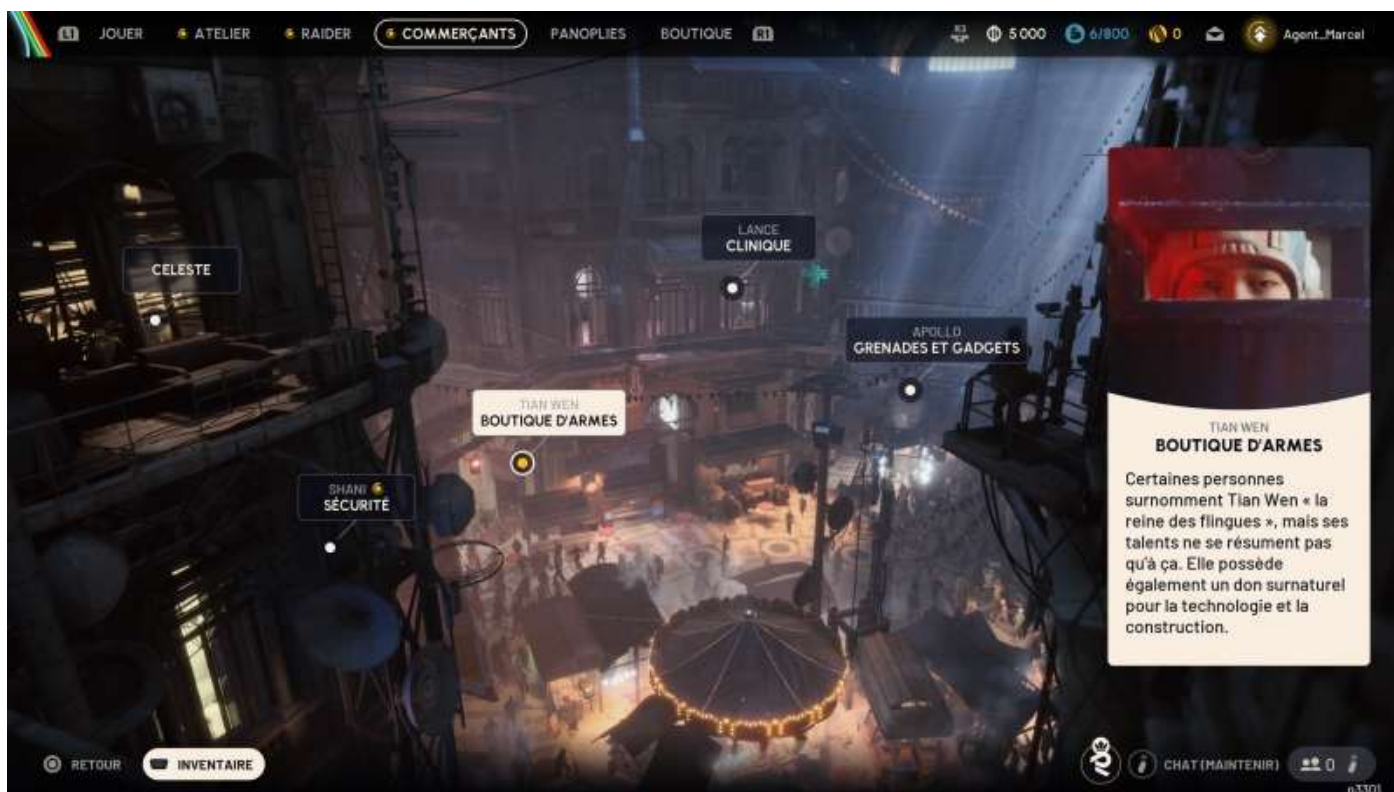


⁴ « Non, Jef, t'es pas tout seul, Mais arrête de pleurer Comme ça, devant tout le monde, Pa'c'qu'une demi-vieille, Pa'c'qu'une fausse blonde T'a relaissé tomber. Non, Jef, t'es pas tout seul, Mais tu sais qu'tu m'fais honte À sangloter comme ça, Bêtement, devant tout le monde, Pa'c'qu'une trois quarts putain T'a claqué dans les mains. Non, Jef, t'es pas tout seul, Mais tu fais honte à voir, Les gens se paient not'tête, Foutons le camp de c'trottoir » (Jacques Brel, 1964).

Après **Céleste**, qui vend un peu de tout (on verra cela plus loin), la deuxième commerçante est **Shani**, spécialiste en sécurité :

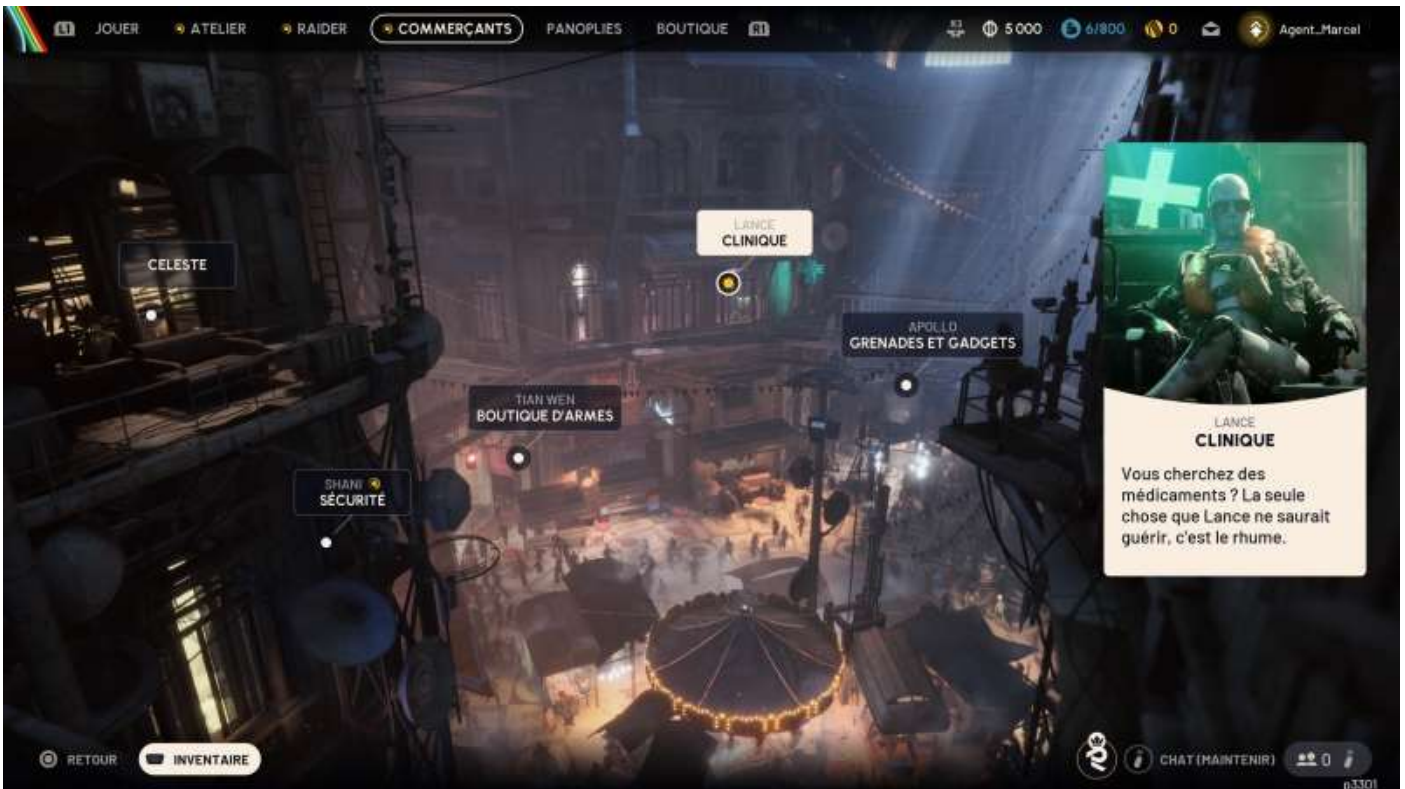


Puis vient **Tian Wen**, l'armurière⁵ :

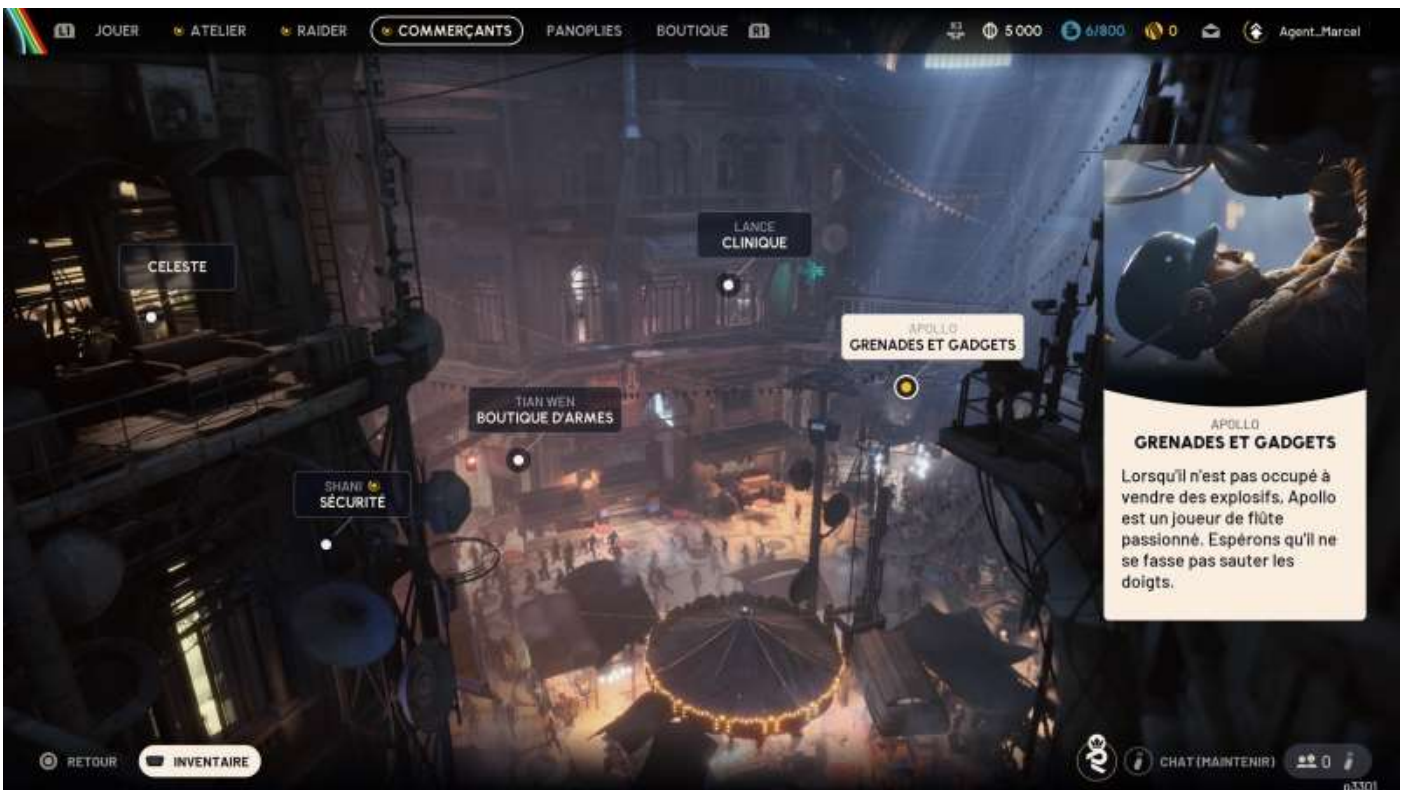


⁵ Cela se dit, ça, *armurière*, aujourd'hui ?

Puis **Lance**, le robot-médecin, spécialisé dans les soins et les équipements y relatifs⁶ :



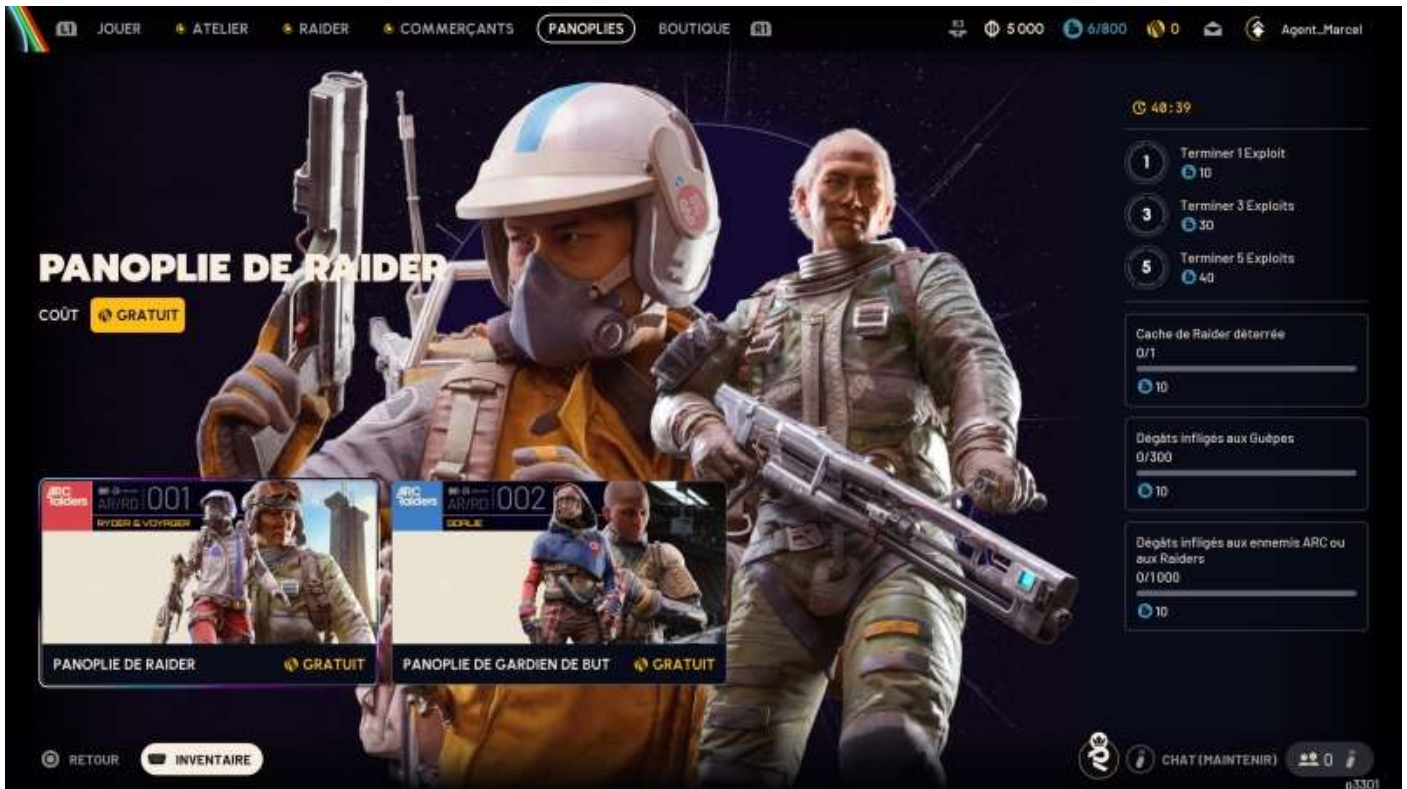
Et en enfin **Apollo**, le roi des mines et explosifs :



⁶ Comme disent les Gendarmes.

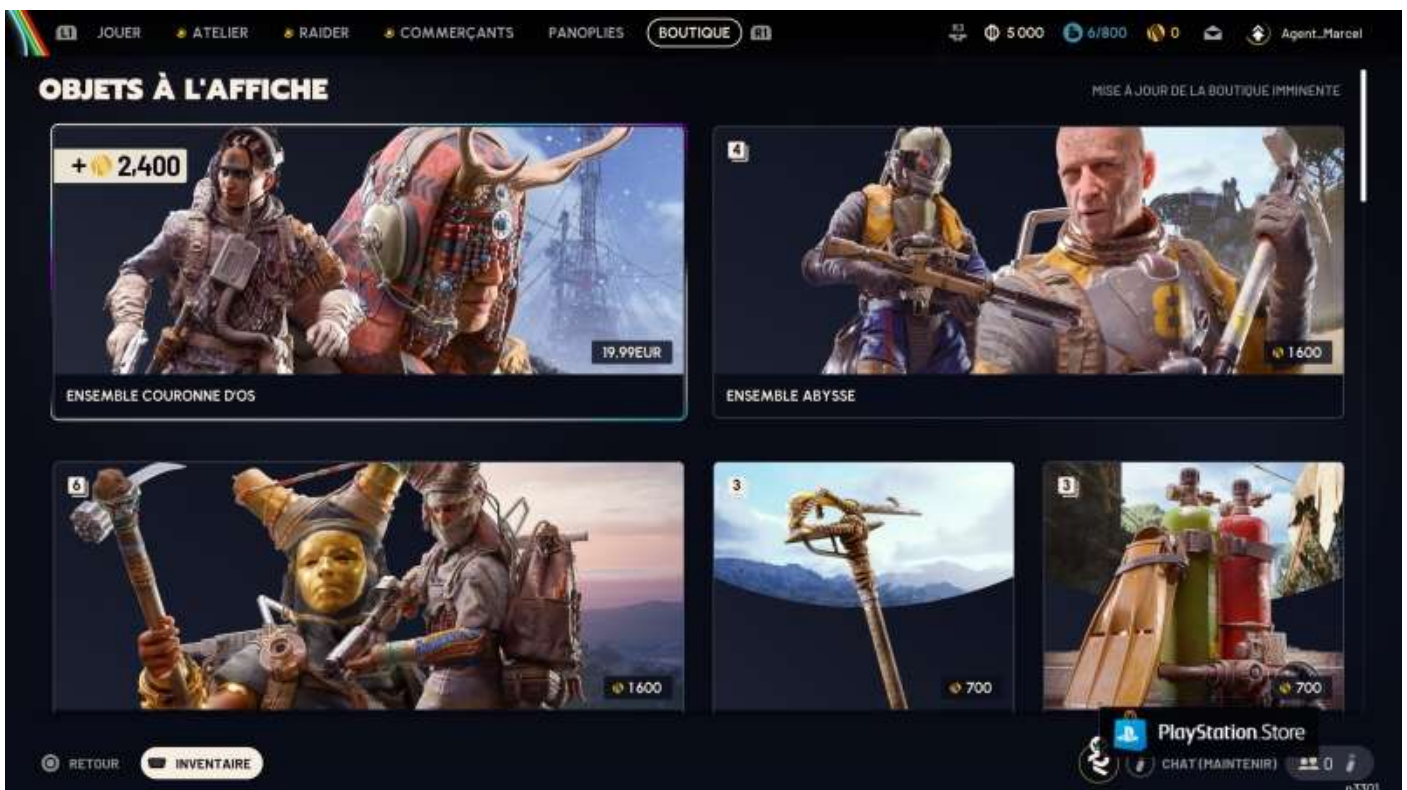
Panoplies

Que l'on verra en détail plus loin.



Boutique

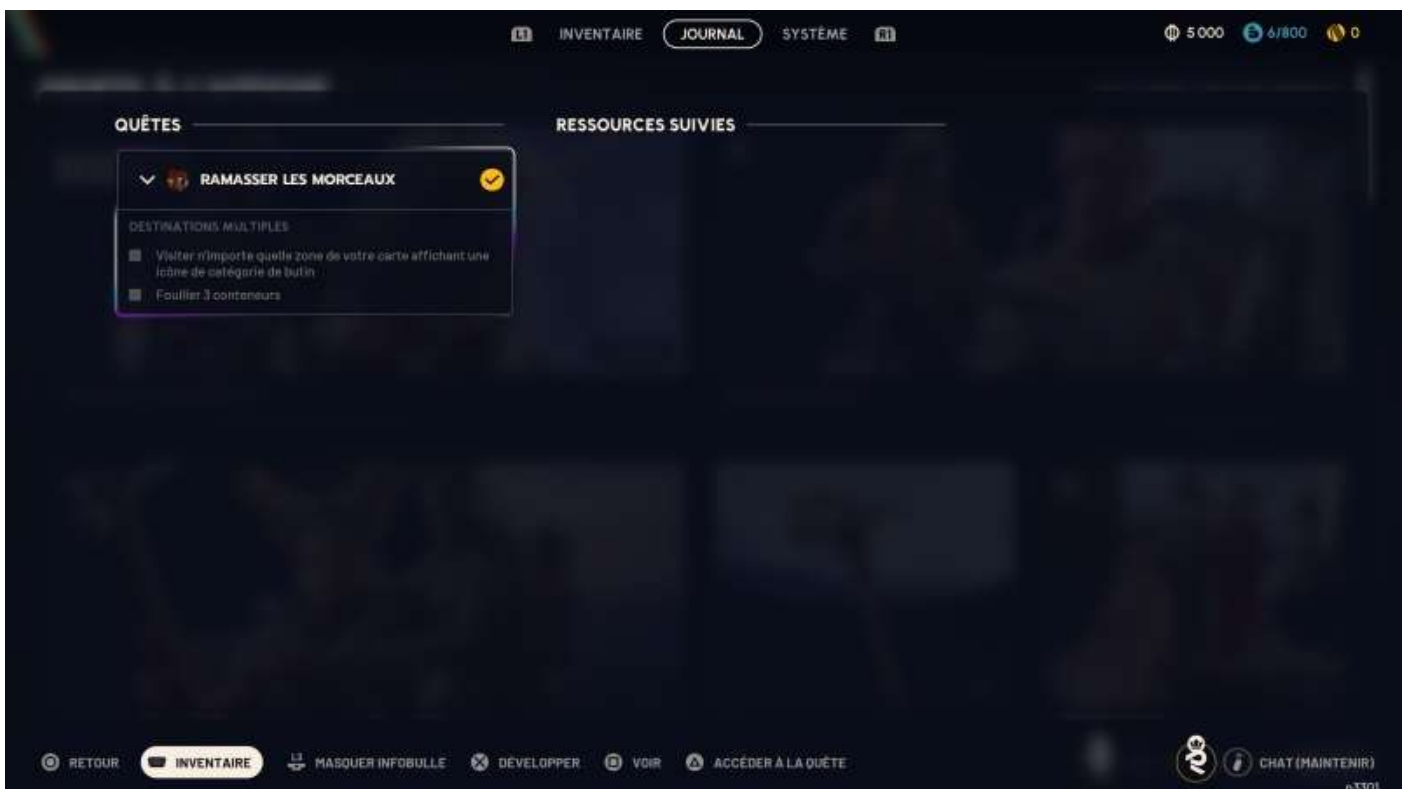
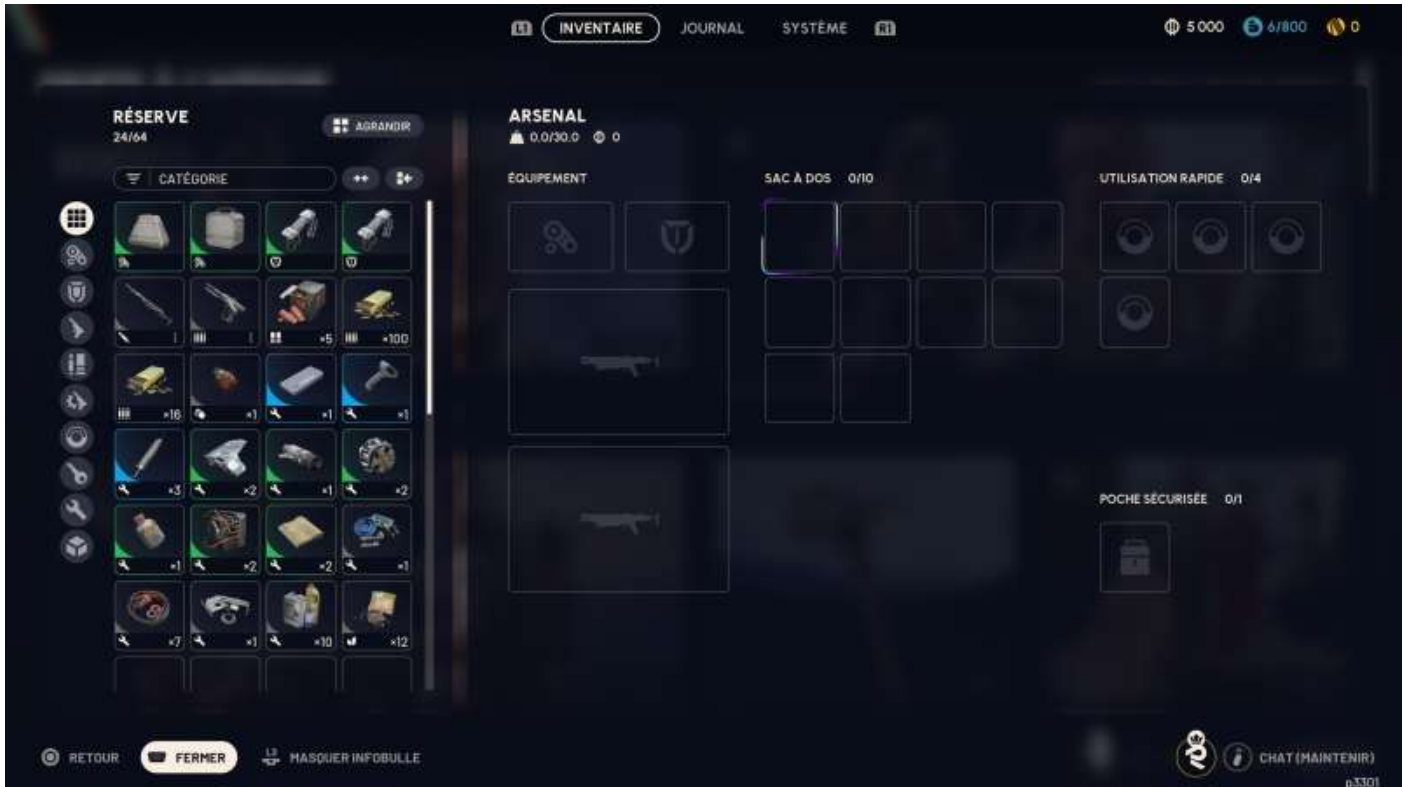
Idem.



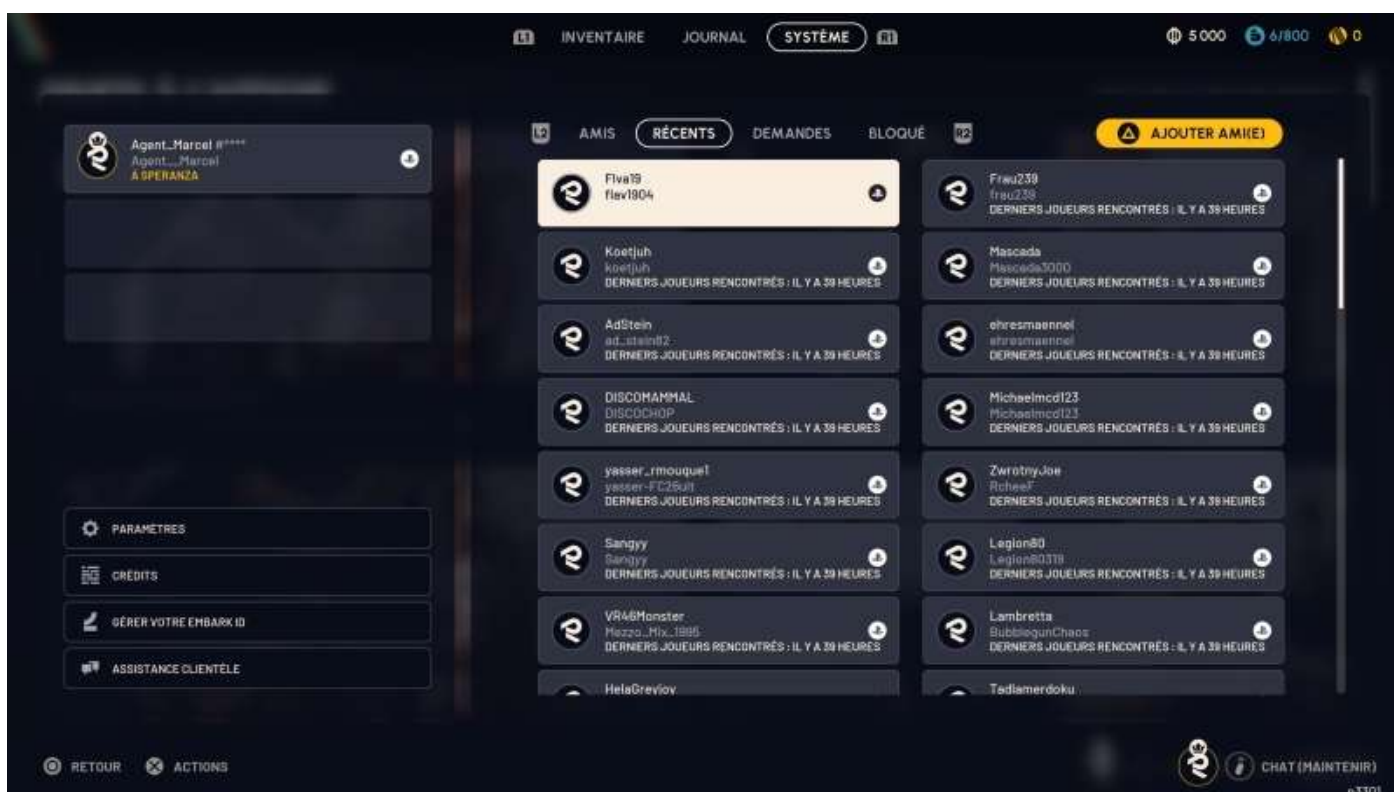
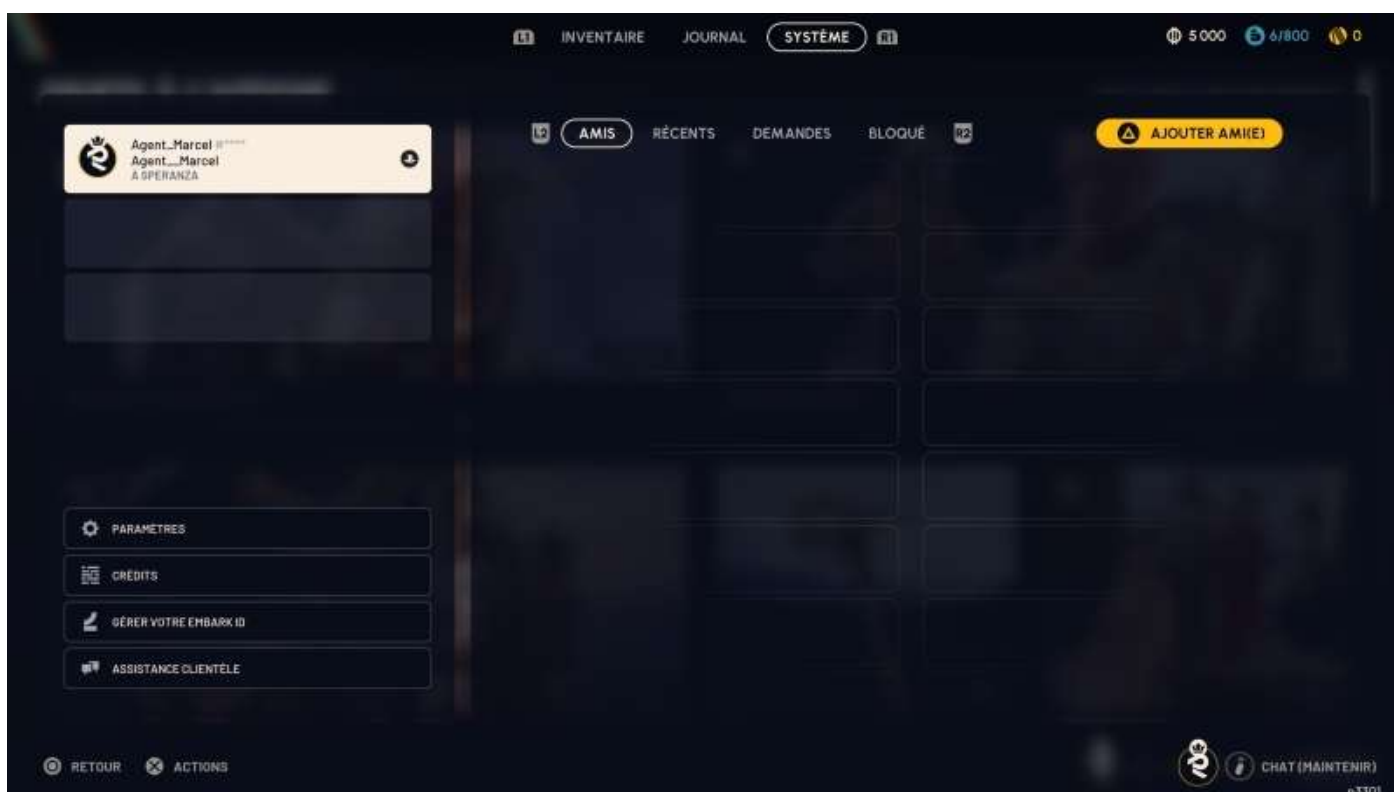
Le menu de l'**Inventaire**, quant à lui, comporte trois onglets :

- Inventaire
- Journal
- Système

Et, quand vous êtes sur le terrain, il en comportera un quatrième, **Carte**.




L'onglet **Système** permet de gérer les **Amis** et d'accéder au menu des **Paramètres** :



Paramètres

Voici l'écran de gestion des **Paramètres** :

(voir page suivante)


←
11
GAMEPLAY
GRAPHISMES
AUDIO
ACCESSIBILITÉ
MANETTE SANS FIL
JURIDIQUE
11

GAMEPLAY

Position de l'ATH ÉTIRÉ < >

Afficher progression du rechargement OUI < >

Afficher la direction des dégâts OUI < >

Comportement Interagir/Recharger INTERAGIR EN PRIORITÉ < >

EN LIGNE

Jeu inter-plateforme NON < >

Serveur AUTOMATIQUE < >


Lier Discord

Rejoignez Discord

POSITION DE L'ATH

Contrôle si les éléments de l'ATH s'alignent sur une limite horizontale fixe ou s'ancrent directement aux bords de l'écran ou de la fenêtre.

⌂
RETOUR
⏪
RÉINITIALISER PARAMÈTRES PAR DÉFAUT
🗣️
CHAT (MAINTENIR)
👤
🔍
🔒
p3301


←
11
GAMEPLAY
GRAPHISMES
AUDIO
ACCESSIBILITÉ
MANETTE SANS FIL
JURIDIQUE
11

GRAPHISMES

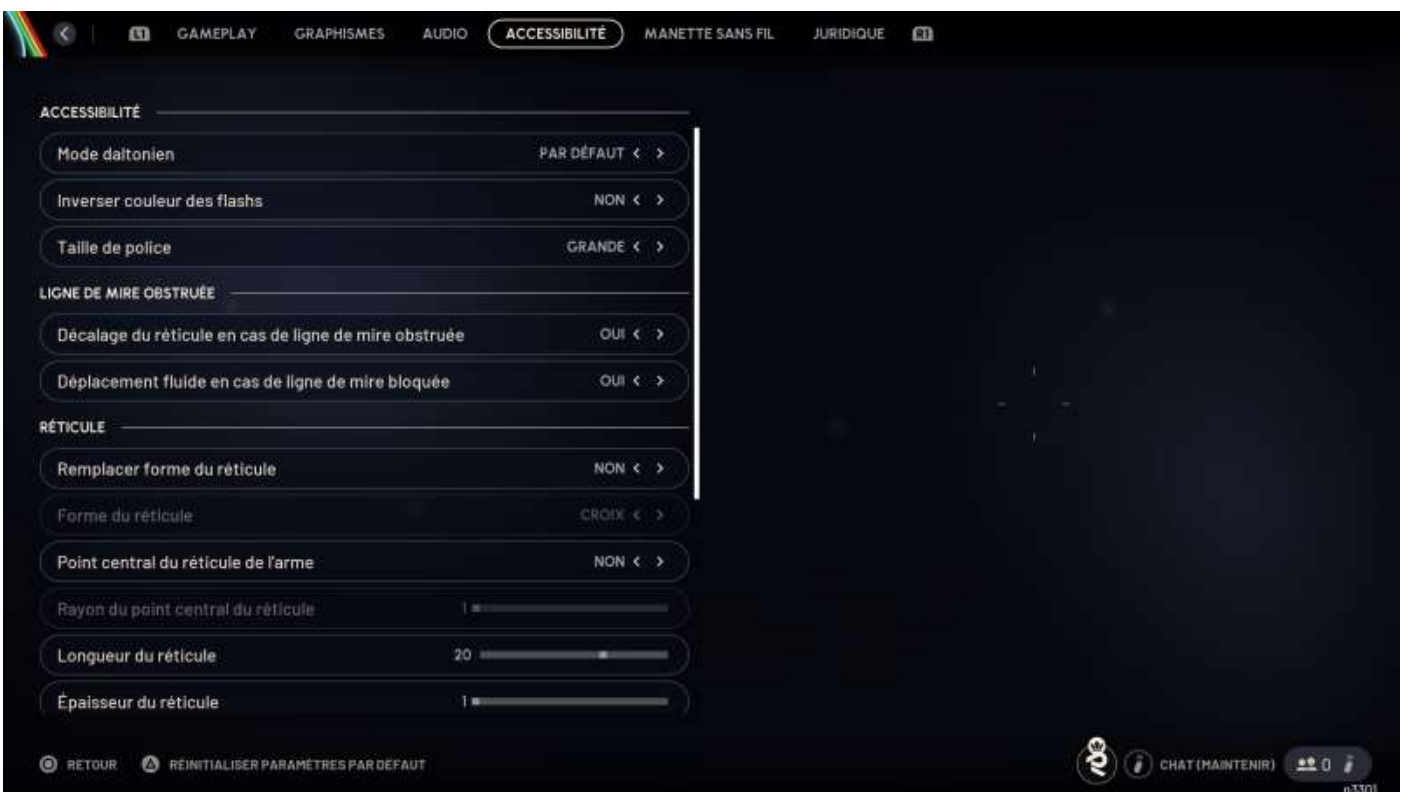
Champ de vision 70 ▬

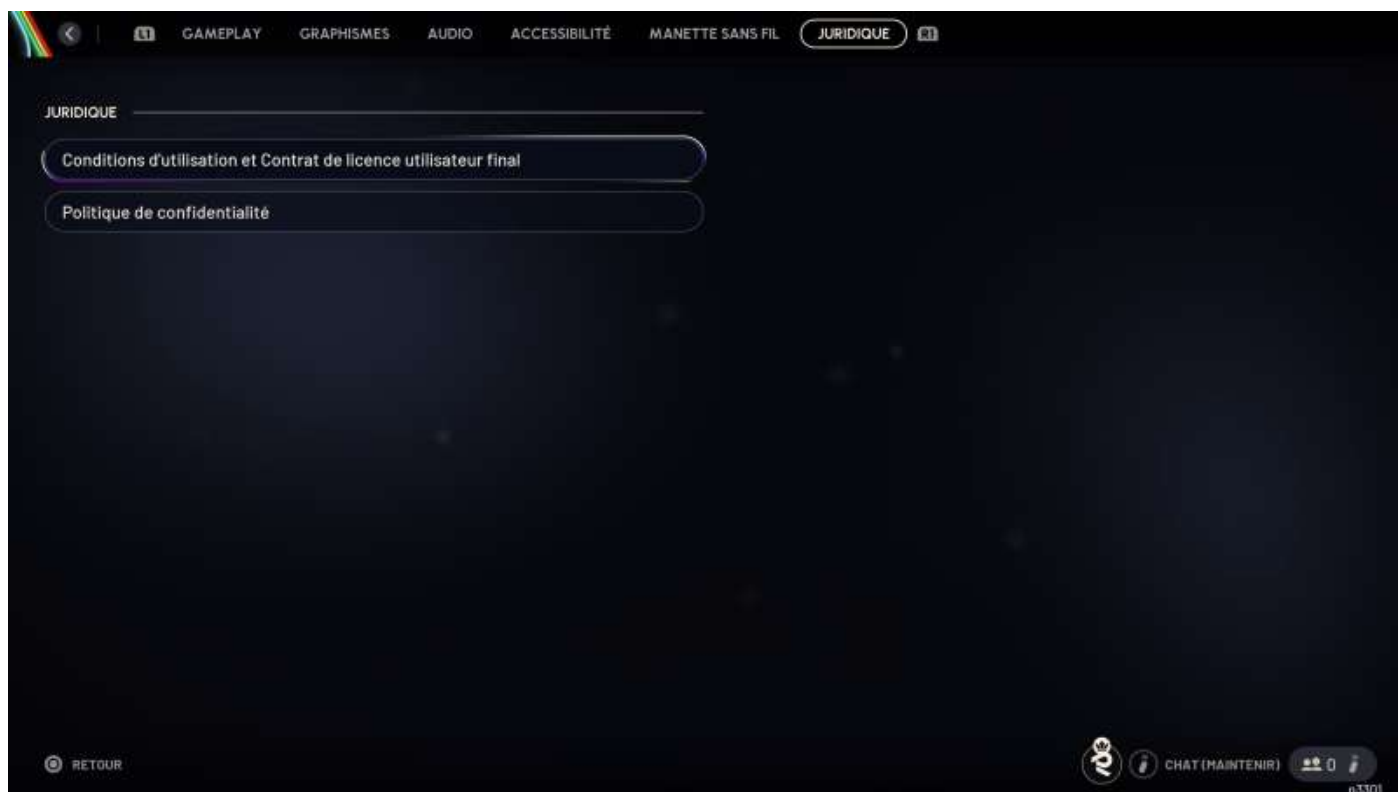
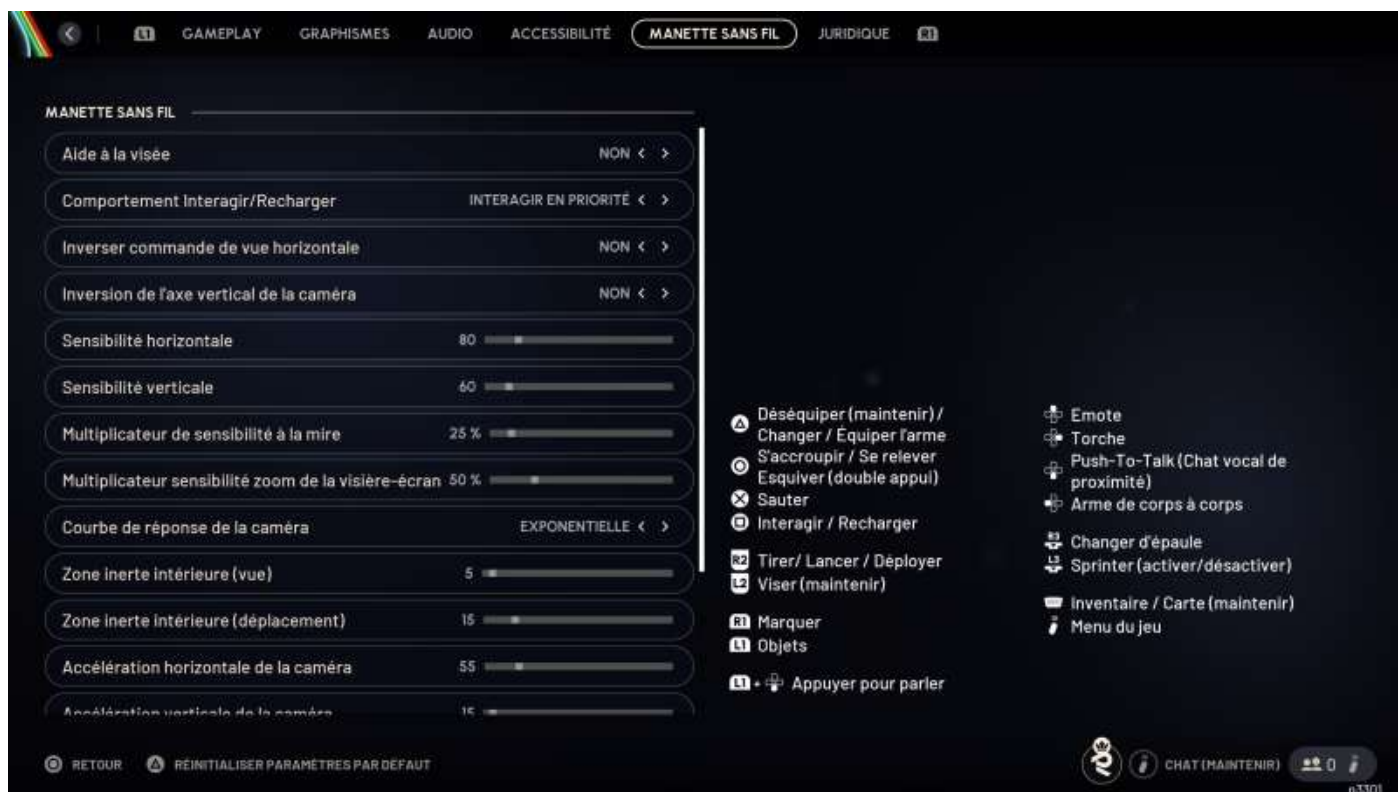
Flou de mouvement ACTIVÉ < >

Intensité du flou de mouvement 100 ▬

Économie d'énergie si inactivité ACTIVÉ < >

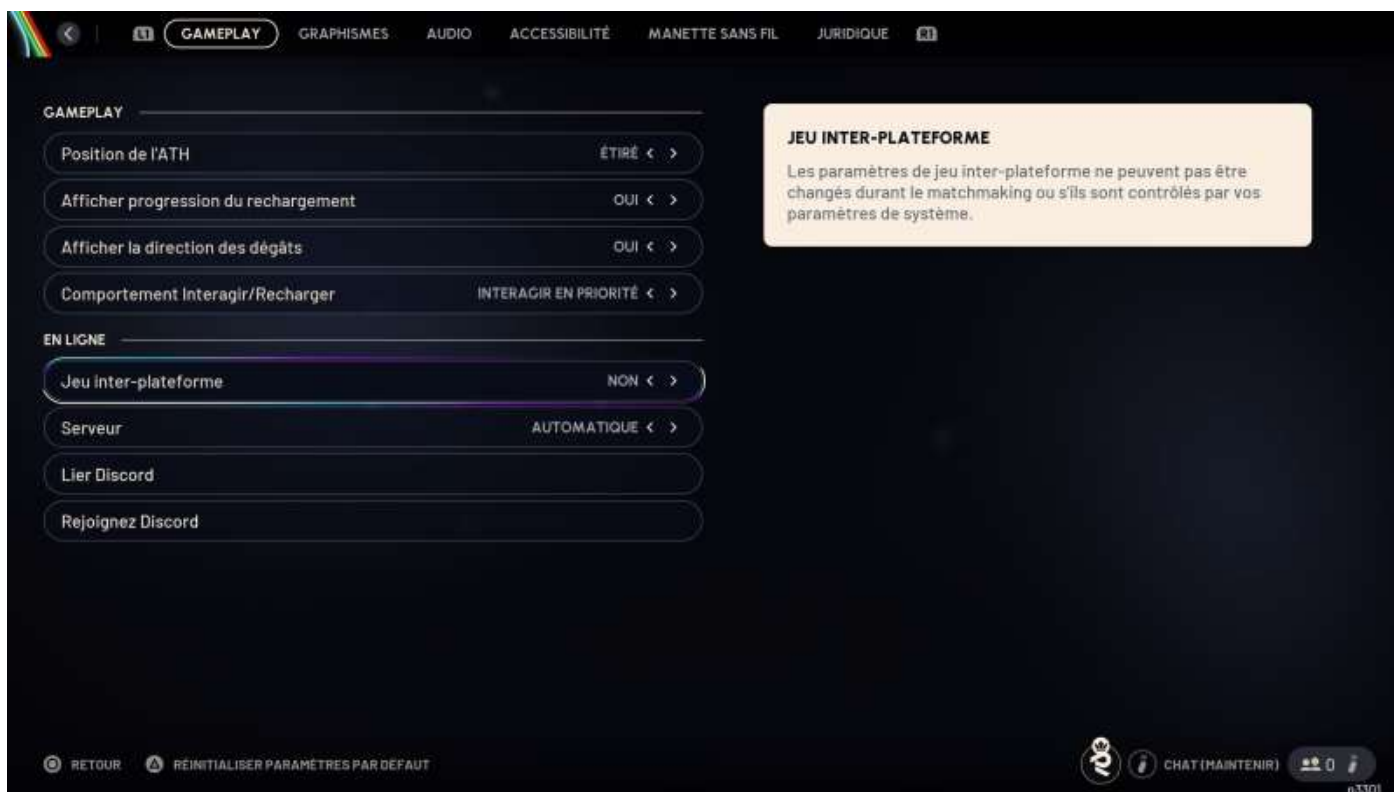
⌂
RETOUR
⏪
RÉINITIALISER PARAMÈTRES PAR DÉFAUT
🗣️
CHAT (MAINTENIR)
👤
🔍
🔒
p3301



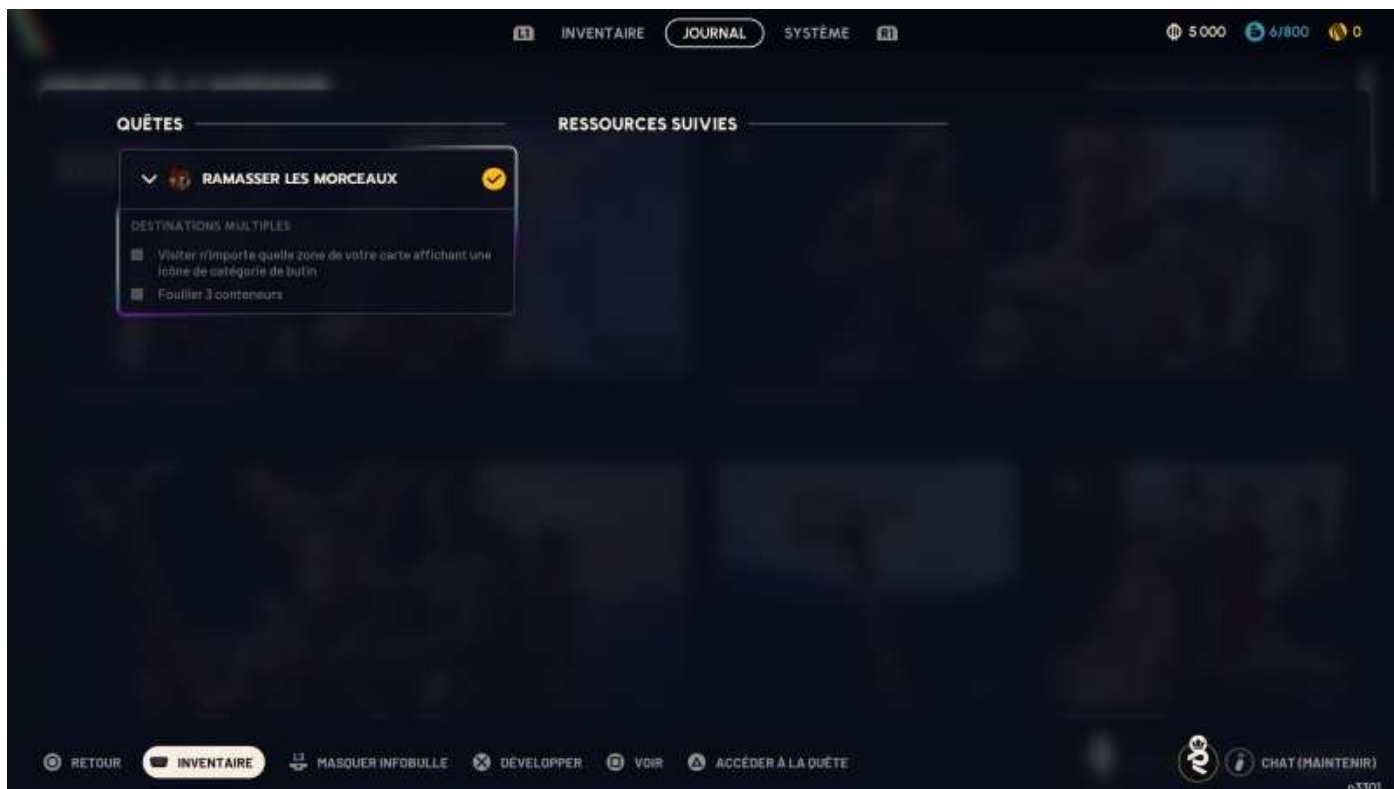


Un mot sur le paramètre **Jeu inter-plateforme**.

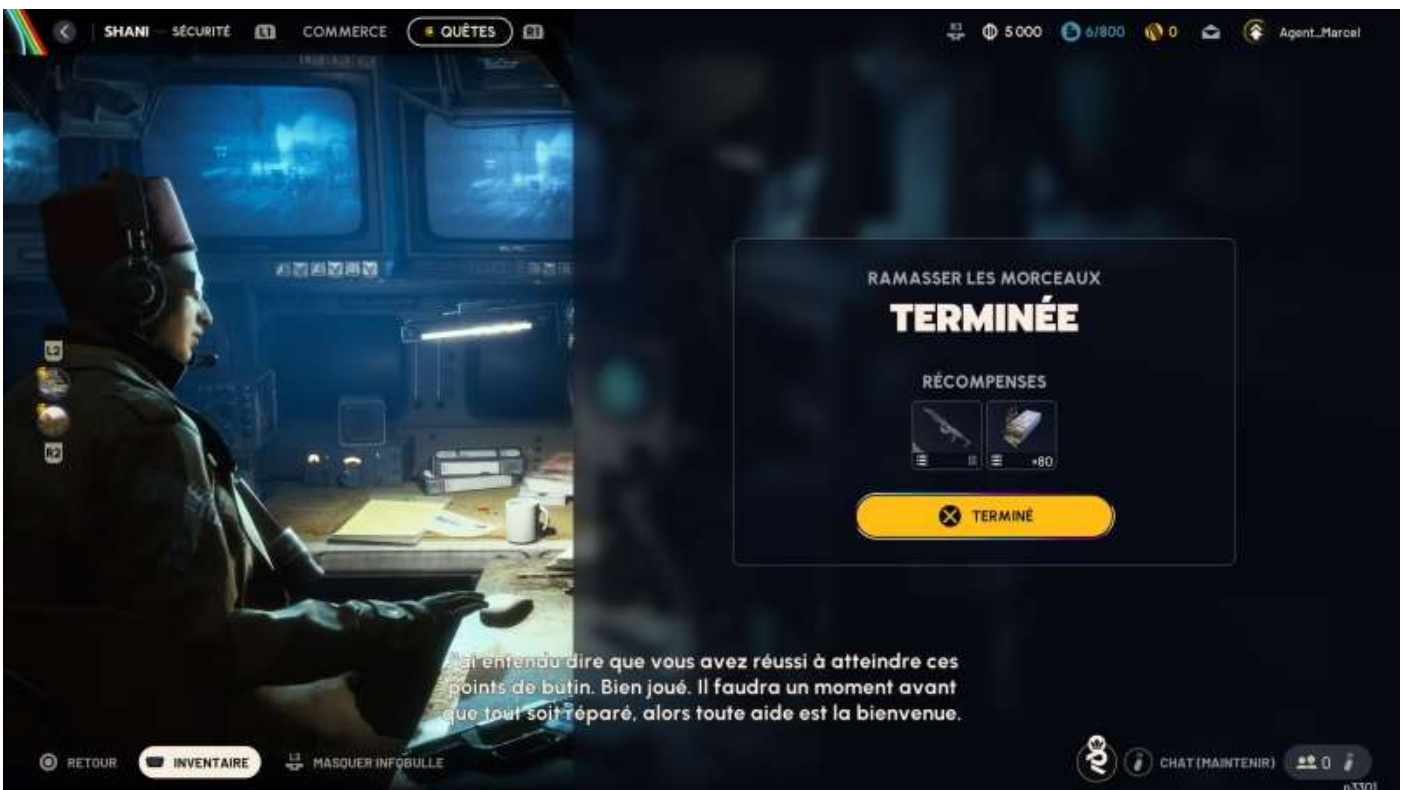
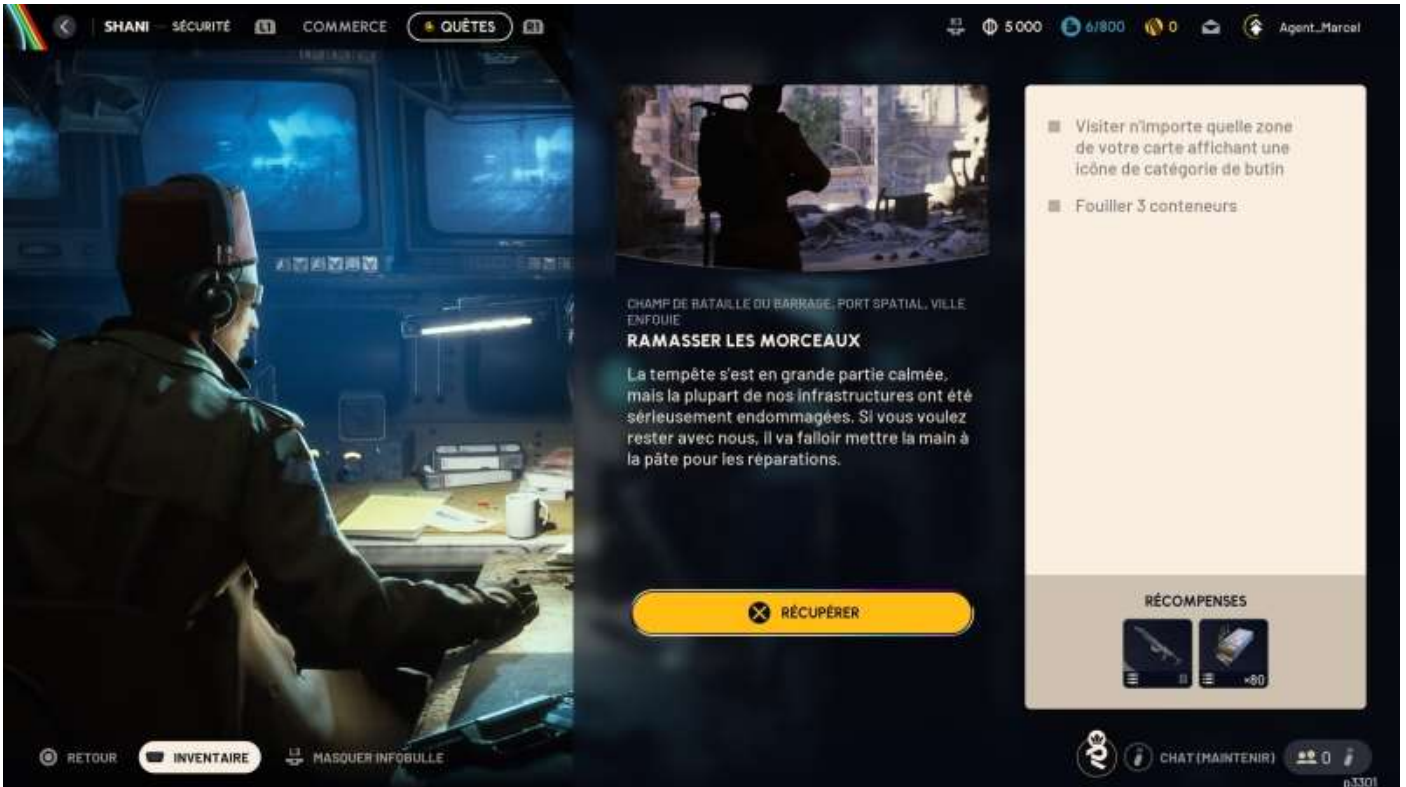
Selon certains joueurs expérimentés, au début du jeu, si tu es sur console, tu as intérêt à désactiver cette option pour éviter que des joueurs PC ayant déjà des centaines d'heures de jeu derrière eux viennent t'exploser à chaque fois que tu mets le nez dehors. Donc, désactive si tu es sur PS ou Xbox.



Chez **Shani**, le « commerçant » sécurité, tu as un onglet **Quêtes** qui t'affichera le résultat de ta dernière quête, que tu peux voir en détail avec **Inventaire > Journal** :

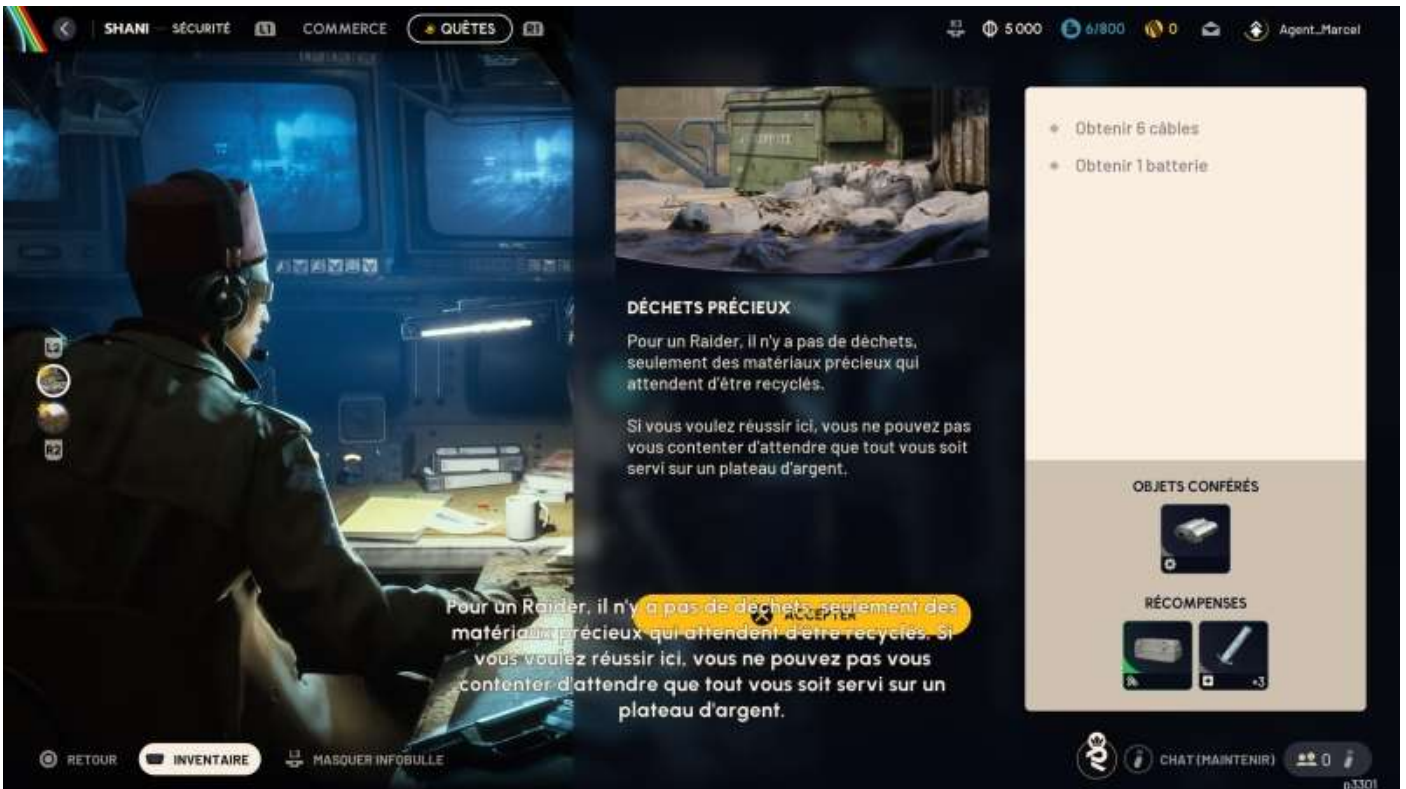


Clique sur **Récupérer** pour toucher ta récompense :

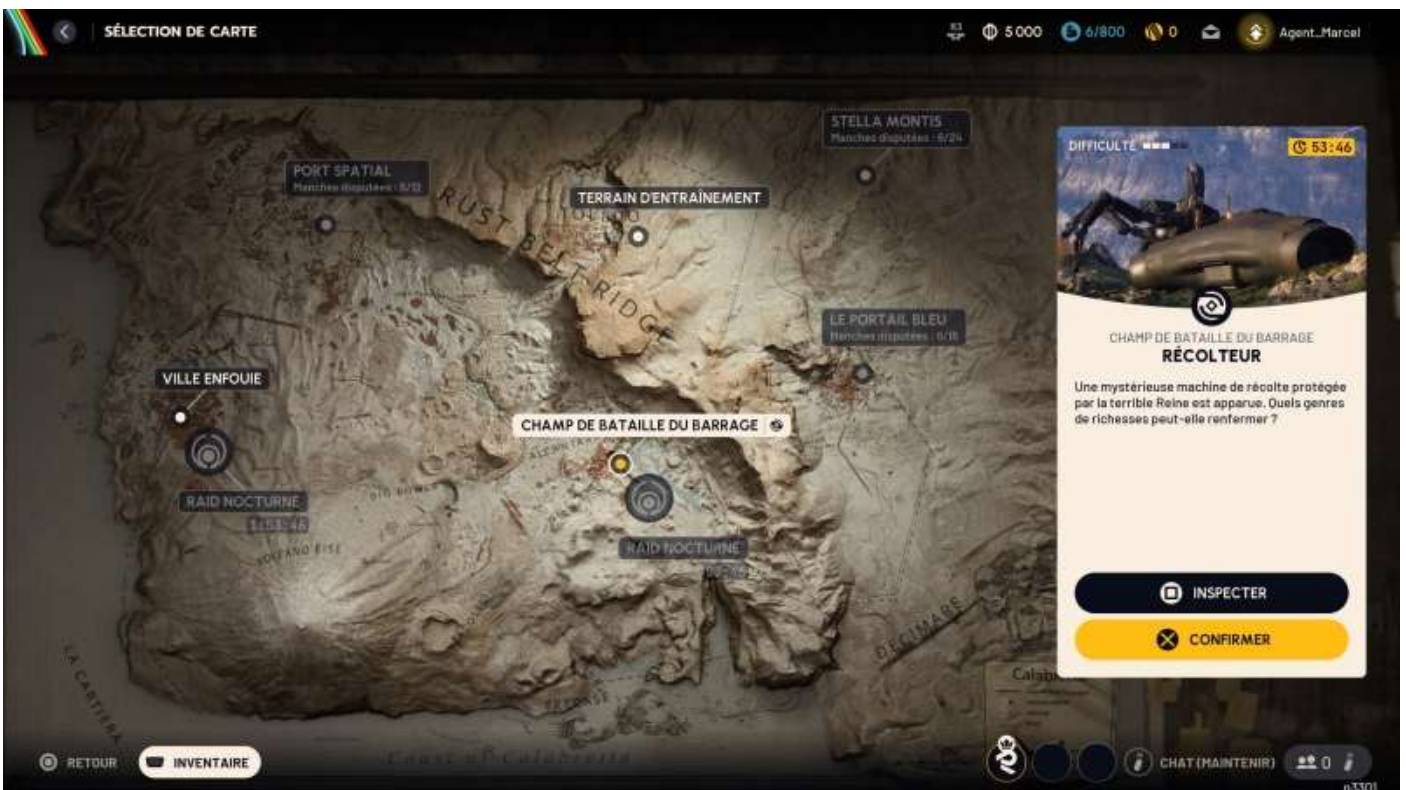


Cela t'affiche automatiquement la prochaine quête qu'elle te propose :

(voir page suivante)



Et te débloque la zone où tu es supposé te rendre pour l'accomplir :



Quand une mission est terminée, que tu sois revenu à la base **Speranza** vivant ou non⁷, tu as un affichage de tes résultats :

⁷ Détail important non spoilant : Si ta mission est de collecter tels ou tels objets, dès qu'ils sont collectés la mission est réussie, même si tu te fais buter avant de rentrer à la base.



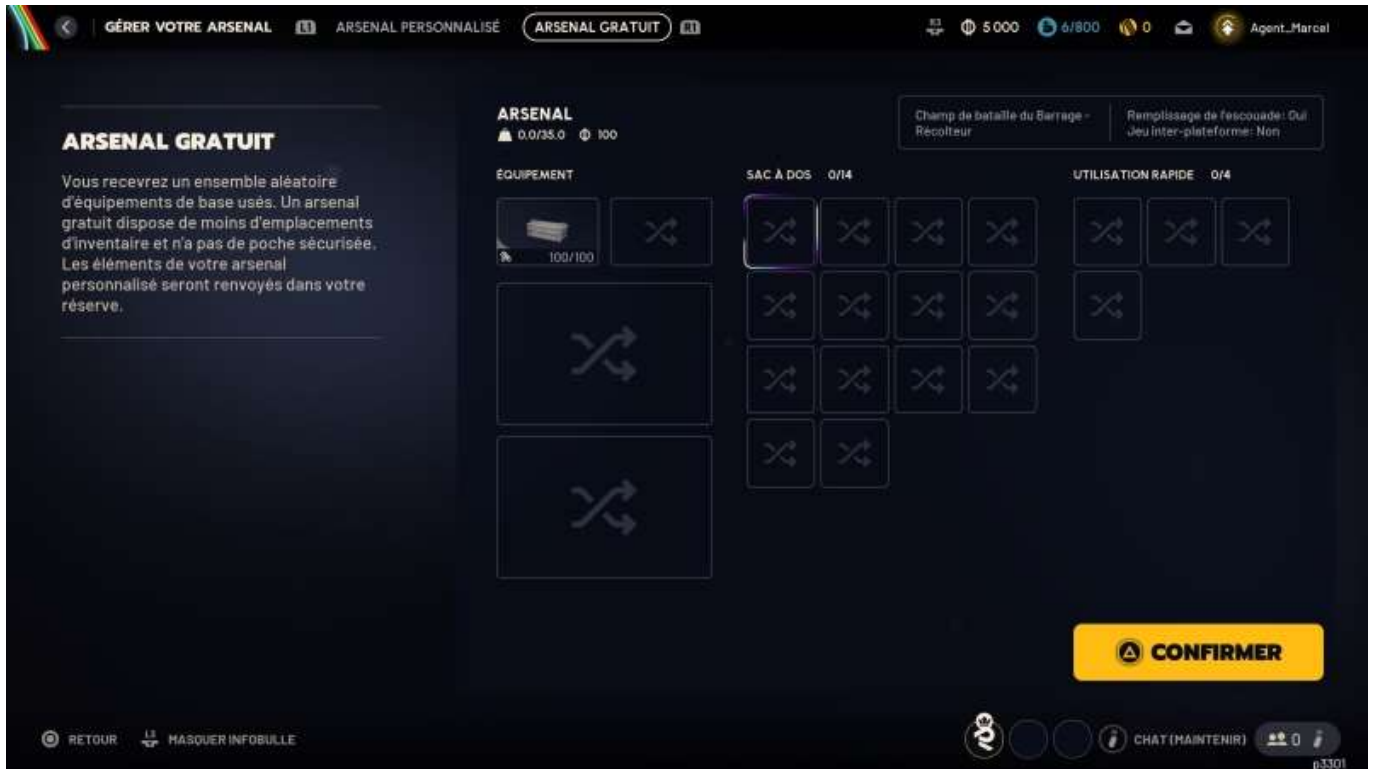
Mais, avant de démarrer une mission, tu dois te constituer un paquetage, appelé dans le jeu **Arsenal**. Le menu de gestion de l'arsenal (que l'on verra en détail plus loin) comporte cinq données regroupées en deux entités :

- Réserve
- Arsenal Équipement
- Arsenal Sac à dos
- Arsenal Utilisation rapide
- Arsenal Poche sécurisée

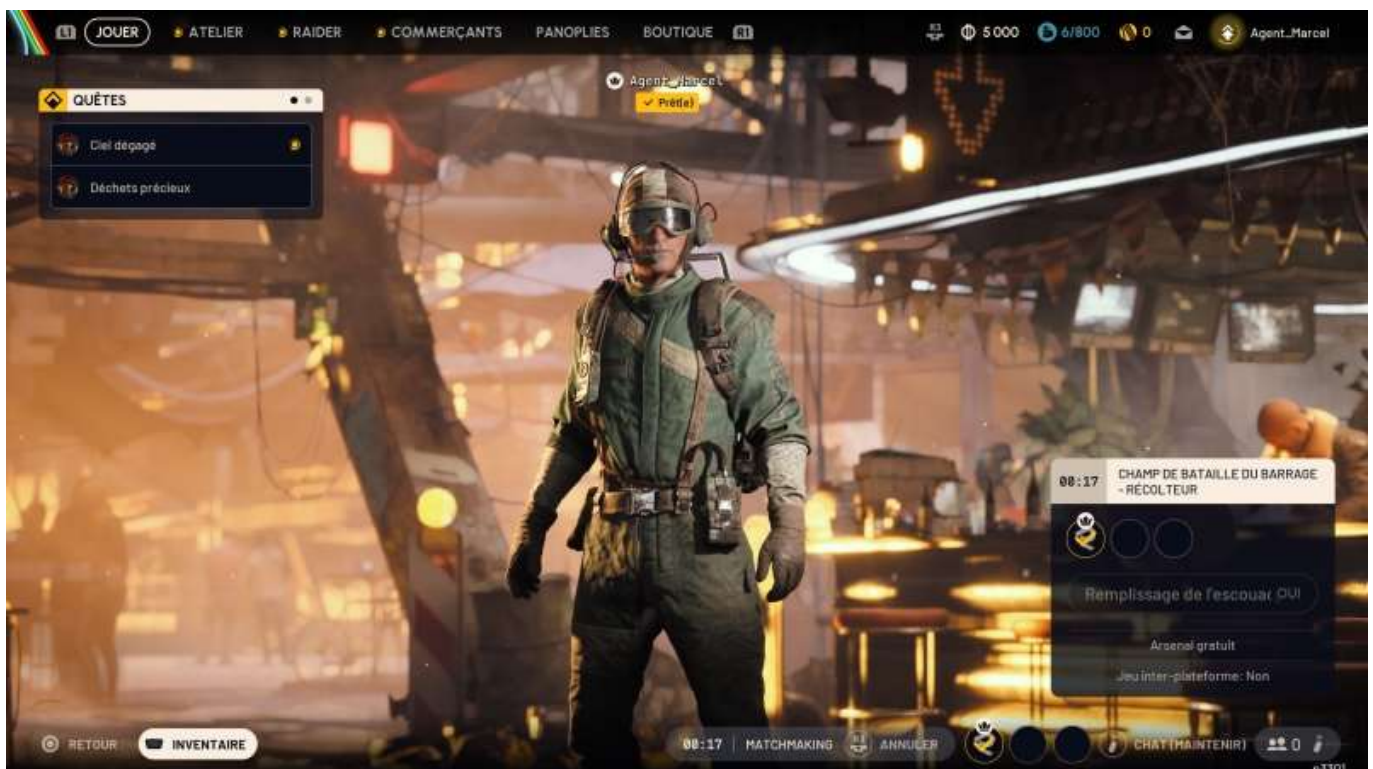


Mais tu peux aussi choisir un **Arsenal gratuit** qui ne te coûtera rien. Oui, parce que s'il te manque quelque chose dans ta réserve pour constituer ton paquetage, il faudra l'acheter. Avec l'arsenal gratuit, tu touches un minimum pour partir en mission gratos.

Quand tu as fini ton *paco* (argot militaire pour paquetage), clique sur **Confirmer** (appui long) :



Puis clique sur le bouton **Jouer** du menu principal et c'est parti. Ne te soucie pas du message : « Matchmaking » (en bas), il s'affiche même si tu joues en solo :



Et te voilà arrivé *sur zone* :



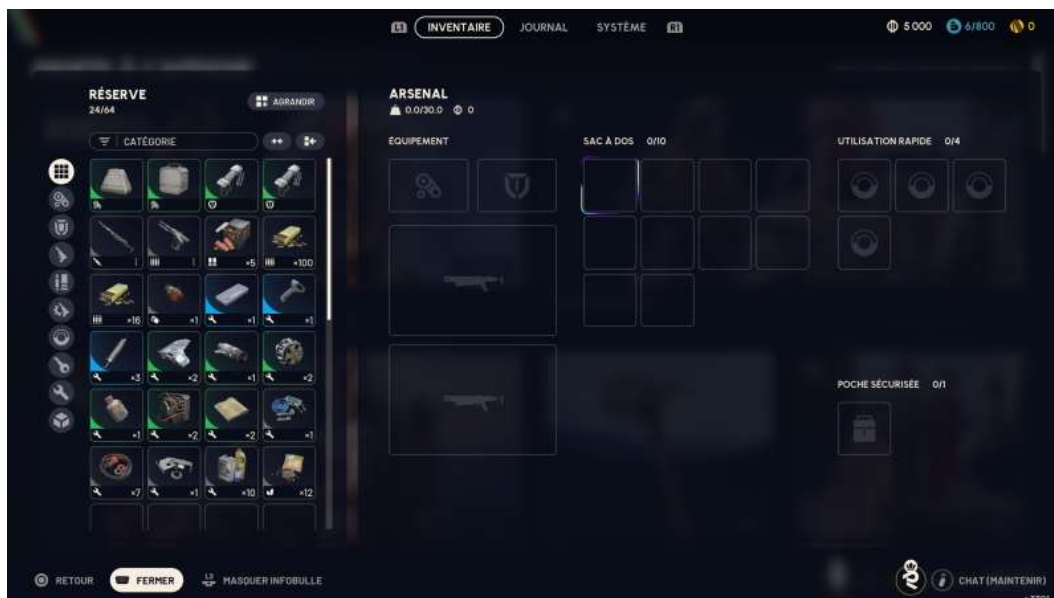
Les lieux d'arrivée sur zone sont divers et aléatoires. Il y en a environ quatre ou cinq par zone de la carte et ne correspondent pas à des lieux de départ.

Voyons maintenant la gestion de ton inventaire en détail.

L'inventaire

On a déjà vu que le menu de l'inventaire comporte cinq groupes de données :

- La **Réserve** est l'ensemble des objets que tu as ramassés (*loutés*⁸) ou achetés.
- L'**Équipement** se compose d'un **Module d'arsenal**, d'un **Bouclier** et de deux **Armes**, à placer dans leurs cases respectives :

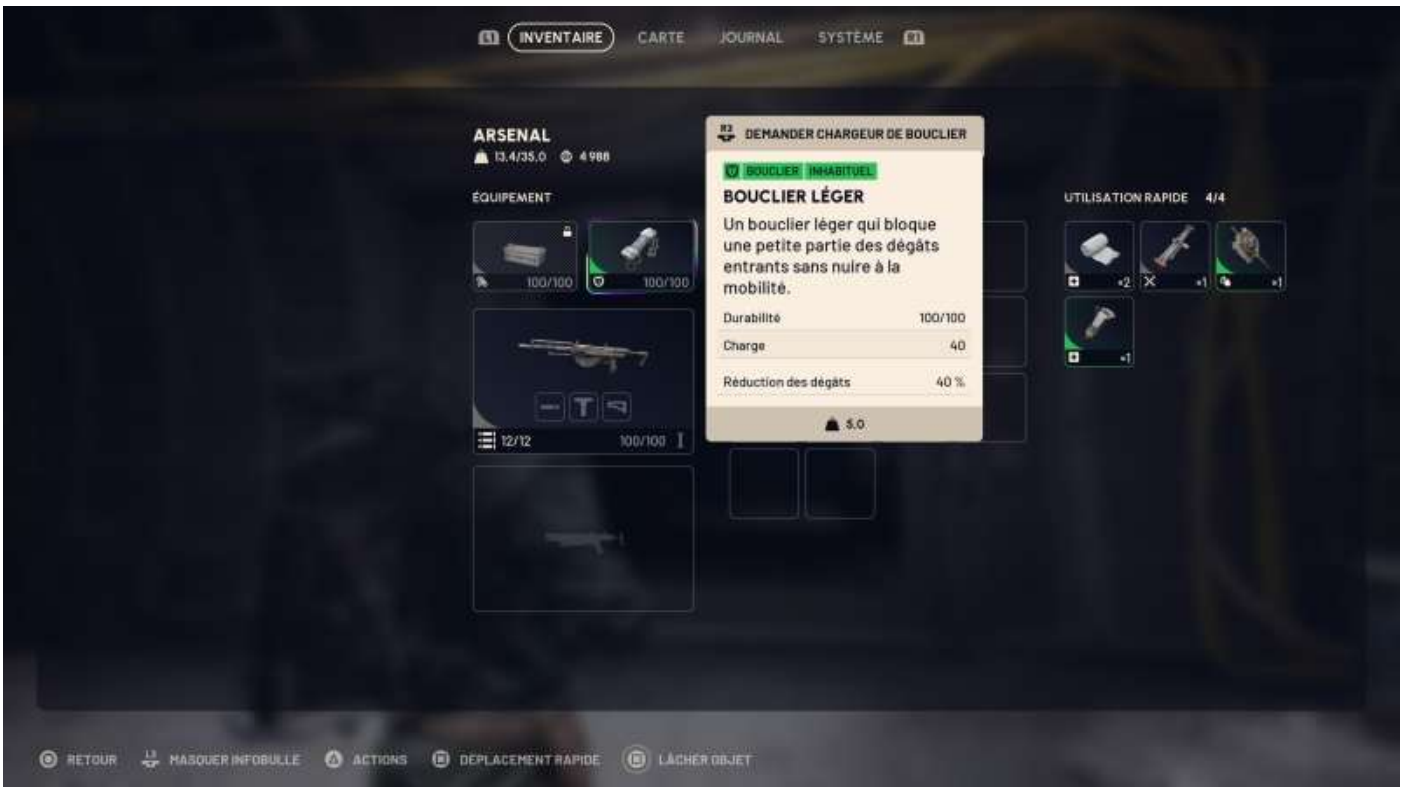


Si tu n'as pas tout l'équipement qui t'est nécessaire pour partir en mission et que tu n'as plus de thune pour l'acheter, tu peux demander à utiliser un **arsenal gratuit** :

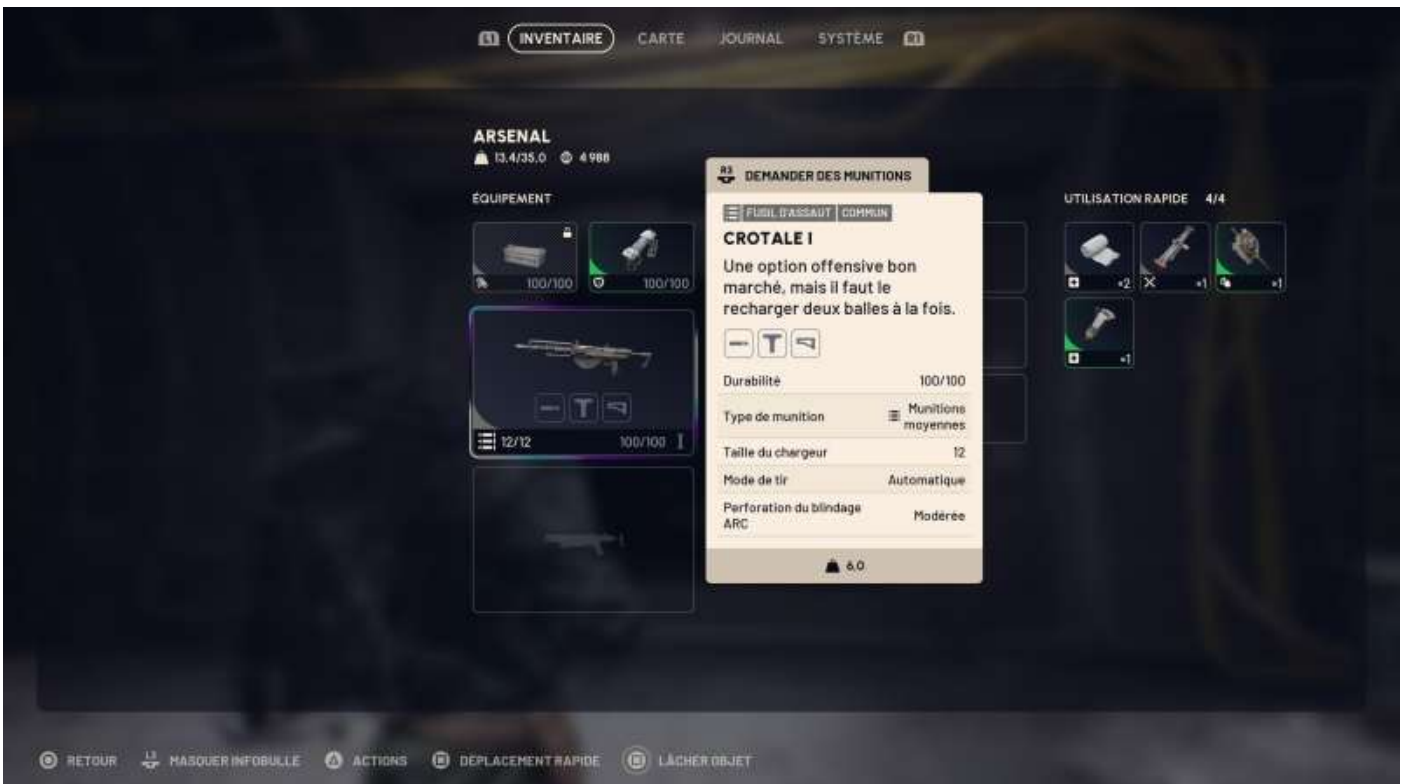


⁸ *Louter* est un verbe néologiste barbare inventé par l'auteur, conçu à partir du mot anglais *Loot* qui signifie *Butin*. *Louter* a été préféré ici à *Butiner*, mot qui rappelle un peu trop l'apiculture, apiculture qui, comme chacun sait, est un mot français formé à partir du mot latin *Apis* qui signifie *Abeille*, ce qui permet de penser que l'apiculture serait l'élevage des abeilles, ce qui se trouve être le cas (si).

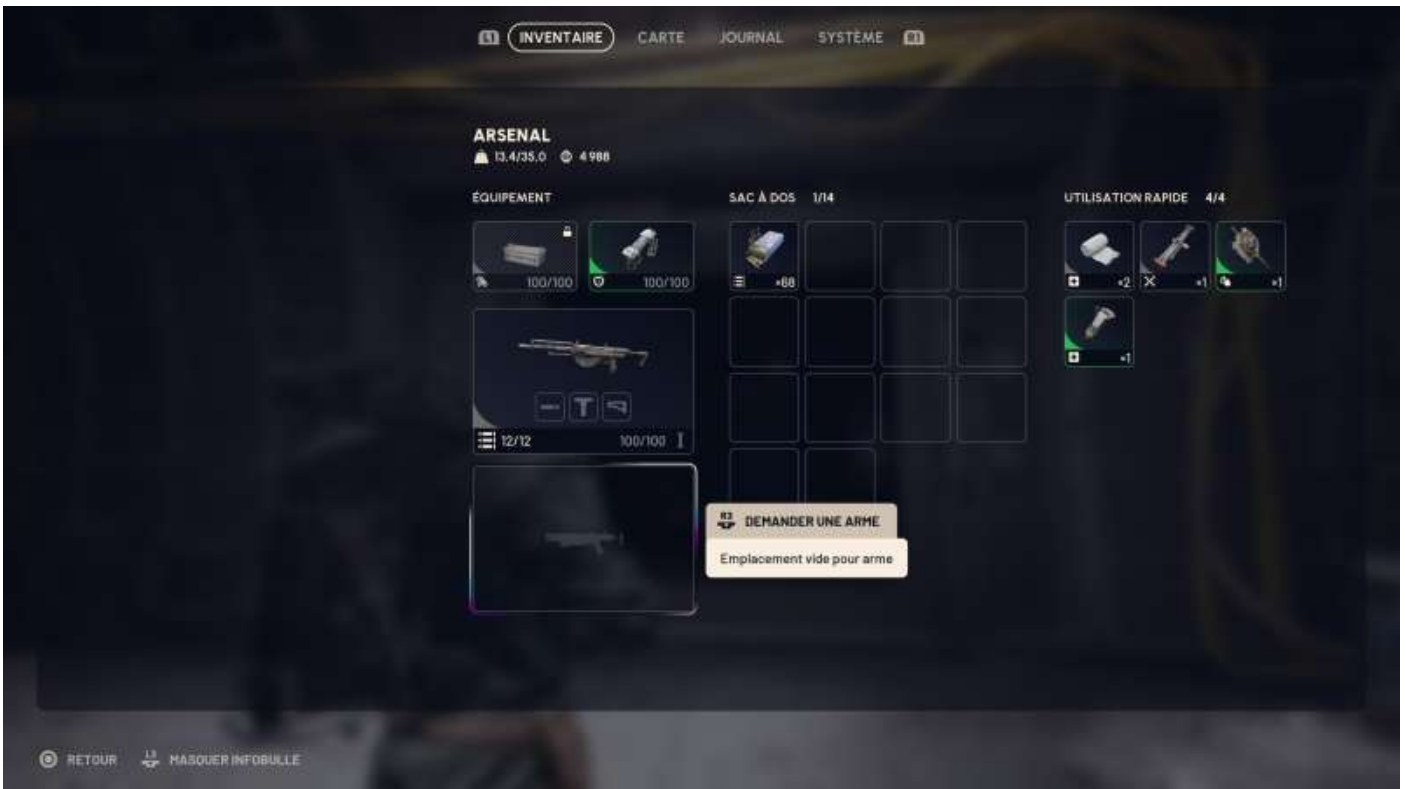
L'option **Demander chargeur de bouclier** (R3 sur PS5) permet d'obtenir un équipement de ton arsenal gratuit plutôt qu'en utiliser un de ta réserve (surtout si tu n'en a plus...) :



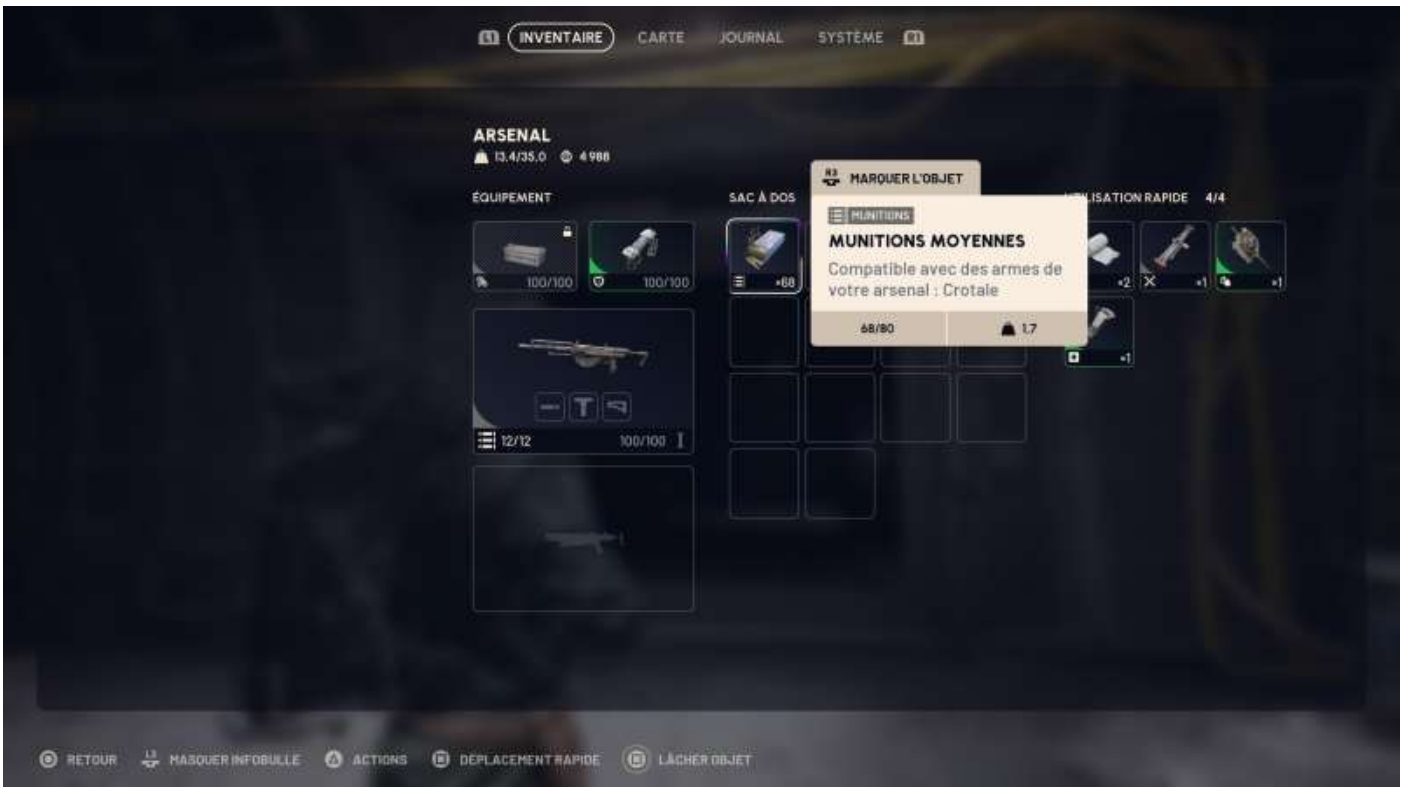
Idem pour les munitions :



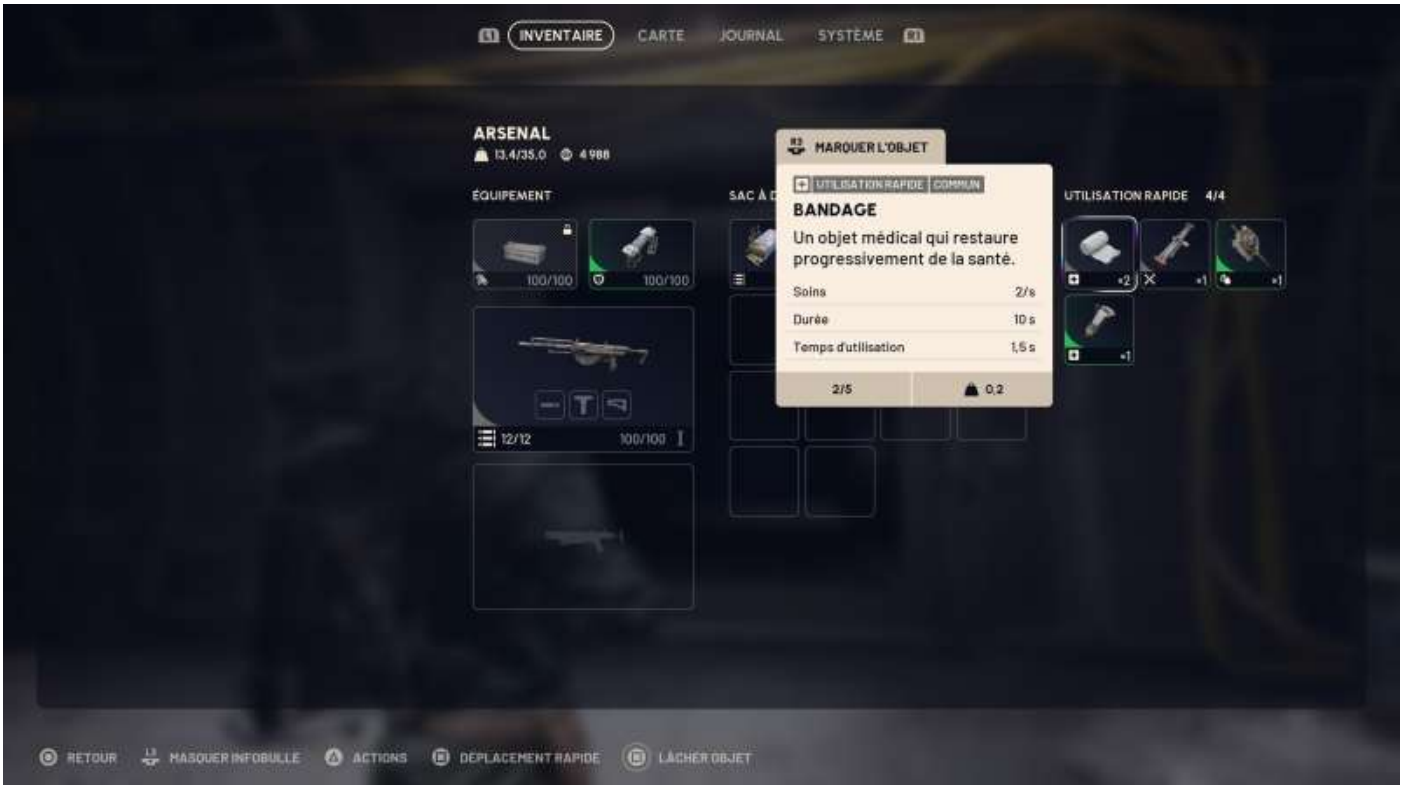
Et les armes :



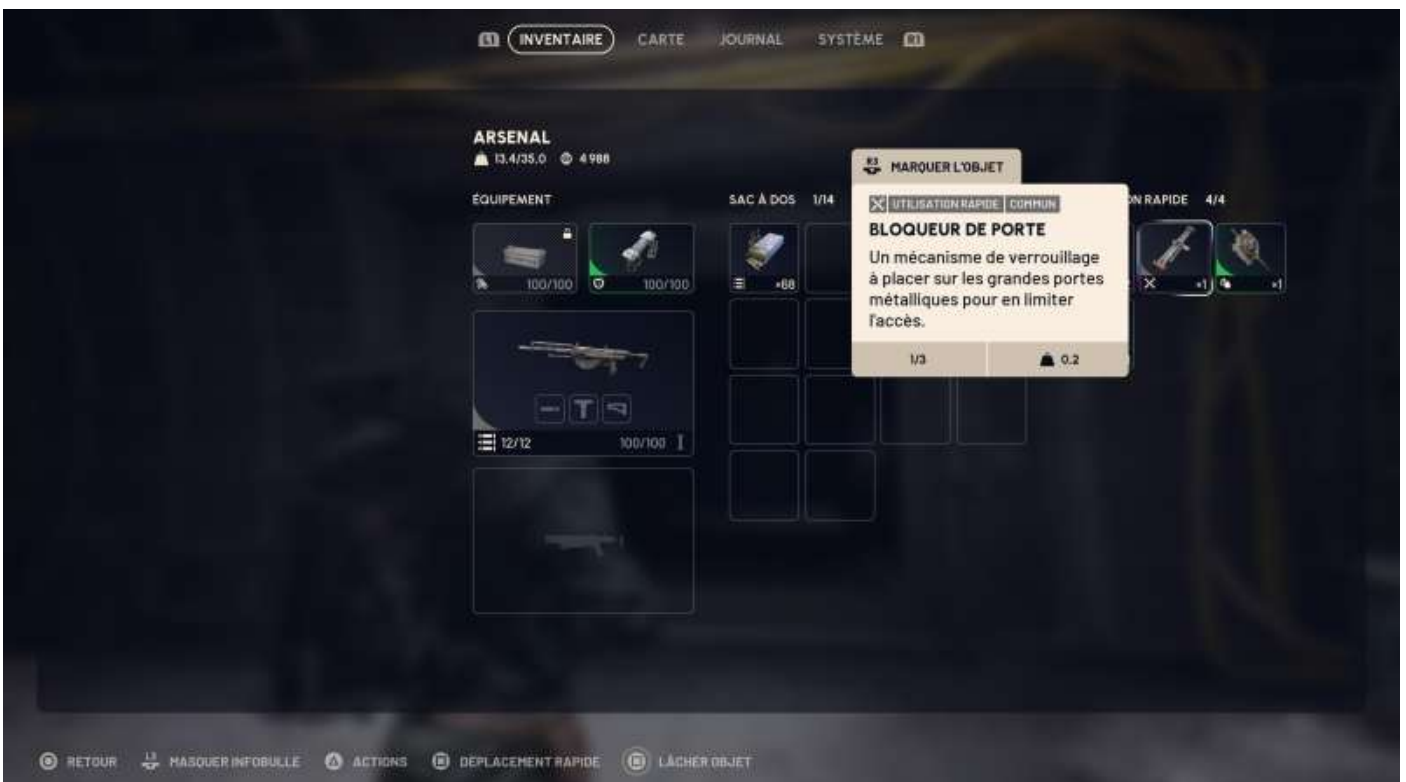
- Dans le **Sac à dos**, tu peux mettre ce que tu veux d'autres que les articles précédents :

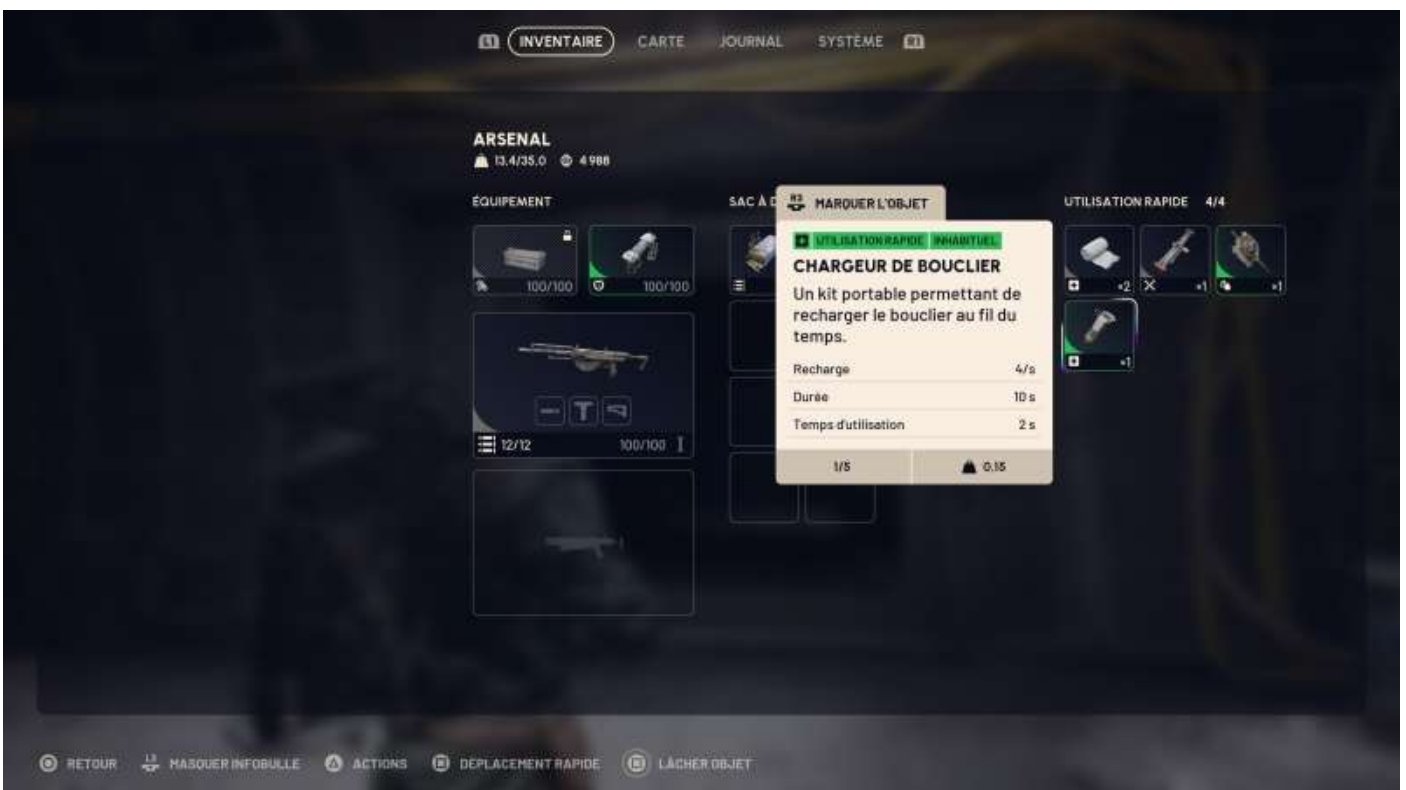
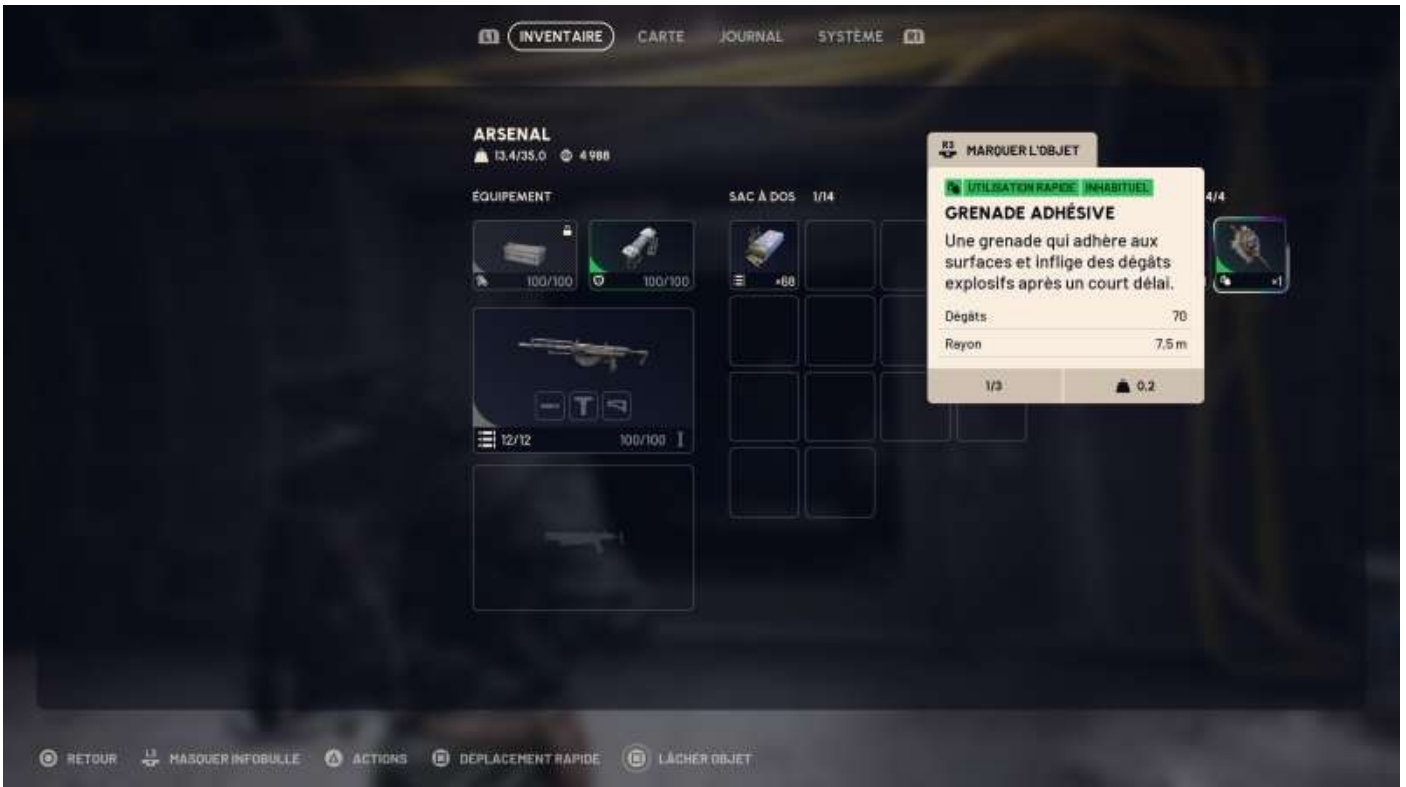


- Dans le groupe **Utilisation rapide**, met ce dont tu pourrais avoir besoin au plus vite, genre **Bandages** pour récupérer ta santé et **Défibrillateur** pour soigner tes potes. Cette option te permet, via une roue de sélection rapide et quatre boutons préprogrammés, d'accéder rapidement en cours de mission à l'une des quatre ressources essentielles que tu auras choisies avant de partir :



Exemple aléatoire, généré par l'arsenal gratuit :





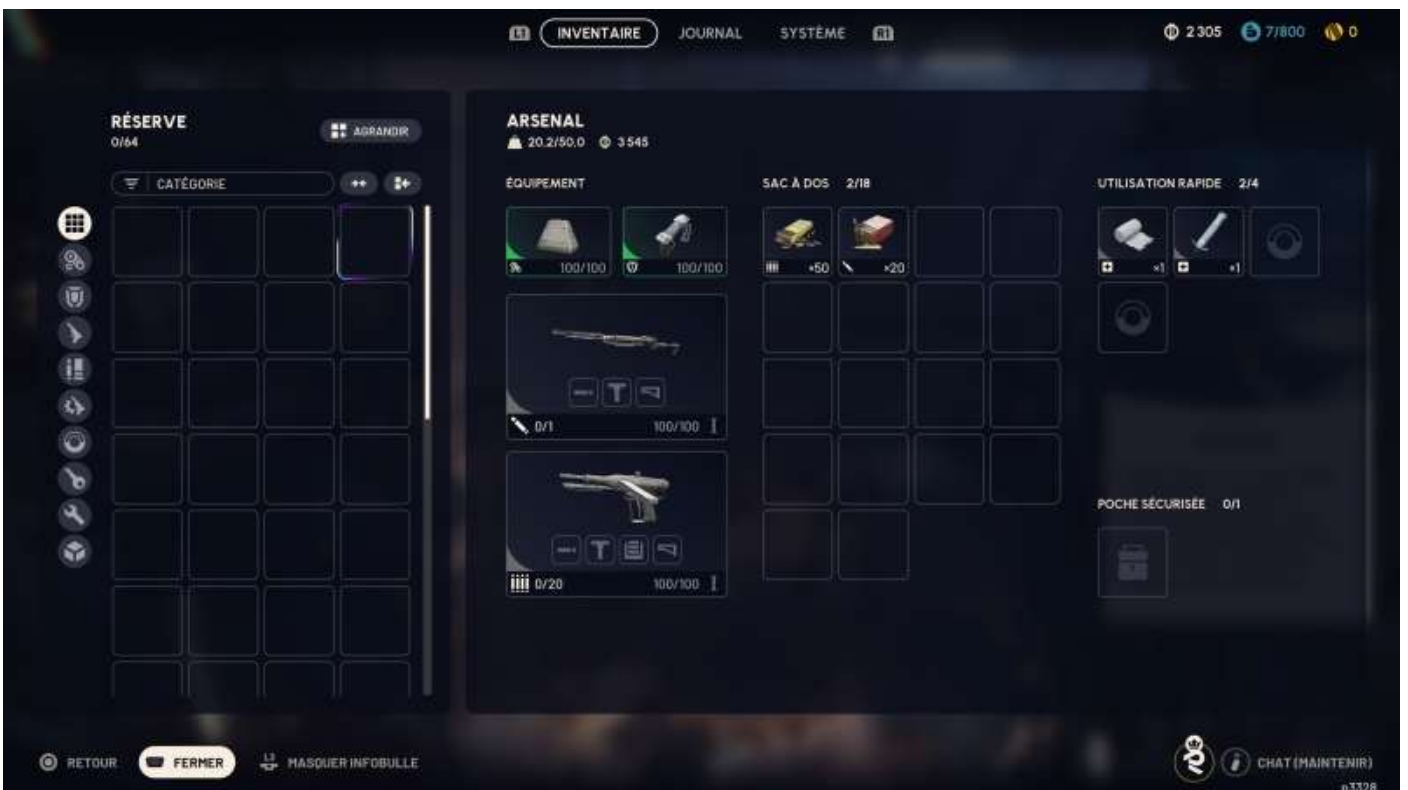
Roue d'accès rapide

Voici la roue d'accès rapide (accessible par **L2** sur PS5) :

(voir page suivante)



Et voici une configuration de base du **Raider** accompli, à laquelle il a été suggéré de disposer - en plus - de trois bandages et de recharges de bouclier⁹ :

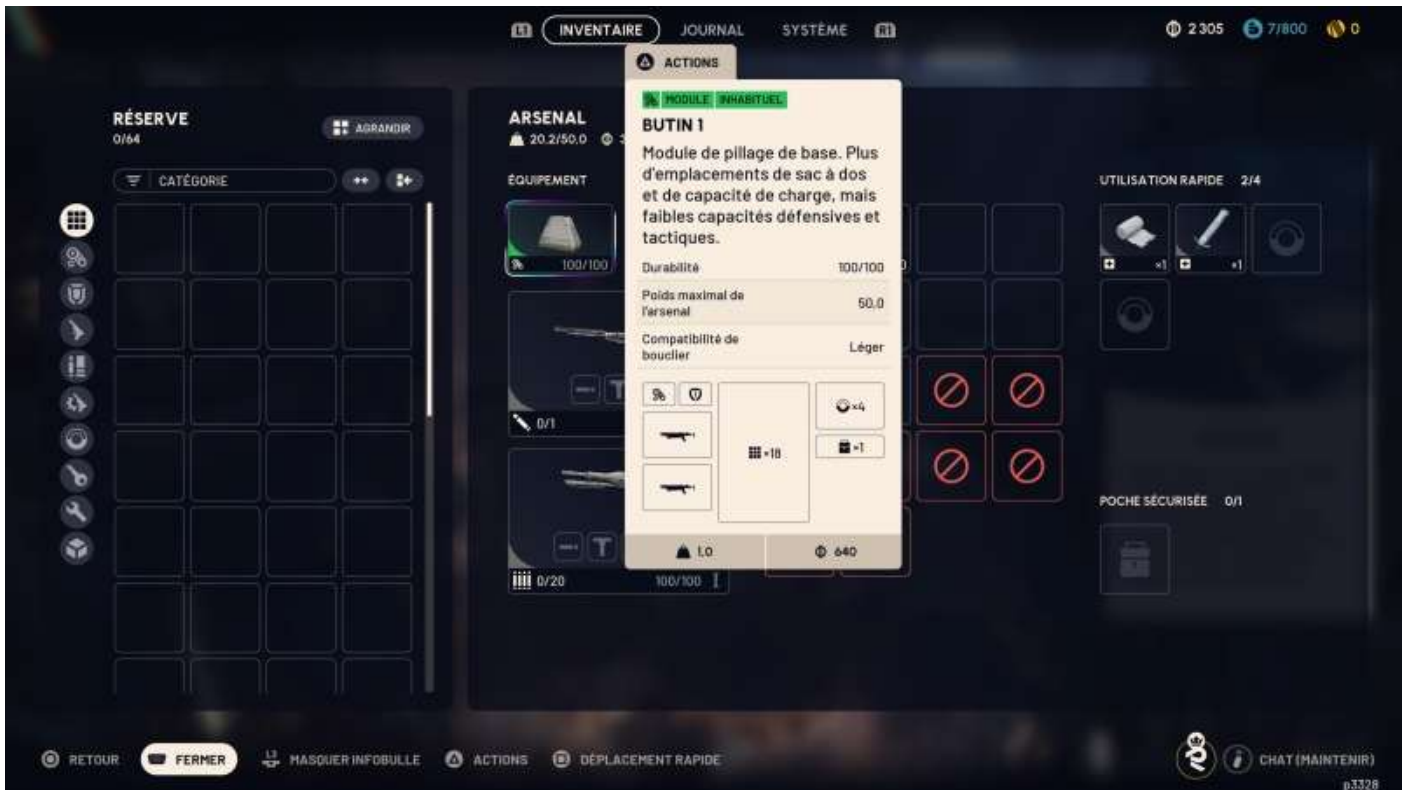


Mais rappelle-toi que le choix de tes armes dépend surtout de ta mission : privilégier le tir lourd à longue distance, le fusil à pompe pour les rencontres fortuites et désagréables ou le pistolet à silencieux, pour... <set mode NOSPOIL ON>.

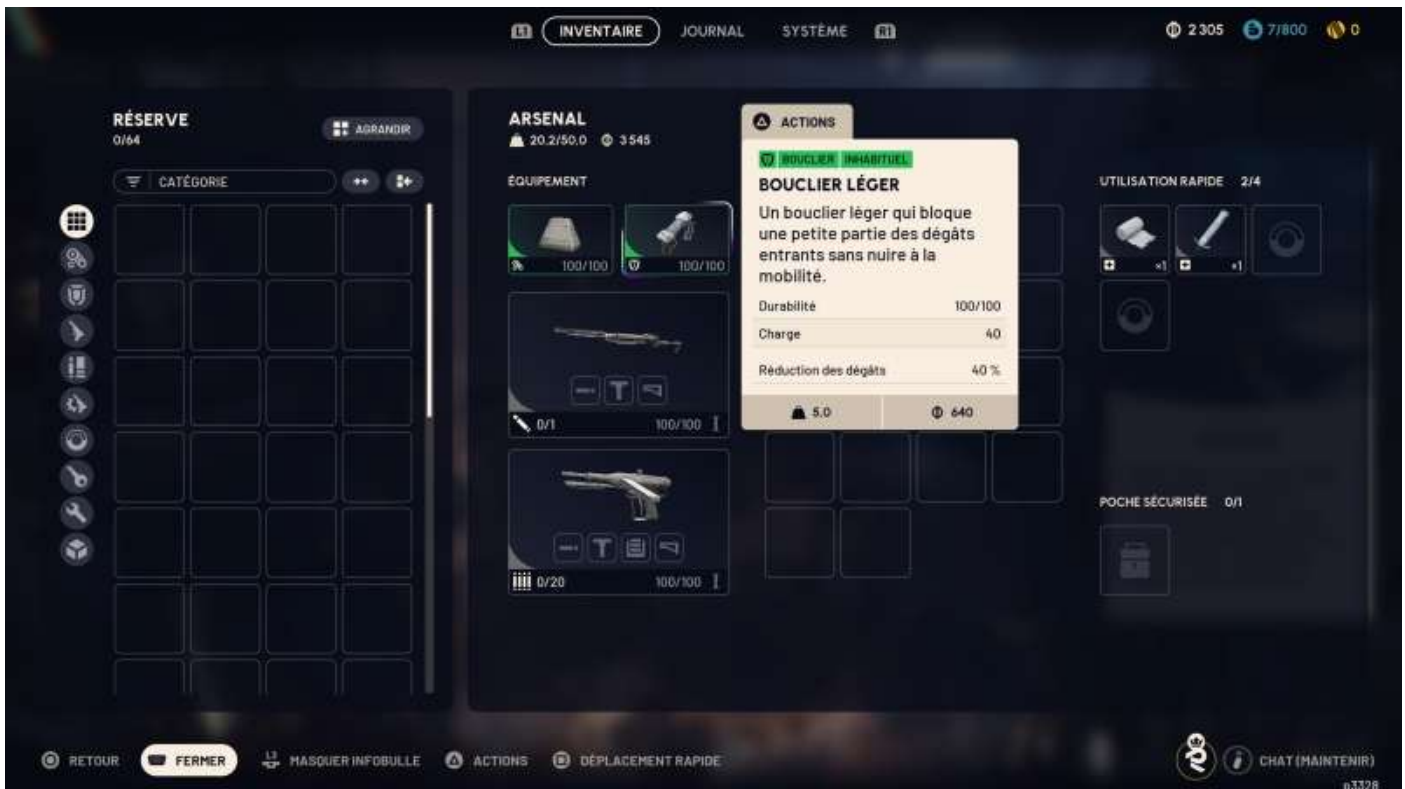
⁹ Merci au Raider MMZ_QLF du forum JVC.

Cette configuration de base se compose de :

- Un **Module**, qui gère essentiellement la capacité de ton sac.

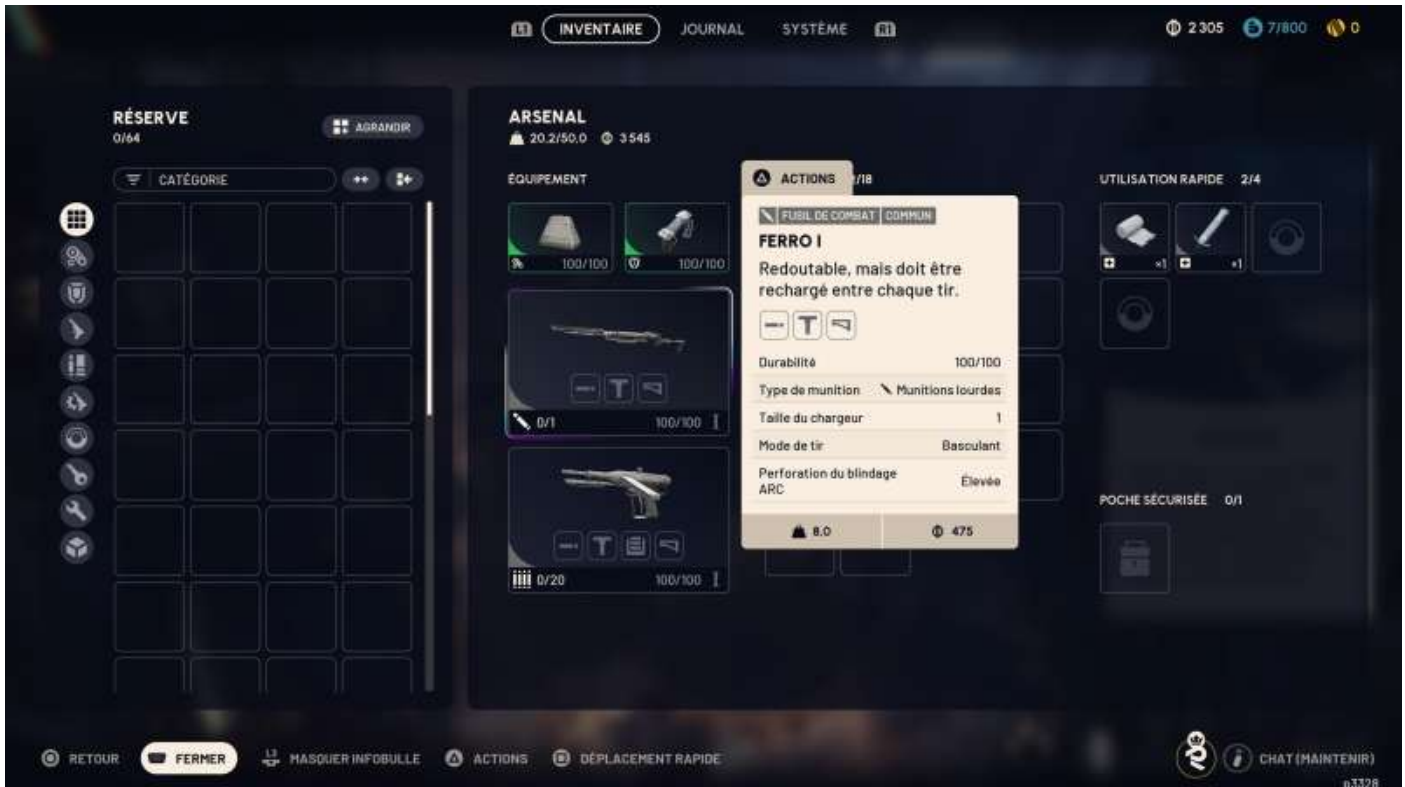


- Un **bouclier** (qui doit être compatible¹⁰ avec le module) :

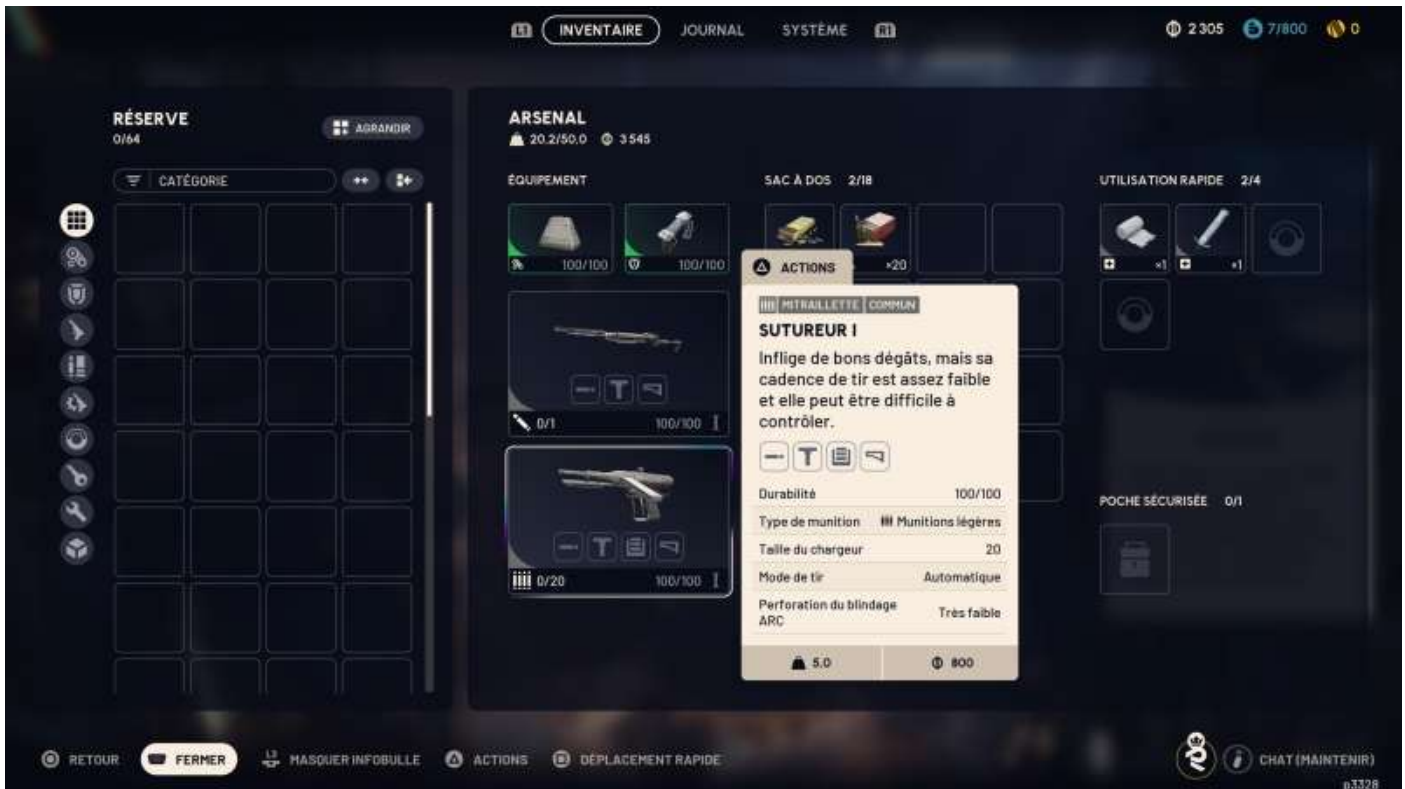


¹⁰ À module léger bouclier léger, à module moyen bouclier moyen, etc.

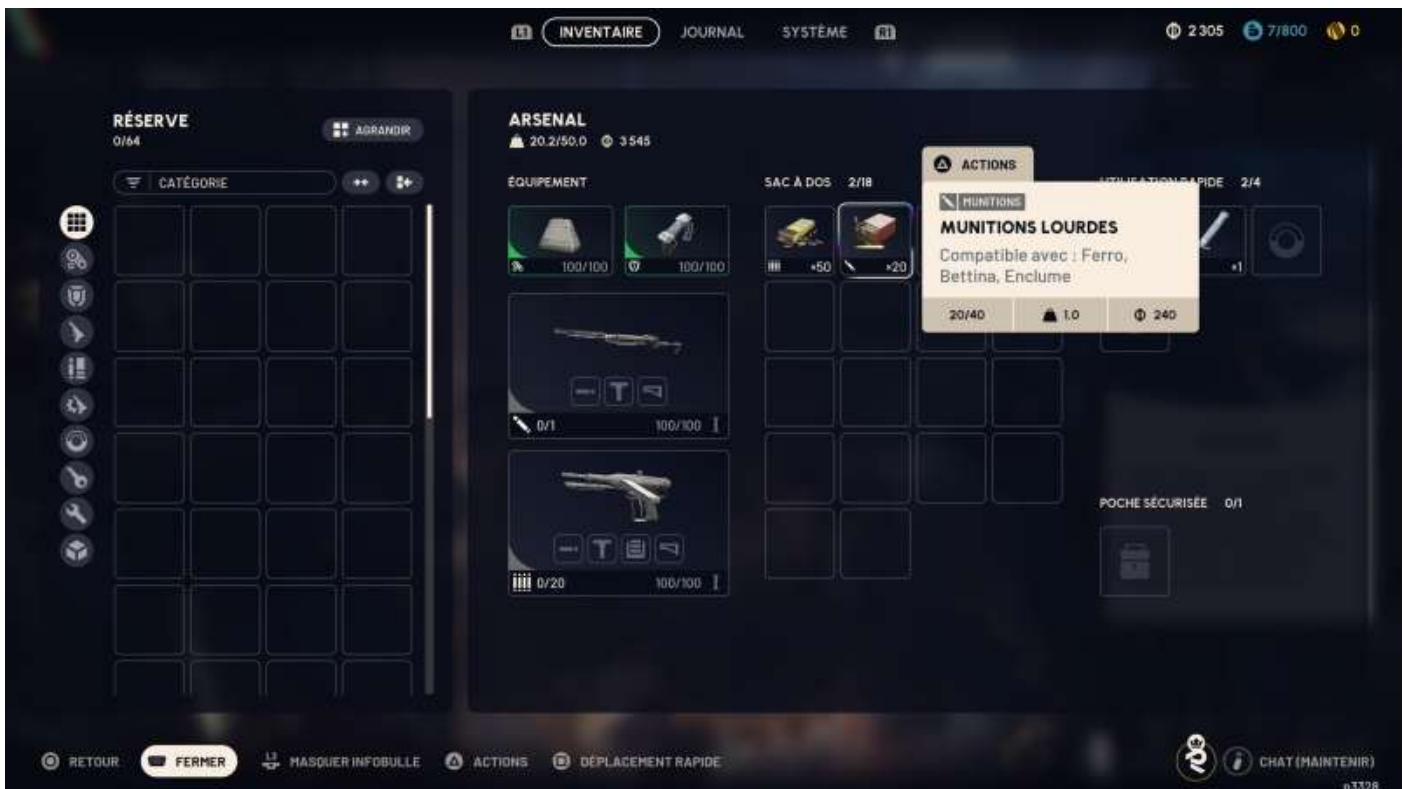
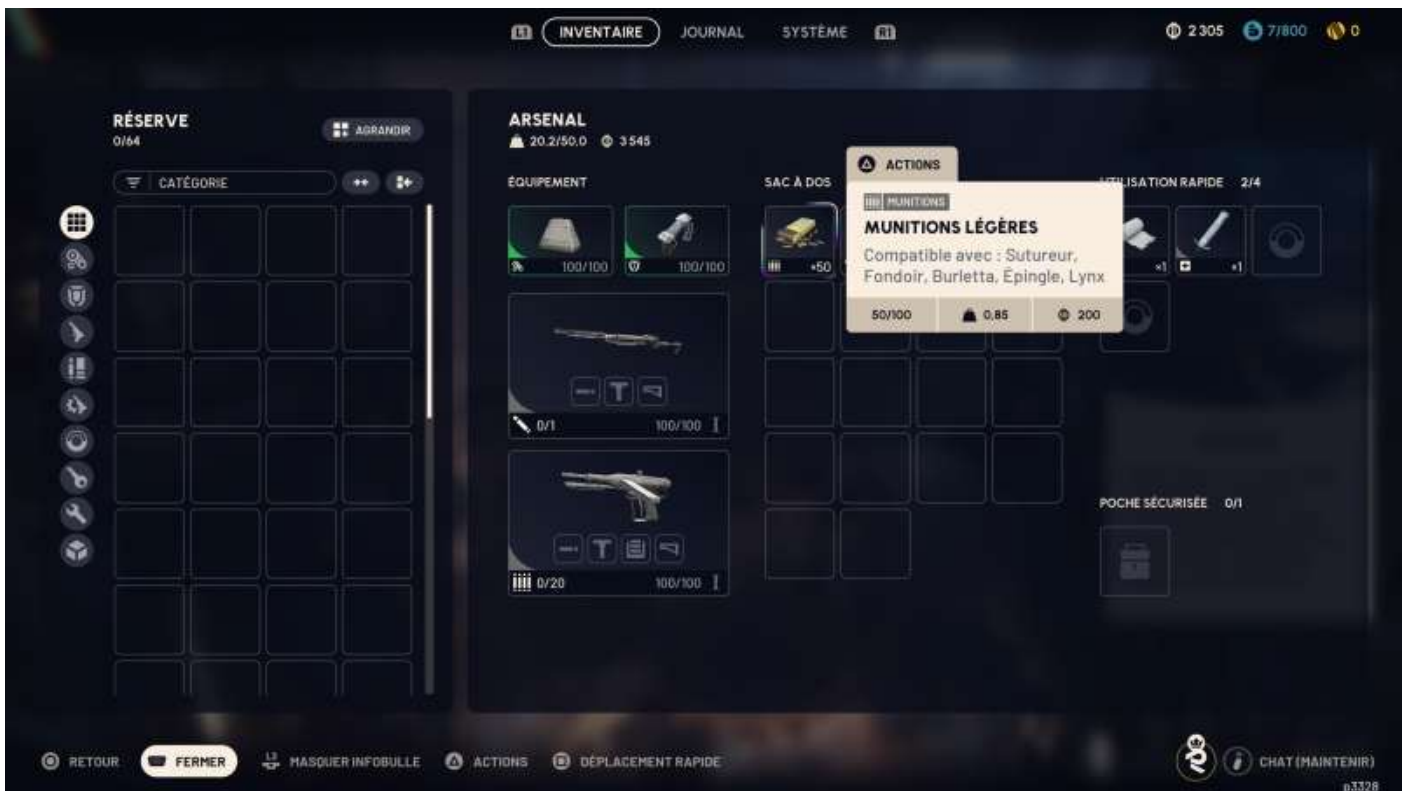
- Une première **arme**, à laquelle tu pourras ajouter des **Mods** (à acheter ou crafter) :



- Une deuxième **arme** :

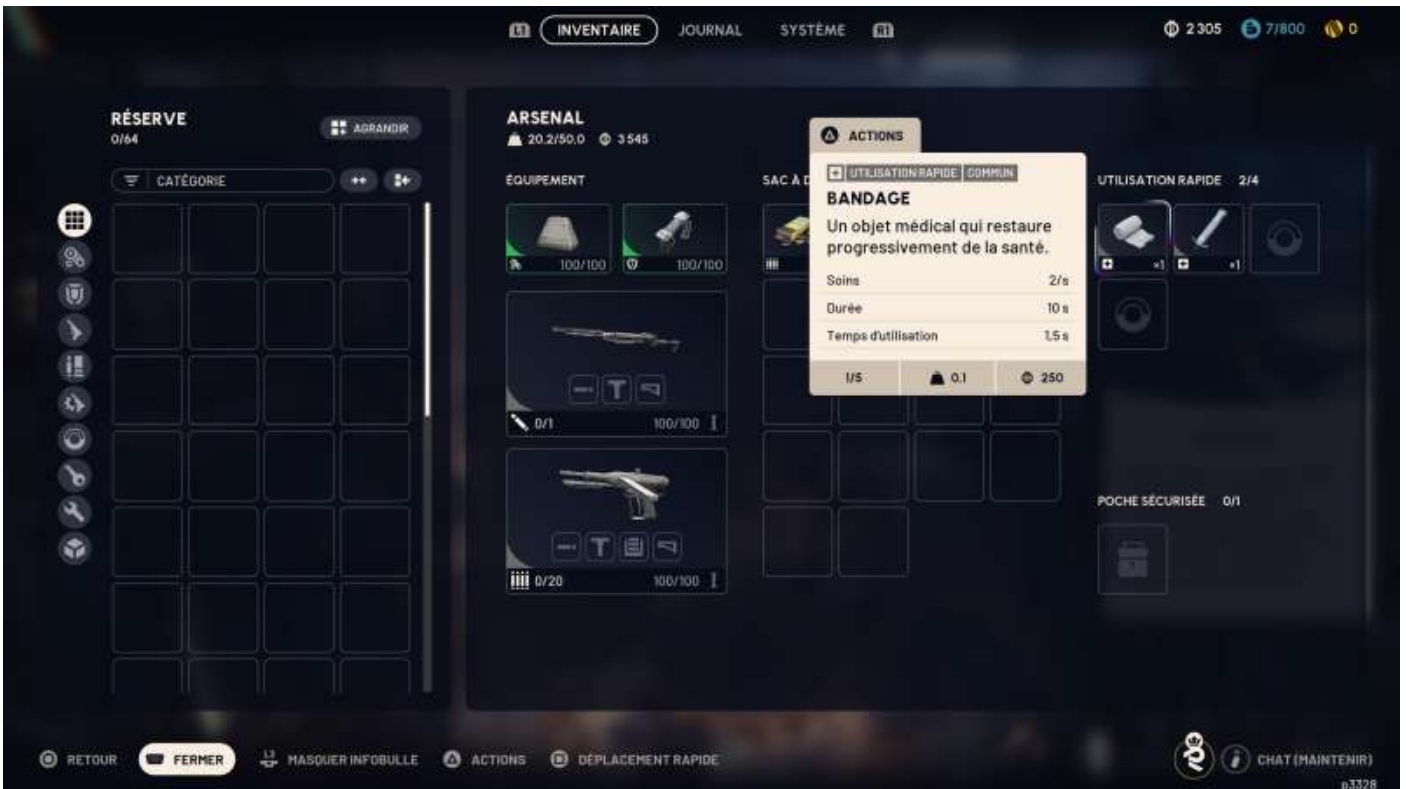


- Des **munitions** (évidemment compatibles avec les armes emportées) :

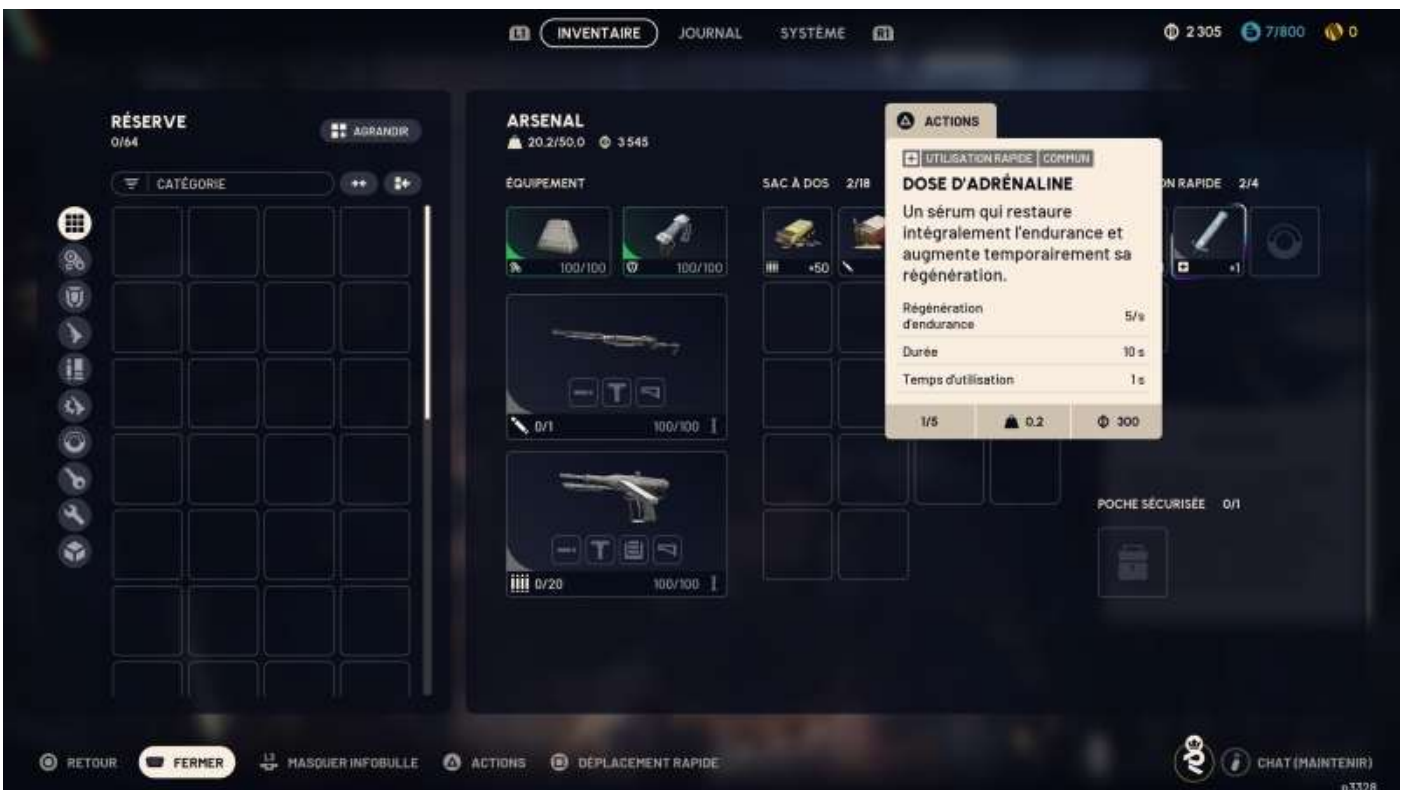


- Du **bandage** pour se soigner :

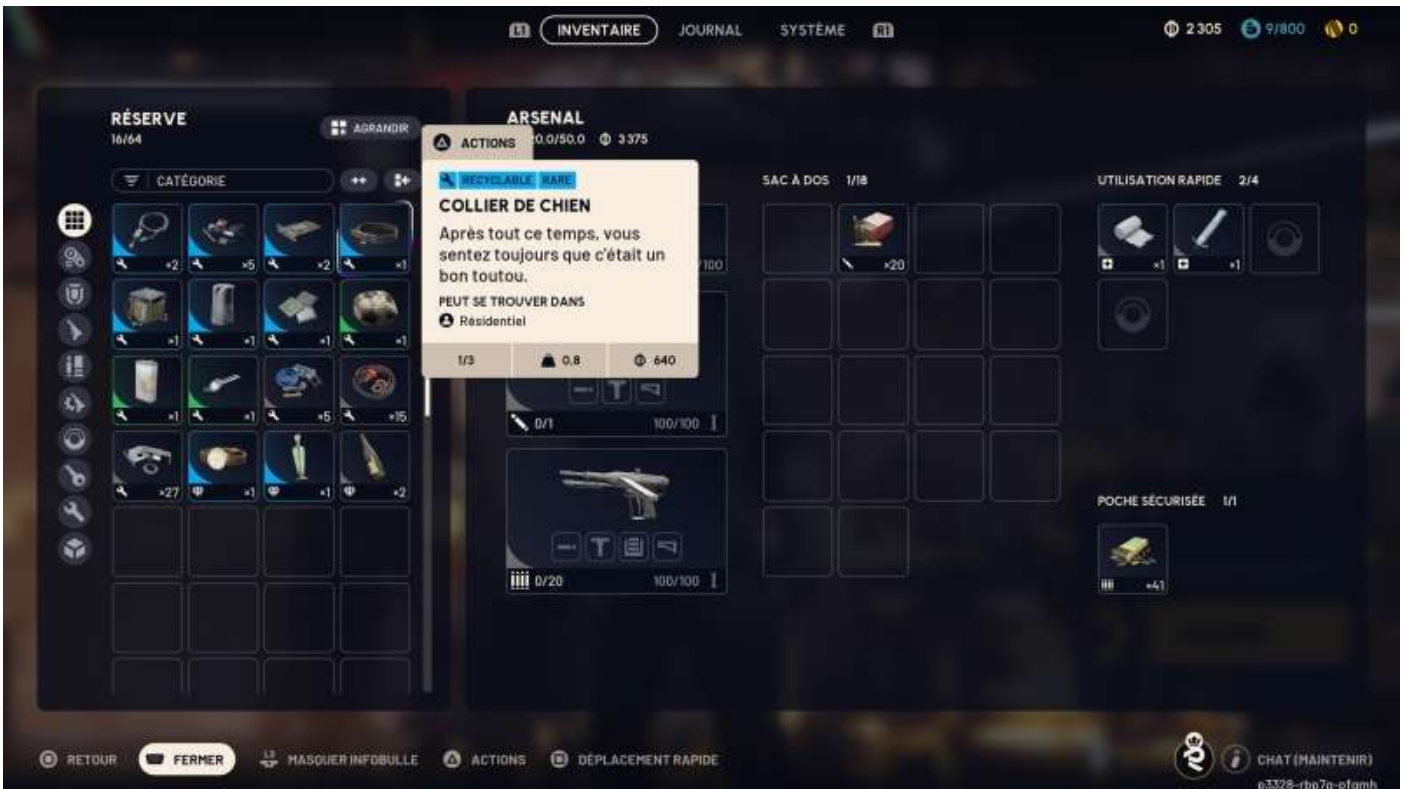
(voir page suivante)



- Une seringue d'**adrénaline** pour restaurer ta stamina et l'augmenter sensiblement, ce qui te permettra de courir plus longtemps afin d'éviter par exemple un ennemi supérieur en nombre ou d'arriver à un ascenseur avant qu'il ne parte :



Et si tu trouves un **Collier de chien**, sache qu'il permet d'améliorer la détection et la collecte de **Coquillard**, ton coq apprivoisé :



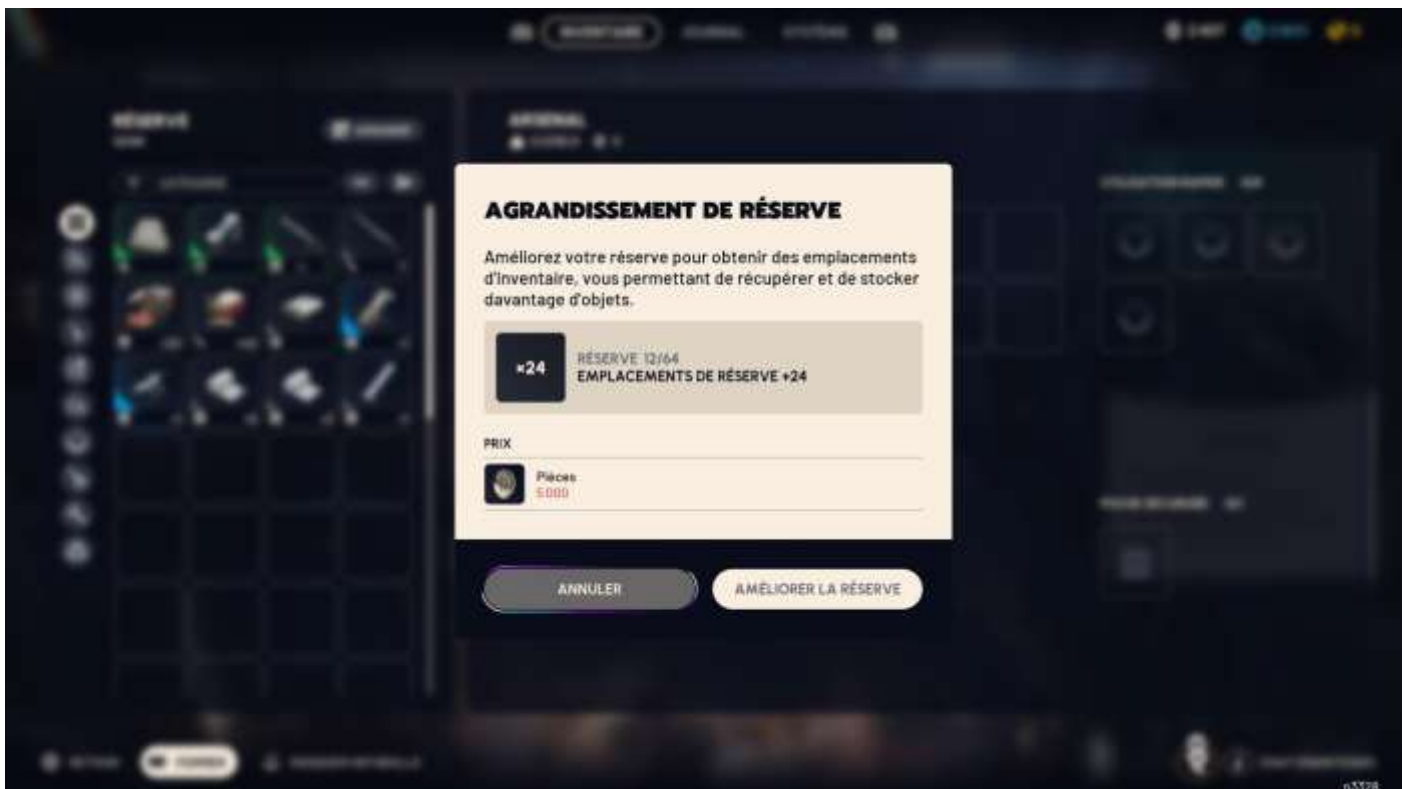
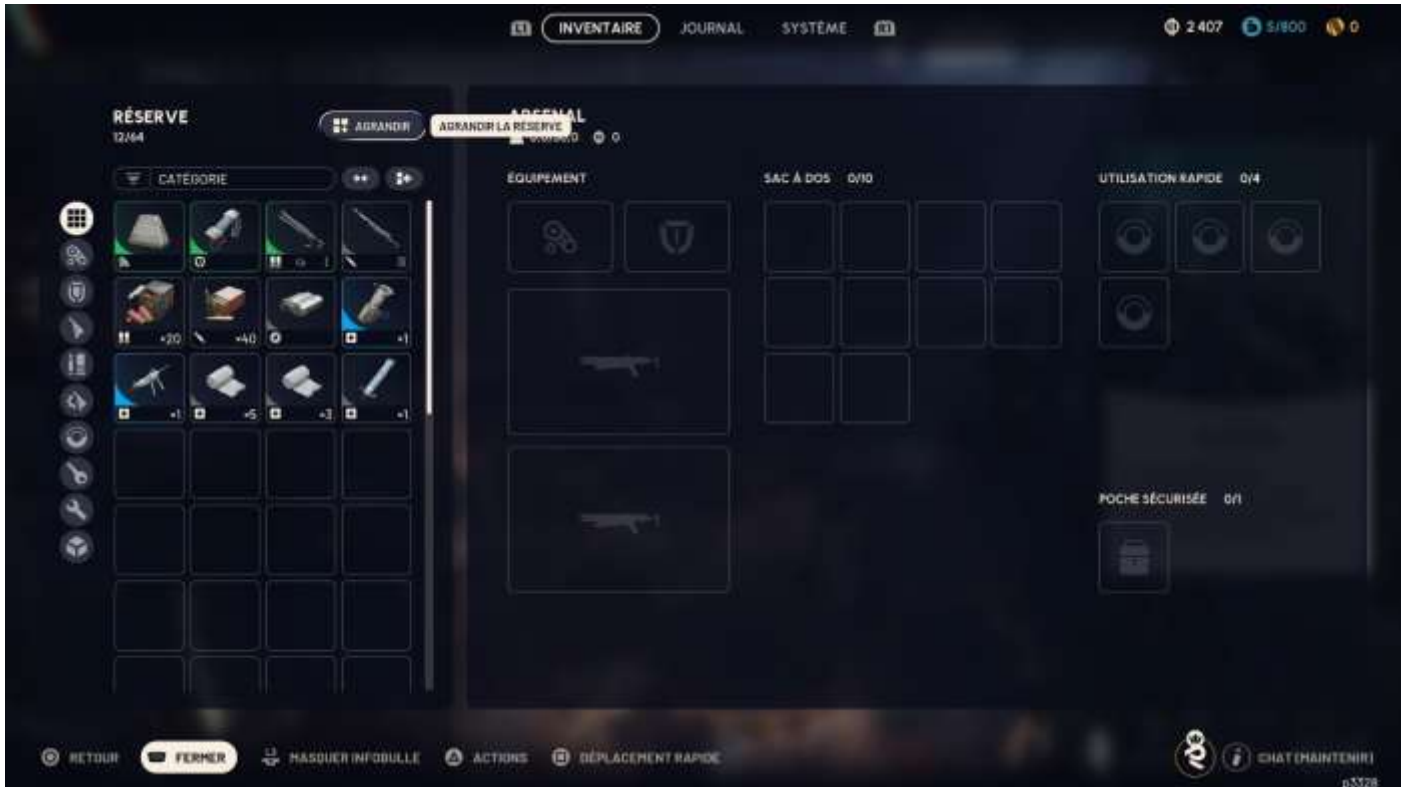
Voici le fameux **Coquillard**, ton coq :



Le bouton **Récupérer** transfère sa collecte dans ta réserve, le bouton **Entraîner** permet d'augmenter son efficacité (moyennant le collier en question à lui mettre et quelques friandises à lui donner, genre abricots, citrons, etc.)

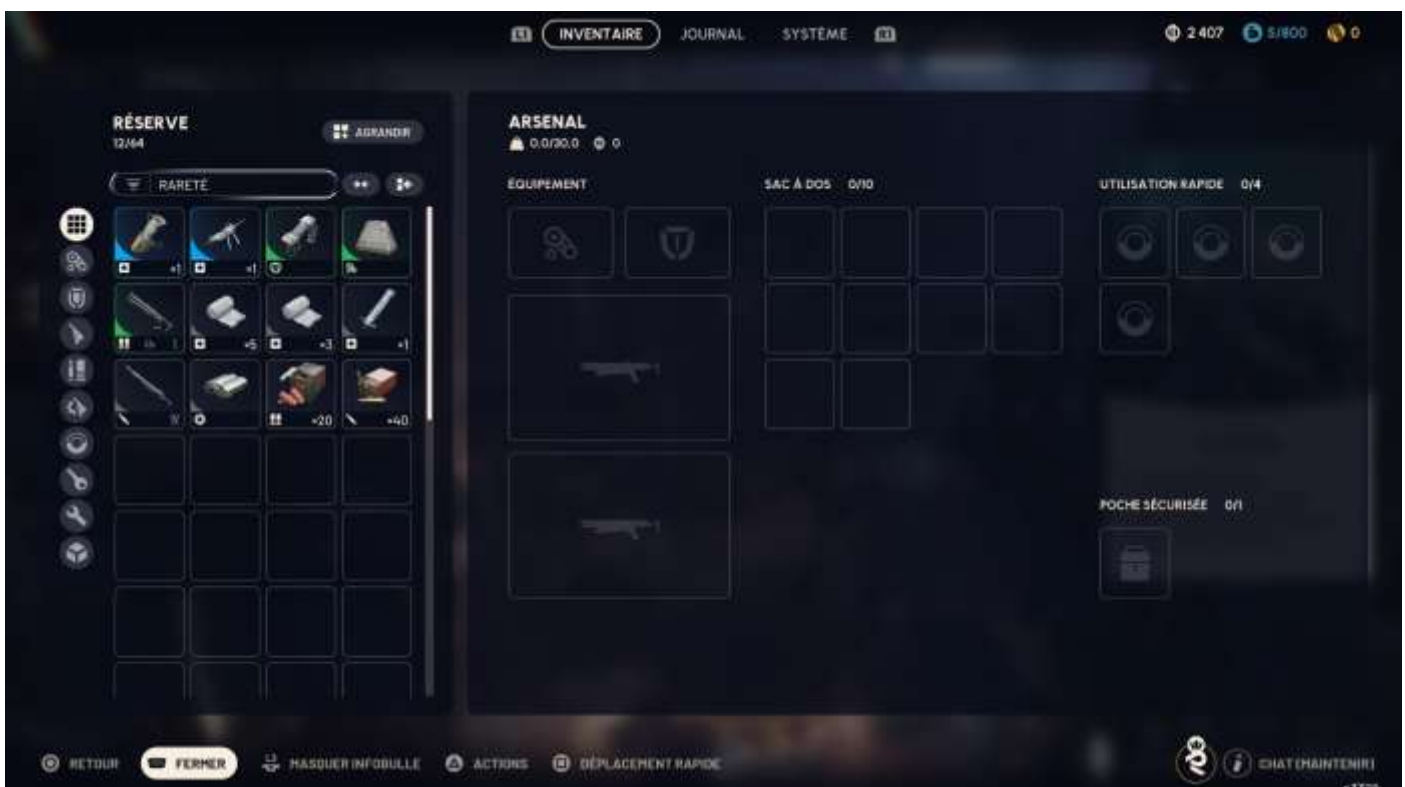
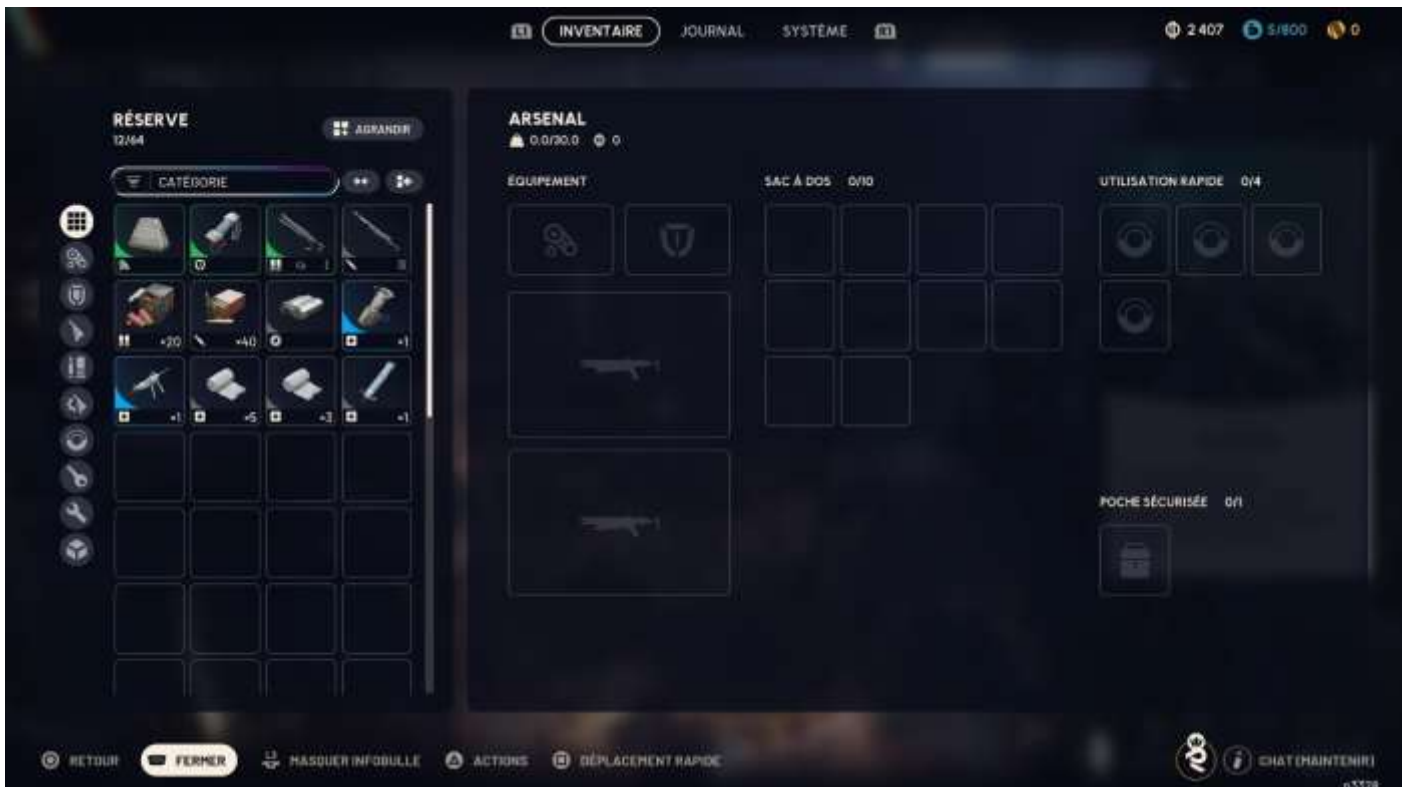
Menu de l'inventaire en détail

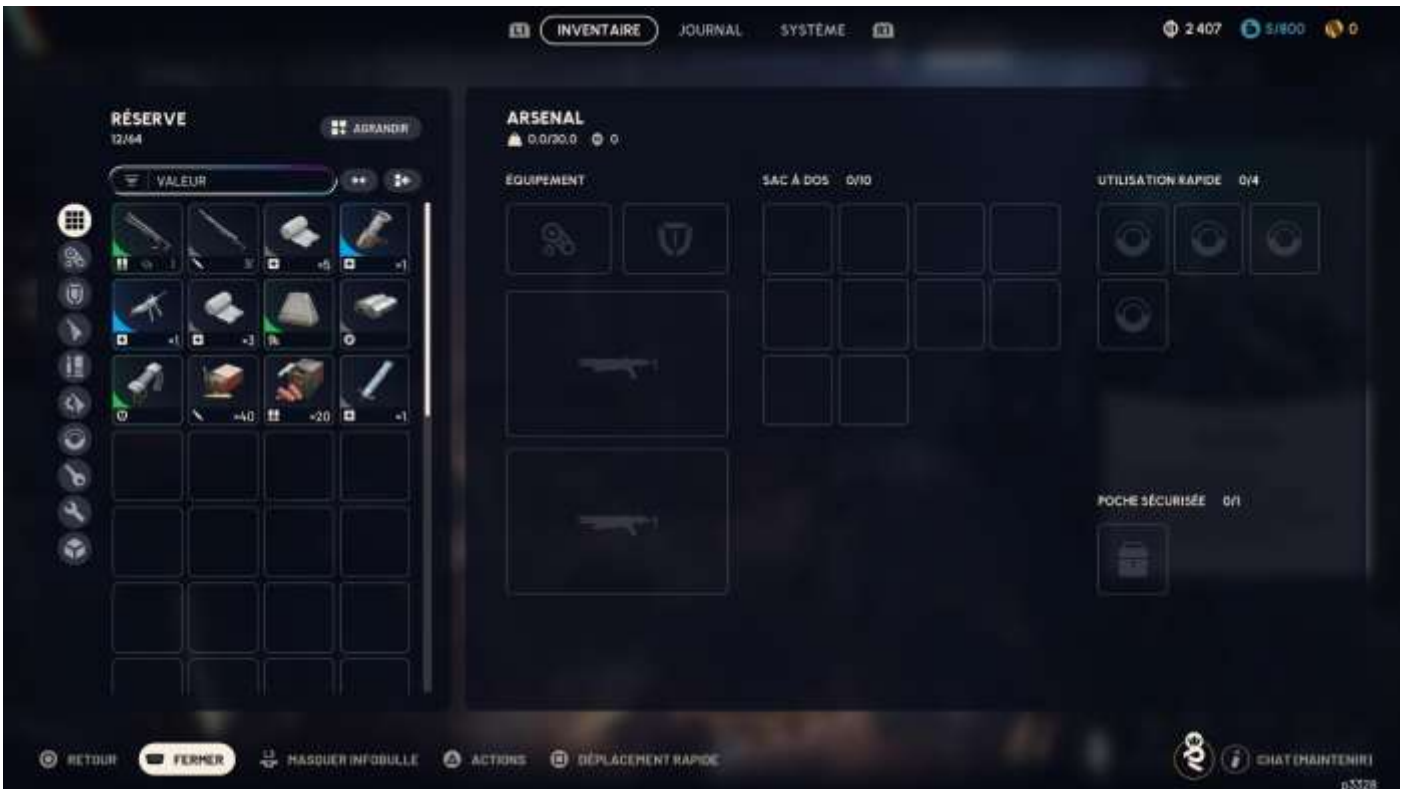
Au départ, ta réserve comporte 64 emplacements, vite saturés. Tu as donc la possibilité, moyennant finances, de l'agrandir avec le bouton **Agrandir** (si) :



Ensuite, tu peux **trier** l'affichage de ta réserve selon cinq critères :

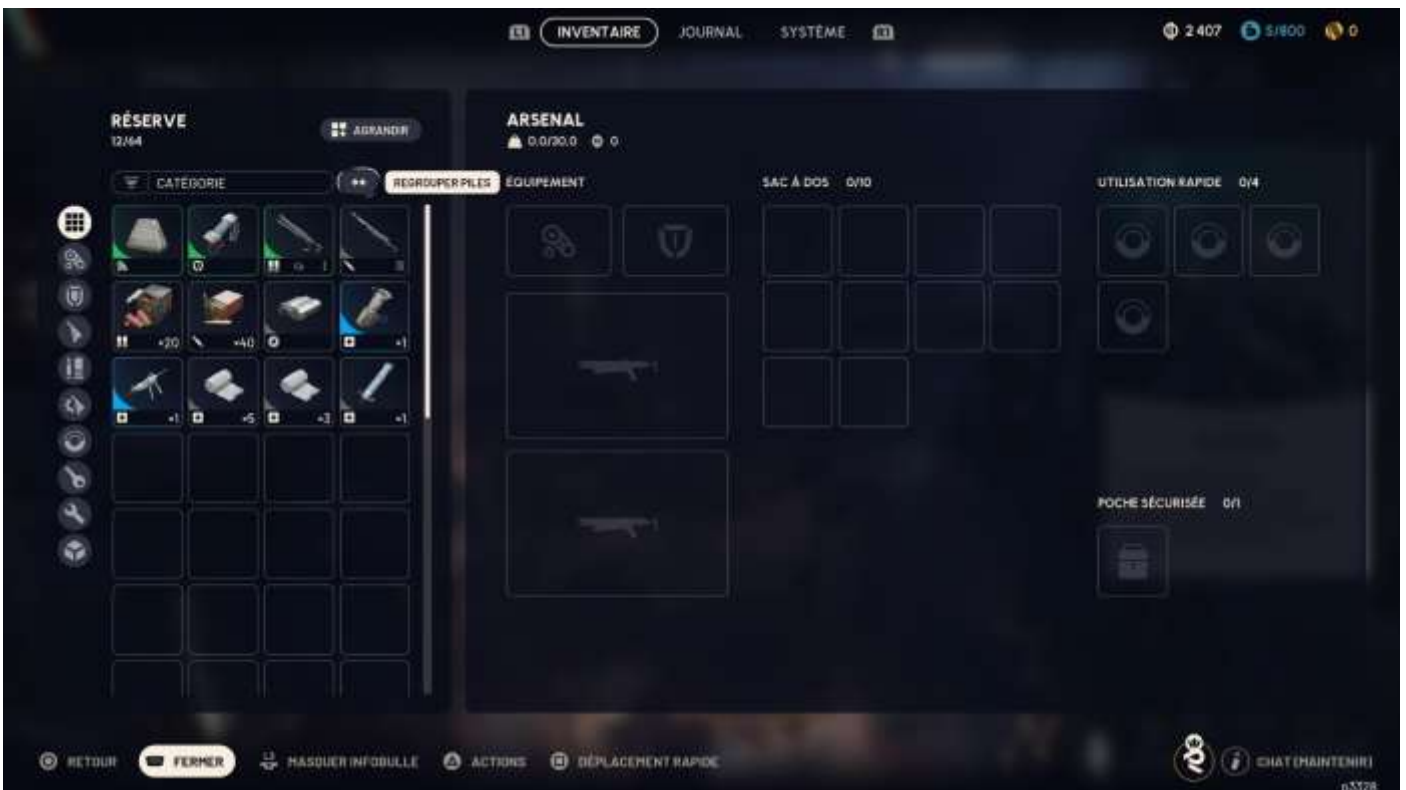
- Catégorie
- Rareté
- Nom
- Valeur
- Pas de tri (donc dans l'ordre d'arrivée dans ta réserve)



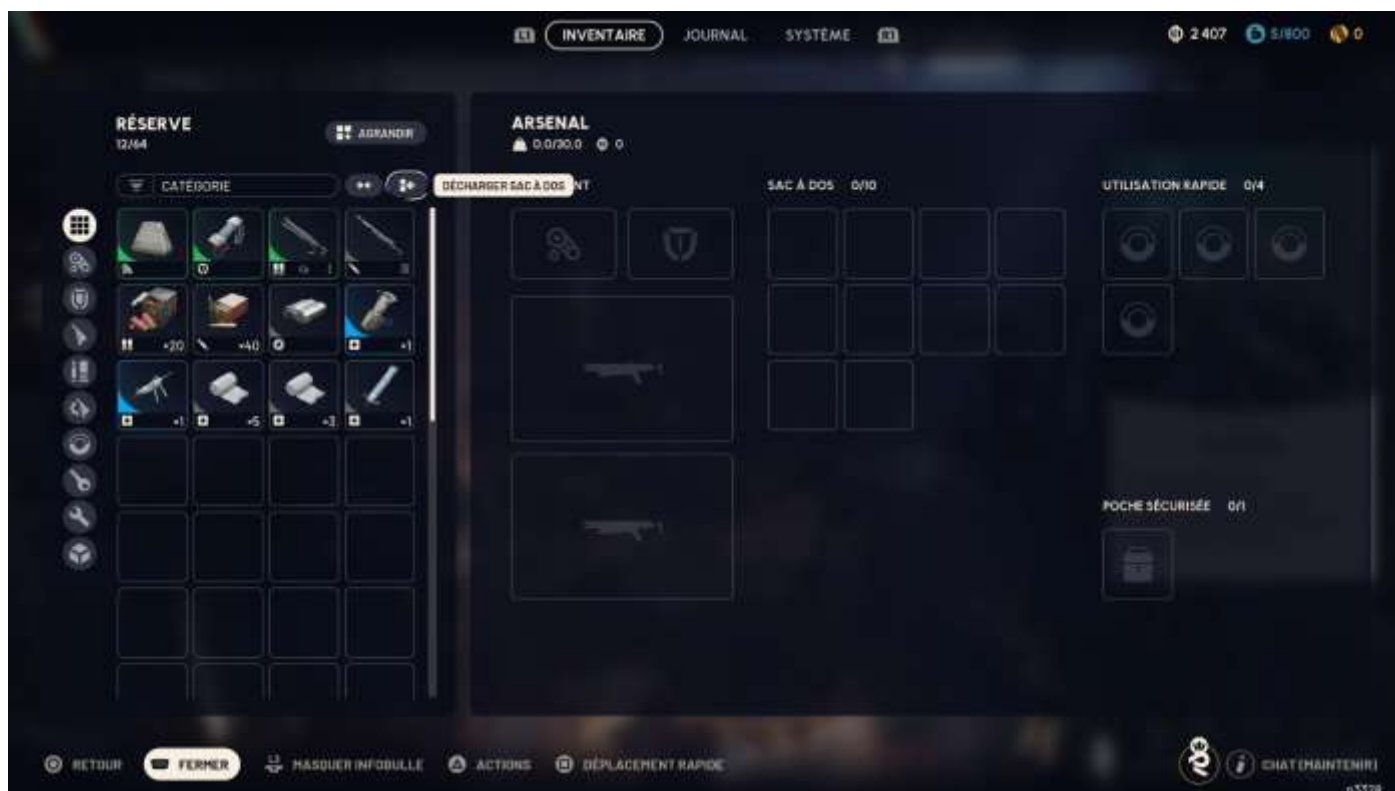




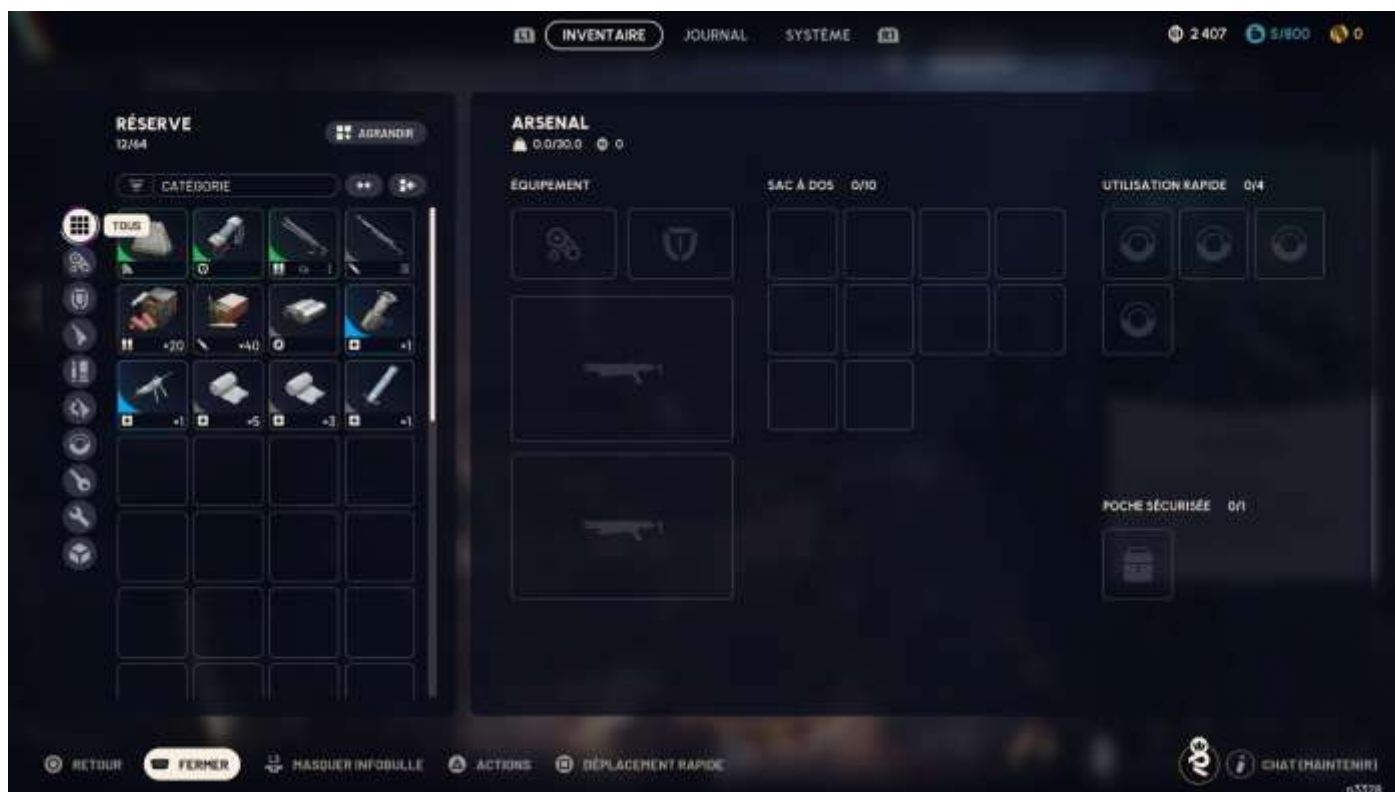
Le bouton **Regrouper piles** permet de rassembler dans une même case tous les articles identiques qui peuvent être regroupés. Par exemple deux boîtes de dix munitions identiques en une seule de vingt :



Le bouton **Décharger sac à dos** vide ton sac de tout ce que tu as *louté*¹¹ dans ta réserve (module, bouclier, armes et autres articles de base non compris) :

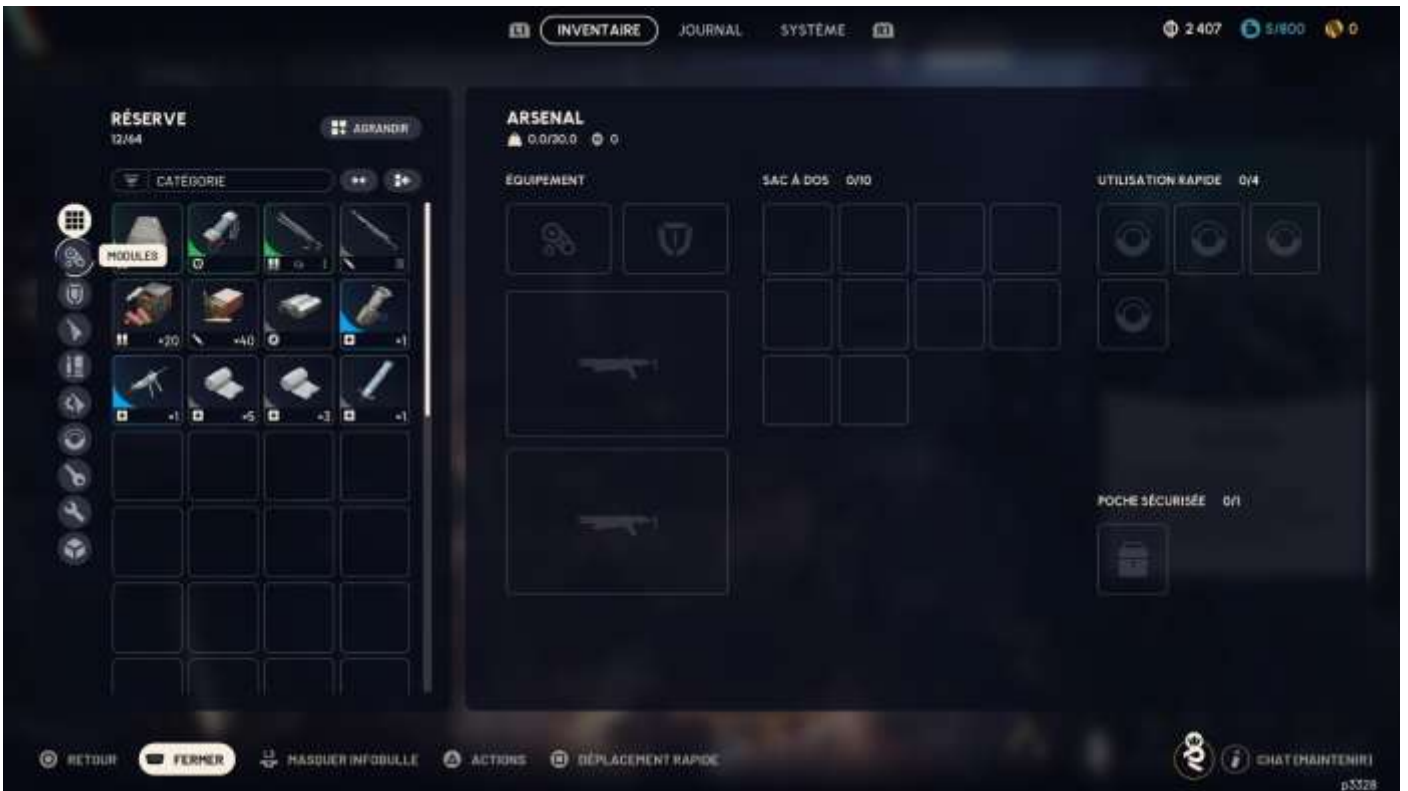


Le menu vertical de gauche te permet de sauter d'une catégorie d'articles à une autre :

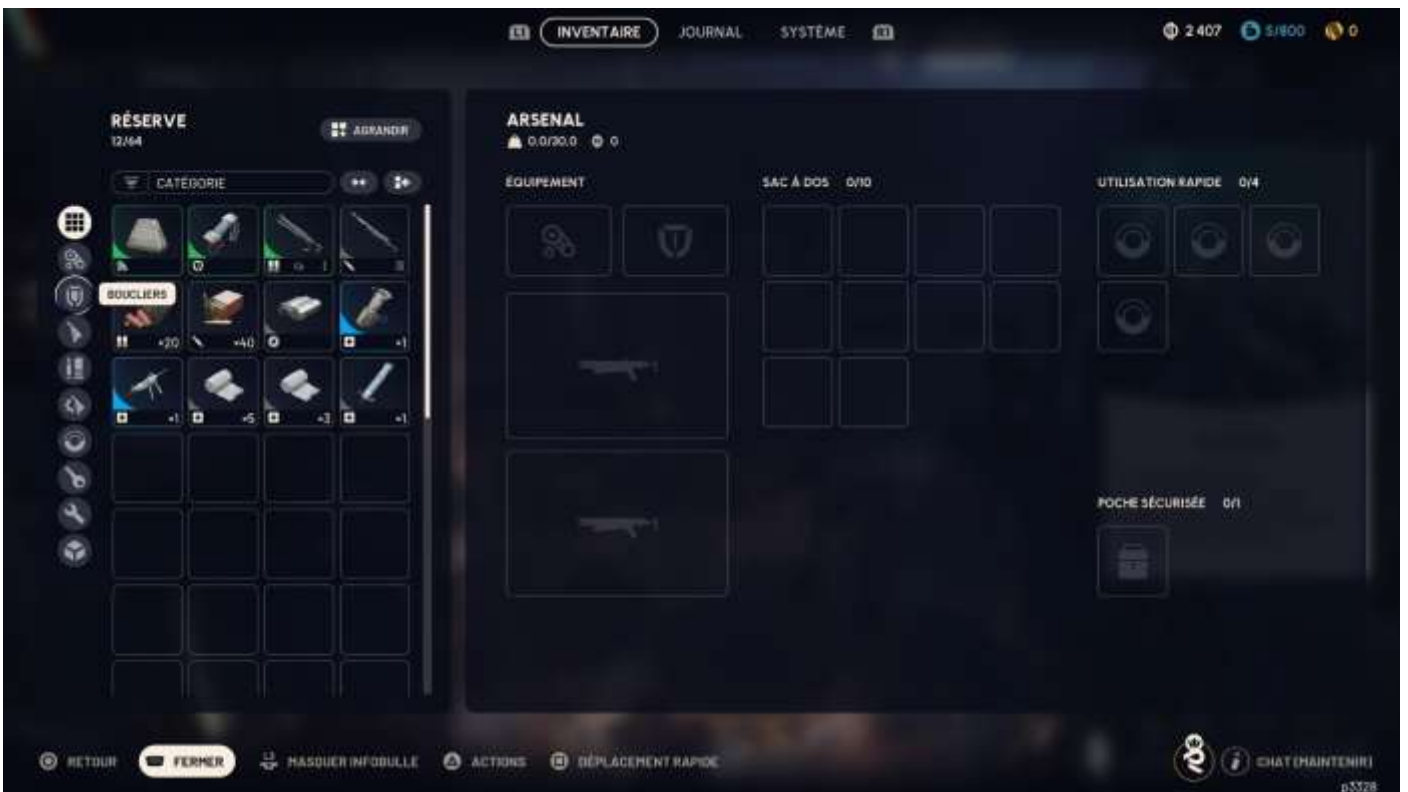


¹¹ Voir note n° 8 page 22.

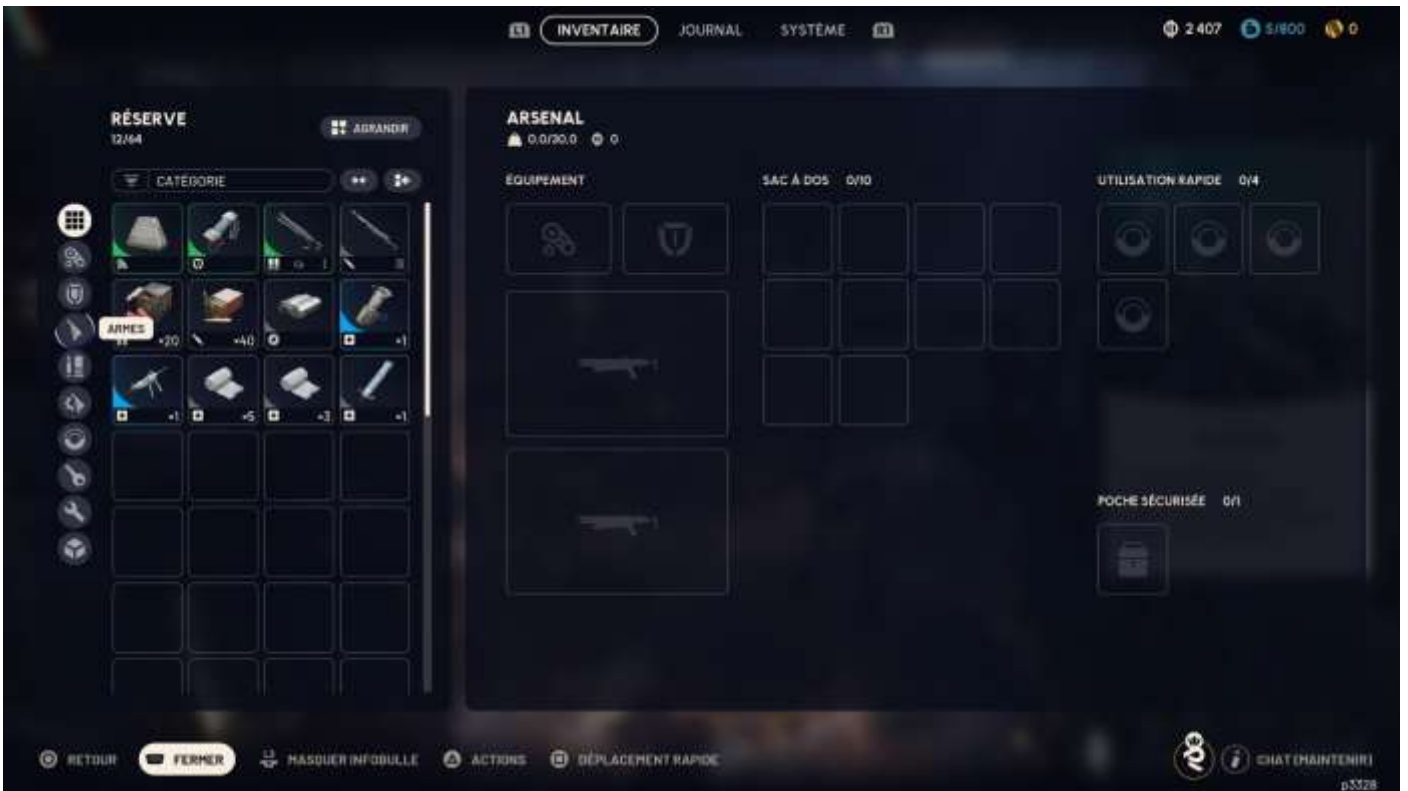
Modules.



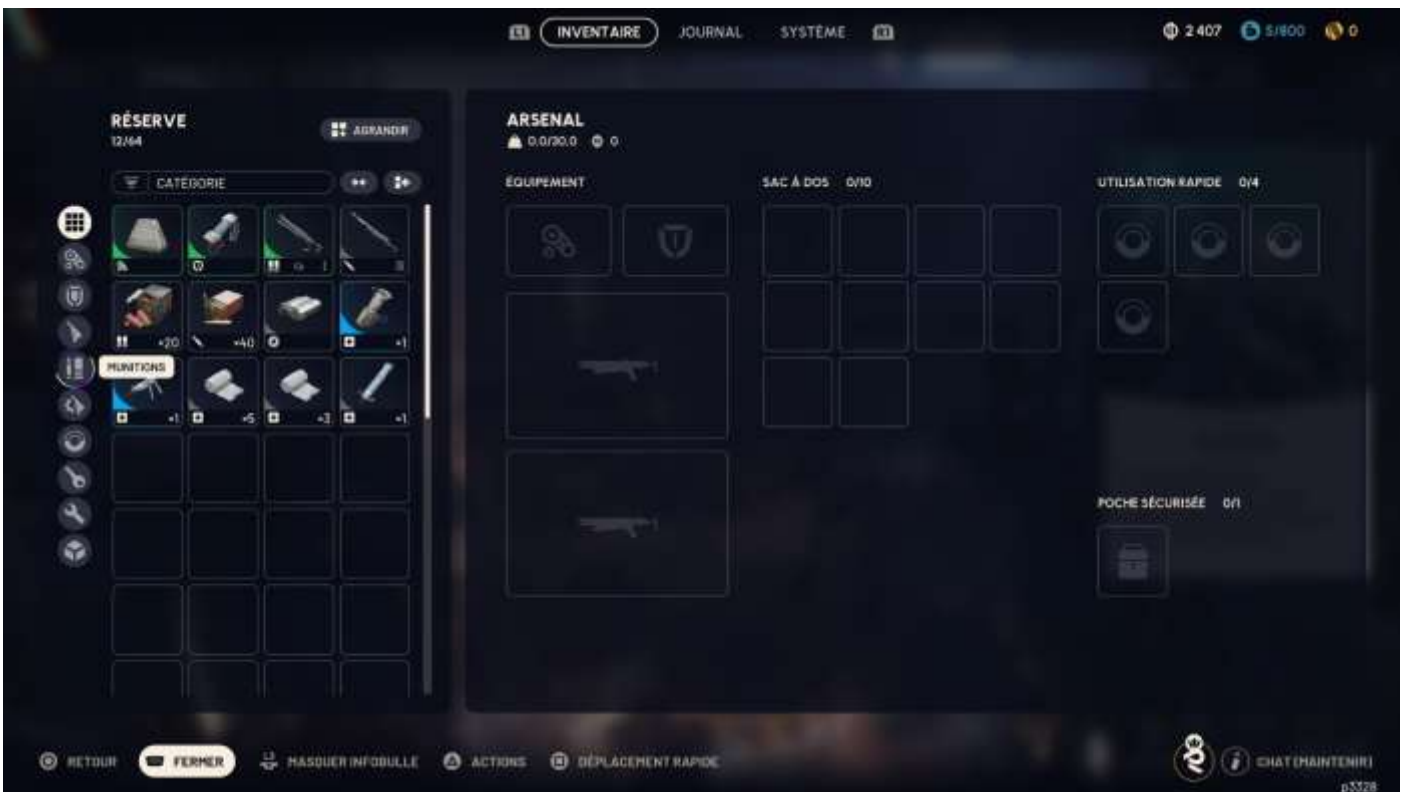
Boucliers.



Armes.



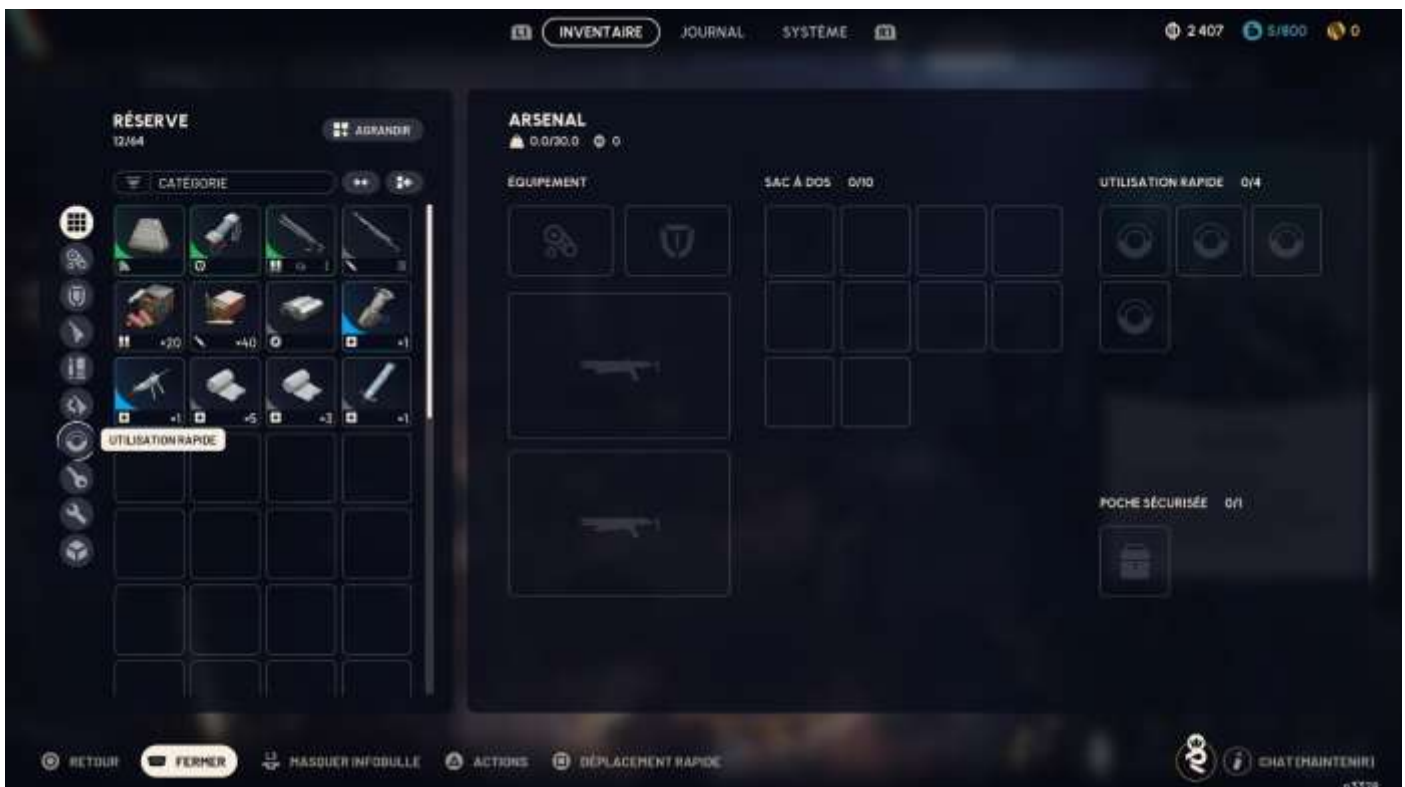
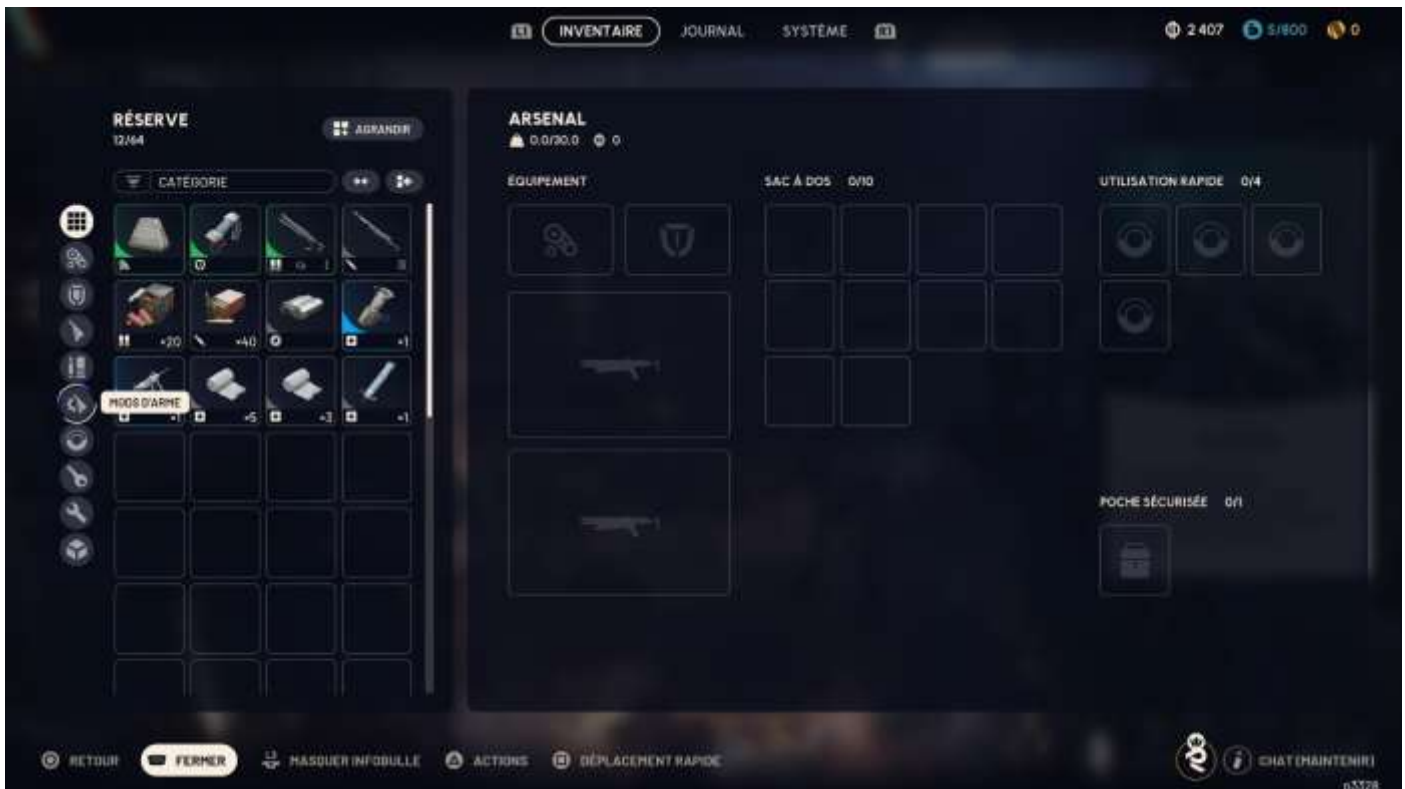
Munitions.



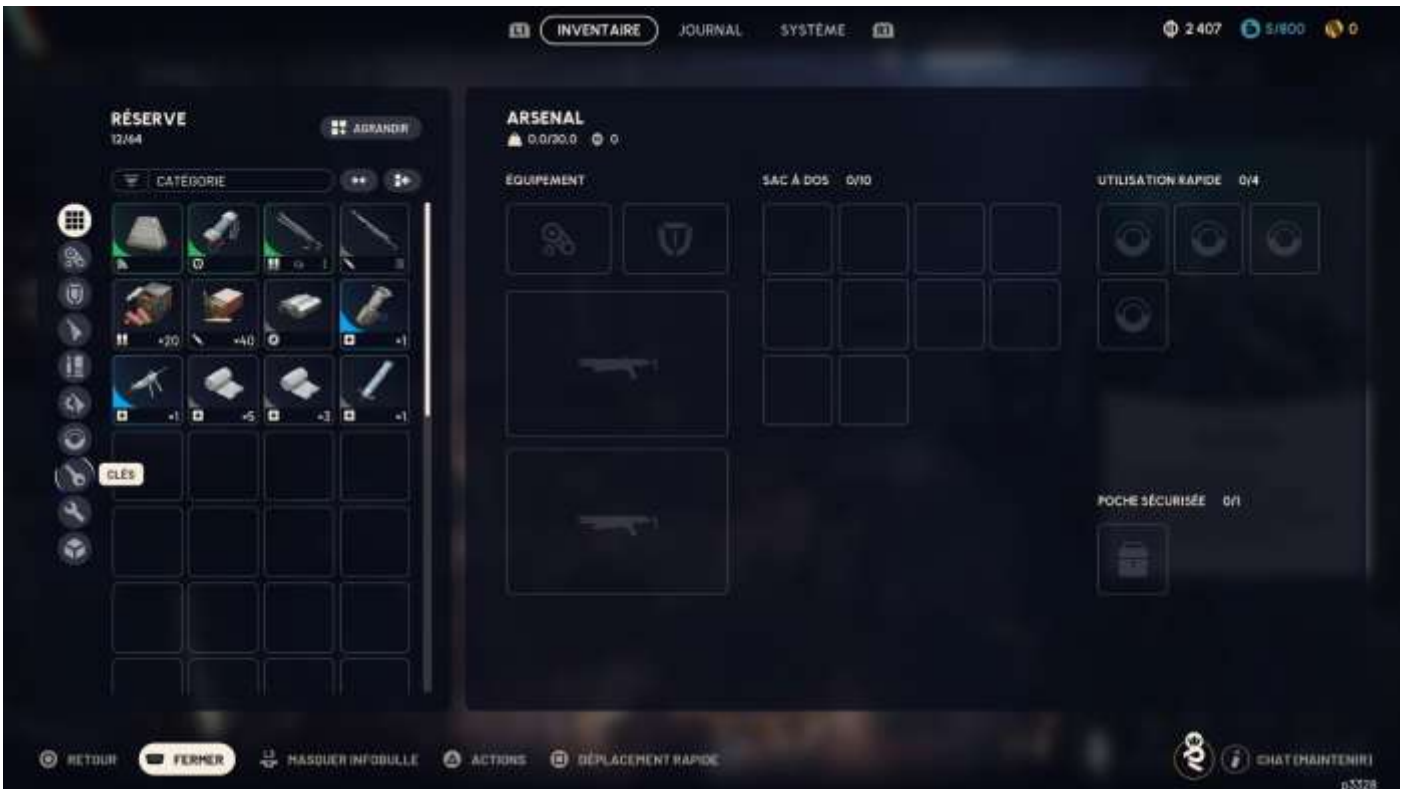
Mods d'armes.

Il y a quatre types de Mods d'armes :

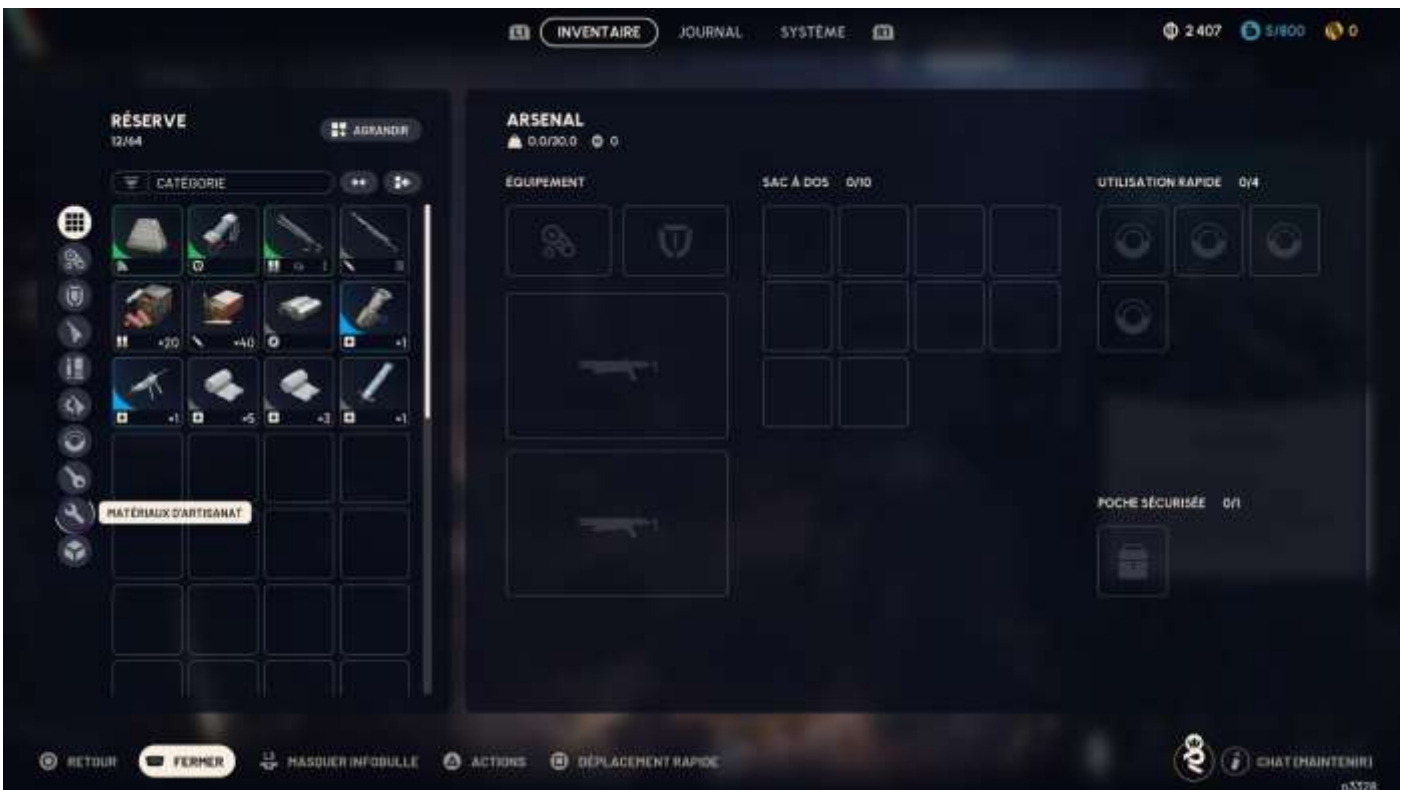
- Bouche de canon
- Sous-canon
- Chargeur
- Crosse



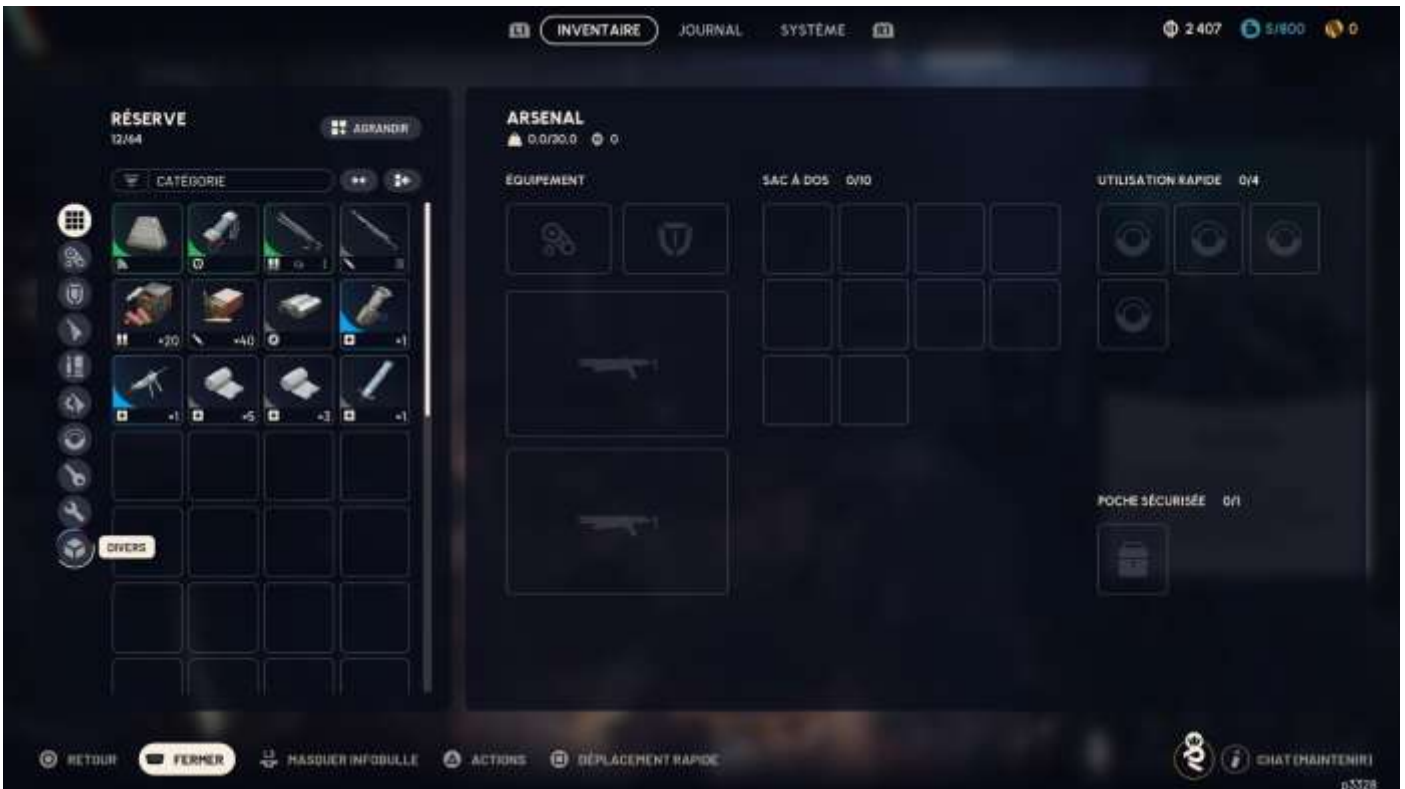
Clés (des trappes de Raiders).



Matériaux d'artisanat (pour le crafting).

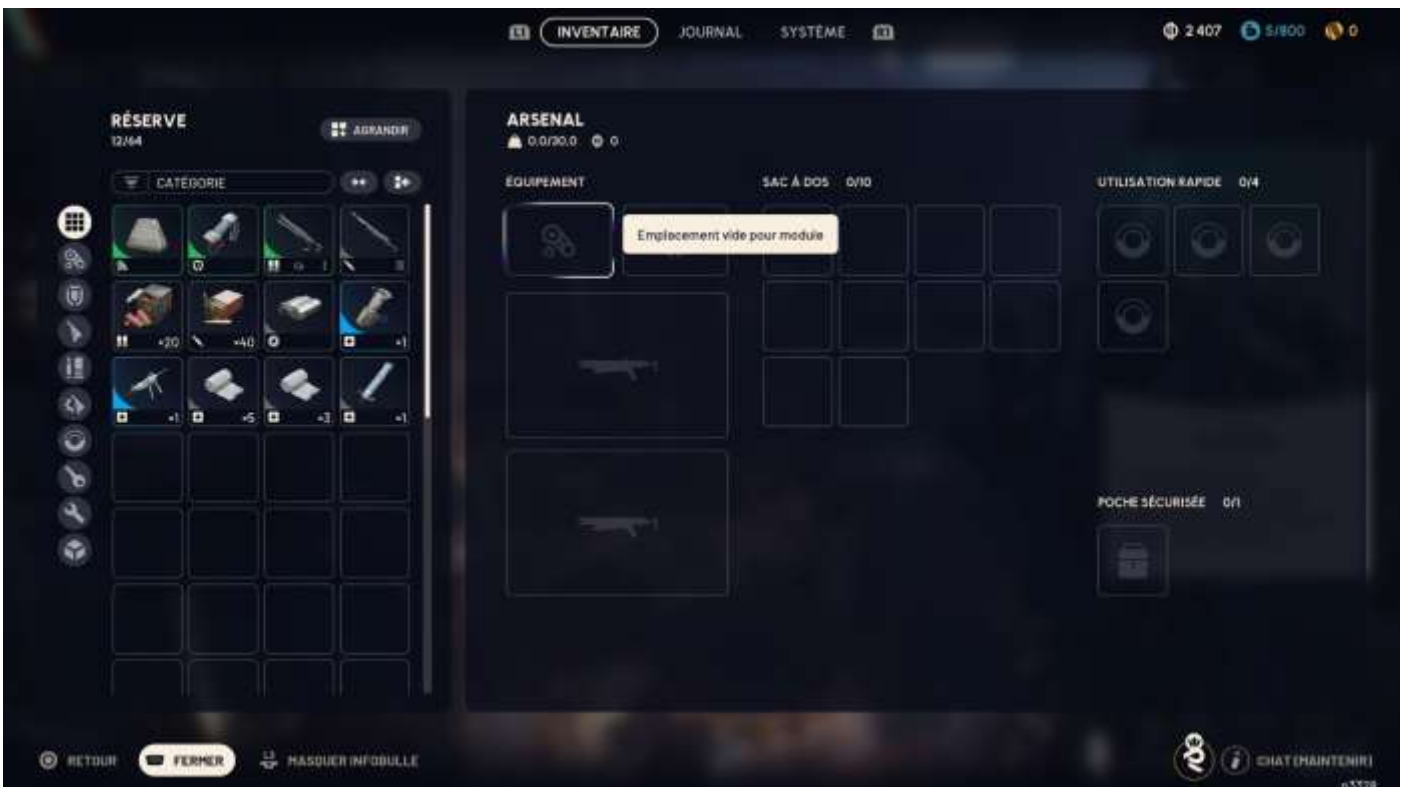


Et articles divers (paire de jumelles, cafetière, grille-pains, etc.)

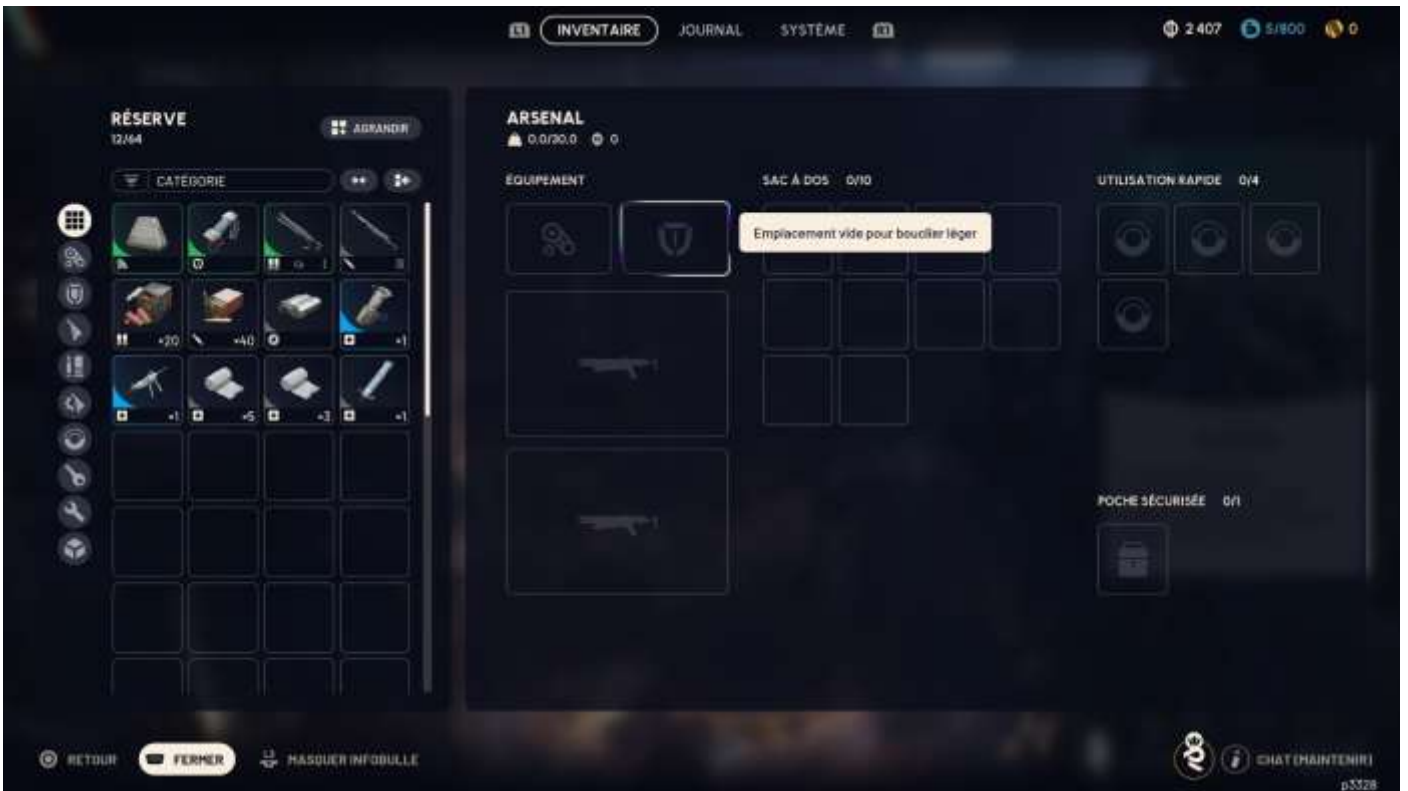


Dans la zone **Arsenal** de l'inventaire, certains emplacements sont spécifiques aux articles que l'on peut y mettre :

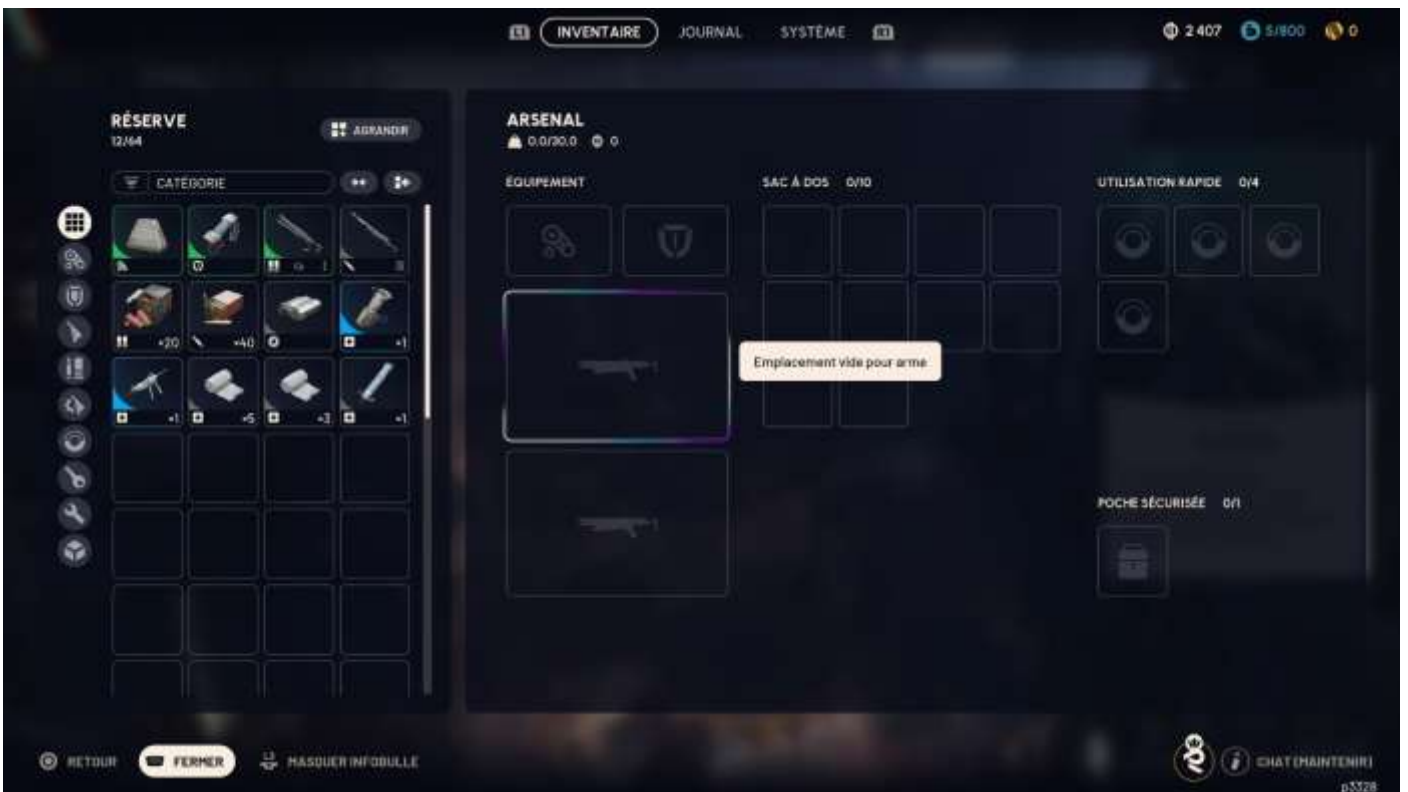
Modules.



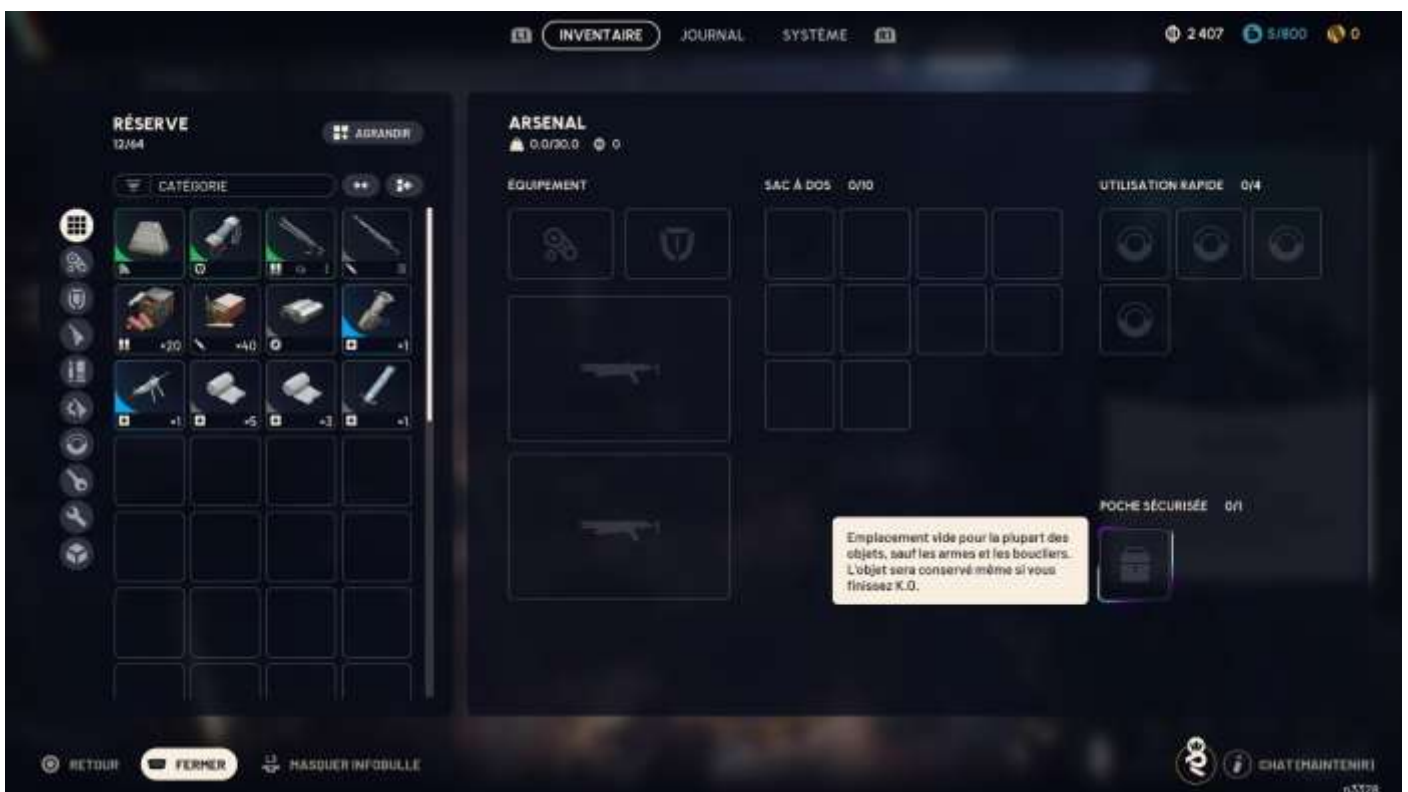
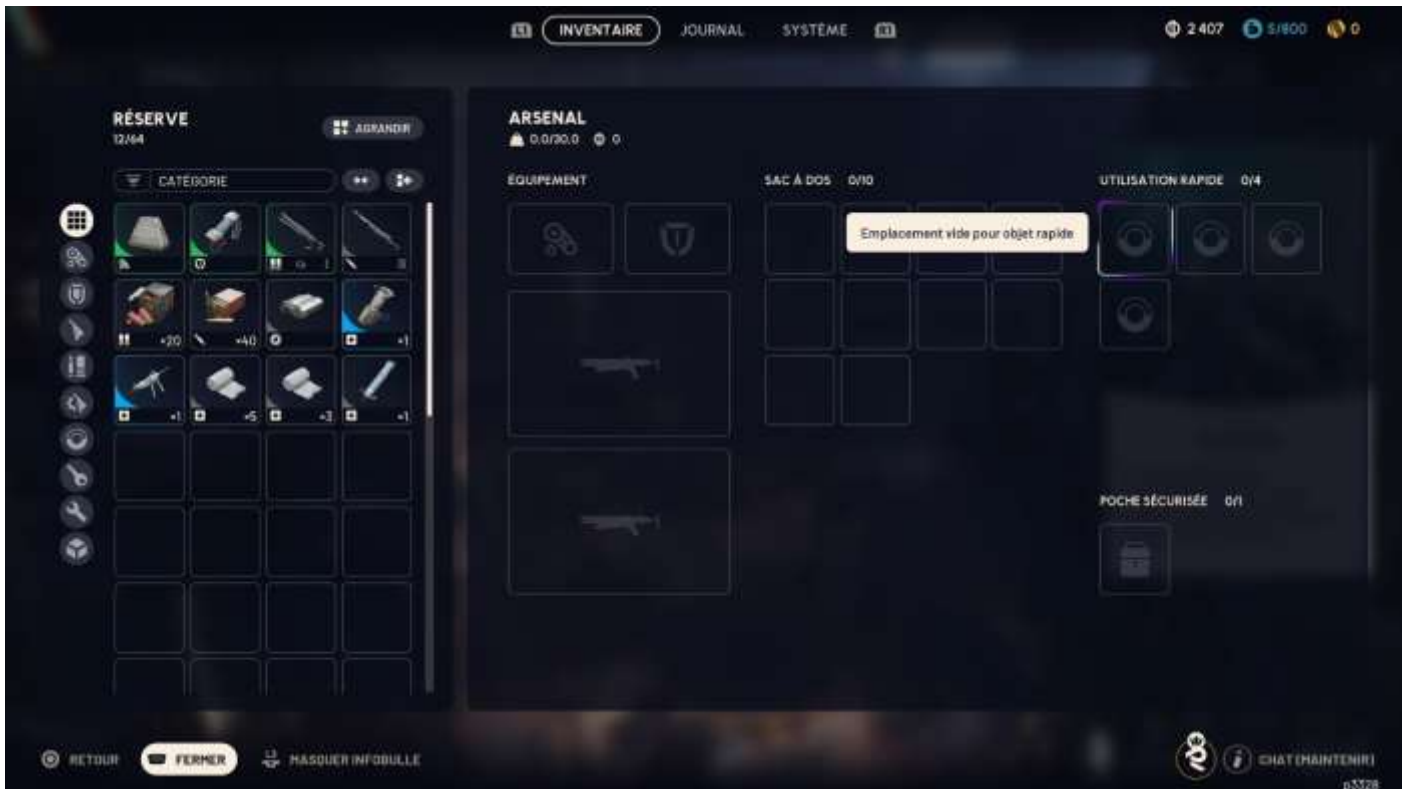
Boucliers.



Armes.

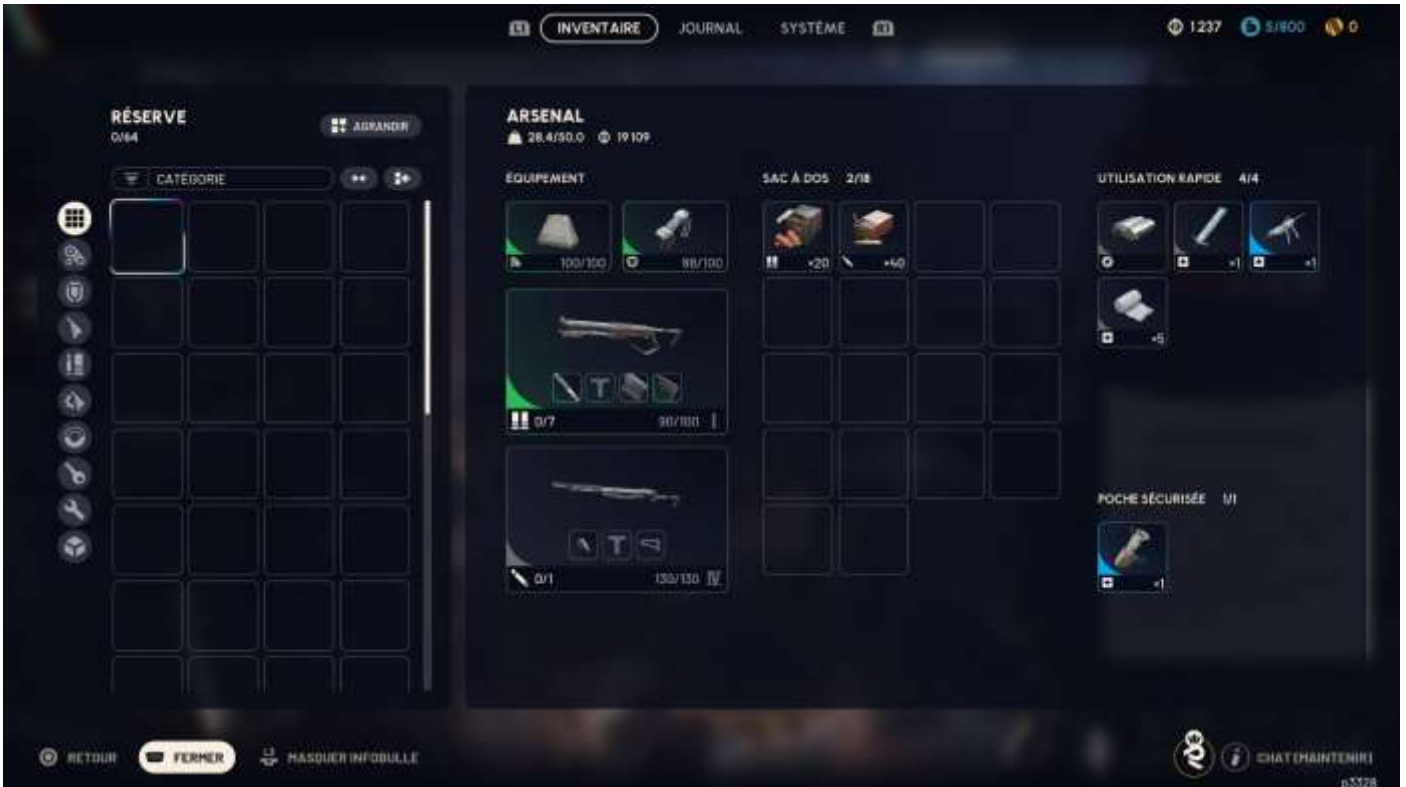


Etc.

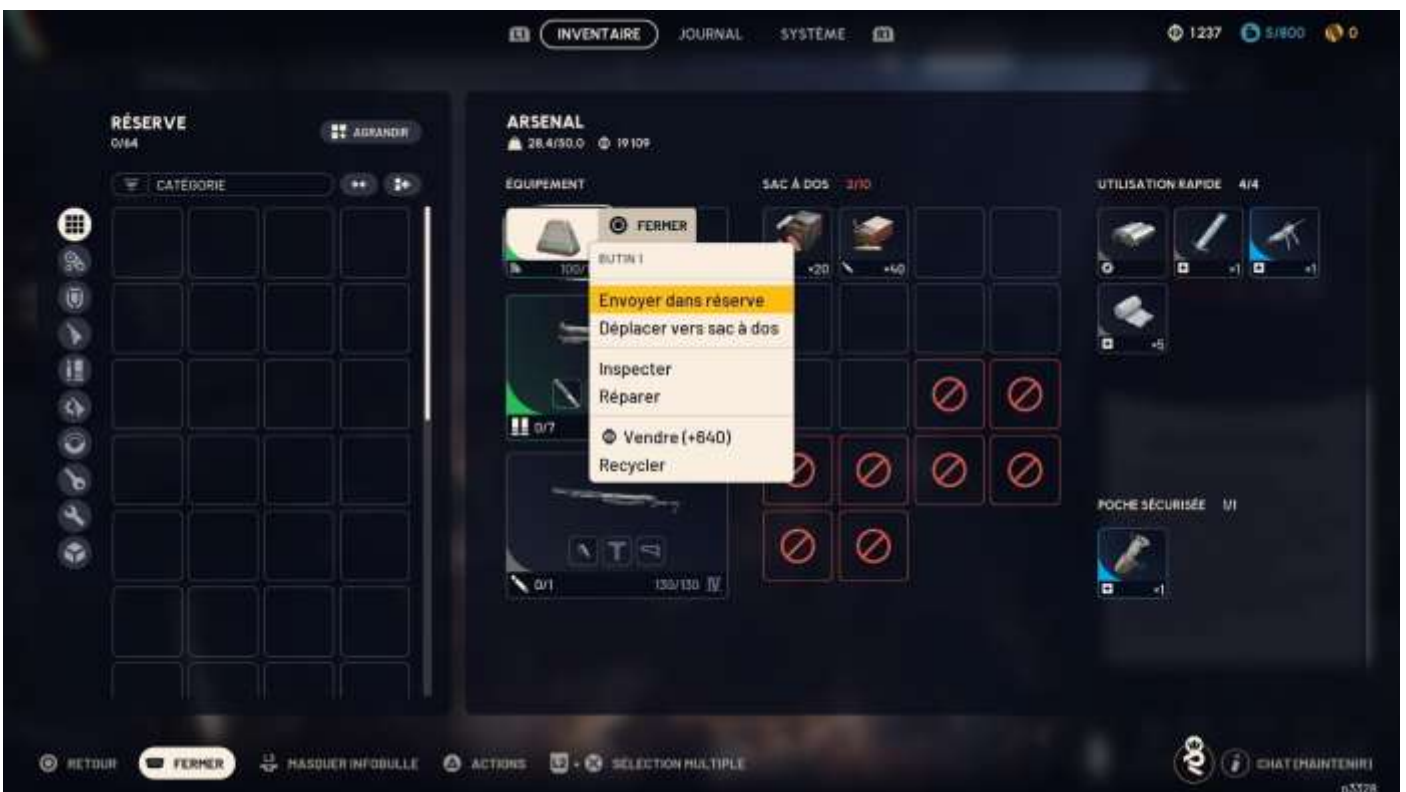


Voici maintenant un autre exemple de configuration de base avec détail des actions que tu peux réaliser sur chaque article en utilisant la touche **Action** (**Triangle** sur PS5).

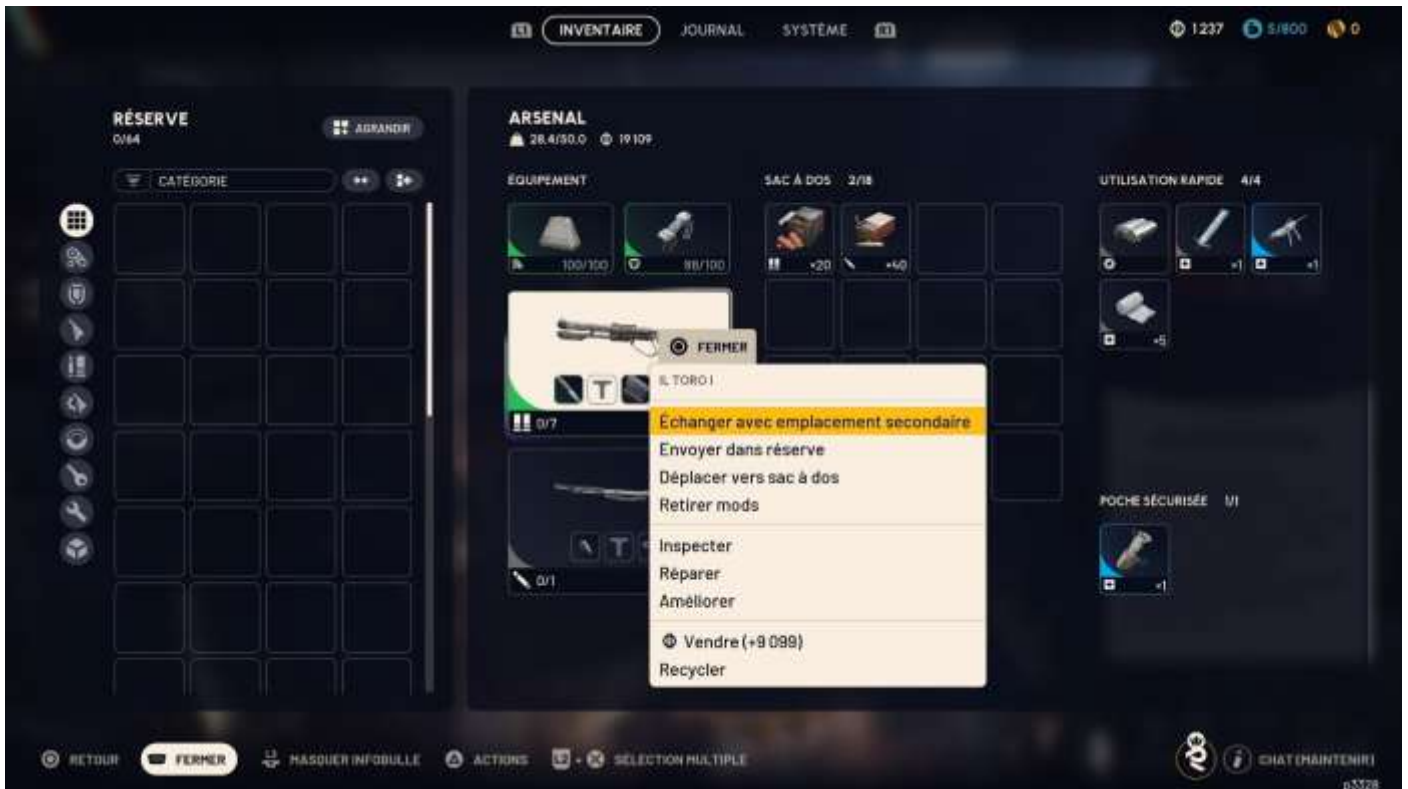
(voir page suivante)



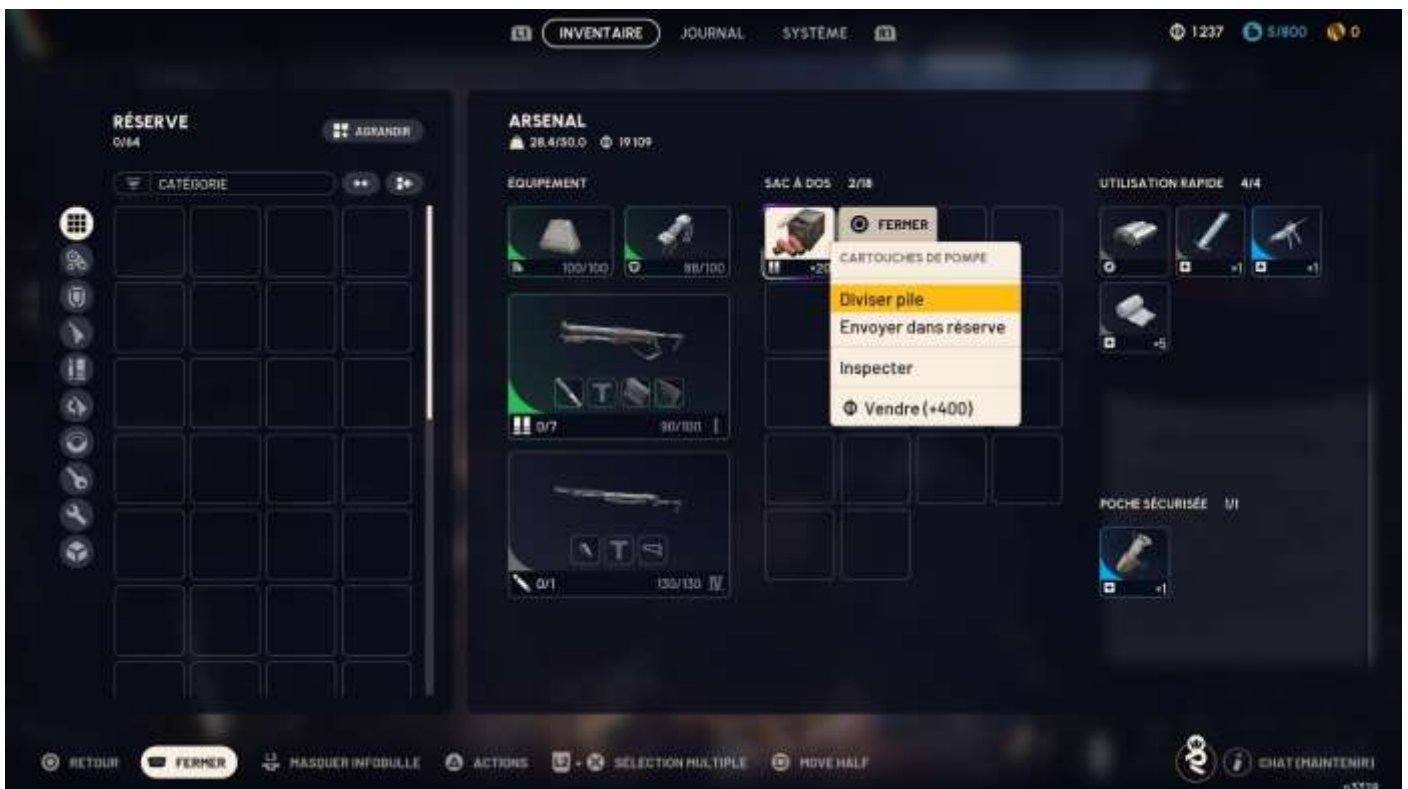
Exemple de menu **Action**. Le choix **Recycler** permet de transformer un objet en ses composants, le choix **Envoyer dans la réserve** permet de transférer l'objet du sac dans ta réserve, etc. :

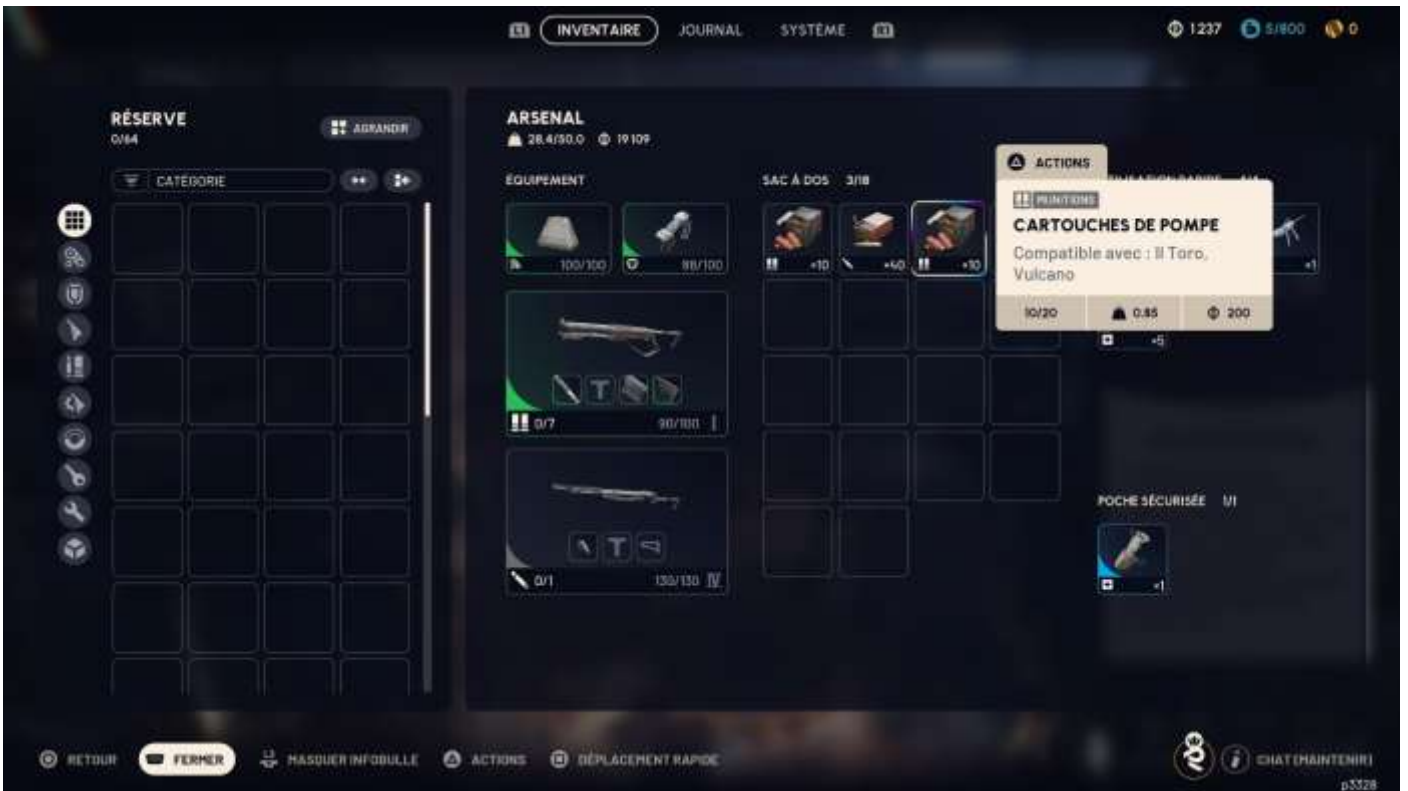
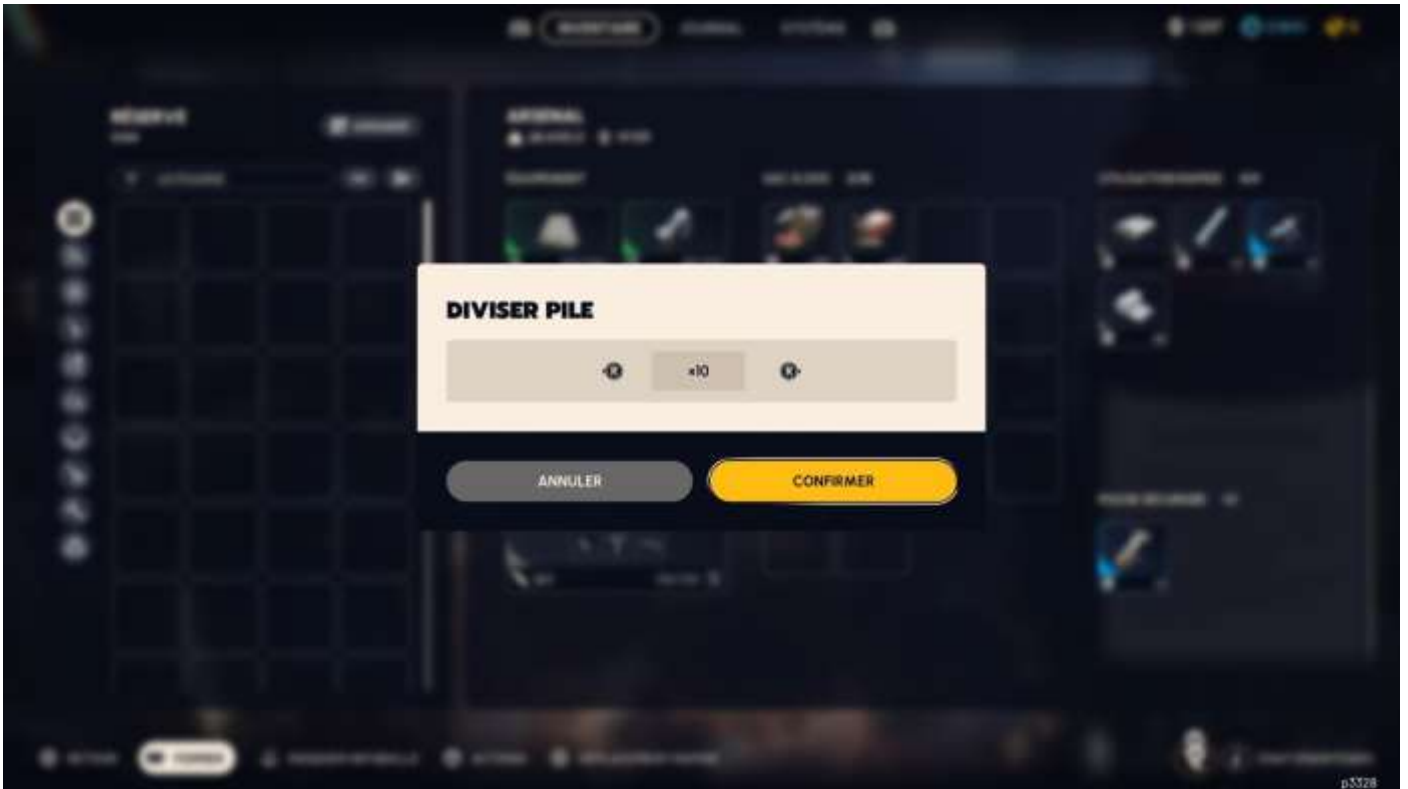


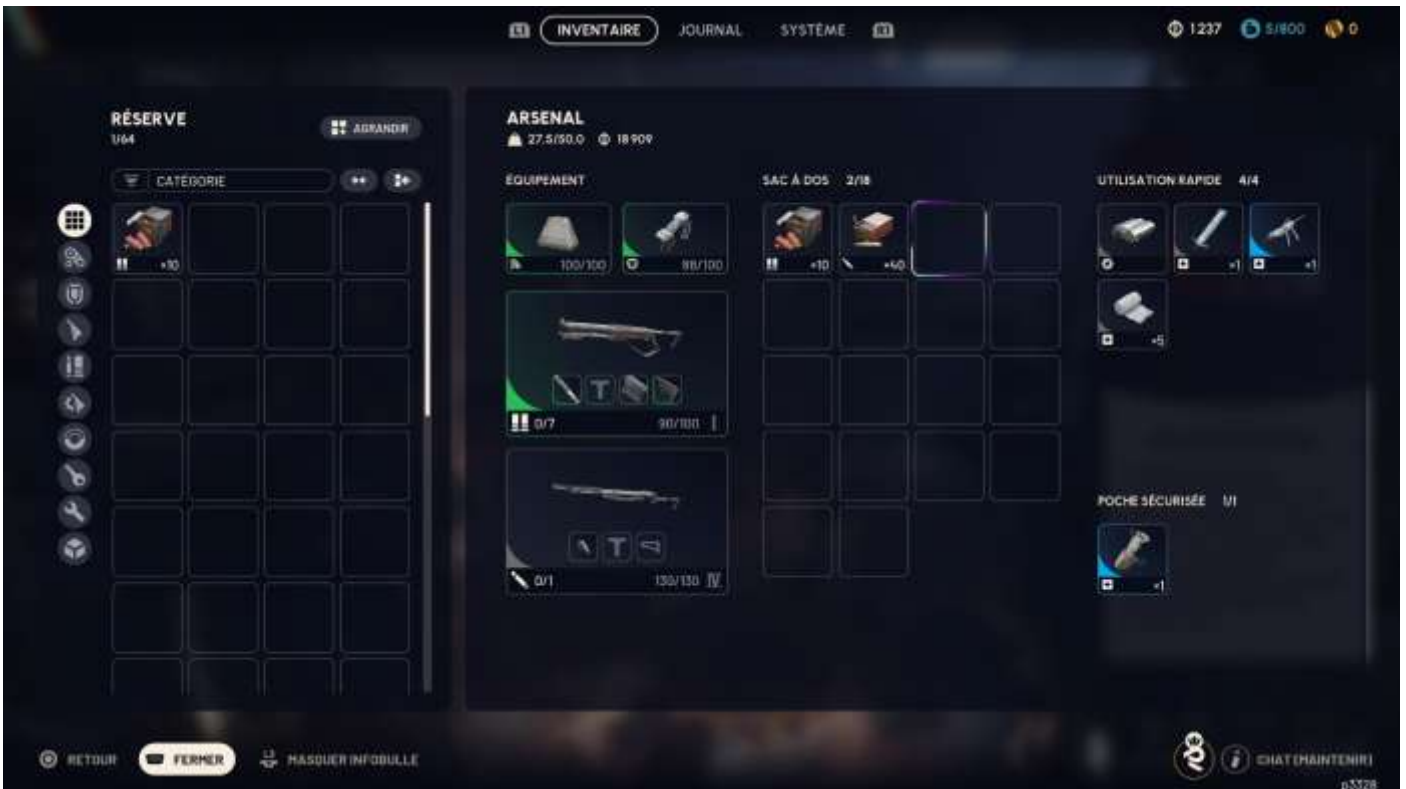
Chaque article propose des actions différentes selon sa catégorie d'article.



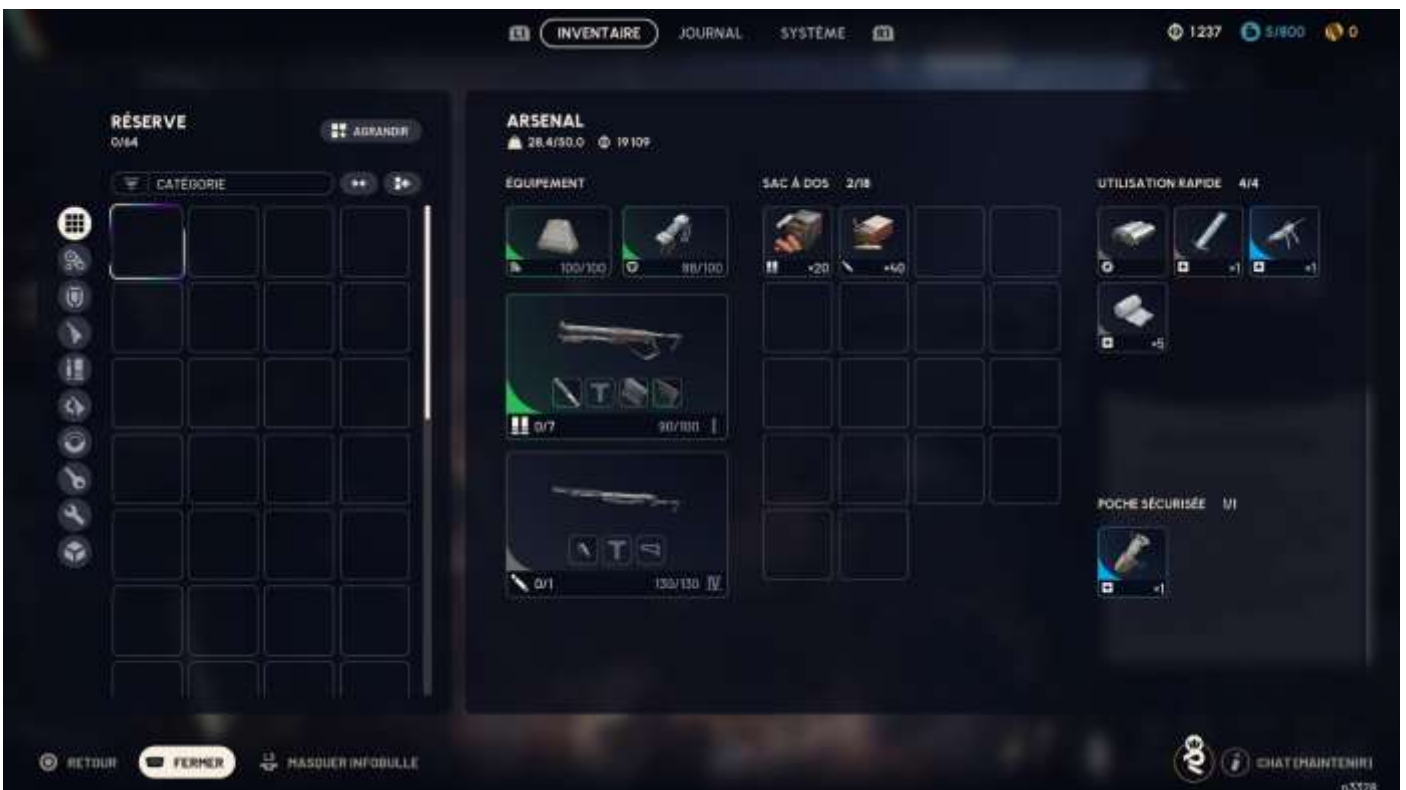
Le bouton **Diviser Pile** permet par exemple de convertir une boîte de 20 munitions en deux boîtes de 10, afin d'en remettre une dans la réserve :







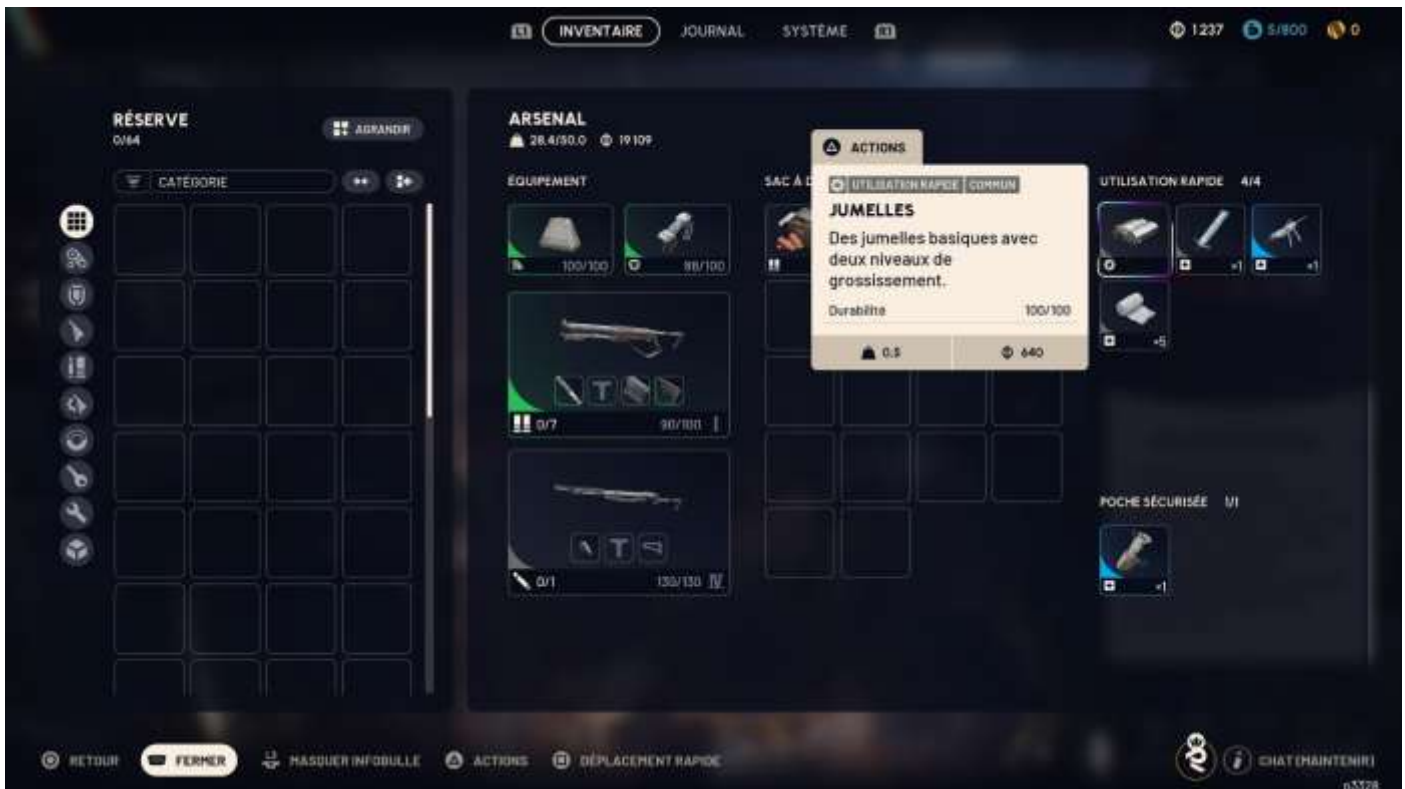
Si tu remets la boîte de 10 dans ton sac, elle fusionnera avec l'autre :



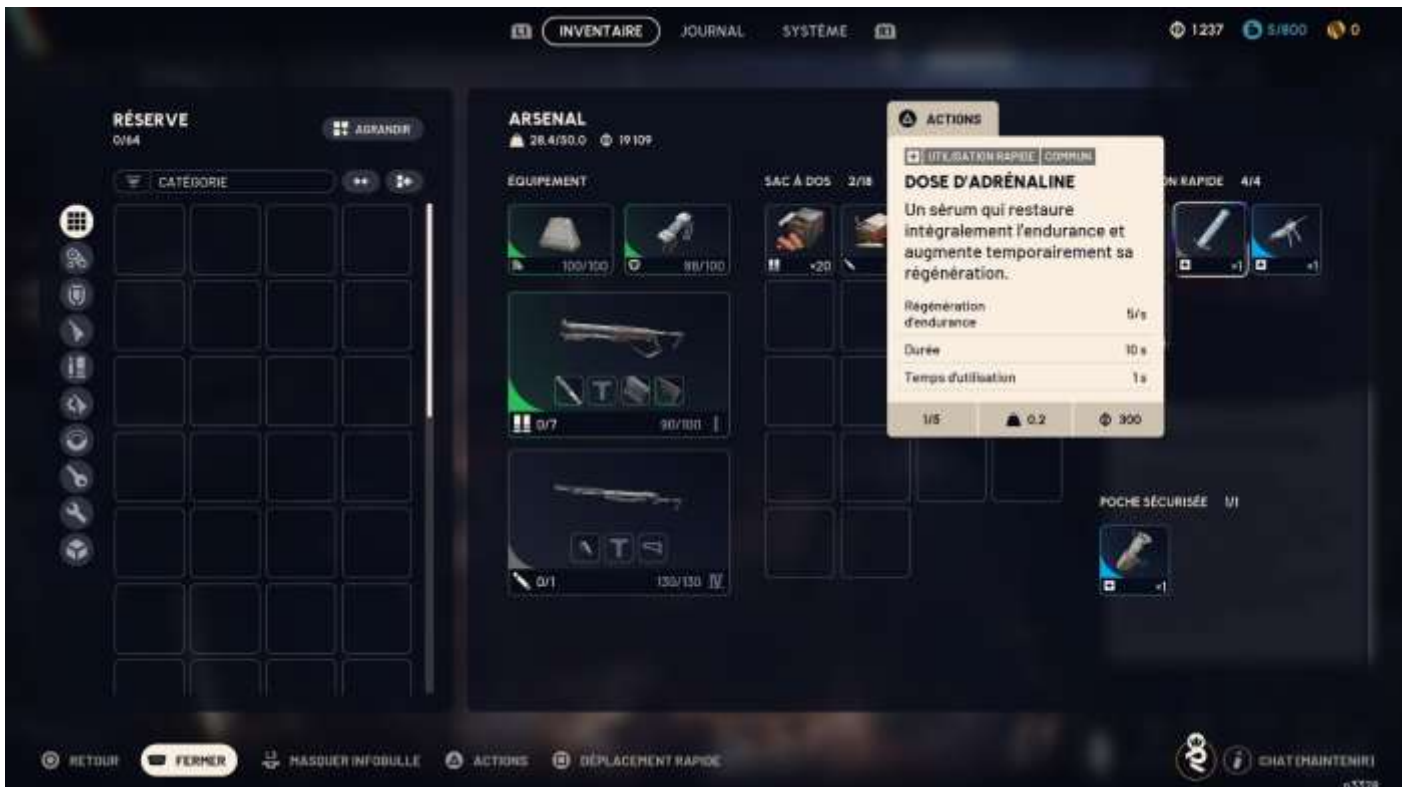
Certains emplacements ne peuvent contenir qu'un article, d'autres plusieurs à condition qu'ils soient identiques :

(voir page suivante)

Une seule paire de jumelles...

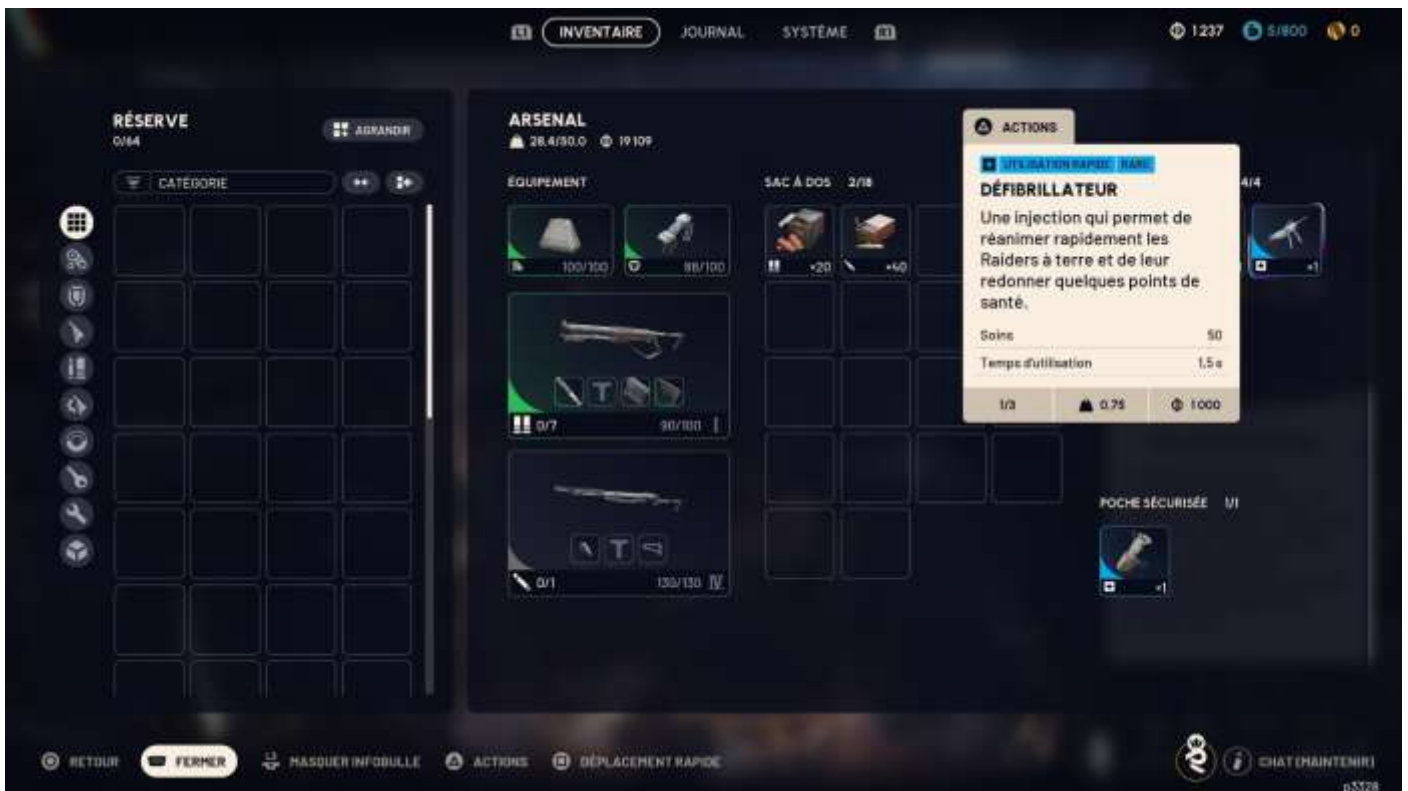


... mais cinq doses d'adrénaline possibles (chiffre 1/5 en bas). 0,2 est le poids en Kg de l'article, 300 son prix de vente. Si ton sac contient plus d'articles qu'il peut emporter en terme de poids (chiffres 28/50 sous le mot ARSENAL), tu auras un message **Surcharge** et tu ne pourras plus courir¹².

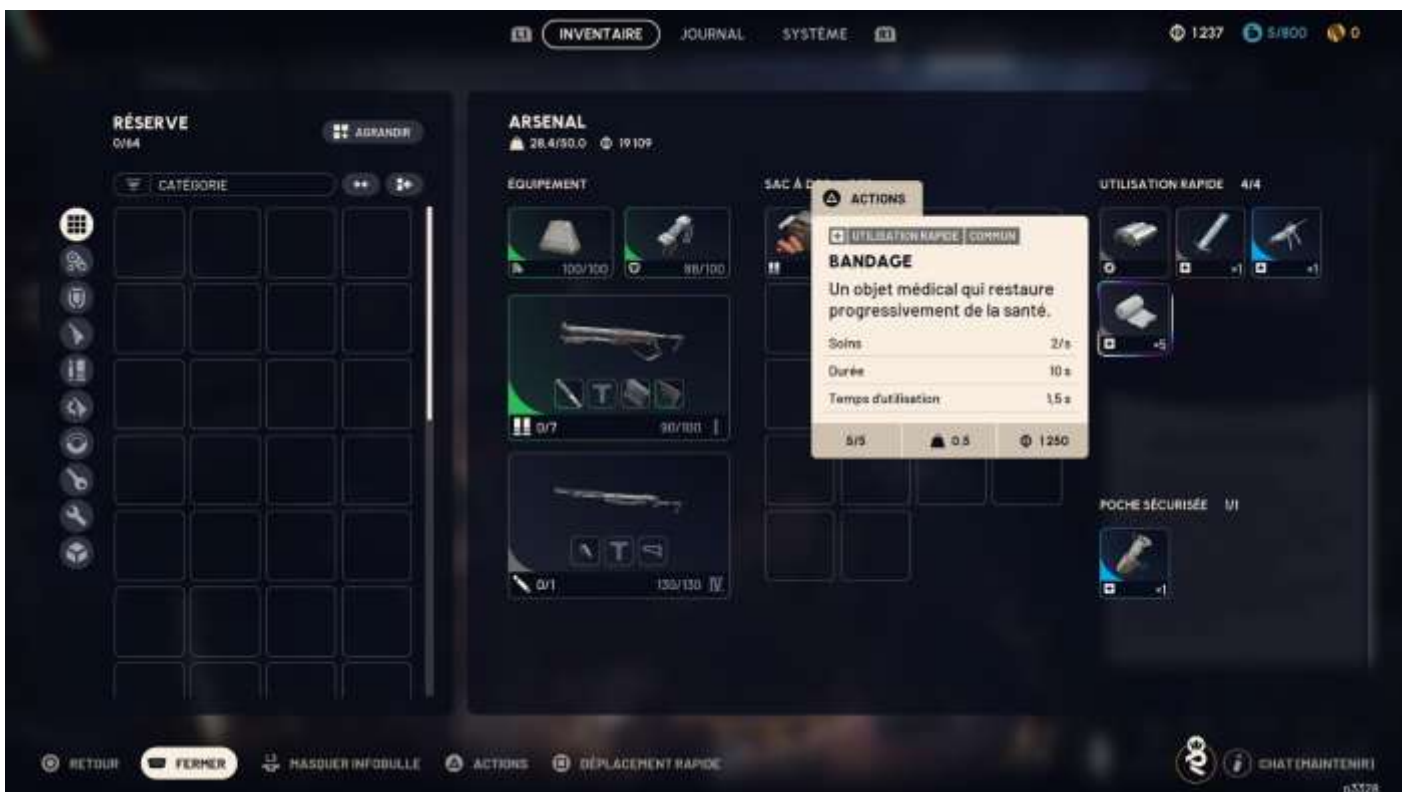


¹² Dans ce jeu, c'est ennuyeux... 😊

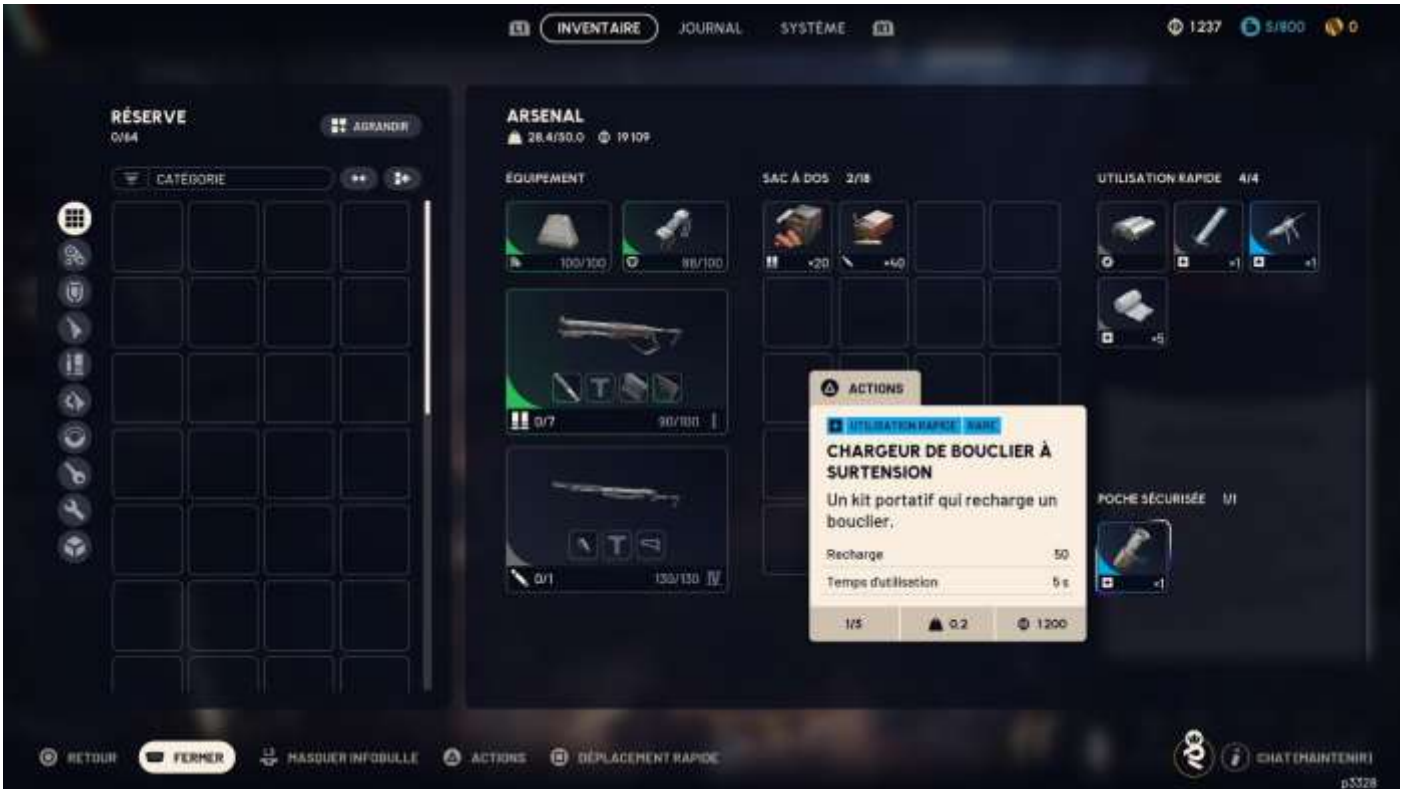
De même pour les défibrillateurs, tu peux en avoir 3 dans une seule case :



Et cinq bandages :



Rappel : La **poche sécurisée** permet de conserver un article (de ton choix) en cas de KO. Si on te tue, on ne peut pas te le piquer. 😊



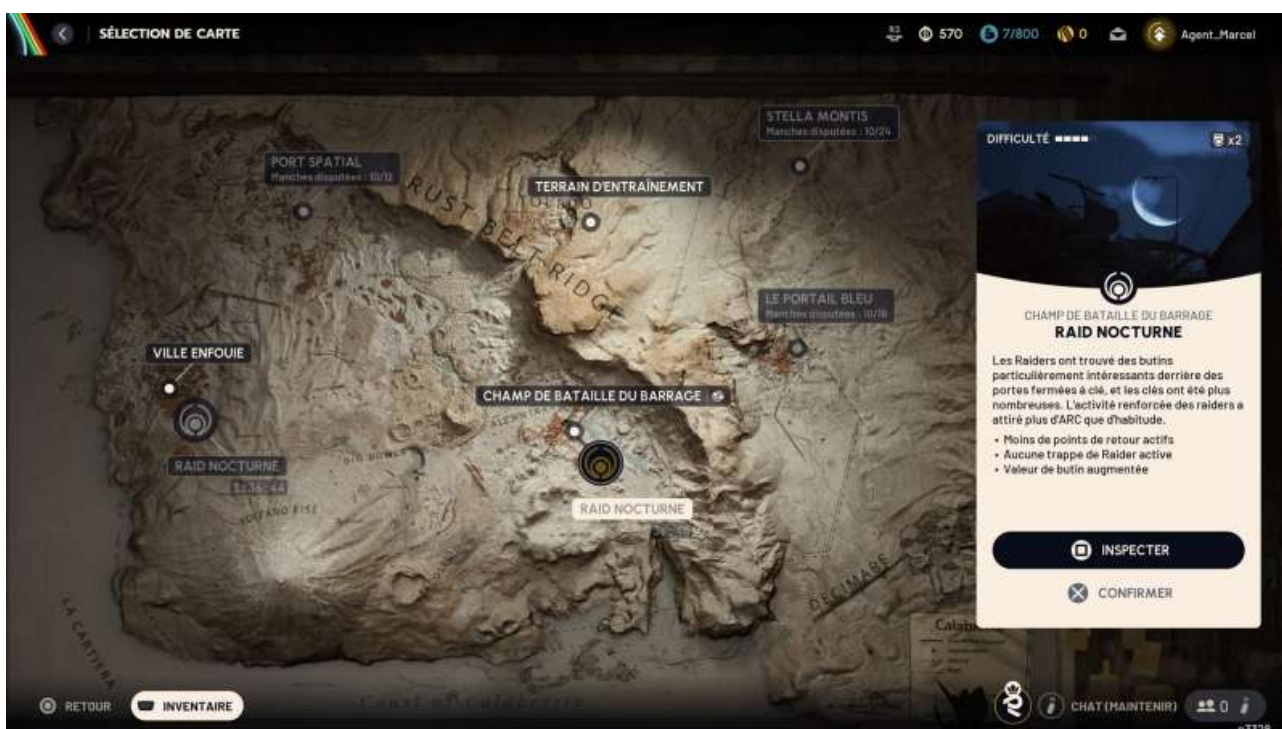
Passons maintenant à l'étude de la carte.

La carte

L'affichage de la carte, qui se fait à partir du menu¹³ de l'**Inventaire**, permet de choisir ta destination (quand elle est disponible) :



Le bouton **Inspecter** permet de voir en détail le site sélectionné, le bouton **Confirmer** valide ton choix. S'il est grisé, le site n'a pas encore été débloqué pour toi :



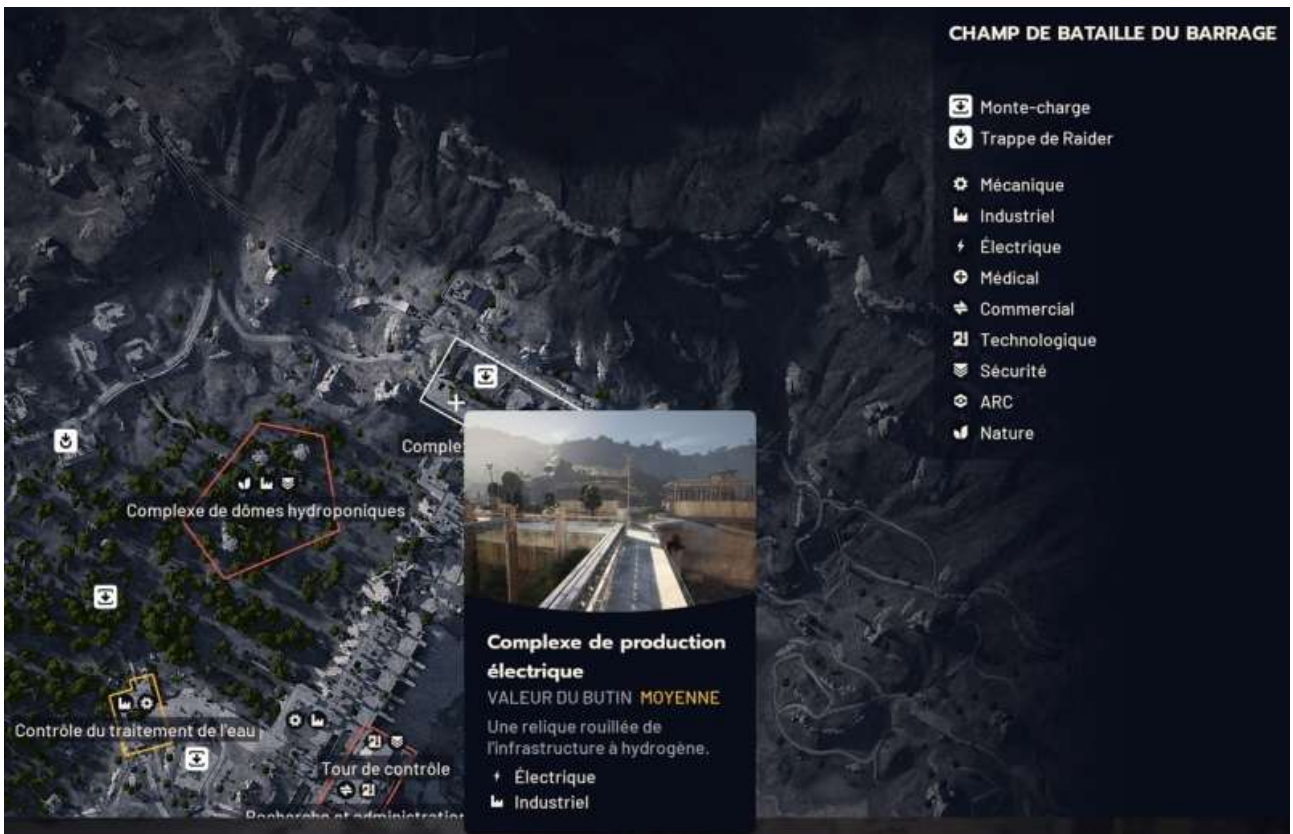
¹³ Mais aussi par un appui long sur le pavé tactile de la PS5.

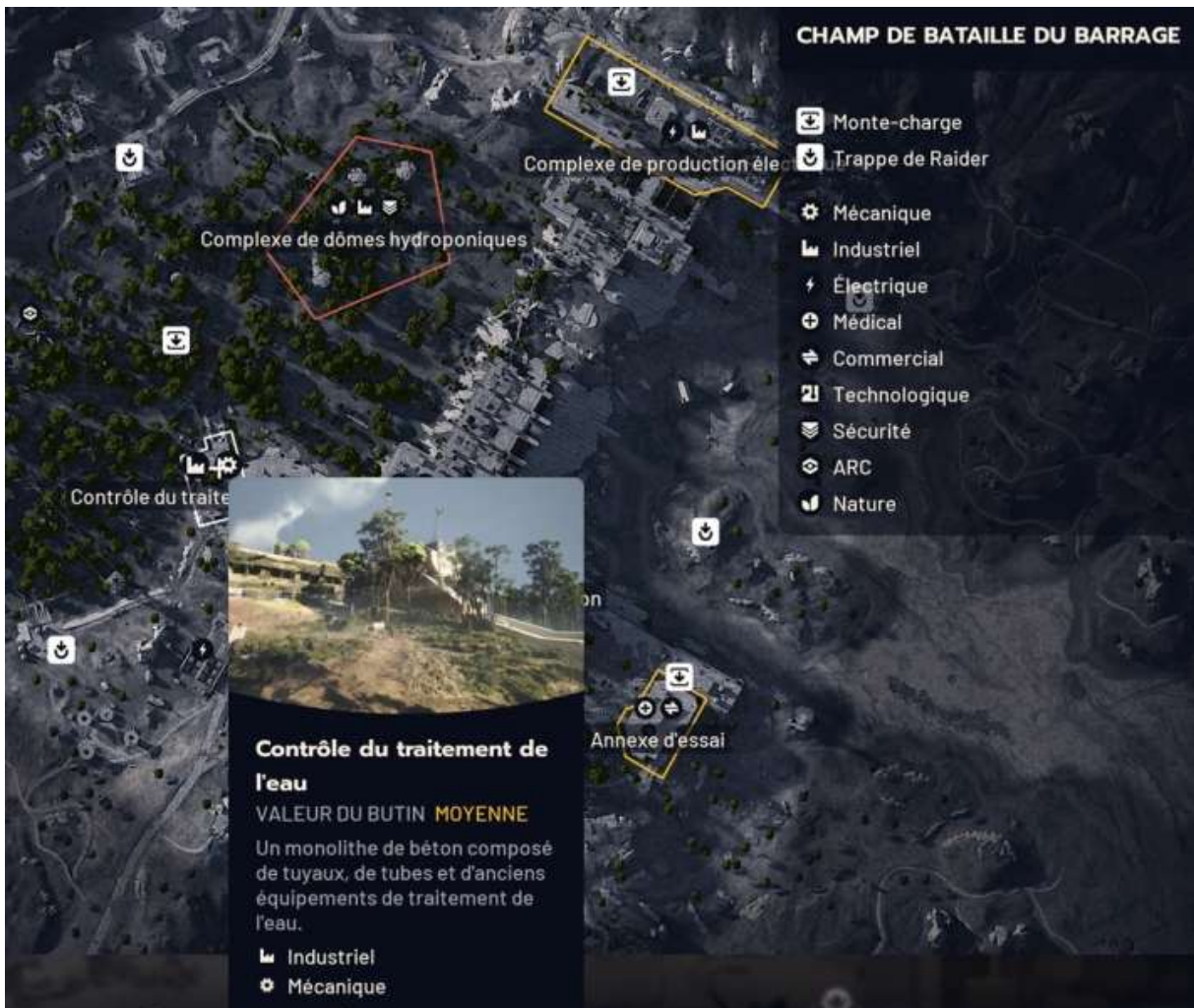
Quand tu cliques sur **Inspecter**, tu as un détail de la carte, même si elle ne t'est pas encore accessible (bouton **Confirmer** grisé) :

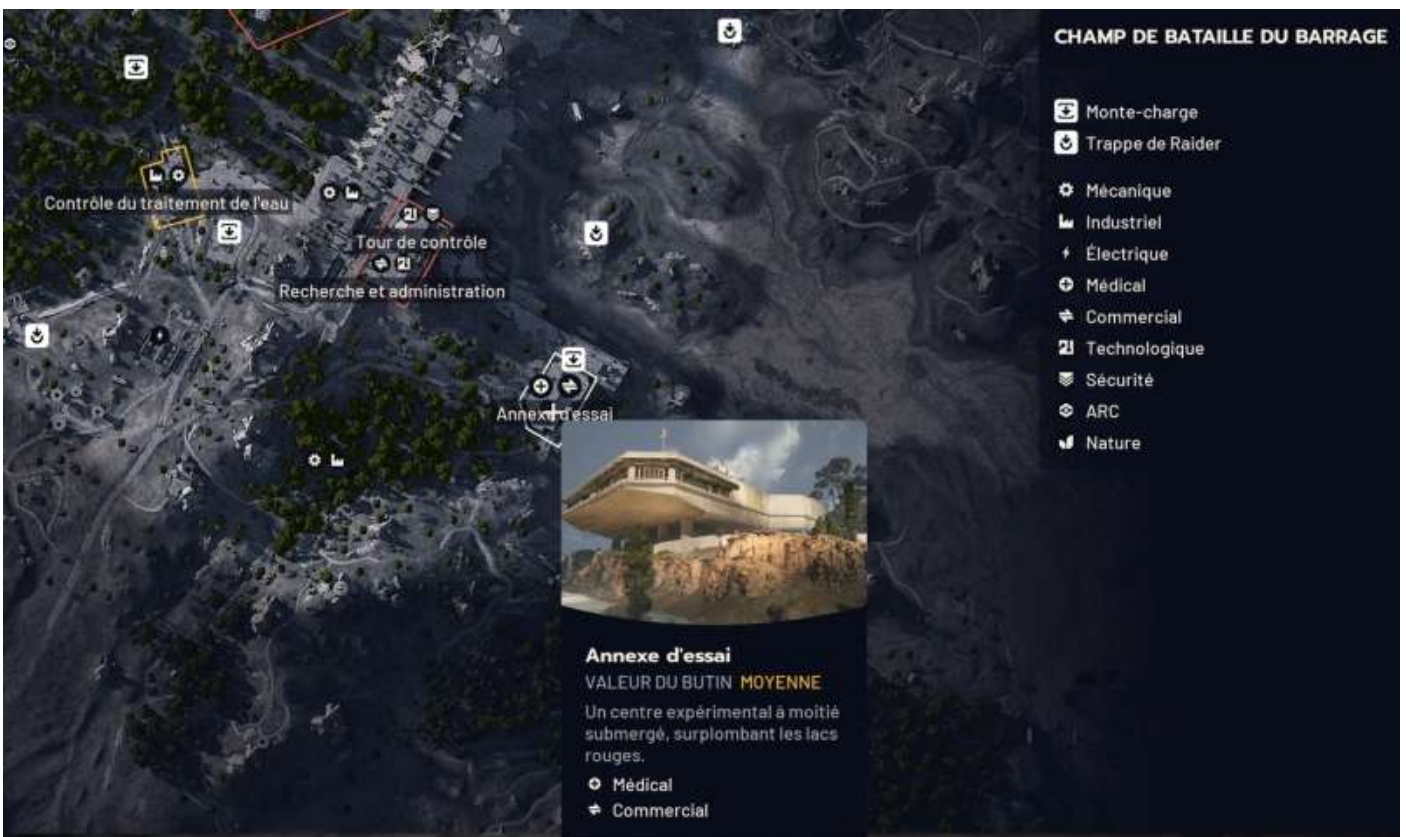
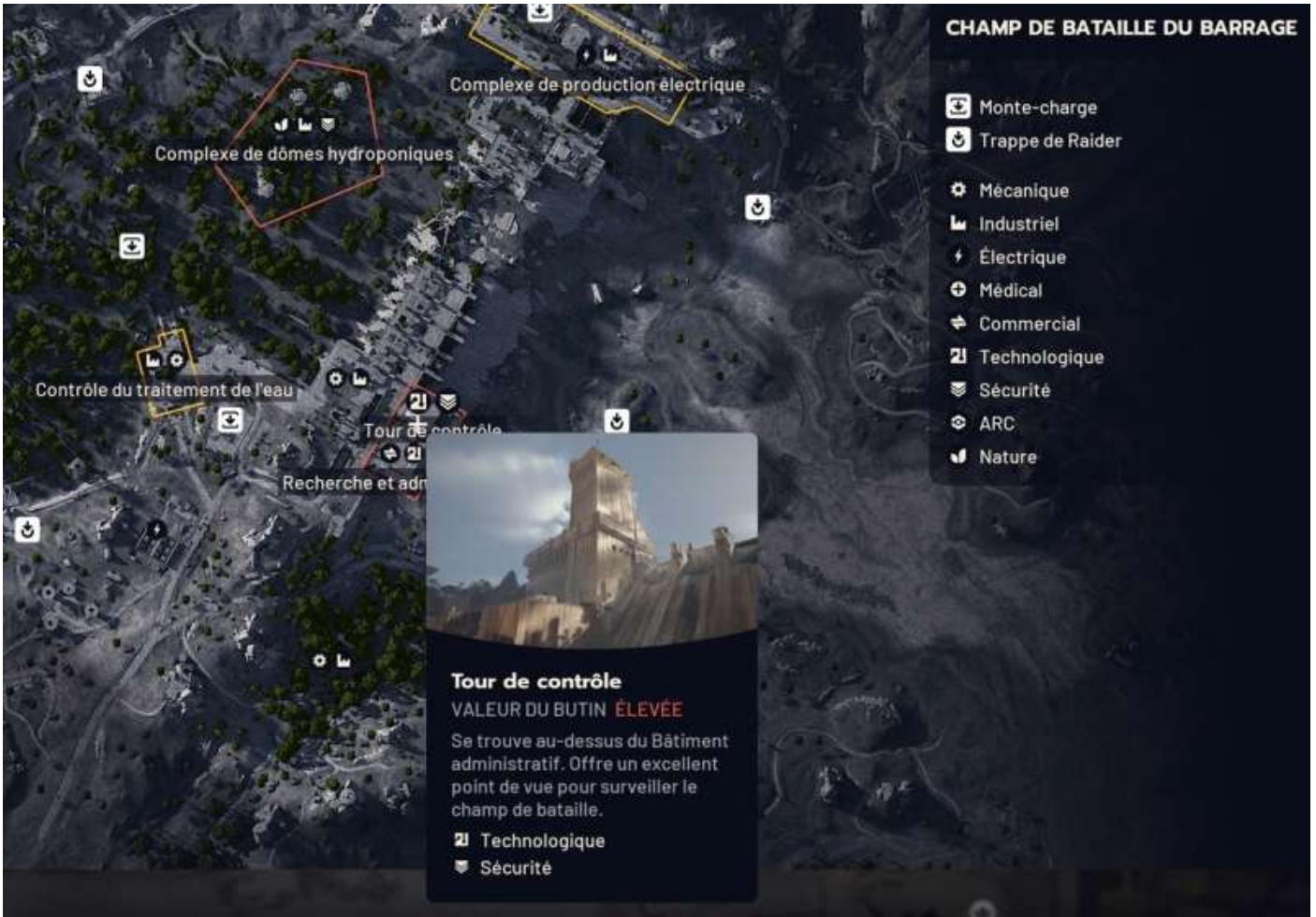


Chaque zone de la carte peut comporter deux niveaux de valeur du butin :

- Moyenne (encadrement jaune)
- Élevée (encadrement rouge)







Tu peux (dois ?) quitter la zone une fois que ton inventaire est plein ou que tu as trouvé ce que tu cherchais ou parce que tu as accompli une mission de quête en passant soit par une **Trappe de Raider** (si tu as la clé qui va bien) soit en empruntant un **Ascenseur** (appelé par erreur *Monte-charge* dans l'image) ou le Métro qui te ramèneront directement à Speranza.

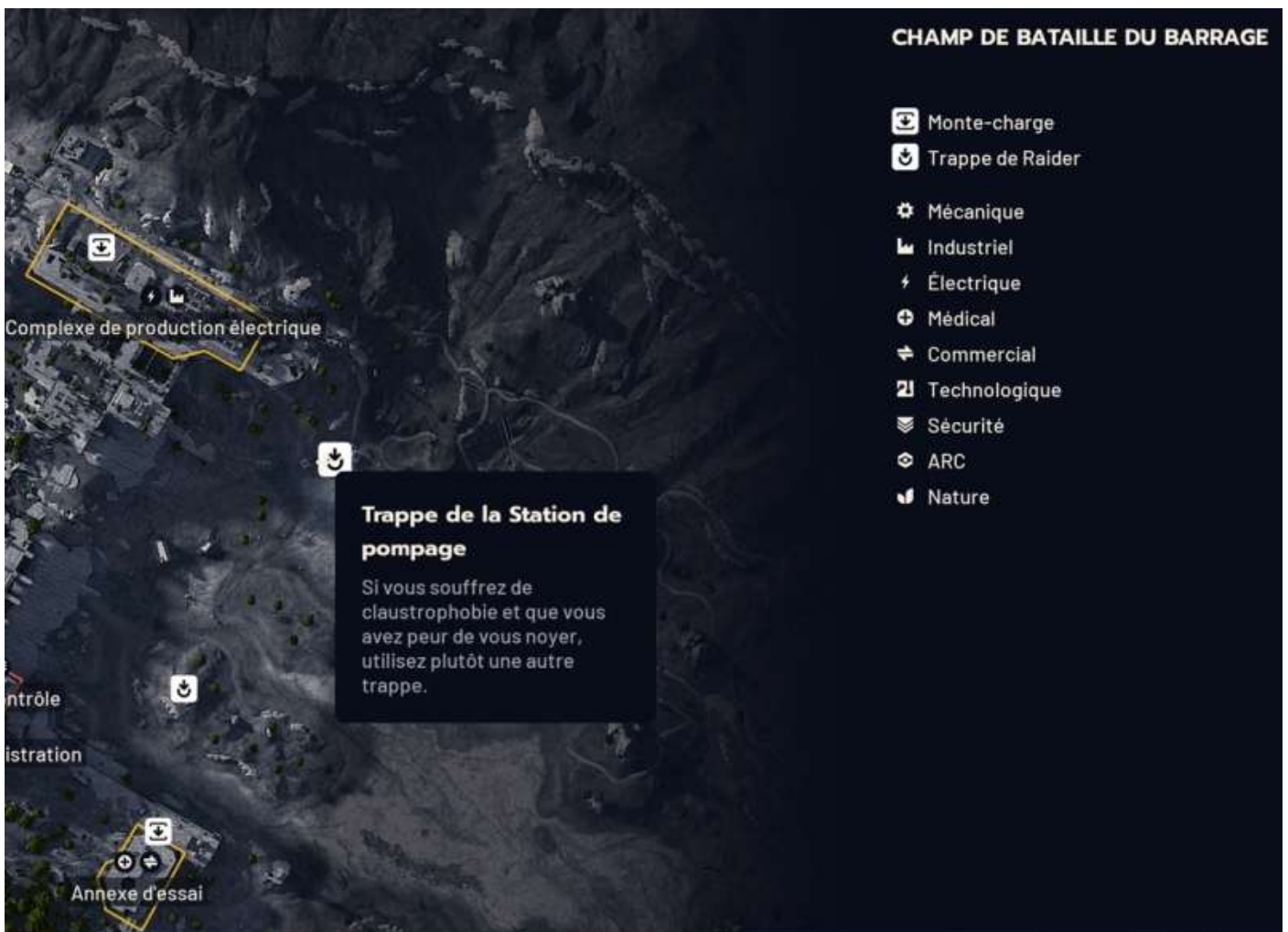
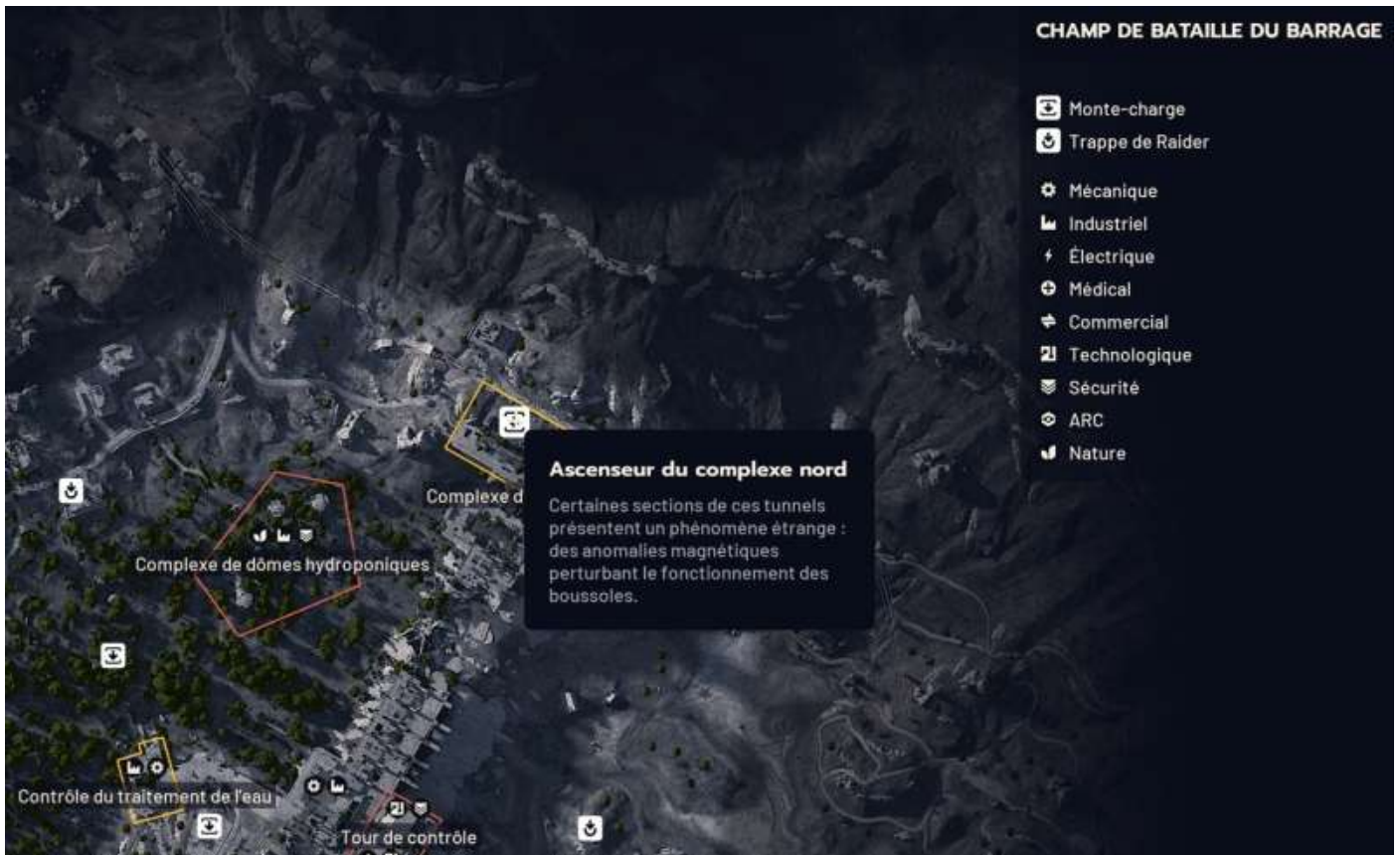
Les **clés** des trappes de Raider peuvent être achetées chez **Shani** (2000 boules).

Tu peux aussi trouver ici ou là des accès au **Métro** et des **conduits d'aération** qui présentent le même intérêt de rapatriement sécurisé.

Pour chaque carte, une légende à droite te liste tout ce que tu es susceptible de trouver dans la zone.

Clique sur un point remarquable pour en lire le détail :





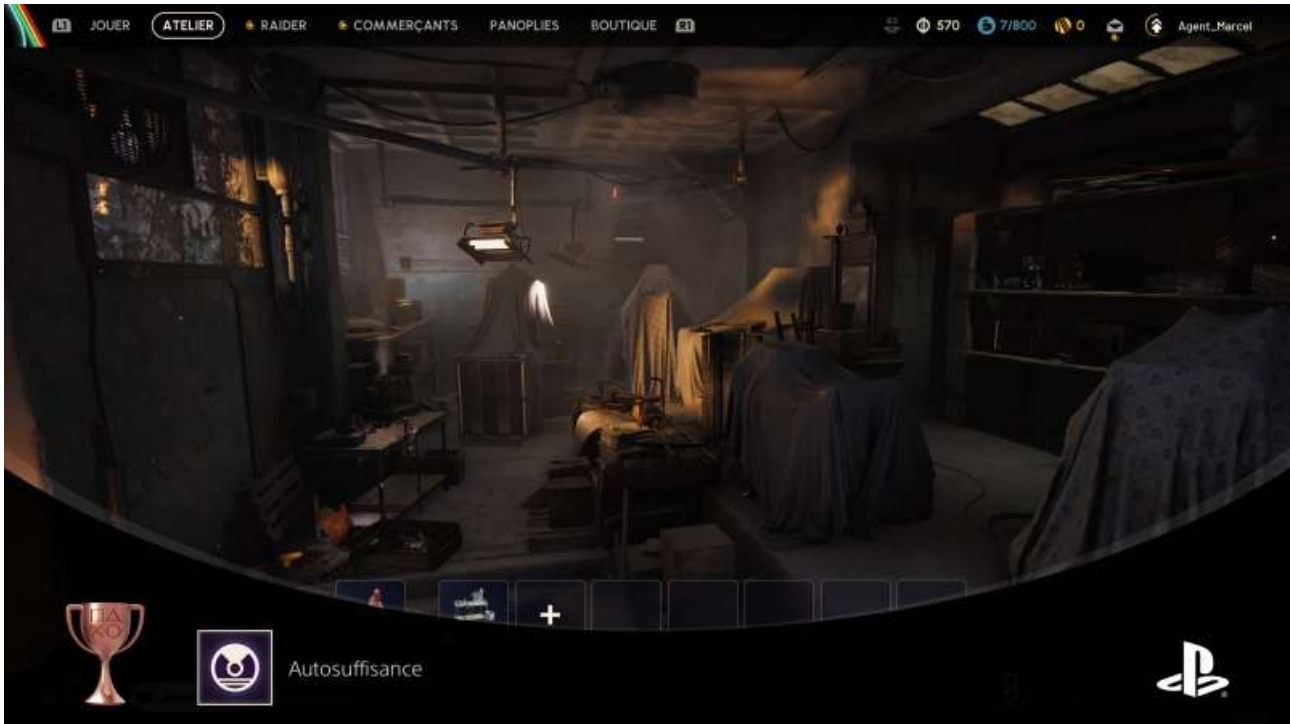






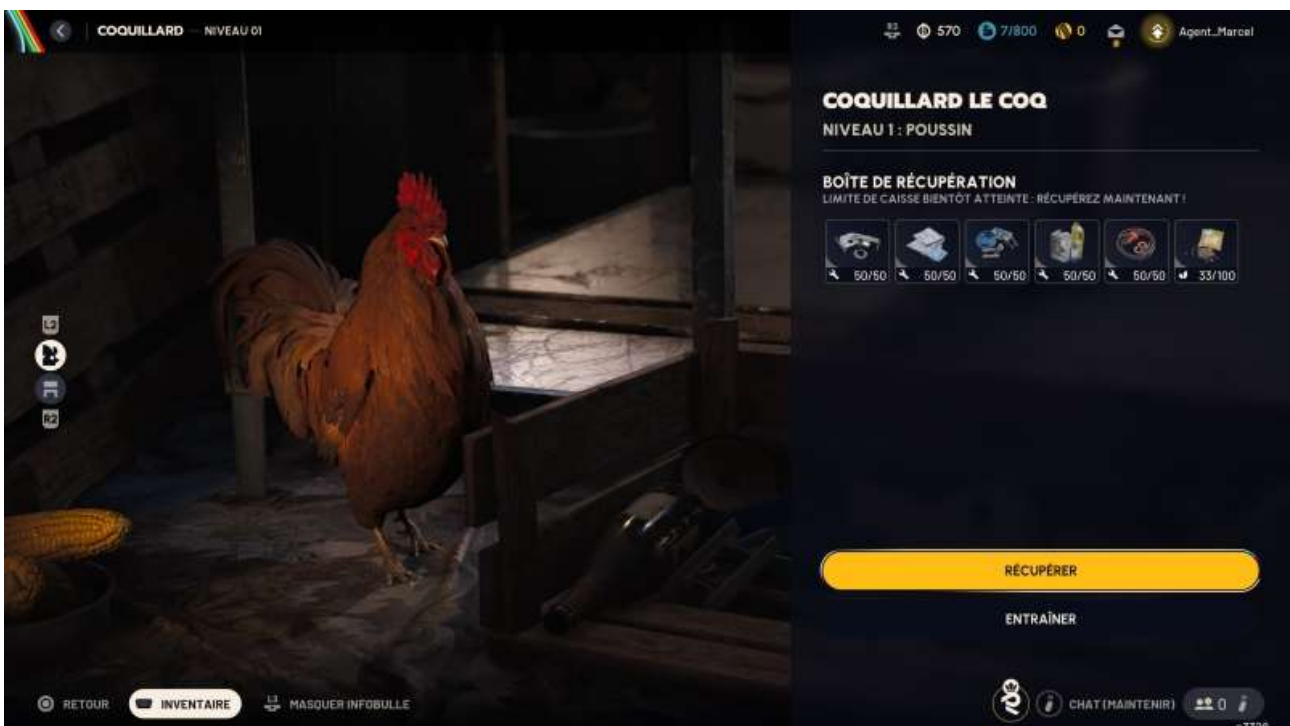
L'atelier

L'atelier est ton poste de crafting, où tu peux installer jusqu'à sept **Stations**.

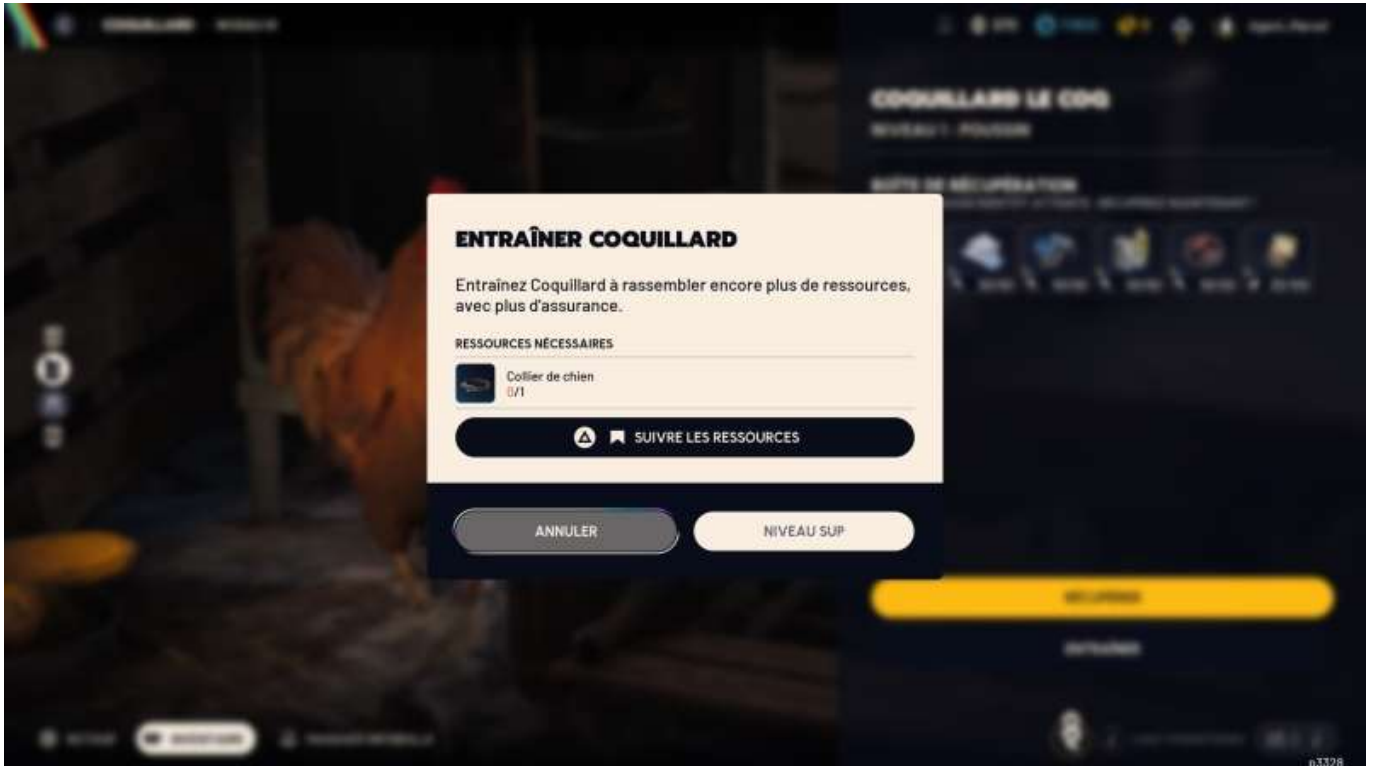


Coquillard

Coquillard est - on l'a vu - ton animal de compagnie qui glandouille ici ou là dans toute la map sans rien demander à personne et te rapporte tout ce qu'il trouve. N'oublie pas de vider sa boîte de récupération régulièrement :

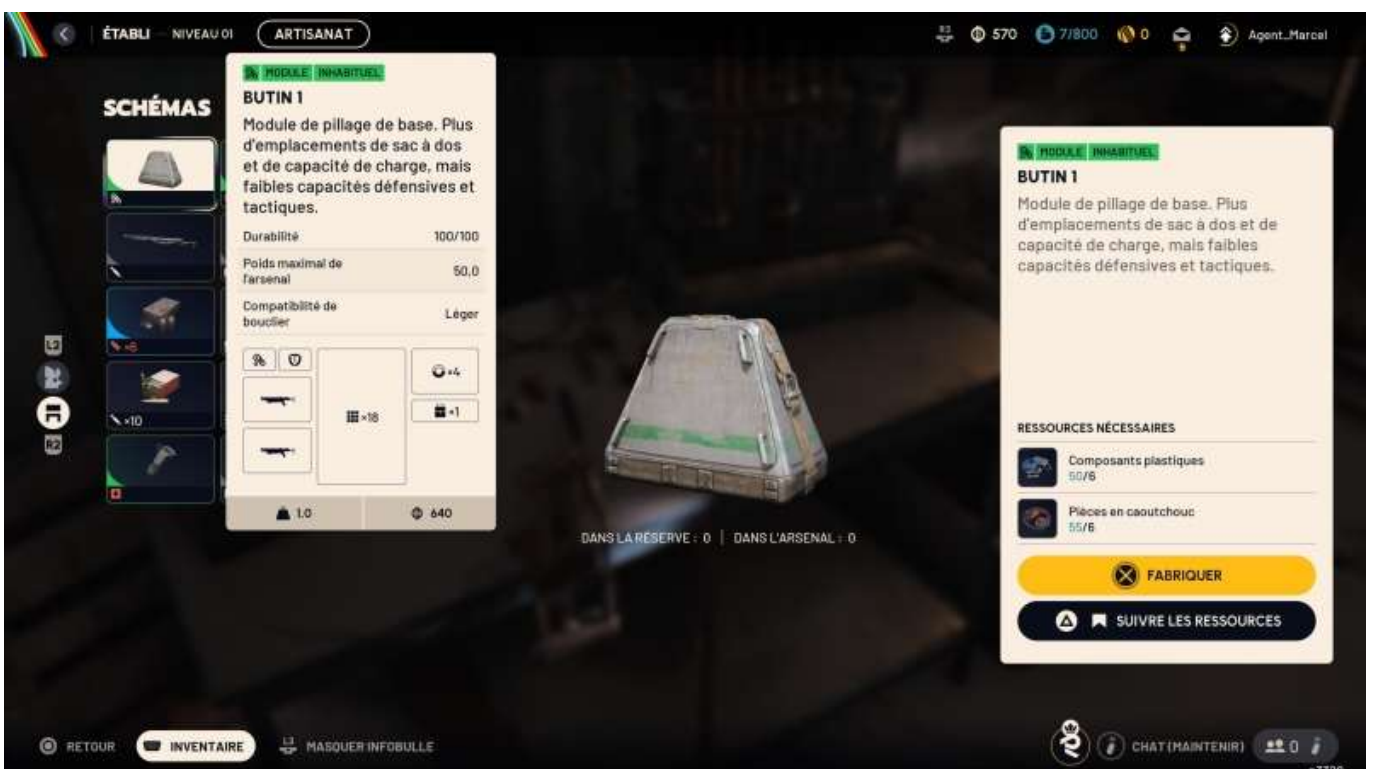


Tu peux entraîner Coquillard à mieux *louter* à condition de lui mettre le **Collier de chien** dont on a déjà parlé et que tu trouveras bien quelque part lors de tes visites de bâtiments :



Artisanat

L'onglet **Artisanat** te permet de lister les schémas disponibles que tu devras trouver pour crafter les articles correspondants :



ÉTABLI NIVEAU 01 ARTISANAT 570 7/800 0 Agent_Marcel

SCHÉMAS

FUSIL DE COMBAT | COMMUN

FERRO I

Redoutable, mais doit être rechargé entre chaque tir.

Durabilité 100/100

Type de munition Munitions lourdes

Taille du chargeur 1

Mode de tir Basculant

Perforation du blindage ARC Elevée

Dégâts	Cadence de tir
Portée	Stabilité
Agilité	Discretion

8.0 475

DANS LA RÉSERVE : 0 | DANS L'ARSENAL : 0

FUSIL DE COMBAT | COMMUN

FERRO I

Redoutable, mais doit être rechargé entre chaque tir.

Dégâts	Cadence de tir
Portée	Stabilité
Agilité	Discretion

RESSOURCES NÉCESSAIRES

- Pièces métalliques 50/5
- Pièces en caoutchouc 55/2

FABRIQUER

SUIVRE LES RESSOURCES

RETOUR INVENTAIRE MASQUER INFOBULLE CHAT (MAINTENIR) p3328

ÉTABLI NIVEAU 01 ARTISANAT 570 7/800 0 Agent_Marcel

SCHÉMAS

MODULE | INHABITUEL

BUTIN I

Module de pillage de base. Plus d'emplacements de sac à dos et de capacité de charge, mais faibles capacités défensives et tactiques.

Durabilité 100/100

Poids maximal de l'arsenal 50.0

Compatibilité de bouclier Léger

+	+
+	+
+	+

1.0 640

DANS LA RÉSERVE : 0 | DANS L'ARSENAL : 0

MODULE | INHABITUEL

BUTIN I

Module de pillage de base. Plus d'emplacements de sac à dos et de capacité de charge, mais faibles capacités défensives et tactiques.

RESSOURCES NÉCESSAIRES

- Composants plastiques 50/5
- Pièces en caoutchouc 55/5


FABRIQUER

SUIVRE LES RESSOURCES


RETOUR INVENTAIRE MASQUER INFOBULLE CHAT (MAINTENIR) p3328

ÉTABLI NIVEAU 01 ARTISANAT 570 7/800 0 Agent_Marcel

SCHÉMAS



MUNITIONS RARE
MUNITIONS DE LANCEUR
Projectiles anti-ARC utilisés principalement par le Brise-fuselage.
Compatible avec : Brise-fuselage
6/24 0.6 1500



DANS LA RÉSERVE : 0 | DANS L'ARSENAL : 0

MUNITIONS RARE
MUNITIONS DE LANCEUR
Projectiles anti-ARC utilisés principalement par le Brise-fuselage.

RESSOURCES NÉCESSAIRES

- Processeur de mobilité ARC 0/1
- Explosifs rudimentaires 0/2

RESSOURCES INSUFFISANTES

0


FABRIQUER

SUIVRE LES RESSOURCES


RETOUR INVENTAIRE MASQUER INFOBULLE CHAT (MAINTENIR) p3328

ÉTABLI NIVEAU 01 ARTISANAT 570 7/800 0 Agent_Marcel

SCHÉMAS



MUNITIONS
MUNITIONS LOURDES
Compatible avec : Bettina, Ferro, Enclume
10/40 0.5 120



DANS LA RÉSERVE : 0 | DANS L'ARSENAL : 0

MUNITIONS
MUNITIONS LOURDES

RESSOURCES NÉCESSAIRES

- Pieces métalliques 50/3
- Produits chimiques 50/2

0 10 0

FABRIQUER

SUIVRE LES RESSOURCES

RETOUR INVENTAIRE MASQUER INFOBULLE CHAT (MAINTENIR) p3328

ÉTABLI NIVEAU 01 ARTISANAT 570 7/800 0 Agent_Marcel

SCHÉMAS

UTILISATION RAPIDE **INHABITUEL**

CHARGEUR DE BOUCLIER

Un kit portable permettant de recharger le bouclier au fil du temps.

Recharge	4/s
Durée	10 s
Temps d'utilisation	2 s

1/5 0,15 520

DANS LA RÉSERVE : 0 | DANS L'ARSENAL : 0

UTILISATION RAPIDE **INHABITUEL**

CHARGEUR DE BOUCLIER

Un kit portable permettant de recharger le bouclier au fil du temps.

Recharge	4/s
Durée	10 s
Temps d'utilisation	2 s

RESSOURCES NÉCESSAIRES

- Pièces en caoutchouc 55/5
- Cellule d'énergie ARC 1/1

RESSOURCES INSUFFISANTES

FABRIQUER

SUIVRE LES RESSOURCES

RETOUR INVENTAIRE MASQUER INFOBULLE CHAT (MAINTENIR) p3328

ÉTABLI NIVEAU 01 ARTISANAT 570 7/800 0 Agent_Marcel

SCHÉMAS

BOUCLIER **INHABITUEL**

BOUCLIER LÉGER

Un bouclier léger qui bloque une petite partie des dégâts entrants sans nuire à la mobilité.

Durabilité	100/100
Charge	40
Réduction des dégâts	40 %

5 0 640

DANS LA RÉSERVE : 0 | DANS L'ARSENAL : 0

BOUCLIER **INHABITUEL**

BOUCLIER LÉGER

Un bouclier léger qui bloque une petite partie des dégâts entrants sans nuire à la mobilité.

Réduction des dégâts	40 %
----------------------	------

RESSOURCES NÉCESSAIRES

- Alliage ARC 1/2
- Composants plastiques 50/4

RESSOURCES INSUFFISANTES

FABRIQUER

SUIVRE LES RESSOURCES

RETOUR INVENTAIRE MASQUER INFOBULLE CHAT (MAINTENIR) p3328

ÉTABLI NIVEAU 01 ARTISANAT 570 7/800 0 Agent_Marcel

SCHÉMAS

FIBRE D'ASSAUT COMMUN

FONDOIR I

Rapide et précis, mais la vitesse des balles est faible et son rechargement est long.

Durabilité 100/100

Type de munition Munitions légères

Taille du chargeur 20

Mode de tir Semi-automatique

Perforation du blindage ARC Très faible

Dégâts Cadence de tir

Portée Stabilité

Agilité Discretion

7.0 840

FIBRE D'ASSAUT COMMUN

FONDOIR I

Rapide et précis, mais la vitesse des balles est faible et son rechargement est long.

Dégâts Cadence de tir

Portée Stabilité

Agilité Discretion

RESSOURCES NÉCESSAIRES

- Pièces métalliques 50/6
- Pièces en caoutchouc 55/8

FABRIQUER

SUIVRE LES RESSOURCES

DANS LA RÉSERVE : 0 | DANS L'ARSENAL : 0

RETOUR INVENTAIRE MASQUER INFOBULLE CHAT (MAINTENIR) p3328

ÉTABLI NIVEAU 01 ARTISANAT 570 7/800 0 Agent_Marcel

SCHÉMAS

MUNITIONS

CARTOUCHES DE POMPE

Compatible avec : Il Toro, Vulcano

5/20 0,425 100

MUNITIONS

CARTOUCHES DE POMPE

RESSOURCES NÉCESSAIRES

- Pièces métalliques 50/3
- Produits chimiques 50/2

x5

FABRIQUER

SUIVRE LES RESSOURCES

DANS LA RÉSERVE : 0 | DANS L'ARSENAL : 0

RETOUR INVENTAIRE MASQUER INFOBULLE CHAT (MAINTENIR) p3328

ÉTABLI NIVEAU 01 ARTISANAT 570 7/800 0 Agent_Marcel

SCHÉMAS

MUNITIONS

MUNITIONS MOYENNES

Compatible avec : Tempête, Arpège, Crotale, Renégat, Torrente

20/80 0.5 120

DANS LA RÉSERVE : 0 | DANS L'ARSENAL : 0

MUNITIONS MOYENNES

RESSOURCES NÉCESSAIRES

- Pièces métalliques 50/3
- Produits chimiques 50/2

+20

FABRIQUER

SUIVRE LES RESSOURCES

RETOUR INVENTAIRE MASQUER INFOBULLE CHAT (MAINTENIR) p3328

ÉTABLI NIVEAU 01 ARTISANAT 570 7/800 0 Agent_Marcel

SCHÉMAS

UTILISATION RAPIDE | COMMUN

BANDAGE

Un objet médical qui restaure progressivement de la santé.

Soins	2/s
Durée	10 s
Temps d'utilisation	1,5 s

1/5 0.1 250

DANS LA RÉSERVE : 0 | DANS L'ARSENAL : 1

UTILISATION RAPIDE | COMMUN

BANDAGE

Un objet médical qui restaure progressivement de la santé.

Soins	2/s
Durée	10 s
Temps d'utilisation	1,5 s

RESSOURCES NÉCESSAIRES

- Tissu 50/5

x1

FABRIQUER

SUIVRE LES RESSOURCES

RETOUR INVENTAIRE MASQUER INFOBULLE CHAT (MAINTENIR) p3328

ÉTABLI NIVEAU 01 ARTISANAT 570 7/800 0 Agent_Marcel

SCHÉMAS

PISTOLET | COMMUN

ÉPINGLE I

Doté d'un silencieux intégré. Idéal pour la discrétion, mais peu performant au combat.

Durabilité 100/100

Type de munition Munitions légères

Taille du chargeur 8

Mode de tir Glissière

Perforation du blindage ARC Très faible

Attribut spécial Silencieux intégré

Dégâts	Cadence de tir
Portée	Stabilité
Agilité	Discrétion

3.0 450

DANS LA RÉSERVE : 0 | DANS L'ARSENAL : 0

PISTOLET | COMMUN

ÉPINGLE I

Doté d'un silencieux intégré. Idéal pour la discrétion, mais peu performant au combat.

Dégâts	Cadence de tir
Portée	Stabilité
Agilité	Discrétion

RESSOURCES NÉCESSAIRES

- Plèces métalliques 50/2
- Composants plastiques 50/5

FABRIQUER

SUIVRE LES RESSOURCES

RETOUR INVENTAIRE MASQUER INFOBULLE CHAT (MAINTENIR) p3328

ÉTABLI NIVEAU 01 ARTISANAT 570 7/800 0 Agent_Marcel

SCHÉMAS

MITRAILETTE | COMMUN

SUTUREUR I

Inflige de bons dégâts, mais sa cadence de tir est assez faible et elle peut être difficile à contrôler.

Durabilité 100/100

Type de munition Munitions légères

Taille du chargeur 20

Mode de tir Automatique

Perforation du blindage ARC Très faible

Dégâts	Cadence de tir
Portée	Stabilité
Agilité	Discrétion

5.0 800

DANS L'ARSENAL : 0

MITRAILETTE | COMMUN

SUTUREUR I

Inflige de bons dégâts, mais sa cadence de tir est assez faible et elle peut être difficile à contrôler.

Dégâts	Cadence de tir
Portée	Stabilité
Agilité	Discrétion

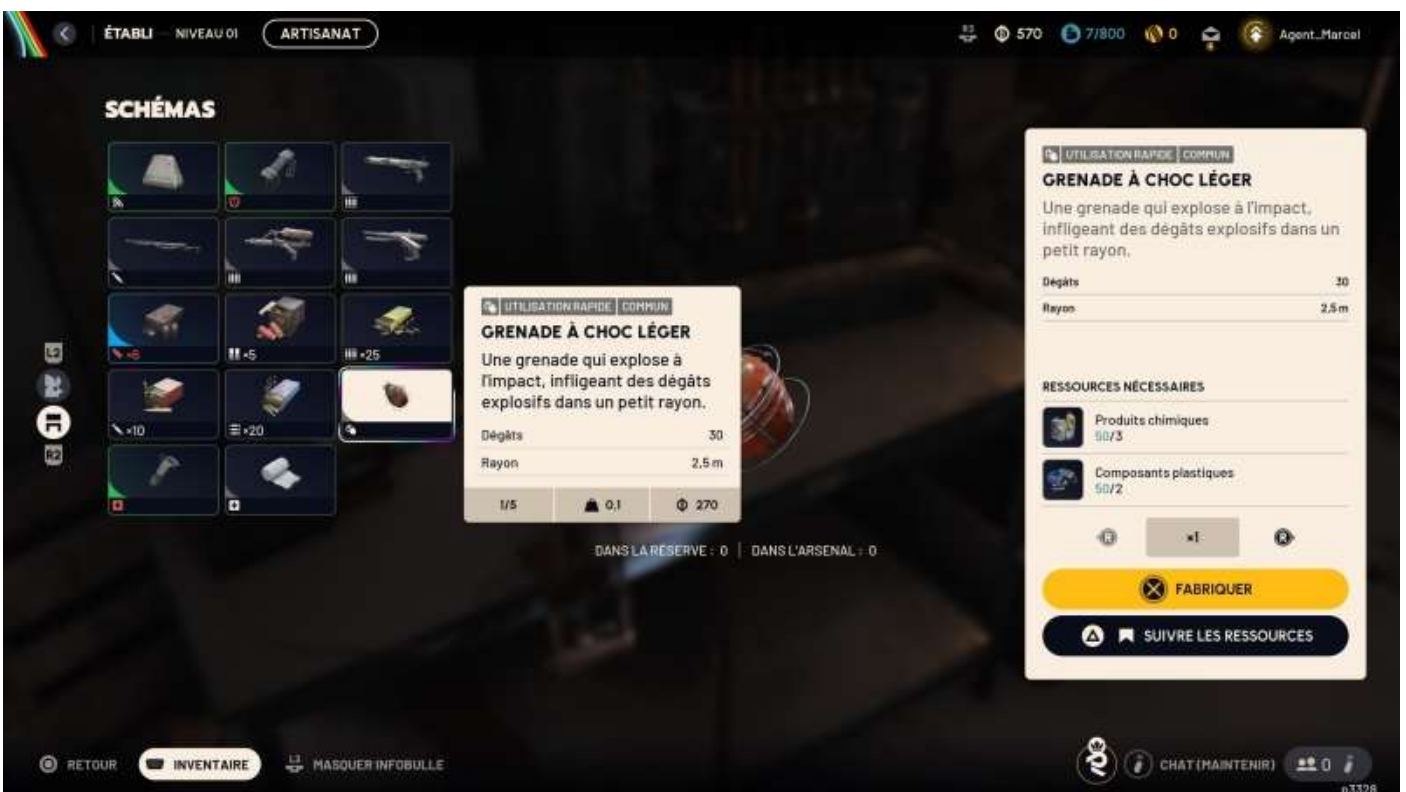
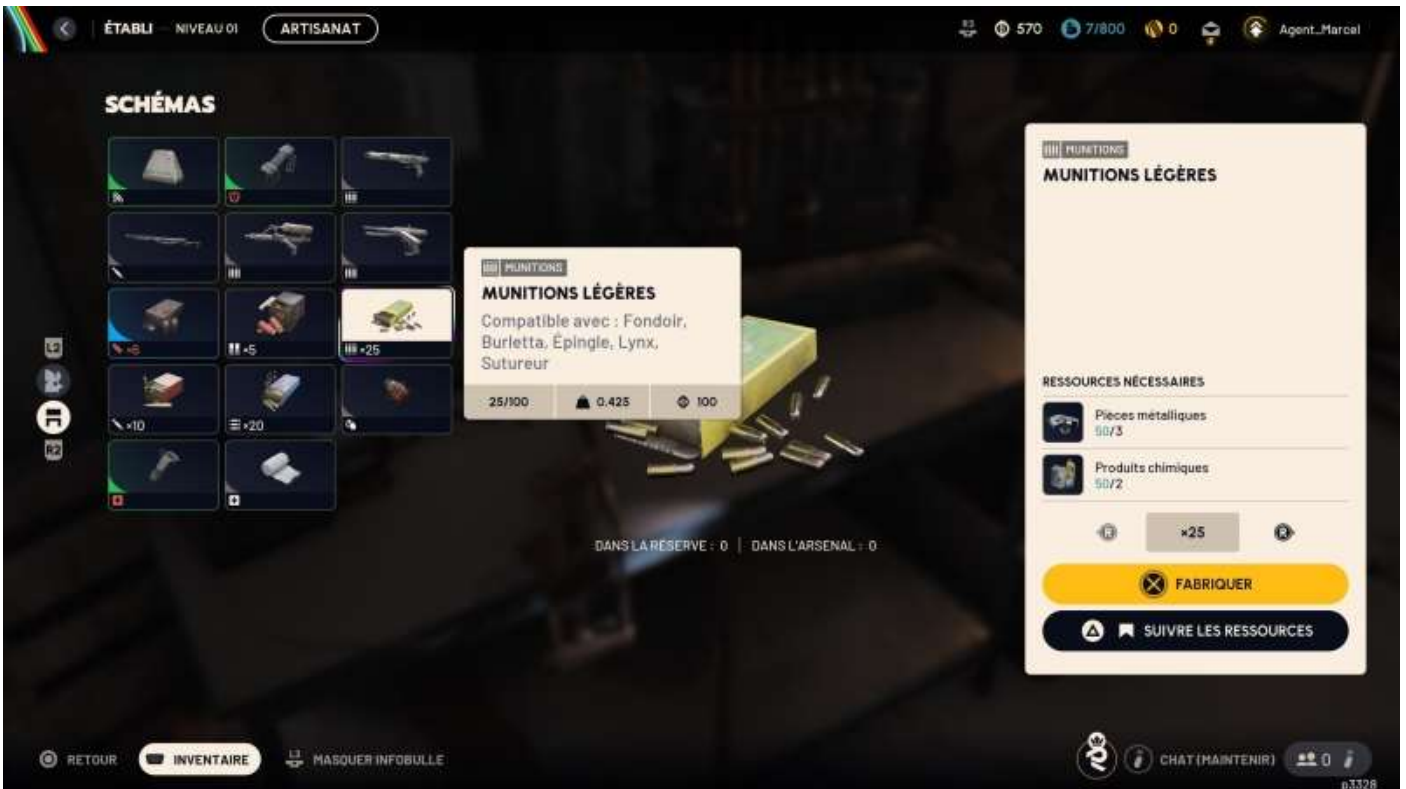
RESSOURCES NÉCESSAIRES

- Plèces métalliques 50/8
- Plèces en caoutchouc 55/4

FABRIQUER

SUIVRE LES RESSOURCES

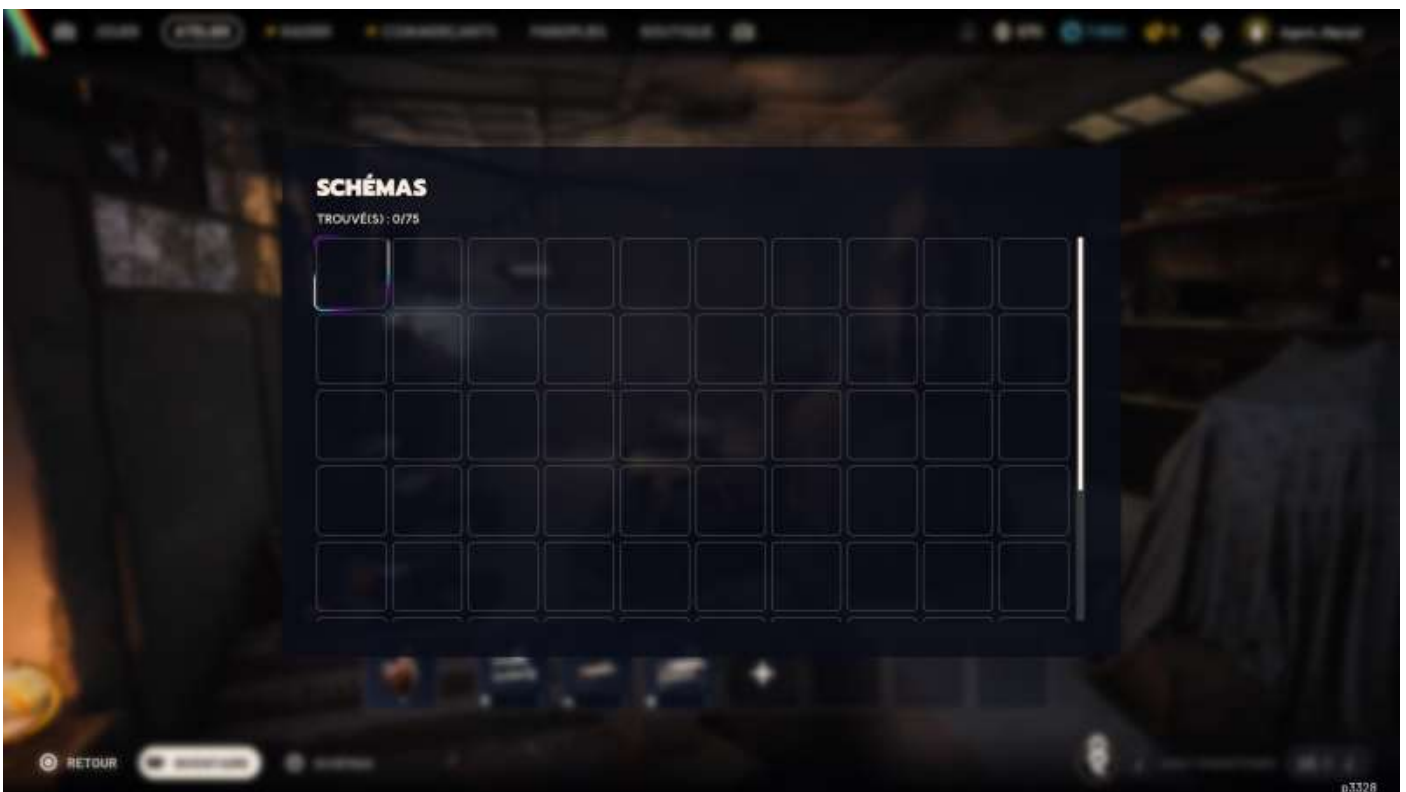
RETOUR INVENTAIRE MASQUER INFOBULLE CHAT (MAINTENIR) p3328



Schémas

Les schémas que tu as trouvés n'apparaissent pas dans ton inventaire mais dans le menu de l'atelier :

(voir page suivante)



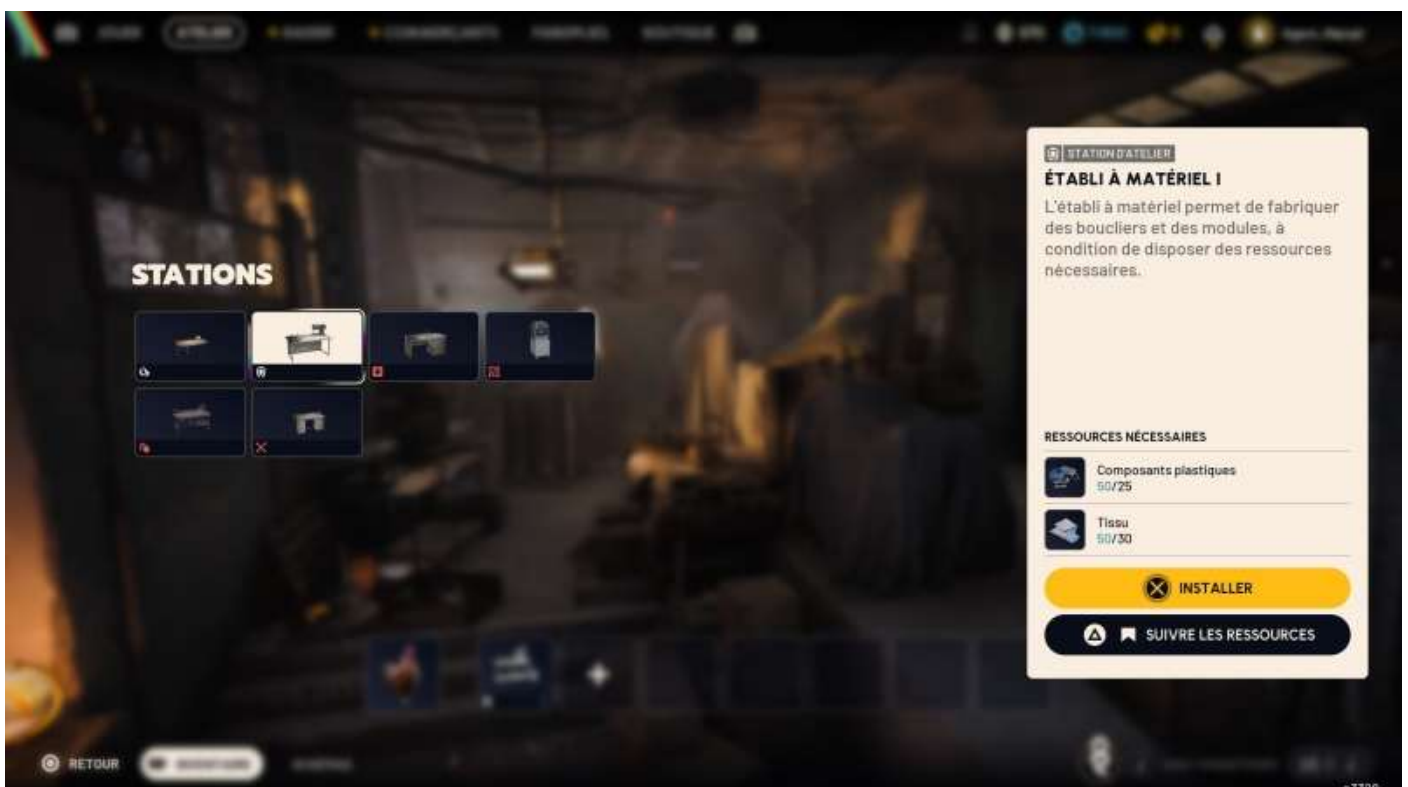
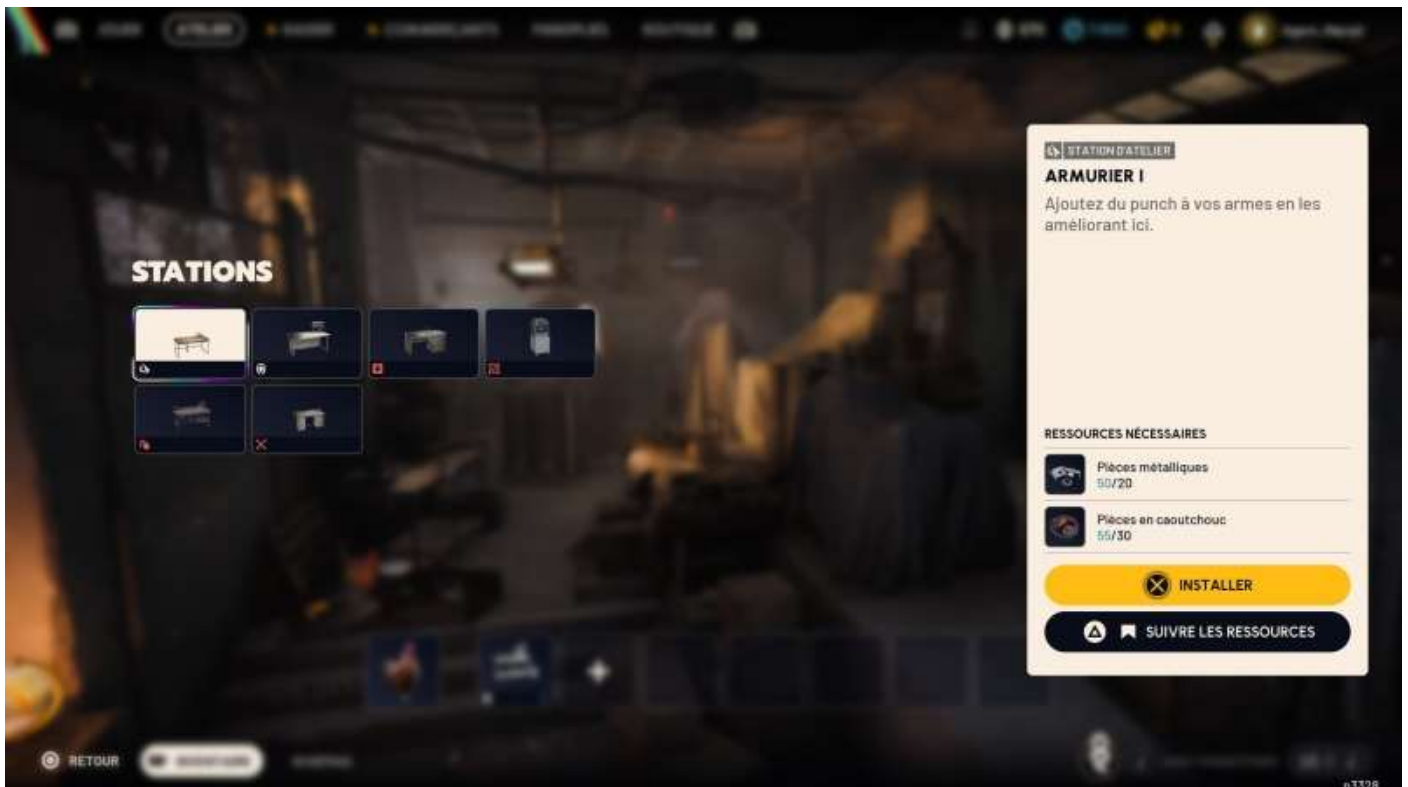
Stations

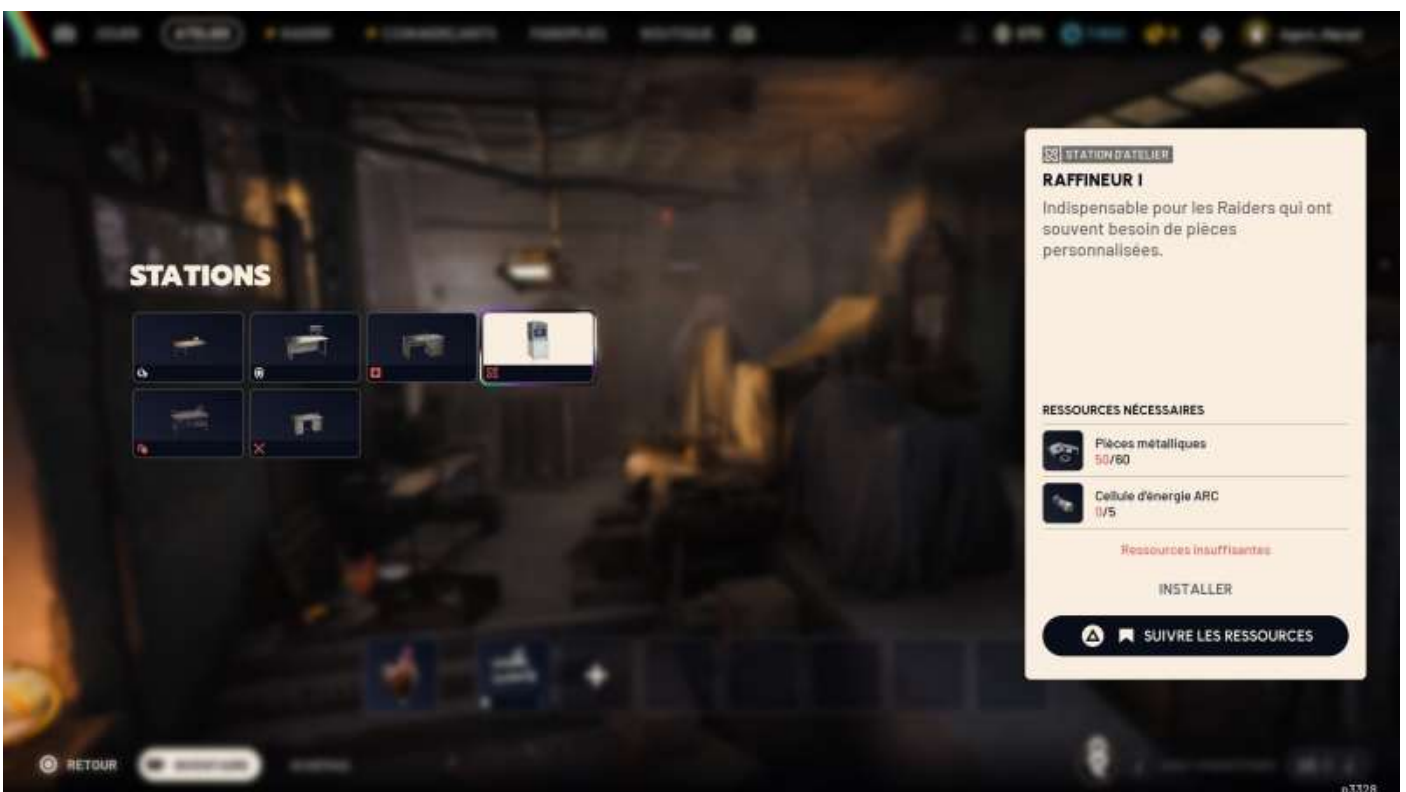
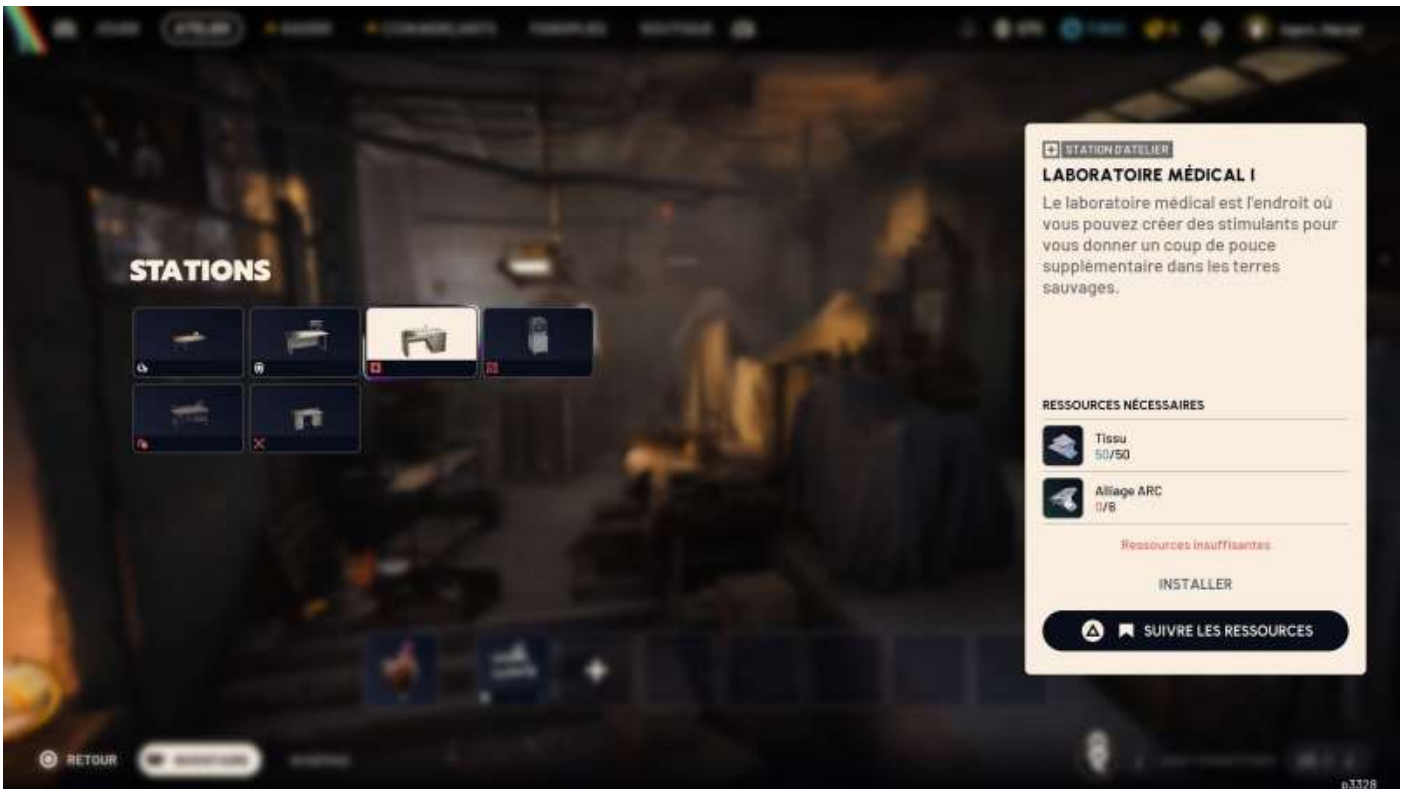
Dans ton atelier, on l'a dit, tu peux installer jusqu'à six stations¹⁴ supplémentaires :

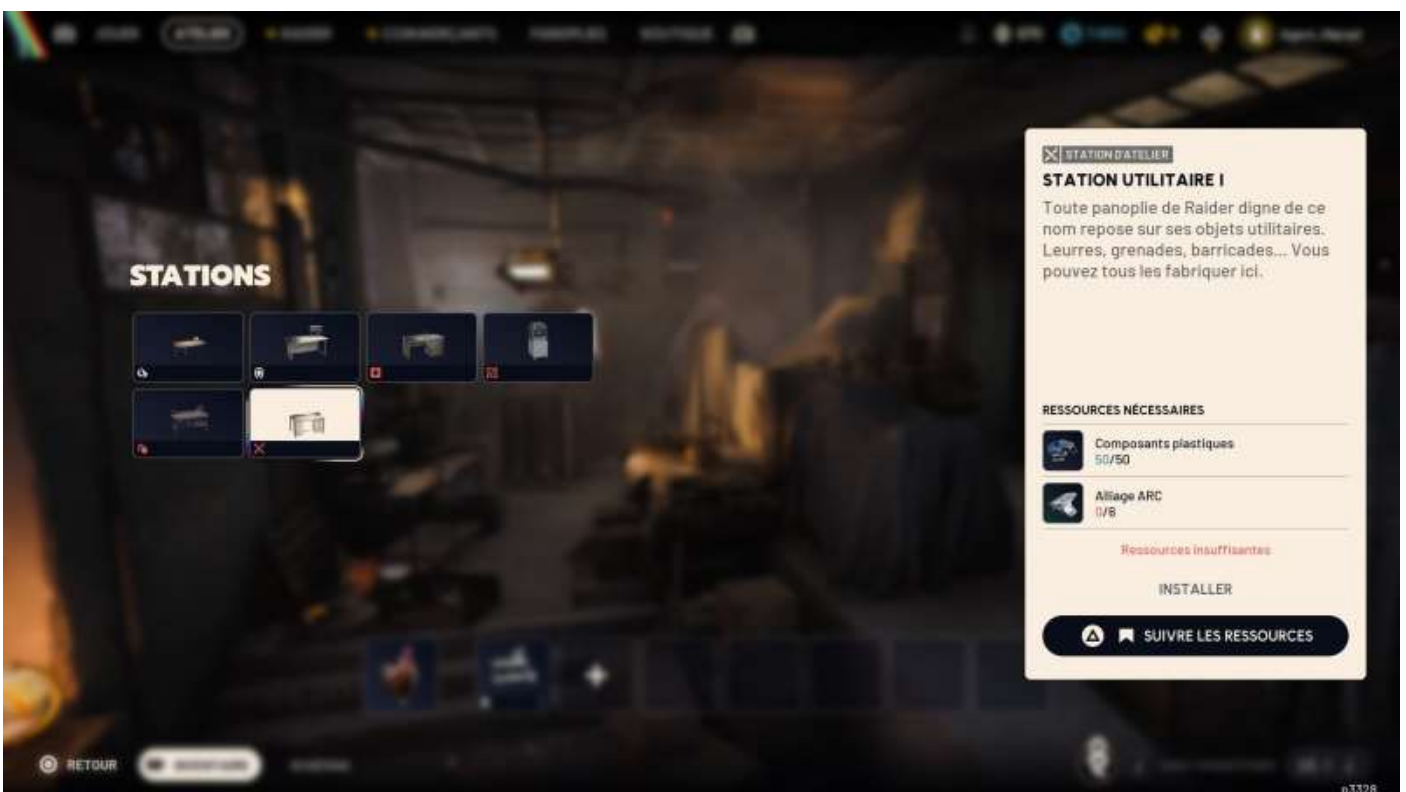
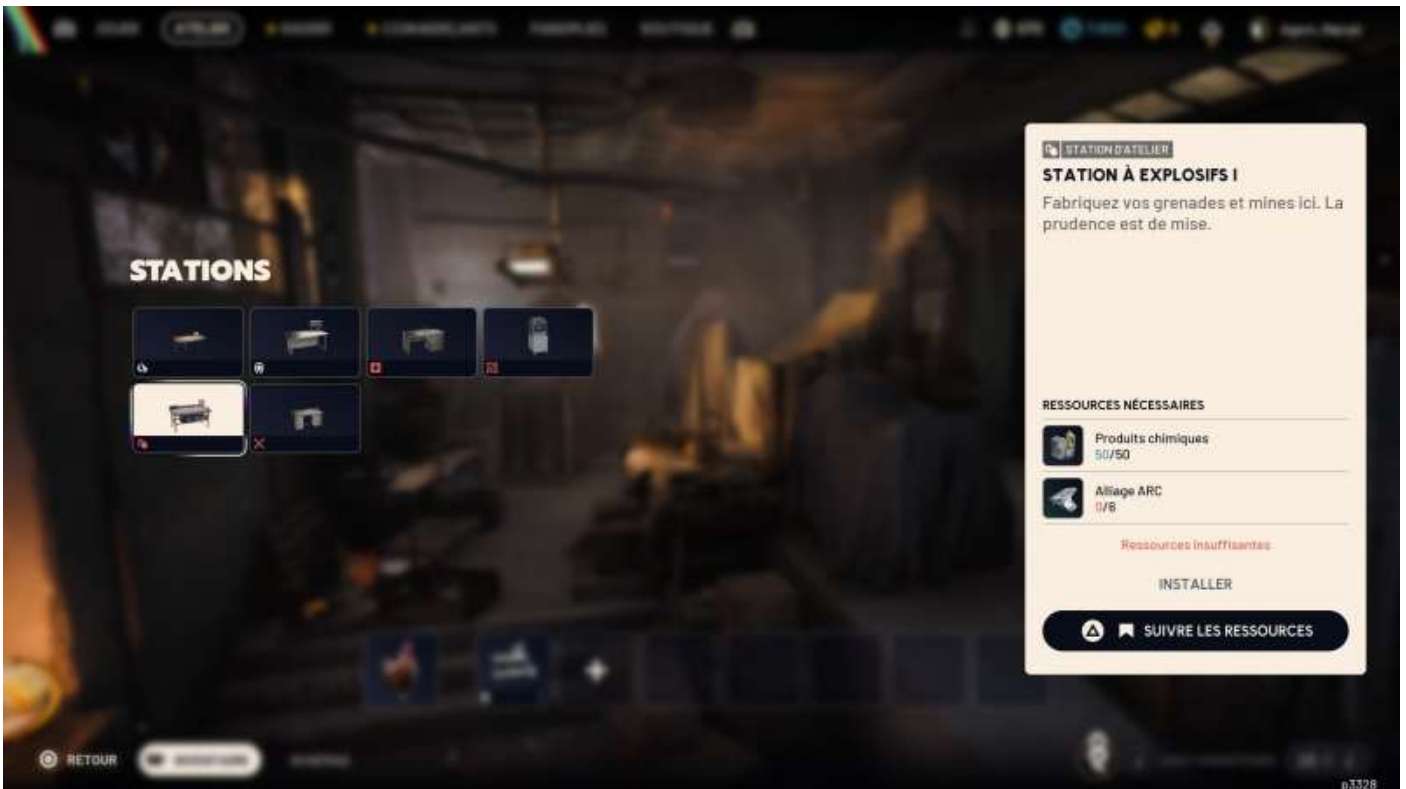
¹⁴ Dans sept emplacements. Pourquoi ? Mystère.

- Armurier
- Établi à matériel
- Laboratoire médical
- Raffineur
- Station à explosifs
- Station utilitaire

Chaque installation coûte bien évidemment des ressources.







Le menu Raider

Le menu **Raider** permet la gestion de ton arbre de compétences, la personnalisation de ton personnage, la gestion de tes activités (épreuves et projets) et leur documentation via une bibliothèque appelée *Codex*. Il comporte donc cinq sous-menus :



Arbre de compétences



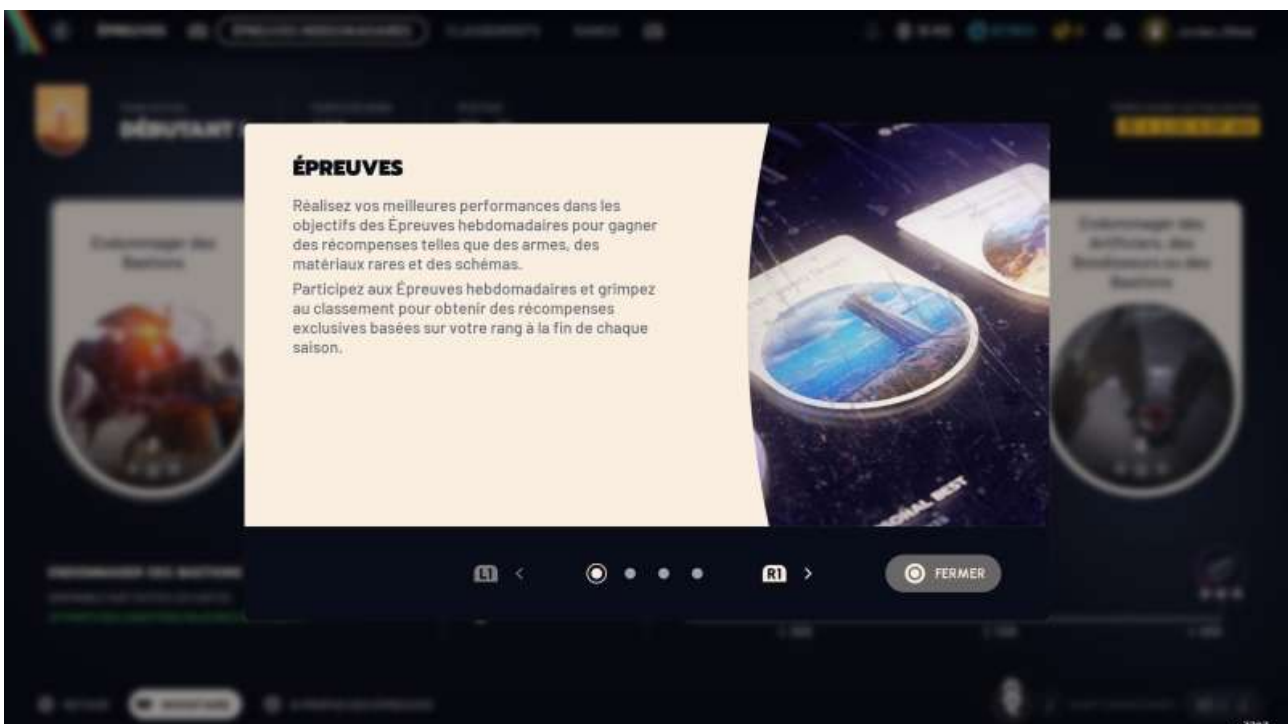
Personnalisation

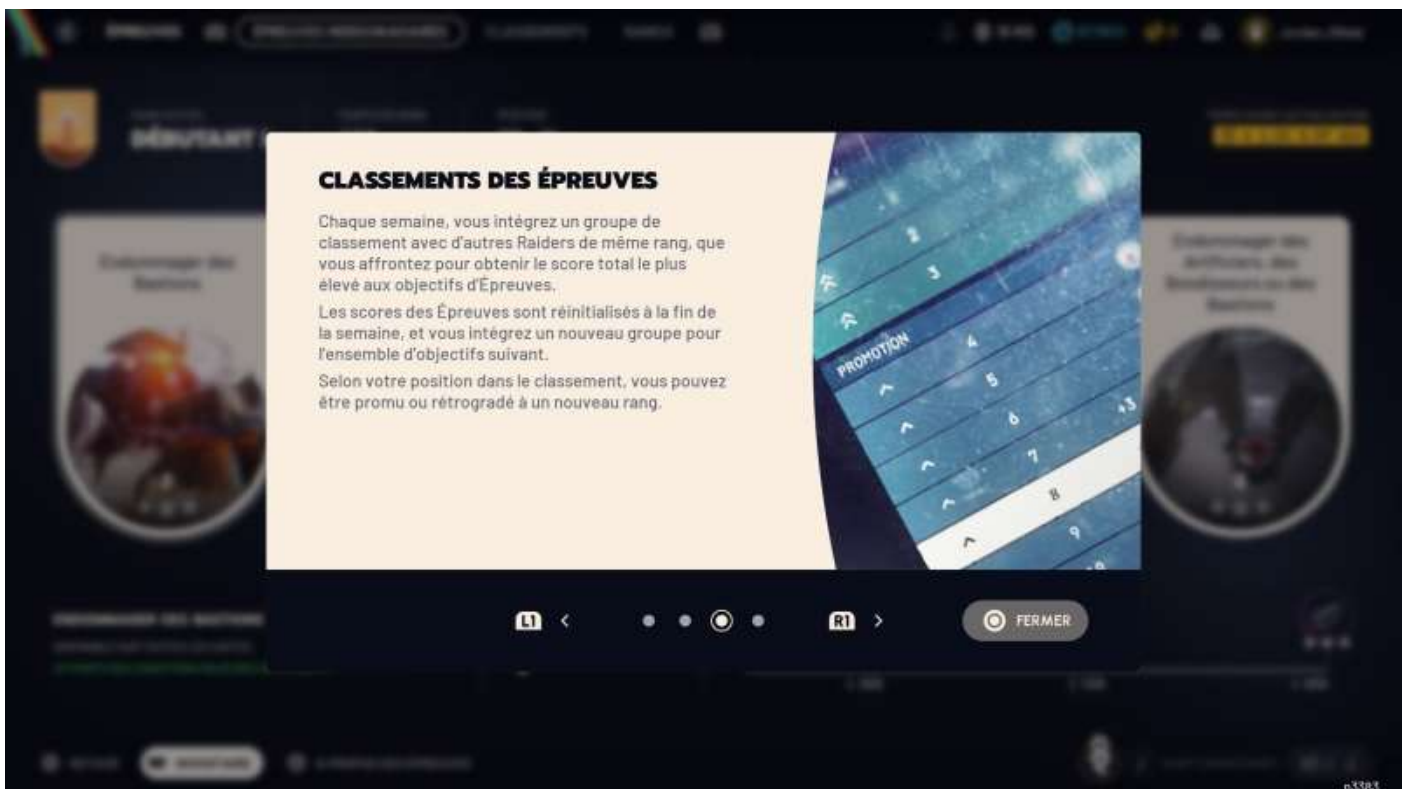


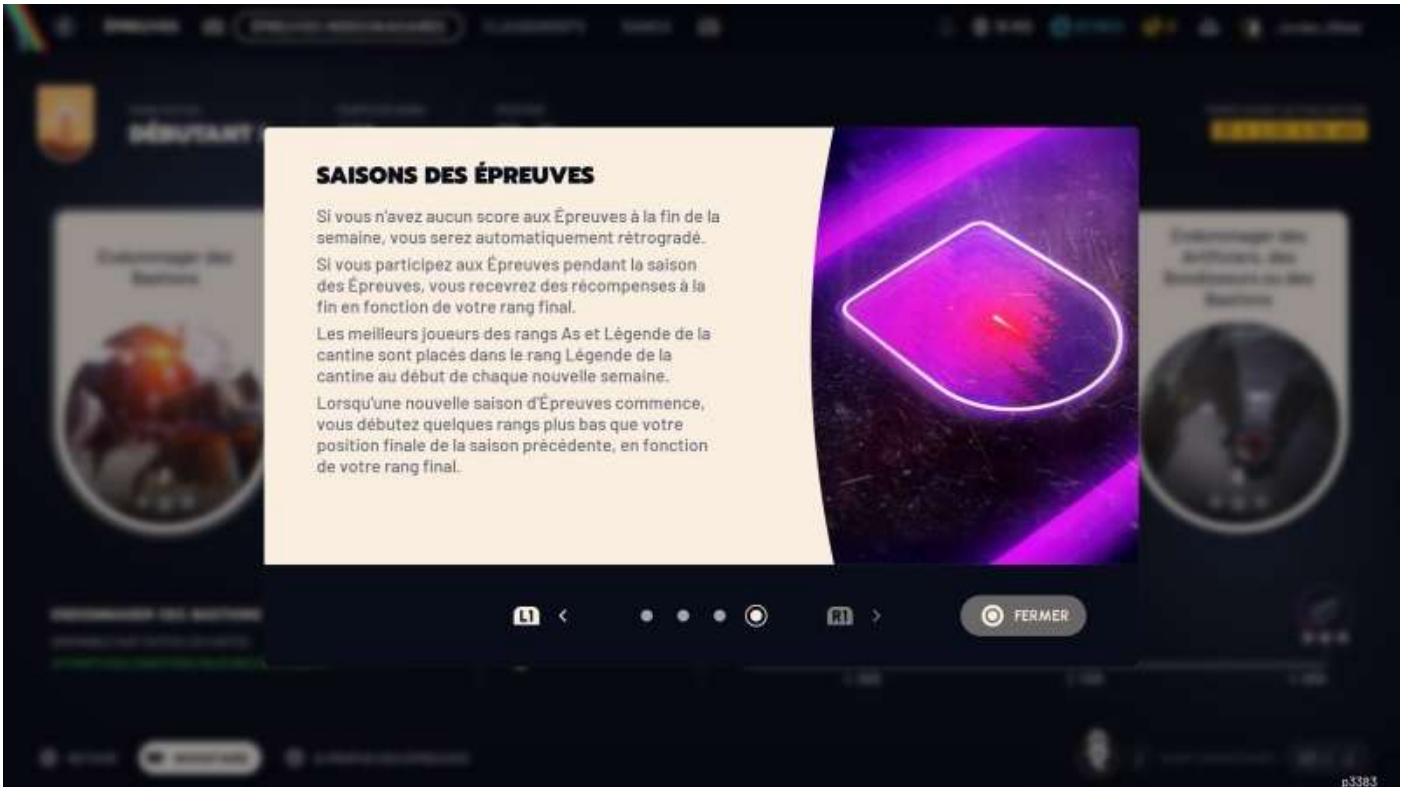
Épreuves

Le menu **Épreuves** comporte trois onglets :

- Épreuves hebdomadaires
- Classement
- Rangs

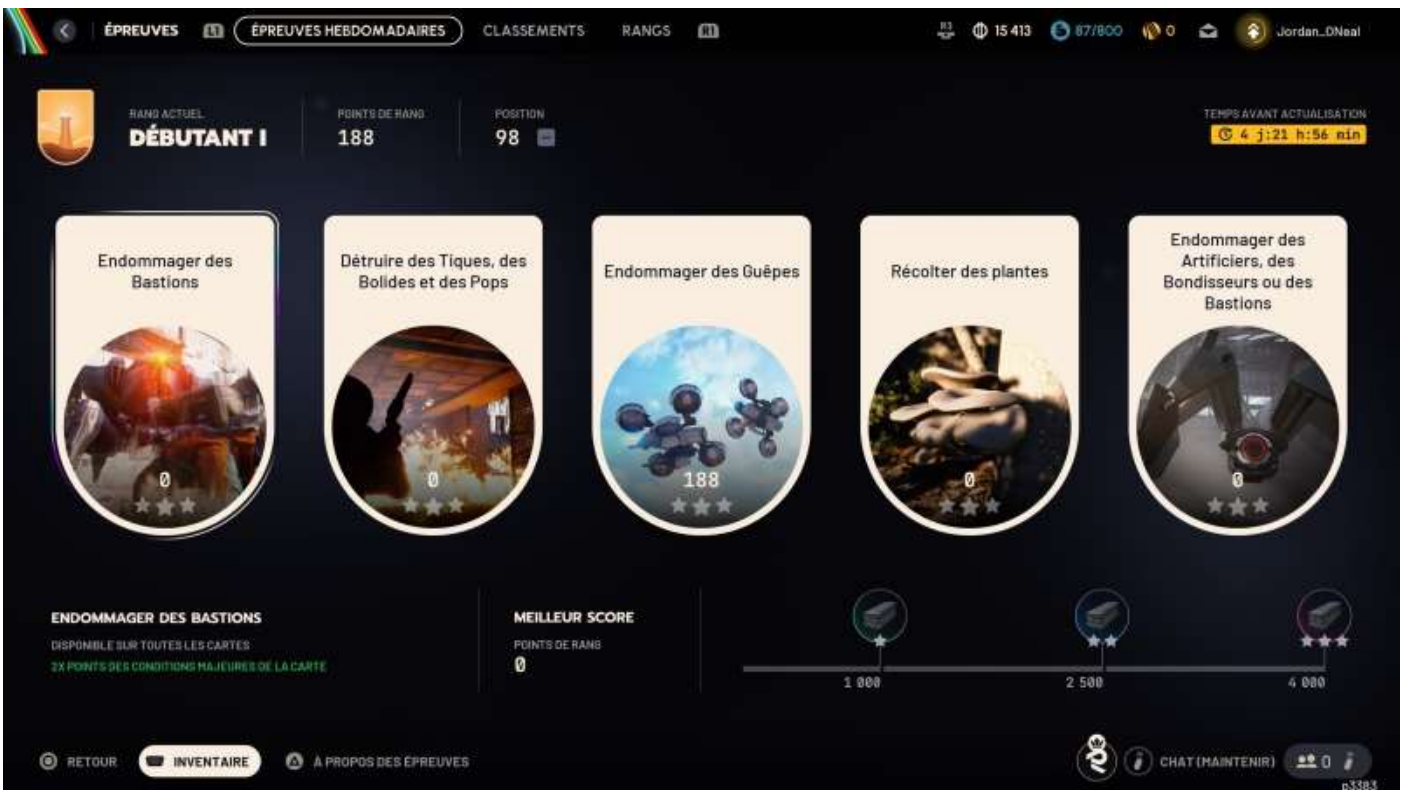






Les épreuves hebdomadaires sont :

Endommager des bastions



Détruire des Tiques, des Bolidés et des Pops

ÉPREUVES ÉPREUVES HEBDOMADAIRES CLASSEMENTS RANGS 15 413 67/800 0 Jordan_DNeal

RANG ACTUEL **DÉBUTANT I** POINTS DE RANG **188** POSITION **98** TEMPS AVANT ACTUALISATION **4 j:21 h:56 min**

Endommager des Bastions

Détruire des Tiques, des Bolidés et des Pops

Endommager des Guêpes

Récolter des plantes

Endommager des Artificiers, des Bondisseurs ou des Bastions

DÉTRUIRE DES TIQUES, DES BOLIDÉS ET DES POPS
DISPONIBLE SUR TOUTES LES CARTES
2X POINTS DES CONDITIONS MAJEURES DE LA CARTE

MEILLEUR SCORE
POINTS DE RANG
0

1 000 2 500 4 000

RETOUR INVENTAIRE À PROPOS DES ÉPREUVES CHAT (MAINTENIR) p3383

Endommager des Guêpes

ÉPREUVES ÉPREUVES HEBDOMADAIRES CLASSEMENTS RANGS 15 413 67/800 0 Jordan_DNeal

RANG ACTUEL **DÉBUTANT I** POINTS DE RANG **188** POSITION **98** TEMPS AVANT ACTUALISATION **4 j:21 h:56 min**

Endommager des Bastions

Détruire des Tiques, des Bolidés et des Pops

Endommager des Guêpes

Récolter des plantes

Endommager des Artificiers, des Bondisseurs ou des Bastions

ENDOMMAGER DES GUÊPES
DISPONIBLE SUR TOUTES LES CARTES
2X POINTS DES CONDITIONS MAJEURES DE LA CARTE

MEILLEUR SCORE
POINTS DE RANG
188

1 000 2 500 4 000

RETOUR INVENTAIRE À PROPOS DES ÉPREUVES CHAT (MAINTENIR) p3383

Récolter des plantes (et des champignons)

The screenshot shows the weekly challenge interface for the 'Récolter des plantes' challenge. At the top, the player's rank is 'DÉBUTANT I' with 188 points and position 98. A timer shows 4 days, 21 hours, and 56 minutes remaining. The challenge is one of five options, each with a circular icon and a score of 0. The 'Récolter des plantes' challenge is highlighted. Below the challenge cards, a progress bar shows the player's score of 0 out of a maximum of 4,000. The interface includes navigation buttons for 'RETOUR', 'INVENTAIRE', and 'À PROPOS DES ÉPREUVES', along with a chat icon and a user ID 'p3383'.

Endommager des Artificiers et des Bondisseurs

The screenshot shows the weekly challenge interface for the 'Endommager des Artificiers et des Bondisseurs' challenge. The player's rank and stats are the same as in the previous screenshot. The challenge is now the fifth option, 'Endommager des Artificiers, des Bondisseurs ou des Bastions', which is highlighted. The progress bar below shows a score of 0 out of 4,000. The interface elements, including navigation buttons and the user ID 'p3383', are consistent with the previous screenshot.

L'onglet **Classement** affiche ta position dans le classement hebdomadaire.

Jordan_0Neal
Rang: DÉBUTANT I
Position: 98
Points: 188
- INCHANGE 4 j:21 h:57 min

CHANGER	POSITION	RAIDER	POINTS
-	86	Zard	598
-	87	DJ-Teabag	548
-	88	Sbidi	498
-	89	Jamst	488
-	98	Ghost_Prince	472
-	98	Nerty	472
-	98	TheLastRaider	472
-	93	Derschneider	462
-	94	Mustafa	401
-	94	zqb_gbs	401
-	96	Adoro_o_Pimentel	228
-	96	Dolio	228
-	98	Jordan_0Neal	188
-	99	LOBBXX	166
-	100	SHMACC	38

RETOUR INVENTAIRE À PROPOS DES ÉPREUVES CHAT (MAINTENIR) p3383

Et l'onglet **Rangs** affiche tes récompenses.

QUE SONT LES ÉPREUVES ?
Remplissez des objectifs et rentrez en sécurité pour gagner des rangs et récupérer vos récompenses.

FIN DE SAISON 27 j:22 h:57 min

DÉBUTANT I (ACTUEL)

DÉBUTANT II

- BESOIN D'UNE DOUCHE (EMOTE)

DÉBUTANT III

- MARQUE SUR L'ŒIL (TYPE DE VISAGE)
- BESOIN D'UNE DOUCHE (EMOTE)


RETOUR INVENTAIRE À PROPOS DES ÉPREUVES CHAT (MAINTENIR) p3383

ÉPREUVES ÉPREUVES HEBDOMADAIRES CLASSEMENTS **RANGS**

15 413 87/800 0 Jordan_DNeal


QUE SONT LES ÉPREUVES ? FIN DE SAISON
27 j:22 h:55 min

Remplissez des objectifs et rentrez en sécurité pour gagner des rangs et récupérer vos récompenses.




TRYHARD I

- ARCHÉOLOGUE
SAC À DOS
- MARQUE SUR L'ŒIL
TYPE DE VISAGE
- BESOIN D'UNE DOUCHE
EMOTE



TRYHARD II

- ARCHÉOLOGUE
SAC À DOS
- MARQUE SUR L'ŒIL
TYPE DE VISAGE
- BESOIN D'UNE DOUCHE
EMOTE



TRYHARD III

- BALLON DE FOOT
ACCESSOIRE DE SAC À DOS
- ARCHÉOLOGUE
SAC À DOS
- MARQUE SUR L'ŒIL
TYPE DE VISAGE
- BESOIN D'UNE DOUCHE
EMOTE


RETOUR INVENTAIRE À PROPOS DES ÉPREUVES CHAT (MAINTENIR) p3383

ÉPREUVES ÉPREUVES HEBDOMADAIRES CLASSEMENTS **RANGS**

15 413 87/800 0 Jordan_DNeal


QUE SONT LES ÉPREUVES ? FIN DE SAISON
27 j:22 h:55 min

Remplissez des objectifs et rentrez en sécurité pour gagner des rangs et récupérer vos récompenses.




ÉLECTRON LIBRE I

- BALLON DE FOOT
ACCESSOIRE DE SAC À DOS
- ARCHÉOLOGUE
SAC À DOS
- MARQUE SUR L'ŒIL
TYPE DE VISAGE
- BESOIN D'UNE DOUCHE
EMOTE



ÉLECTRON LIBRE II

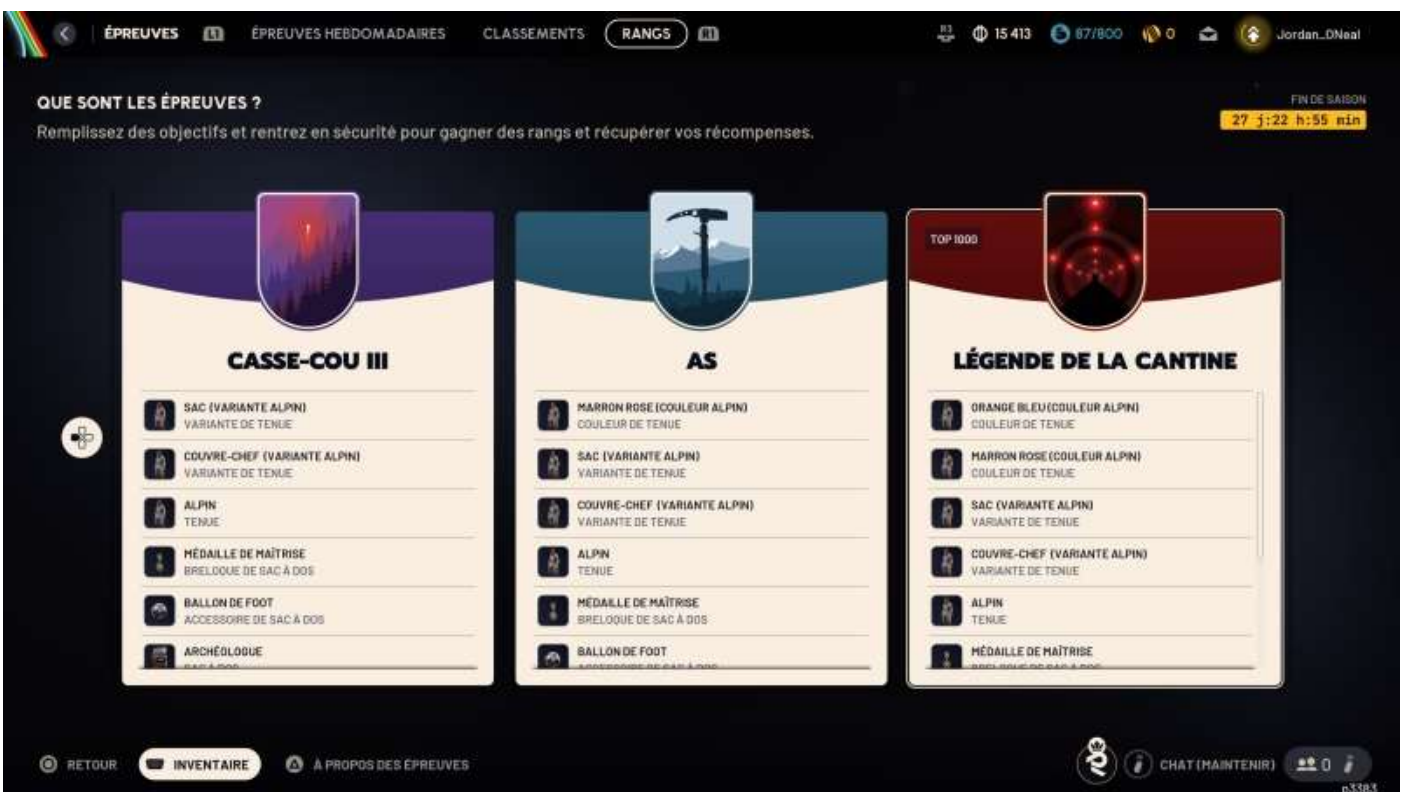
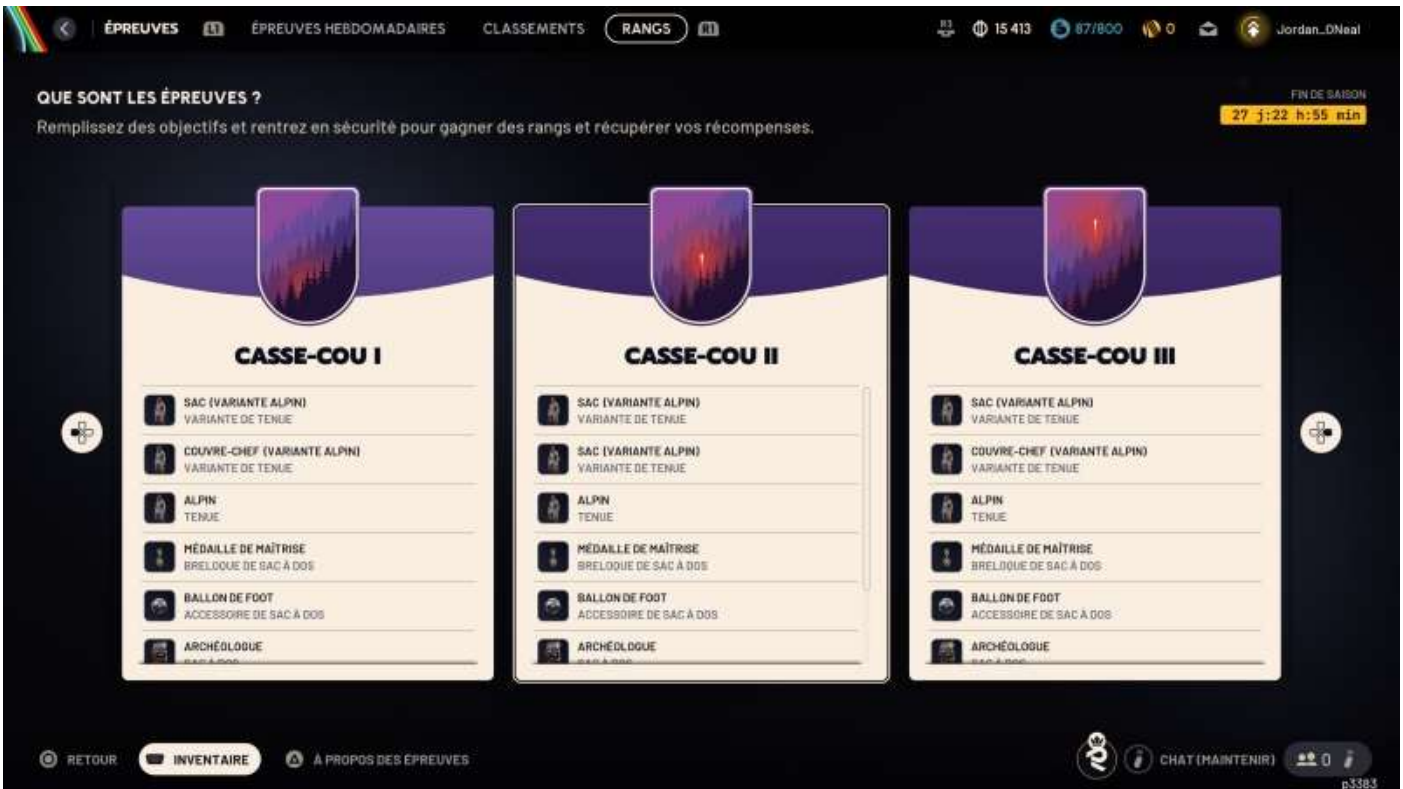
- MÉDAILLE DE MAÎTRISE
BRELOQUE DE SAC À DOS
- BALLON DE FOOT
ACCESSOIRE DE SAC À DOS
- ARCHÉOLOGUE
SAC À DOS
- MARQUE SUR L'ŒIL
TYPE DE VISAGE
- BESOIN D'UNE DOUCHE
EMOTE



ÉLECTRON LIBRE III

- MARQUE SUR L'ŒIL
TYPE DE VISAGE
- MÉDAILLE DE MAÎTRISE
BRELOQUE DE SAC À DOS
- BALLON DE FOOT
ACCESSOIRE DE SAC À DOS
- ARCHÉOLOGUE
SAC À DOS
- MARQUE SUR L'ŒIL
TYPE DE VISAGE
- BESOIN D'UNE DOUCHE
EMOTE

RETOUR INVENTAIRE À PROPOS DES ÉPREUVES CHAT (MAINTENIR) p3383



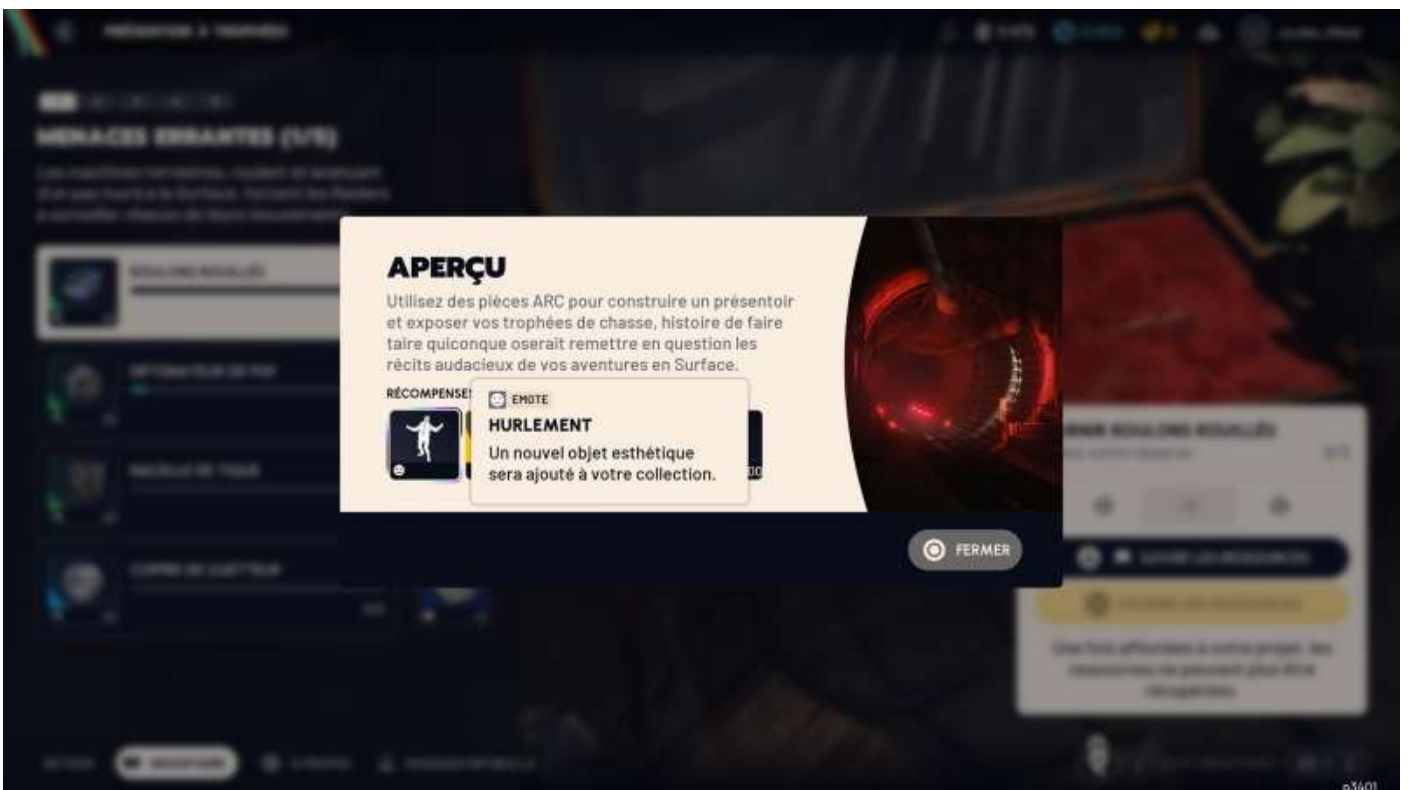
Projets

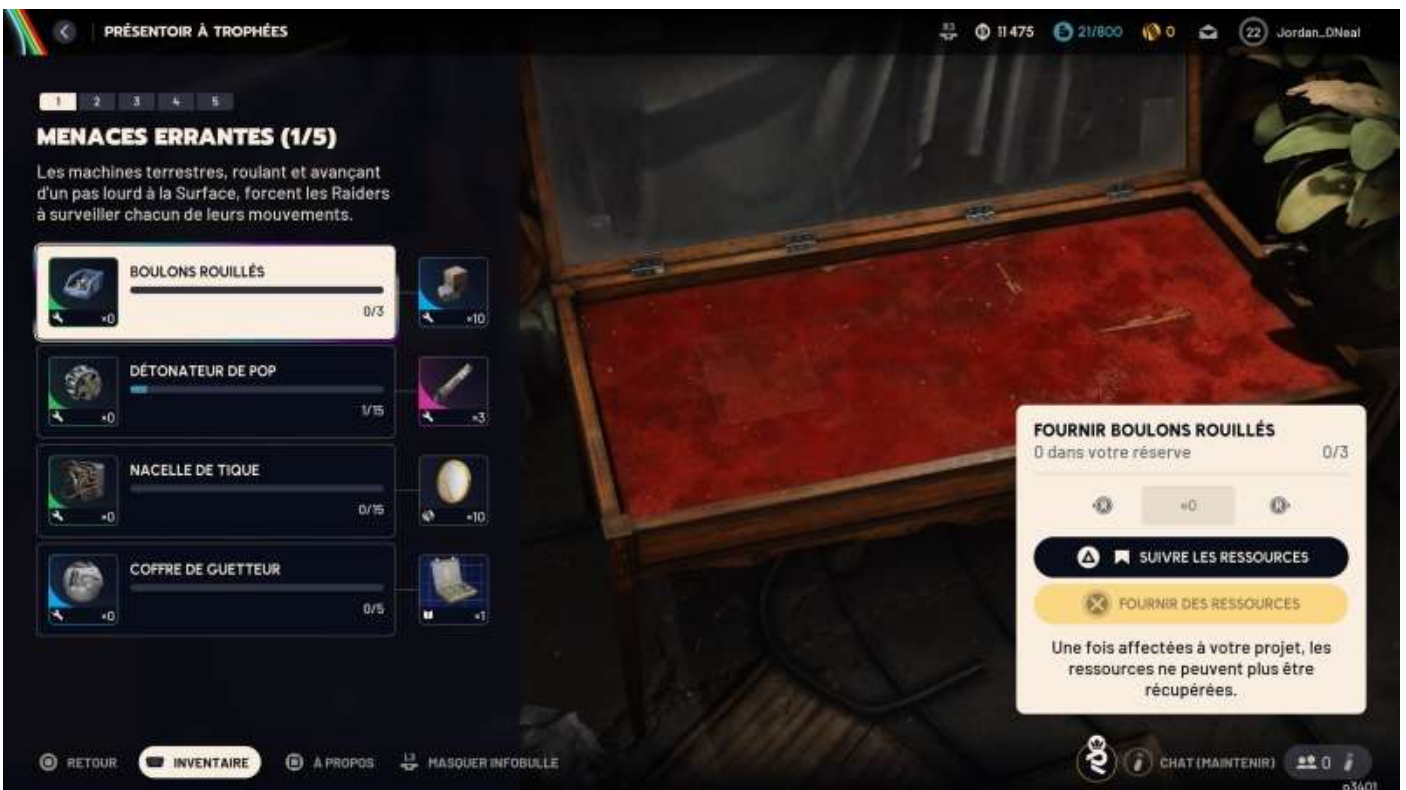
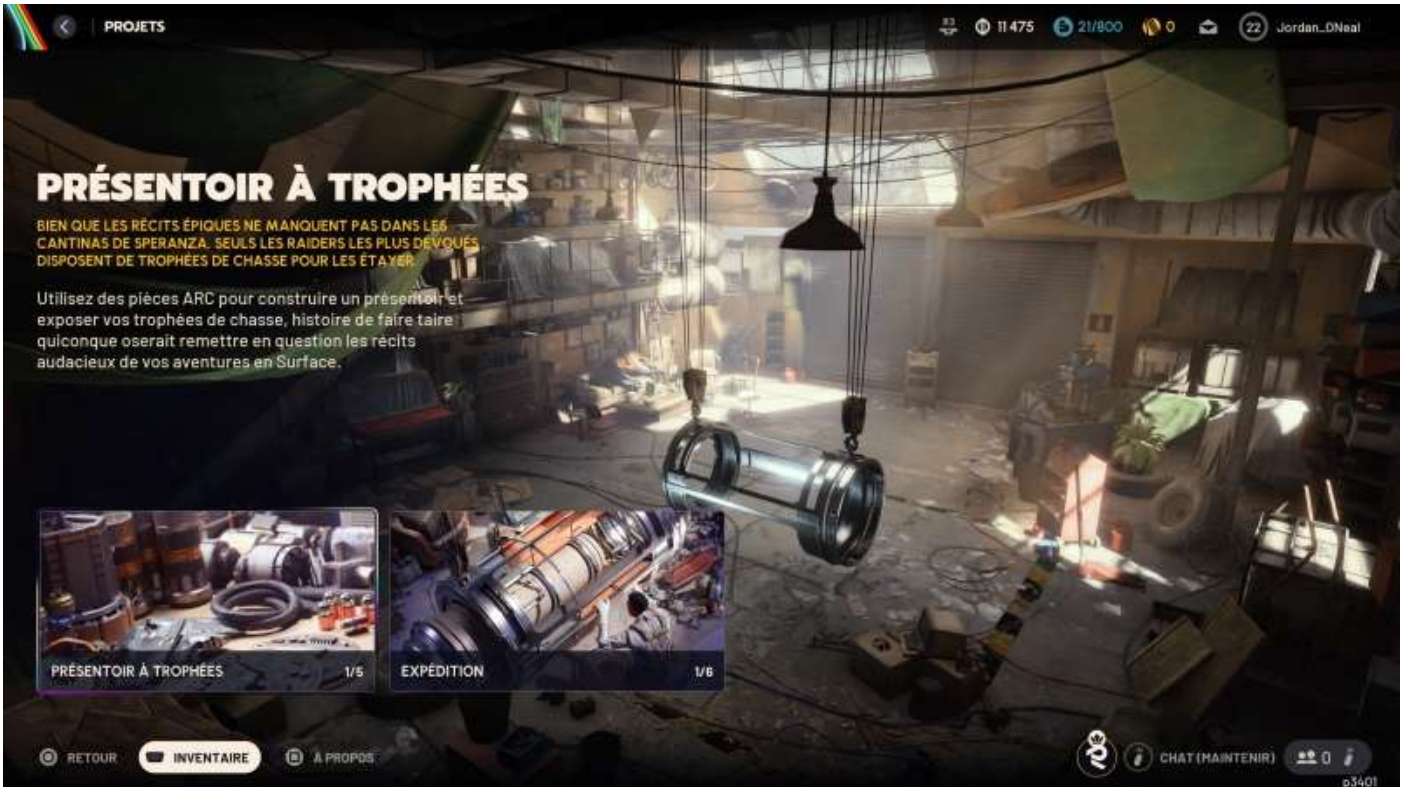
Le menu **Projets** permet de gérer les projets, qui sont débloqués au niveau 20. A l'heure où nous mettons sous presse, notre menu **Projets** comporte deux projets :

- Présentoir à trophées
- Expédition



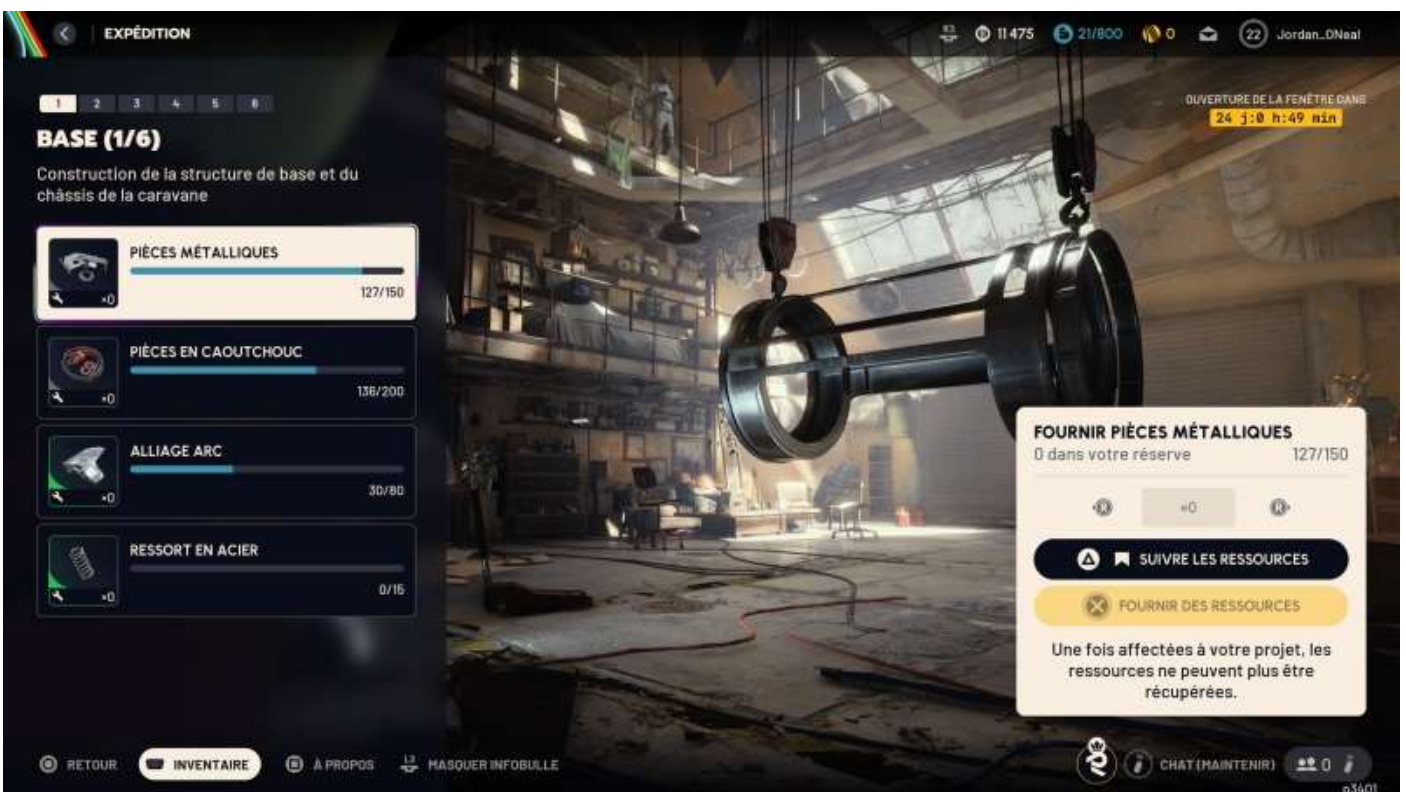
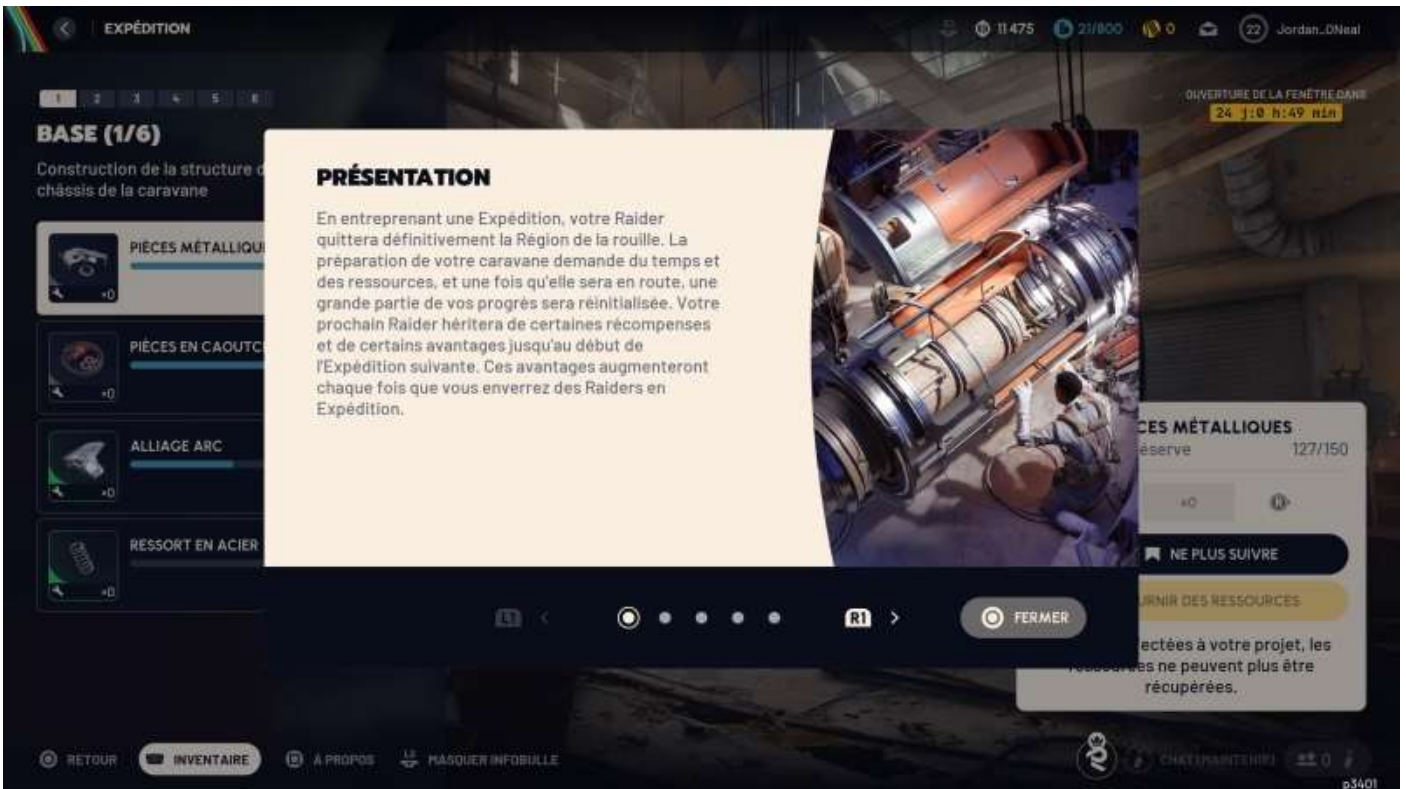
Le projet **Présentoir à trophées** :





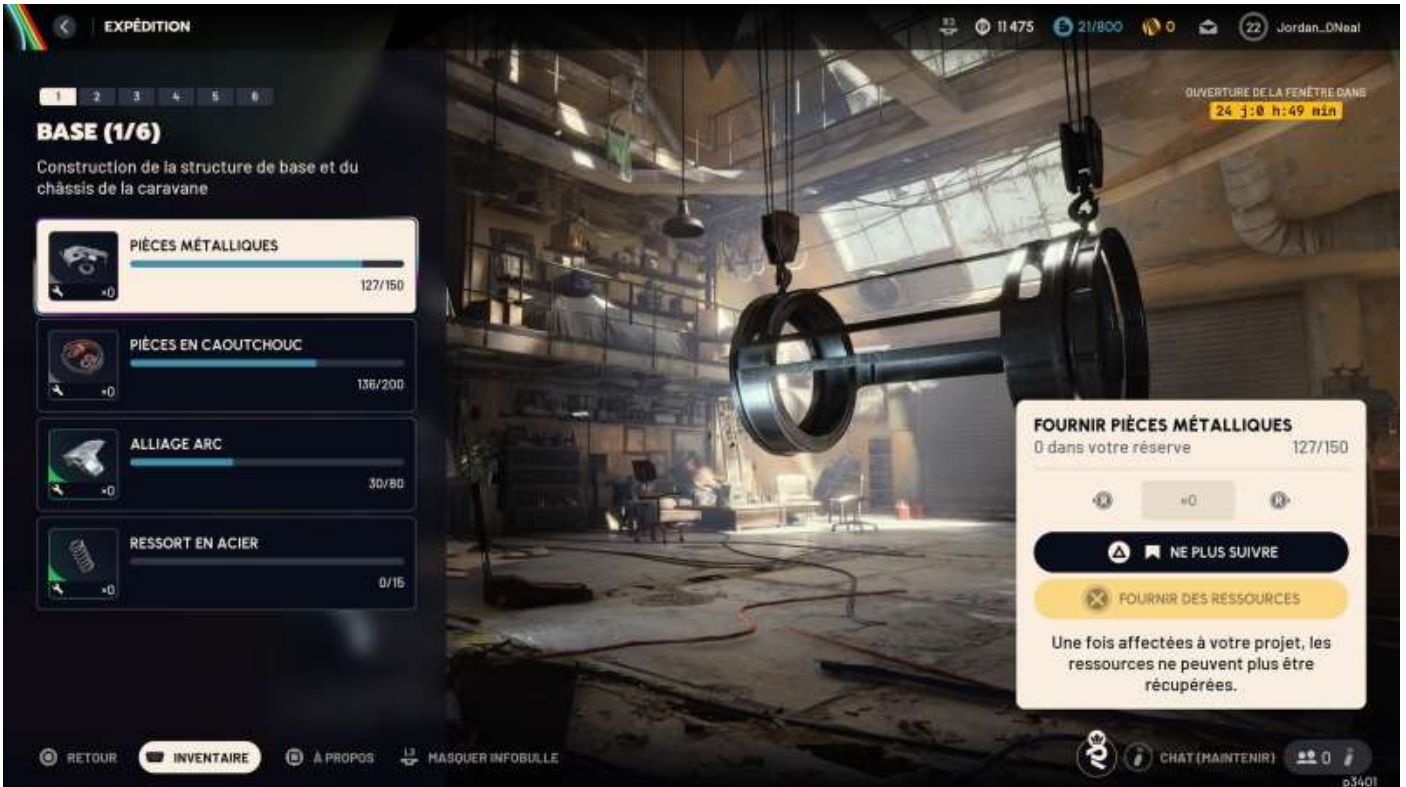
Et voici maintenant la construction de la caravane de ton **Expédition**.

(voir images page suivante)

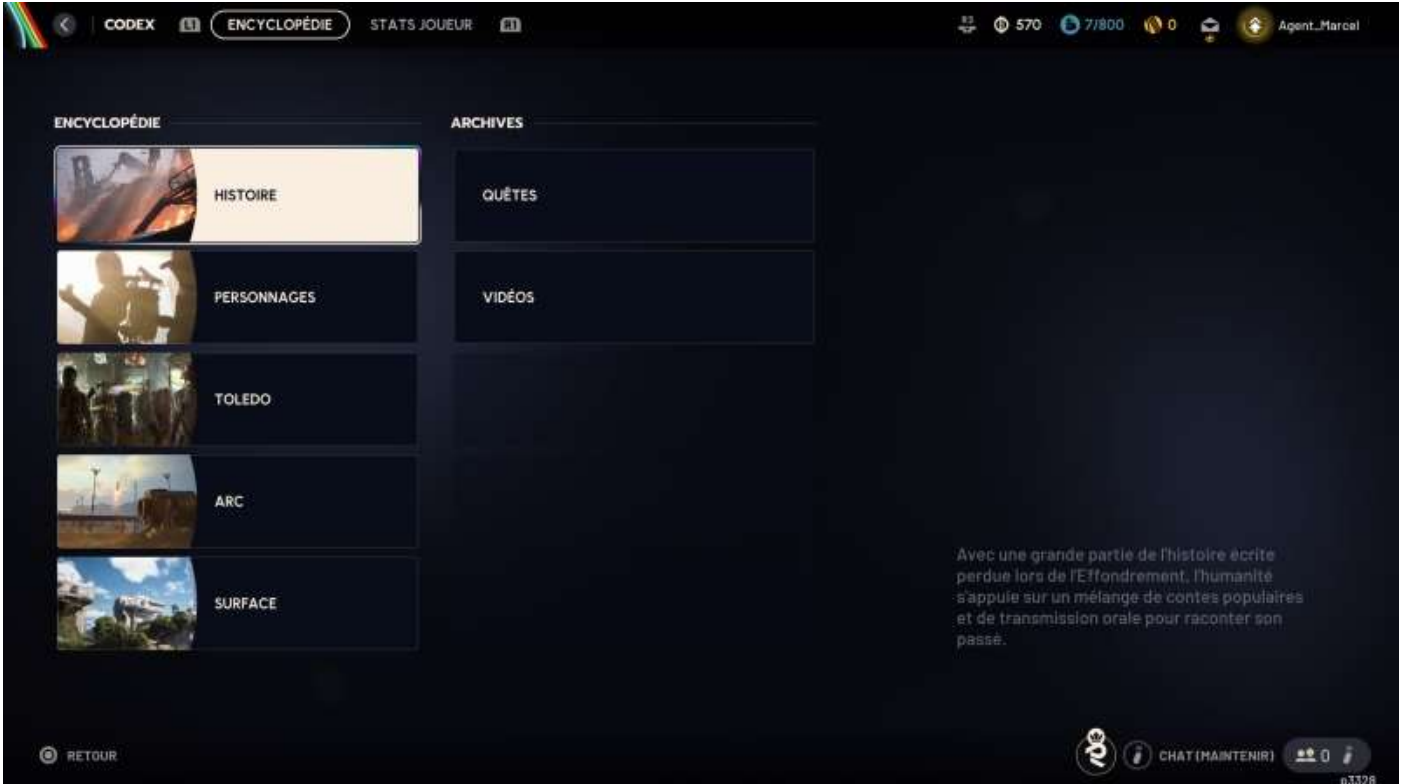


Attention, à chaque fois que tu affectes des ressources à un projet ou à une expédition, l'option « Suivre les ressources » est remise à zéro (comme on le voit dans l'image ci-dessus), il faut donc la réactiver à chaque fois.

Voilà qui est fait :



Codex



CODEX ENCYCLOPÉDIE STATS JOUEUR 11 475 21/800 0 22 Jordan_DNeal

ENCYCLOPÉDIE ARCHIVES

HISTOIRE PERSONNAGES TOLEDO ARC SURFACE

QUÊTES VIDÉOS

Courageux et tenaces, les derniers survivants de l'humanité ont réussi à perdurer au fil de plusieurs générations de carnage et de destruction.

RETOUR CHAT (MAINTENIR) p3401

CODEX ENCYCLOPÉDIE STATS JOUEUR 11 475 21/800 0 22 Jordan_DNeal

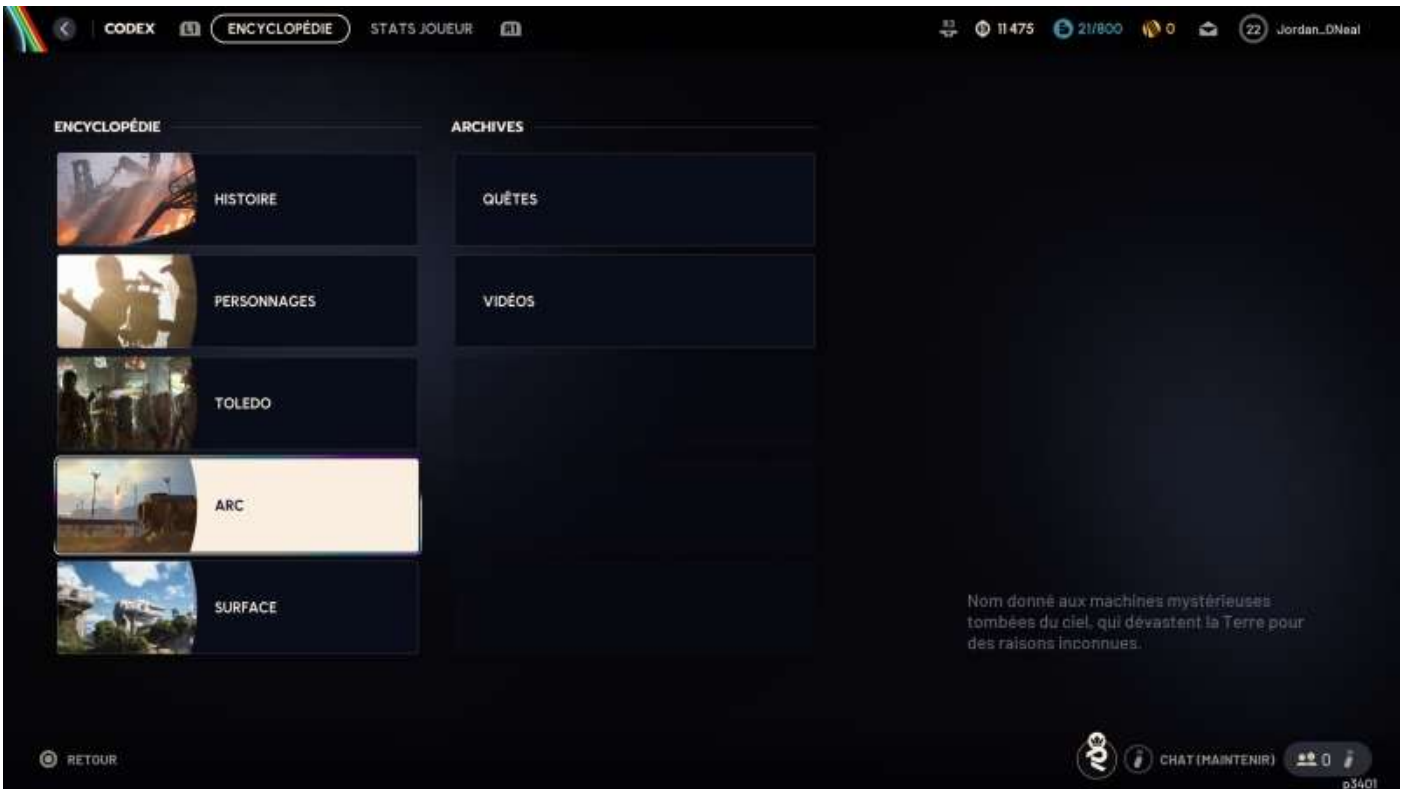
ENCYCLOPÉDIE ARCHIVES

HISTOIRE PERSONNAGES TOLEDO ARC SURFACE

QUÊTES VIDÉOS

Ville souterraine tentaculaire, Toledo a été construite dans des bâtiments engloutis par des dolines.

RETOUR CHAT (MAINTENIR) p3401



Le dernier onglet du **Codex** affiche les stats du joueur :



Un détail sur ton perso *in game* : ton indicateur de santé comporte deux affichages :

- Les pointillés bleus sont la qualité de protection de ton **bouclier**
- Le trait blanc est ta **santé**.

N'attends pas que ta santé soit voisine de zéro pour te soigner, commence par restaurer la protection de ton bouclier avec le kit de réparation qui va bien, qui s'appelle un **Chargeur de bouclier à surtension** (qui coûte 1200 boules chez Shani) !



Les commerçants

Nous avons déjà vu qu'il y a cinq commerçants :

- Céleste
- Shani
- Tian Wen
- Lance
- Apollo

Céleste

Céleste vend des composants de base pour crafting :



Shani

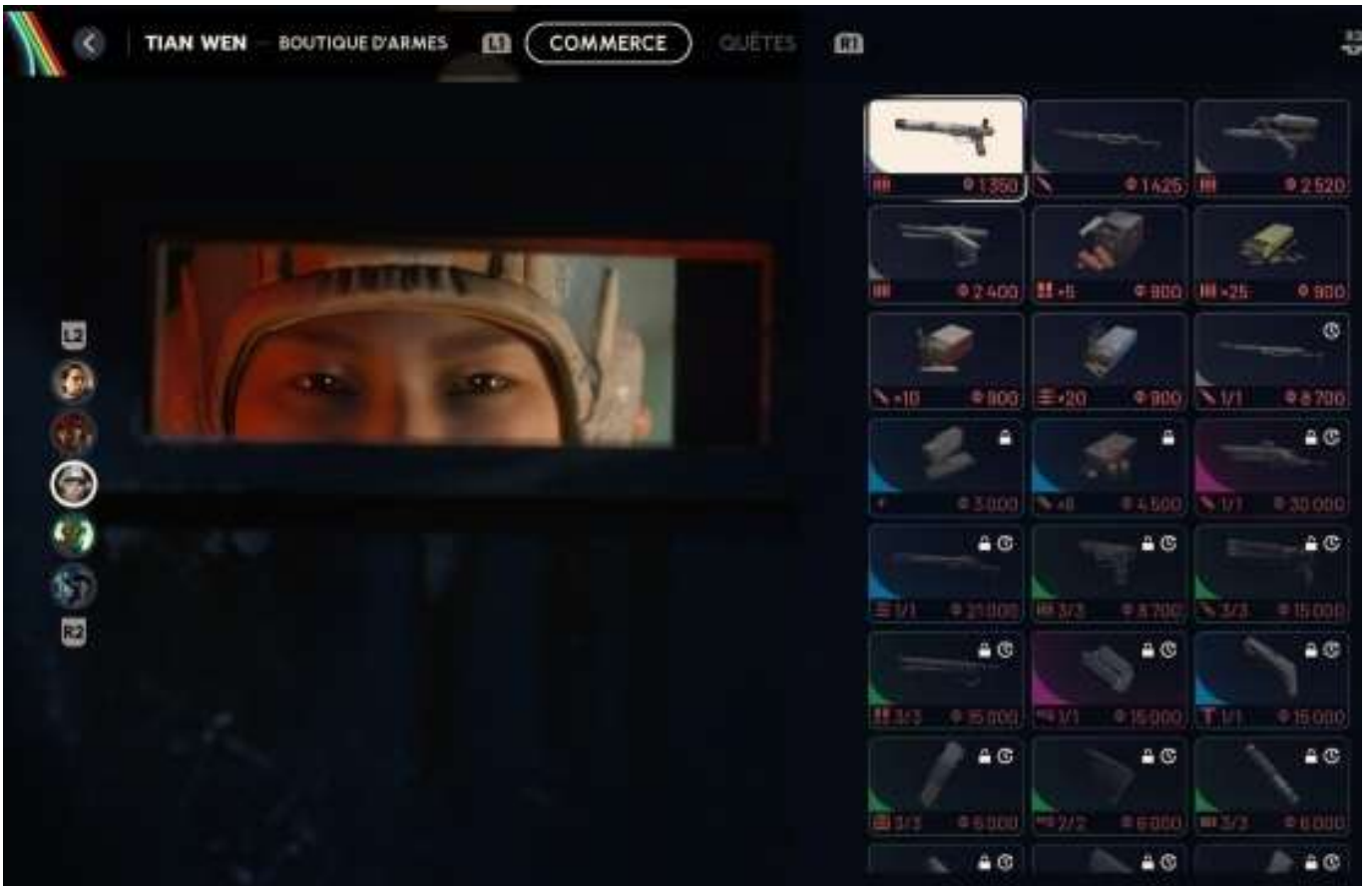
Shani gère la sécurité de Speranza et propose des articles y relatifs¹⁵ :

¹⁵ Comme disent les Gendarmes, cela a déjà été précisé, faut pas répéter (dixit Le Taiseux dans *L'homme à l'envers*, un roman de Fred Vargas, Éditions J'ai lu, 2002).



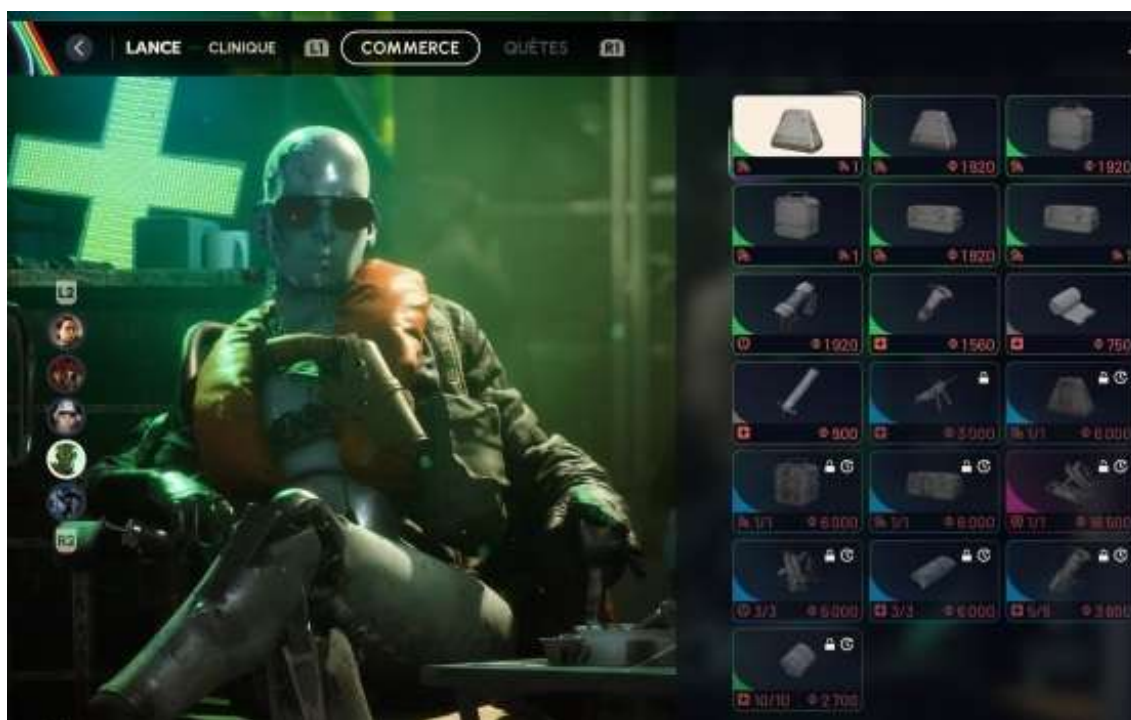
Tian Wen

Tian Wen est armurier (armurière ?) 🤖



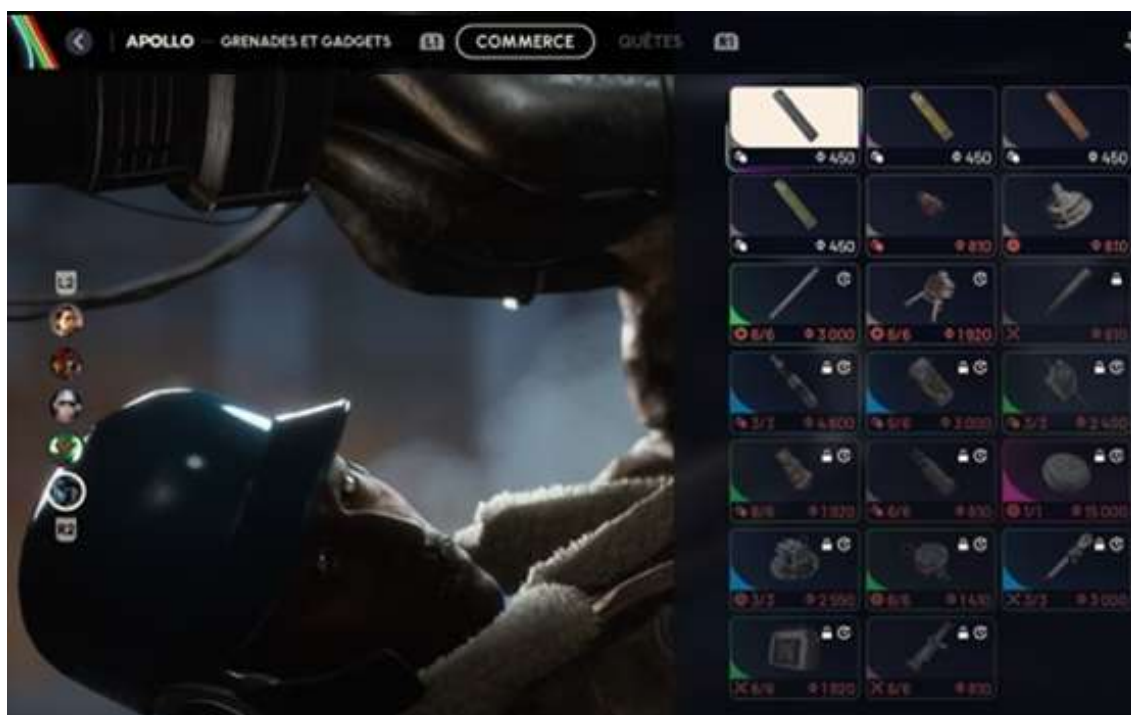
Lance

Lance est le robot-médecin (médecine ?) 🏥 de service



Apollo

Apollo est le roi des explosifs et autres gadgets, quand il n'est pas dans la lune¹⁶.



¹⁶ Très bon, ça, Marcel, si si.

On peut passer de l'un à l'autre des marchands directement avec **L2/R2** (sur PS5).

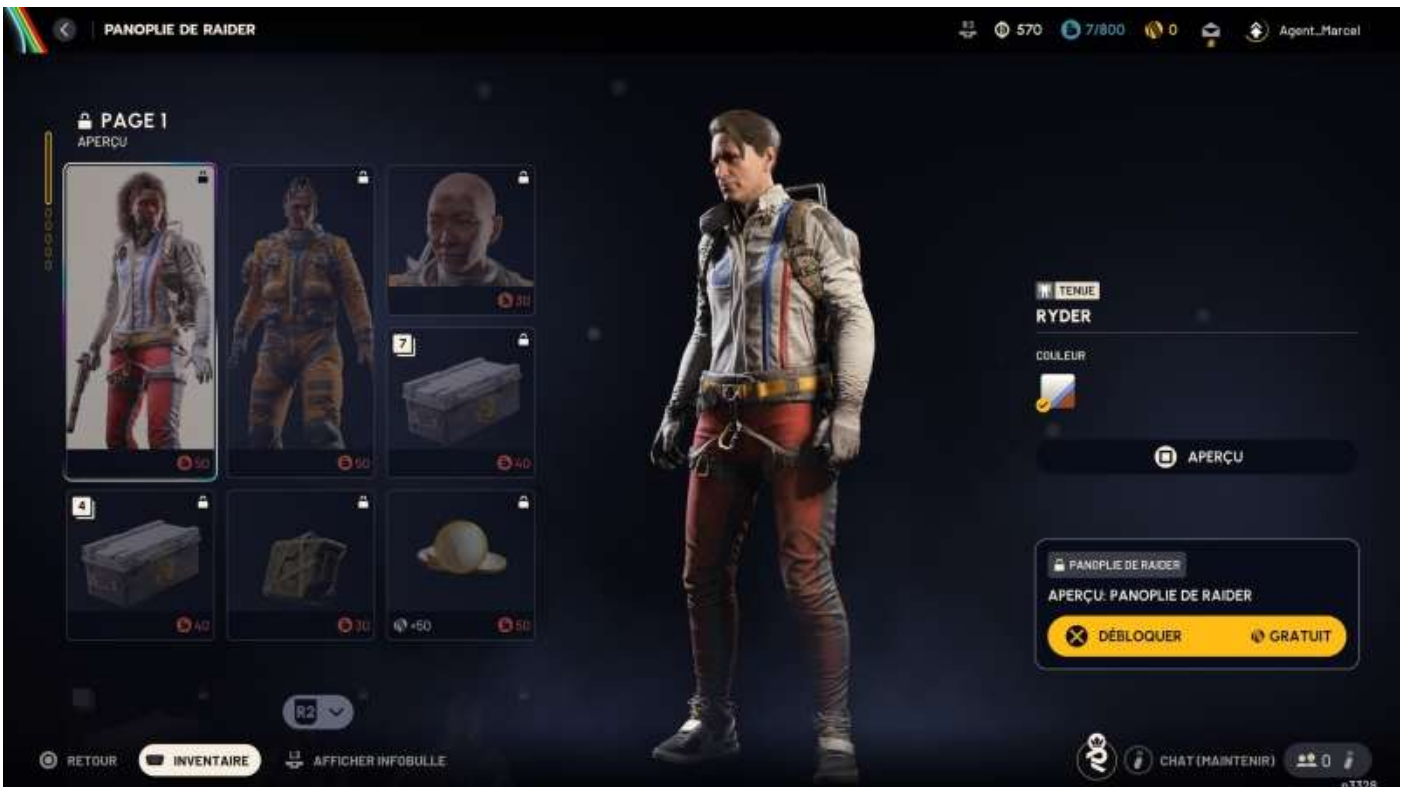
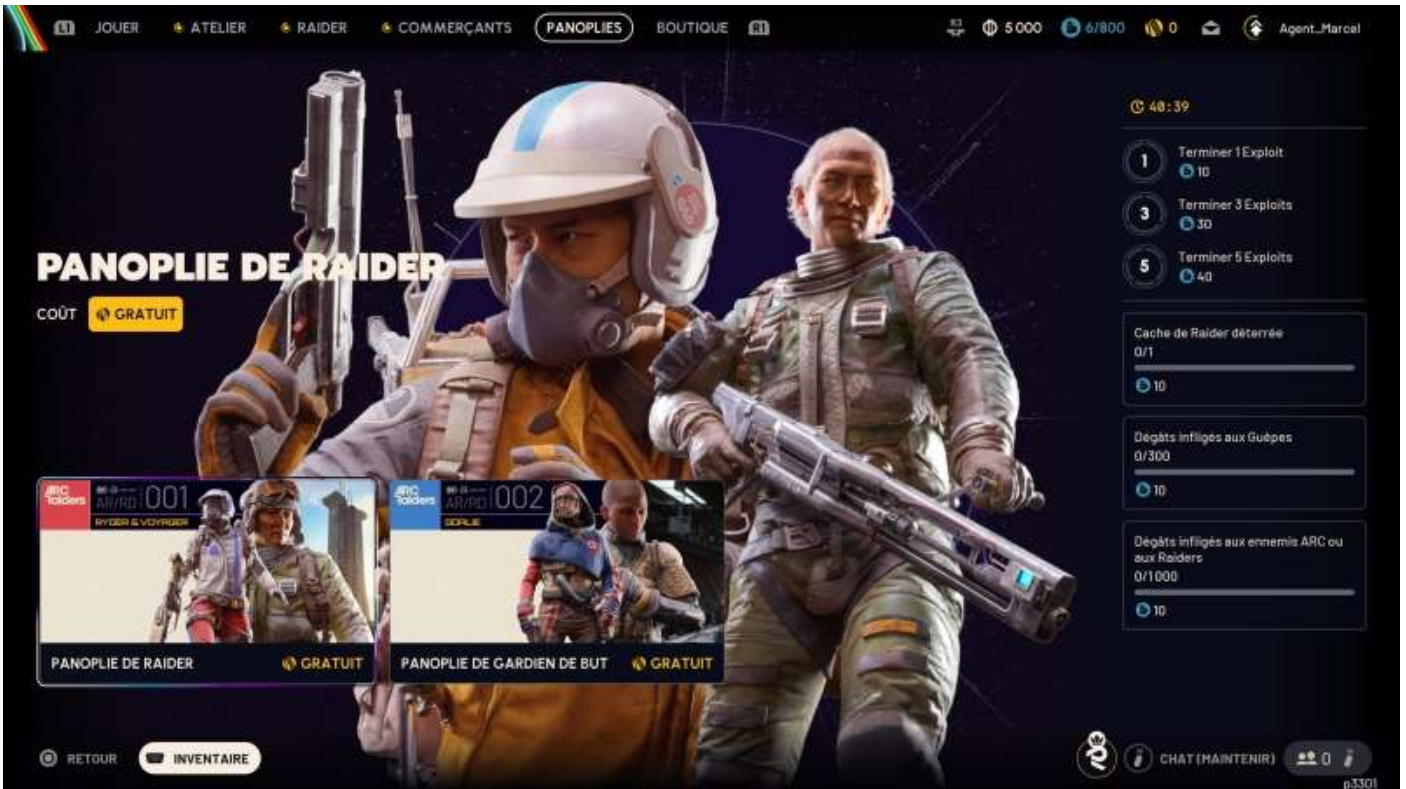
Un appui sur **L3** permet d'activer/désactiver une infobulle qui s'affiche lorsque l'on survole un article.

Les articles en rouge coûtent trop cher pour toi pour l'instant, les articles verrouillés ne te sont pas encore accessibles.

Voyons maintenant en détail les **Panoplies**.

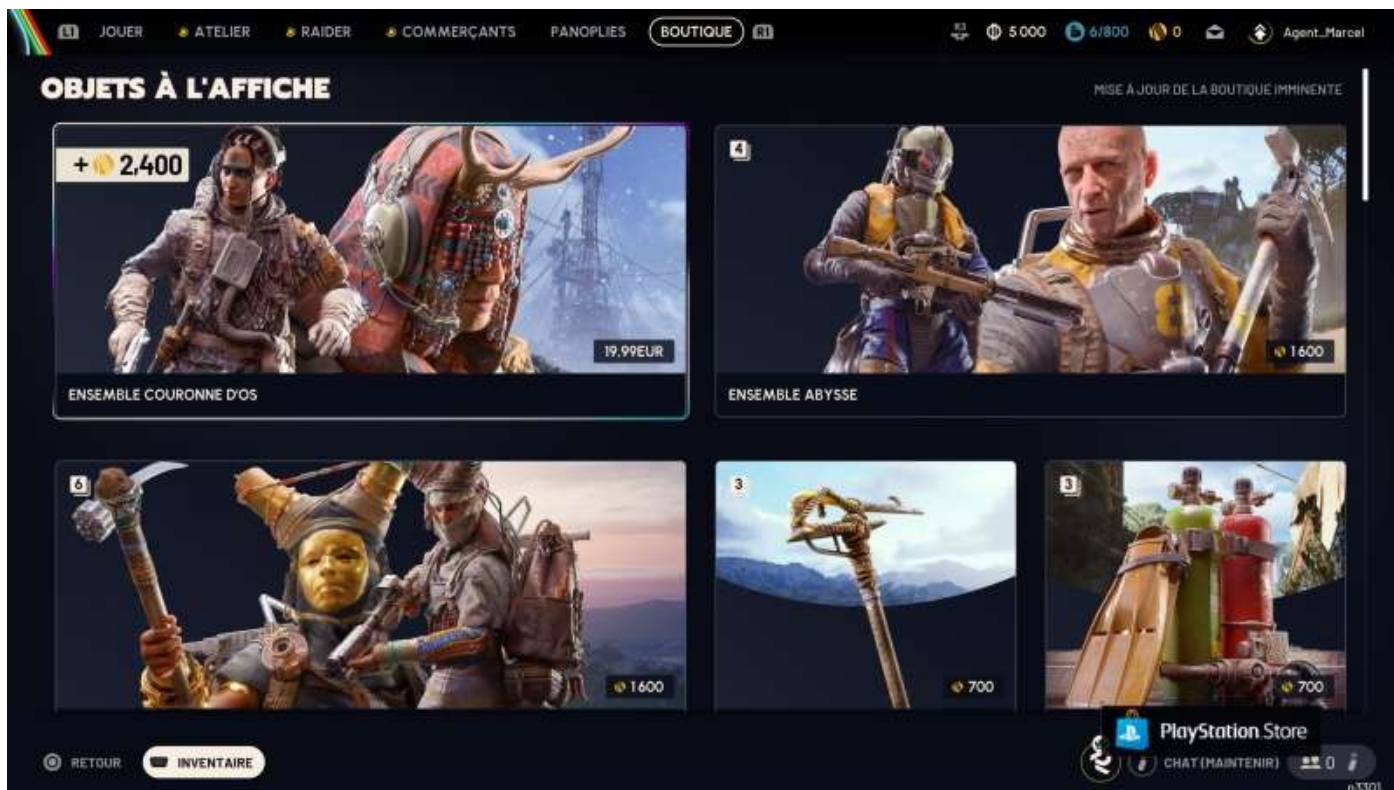
Les panoplies

Le menu **Panoplies** comporte six pages, qui permettent de débloquer avec des points de renommée (couleur bleue ci-dessous) des tenues que tu as gagnées ou achetées, des packs d'objets, des couleurs de tenues et des sacs à dos.



La boutique

Le menu **Boutique** permet d'acheter IRL¹⁷ des packs de tenues et d'équipements appelés **Ensembles** :



¹⁷ **In Real Life**, c'est-à-dire avec tes sous et ta CB... 😞

Déroulement d'une mission

Après 20 heures de jeu, l'auteur se sent légitime pour t'exposer sa vision d'une mission de néophyte.

Conseils

Premier conseil, commence par les quêtes. Il y en a 72. T'as de quoi faire...

Avant de partir, prépare ton sac :

- Un « Module »
- Un bouclier
- Une arme « longue » (idéal : un fusil à pompe, on verra pourquoi plus loin)
- Une arme de poing avec silencieux pour péter les bruyants détecteurs de proximité 😞
- Des mun'pour les deux
- Des bandages pour te soigner
- Des recharges pour ton bouclier

Après, sélectionne ta mission de quête et rends-toi sur zone. Une fois arrivé, affiche ta carte et repère les accès qui te ramèneront à Speranza.

Il y a quatre moyens de rentrer à Speranza :

- Les ascenseurs
- Le Métro
- Les trappes de Raider
- Les conduits d'aération du traitement de l'eau

Il y a une très grande différence d'utilisation entre eux :

L'ascenseur est en général placé sur une zone dégagée, donc à la vue des ARC. Tu l'appelles, il arrive dans les 30 secondes, tu entres, tu demandes le départ et il te ramène à la maison. Détail qui a son importance, il est doté d'une fonctionnalité de départ automatique au bout de 2 minutes après son arrivée donc, si tu es mis KO alors qu'il n'est pas encore là, patiente un peu puis rampe dedans, il te ramènera et ta mission sera réussie. Pareil pour les conduits d'aération.

Le Métro, comme tous les Métros, est souterrain et comporte des couloirs et des escaliers, mécaniques ou non. Tu risques donc d'y trouver des ARC (heureusement, les « bouboules » ne savent pas monter les escaliers, mais on a dit pas de spoil !) d'où l'intérêt du fusil à pompe qui les désynchronise direct (de près).

Les trappes ne sont utilisables que si tu as les clés qui vont bien pour les ouvrir, sinon...

Ensuite, choisis une zone d'intervention si possible la plus proche d'un ascenseur ou d'une station de Métro, histoire de pouvoir rentrer au plus vite vu que les ascenseurs

ne restent pas là à t'attendre et que les stations de Métro ferment régulièrement...

Roue des émotes

Pour activer la roue des émotes, utilise flèche haute sur PS5 :



1. Ne tirez pas
2. Pardon
3. Non
4. Danse des poings
5. On fait équipe ?
6. Salut
7. Oui
8. Merci / J'ai apprécié

Autres conseils

Si tu joues en coop, emporte un défibrillateur pour tes potes.

Si tu chasses de l'ARC, privilégie une arme qui tire en rafale et un pompe pour l'achever.

Si tu as plus de 200m à faire, progresse de bouquets d'arbres en bouquets d'arbres.

Si tu crains pour ta vie, rapproche-toi au plus près d'un ascenseur et appelle-le.

Si ton sac est plein, dépose des trucs inutiles au sol pour faire de la place.

A plus, Raider, courage ! 😊

Le Wiki

(<https://arcraiders.wiki/wiki> - traduction © Google Translate)

ARC

ARC est l'ennemi le plus courant que les Raiders peuvent rencontrer à la surface.

Ce sont des machines mortelles qui tombent du ciel pour ravager la surface de la Rust Belt.

Leur apparence varie, allant de petites créatures discrètes comme les Arpenteurs errants et les Tiques fougueuses¹⁸ à d'imposants colosses à plusieurs pattes qui dominent le paysage.

Chaque variante d'ARC possède ses propres forces, faiblesses et schémas d'attaque, nécessitant des stratégies différentes pour être vaincue.

Chaque machine ARC possède trois « modes » qui déterminent son fonctionnement.

Les Raiders peuvent facilement identifier le mode actif d'une machine en distinguant les couleurs de la lumière émise par son scanner : bleu, jaune et rouge.

- **Bleu** : Indique que la machine patrouille au sol, à la recherche passive de cibles ou d'activités de Raiders. Elle poursuit sa patrouille jusqu'à détecter une anomalie.
- **Jaune** : Indique un état d'alerte suite à la détection d'une possible activité de Raiders. Dans cet état, l'ARC enquêtera sur le lieu de la perturbation, puis abaissera son niveau d'alerte si aucune activité de Raiders n'est constatée.
- **Rouge** : Indique que la machine ARC a trouvé une cible et est passée en mode combat. Dans cet état, l'ARC attaquera jusqu'à ce qu'elle perde sa cible.

Remarque : En cas d'attaque lors d'une patrouille, les Raiders peuvent désactiver leur mode de survie et passer immédiatement en mode combat si aucune investigation n'est nécessaire pour localiser une cible. La couleur du scanner alternera entre le rouge et le jaune lorsque les Raiders entrent et sortent de son champ de détection.

Quêtes

Les quêtes constituent un moyen essentiel de progresser, offrant des pièces de Raider, de l'expérience et divers objets en récompense. Il y en a 72 (voir tableau ci-après).

Chaque quête a des objectifs spécifiques, et certaines permettent d'obtenir de l'équipement dès leur acceptation afin de faciliter leur accomplissement.

¹⁸ Genre les **Face Huggers** de la saga **Alien**.

Nom de la quête	Donneur de quête	Lieux requis	Objectifs	Récompenses
Ramasser les morceaux	Shani	N'importe lequel	Visitez n'importe quelle zone de votre carte comportant une icône de catégorie de butin Butin de 3 conteneurs	1× Rattler III Munitions moyennes 80×
Transformer les déchets en trésor	Shani	N'importe lequel	Obtenez 6 fils Obtenez 1 batterie	1× Tactique Mk. 1 3× Injection d'adrénaline
Ciel plus dégagé	Shani	N'importe lequel	Détruisez 3 ennemis ARC Obtenez 3 alliages ARC pour Shani	Sac à dos de randonnée (couleur noire) 3 pansements stérilisés 1× Bouclier lumineux
Hors des radars	Shani	N'importe lequel	En un seul tour Visitez un dépôt de terrain Réparer l'antenne sur le toit du dépôt de campagne	Noir et blanc (couleur d'origine) Défibrillateur 2× 10 pièces métalliques
Un mauvais pressentiment	Céleste	N'importe lequel	Trouvez et recherchez n'importe quelle sonde ARC ou ARC Courier	5 ressorts en acier 5 rouleaux de ruban adhésif toilé
Une récolte équilibrée	Céleste	Champs de bataille du barrage	En un seul tour Rendez-vous au bâtiment de la recherche et de l'administration Le laboratoire 1 se trouve à l'étage supérieur, au-dessus de la réception. Recherchez toute trace du projet de recherche agricole	3 composants mécaniques avancés 3 pièces d'arme moyennes 10 ressorts en acier
Une meilleure utilisation	Tian Wen	N'importe lequel	Demande de largage de ravitaillement depuis une station d'appel Pillez un ravitaillement	1× Chargeur léger étendu I 1× Frein de bouche II 1× Stock stable I
Vue d'ensemble du terrain	Shani	Spatioport	En un seul tour Rejoignez l'entrepôt du Jiangsu Trouvez les notes d'expédition dans le bureau du contremaître. Repérez les scanners à l'étage supérieur de la tour de contrôle A6.	1× Clé de l'annexe relative aux essais de barrage 3 tyroliennes 2 grenades fumigènes

			Livrer 1 scanner LiDAR à Shani	
Une nouvelle espèce de plante	Lance	Champs de bataille du barrage	En un seul tour	1× Vita Shot
			Cherchez la nouvelle plante près du Baron Husk dans le Vieux Champ de Bataille Apportez la plante potentiellement toxique à Lance	5× Antiseptique
Une révélation dans les ruines	Lance	Cité enfouie	En un seul tour	1× Tactique Mk. 3 (Soin)
			Cherchez un analyseur ESR dans n'importe quelle pharmacie de Buried City	1× Chargeur de protection contre les surtensions
			Apportez l'analyseur ESR à Lance	
Un symbole d'unification	Céleste	Champs de bataille du barrage	En un seul tour	Tenue d'aviateur (couleur crème poudrée)
			Rejoignez l'avant-poste Formicai dans les champs de bataille du barrage. Repérez le drapeau au poste avancé de Formicai	3 composants Mod 5 rouleaux de ruban adhésif toilé
			Hissez le drapeau sur la petite plateforme surplombant le lac Rouge.	
Un endroit chaleureux pour se reposer	Apollon	Cité enfouie	Localisez le campement abandonné le long de l'autoroute	Tenue Radio Renegade (Variante avec lunettes)
			Recherchez tout signe de survivants. Suivez les balises rouges Examinez la tombe	3× Bruiteur 5 bâtons lumineux bleus 1 chapelet
Après la pluie vient	Céleste	Cité enfouie	Repérez les panneaux solaires inondés près des appartements Grandioso.	5 bâtons lumineux bleus
			Réparer les panneaux solaires à l'aide de 5 fils et de 2 batteries	3× Antiseptique 5× Tissu résistant
Transports blindés	Tian Wen	La Porte Bleue	Atteignez le point de contrôle	Tenue d'aviateur (couleurs bleu et jaune)
			Cherchez une carte d'accès pour patrouille blindée dans les guérites de garde. Rejoignez le tunnel routier près du point de contrôle de la Porte Bleue Trouvez et déverrouillez la porte arrière d'une voiture blindée de patrouille.	3 grenades fumigènes Défibriateur 3x
Retour en haut	Tian Wen	Cité enfouie	Sur The Blue Gate, repérez la tour de guet blanche au sud du complexe d'entrepôts.	1× Renégat I

		Spatioport Champs de bataille du barrage La Porte Bleue	Sur le site de Dam Battlegrounds, repérez la Pattern House. Sur le spatioport, repérez la tour de la tranchée sud. Sur Buried City, indiquez le bâtiment orné de la fresque dans la section Buried Properties.	1x Stable Stock III Munitions moyennes 80x
Les abeilles !	Céleste	La Porte Bleue	En un seul tour Rejoignez l'oliveraie de Blue Gate Cherchez les ruches d'abeilles autour de l'oliveraie.	1x Composants électriques avancés 3 capteurs
Monument brisé	Tian Wen	Champs de bataille du barrage	En un seul tour Rejoignez le lieu sacré près de la casse. Cherchez une boussole près des véhicules en panne Recherchez la cassette vidéo près des conteneurs cylindriques. Recherchez les anciennes rations de campagne dans le camp des Raiders. Remettre la première cassette à Tian Wen Livrer la boussole de la première vague à Tian Wen Livrer les premières rations à Tian Wen	1x Arpège I 1x Compensateur II Munitions moyennes 80x
Construire une bibliothèque	Apollon	Cité enfouie	En un seul tour Localisez la bibliothèque au centre-ville Trouver 1 livre d'amour Trouvez un livre policier Trouvez 1 livre d'aventure	1x Mine explosive 1x Mine à choc 1x Grenade à fusée lourde
Les journaux de Celeste	Céleste	Champs de bataille du barrage	En un seul tour Récupérez les journaux de Celeste à l'avant-poste du marais sud. Récupérez les journaux de Celeste au poste avancé nord surplombant les Lacs Rouges. Remettez 2 journaux à Céleste	1 accélérateur magnétique 3x Pièces d'arme lourde 1x Modules Exodus
Cachette de communication	Shani	Cité enfouie	En un seul tour	Tenue d'aviateur (couleur Crimson Racer)

			Rejoignez la Tour Rouge dans la vieille ville Trouver la cellule de batterie manquante Installez l'élément de batterie dans le générateur. Mettez le générateur sous tension. Démarrez le terminal d'antenne près de la Tour Rouge	Anvil III 40x Munitions lourdes
Creuser la terre	Céleste	Cité enfouie	Localisez les maisons Santa Maria dans la vieille ville Repérez le dépôt mort à l'intérieur de la cour.	2 composants électriques avancés 2 composants haut-parleurs
Prescription du médecin	Lance	N'importe lequel	Se procurer 1 seringue Se procurer 2 antiseptiques Obtenez 1 tissu résistant Obtenez 1 grande molène	3× Injection d'adrénaline 3 pansements stérilisés 1× Chargeur de protection contre les surtensions
Barons dormants	Shani	Champs de bataille du barrage Spatioport La Porte Bleue	Pillez une coquille de baron	3× Bloqueur de porte 3× Petite grenade fumigène
Terre à terre	Shani	N'importe lequel	En un seul tour Visitez un dépôt de terrain Livrer une caisse de campagne à une station de ravitaillement Récupérez la récompense	1× Combat Mk. 1 1× Bouclier moyen
Échos de la crête de la victoire	Céleste	Champs de bataille du barrage	En un seul tour Atteignez la crête de la victoire Récupérez les plans de bataille dans la cachette sous l'autoroute endommagée. Remettez l'écusson du major Aiva à Celeste	6x explosifs rudimentaires Processeur 2x 1x boîte à musique
Espresso	Apollon	N'importe lequel	En un seul tour Trouvez une machine à espresso à démanteler pour récupérer des pièces détachées. Trouvez les pièces détachées pour machine à espresso Apollo	1 cafetière 3 injections d'adrénaline

Yeux dans le ciel	Shani	Champs de bataille du barrage	Sur le champ de bataille du barrage, installez un scanner LiDAR au sommet de la tour de contrôle.	3x Grenade de marquage
		Cité enfouie Spatioport	Sur le spatioport, installez un scanner LiDAR à la tour de communication. Sur Buried City, installez un scanner LiDAR au-dessus de l'enseigne Galleria.	1x Spray Vita 5 bâtons lumineux jaunes
Les yeux rivés sur le prix	Tian Wen	Cité enfouie	Trouvez la terrasse isolée sur le toit, au sud-ouest de la gare du Sud, repérez les bâches bleues. Recâbler le panneau solaire à l'aide de 3 fils.	1 chargeur de fusil à pompe étendu II 1x Chargeur moyen étendu II
Menace vacillante	Céleste	Champs de bataille du barrage	Entrez dans le complexe de production d'électricité près du barrage.	Tenue Radio Renegade (Variante casque)
			Trouvez la salle des générateurs Réparer le générateur	5 pièces d'arme moyennes 3 composants mécaniques avancés
			Repérez le conduit de ventilation. Mettez l'appareil sous tension à l'aide de l'interrupteur situé sous l'escalier.	
Graisser ses paumes	Céleste	Spatioport	Sur le spatioport, repérez les propulseurs de fusée à l'extérieur de l'assemblage de fusées.	Plan de grenade leurre
		Champs de bataille du barrage	Sur Dam Battlegrounds, visitez la salle verrouillée du bâtiment de contrôle du traitement de l'eau.	Composant haut-parleur
		Cité enfouie	Sur Buried City, visitez la zone barricadée au 6e étage du bâtiment des voyages spatiaux.	Composants électriques
Réparations d'écoutes	Shani	N'importe lequel	Réparer les conduites hydrauliques qui fuient près d'une trappe de Raider	1x Clé de trappe Raider
			Cherchez une clé d'écoute près de l'écoute des Raiders.	1x Jumelles
Espionnage industriel	Tian Wen	Cité enfouie	Trouvez la cache d'armes de Tian Wen près de la station-service en périphérie.	Plan directeur Burletta
			Livrez la Burletta au dépôt d'armes ennemi. Installer un micro sur le dépôt d'armes	3 composants mécaniques 3x Pièces d'arme simples
Dans la mêlée	Shani	N'importe lequel	Détruire un sauteur Obtenez un Leaper Pulse Unit	Tenue Radio Renegade (couleur grise) Porte-clés sac à dos (Burger Boy) 1x Vulcano III

				Munitions de fusil à pompe x40
Préserver le souvenir	Céleste	Champs de bataille du barrage	En un seul tour Rejoignez l'épave dans les collines de Formicai Recherche du casque disparu Remettre le casque au mémorial	5x Pièces d'armes simples 5 rouleaux de ruban adhésif toilé 5 aimants
La vie d'un pharmacien	Lance	Cité enfouie	Trouvez la pharmacie Arbusto près de l'autoroute effondrée. Documentez les loisirs du pharmacien. Documentez la famille du pharmacien Consignez les goûts du pharmacien Documenter les compétences du pharmacien	1 défibrillateur 1x Chargeur de protection contre les surtensions 3 pansements stérilisés
Perdu dans la transmission	Shani	Spatioport	En un seul tour Visitez la tour de contrôle A6 Atteignez le sommet de la tour de contrôle A6 Établissez une connexion depuis le terminal	Mousqueton
Condamné à mort	Tian Wen	Cité enfouie	Rejoignez les entrepôts Su Durante dans la périphérie de la ville enfouie Cherchez la cache de Tian Wen près des entrepôts. Suivez les indices	Choke de fusil de chasse II Poignée inclinée II
Correction du marché	Tian Wen	Cité enfouie	En un seul tour Trouvez la cache près de la gare de Marano. Sabotez la cache	1x Silencieux II 1x Chargeur léger étendu I 1x Compensateur I
Produits médicaux	Lance	Spatioport Cité enfouie Champs de bataille du barrage	Sur le spatioport, cherchez 2 conteneurs dans les salles d'examen du bâtiment des départs. Cherchez 3 conteneurs dans l'hôpital de la ville enfouie Sur Dam Battlegrounds, fouillez 2 conteneurs dans la salle médicale du bâtiment Recherche et Administration.	Porte-clés sac à dos (Banane) Défibrillateur 3x 2x Vita Shot
Signaux mixtes	Shani	N'importe lequel	Détruire un géomètre ARC	1x Cape photoélectrique

			Obtenez 1 coffre-fort d'arpenteur	1x Clé de trappe Raider
Notre présence là-haut	Shani	Champs de bataille du barrage	En un seul tour Visitez la Maison Modèle dans le Dam Trouvez et actionnez l'interrupteur d'alimentation Terminez l'installation de l'antenne sur le toit.	Clé de l'hôtel de ville de la ville enterrée Clé de trappe Raider 3x Mine à choc
Sortir de l'ombre	Shani	N'importe lequel	Détruire un Rocketeer Obtenez un pilote de Rocketeer	3x Chargeur de protection contre les surtensions 2x Meute de loups
Panne de courant	Céleste	Spatioport	En un seul tour Trouvez le poste de transformation électrique au sud du spatioport. Trouvez le moindre signe de l'ingénieur disparu. Installez le fusible Rétablissez le courant	Tenue Radio Renegade (Variante sac) 5 fils Composé explosif x5 Huile 5x
Prescriptions du passé	Lance	Spatioport	En un seul tour Visitez le bâtiment des départs du spatioport Trouvez la salle d'examen médical à l'intérieur du bâtiment des départs. Rechercher les documents	Bouclier lourd Tactique Mk. 3 (Soin) 3 injections d'adrénaline
Passage sûr	Apollon	N'importe lequel	Détruisez 2 ennemis ARC à l'aide d'une grenade explosive.	5x Petite grenade fumigène 3 grenades à shrapnel Kit de barricade 3x
Source de la contamination	Céleste	Champs de bataille du barrage	Rejoignez le bâtiment de traitement des eaux du barrage. Recherchez la prise d'eau pour le déversement des crues près du marais. Examinez tout objet suspect	5 ressorts en acier 5 rouleaux de ruban adhésif toilé 1x Composants Mod
Des étincelles jaillissent	Apollon	N'importe lequel	Détruisez un Hornet avec une grenade à déclenchement ou une grenade à explosion instantanée	4x explosifs rudimentaires Processeur 2x

				Plan de déclenchement de grenade
Record direct	Céleste	Champs de bataille du barrage	<p>Atteignez la crête de la victoire</p> <p>Trouvez l'ancien piège à impulsion électromagnétique</p> <p>Désactiver le premier interrupteur d'alimentation Désactivez le deuxième interrupteur d'alimentation Désactiver le troisième interrupteur d'alimentation Désactivez le piège à impulsion électromagnétique</p>	<p>5 pièces d'arme moyennes</p> <p>3 composants mécaniques avancés</p>
Commutation de l'alimentation	Céleste	Spatioport	<p>En un seul tour</p> <p>Trouvez les tunnels sous le spatioport</p> <p>Trouvez et actionnez la vanne dans les tunnels sous le spatioport.</p>	<p>Tenue Radio Renegade (couleur bleue)</p> <p>Clé de la tour de la tranchée du spatioport</p> <p>Carburant synthétisé x3</p>
L'outil adéquat	Tian Wen	N'importe lequel	<p>Détruire une boule de feu</p> <p>Détruire un frelon</p> <p>Détruire une tourelle</p>	<p>Émote d'encouragement</p> <p>1x Stitcher II</p> <p>1x Chargeur léger étendu I</p>
Le fond du problème	Céleste	Cité enfouie	<p>En un seul tour</p> <p>Rendez-vous au bâtiment de recherche</p> <p>Cherchez la chambre forte des semences dans la « pièce avec une vue imprenable ».</p> <p>Remettez l'échantillon de semences expérimentales à Céleste</p>	<p>Porte-clés sac à dos (Succulente)</p> <p>1 000</p>
Le coffre du Major	Tian Wen	Champs de bataille du barrage	<p>En un seul tour</p> <p>Recherchez les souvenirs du major Aiva dans les appartements situés au nord-ouest du barrage.</p> <p>Remettez les souvenirs du major Aiva à Tian Wen</p>	Plan directeur de Hullcracker
Le trio gagnant	Shani	N'importe lequel	<p>Détruire une guêpe</p> <p>Procurez-vous un Wasp Driver pour Shani</p> <p>Détruire un frelon</p>	<p>Tenue d'origine (couleur camouflage orange)</p> <p>1x Clé de trappe Raider</p> <p>Défibrillateur 2x</p>

			Trouvez un chauffeur de Hornet pour Shani Détruire un mouchard Procurez-vous un scanner de délation pour Shani	1x Clé de la tour de contrôle du barrage
Hommage à Tolède	Céleste	N'importe lequel	Procurez-vous une tige de puissance pour Celeste	Clé de la salle du personnel du barrage
demi-tour	Céleste	Spatioport	Rendez-vous à la tour de la tranchée nord Localisez et téléchargez les fichiers de chantage sur Celeste.	2x Pièces d'arme lourde 2 pièces d'arme moyennes
Initiative inattendue	Tian Wen	Cité enfouie	En un seul tour Rejoignez les appartements Grandioso dans la ville enfouie Recherchez le capteur d'humidité sur le toit des appartements Grandioso. Rejoignez la Piazza Roma dans la ville enfouie Recherchez un capteur de nutriments dans les jardins délabrés sur les toits de la Piazza Roma. Apporter un humidimètre à Tian Wen Livrer le compteur de nutriments à Tian Wen	Il Toro I Munitions de fusil à pompe x40 Choke de fusil de chasse II
Jardin laissé à l'abandon	Céleste	Champs de bataille du barrage	En un seul tour Rendez-vous au complexe du dôme hydroponique Accédez aux archives de données dans l'un des dômes. Téléversez les données sur le terminal informatique de n'importe quel dépôt de terrain.	3 composants mécaniques avancés 3x Pièces d'arme lourde 5x Boîte
Problèmes d'eau	Céleste	Champs de bataille du barrage	En un seul tour Repérez le tunnel d'accès en cas d'inondation sous le balcon du lac Rouge. Localisez la prise d'eau du réseau d'approvisionnement du district.	3 composants mécaniques 3x Pièces d'arme simples 3 ressorts en acier
Ce qui se passe	Apollon	N'importe lequel	Détruisez tout ARC à l'aide d'un brûleur à boule de feu.	Fixation pour sac à dos (boîtes de conserve) 3x Grenade incendiaire 2x Bruiteur

Ce que nous avons laissé derrière nous	Tian Wen	Cité enfouie	Sur Buried City, fouillez 2 conteneurs dans le camp des Raiders sous le parking.	1x Frein de bouche II
		Champs de bataille du barrage	Sur Dam Battlegrounds, recherchez tout élément important dans l'avant-poste du marais sud.	1x Poignée verticale II
		Spatioport	Sur le spatioport, cherchez des objets importants dans la cachette de Bilguun, à côté du dépôt de conteneurs.	1x Stable Stock II
Ouvrir la voie	Apollon	Champs de bataille du barrage	Rendez-vous dans n'importe quel bâtiment ENELICA	1x Clé de trappe Raider
		Porte bleue	Cherchez un tableau d'affichage avec une note du chercheur.	3x Grenades chercheuses
		Cité enfouie	Sur Buried City, accédez au dernier étage au-dessus du Convinio, Piazza Roma. Trouvez l'appartement du chercheur et recherchez toutes les données de recherche.	1x Composants électriques avancés
Déchiffrer les données	Shani	Spatioport	Utilisez le décrypteur magnétique dans le bâtiment de contrôle du carburant	Défibrillateur 3x
			Rejoignez le bâtiment des arrivées du spatioport. Utilisez le décrypteur magnétique au dernier étage du bâtiment des arrivées	3x Trailblazer
révolutionnaire	Apollon	La Porte Bleue	Entrez dans la pièce verrouillée du Pic du Pèlerin	Tenue de gardien (couleur mandarine)
			Fouillez la pièce à la recherche de toute étude de construction. Trouvez le bâtiment représenté sur le tableau blanc Photographiez le projet de logement abandonné	1x Power Rod
Un sentier toxique	Shani	Champs de bataille du barrage	Retournez à la prise d'eau située sous le bâtiment de contrôle du traitement de l'eau.	1x Tactical Mk. 2
			Fouillez le marais à la recherche de traces de l'origine du tonneau. Prenez une photo du camion-tonneau	3 tyroliennes
			Fouillez le coffre à la recherche d'indices sur l'identité du saboteur.	3x Mine à impulsion 3x Mine à gaz
L'odeur de la corruption	Shani	Spatioport	En un seul tour	Tenue de gardien (couleur bleue)
			Rejoignez le hall sud-ouest du bâtiment des départs Trouvez le vestiaire du personnel	1x Désodorisant 1x Clé de la salle du personnel du barrage

			<p>Fouillez la pièce à la recherche d'indices permettant d'identifier le saboteur.</p> <p>Rejoignez les tunnels situés sous le spatioport.</p> <p>Utilisez la clé sur n'importe quel terminal de vidage pour désactiver le protocole de contournement.</p>	3x Bruiteur
Le rêve pur	Apollon	Spatioport Porte bleue	<p>Sur le spatioport, cherchez 4 conteneurs dans les tunnels souterrains.</p> <p>Localisez et surveillez tout système de filtration dans les tunnels.</p> <p>Sur la Porte Bleue, visitez le bunker de maintenance.</p> <p>Surveillez le système de purification dans le bunker.</p> <p>Trouvez et photographiez les plans dans le bunker.</p>	<p>1x Date limite</p> <p>3x Spectaculaire</p> <p>3x Grenades à fusée lourde</p>

(Traduction : © Google Translate)

Équipement

L'équipement joue un rôle essentiel dans votre survie et vos combats en surface. Qu'il s'agisse d'augmenter votre capacité de transport ou de vous défendre contre les ARC et autres Raiders, chaque pièce d'équipement est cruciale dans votre arsenal.

Les **Modules** permettent à votre Raider d'augmenter principalement sa capacité de transport, sa charge utile et sa compatibilité avec les boucliers. Certaines améliorations offrent des avantages supplémentaires. Il est impossible de modifier les améliorations à la surface.

Les Raiders utilisent des **Boucliers** pour se protéger des dégâts subis à la surface. Certains boucliers réduisent la mobilité au profit d'une protection accrue. Des améliorations sont nécessaires pour porter les boucliers haut de gamme.

Tous les Raiders utilisent des objets de soin (**Bandages**, **Adrénaline**, etc.) pour survivre à la surface. Certains objets soignent la santé, d'autres rechargent le bouclier, et d'autres encore l'endurance.

Vous disposez de deux types d'objets à usage rapide :

- les utilitaires
- les gadgets.

Ces deux types visent à résoudre tous les problèmes que vous pourriez rencontrer à la surface, qu'ils viennent d'autres Raiders ou de l'ARC.

Les **grenades** sont des engins à lancer utilisés pour blesser les Raiders et les ARC ou à des fins utilitaires non destructives (par exemple, pour créer un écran de fumée, distraire les ARC ou éclairer une zone). En cas de besoin, certaines pièces d'ARC ou du butin récupéré peuvent être lancés et utilisés comme grenades de fortune.






Il existe deux types de **pièges** : les pièges laser et les mines. Les deux sont très efficaces contre les ARC et les Raiders. Grâce à la compétence **Démineur**, les Raiders peuvent désamorcer les pièges adverses.

Les Marchands

À Speranza, chacun poursuit ses propres objectifs. Les Marchands ne font pas exception. Certains restent attachés au passé, animés par une lueur d'espoir et un sens moral. D'autres se sont endurcis et ne pensent qu'à leur propre intérêt.

Ce qui compte pour vous, c'est que les Marchands vous emploient.

Ils vous proposeront des quêtes pour collecter des ressources précieuses à la surface, et en échange, vous découvrirez peu à peu qui ils sont et quelle est leur vision pour Speranza.

Nom	Image	Vend
Céleste		Graine  cambiste <ul style="list-style-type: none"> • Matériaux de base • Matériaux de surface
Shani		Crédit  cambiste <ul style="list-style-type: none"> • Augmentations • Modifications d'armes • Articles médicaux • Clé de trappe Raider
Tian Wen		Pièce de monnaie  cambiste <ul style="list-style-type: none"> • Armes • Munitions • Modifications d'armes
Lance		Pièce de monnaie  cambiste <ul style="list-style-type: none"> • Augmentations • Boucliers • Articles médicaux
Apollon		Pièce de monnaie  cambiste <ul style="list-style-type: none"> • Gadgets • Grenades

L'Atelier

L'atelier vous permet de fabriquer de l'équipement, des armes, des objets et des consommables.

Vous commencez avec l'établi, une station gratuite qui vous permet de fabriquer des armes de base et la plupart des types de munitions, et **Coquillard** le coq, qui collecte passivement des matériaux de base pendant que vous explorez la surface.

Chaque station nécessite des matériaux différents pour sa construction et son amélioration (jusqu'au niveau 3) et débloque de nouveaux objets à fabriquer. Certains objets devront être débloqués en trouvant leur plan et en atteignant un niveau de station spécifique.

Coquillard

Coquillard le coq est un résident de l'atelier depuis votre arrivée, et probablement bien avant. Il rapportera périodiquement des matériaux d'origines diverses qu'il partagera avec vous.

Coquillard vous propose des pièces métalliques, du tissu, des pièces en plastique, des produits chimiques, des pièces en caoutchouc et des graines assorties.

Vous devrez passer au moins 1 minute dans un raid pour recevoir quoi que ce soit. Se rendre (abandonner quand on est KO) 5 secondes après le début d'un raid ne vous rapportera rien.

Le montant maximum que vous recevez correspond à toute durée de raid supérieure à 15 minutes. Donc, que vous y consacriez 15 minutes ou 40 minutes, vous obtiendrez la même quantité de récompenses. Le temps correspond au temps passé dans le raid, et non à la durée totale du raid. Si vous apparaissez dans un raid lorsqu'il reste 18 minutes et que vous vous extrayez lorsqu'il reste 11 minutes dans le raid, vous obtiendrez les ressources pour avoir été dans le raid pendant plus de 6 minutes, et non plus de 15 minutes.

Remarque : Coquillard peut contenir jusqu'à 50 exemplaires de chaque objet, y compris les graines assorties, même si l'interface utilisateur affiche une capacité de 100 pour les graines assorties.

L'arbre de compétences

Un Raider, c'est bien plus que son équipement. Vous pouvez aussi investir de l'expérience dans un arbre de compétences proposant trois spécialisations distinctes :

- Condition physique
- Survie
- Mobilité.

Répartissez vos points entre les branches de cet arbre comme bon vous semble pour créer un personnage unique. Le nombre maximal de points de compétence par défaut est de 76, obtenu aux niveaux 0 à 75. Cependant, la réalisation de projets peut octroyer des points de compétence bonus au-delà du maximum. Actuellement, le seul projet est l'**Expédition**, qui octroie 1 point de compétence pour chaque 1 000 000 de valeur de réserve (objets et pièces ajoutés), jusqu'à un maximum de 5 points de compétence supplémentaires. Peut être réinitialisé en échange de pièces, 2 000 pièces par point de compétence, mais il n'existe aucune option pour réinitialiser des nœuds spécifiques ; il faut réinitialiser l'arbre entier.

(Traduction : © Google Translate)

A suivre... 😊

Annexe 1 - Les commandes PC/PS5/XBOX

(source : <https://www.julsa.fr/arc-raiders-controles-complets-pour-pc-et-controleur>)

Commandes complètes pour clavier et souris (PC)

Voici les commandes complètes pour ARC Raiders si vous jouez sur un clavier et une souris.

Action	Entrée
Menu	Esc
Articles	Q
Arme 1	1
Arme 2	2
Arme de mêlée	3
Recharger l'arme	R
Interagir	E
Torche	F
Emote	G
Non armé	H
Basculer le ping global	K
Inventaire	Onglet
Bouger	W / A / S / D
Sprint	Décalage vers la gauche
Accroupir (maintenir)	Ctrl
S'accroupir (basculer)	C
Glisser (pendant le sprint)	Ctrl

Action	Entrée
Dodge Roll	Alt gauche
Échange d'épaule	X
Bascule S'accroupir	C
Chat de proximité	B
Toggle Walk	V
Sauter	Barre d'espace
Pousser pour parler	Z
Carte	M
Feu / Lancer / Déployer	Bouton gauche de la souris
Viser	Bouton droit de la souris
Ping	Molette de défilement de la souris (presse)
Sélectionnez l'arme suivante	Défilement de la souris vers le haut
Sélectionnez l'arme précédente	Défilement de la souris vers le bas





















Contrôles complets pour contrôleur (PS5 et Xbox)

Voici les commandes complètes pour ARC Raiders, que vous jouiez sur une manette Xbox ou PlayStation :

Action	Sur Xbox	Sur PlayStation
Feu / Lancer / Déployer	RT	R2
Ping	RB	R1
Viser	LT	L2
Articles	LB	L1

Action	Sur Xbox	Sur PlayStation
Inventaire / Carte (retenir)	Bouton d'affichage	Pavé tactile
Menu du jeu	Bouton de menu	Bouton Options
Non armé (maintenir) / Échanger une arme / Équiper une arme	Y	Triangle
Interagir / Recharger	X	Carré
Accroupir (basculer) / Dodge Roll (double presse)	B	Cercle
Sauter	Un	X
Emote	D-Pad vers le haut	D-Pad vers le haut
Torche	D-Pad Droit	D-Pad Droit
Arme de mêlée	D-Pad gauche	D-Pad gauche
Push to Talk (chat vocal de proximité)	D-Pad vers le bas	D-Pad vers le bas
Déplacer le personnage	Joystick gauche (mouvement)	Joystick gauche (mouvement)
Sprint (basculer)	Joystick gauche (presse)	Joystick gauche (presse)
Caméra	Joystick droit (Mouvement)	Joystick droit (Mouvement)
Échange d'épaule	Joystick droit (presse)	Joystick droit (presse)

Icônes des commandes de la PS5

 Déséquiper (maintenir) / Changer / Équiper l'arme	 Emote
 S'accroupir / Se relever	 Torche
 Esquiver (double appui)	 Push-To-Talk (Chat vocal de proximité)
 Sauter	 Arme de corps à corps
 Interagir / Recharger	 Changer d'épaule
 Tirer/ Lancer / Déployer	 Sprinter (activer/désactiver)
 Viser (maintenir)	 Inventaire / Carte (maintenir)
 Marquer	 Menu du jeu
 Objets	
 +  Appuyer pour parler	 CHAT (MAINTENIR)

Annexe 2 - Les ARC

ENCYCLOPÉDIE — ARC **ENTRÉE** ENTRÉES LIÉES

OPÉRATIONS

ARC

Depuis que des machines tombent du ciel, ceux qui errent à la Surface les désignent sous un même nom : ARC. Baptisées ainsi en raison des formes arquées qu'elles affichent sur les radars lorsqu'elles entrent depuis l'orbite, les machines ARC sont apparues sur Terre au début de la **Première vague**, marquant la fin soudaine et dévastatrice de l'ère d'espérance du **Soleil levant**.

Bien que les Raiders ne puissent que spéculer sur la nature exacte des opérations de l'ARC, il a été largement observé que ses machines sondent le sol en grand nombre avant de récolter les ressources naturelles avec une efficacité dévastatrice. Tout changement soudain dans les opérations de l'ARC constitue une source de grande inquiétude.

Bien que de nombreux efforts ont été déployés pour étouffer la nouvelle, des rumeurs se sont répandues rapidement à travers tout Speranza.

Les Raiders sont engagés dans une course à l'armement constante avec ses ennemis orbitaux, cherchant à les surpasser grâce à des armes avancées et des tactiques plus affinées.

ENCYCLOPÉDIE — ARC **ENTRÉE** ENTRÉES LIÉES

12 822 76/800 0 18 Jordan_DNeal

MOUCHARD

GUÊPE
FRELON
POP
BOLIDE
TIQUE
TOURELLE
ARTIFICIER


SÉCURITÉ

MOUCHARD

Tout aussi agaçant que vigilant, le Mouchard est un drone de reconnaissance sans arme, doté d'une technologie de détection avancée. On le trouve souvent en train de patrouiller dans des zones stratégiques ou d'effectuer des repérages pour d'autres unités ennemies. S'il détecte une menace humaine, il appelle des renforts en orbite.

La capacité des Mouchards à appeler des renforts en fait la cible prioritaire des Raiders souhaitant éviter une intensification des combats. Cependant, certains Raiders sont connus pour les provoquer intentionnellement afin de récupérer plus facilement des pilotes de Guêpes et de Frelons.

Le scanner de Mouchard, composant phare de ce drone, a été adapté par bien des Raiders. Il se déclenche notamment lorsqu'il est lancé, appelant des renforts qui ciblent toute menace détectée à proximité du scanner.



RETOUR CHANGER DE CATÉGORIE

CHAT (MAINTENIR) 0

p3401

ENCYCLOPÉDIE ARC **ENTRÉE** ENTRÉES LIÉES

12 822 76/800 0 19 Jordan_DNeal

MOUCHARD

GUÊPE

FRELON

POP

BOLIDE

TIQUE

TOURELLE

ARTIFICIER


R2

SÉCURITÉ
GUÊPE

La Guêpe est un petit drone à propulsion qui patrouille en formation aérienne ordonnée avec d'autres Guêpes, et parfois un Frelon. En cas d'attaque, elles adoptent un schéma de vol imprévisible, ce qui en fait des cibles difficiles à abattre. Elles sont équipées d'armes légères et semblent scanner activement leur environnement à la recherche de menaces, confondant parfois des statues humanoïdes avec des Raiders.

Les propulseurs de la Guêpe sont exposés et dénués de blindage, offrant aux Raiders expérimentés un moyen sûr de les abattre.

Bien que l'intérieur du drone soit assez simple, son moteur central et son unité d'alimentation valent la peine d'être démontés. Les Raiders tirent parfois dessus pour en faire un explosif improvisé, et divers bricoleurs de Toledo l'utilisent pour concevoir des dispositifs plus avancés.



RETOUR CHANGER DE CATÉGORIE

CHAT (MAINTENIR)

p3401

ENCYCLOPÉDIE ARC **ENTRÉE** ENTRÉES LIÉES

12 822 76/800 0 19 Jordan_DNeal

MOUCHARD

GUÊPE

FRELON

POP

BOLIDE

TIQUE

TOURELLE

ARTIFICIER


R2

SÉCURITÉ
FRELON

Le Frelon est un petit drone aérien équipé d'un blindage protecteur à l'avant. Il est doté d'une arme à décharge électrique qui étourdit et inflige des dégâts à ses cibles.

Comme pour la Guêpe, endommager ses propulseurs réduit ses capacités de vol. Mais comme les propulseurs avant sont protégés par un blindage, vous devrez avoir la main sûre et tirer avec précision pour les atteindre.

Le pilote de Frelon est un composant interne utile du drone. **Apollo** pense qu'il sert à contrôler le comportement de la machine et à produire les décharges électriques de ses armes. Lancer un pilote de Frelon sur un ennemi provoque une décharge immédiate qui étourdit la cible.



RETOUR CHANGER DE CATÉGORIE

CHAT (MAINTENIR)

p3401

ENCYCLOPÉDIE ARC

12 822 76/800 0 18 Jordan_DNeal

MOUCHARD

GUÈPE

FRELON

POP

BOLIDE

TIQUE

TOURELLE

ARTIFICIER

R2

RETOUR CHANGER DE CATÉGORIE

CHAT (MAINTENIR)


p3401

SÉCURITÉ

POP

Le Pop est une petite machine roulante non blindée, souvent comparée au Bolide. C'est un ennemi rapide et impulsif qui se déplace souvent en essais.

Le Pop n'a pas l'air très soucieux de sa propre sécurité. Il transporte une charge explosive qui « explose » à l'impact, brûlant tout Raider qui se laisse approcher de trop près.



ENCYCLOPÉDIE ARC

ENTRÉE ENTRÉES LIÉES

12 822 76/800 0 18 Jordan_DNeal

MOUCHARD

GUÈPE

FRELON

POP

BOLIDE

TIQUE

TOURELLE

ARTIFICIER

BONDISSEUR

R2

RETOUR CHANGER DE CATÉGORIE

CHAT (MAINTENIR)


p3401

SÉCURITÉ

BOLIDE

Le Bolide est une machine ARC rapide en forme de boule, généralement observée en train de rouler à l'intérieur des bâtiments. Elle crache du feu sur toute menace perçue à proximité, rôtissant quiconque n'est pas doté de matériaux résistants au feu.

Grâce à leur vitesse et à leur lance-flammes, ils peuvent causer de sérieux ennuis aux Raiders, notamment lorsqu'ils sont en groupe ou accompagnés de Tiques.



ENCYCLOPÉDIE — ARC

12 822 76/800 0 18 Jordan_DNeal

GUÊPE

FRELON

POP

BOLIDE

TIQUE

TOURELLE

ARTIFICIER

BONDISSEUR

BASTION

RETOUR CHANGER DE CATÉGORIE

CHAT (MAINTENIR)

p3401


SÉCURITÉ

TIQUE

Véritable fléau pour quiconque tient à son intimité physique, la Tique est une petite machine arachnéenne qui bondit sur les Raiders et grignote toute parcelle de peau dénudée. On la trouve principalement en intérieur, rampant sur les murs et les plafonds.

La Tique est une créature parasitaire implacable, qui attaque souvent par petits groupes. Bien qu'une Tique isolée puisse facilement être écrasée, affronter une horde est une tout autre histoire.

Autrefois, Lance collectionnait les Tiques détruites « parce qu'elles sont mignonnes », et les suspendait aux poutres ou les utilisait comme décorations dans ses plantes. Il a abandonné cette habitude lorsque les enfants refusaient d'entrer dans sa clinique.



ENCYCLOPÉDIE — ARC

12 822 76/800 0 18 Jordan_DNeal

FRELON

POP

BOLIDE

TIQUE

TOURELLE

BASTION

SENTINELLE

RETOUR CHANGER DE CATÉGORIE

CHAT (MAINTENIR)


p3401

SÉCURITÉ

TOURELLE

Rudimentaire et statique, la Tourelle se trouve dans des bâtiments un peu partout dans la Région de la rouille. Cette unité est équipée d'un scanner à balayage et d'une arme capable de tirer des rafales de balles.

Bien que gênant, le scanner de la Tourelle émet une lumière visible, ce qui permet aux Raiders attentifs de l'éviter. Il n'est pas non plus particulièrement difficile à détruire s'il est repéré à temps.



ENCYCLOPÉDIE — ARC

12 822 76/800 0 18 Jordan_DNeal

POP

BOLIDE

TIQUE

TOURELLE

ARTIFICIER

BONDISSEUR

BASTION

SENTINELLE

REINE

RETOUR CHANGER DE CATÉGORIE


CHAT (MAINTENIR)

p3401

SÉCURITÉ

ARTIFICIER

Sinistre machine blindée d'artillerie lourde arpentant les cleux, l'imposant Artificier domine les étendues ouvertes grâce à ses puissants lance-missiles. Il peut viser les Raiders à distance, créant ainsi des zones à haut risque qui les obligent à rester en mouvement ou à chercher à se mettre à couvert.



ENCYCLOPÉDIE — ARC

12 822 76/800 0 18 Jordan_DNeal

BOLIDE

TIQUE

TOURELLE

ARTIFICIER

BONDISSEUR

BASTION

SENTINELLE

REINE

MATRIARCHE

RETOUR CHANGER DE CATÉGORIE


CHAT (MAINTENIR)

p3401

SÉCURITÉ

BONDISSEUR

Le Bondisseur est une brute quadrupède agile, que l'on trouve souvent en train d'arpenter les zones dégagées. Il est capable de générer une puissante onde de choc qui frappe toute personne à proximité et peut bondir sur les Raiders depuis des distances impressionnantes. Depuis toujours, la plupart des Raiders ont pris l'habitude de l'éviter complètement.



ENCYCLOPÉDIE — ARC

12 822 76/800 0 18 Jordan_DNeal

LI

TIQUE

TOURELLE

ARTIFICIER

BONDISSEUR

BASTION

SENTINELLE

REINE

MATRIARCHE

DÉCHIQUEUSE

R2

RETOUR CHANGER DE CATÉGORIE


CHAT (MAINTENIR)

p3401

SÉCURITÉ

BASTION

Recouvert d'un blindage épais, le Bastion est une véritable forteresse sur pattes. Bien qu'il soit lent, il domine complètement la zone qu'il patrouille grâce à ses tirs de mitrailleuse lourde, déchiquetant quiconque ose se mettre en travers de sa route.



ENCYCLOPÉDIE — ARC

12 822 76/800 0 18 Jordan_DNeal

LI

TOURELLE

ARTIFICIER

BONDISSEUR

BASTION

SENTINELLE

REINE

MATRIARCHE

DÉCHIQUEUSE

R2

RETOUR CHANGER DE CATÉGORIE


CHAT (MAINTENIR)

p3401

SÉCURITÉ

SENTINELLE

Avec son blindage léger, la Sentinelle est relativement exposée, mais il peut être difficile pour les Raiders de s'en approcher suffisamment pour effectuer un tir précis. Réduire la distance sans se faire prendre peut s'avérer risqué.



ENCYCLOPÉDIE — ARC

12 822 76/800 0 18 Jordan_DNeal

TOURELLE

ARTIFICIER

BONDISSEUR

BASTION

SENTINELLE

REINE

MATRIARCHE

DÉCHIQUETEUSE

R2

RETOUR CHANGER DE CATÉGORIE


CHAT (MAINTENIR)

p3401

SÉCURITÉ

REINE

La Reine est une créature massive à six pattes, souvent observée en train de protéger les Récolteurs. Avec son apparence imposante, ses attaques extrêmement puissantes et son contrôle stratégique de la zone, la Reine est un véritable fleau métallique.



ENCYCLOPÉDIE — ARC

12 822 76/800 0 18 Jordan_DNeal

TOURELLE

ARTIFICIER

BONDISSEUR

BASTION

SENTINELLE

REINE

MATRIARCHE

DÉCHIQUETEUSE

R2

RETOUR CHANGER DE CATÉGORIE


CHAT (MAINTENIR)

p3401

SÉCURITÉ

MATRIARCHE

À côté de la Matriarche, la Reine semble presque sympathique. Cette terreur colossale domine le champ de bataille avec des barrages impitoyables qui perturbent la vision, paralysent les mouvements et déchiquètent les Raiders.




ENCYCLOPÉDIE ARC **ENTRÉE** ENTRÉES LIÉES

12 822 76/800 0 18 Jordan_DNeal

SÉCURITÉ

DÉCHIQUETEUSE

Lorsque cette implacable menace a été rencontrée pour la première fois dans le complexe de Stella Montis, elle n'a abandonné derrière elle qu'une trainée de cadavres de Raiders. Les rares survivants l'ont surnommée « Déchiqueteuse », un surnom pas très original, mais terriblement évocateur.



TOURELLE

ARTIFICIER

BONDISSEUR

BASTION

SENTINELLE

REINE

MATRIARCHE

DÉCHIQUETEUSE

RETOUR CHANGER DE CATÉGORIE

CHAT (MAINTENIR)

p3401

ENCYCLOPÉDIE ARC


12 822 76/800 0 18 Jordan_DNeal

INDUSTRIEL

SONDE ARC

Connues à travers la Région de la rouille pour leurs signaux stridents, les Sondes sont dépêchées régulièrement afin de collecter des échantillons et des données du sol avant de retourner en orbite.

Bien que l'on ignore quelles ressources spécifiques l'ARC recherche, la plupart des gens prient pour que celles-ci ne se trouvent pas dans la Région de la rouille.



SONDE ARC

CONVOYEUR ARC

GUETTEUR ARC

RETOUR CHANGER DE CATÉGORIE

CHAT (MAINTENIR)

p3401

ENCYCLOPÉDIE — ARC


12 822 76/800 0 18 Jordan_DNeal

INDUSTRIEL

CONVOYEUR ARC

Fendant les cieux à la vitesse de l'éclair, les Convoyeurs ARC sont réputés pour transporter des marchandises de petite taille entre des sites non identifiés. Il arrive parfois que les Convoyeurs tombent en panne, s'écrasent au sol et dégagent d'épais panaches de fumée vers le ciel.

Lorsqu'on les a éventrés, on a découvert que les Convoyeurs contenaient des échantillons de terre et ce qui ressemblait à des pièces détachées de machines.



RETOUR CHANGER DE CATÉGORIE

CHAT (MAINTENIR)

p3401


ENCYCLOPÉDIE — ARC

12 822 76/800 0 18 Jordan_DNeal

INDUSTRIEL

GUETTEUR ARC

Insaisissable et mystérieux, le Guetteur ARC est considéré par les Raiders comme une source inépuisable de technologies ARC de grande valeur.



RETOUR CHANGER DE CATÉGORIE

CHAT (MAINTENIR)

p3401

Annexe 3 - Ressources diverses

- [Le forum de JeuxVideo.com](#)
- Les communautés Reddit [historique](#) / [nouvelle](#)
- [ARCtracker](#)
- [La map interactive](#)
- [LE GoogleDoc de référence](#) (SCRAPPY c'est **Coquillard** dans la VF).
- [Le Discord de ARC Raiders France](#)

Annexe 4 - Patch Notes



Patch Notes



Risque et récompense

29 juillet 2025



Équilibrage du combat après le TT2

27 juin 2025

Équilibrage du combat après le TT2

27 juin 2025

Salut !

Je suis SprinkleMountain, spécialiste des armes, et l'un des concepteurs des combats sur ARC Raiders.

Depuis le deuxième test technique (TT2), nous travaillons d'arrache-pied en préparation du lancement. Nous ajoutons du contenu, perfectionnons ce qui est déjà en place et veillons à ce que les affrontements soient aussi palpitants, équitables et gratifiants que possible. Cela implique un travail d'équilibrage considérable, basé sur des tonnes de données et les commentaires que nous avons recueillis auprès des nombreuses personnes qui ont rejoint le jeu, y ont participé et en ont repoussé les limites ! Si vous avez participé au TT2, surveillez votre messagerie électronique, car nous prévoyons d'envoyer de nouveaux questionnaires par petites vagues afin d'en apprendre davantage sur vos expériences et vos attentes !

L'une des nombreuses leçons que nous avons tirées du TT2, c'est que certaines armes et certains gadgets contournaient les règles d'une façon qui ne cadrerait pas avec nos objectifs de conception, soit en rendant les combats trop rapides et déséquilibrés, soit en n'offrant aux joueurs ni le temps ni les outils nécessaires pour réagir. Et par « règles », j'entends les piliers du combat, les principes directeurs qui définissent l'expérience ARC Raiders lors des affrontements contre des êtres humains ou des machines à la Surface.

Notre combat repose sur le rythme et la fluidité. Cela signifie que l'action doit pouvoir s'intensifier peu à peu tout en laissant le temps de souffler, et non pas exploser d'un seul coup et se terminer instantanément. Nous voulons privilégier ces moments où deux joueurs se livrent à un véritable duel, analysant les actions de l'autre et y répondant à leur tour. Or, la cadence ultrarapide et le TTK court d'armes telles que l'Arpège et la Tempête ne laissaient aucune place à ce genre de situations. Nous sommes donc en train de les ajuster afin de rétablir cette fluidité.

Nous réfléchissons aussi sérieusement à la portée et à la polyvalence. Votre arsenal devrait influencer la façon dont vous vous déplacez, les combats que vous entreprenez et la manière dont vous les remportez. Même si l'Enclume fait partie de mes armes préférées, elle était un peu trop performante à longue portée, au point de se substituer à nos fusils. De même, nous avons constaté que nos fusils à pompe éclipsaient nos mitraillettes. Nous voulons que les fusils à pompe restent viables, peut-être plus qu'ils ne le sont en général dans les jeux JcJ, mais nous sommes allés trop loin. Le Vulcano frappait trop fort, trop vite et de trop loin. Nous sommes donc en train de retravailler sa cadence de base, sa dispersion et la façon dont les dégâts diminuent avec la distance, tout en vous laissant la possibilité de le modifier pour qu'il reste aussi redoutable qu'avant.

Et oui, vous aviez raison. Les boucliers lourds étaient beaucoup trop puissants, et le changement de bouclier bien trop efficace.

Nous avons hâte de vous dévoiler encore plus de nouveautés lors du lancement !

Nouveaux outils, nouveaux jouets, nouvelles expériences : nous préparons du contenu qui répondra à vos attentes, du moins nous l'espérons, et vous offrira encore plus d'options à fabriquer et à emporter lors de vos missions à la Surface.

Même si octobre vous semble encore loin, pour moi, c'est une véritable course contre la montre afin de vous offrir une expérience qui en vaut la peine !

Merci de nous accompagner dans cette aventure !

SprinkleMountain

Risque et récompense

29 juillet 2025

Fondamentalement, ARC Raiders est un jeu qui repose sur la prise de risques. L'équilibre entre risque et récompense, ou ce que nous appelons les « enjeux élevés », est une pratique courante dans la conception de jeux, mais il atteint son apogée dans la Région de la rouille. C'est la pierre angulaire de nos mécanismes de jeu ; ces enjeux élevés influencent tout, des objets que vous emportez avec vous au bruit que vous faites, en passant par les combats que vous menez et les endroits où vous osez vous rendre. Les dangers auxquels vous devrez vous confronter et les choix que vous ferez pour les surmonter devront toujours vous sembler à la hauteur des récompenses qu'ils vous apporteront.

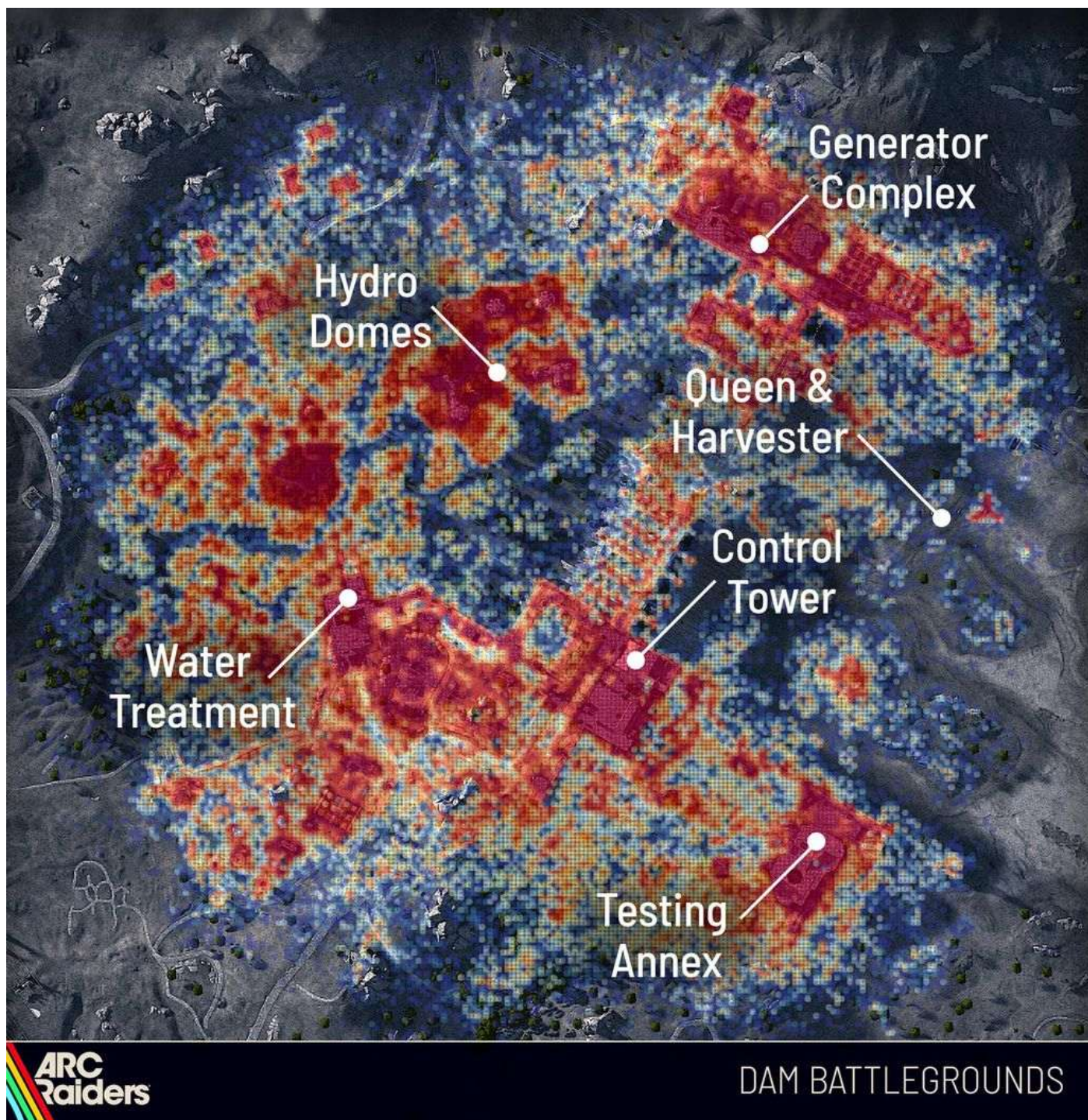
Au cours d'une partie d'ARC Raiders, l'écran de la carte est le moyen le plus efficace de signaler les risques. Il met en évidence les zones où vous pouvez vous attendre à croiser une menace ARC plus importante, soit par son nombre, soit par son type, mais qui regorgent de butin précieux. Tout naturellement, les joueurs gravitent autour de ces points névralgiques, ce qui les conduit souvent à croiser d'autres Raiders.

Les données du TT2 nous ont permis de constater que ces zones à haut risque remplissaient leur rôle. Elles attiraient davantage de monde, offraient les meilleures opportunités de butin et généraient davantage de conflits entre joueurs. Nous avons toutefois relevé certaines anomalies qui sont désormais en cours d'amélioration, par exemple les salles fermées dont la valeur n'était pas à la hauteur de la rareté de leurs clés et de la difficulté à y accéder. Nous avons également remarqué que certaines zones à haut risque offraient un butin intéressant sans présence correspondante de l'ARC. Nous ajustons actuellement l'apparition de l'ARC afin d'offrir aux joueurs un défi adapté s'ils arrivent les premiers.

Les données ont également révélé des points névralgiques inattendus, des endroits que nous ne pensions pas voir si fréquentés par les joueurs. Nous cherchons à comprendre ce qui a attiré les joueurs vers ces zones afin de déterminer ce qui les rend si intéressantes. Plutôt que d'essayer de supprimer ces points d'intérêt, nous nous efforçons d'améliorer et d'embellir leur conception afin d'en faire des zones où il fait bon jouer !

Les cartes thermiques sont l'un des outils que nous utilisons pour analyser et comprendre le comportement des joueurs. Celle représentée ci-dessous montre par exemple les déplacements des joueurs dans le Barrage pendant la période du TT2. Ces outils nous aident à déterminer où se concentre l'activité et nous permettent d'équilibrer correctement les risques et les récompenses dans chaque zone.

Ce n'est là qu'un exemple parmi tant d'autres de l'utilisation possible d'une carte thermique. En la comparant aux cartes thermiques du comportement des machines de l'ARC, par exemple, nous pouvons déterminer les endroits où la menace est trop élevée ou trop faible. Nous conservons également des cartes thermiques relatives aux apparitions, aux morts, aux actions de pillage, aux apparitions et aux morts de l'ARC, aux dégâts en JcJ et en JcE, aux extractions, aux succès et aux échecs, et bien plus encore. À mesure que nous nous rapprochons du lancement, ces informations seront essentielles pour nous assurer de proposer la meilleure version possible d'ARC Raiders.



Carte thermique du champ de bataille du barrage

Lors de chaque virée en Surface, retrouver son chemin vers Speranza présente des enjeux tout aussi élevés. Lorsque vient le moment de vous extraire, vous vous tournez une fois de plus vers la carte. Nos principaux points d'extraction sont gratuits, mais ils attirent considérablement l'attention de l'ARC et des autres joueurs. Au fur et à mesure de la partie, le nombre d'extractions disponibles diminue progressivement. En définitive, le choix appartient au joueur : poursuivre sa quête de récompenses, au risque de voir ses moyens de fuite diminuer et devenir plus risqués, ou s'échapper en toute sécurité avec moins de butin.

Bien sûr, vous pouvez vous extraire grâce à un autre moyen : les trappes de Raider. Pour les ouvrir, vous devez disposer d'une clé de trappe, que vous pouvez acheter,

fabriquer ou trouver. Le coût d'utilisation des trappes nous permet de les rendre relativement silencieuses et rapides, et de les placer dans des zones moins fréquentées. À en juger par les données du TT2, nous avons constaté que ces trappes étaient très populaires. En effet, les joueurs de haut niveau les utilisaient dans 40 % des cas, c'est-à-dire bien plus souvent que prévu.

Bien que plus sûres, les trappes sont aussi plus barbantées à utiliser et offrent une solution 3 en 1 lors des extractions avec une escouade. Au moment de l'extraction, votre cœur doit battre à tout rompre... ce qui n'est pas le cas si vous pouvez simplement vous glisser sans bruit dans un trou dans le sol. Nous devons donc repenser les modalités d'obtention des clés de trappe et faire en sorte que leur utilisation soit un choix mûrement réfléchi, et non une solution à laquelle vous pouvez recourir systématiquement pour chaque extraction.

Jusqu'au lancement, nous continuerons à affiner et à équilibrer les extractions, les zones de butin, les zones d'apparition, la composition des drones et bien d'autres éléments susceptibles d'être rencontrés à la Surface. Un mélange bien dosé de risques et de récompenses figure au cœur de l'expérience palpitante que nous souhaitons offrir avec ARC Raiders. Chaque décision prise et chaque seconde passée hors de Speranza doivent vous paraître importantes, car chacune d'elles pourrait sceller votre destin.

– L'équipe de développement d'ARC Raiders

Repaire de Raider

21 août 2025

Bonjour, Raiders !

Préparez-vous à créer votre petit cocon à Speranza ! Vous trouverez ci-dessous les dernières informations communiquées par l'équipe concernant l'hébergement.

Comme tous les Raiders expérimentés le savent, les contrées sauvages et désolées de la Région de la rouille sont aussi vastes qu'impitoyables. Les missions en Surface sont indispensables, mais même les Raiders les plus infatigables ont parfois besoin d'un endroit où poser leur tête cabossée (et tous leurs souvenirs) après une longue journée à dégommer des ARC.

Découvrez donc votre Repaire de Raider ! Shani aura la gentillesse de vous confier une chambre douillette, rien qu'à vous. Bon, « douillette », c'est peut-être un peu exagéré. Et « chambre » aussi, d'ailleurs. À votre arrivée, vous ne trouverez qu'un lit de camp métallique, des décorations défraîchies et un cadre de porte... dépourvu de porte. Mais bon, c'est toujours mieux que de vivre à la Surface !

Heureusement, vous n'aurez pas à vivre éternellement de façon aussi misérable. Au fur et à mesure de votre progression dans ARC Raiders, votre repaire évoluera avec vous. En tant que joueurs nous aussi, nous savons à quel point il est gratifiant de voir les avancées de votre Raider et le butin qu'il accumule, c'est pourquoi nous avons conçu le Repaire dans ce but précis. Les bibelots que vous trouverez à la Surface en joncheront le sol et les étagères. Et vous pourrez exposer fièrement vos meilleures armes aux murs.

L'écran du Repaire de Raider représentera vos progrès de façon dynamique. Vos objets les plus précieux seront fièrement exhibés sur vos étagères (même si la chose la plus précieuse que vous possédez actuellement, c'est une douzaine de canards en plastique). Considérez le Repaire comme un nid d'oiseau, où vous pourrez ranger toutes vos babioles, vos curiosités du vieux monde, vos armes à feu et vos accessoires d'armes fantaisistes.

Nous prévoyons de peaufiner encore le Repaire. Nous essaierons également d'enlever certaines des taches mystérieuses qui parsemaient les murs à votre arrivée...

Mise à jour communautaire relative à l'audio

3 septembre 2025

Bonjour, Raiders !

Chez Embark, nous savons que le son est un élément essentiel dans la conception d'un jeu. Il favorise l'immersion et renforce la cohésion. C'est l'un des meilleurs outils à notre disposition pour vous transporter dans un autre monde. C'est pourquoi, dès le début de notre aventure sur ARC Raiders, nous avons souhaité créer un environnement que vous pourriez comprendre les yeux fermés, simplement en l'écoutant.

Mais qu'est-ce que cela signifie, « comprendre un environnement en l'écoutant » ? Tout commence par une certaine familiarité, avec les sons que vous entendez dans votre vie quotidienne. Le sifflement d'un train lancé à toute vitesse, le cliquetis des pales d'un hélicoptère, le grondement répétitif d'un moteur.

Afin de capturer ces sons avec précision, la plupart des sons que vous entendez dans notre jeu proviennent d'enregistrements directs. Ceux-ci ont l'avantage de restituer les nuances sonores sous différents angles et à différentes distances. Par exemple, lorsque l'équipe audio d'Embark enregistre le tir d'une arme à feu, nous attachons un microphone à cette arme, puis un autre à plusieurs centaines de mètres de celle-ci, et enfin un troisième entre les deux. Il en va de même pour les explosions et les projectiles. Lorsque les sons paraissent crédibles et réalistes, vous commencez à croire à toutes les choses incroyables qui se produisent autour de vous.

Cependant, la véritable magie opère lorsque nous intégrons nos enregistrements à la logique procédurale du jeu. À l'instar de tous les départements d'Embark, notre équipe audio fonctionne avec des effectifs réduits. Nous avons développé des processus qui nous permettent de créer un paysage sonore grâce à une automatisation dynamique, ce qui nous permet de rester petits, mais costauds. Comment cela fonctionne-t-il concrètement ? S'il y a un arbre, vous entendrez le chant des oiseaux. Si vous vous tenez près d'une voiture et qu'il pleut, vous entendrez les gouttes rebondir sur la carrosserie. À plus haute altitude, le vent change. Si vous êtes près d'un étang, vous entendrez peut-être le coassement d'un crapaud. Nous avons des centaines de règles et de paramètres qui déterminent chacun des sons que vous entendez.

Le son ajoute de la profondeur au jeu. Comme vous l'avez peut-être déjà remarqué, chaque machine ARC possède un son unique. Ces sons changent en fonction de l'état de la machine, qu'elle soit en train de rechercher quelque chose, de combattre ou simplement de déambuler à sa guise. Nous voulons que les joueurs puissent prendre des décisions stratégiques avant même d'apercevoir une machine de l'ARC au détour d'un chemin.

Si vous ne l'aviez pas encore remarqué, nous sommes férus de détails. Chacun des objets du jeu possède son propre effet sonore lorsque vous le prenez dans votre inventaire, entièrement enregistré par notre équipe, ainsi que sa propre réplique lorsqu'il est marqué. Nous mesurons la distance entre vos jambes quand vous marchez... Eh oui, ce n'est pas une blague. Nous appelons cela la « distance delta entre les genoux ». Le son de votre sac à dos varie en fonction de son niveau de remplissage.

La philosophie de notre équipe audio est simple : aucun son ne doit nuire à l'immersion. Tout est enregistré avec les mêmes microphones. Aucun effet sonore n'est sacré : s'il ne colle pas, il ne reste pas. Le résultat, c'est un paysage sonore élaboré avec intention. Au lancement du jeu, le 30 octobre, nous espérons que vous vous sentirez comme chez vous dans le monde d'ARC Raiders.

– L'équipe de développement d'ARC Raiders

Rencontrez les Commerçants

18 septembre 2025

Salut, Raiders !

À Speranza, tout le monde a ses propres intentions, et les Commerçants ne font pas exception. Ils vous enverront en mission à la Surface en échange de récompenses, révélant peu à peu qui ils sont réellement et ce qu'ils souhaitent pour l'avenir de Speranza. Mieux vaut bien les connaître, alors procédons aux présentations :

LANCE

Lance est l'un des toubibs les plus talentueux de tout Toledo ; un androïde excentrique et débordant de vitalité qui fait toujours de son mieux pour s'intégrer parmi les humains. Il aime suivre les dernières tendances de la mode underground, s'entraîner à la boxe dans l'arène de Speranza et chanter faux lors des soirées karaoké. Souffrant d'amnésie, il ne se souvient plus des événements ayant précédé son arrivée, mais ces souvenirs enfouis ne le resteront pas éternellement.

APOLLON

Speranza n'est pas la première aventure d'Apollo. Mécanicien itinérant, il a choisi Speranza comme domicile pour le moment, réparant tout ce dont les Raiders ont besoin. Bien qu'il puisse parfois sembler énigmatique au sujet de son passé, Apollo ne peut s'empêcher d'essayer d'améliorer chaque endroit où il se trouve. Qu'il s'agisse de gérer une équipe de football pour enfants ou de veiller à ce que la bibliothèque soit bien fournie en livres, Apollo sait que la vie ne se limite pas à la survie.

TIAN WEN

La plupart des habitants sous terre n'ont rien vu d'autre de Tian Wen que ses yeux. Armurière de Speranza, Tian Wen est une recluse qui semble préférer la compagnie de ses outils à celle des humains. Elle affiche ouvertement son mépris pour la plupart des Raiders et ne les côtoie que lorsqu'elle y trouve un quelconque intérêt. Pourtant, bien qu'elle ne l'admette jamais, elle a un faible pour certaines réparations, lorsqu'elles concernent des figurines, des armes, ou parfois des personnes.

SHANI

Cheffe de la sécurité à l'œil de lynx de Speranza, Shani a des alternatives pour chacun de ses plans B. Experte en ARC, elle est la ressource principale de Celeste pour planifier des escarmouches réussies à la Surface. La plupart des habitants de Speranza ont beau la trouver maniaque, méfiante et paranoïaque, Shani se moque de sa réputation tant qu'elle peut protéger sa ville.

CELESTE

Cheffe charismatique des Raiders de Speranza, Celeste incarne l'espoir pour l'humanité établie sous terre. En tant que leur meneuse, elle doit soutenir leur moral même lorsque les attaques de l'ARC s'intensifient... ou lorsque des tragédies surviennent. Pour relâcher la pression, elle contemple les étoiles pendant les heures de pause la nuit ou joue aux fléchettes avec fougue au bar. Elle boit du café toute la journée pour rester éveillée.

Actualités de la Région de la rouille

Test de serveur (Server Slam), précommandes et bien plus encore !
22 septembre 2025

Du 17 au 19 octobre, nous organisons un test de serveur ouvert sur trois jours. C'est la dernière occasion d'essayer ARC Raiders avant son lancement. Rassemblez votre escouade et notez les dates sur vos calendriers. La Région de la rouille vous attend !

Nous avons décidé de vous offrir une nouvelle échauffourée à la Surface et une occasion de plonger dans le jeu une fois de plus avant le lancement ! Cherchez du butin, tentez votre chance lors d'une rencontre avec un autre Raider et essayez de réduire le nombre de machines ARC.

Cet événement vous conduira sur le Champ de bataille du Barrage, où vous découvrirez des éléments de progression et d'artisanat tout en accomplissant une série de quêtes pour avoir un avant-goût de l'expérience ARC Raiders. Nous gardons bien entendu d'autres surprises pour le lancement complet du jeu. Nous procéderons à un test de résistance des serveurs pendant l'événement pour que tout fonctionne parfaitement avant le grand lancement le 30 octobre. Alors invitez vos amis et mettez ces serveurs à l'épreuve !

Pas de codes cette fois-ci : tout le monde est le bienvenu. Le test de serveur sera disponible sur toutes les plateformes (Steam, Epic Games, PS5, Xbox X|S) et l'accès sera déployé progressivement le premier jour. La progression réalisée pendant le test ne sera pas transférée vers la version de lancement du jeu. Les Raiders participants recevront toutefois un sac à dos exclusif Test de serveur, symbole permanent de leur participation à ce moment historique, qui leur sera remis après l'achat du jeu complet à sa sortie.

Ne manquez pas les prochaines infos à l'approche du 17 octobre. Suivez nos réseaux sociaux et rejoignez le Discord officiel pour en savoir plus ! Rassemblez votre équipe, prenez votre équipement et préparez-vous à monter en Surface pour fouiller et récupérer du butin !

Si vous avez déjà visité Speranza, il est temps d'y retourner et d'emmener toute votre équipe. Si c'est votre première aventure en tant que Raider, un Embark ID sera créé automatiquement au lancement d'ARC Raiders. Il vous sera également demandé de saisir et de confirmer votre adresse e-mail. Bien que la confirmation de l'adresse e-mail ne soit pas obligatoire pour jouer, vous devrez la confirmer pour obtenir votre sac à dos exclusif Test de serveur lors du lancement. Vous devez avoir au moins 16 ans pour participer au test de serveur. Des conditions s'appliquent.

Vous voulez prendre de l'avance ? Vous pouvez créer un nouvel Embark ID ou associer un Embark ID existant dès maintenant depuis le portail Embark.

Le monde d'en haut vous attend, Raider. Rendez-vous le 17.

Passez nous voir à la TwitchCon de San Diego !

Pendant le test de serveur, nous mettrons le paquet à la TwitchCon 2025 de San Diego.

Faites une pause pendant vos sessions de tir et de pillage du test de serveur et venez rencontrer l'équipe au San Diego Convention Center, du 17 au 19 octobre !

Jouez au jeu sur notre stand, récupérez quelques goodies (dans la limite des stocks disponibles) et rencontrez certains des talents derrière ARC Raiders. Nous organiserons également un panel auquel vous pourrez assister en personne ou suivre en ligne ! Que vous veniez sur place ou nous rejoigniez à distance, suivez nos réseaux sociaux pour plus de détails !

Les précommandes sont ouvertes !

Pour finir en beauté, nous ouvrons dès maintenant les précommandes !

Réservez votre exemplaire du jeu en édition Standard ou Deluxe ! L'édition Deluxe comprend le pack Astro* exclusif à la précommande Deluxe, le skin Cowboy pour Coquillard, 2 400 jetons Raider et bien plus pour bien commencer votre carrière de Raider !

Première sortie officielle de la bande originale

8 octobre 2025

Salut, les Raiders ! Nous sommes heureux de constater que le son et la musique d'ARC Raiders ont contribué à votre appréciation du jeu. En attendant le lancement du test de serveur, nous mettons en ligne deux pistes de la bande originale. Ne manquez pas la bande originale complète quand elle sera disponible. Bonne écoute !

[Cliquez ici pour écouter !](#)

Projet Expédition

9 octobre 2025

Bonjour à tous,

Je suis Virgil, directeur artistique d'ARC Raiders. J'aimerais aborder un sujet important pour de nombreux joueurs connaissant des jeux comme ARC : la réinitialisation de la progression, ou, comme nous l'appelons, le Projet Expédition.

Auparavant, la question de la gestion des réinitialisations a été soulevée. Jusqu'à présent, notre réponse était : « Nous n'envisageons pas, pour le moment, d'imposer des réinitialisations. » Ces mots ont été choisis avec soin, car nous n'avons pas l'intention d'imposer de réinitialisations. Cependant, comme certains l'ont deviné, nous proposons bien un système de réinitialisation volontaire.

Pour être clair, nous comprenons parfaitement les avantages d'une réinitialisation globale. Les joueurs vétérans peuvent découvrir le jeu sous un nouveau jour, l'économie est réinitialisée et tous les joueurs bénéficient d'un niveau de jeu similaire. Du moins, temporairement.

Cependant, une réinitialisation obligatoire ne tient pas compte de l'investissement des joueurs qui n'ont pas autant de temps à consacrer au jeu. C'est pourquoi, comme nous l'avons fait pour plusieurs autres mécanismes, avant d'imiter les mécanismes existants, nous souhaitons tester notre propre méthode. L'objectif est d'obtenir un résultat qui convienne au mieux à ARC Raiders et à la majorité de ses joueurs.

Ce qui nous amène au Projet Expédition. Les réseaux de tunnels reliés à Speranza sont vastes, mais en grande partie inexplorés ou inaccessibles. La plupart des survivants restent dans leurs colonies, mais à l'instar des Raiders qui osent s'aventurer à la surface, certains osent s'aventurer encore plus loin. Une fois que la Ceinture de rouille a épuisé toutes ses ressources, certains Raiders choisissent de partir explorer l'inconnu. Jusqu'à présent, ce voyage a toujours été sans retour.

Dans la version complète du jeu, les joueurs auront accès à une fonctionnalité appelée « Projets ». Au niveau 20, le premier projet majeur auquel ils auront accès est le Projet d'expédition. Une fois ce projet terminé, une réinitialisation du personnage est possible. Si un joueur effectue une réinitialisation, il pourra le faire à nouveau à condition de terminer un autre de ces projets.

Le projet Expédition se déroulera sur un cycle d'environ 8 semaines. Durant ces 8 semaines, les joueurs pourront contribuer à leur projet et progresser, ce qui représentera un investissement en temps important. Au début de la 8e semaine, la possibilité de finaliser le projet sera disponible et le restera pendant toute cette semaine. Si un joueur a rempli toutes les étapes nécessaires du projet, il pourra s'engager à terminer l'Expédition durant cette période.

Si le projet d'un joueur n'est pas prêt pendant la période prévue pour terminer le projet d'expédition, sa progression sera conservée, ce qui lui permettra de continuer à travailler sur le projet jusqu'à la prochaine période de finalisation.

D'autres projets pourront être ajoutés ultérieurement, lors de mises à jour, de fêtes ou d'autres événements. Leur envergure et leur système de récompenses varieront.

Alors, que conserve-t-on lors d'une expédition et que perd-on ?

Les joueurs perdront tout ce qui est lié à la progression de leur personnage : niveaux, compétences, objets/inventaire, atelier, capacités d'artisanat, etc.

Les joueurs conserveront leurs éléments cosmétiques (gagnés ou achetés), leurs récompenses, leurs succès, leurs classements, etc. En bref, tout ce qui est lié exclusivement au méta-jeu ou qui implique de l'argent réel sera préservé.

Pour plus de simplicité, une fois une expédition terminée, les joueurs pourront ignorer la plupart des étapes d'intégration et du tutoriel qu'ils ont suivis en tant que nouveaux joueurs. Il s'agira notamment du déblocage de certaines fonctionnalités, cartes, etc., au cours de leurs premières parties. Ces éléments seront disponibles dès le début d'une nouvelle partie.

Maintenant, mis à part les joueurs qui apprécient le frisson de recommencer à zéro, pourquoi abandonneriez-vous volontairement tous vos progrès durement acquis ? Pour des raisons d'incitation.

Avantages et incitations

Nous sommes encore en train de finaliser les avantages et les récompenses exacts, mais ils suivront généralement les grandes lignes suivantes :

- Déblocages permanents du compte pour chaque expédition terminée
- Des récompenses cosmétiques uniques pour chaque expédition terminée
- Les bonus de compte appliqués pour la durée du cycle d'expédition suivant
- Et la réalisation successive du Projet Expédition augmente l'ampleur de ces bonus, jusqu'à une certaine limite.

Il est essentiel de souligner que nous sommes très attentifs à la nature de ces avantages. Une réinitialisation complète ne doit jamais conférer à un joueur un avantage de puissance ou de combat par rapport à un joueur n'ayant pas effectué de réinitialisation.

Dans un premier temps, ces avantages concerneront principalement l'esthétique et le prestige, la qualité de vie et l'amélioration de certains aspects de la progression pour ceux qui ont effectué une réinitialisation.

Et ensuite ?

Bien que tout ceci soit susceptible d'évoluer d'ici au lancement et après, voici en quoi consiste le projet pour le moment. Nous espérons qu'en rendant le mécanisme de réinitialisation volontaire et en l'incitant de manière appropriée, nous pourrions observer deux résultats.

1. Les joueurs très impliqués peuvent découvrir le jeu sous un nouveau jour à un rythme régulier tout en en tirant certains avantages.
2. Les joueurs qui ont moins de temps à consacrer au jeu ne voient pas leur progression réinitialisée sans leur consentement. Ils peuvent toujours continuer à progresser à leur propre rythme s'ils le souhaitent.

Ce n'est pas une solution miracle et cela ne permettra pas une rupture aussi radicale qu'une réinitialisation globale obligatoire, mais l'objectif est d'offrir une expérience plus équitable à tous les joueurs. Dans la mesure du possible, nous souhaitons accorder autant d'importance au temps que vous consacrez au jeu.

Bien entendu, il s'agit d'un sujet complexe, nous suivrons donc de près la discussion autour de ce message et interviendrons si nécessaire.

Merci à tous pour votre intérêt et votre passion pour les ARC Raiders. J'ai hâte de vous retrouver sur le pont.

Virgile

Programme Embark Creator

10 octobre 2025

Salut, les Raiders !

Nous savons que beaucoup d'entre vous l'attendaient avec impatience, et nous pouvons enfin annoncer qu'ARC Raiders fait désormais officiellement partie du programme Embark Creator !

Voyons voir de quoi il s'agit !

Pourquoi faisons-nous cela ?

Chez Embark, nous adorons le contenu exceptionnel que vous proposez et nous voulons vous accompagner dans cette aventure ! Nous recherchons des créateurs passionnés par nos jeux, qui interagissent activement avec leur public et produisent un contenu vraiment unique.

Qu'est-ce que le programme Embark Creator ?

Un espace dédié aux créateurs de tous horizons, où vous pourrez développer vos compétences et votre audience, et collaborer avec nous ! Nous espérons que ce programme vous accompagnera dans la création de contenu et vous fixera de nouveaux objectifs à atteindre.

Dans le cadre du programme Embark Creator, vous pourrez choisir entre deux niveaux : Embark Creators ou Embark Partners. Quel que soit votre niveau, vous bénéficierez d'avantages et d'opportunités pour vous accompagner dans votre parcours de créateur.

Embarquer les créateurs

Que vous soyez un créateur émergent ou que vous débutiez tout juste, nous voulons faire partie de votre aventure !

AVANTAGES ET OPPORTUNITÉS EXCLUSIFS

Partenaires d'embarquement

Un niveau exclusif pour les créateurs de confiance qui ont bâti une communauté dévouée, proposent un contenu de qualité constante et font preuve d'enthousiasme.

POSSIBILITÉ D'ÊTRE SPONSORISÉ POUR DU CONTENU

Vous souhaitez vous engager, ou vous connaissez quelqu'un qui devrait le faire ?
Postulez ici ou renseignez-vous ici.

Que va-t-il se passer maintenant ?

Il s'agit d'un programme tout récent et, comme pour toute nouveauté, il faudra un certain temps pour s'y habituer. Nous commencerons bientôt à examiner les candidatures, mais cela pourrait prendre un certain temps et les admissions se feront

par vagues. Si vous n'êtes pas retenu(e) lors de la première vague, ne vous inquiétez pas ! Vous pourriez être admis(e) lors de la suivante.

De la part de l'équipe ECP, avec tout notre amour !

Tout ce que vous devez savoir sur les ARC Raiders

13 octobre 2025

Bonjour, je suis Aleksander Grøndal, le producteur exécutif d'ARC Raiders, et aujourd'hui je vais vous parler de tout ce que vous devez savoir sur le contenu du jeu.

ARC Raiders est un jeu d'aventure multijoueur d'extraction, se déroulant sur une Terre futuriste et hostile, ravagée par une mystérieuse menace mécanisée : ARC. Incarnez un Raider et parcourez la surface pour survivre dans ce monde désolé. Mais méfiez-vous des machines. Méfiez-vous des Raiders qui s'attaquent aux autres joueurs.

En résumé, vous vous ferez un nom à Speranza en accomplissant des quêtes, en améliorant votre équipement grâce aux trésors dénichés dans le monde périlleux de la surface, et en revenant vivant. Revenez les bras chargés ou évanouissez-vous à la surface et rentrez bredouille. Chaque expédition comporte son lot de risques et de récompenses, et chaque décision que vous prendrez aura des conséquences. Entrons dans les détails :

La surface est l'endroit où vous passerez le plus clair de votre temps dans ARC Raiders, à la recherche de butin précieux. Il peut s'agir d'objets utiles en jeu ou de matériaux pour fabriquer des objets. Nous y reviendrons plus tard.

La première chose à savoir, c'est que vous n'êtes pas seul là-haut ; les machines ARC vous traqueront.

Les ARC se présentent sous de nombreuses formes et tailles, mais attention, elles représentent toutes une menace sérieuse pour tout Raider. Vous affronterez notamment les Tiques, de petites machines à huit pattes ressemblant à des araignées. Ces créatures furtives vivent à l'intérieur de structures, s'accrochant généralement aux toits et aux murs, et bondissent pour attaquer tout Raider imprudent.

L'Informateur patrouille dans les airs, à l'affût d'activités suspectes. S'il repère un Raider à découvert, il appelle des renforts. Restez caché ou éliminez-le rapidement.

Nous disposons également de machines plus imposantes comme le Sauterelle, qui patrouille à l'extérieur et représente une menace considérable grâce à son attaque destructrice par bond.

Ou encore le bombardier qui, avec l'aide de drones de reconnaissance, traquera les Raiders et désignera les cibles pour une attaque au mortier dévastatrice.

Il existe d'autres unités ARC, comme les unités terrestres Pop, Fireball et Bastion, ainsi que des unités volantes comme les Wasps, les Hornets et les Rocketeers. Chacune possède ses propres forces et faiblesses, offrant ainsi des défis uniques.

Il existe des machines encore plus imposantes, parfois aussi grandes qu'un immeuble, qui sillonnent la surface. La Reine défend farouchement la Moissonneuse, une structure dont la fonction demeure un mystère. Affronter la Reine se soldera probablement par une défaite rapide, mais pour un Raider aguerri, il y a toujours une solution. Des rumeurs circulent même concernant l'existence d'autres variantes de grande taille...

ARC n'est de loin pas la seule menace en surface ; d'autres Raiders rôdent également. Vous pourrez peut-être vous faire un ou deux amis, mais restez sur vos gardes, car d'autres Raiders convoitent le même butin. Vous pouvez choisir de jouer seul ou en escouade jusqu'à 3 joueurs ; chaque option est viable, à sa manière. Le système de matchmaking privilégiera les affrontements entre escouades et entre joueurs solos.

Toutes les missions en surface se déroulent dans différents endroits de la Ceinture de rouille. Votre première mission sera le **Champ de bataille du barrage**, une carte qui propose des forêts, des marais, d'anciens centres de recherche et des immeubles d'habitation. C'est un bon endroit pour se familiariser avec le jeu et il y a de nombreux lieux à explorer.

Vous visiterez ensuite la **Ville enfouie**, une ville antique aujourd'hui recouverte de dunes de sable. Vous y découvrirez un hôpital, un centre commercial, des places, des immeubles et des vestiges architecturaux.

Le **Port spatial** est une installation de lancement abandonnée, remplie de technologies anciennes réparties sur différents sites industriels.

Les Raiders ont également trouvé leur chemin jusqu'au **Portail Bleu**, un lieu situé plus haut dans les montagnes, qui comprend des zones ouvertes, des petites villes, des tunnels et des complexes souterrains, entre autres.

Il existe même des rumeurs concernant un lieu appelé **Stella Montis**, mais sa nature et la manière de s'y rendre restent encore inconnues...

Chaque lieu présente des conditions météorologiques et des moments de la journée différents, et il arrive qu'un lieu soit soumis à des conditions spéciales. Il s'agit d'événements qui modifient le gameplay et les récompenses offertes sur la carte. Parmi ces événements, on trouve les Raids nocturnes, qui se déroulent la nuit (évidemment), avec un meilleur butin et une menace accrue d'ARC. On peut également citer la Saison des récoltes, qui offre une plus grande quantité de ressources naturelles, ou encore les Tempêtes électromagnétiques, les Bunkers cachés, etc. La Ceinture de rouille est un lieu en perpétuelle évolution, qui propose toutes sortes de défis.

En raison de la menace ARC à la surface, les humains ont trouvé refuge dans la relative sécurité souterraine. C'est là que les Raiders reviennent après leurs expéditions à la surface. Vous pouvez y accomplir diverses actions et construire votre propre demeure.

Accomplir diverses actions en surface vous rapporte des points d'expérience (XP) et, lorsque vous atteignez certains paliers, votre Raider gagne un niveau. À chaque niveau, vous recevez également des points de compétence à dépenser pour apprendre de nouvelles aptitudes. De nombreuses options s'offrent à vous pour configurer votre Raider selon vos préférences. Un Raider plus mobile, plus furtif ? Capable de transporter plus d'équipement ? À vous de choisir.

En surface, vous trouverez également des exploits à accomplir : de petits objectifs comme détruire 5 guêpes, etc. Leur réussite vous octroie des crédits de Raider. Ces crédits peuvent ensuite être dépensés pour débloquent des récompenses dans les decks de Raider. Ces decks sont composés de différentes pages contenant des récompenses,

et à mesure que vous en débloquez, de nouvelles pages deviennent disponibles. Il y aura des decks de Raider gratuits et payants au fil du temps, et si la plupart sont permanents, certains sont temporaires.

Il y a aussi le **Codex**, un recueil évolutif de connaissances accumulées par votre Raider sur l'ARC, les habitants et les lieux de la Ceinture de rouille. Plus vous progressez, plus vous débloquez d'entrées.

Votre atelier vous permettra d'améliorer, de fabriquer et de réparer votre équipement et vos armes. L'atelier lui-même peut être amélioré et, au fil de votre progression, vous pourrez fabriquer de l'équipement plus performant.

Les marchands de Speranza sont des figures centrales de la communauté et, comme vous le découvrirez, leurs motivations sont souvent diverses. Ils vous confieront des quêtes qui vous conteront l'histoire de la Ceinture de rouille et vous récompenseront pour votre aide. Ils vous proposeront également des échanges d'objets et rachèteront ceux dont vous n'avez plus besoin.

Des Épreuves sont également à relever chaque semaine : des défis plus ardues, proposés à différents niveaux de difficulté. Si vous réussissez, vous figurerez au classement des Raiders de Speranza. De nouvelles maîtrises et récompenses seront disponibles chaque semaine.

Vous réaliserez également des projets de plus grande envergure à Speranza, et Virgil a détaillé le projet d'expédition ici.

Prêt à explorer la surface ? Personnalisez votre Raider et créez le Raider de vos rêves.

Vous pouvez personnaliser votre Raider avec différents visages, styles de visage, coiffures et morphologies. De plus, vous pouvez choisir des éléments cosmétiques offrant un large éventail de couleurs et d'options de personnalisation pour définir votre style. Aucun Raider n'est complet sans sac à dos ; vous aurez donc le choix entre plusieurs options, ainsi que des accessoires et des porte-bonheurs.

Des éléments cosmétiques supplémentaires peuvent être débloqués en accomplissant des quêtes, en gagnant des niveaux, en les débloquent dans les decks de Raiders ou en les achetant dans la boutique du jeu.

Avoir une belle apparence est certes un atout, mais cela ne suffira pas à vous protéger des dangers de la surface. Il vous faudra également de bonnes armes et un équipement adéquat.

Personnalisez votre Raider selon votre style de jeu grâce à une multitude d'armes : du Rattler, un fusil automatique simple, au Vulcano, un fusil à pompe pour le combat rapproché, en passant par des armes de haute technologie comme l'Equalizer, des armes à énergie, et bien plus encore. Vous avez l'embarras du choix, et vous pouvez spécialiser davantage vos armes en ajoutant des accessoires ou en les améliorant entièrement dans votre atelier.

Les gadgets sont des outils précieux à la surface, et vous pouvez équiper votre Raider

de tout, des grenades leurres pour tromper les ARC, aux tyroliennes, mines, bloqueurs de porte, grenades, fusées éclairantes, bandages, etc. La liste est longue. Vous pouvez aussi trouver certains de ces gadgets à la surface, mais dans la plupart des cas, il est préférable d'être bien préparé avant d'arriver.

Le bouclier et les améliorations sont deux éléments qui vous permettent de personnaliser davantage votre style de jeu. Préférez-vous la rapidité et la légèreté, quitte à sacrifier votre capacité de transport ? Ou bien privilégiez-vous votre puissance offensive pour emporter plus de gadgets et de munitions ? Les boucliers lourds sont-ils peut-être faits pour vous ?

Être un Raider signifie parfois se retrouver à court d'objets. Heureusement, il existe des solutions pour se réapprovisionner. Tout d'abord, il y a les équipements gratuits : des objets offerts par les habitants de Speranza pour vous aider dans votre quête. N'hésitez pas à les utiliser quand vous le souhaitez, sans aucune condition. Ensuite, il y a votre fidèle coq Coquillard, qui a la gentillesse de ramasser des objets pour vous. Remerciez-le en l'entraînant ou offrez-lui de jolis accessoires !

Alors, prêt à devenir un Raider ? La Ceinture de rouille vous attend, regorgeant de défis, de trésors et d'histoires inédites. Que vous choisissiez de l'explorer en solo ou de former des alliances, ARC Raiders vous offre une expérience dynamique et évolutive que nous espérons vous plaira !

Pour célébrer le Server Slam, nous avons ajouté une récompense de précommande supplémentaire, le Bruiser Bundle, pour tous les joueurs qui achètent n'importe quelle édition d'ARC Raiders avant sa sortie.

Toutes les précommandes reçoivent :

- Le pack Bruiser, incluant le style Visage meurtri, l'émote Mains qui frappent et le sac à dos Gants de boxe
- Pièce jointe : Le pack Lucky Duck, comprenant le sac à dos Bébé Canard et le porte-clés Canard en caoutchouc doré

Vous pouvez précommander ARC Raiders sur votre plateforme préférée ici !

À bientôt sur le pont, Raider !

Bonne chance,

Aleks

Test de serveur : Jouez à ARC Raiders ce week-end

14 octobre 2025

Découvrez la Région de la rouille en avant-première. Aucun code. Aucune inscription. Aucun mur.

L'orage gronde, Raiders.

Du 17 au 19 octobre, tout le monde pourra profiter d'ARC Raiders sur PS5, Xbox Series X|S, Steam et l'Epic Games Store. Le jeu sera gratuit pendant tout le week-end, et ce sera notre ultime étape avant le lancement officiel prévu le 30 octobre.

Il ne s'agira pas d'un simple test fermé, mais d'un test de serveur à grande échelle afin de démarrer sur les chapeaux de roue dès le jour du lancement ! Ce test sera ouvert à toute personne âgée d'au moins 16 ans, afin de mettre à l'épreuve nos systèmes et de vous offrir un avant-goût de l'expérience ARC Raiders !

POURQUOI CE TEST ?

Nous peaufinons, perfectionnons et optimisons notre infrastructure avant le lancement. Il s'agit d'une étape finale essentielle pour garantir que tous les citoyens de Speranza disposent d'un lit où se reposer et d'un crochet où suspendre leur sac. Chaque coup de feu tiré, chaque lien noué, chaque rencontre surmontée nous aide à rendre le jeu plus fluide.

Nous ouvrirons définitivement nos portes dans quelques semaines et nous voulons nous assurer que vous soyez gonflés à bloc lorsque vous vous lancerez ! Ce test de serveur est donc également destiné à donner à ceux qui n'y ont pas encore joué l'occasion de découvrir ARC Raiders.

LES EXPÉRIENCES QUE VOUS VIVREZ

LA CARTE : CHAMP DE BATAILLE DU BARRAGE

Le Champ de bataille du Barrage s'étend à travers un paysage dévasté composé de plaines inondées et de bâtiments abandonnés. Vous vous aventurerez dans des forêts obscures, des centres de recherche envahis par la végétation, des marécages noyés dans la brume et hantés par les échos d'une civilisation depuis longtemps révolue.

Vous pourrez vous lancer en solo ou avec une équipe. À vous de choisir !

Il s'agit de la première carte que les Raiders exploreront dans la version complète d'ARC Raiders. C'est le champ de bataille idéal pour prendre vos repères, tester votre instinct et apprendre à maîtriser le rythme de la Région de la rouille.

Restez à l'affût des situations particulières telles que les tempêtes électromagnétiques et les raids nocturnes, voire une visite de la Reine...

ÉCHANGE ET QUÊTES

Pour survivre à Speranza, il faut créer des liens. Les Commerçants de Speranza font partie des rouages de la ville, même si chacun possède ses propres ambitions et sa propre vision du monde. Ils vous confieront des quêtes qui vous permettront de découvrir l'histoire de la Région de la rouille et vous récompenseront pour votre aide. Vous pourrez échanger avec eux, leur vendre ce dont vous n'avez pas besoin et gagner leur confiance à chaque mission accomplie.

Pendant le test de serveur, les Commerçants vous proposeront une série de quêtes préliminaires. Les missions plus avancées devront attendre le lancement officiel.

CONTENU DU TEST DE SERVEUR

Armes et équipement : vous pourrez tester l'équipement de niveau débutant et intermédiaire, mais certains éléments seront bloqués jusqu'au lancement.

Schémas : les schémas améliorent la faculté de votre Raider à fabriquer et modifier des armes et de l'équipement. Tous les schémas peuvent être découverts, mais ceux de niveau maximum ne pourront pas être fabriqués pendant le test de serveur.

Panoplie de Raider : vous pourrez tester la fonctionnalité « Panoplie de Raider » avec une page d'objets à débloquent.

Atelier : les stations d'artisanat de base (armes, équipement et fournitures médicales) sont disponibles, mais aucune amélioration n'est possible dans le cadre de ce test limité.

Certains systèmes seront visibles partout dans le monde, mais ne seront pas encore activés :

Projets (Expéditions) : missions à long terme au cours desquelles un Raider quitte définitivement la Région de la rouille. La progression est en partie réinitialisée, mais les récompenses et avantages clés seront conservés. Pour plus d'informations, vous pouvez lire cet article rédigé par Virgil Watkins, directeur de la conception.

Épreuves : un terrain d'entraînement pour les Raiders chevronnés. Relevez le défi, revenez sain et sauf à Speranza et briguez une place au classement. Vous devrez attendre le lancement pour gravir les échelons et remporter des récompenses saisonnières.

Codex : une archive en constante expansion regroupant toutes les connaissances accumulées par votre Raider. Vous y rassemblez des articles sur l'histoire, les personnages et les lieux au fur et à mesure de votre progression dans le monde.

En revanche, toute la progression acquise pendant le test de serveur, y compris les objets esthétiques obtenus et le niveau des personnages atteint, ne sera pas transférée lors du lancement. Cependant, les participants recevront le sac à dos Testeur de serveur, disponible dès le lancement ! (Vous devrez vous connecter avec le compte Embark ID utilisé pour jouer au test de serveur.)

EXPLOITS, POINTS DE RENOMMÉE ET PANOPLIES DE RAIDER

À la Surface, les Raiders peuvent accomplir de petits défis ponctuels, les Exploits. Vous recevrez une liste de tâches quotidiennes aléatoires, vous demandant de détruire l'ARC, de réussir une extraction avec du butin rare, ou de remplir d'autres conditions. En accomplissant ces exploits, vous gagnerez des points de renommée, une monnaie utilisée pour débloquent des récompenses grâce aux Panoplies de Raider.

Les Panoplies de Raider sont composées de plusieurs pages de récompenses qui se dévoilent au fur et à mesure de votre progression. Certaines panoplies sont gratuites, d'autres sont premium, et si la plupart restent disponibles indéfiniment, quelques-unes sont limitées dans le temps. Sachez que vous ne pourrez acheter aucun avantage en jeu.

LES MACHINES ARC

La Région de la rouille grouille de machines qui se moquent bien de qui vous êtes ou du nombre de combats auxquels vous avez survécu. Chaque machine chasse à sa manière. Elles sont connues sous le nom d'ARC.

En voici quelques-unes auxquelles vous devrez vous confronter :

- Guêpes : des nuées de machines volantes, qui tirent avec précision ;
- Tiques : de petites machines qui rôdent dans l'obscurité, et qui attendent que vous vous approchiez ;
- Bastions : de lents tanks qui anéantissent tout ce qui se trouve dans leur champ de vision ;
- Bondisseurs : des machines agiles capables de sauter jusqu'à vous en un éclair. Le bruit qu'elles font peut les trahir. Écoutez attentivement : un bourdonnement grave, un cliquetis métallique, le sifflement sinistre d'une arme. Servez-vous de ces indices pour survivre.

CONSEILS DE SURVIE POUR LES NOUVEAUX RAIDERS

- Planifiez votre arsenal. Emportez les outils adaptés à votre mission, pas tout ce que vous possédez.
- Forcer les portes fait beaucoup de bruit. Vous pourriez obtenir du butin, mais cela attire également l'attention de l'ARC et d'autres Raiders.
- Restez sur vos gardes. Les points d'extraction disparaissent au fil du temps. Plus vous restez longtemps, plus le risque est élevé.
- Faites preuve de sagesse. Sachez quand partir, ou vous pourriez tout perdre.

RÉCOMPENSES

Jouez pendant le test de serveur et confirmez votre Embark ID pour gagner un sac à dos exclusif : Testeur de serveur ! Vous pourrez récupérer ce cadeau lorsque vous lancerez le jeu complet pour la première fois après sa sortie, le 30 octobre !

VOTRE MISSION

Faites vos premiers pas dans la Région de la rouille.

C'est l'occasion d'apporter votre aide, de tester gratuitement le jeu avec vos proches et de contribuer à l'histoire d'ARC Raiders. Si vous avez déjà joué au TT2, c'est l'occasion de vous replonger dans l'univers du jeu et de guider les nouveaux Raiders. Si vous êtes novice, c'est le moment idéal pour découvrir le jeu avant son lancement officiel, le 30 octobre.

Aidez-nous à tester les systèmes.

Ressentez la tension.

C'est l'occasion rêvée de découvrir ARC Raiders.

Et lorsque le jeu complet sortira, vous retournerez à Speranza en sachant déjà ce qui vous permettra de survivre.

Du 17 au 19 octobre. Gratuit pour tous. Rejoignez la lutte contre l'ARC.

S'engager. Résister.

Bienvenue dans Server Slam

17 octobre 2025

Salut les Raiders,

Je suis Aleksander Grøndal, producteur exécutif d'ARC Raiders, et je suis ravi de vous accueillir à notre prochain test Server Slam !

Ce test se déroule du 17 au 19 octobre et constitue une étape cruciale dans notre préparation au lancement officiel le 30 octobre. Nous avons deux objectifs principaux pour ces trois jours intensifs :

- Stabilité du système : Nous devons soumettre nos systèmes backend et de matchmaking à des tests de résistance rigoureux afin de garantir que tout fonctionne exactement comme prévu lors du lancement du jeu.
- Expérience pratique : Nous voulons donner aux joueurs qui n'ont pas encore eu l'occasion de prendre en main ARC Raiders un aperçu de ce que le jeu a à offrir.

Veillez noter que ce test est volontairement ciblé. Vous explorerez la majestueuse carte du Champ de bataille du barrage et découvrirez la progression initiale des joueurs. Il ne s'agit pas de l'ensemble des fonctionnalités du jeu ; nous réservons la majeure partie du contenu et des fonctionnalités pour le lancement officiel le 30 octobre.

Soyez attentifs à des phénomènes particuliers comme les orages électromagnétiques et les raids nocturnes, et peut-être même à une visite de la Reine ...

Comment puis-je participer ?

Le Server Slam d'ARC Raiders est disponible sur Steam, Epic Games Store, PlayStation 5 et Xbox Series X|S, et est ouvert à tous ! Téléchargez ARC Raiders sur la plateforme de votre choix dès le début de l'événement, le 17 octobre. Aucune inscription ni code requis.

Si vous rencontrez des bugs ou avez besoin d'aide, rendez-vous sur notre serveur Discord officiel.

Merci infiniment d'avoir pris le temps de nous rejoindre et de nous aider à tester ARC Raiders. J'espère que vous apprécierez le jeu, et on se retrouve bientôt sur le terrain !

Meilleur,

Aleksander Grøndal, producteur exécutif, ARC Raiders

Un immense merci : Server Slam et la suite !

22 octobre 2025

À tous les courageux Raiders qui nous ont rejoints pour le ARC Raiders Server Slam le week-end dernier : de la part de toute l'équipe, merci. Votre participation a été absolument essentielle.

Nous avons conçu le Server Slam pour tester la résistance de nos systèmes et recueillir des retours d'utilisateurs réels, et vous avez répondu présent. Nous travaillons sans relâche pour corriger les bugs et peaufiner le jeu avant sa sortie.

Les points clés à retenir

Vos commentaires, associés à nos données, nous ont apporté des informations cruciales, et nous avons pris des mesures immédiates sur plusieurs fronts :

- **Stabilité** : Vous nous avez aidés à identifier et à résoudre rapidement les problèmes de stabilité sur toutes les plateformes pendant la phase de test. Nous avons finalisé des solutions supplémentaires d'ici le lancement afin de garantir une expérience optimale.
- **Les ARC volants** : Il s'avère que leur perception était un peu trop développée, leur permettant de voir à travers les arbres et les buissons. Cela rendait leur vision involontairement trop puissante, mais nous avons ajusté leur champ de vision. Attendez-vous donc à un combat plus équilibré au lancement.
- **La Tour du Barrage** : Nous avons constaté que nombre d'entre vous ont accédé avec courage, et peut-être un peu trop facilement, à la Tour de Contrôle du Barrage sur le champ de bataille du Barrage. C'était amusant à regarder, mais un peu trop accessible pour un lieu de butin aussi important. Ce problème a été corrigé afin de maintenir le niveau de difficulté.
- **Différence visuelle** : Certains utilisateurs ont constaté une différence visuelle entre Server Slam et les tests précédents sur certains matériels. Les paramètres par défaut ont été légèrement modifiés pour privilégier les performances, et nous poursuivons nos recherches afin d'optimiser davantage ces paramètres et d'obtenir le bon compromis.

Au-delà de ces points, vos rapports nous ont permis de corriger de nombreux bugs, d'identifier et d'améliorer l'équilibrage du jeu, et de suggérer des pistes d'amélioration. Chaque donnée et chaque commentaire que vous nous avez fournis nous aident à faire d'ARC Raiders un meilleur jeu. Voici un aperçu des statistiques de la communauté pendant le test Server Slam.

Nous consacrons ces derniers jours à peaufiner le jeu afin de préparer son lancement officiel le 30 octobre.

À bientôt sur le pont !

Aleks et l'équipe des ARC Raiders

Jour de lancement d'ARC Raiders !

30 octobre 2025

Chers Raiders, aujourd'hui est un jour monumental pour nous chez Embark Studios, l'aboutissement d'années de passion et de dévouement, car ARC Raiders est enfin lancé !

Nous tenons tout d'abord à exprimer notre profonde gratitude à la communauté qui nous a accompagnés dans cette aventure. Merci pour votre passion, vos retours et votre soutien tout au long de ce processus. Créer des jeux est toujours un défi, mais votre présence à nos côtés a été d'une aide précieuse.

Le lancement d'ARC Raiders marque la fin d'un chapitre pour nous, mais aussi le début d'un autre, tout aussi passionnant. Voir le jeu entre vos mains est un moment incroyablement excitant, et peut-être un peu intimidant, pour nous. Nous espérons sincèrement que votre expérience se déroulera sans accroc. Si vous rencontrez le moindre problème, nous nous engageons à le résoudre au plus vite.

Nous avons hâte de voir comment vous vous en sortirez à la surface, quelles opérations audacieuses vous entreprendrez, quelles menaces redoutables de l'ARC vous surmonterez et quels amis ou ennemis vous rencontrerez. L'équipe et moi-même sommes plus qu'enthousiastes à l'idée de partager cette aventure avec vous.

Alors, embarquez, équipez-vous et partez à l'aventure à la surface. La Ceinture de rouille vous attend !

Aleks et l'équipe des ARC Raiders

Perspective d'avenir : Feuille de route 2025 des ARC Raiders

31 octobre 2025

Bienvenue aux Raiders qui nous ont rejoints depuis le lancement ! Notre équipe de développement travaille d'arrache-pied pour agrandir le monde, introduire de nouvelles menaces de l'ARC et ajouter de nombreuses autres façons inédites et passionnantes de jouer. En 2025, voici quelques nouveautés :

- Extension de la Ceinture de rouille : Notre 5e carte, Stella Montis, arrive en novembre.
- Événements communautaires : Événements communautaires spéciaux à thème en novembre et décembre.
- Nouvelles machines ARC : Découvrez les nouvelles machines ARC qui mettront à l'épreuve votre adaptabilité et votre planification tactique.
- Nouveaux objets utilitaires et armes : élargissez votre arsenal avec des armes et des gadgets conçus pour affronter les ARC les plus redoutables ou les Raiders rivaux.
- Nouvelles quêtes : En tant que Raider, votre séjour dans la Ceinture de rouille ne se résume pas à la survie, il s'agit aussi de redécouvrir ce qui a été perdu grâce à des quêtes enrichies.
- Améliorations continues : corrections de bugs, ajustements d'équilibrage, fonctionnalités d'amélioration de la qualité de vie et bien plus encore !

Nous sommes ravis de vous compter parmi nous dans cette aventure et nous continuerons à perfectionner et à développer le jeu en tenant compte de vos commentaires. Restez à l'affût ! Ce n'est que le début de ce que réserve ARC Raiders.

L'équipe des ARC Raiders

Sortie officielle complète de la bande originale

7 novembre 2025

Les Raiders,

Dancez sur les cadavres de vos ennemis, dancez de joie dans l'ascenseur d'extraction et dancez dans les bars de Speranza. La bande originale complète d'ARC Raiders, composée par Patrik Andrén et Johan Söderqvist, est disponible dès aujourd'hui !

[Cliquez ici pour écouter !](#)

Nouvelles conditions cartographiques

7 novembre 2025

Les Raiders,

Des rapports en surface font état de conditions météorologiques inhabituelles et d'un comportement anormal de l'ARC. Cela signifie une chose : de nouvelles conditions cartographiques sont apparues. Osez-vous remonter à la surface et nous faire part de vos observations ? A condition, bien sûr, de parvenir à regagner Speranza sain et sauf.

Tempête électromagnétique

La Ceinture de rouille s'illumine, au sens propre du terme. Des éclairs zèbrent le ciel, carbonisant aussi bien les armes ARC que les vieilles ferrailles. Une entreprise risquée, certes, mais un Raider avisé peut tirer parti des éléments. On murmure même que certains impacts laissent derrière eux d'étranges formations...

Bunker caché

La rumeur court qu'un bunker scellé depuis longtemps serait enfoui aux abords du Port spatial. Les radios crépitent, les Raiders et les membres de l'ARC pullulent ; ce qu'il renferme doit valoir bien tous ces grésillements.

Raid nocturne

La nuit tombe sur Le Portail Bleu. Les membres de l'ARC deviennent plus féroces dans l'obscurité, tout comme les Raiders ; avides de la précieuse ressource que l'on trouve au clair de lune. Restez sur vos gardes, car tout le monde chasse ce soir.

Merci pour le lancement !

10 novembre 2025

Salut les Raiders !

Cela fait un peu plus d'une semaine que nous avons ouvert les tunnels pour vous permettre d'accéder à la surface, et le week-end dernier, nous avons atteint plus de 700 000 joueurs simultanés ! Nous sommes ravis de vous accueillir !

La diversité de vos façons de jouer et de participer aux ARC Raiders nous a complètement époustouflés, dépassant de loin nos espérances. Vous nous surprenez, vous nous surpassez et vous nous tenez en haleine. Nous ne pourrions pas imaginer mieux. En bref, vous nous incitez tous à nous améliorer, et nous sommes vraiment reconnaissants de vous avoir à nos côtés dans cette aventure.

Avec amour,

L'équipe des ARC Raiders

Mise à jour du matchmaking en duo et de la boutique

12 novembre 2025

Bonjour les Raiders,

Voici un bref compte rendu de quelques sujets de discussion au sein de la communauté et des mesures que nous avons prises.

Duo Matchmaking

Nous avons discrètement testé et activé le matchmaking prioritaire pour les duos depuis le début de la semaine. Le matchmaking pour les duos fonctionne ainsi : nous priorisons d'abord les joueurs solos et les escouades pour qu'ils jouent séparément. Ensuite, nous priorisons les duos pour qu'ils jouent entre eux, et les trios pour qu'ils jouent entre eux. Veuillez noter que ce système n'est pas garanti à 100 %, vous pourriez donc parfois rencontrer des compositions d'équipe différentes de la vôtre.

Prix des cosmétiques en magasin

Nous avons pris en compte vos commentaires. Nous avons revu nos prix et les avons ajustés à la baisse lorsque cela était pertinent. Les nouveaux prix seront effectifs demain, jeudi 13, à 10h30 CET. Si vous avez déjà effectué un achat aux anciens tarifs, nous vous rembourserons la différence. Les jetons Raider correspondants seront crédités automatiquement sur votre compte dans la semaine à venir.

Decks de Raiders

Actuellement, un deck Raider gratuit est disponible pour tous les joueurs. À l'avenir, vous trouverez des decks Raider gratuits et payants. Points importants à noter :

- Les objets de gameplay sont uniquement disponibles dans les decks Raider gratuits. Pour vous aider à bien démarrer en tant que nouveau Raider, nous avons inclus certains objets de gameplay dans le deck Raider gratuit, que vous pourrez débloquer en progressant.
- Les decks Raider premium ne contiennent aucun objet payant permettant de gagner. Leur objectif principal est l'esthétique et le confort d'utilisation.

Pour en savoir plus sur les nouveautés à venir pour ARC Raiders, consultez la feuille de route 2025. Nous continuerons à développer et à améliorer le jeu en tenant compte de vos retours, alors merci !

L'équipe des ARC Raiders

La frontière s'étend vers le nord

12 novembre 2025

Les Raiders,

Sous Speranza s'étend un vaste réseau de tunnels, dont certains semblent avoir été scellés avec acharnement. Cependant, grâce à l'ingéniosité et à la persévérance, rien ne reste caché éternellement. Rejoindrez-vous les efforts de Speranza pour reconstruire les tunnels et reconnecter ce qui a été perdu ?

Rejoignez l'événement communautaire : **Innover**

Le 13 novembre, l'événement communautaire « Ouvrir de nouvelles perspectives » débute. Les joueurs sont invités à contribuer au projet de tunnels. Dans Speranza, rien n'est gratuit, et ce projet ne fait pas exception. Il est nécessaire de collecter et de donner des matériaux de base pour la restauration des tunnels permettant d'accéder à la cinquième carte : Stella Montis. Tout joueur ayant disputé au moins cinq parties peut participer à cet effort communautaire.

Matériel nécessaire :

- Pièces métalliques
- Tissu
- Produits chimiques
- Pièces en caoutchouc
- Pièces en plastique

Vos efforts seront récompensés. Les dons effectués lors de l'événement « Explorer de nouvelles pistes » vous permettront de gagner des Mérites, une nouvelle monnaie qui alimentera la prochaine étape de votre progression. Bien que le nombre de Mérites pouvant être obtenus par don de matériaux soit limité, toute contribution supplémentaire aidera Speranza à atteindre Stella Montis plus rapidement.

Une fois achevée, la restauration des tunnels et le déblocage de Stella Montis déclencheront la phase II, « Affirmer notre présence », une nouvelle voie de progression.

Déblocage de la carte : **Stella Montis**

Creusée au cœur des montagnes du nord, Stella Montis attire les Raiders, attirés par une installation abandonnée relativement bien conservée comparée aux vestiges de la Ceinture de rouille. Froides et stériles, ces ruines témoignent de ce que l'humanité a laissé derrière elle dans sa course vers les étoiles.

La reconnexion des tunnels à Stella Montis déclenchera l'ouverture de la phase II, « Affirmer notre territoire ». Il s'agit d'un nouveau parcours de progression avec des récompenses et des défis personnels, qui sera disponible pour une durée limitée jusqu'en décembre.

Nouveaux ennemis ARC, objets de gameplay et bien plus encore

Les Raiders qui exploreront Stella Montis pourront récupérer des ressources rares, de nouveaux objets de jeu, et peut-être même des schémas de technologies oubliées depuis longtemps.

La mise à jour de la Ligne Nord introduit également deux nouveaux ennemis ARC, chacun présentant des défis uniques pour ceux qui oseront s'aventurer à la surface. La Matriarche est une imposante machine ARC qui fait passer la Reine pour une alliée et peut être rencontrée dans certaines conditions de la carte. Le Broyeur apparaîtra pour la première fois à Stella Montis, mettant les Raiders à l'épreuve lors des combats rapprochés.

Nouveaux ARC :

- Matrone
- Broyeur

Nouvelles armes et éléments de gameplay :

- Nouvelle arme légendaire
- Trois nouvelles mines
- Deux nouvelles grenades
- Nouvelles quêtes de Stella Montis

Perspectives d'avenir

La Ligne Nord n'est que le début du plan de développement d'ARC Raiders après son lancement. La prochaine mise à jour, Vague de Froid, arrive en décembre et introduira l'événement « Flammes vacillantes », une nouvelle condition de carte : les chutes de neige, la réinitialisation tant attendue du Projet Expédition Raider, et bien plus encore.

À bientôt en haut,

L'équipe des ARC Raiders

Mise à jour de novembre 1.2.0

13 novembre 2025

ACTE I - LIGNE NORD

Le train de la ligne nord est arrivé, préparez-vous à l'évacuation.

Les Raiders !

Nous avons découvert un centre de recherche isolé dans les montagnes : Stella Montis. Les travaux de restauration des tunnels ont commencé et nous avons besoin de votre aide.

Quoi de neuf?

Carte

- Étoile de la montagne

ARC

- Matriarche et Broyeur

Événement de déverrouillage communautaire

Nouveaux articles à découvrir

Nouvelles quêtes à accepter

Points saillants de la mise à jour

- Réduction de la latence des mouvements des personnages sur le serveur afin d'améliorer le problème de « désynchronisation » où l'on a l'impression de subir des dégâts même après s'être mis à couvert.
- Correction d'un problème qui empêchait les joueurs de terminer des quêtes impliquant plusieurs objectifs ou la collecte d'objets au cours d'une même manche.
- Correction de plusieurs problèmes liés aux succès. Les joueurs devront refaire certains succès comportant un seul objectif (par exemple « Détruire la Reine »), tandis que pour les succès à objectifs multiples, seules certaines étapes devront être accomplies à nouveau.
- Délai réduit entre le tir sur un ARC et l'observation des effets d'impact sur la cible.
- Correction de plusieurs endroits où les joueurs pouvaient tomber à travers le terrain.

Modifications de l'équilibre

Articles:

Meute de loups

Valeur : De 3 000 à 5 000 pièces

Artisanat :

Avant : 2 explosifs raffinés + 2 capteurs

Maintenant : 3 noyaux explosifs raffinés + 2 noyaux de mouvement ARC

Noyau de mouvement ARC et circuits ARC

Ouvrir:

Avant : Raffineur niveau 3

Maintenant : Raffineur LVL 2

Artisanat :

Avant : Alliage 6 ARC

Maintenant : Alliage 8 ARC

Munitions de lanceur

Valeur : De 100 à 200 pièces (cela double le prix des munitions de lanceur chez le marchand)

Fabrication (6 munitions) :

Avant : 5 pièces métalliques + 1 explosif brut

Maintenant : 4 pièces métalliques + 1 explosif raffiné

Relais de repérage

Valeur : De 5 000 à 2 000 pièces

Casiers de sécurité

Les casiers de sécurité contenaient trop d'objets de valeur et ont été ajustés.

XP :

Réduction de l'XP par dégât de 3 à 2 pour :

- Bastion
- Bombardier
- Rocketeer
- Sauteur

Réduction de l'XP pour le pillage de pièces ARC :

Bastion : De 500 à 250

Bombardier : De 500 à 300

Augmentation de l'XP pour le pillage de pièces ARC :

Propulseur Rocketeer : De 200 à 500

Jambe de sauteur : De 200 à 500

Contenu et corrections de bugs

Réalisations

- Correction de plusieurs problèmes liés aux succès. Les joueurs devront refaire certains succès comportant un seul objectif (par exemple « Détruire la Reine »), tandis que pour les succès à objectifs multiples, seules certaines étapes devront être accomplies à nouveau.

Animation

- Correction d'un problème où les armes étaient automatiquement équipées en bandoulière lors du lancer de grenades.
- Correction d'un problème où les armes étaient parfois masquées lors de l'utilisation d'objets déployables.
- Comportement de la caméra amélioré pour éviter les collisions avec les murs et les objets lors des sauts.

ARC

- Les ennemis porteurs de boules de feu ne resteront plus bloqués sur les portes de sécurité et poursuivront le joueur en conséquence.
- Correction d'un bug où le comportement de fuite des arpenteurs pouvait les faire sortir de la zone de jeu.
- Correction d'un bug qui faisait que certains ennemis subissaient plus de dégâts de feu que prévu.

Audio

- Ajout d'une option « Par défaut du système » pour que les périphériques d'entrée et de sortie du chat vocal suivent les paramètres par défaut de votre système d'exploitation.
- Le son de la respiration a été ajusté pour un meilleur équilibre entre les joueurs portant un casque et ceux qui n'en portent pas. Les bruits de respiration sont également moins audibles à distance.
- Ajout de différents effets audio à Coquillard lorsqu'il porte divers casques cosmétiques.

Produits de beauté

- Correction d'un problème où les membres du groupe apparaissaient initialement avec l'apparence de base.

Cartes

Le champ de bataille du barrage

- Des emplacements fixes dans le barrage où les joueurs pouvaient tomber à travers le terrain.
- Correction de certains problèmes de collision sur le barrage où les joueurs pouvaient se retrouver bloqués.

Ville enfouie

- Des emplacements fixes dans la Ville enfouie où les joueurs pouvaient tomber à travers le terrain.
- Correction de divers problèmes de scintillement et d'écrêtage dans la Ville enfouie.
- Correction de certains endroits où les joueurs pouvaient se retrouver bloqués

dans les stations de métro de la Ville enfouie.

Port spatial

- L'une des salles du bâtiment des départs du Port spatial a été scellée, nécessitant une intrusion pour y accéder. Le butin qu'elle renferme a été ajusté en fonction de l'effort requis pour y pénétrer.
- Correction d'un problème qui empêchait de forcer certaines portes de l'intérieur dans la tour de lancement.

Portail Bleu

- Correction d'un problème où les joueurs pouvaient se retrouver piégés dans la salle de contrôle du Portail Bleu.

Écoutilles

- Correction d'un problème où le fait de réussir à entrer dans une trappe de Raiders ne conférait pas l'immunité aux dégâts et aux repoussements.
- Distance d'interaction accrue pour les trappes des Raiders.

Divers

- Réduction de la latence des mouvements des personnages sur le serveur afin d'améliorer le problème de « désynchronisation » où l'on a l'impression de subir des dégâts même après s'être mis à couvert.
- Délai réduit entre le tir sur un ARC et l'observation des effets d'impact sur la cible.
- Taux d'obtention des plans ajustés dans les conteneurs de Raiders.
- Interagir avec les sondes, les Carcasses, les caches de Raiders, etc. compte désormais pour les objectifs de pillage des conteneurs.
- Correction d'un problème qui empêchait de piller ou d'assommer les joueurs à terre sur les pentes abruptes.
- La sélection de fabrication sur le terrain reste désormais sur le même objet après la fabrication.

Mouvement

- Le franchissement d'obstacles est désormais plus fluide.

Interface utilisateur

- Ajout d'une option dans le menu des objets d'inventaire permettant de séparer les piles.
- Le bouton de la souris avec le pouce a été retiré de la touche Échap dans les menus afin d'éviter toute navigation arrière involontaire lorsque ce bouton est associé à la fonction Appuyer pour parler.
- Ajout d'un message de confirmation après l'envoi d'un signalement de joueur afin d'indiquer clairement que le signalement a été reçu.
- Certains objets récupérés par les ennemis ne seront plus automatiquement assignés aux emplacements rapides lorsqu'ils sont pillés (par exemple, le pilote

de guêpe), évitant ainsi les remplissages indésirables des emplacements rapides.

- Empêcher l'affichage des utilisateurs Discord bloqués sur l'écran social lorsque l'intégration Discord est activée.
- Modification du style de certaines indications d'interface utilisateur.

Utilitaire

- Correction d'un problème où le piège à grenades incendiaires pouvait infliger plus de dégâts que prévu.
- Réduction du temps d'attachement des tiques pour l'amélioration passive du champ anti-tiques, passant de 1 seconde à 0,5 seconde.
- Correction d'un problème où une invite restait bloquée lors de la lutte contre les Tiques, alors que le champ passif anti-Tiques était actif simultanément.
- Les nuages de fumée des objets sont désormais toujours visibles à la même distance que les joueurs.
- Correction d'un problème où les explosions de grenades à déclenchement pouvaient contourner l'invulnérabilité temporaire lors de la mise à terre, entraînant une élimination instantanée. L'invulnérabilité s'applique désormais correctement lors de la mise à terre.
- Correction d'un bug qui permettait aux joueurs d'utiliser le grappin pour sortir des limites de la zone dans le bunker du Port spatial.

Armes

- Correction d'un problème où tirer en se tenant près des murs pouvait faire dévier les balles latéralement au lieu de suivre le réticule.

Quêtes

- Correction d'un problème qui empêchait les joueurs de terminer des quêtes impliquant plusieurs objectifs ou la collecte d'objets au cours d'une même manche.
- La quête « Graisser sa paume » dans le Port spatial comprend désormais davantage de propulseurs permettant d'accomplir l'objectif.

Aidez-nous à faire valoir nos droits !

19 novembre 2025

La semaine dernière, vous n'avez pas seulement fait une apparition, vous avez percé un trou si profond dans les tunnels que nous avons débouché directement sur Stella Montis – EN UNE SEULE JOURNÉE.

La vie en surface est dure, mais pour la cause commune, nos Raiders se sont serré les coudes... Merci d'avoir joué votre rôle pour Speranza.

L'événement a beau avoir été bouclé en seulement 24 heures, ce n'est pas là la statistique la plus surprenante de la semaine. Nous avons analysé les données de l'événement communautaire Breaking New Ground, et les résultats sont révélateurs :

- Plus de 25 millions de visites à Stella Montis
- 24 375 ressources données par un seul Raider
- 2 270 576 Raiders mis hors de combat par le Shredder
- 37 218 Raiders se sont sabordés avec la date limite
- 26 923 matriarches éliminées
- 117 Raiders se sont retrouvés morts, on ne sait comment, à cause de la roche volcanique

Le travail n'est pas terminé.

Stella Montis a beau être abandonnée par l'humanité, de dangereuses machines ARC hantent encore ses couloirs. Shredder représente une menace particulièrement mortelle dans les espaces confinés de Stella Montis : il vous traque sans relâche et sème la mort à petit feu. Comment parviendrez-vous à contrer cette nouvelle menace ?

La phase II de notre événement communautaire, « Affirmer notre position », a déjà commencé – et nous avons besoin de personnes sur le terrain.

Durant cet événement, vous recevrez des Mérites en récompense pour chaque carte de la surface visitée. Ces Mérites sont attribués en fonction de l'XP gagnée et s'accumulent pour débloquent des armes, des gadgets, des éléments cosmétiques et des jetons pour votre Raider.

Sur cette nouvelle frontière, le temps presse. L'opération « Staking Our Claim » se déroulera jusqu'au 8 décembre ; participez vite et réclamez votre part du gâteau !

À la prochaine,

L'équipe des ARC Raiders

Mise à jour 1.3.0

20 novembre 2025

Les Raiders !

Cela fait une semaine que nous sommes arrivés à Stella Montis. Speranza nous a apporté des corrections de bugs, des modifications d'équilibrage et une petite surprise.

Modifications de l'équilibre

Articles:

Date limite

Valeur d'achat : de 8 100 à 15 000 pièces

Valeur de vente : de 3 000 à 5 000 pièces

Artisanat :

Ancien : 2 composés explosifs + 1 carburant de synthèse

Nouveau : 3 composés explosifs + 2 circuits ARC

Actions de Deadline Trader : De 3 à 1

Pile à énergie

Valeur de vente : de 640 à 270 pièces

Munitions de lanceur

Valeur d'achat :

Ancien tarif : 10 munitions de lanceur pour 6 000 pièces

Nouveau : 6 munitions pour lanceur pour 4 500 pièces

Valeur de vente : de 200 à 250

Artisanat :

Ancien format : 6 munitions de lanceur pour 4 pièces métalliques + 1 composé explosif

Nouveau : 6 munitions de lanceur pour 1 noyau de mouvement ARC + 2 explosifs bruts

La fabrication de munitions pour lanceur est possible à l'établi sans avoir besoin d'un plan.

Chasseur

Note des développeurs : Le Venator, une fois entièrement amélioré, était devenu excessivement puissant ces derniers temps, capable d'éliminer des escouades entières avec des armes de courte portée. Nous rééquilibrons donc la cadence de tir obtenue grâce aux améliorations afin de ralentir légèrement ce rythme, tout en préservant ses dégâts et sa précision. Ceci devrait inciter les joueurs à prendre leur temps avant de tirer dessus, plutôt que de vider leur chargeur sur le premier ennemi rencontré. La communauté a également souligné, à juste titre, que le poids du Venator était incohérent avec celui de nos autres pistolets ; nous avons donc corrigé ce problème.

Réduction de la cadence de tir obtenue grâce aux améliorations de 22/44/60% à 13/26/40%.

Augmentation du poids de 2 à 5.

Dommmages explosifs

Note des développeurs : Nous avons constaté que les explosifs infligeaient des dégâts à plusieurs zones simultanément, ce qui permettait à des armes comme le Brise-coque de détruire trop rapidement les drones de grande taille. Nous avons ajusté les dégâts des explosifs pour les rendre plus uniformes et rééquilibré les dégâts du Brise-coque en conséquence. Les tirs du Brise-coque nécessiteront donc une plus grande précision, tout en conservant des dégâts importants sur la cible.

Rééquilibrage des dégâts explosifs contre l'ARC pour une expérience plus cohérente. Les explosions sur les ennemis plus petits, par exemple les tourelles, sont en grande partie insensibles.

Les explosions sur les ennemis de grande taille, comme Bastion, infligeront généralement un peu moins de dégâts.

Contenu et corrections de bugs

ARC

- Correction d'un bug qui permettait à ARC de faire appel à des renforts en dehors de la carte.
- Le Broyeur détectera désormais les grenades leurres et s'en approchera de manière plus fiable.
- Mouvements et maniabilité du Shredder mis à jour : vitesse de virage légèrement réduite, freinage amélioré, suspension plus rigide et réactions plus cohérentes aux impacts pour un comportement plus stable au combat.
- Navigation du Broyeur améliorée pour éviter qu'il ne se bloque dans les coins lorsqu'il se déplace vers le joueur.

Audio

- Réduction de l'atténuation du volume pour les acouphènes dus aux explosions et aux commotions cérébrales afin d'améliorer la clarté.

Cartes

- Il n'est plus possible de placer des barricades de manière à chevaucher votre personnage, ce qui empêche de traverser les murs et d'accéder aux pièces verrouillées.

Le champ de bataille du barrage

- Correction d'un problème où les joueurs restaient bloqués dans la cage d'ascenseur de la tour de contrôle du barrage.

Port spatial

- Ajout d'une collision aux murs et au plafond de l'escalier du bunker caché du Port

spatial.

- Correction d'un problème qui permettait aux joueurs de franchir le mur près de la rampe de la tour de lancement sur le Port spatial, empêchant ainsi les embuscades abusives.
- Correction d'un problème qui permettait aux joueurs d'accéder à la salle verrouillée de la tour de contrôle sans clé.

Portail Bleu

- Réparation des supports de la rambarde du Portail Bleu qui bloquaient par erreur les balles ; les tirs passent désormais normalement.

Étoile de la montagne

- Correction d'un problème de collision sur Stella Montis, près de la gare, qui pouvait faire tomber les joueurs à travers le terrain.
- Correction d'un bug à la gare de Stella Montis où les joueurs pouvaient se retrouver bloqués.
- Suppression de deux points d'apparition de joueurs sur Stella Montis qui étaient trop proches des zones d'apparition de l'ARC.
- Correction d'un problème de visibilité manquante au niveau des murs de la zone du centre d'affaires de Stella Montis, qui permettait aux tirs de les traverser.

Divers

- Correction d'un plantage lors de l'utilisation de Raider Voice (chat de proximité) sur les PC sans prise en charge AVX2.
- Correction d'un plantage qui pouvait survenir lors de l'abandon après la reconnexion à une session.
- Correction d'un problème où la récupération de pièces du Broyeur pouvait laisser des collisions invisibles.
- Correction d'un problème où le classement hebdomadaire des Épreuves pouvait afficher un rang obsolète ; la célébration reflète désormais le rang actuel correct et l'interface utilisateur reste précise pendant la période de récupération.
- Mise à jour du pilote graphique AMD recommandé vers la version 25.11.1 afin de réduire les problèmes de plantage récents sur les GPU AMD.
- Votre repaire de Raiders a été neutralisé.

Mouvement

- Amélioration de la détection des ennemis au sol pour une meilleure gestion des surfaces escarpées, réduisant ainsi les mouvements erratiques lors de la traversée de terrains en pente.

Armes

Aphélie

- Correction d'un problème où les traceurs d'Aphelion pouvaient devenir excessivement lumineux à distance, réduisant la visibilité du joueur visé.

- Augmentation du taux d'obtention des plans d'Aphelion.

Stitcher

- Correction des statistiques de visée du joueur pour le Stitcher, qui affichaient une mise à l'échelle incorrecte du temps de rechargement selon les niveaux d'amélioration.

À bientôt sur le pont,

//Ossen
et l'équipe des ARC Raiders

L'évolution d'ARC Raiders, épisode 1 : entretiens avec les développeurs

20 novembre 2025

Les Raiders sans peur bravent la surface depuis trois semaines maintenant, mais l'histoire des ARC Raiders remonte à près de sept ans... et tout n'a pas toujours été rose !

Si l'identité de l'univers s'est rapidement affirmée, l'équipe de développement a rencontré des difficultés pour concevoir un gameplay satisfaisant à partir du concept initial. Grâce à l'expérimentation, aux nouvelles technologies et à une volonté farouche de se démarquer dans le genre de l'extraction, ARC Raiders a vu le jour ; nous souhaitons vous faire partager cette aventure.

Dans notre prochaine série en trois parties, le documentariste Danny O'Dwyer explore la création d'ARC Raiders : des croquis initiaux qui ont donné naissance à un monde d'effondrement climatique et de machines malveillantes, en passant par la douloureuse réinitialisation de 2021, et enfin jusqu'à l'aventure d'extraction à laquelle jouent aujourd'hui des millions de joueurs d'ARC Raiders.

Le documentaire :

Cette série explore certains des moments clés du développement d'ARC Raiders, notamment :

ÉPISODE 1 : À la recherche des ARC Raiders - de six développeurs discutant dans un appartement aux tout premiers designs, mécanismes de jeu et ennemis ARC.

ÉPISODE 2 : La vie d'un Raider - passage à un modèle PvPvE axé sur la création de mondes immersifs, une conception sonore réaliste et une boucle de jeu satisfaisante.

ÉPISODE 3 : Construction de machines ARC - des approches novatrices en matière d'apprentissage automatique pour créer des ennemis intelligents et rusés, chacun avec des attributs et des menaces distincts.

Tout au long de ces trois épisodes, vous découvrirez certains des acteurs clés du développement d'ARC Raiders, notamment le directeur créatif et artistique, les développeurs et les concepteurs, et notre propre magicien du son !

Pour l'instant, nous vous laissons avec un avant-goût du premier épisode ; la version complète sera disponible le 21 novembre, et le deuxième épisode une semaine plus tard.

Avec toute notre affection,
l'équipe des ARC Raiders

Une histoire de l'origine de Coquillard

26 novembre 2025

Salut les Raiders !

Ici Johan, un artiste 3D sur ARC Raiders !

Aujourd'hui, je souhaite mettre en lumière un personnage essentiel, mais souvent négligé, du jeu. Certains le considèrent même comme l'âme de Speranza.

Bien sûr, je parle de notre chef collecteur de butin ! Il s'appelle Coquillard, c'est un coq, et on se connaît depuis très longtemps.



Tout a commencé lorsqu'une volée de poules a fait irruption dans ma réunion Zoom.

À l'époque, je vivais chez mes parents, qui élevaient des poules. En pleine réunion Zoom, les volailles se sont fauillées dans la maison et ont paradé derrière moi, volant instantanément la vedette et perturbant complètement la réunion. Parmi elles se trouvait Håkan, le coq qui allait devenir Coquillard.

Håkan était différent des autres coqs. Amical, câlin et borgne, il avait la fâcheuse habitude de mettre les pieds dans sa nourriture et de trébucher. Je l'adorais.

Un jour, j'ai décidé de scanner Håkan et de l'intégrer discrètement au jeu comme un petit clin d'œil amusant. Dans les premières versions, on pouvait parfois apercevoir une version rudimentaire de Håkan courant dans la cantina.

Mais Håkan eut alors l'occasion de briller. L'équipe avait besoin d'un élément du jeu servant de « producteur de ressources », capable de fournir des matériaux après

chaque raid.

Nous avons envisagé de nombreuses idées : des robots, des chats... des robots-chats ! Mais l'équipe artistique n'a pas eu le temps de les construire et la réunion a piétiné, jusqu'à ce que quelqu'un lève la main et dise, dans un éclair de génie : « N'avons-nous pas un coq ? »

Cette étincelle d'inspiration s'est transformée en phénomène. Coquillard, d'abord simple clin d'œil caché, puis élément temporaire que nous remplacerons plus tard, est devenu un personnage incontournable et irremplaçable de l'univers des ARC Raiders. Alors, la prochaine fois que vous croiserez Coquillard, dites-lui bonjour de ma part !

Maintenant, si vous voulez bien m'excuser, je dois aller trouver 12 champignons.

Mise à jour 1.4.0

27 novembre 2025

Les Raiders !

La mise à jour 1.4.0 est en cours de déploiement sur toutes les plateformes. Bien qu'elle soit mineure, la principale nouveauté est la correction de la faille permettant le changement rapide d'arme et la résolution urgente des failles liées aux pièces verrouillées.

Assurez-vous de redémarrer votre client pour lancer le téléchargement.

Contenu et corrections de bugs

- Des mécanismes de prévention des exploits ont été ajoutés pour toutes les salles verrouillées sur toutes les cartes.
- Correction d'un bug d'arme qui permettait de tirer plus vite que prévu en passant à un objet à utilisation rapide puis en revenant à l'arme précédente.
- L'accès extérieur à la salle verrouillée de la tour de contrôle du Port spatial a été bloqué.
- Correction d'un problème qui entraînait parfois l'affichage de textures basse résolution dans le menu principal.
- Correction d'un bug permettant aux joueurs de se pousser mutuellement en sautant sur le dos de l'autre.
- Correction d'artefacts d'éclairage qui apparaissaient parfois lors de l'entrée dans les cartes.
- Raider Voice respecte désormais correctement l'option vocale sélectionnée après le redémarrage du jeu.

À bientôt sur le pont,

//Ossen

et l'équipe des ARC Raiders

L'évolution des ARC Raiders, épisode 2 : La vie d'un Raider

27 novembre 2025

Bonjour les Raiders,

La semaine dernière, nous vous avons présenté le premier épisode de notre série sur l'évolution d'ARC Raiders. Ce premier épisode s'est penché sur les débuts du développement, les premiers croquis et mécanismes de jeu, et la difficile constatation que la première version d'ARC Raiders n'était tout simplement pas assez amusante.

Que s'est-il passé ensuite ? L'équipe croyait toujours au monde qu'elle avait créé, mais des changements radicaux s'imposaient. En intégrant un mode JcJ, le jeu a acquis une toute nouvelle personnalité : un gameplay axé sur l'exploration, la prise de décisions tactiques et les alliances fragiles entre joueurs face à une menace ARC plus redoutable.

Dans le deuxième épisode de notre série, l'équipe explore le processus de création de la version finale d'ARC Raiders. Vous découvrirez :

Conception des niveaux : Quelles cartes originales fonctionnaient encore et lesquelles ont dû être modifiées pour s'adapter à une boucle de jeu radicalement différente ?

Conception sonore : Pourquoi une conception sonore vivante et réaliste était-elle une priorité pour ARC Raiders et comment a-t-elle été réalisée ?

Trouver son identité : comment ARC Raiders a-t-il utilisé certaines mécaniques de jeu pour se tailler une place en tant que jeu de tir à extraction accessible ?

L'épisode 2 de L'Évolution des ARC Raiders sort demain ! Mais contrairement à certains Raiders, on ne vous laissera pas les mains vides ! Voici un avant-goût pour vous faire patienter :

D'ici là,

L'équipe des ARC Raiders

L'évolution des ARC Raiders, épisode 3 : Construction des machines ARC

4 décembre 2025

Bonjour les Raiders,

Le dernier épisode de notre série sur l'évolution d'ARC Raiders approche à grands pas. Nous avons déjà exploré les premières étapes du développement, ainsi que la façon dont le jeu final a vu le jour. Aujourd'hui, nous allons nous pencher sur le pire cauchemar de tous les joueurs : les ennemis ARC.

Dans le troisième épisode de notre série, l'équipe de développement vous dévoilera la genèse de l'ARC, de ses premiers ébauches rudimentaires à ses redoutables machines à tuer. Au programme :

- Nouvelles technologies : Comment l'équipe a-t-elle utilisé des technologies novatrices pour entraîner les premiers robots ARC ?
- Conception d'ARC : Comment les ennemis les plus emblématiques d'ARC Raiders ont-ils été conçus, et quel est leur rôle ?
- Intelligence d'entraînement : Comment les développeurs ont-ils utilisé l'apprentissage automatique pour simuler de véritables renseignements et une réflexion tactique dans l'ARC ?

L'épisode 3 de The Evolution of ARC Raiders sort demain - voici un avant-goût de ce qui vous attend !

D'ici là,
l'équipe des ARC Raiders

Prêts pour une nouvelle aventure ?

6 décembre 2025

Pourquoi êtes-vous devenu un Raider ?

Peut-être que Speranza a toujours été trop petite pour vous. Peut-être est-ce le frisson du danger, la sensation de l'air frais sur votre peau, ou la promesse de richesse que seul le monde extérieur vous offre.

Quelle que soit votre raison, tous les Raiders partagent une chose en commun : l'esprit d'aventure.

Le projet d'expédition

L'expédition a subi un léger retard et la période d'ouverture est désormais fixée au 17 décembre. Vous disposerez de six jours pour que votre Raider puisse quitter définitivement la Ceinture de rouille. En partant avec la caravane que vous avez construite dans le cadre du projet d'expédition, vous reprendrez votre voyage avec certains bonus et avantages. Nous allons vous en présenter quelques-uns ici.

Alors, vous quittez Speranza ?

Au départ de l'expédition, tous les objets du butin de votre Raider seront ajoutés à celle-ci. Votre prochain Raider pourra gagner jusqu'à cinq points de compétence en fonction de la valeur totale de votre butin et de vos pièces au moment du départ. Un million de pièces équivaut à un point de compétence supplémentaire pour votre nouveau Raider.

Lorsque vous redémarrez, votre progression sera réinitialisée. Cela inclut votre arbre de compétences, votre niveau, votre inventaire, votre atelier, vos capacités d'artisanat et vos plans. Notez que la configuration initiale lors de votre premier déploiement à Speranza sera ignorée ; ainsi, toutes les cartes et les améliorations d'atelier potentielles seront disponibles dès la réinitialisation.

Votre nouveau Raider ne repartira pas de zéro. En réinitialisant votre personnage, vous débloquentez les avantages et récompenses suivants :

Déblocages permanents :

L'ensemble Patchwork Raider
Casquette de concierge débraillée
Icône d'indicateur d'expédition
points de compétence (en fonction de la valeur du stock)
+12 Espace de stockage

Améliorations temporaires :

Bonus de réparation de 10 %
Bonus d'XP de 5 %
6 % de matériaux supplémentaires provenant de Coquillard

Les points de compétence, l'espace de stockage supplémentaire et les éléments cosmétiques sont débloqués de façon permanente, mais les bonus de compte expireront si vous ne participez pas à la prochaine expédition. Notez que la puissance des bonus augmentera pour vos trois prochaines expéditions (mais une seule expédition est autorisée par fenêtre d'expédition !).

N'oubliez pas que la période d'inscription à l'expédition sera ouverte du 17 au 22 décembre. Vous devez vous inscrire durant cette période, et le départ de tous les participants se fera automatiquement le 22, à la même heure.

La valeur de votre butin et de vos pièces sera calculée à la fermeture de la fenêtre de pillage ; continuez donc à piller avant. Si vous choisissez de rester cette fois-ci, pas d'inquiétude : votre progression dans la construction d'une caravane sera conservée. Vous pourrez ainsi poursuivre vos travaux jusqu'à la prochaine ouverture de la fenêtre dans quelques mois.

Pourquoi procédons-nous ainsi ?

L'équilibrage des réinitialisations de progression est notoirement difficile dans les jeux multi-joueurs en ligne, nous en sommes conscients. Les réinitialisations globales obligatoires présentent des avantages évidents : les joueurs ayant beaucoup investi peuvent revivre la phase initiale de progression et, pendant un temps, les chances de victoire sont rétablies.

Le projet d'expédition optionnel est notre solution à certains problèmes inhérents aux réinitialisations obligatoires des comptes, notamment en respectant votre investissement en temps dans le jeu. Nous souhaitons vous laisser le choix :

Vous n'avez pas terminé autant que vous le souhaiteriez ? Continuez les raids, la construction et le développement. Prêt pour un nouveau défi et pour recommencer à farmer ? Partez en expédition et recevez des bonus, des récompenses et la gloire !

Pour l'instant, c'est à vous d'écrire l'histoire ! Nous avons hâte de voir ce que vous allez décider !

Avec toute notre affection,
l'équipe des ARC Raiders

Les produits dérivés des ARC Raiders sont disponibles.

10 décembre 2025

Prêts à représenter les ARC Raiders ?

Notre boutique de produits dérivés pour les ARC Raiders est maintenant ouverte, avec une sélection d'articles prêts à être achetés.

Vous pouvez actuellement choisir certains vêtements ARC Raiders, notamment des t-shirts et des pulls, les casquettes étant disponibles en janvier.

Ce n'est que le début ! Attendez-vous à voir de nouveaux articles et modèles au cours des prochains mois.

Parcourez la boutique dès maintenant et offrez-vous de nouvelles trouvailles !

Découvrez-le ici !

Avec toute notre affection,
l'équipe des ARC Raiders

Dites-nous ce que vous pensez de nos cartes !

10 décembre 2025

SONDAGE TERMINÉ : Nous avons reçu un nombre exceptionnel de réponses et avons donc clôturé le sondage. Merci de votre participation !

Bonjour les Raiders,

Six semaines complètement folles !

Vous avez exploré chaque recoin de Topside. Vous avez escaladé, grimpé, glissé, roulé, combattu, collaboré et dansé sur chaque plaine, dans chaque recoin et à travers chaque couloir.

Chez Embark, on a adoré vous voir à l'œuvre. Nos canaux internes regorgent de vos aventures incroyables à travers la Ceinture de rouille ; on est ravis de vous voir travailler et vous nous inspirez à faire encore mieux !

Aidez-nous à nous améliorer

Maintenant que vous avez découvert l'univers d'ARC Raiders, nous aimerions connaître votre avis. Nous sommes fiers des cartes que nous avons créées jusqu'à présent, mais nous savons que VOUS, les joueurs, êtes les mieux placés pour nous faire part de vos précieux commentaires et suggestions. Ainsi, nous pourrons continuer à concevoir des mondes immersifs dans lesquels vous aurez envie d'évoluer.

En répondant à notre questionnaire de satisfaction, vous nous aiderez à atteindre cet objectif. Nous vous poserons des questions sur les cartes, les styles de jeu rencontrés, le rythme de l'action et d'autres aspects du gameplay.

Pour participer à l'enquête :

Vous devez avoir joué sur toutes les cartes.

Connectez-vous avec votre identifiant Embark via le lien ci-dessous.

Vous verrez un lien vers le sondage après vous être connecté(e).

[Répondez au sondage]

Vos commentaires nous aident à créer les meilleurs jeux possibles - merci de votre aide !

Bonnes expéditions,
l'équipe des ARC Raiders

L'hiver s'installe dans la Ceinture de rouille

15 décembre 2025

Les Raiders,

L'hiver frappe la Ceinture de rouille.

Des vents glacials sillonnent les vallées du Portail Bleu. Des blizzards balayent le Port spatial abandonné tandis que les Lacs Rouges gèlent et se fissurent. À la surface, les Raiders continuent de se battre, tremblants, trébuchant et jurant.

Vague de froid : état de la carte

Le 16 décembre, avec l'arrivée de la neige, de nouveaux dangers apparaîtront. Vos pieds seront instables sur l'eau gelée, votre vision sera réduite et les engelures représenteront un risque réel.

Pendant la vague de froid, chaque seconde compte. Le froid glacial peut terrasser votre Raider en quelques minutes, à moins de vous mettre à l'abri ou de vous soigner rapidement. Gardez cela à l'esprit lorsque vous affrontez d'autres Raiders : se retrouver coincé à découvert est synonyme de mort en plein hiver dans une région industrielle du Midwest.

Flammes vacillantes : événement

Sous terre, la ténacité de l'esprit humain demeure intacte. Malgré la pénurie alimentaire et les coupures de courant fréquentes, les survivants se rassemblent pour allumer des bougies, partager leurs récits de guerre et apprécier le peu qu'ils possèdent. La fête des Flammes vacillantes est sur le point de commencer.

Le buisson de chandelles est l'élément central de ces festivités. Pour les habitants de Speranza, cette plante robuste est un atout précieux durant l'hiver : la cuisson des baies produit une cire qui brûle pendant des heures. Écrasées, elles donnent un jus rafraîchissant, tandis que les racines permettent de préparer une infusion qui combat les rhumes les plus tenaces. Les chandelles servent à concocter de copieux ragoûts, des soupes réconfortantes et à offrir en parfums et savons. Quant aux couronnes, elles peuvent être transformées en décorations festives qui apportent aux habitants de Speranza un soupçon de verdure de la Terre. Speranza en a besoin de beaucoup pour les banquets de chandelles !

Les Speranzans ont également besoin d'autres éléments essentiels pendant l'hiver. La lumière et la chaleur leur remontent le moral et contribuent à leur confort, tout en leur donnant les meilleures chances de survivre jusqu'au printemps.

Aidez-vous vos compatriotes de Speranza à traverser le mois le plus éprouvant de l'année en collectant des baies de bougie pour les banquets et des objets importants pour Speranza ?

On ne vous demande pas de nous aider pour rien : un Raider doit bien manger. Les baies de bougie et les objets spéciaux permettent d'obtenir :

- Jetons de Raider
- Nouveaux articles
- objets utilitaires rares
- Armes
- Produits de beauté
- Mérites

Vous gagnerez aussi des Mérites en faisant ce que les Raiders font de mieux : explorer les lieux de la surface et gagner de l'XP. Plus de Mérites, c'est plus de récompenses. On parle le même langage ?

Deck Raider : Le Gardien

Avec notre mise à jour hivernale, nous lançons également notre deuxième deck Raider gratuit et permanent. Disponible dès le 26 décembre, le deck Raider Gardien de but vous permet de débloquent une série d'objets, de jetons Raider et d'éléments cosmétiques en gagnant des crédits Topside.

Le skin phare du nouveau deck Raider est une tenue d'antan que certains Speranzans prétendent avoir été portée par les gladiateurs les plus féroces et respectés du monde. Qui sait ? En tout cas, il est fourni avec un nouvel outil Raider en forme de crosse de hockey plutôt cool.

Il n'y a pas de temps à perdre ! L'événement Flickering Flames se déroulera du 16 décembre au 13 janvier, alors enfiler vos vêtements les plus chauds et allez-y !

N'oubliez pas, ce rhume n'est pas une blague.

Restez au chaud. Restez en vie.

L'équipe des ARC Raiders

Mise à jour de décembre 1.7.0

16 décembre 2025

L'hiver frappe la Ceinture de rouille.

Les Raiders,

Des vents glacials sillonnent les vallées du Portail Bleu. Des blizzards balayent le Port spatial abandonné tandis que les Lacs Rouges gèlent et se fissurent. À la surface, les Raiders continuent de se battre, tremblants, trébuchant et jurant.

Quoi de neuf?

- Carte des conditions de la vague de froid
- Événement Flammes vacillantes
- Nouveau deck Raider gratuit « Goalie » - disponible le 26 décembre
- Nouvelles quêtes et nouveaux objets
- L'hiver s'installe dans la Ceinture de rouille.
- Fenêtre de départ de l'expédition

Points saillants de la mise à jour

- Ajout d'une fonctionnalité de réinitialisation de l'arbre de compétences.
- Ajout d'une option pour activer/désactiver la visée.
- Votre portefeuille affiche désormais votre plafond de crédit.
- Divers articles festifs pour vous plonger dans l'esprit des fêtes.
- Le plan de l'Aphelion a été déplacé de la Matriarche à Stella Montis.
- Ajout de la personnalisation des outils Raider.
- Correction de divers problèmes de collision sur les cartes.
- Amélioration des vérifications de distance d'apparition à Stella Montis afin de résoudre le problème des joueurs apparaissant trop près les uns des autres.

Modifications de l'équilibre

Armes :

Bettina

Note des développeurs : Ces modifications visent à rendre la Bettina moins dépendante d'une arme secondaire. L'arme devrait désormais être plus performante en JcJ, sans pour autant déséquilibrer son fonctionnement. Les données montrent qu'elle reste l'arme JcE la plus performante de sa rareté (sans compter le Brise-coque). Sa durabilité devrait également être plus cohérente avec celle de nos autres fusils d'assaut.

- Le taux de combustion de la durabilité a été réduit d'environ 0,43 % à environ 0,17 % par tir.
- En pratique, il fallait auparavant environ 12 chargeurs pleins pour épuiser complètement la durabilité, mais il en faut maintenant 26 (en tenant compte également de la taille accrue du chargeur).
- La capacité du chargeur de base a été augmentée de 20 à 22.

- Le temps de rechargement de base a été réduit de 5 à 4,5 secondes.

Crotale

Note des développeurs : Bien que le Rattler ne soit pas conçu pour rivaliser avec le Stitcher ou le Kettle à courte portée, il bénéficie d'une légère amélioration afin de rapprocher son temps d'élimination en JcJ aux niveaux inférieurs de celui du Stitcher et du Kettle. L'arme doit conserver son rôle initial d'arme plus réfléchie, incitant les joueurs à alterner entre couverture et tirs contrôlés, à gérer leurs rechargements. La capacité du chargeur de base a été augmentée de 10 à 12.

ARC:

Broyeur

- Réduction du recul infligé par les armes. Amélioration de la vitesse de déplacement et de la réactivité dans les virages.
- Amélioration de la santé de la tête du Shredder afin d'éviter les cas où sa tête pourrait être arrachée par un tir, ce qui entraînerait un comportement imprévu.
- Navigation améliorée du broyeur pour réduire les risques de blocage dans les virages, les espaces étroits et les petits obstacles.
- Augmentation de la vitesse à laquelle le Broyeur entre en combat lorsqu'il subit des dégâts et lorsqu'il se trouve à proximité des joueurs.
- Augmentation du nombre de pièces du broyeur pouvant être détruites individuellement.

Contenu et corrections de bugs

Réalisations

- Les succès sont désormais activés dans la boutique Epic.

Animation

- Correction d'un problème où le fait de ramasser une caisse de terrain avec une grenade à déclenchement attachée pouvait entraîner un glissement ou un déplacement du personnage sans intervention de sa part.
- Correction d'un problème où la combinaison du grappin avec des tyroliennes ou des échelles pouvait emmagasiner de l'élan et propulser le joueur sur de longues distances.
- Correction d'un problème où l'animation de course pouvait paraître incorrecte après une petite chute en cas de surcharge.
- Les interactions se terminent désormais correctement lors d'une roulade d'esquive.
- Interagir avec des objets ou des éléments déployables ne provoque plus de torsion du bras.
- Ajout d'animations aux apparences des personnages et à leur équipement pour un rendu plus naturel.

ARC

- Correction d'un problème où les objets déployables attachés aux ennemis pouvaient les faire décoller ou sortir des limites de la carte lorsqu'ils étaient touchés.
- Les missiles ne font plus demi-tour après avoir dépassé une cible et peuvent suivre correctement des cibles à différentes altitudes.

Sentinelle

- Correction d'un bug où le laser du Sentinelle n'atteignait pas le joueur ciblé sur de longues distances.

Arpenteur

- Désactivation du saut à la perche sur les géomètres ARC pour éviter les lancements involontaires lors de leurs déplacements.
- Correction d'un problème qui permettait aux projectiles des Bombardiers de traverser le bouclier de la Matriarche depuis l'extérieur.

Audio

- Correction d'un problème où les mines à gaz, paralysantes et à impulsion n'émettaient pas leur son de déclenchement ou ne changeaient pas leur couleur en jaune lorsqu'elles étaient déclenchées par un tir.
- Augmentation du nombre de bruits de pas simultanés et de leur priorité.
- Correction d'un problème où les bruits de pas dans les escaliers métalliques devenaient très silencieux lorsqu'on marchait lentement.
- Amélioration du son directionnel pour les ennemis ARC.
- Ajout de sons pour l'envoi et la réception de messages de chat textuels dans le menu principal.
- Suppression du commentaire dérangent « maman ? » de l'ambiance sonore de la cantina Speranza.
- Le volume des annonces dans différents écrans du menu principal a été ajusté.
- Corrections et améliorations mineures du son.

Cartes

- Correction d'un problème de logique d'apparition qui pouvait faire apparaître des joueurs se reconnectant en début de session à côté d'autres joueurs venant de rejoindre la partie.
- Divers correctifs concernant les collisions, la géométrie, les effets visuels et les textures, qui résolvent les problèmes de terrain (qui faisaient tomber les joueurs à travers la carte ou les faisaient marcher à l'intérieur de la géométrie), les points de blocage, les problèmes de caméra traversant les murs, la géométrie transparente, les objets flottants, les chevauchements de textures, etc.
- Correction d'un problème de pente de la trappe des Raiders qui était trop raide pour que les Raiders à terre puissent y grimper.
- Les casiers de sécurité apparaissent désormais dynamiquement sur toutes les cartes au lieu d'être placés de manière statique.
- Correction d'un problème où les caches de Raiders n'apparaissaient pas lors des

sondes de prospection dans certains cas.

- Correction de l'emplacement des conteneurs à piller et des largages de ravitaillement apparaissant dans le terrain sur le Champ de bataille du barrage et Le Portail Bleu, afin de garantir leur accessibilité.
- Correction d'un problème où les portes pouvaient apparaître fermées pour certains joueurs alors qu'elles étaient ouvertes.
- Orage électromagnétique : La foudre peut parfois laisser derrière elle un objet de valeur.
- Augmentation du nombre de points d'apparition possibles de la Grande Molène sur toutes les cartes.

Champs de bataille du barrage

- Le point d'apparition de la Matriarche dans le Champ de bataille du barrage a été déplacé vers une zone qui met mieux en valeur ses atouts.

Port spatial

- Ajustement de la zone de protection de la pièce verrouillée dans le stockage de conteneurs du Port spatial afin qu'elle n'affecte pas les joueurs situés à l'extérieur de la pièce.

Portail Bleu

- La condition de carte « Porte verrouillée » a été ajoutée.
- Ajustement des limites de la carte près d'un rebord au Portail Bleu afin d'améliorer la navigation et de réduire les arrêts brusques hors des limites de la carte.
- Amélioration du niveau de détail des arbres dans Le Portail Bleu afin de réduire l'aspect trop sombre au loin.
- Correction d'un problème où le butin apparaissait à l'extérieur de la pièce verrouillée du village.
- Ajout d'éléments de décor et d'indices visuels au camp final de la quête « Un premier point d'appui » afin de faciliter la localisation des objectifs.

Étoile de la montagne

- Augmentation des taux d'apparition de certains objets et plans dans Stella Montis.
- Certains conteneurs destructibles sur Stella Montis ne laissent plus tomber de canards en caoutchouc lorsqu'on utilise la compétence *Un petit plus* (désolé).
- Clarté des vitres ajustée à Stella Montis pour améliorer la visibilité.

Divers

- Correctifs généraux en cas de plantage (y compris les plantages liés aux processeurs AMD).
- Ajout d'une fonctionnalité de réinitialisation de l'arbre de compétences en échange de pièces, 2 000 pièces par point de compétence.
- Le portefeuille affiche désormais votre plafond de crédit (800).
- Note des développeurs : Nous avons décidé d'instaurer une limite afin d'empêcher les joueurs de débloquer tous les nouveaux decks de Raiders en accumulant des

crédits et d'ajouter des articles à la boutique de Shani, achetables avec des crédits. Nous pensons que les decks de Raiders offrent une expérience de jeu enrichissante et qu'une réserve importante de crédits nuit à cet objectif. Les crédits accumulés avant l'introduction de cette limite ne seront pas supprimés.

- Ajout de la personnalisation des outils Raider.
- Correction d'un bug qui faisait apparaître les joueurs sur les serveurs sans leur équipement et avec une personnalisation par défaut, ce qui entraînait la perte d'éléments de leur équipement.
- Pour les rangs jusqu'à Daredevil I, les classements comportent désormais une zone de promotion x3 pour les 5 meilleurs joueurs. De nouveaux objectifs ont été ajoutés.
- Correction d'un problème où l'effraction de la porte du tutoriel pouvait être annulée, empêchant ainsi le lancement de la cinématique et bloquant la progression.
- Correction d'un problème qui permettait aux joueurs de continuer à forcer les portes alors qu'ils étaient à terre.
- Correction d'un problème où l'acceptation d'une invitation Discord sans avoir lié son compte pouvait ne pas permettre d'intégrer le groupe de l'invitant.
- Correction d'un problème qui provoquait parfois un scintillement des textures et des maillages entre des états de qualité supérieure et inférieure.
- La profondeur de champ est désormais correctement dimensionnée en fonction de votre résolution.
- Correction d'un problème où le retour au jeu après un alt-tab pouvait empêcher les mouvements et les saisies de compétences alors que les commandes de la caméra fonctionnaient toujours.
- Gestion améliorée des entrées lorsque la fenêtre de jeu reprend le focus afin d'éviter les changements de mode d'entrée inattendus.

Arbre de compétences

- La compétence Roulade sans effort offre désormais une réduction plus importante du coût en endurance.
- La compétence Promenade apaisante s'applique désormais lors des déplacements en mode visée.

Mouvement

- Correction d'un problème de déplacement qui empêchait de sauter/escalader dans certaines zones en position accroupie.
- Correction d'un problème où le fait de grimper aux échelles au-dessus d'espaces ouverts pouvait entraîner un détachement automatique.
- Un léger coût en endurance a été ajouté pour l'utilisation d'un toboggan.
- L'accélération a été réduite lors d'une roulade d'esquive après une glissade.

Interface utilisateur

- Ajout d'une option pour activer/désactiver la visée.
- Ajout d'un nouveau paramètre graphique « Cinématique » pour améliorer le rendu visuel sur les PC haut de gamme.

Manuscrit

- Amélioration de la précision du suivi des dégâts infligés dans les statistiques des joueurs.
- Les objets fabriqués sur le terrain sont désormais correctement pris en compte dans les statistiques du joueur dans le Codex.
- Correction d'un problème de son dans Codex Records.
- Ajout d'une section Codex pour revoir les vidéos déjà visionnées.

Console

- Mise à jour des indications des boutons de la manette PlayStation 5 avec des icônes améliorées pour Options et Partager.
- Correction d'un plantage lors de l'utilisation de l'option « Afficher le profil » depuis les informations du joueur sur Xbox.

Personnalisation

- Vous pouvez désormais faire pivoter votre personnage dans l'écran de personnalisation. Un problème où le premier équipement pouvait entraîner un déséquipement involontaire a également été corrigé.
- Ajout de notifications dans la personnalisation des personnages pour mettre en évidence les objets récemment débloqués.
- Correction d'un problème où les objets de personnalisation d'équipement achetés depuis l'écran d'équipement n'étaient pas équipés après avoir cliqué sur « Équiper » sur l'écran d'achat.

Fin du tour

- La fréquence d'affichage de la fenêtre contextuelle du questionnaire de satisfaction de fin de cycle a été encore réduite.
- Ajout d'un bouton optionnel « Commentaires sur le tour » sur l'écran final de fin de tour pour ouvrir un court sondage post-match.

Projet d'expédition

- Ajout d'une infobulle permettant d'afficher/masquer les informations sur les écrans des projets Raider (Expédition et Saisonnier).
- Ajout de la mention « Expéditions terminées » aux statistiques du joueur.
- Ajout d'un suivi des ressources pour les étapes d'expédition : les projets de Raiders affichent désormais les quantités requises et leur progression, le suivi étant mis à jour pendant les manches.
- Ajout d'un affichage des récompenses aux Projets des Raiders, indiquant les récompenses pour chaque objectif et à la fin de l'expédition.
- Correction d'un conflit de saisie dans Raider Projects où le suivi d'une ressource dans Expéditions pouvait également ouvrir la fenêtre À propos des expéditions ; l'invite à l'écran est désormais masquée lors de l'ajout à Charger la caravane.

Inventaire

- Correction d'un problème où la fermeture du menu contextuel (clic droit) dans l'inventaire pouvait réinitialiser le focus sur un autre emplacement lors de l'utilisation d'une manette.
- Correction d'un scintillement dans l'infobulle de l'inventaire.
- Ouvrir l'inventaire pendant une brèche annule désormais l'interaction afin d'éviter un bref bug d'animation.
- La mise en page de l'écran d'inventaire a été modifiée afin d'empêcher l'affichage immédiat des infobulles à l'ouverture.
- Correction d'un problème où le menu contextuel de l'emplacement d'arme dans l'inventaire n'apparaissait pas après avoir navigué à partir d'un emplacement d'accessoire vide avec une manette.

En jeu

- Correction d'un problème où l'invite pour grimper n'apparaissait pas sur une échelle de toit au Portail Bleu.
- Correction d'un problème où certaines icônes d'interaction pouvaient ne pas s'afficher pendant le jeu.
- Correction d'un problème où les événements « réactivés » n'étaient pas comptabilisés.
- Correction d'un problème où l'invite d'interaction avec la tyrolienne pouvait rester affichée sur une tyrolienne précédemment utilisée, empêchant toute interaction avec une nouvelle ; les invites disparaissent désormais hors de portée.
- La roue d'équipement rapide possède désormais une disposition stable et ne réduit plus les objets vers le haut lorsqu'il y a des emplacements vides dans l'inventaire.
- Mise à jour des textes du jeu dans plusieurs langues suite à une analyse de localisation et aux retours d'un sondage auprès des joueurs.
- Ajout d'un message d'annulation lors de la préparation du lancer de grenades et autres objets à lancer.
- Correction des indications d'entrée en jeu pour correspondre à vos raccourcis clavier actuels et affichage clair des étiquettes « maintenir »/« basculer ». Clarification des indications des jumelles lors de l'utilisation du mode visée et mise à jour des indications du grappin et des jumelles intégrées pour faciliter la visée.
- Les conseils du tutoriel restent désormais brièvement affichés à l'écran après l'exécution de l'action suggérée afin d'améliorer la lisibilité et d'éviter les fermetures abruptes.
- Correction d'un problème où les indications de saisie pouvaient rester affichées à l'écran après avoir été mises à terre.
- Les marqueurs HUD les plus proches du joueur apparaissent désormais au premier plan pour une meilleure lisibilité.
- Correction d'un problème où certains éléments affichaient parfois la mauvaise icône.
- Correction d'un problème où les indications de l'utilisateur s'affichaient parfois en mode spectateur.
- Les rayonnages des chambres fortes et les centrales électriques affichent désormais une couleur distincte lorsqu'ils sont pleins de marchandises

transportables, afin d'indiquer que leur remplissage est terminé.

- Correction d'un problème où la reconnexion à une partie pouvait laisser votre personnage dans un état défectueux, avec des éléments d'interface incorrects et une caméra mal placée.
- L'ouverture de l'écran de butin initial et la transition entre l'ouverture et la recherche lors des interactions sont légèrement retardées.

Menu principal

- Ajout d'un carrousel d'événements en direct au menu principal et activation des interactions par clic/survol sur la vue d'ensemble du projet Raider.
- Correction d'un problème où l'onglet Améliorations d'armes changeait parfois d'emplacement.
- Correction d'un problème où un Raider pouvait apparaître et disparaître de l'arrière-plan de l'écran d'accueil.
- Les postes de travail installés n'apparaissent plus dans la vue d'installation des postes de travail.
- Vous pouvez désormais naviguer à partir des notifications à l'écran vers les écrans correspondants, et notamment accéder directement aux recettes apprises.
- L'onglet « Améliorer l'arme » affiche désormais correctement l'augmentation de la capacité du chargeur.
- Correction d'un problème où l'écran de la carte pouvait se bloquer lorsqu'un événement en direct était actif.
- Lors de l'inspection d'objets, la rotation masquera désormais l'interface utilisateur et n'affichera que l'objet inspecté.
- Le contenu gratuit des decks Raider s'affiche désormais comme « Gratuit » au lieu de « 0 ».
- Ajout d'un carrousel au menu principal présentant les quêtes et un raccourci vers le deck Raider, avec une navigation améliorée à la manette au sein du widget.
- Correction d'un problème qui permettait d'accéder à la liste de navigation rapide depuis l'écran Coquillard lors de l'utilisation d'une manette.

Quêtes

- Les objets ramassés au sol affichent désormais des icônes s'ils font partie de quêtes ou sont suivis ; des icônes de quête ont été ajoutées aux interactions de quête et le style d'interaction de quête a été amélioré.
- Correction d'un problème où la notification pouvait rester affichée après avoir accepté et validé des quêtes.
- L'acceptation et la réalisation des quêtes sont désormais affichées comme étant en cours de chargement pendant l'attente d'une réponse du serveur.
- Correction d'un problème où le passage rapide d'une vidéo de quête à l'autre après avoir terminé la première quête du dépôt de ravitaillement pouvait bloquer l'interface utilisateur, empêchant ainsi de progresser.
- Texte d'interaction mis à jour pour un objectif de quête afin d'en améliorer la clarté.
- Mise à jour des noms et descriptions des objets de quête Sonde d'humidité et EC-mètre dans Initiative inattendue.
- Amélioration des informations de ping pour les objectifs de quête, avec des marqueurs plus clairs pour les interactions avec le système de filtration et le

décrypteur magnétique.

- Couleurs ajustées des icônes de quête et de suivi dans les indications d'interaction en jeu pour une meilleure clarté.

Paramètres

- Ajout d'un nouveau curseur permettant aux joueurs de régler l'intensité du flou de mouvement.
- Mise à jour des infobulles pour les effets et les niveaux de qualité globale dans les paramètres vidéo, avec des descriptions plus claires.
- Ajout d'étiquettes indiquant si une action d'entrée est « Maintenir » ou « Basculer », affichées entre parenthèses.
- Correction d'un problème où l'effet flash ignorait le paramètre « Inverser les couleurs » ; l'option est désormais disponible.
- Correction d'un plantage dans les paramètres lors du réglage rapide des curseurs.
- Les joueurs seront désormais redirigés vers les paramètres Windows pour les autorisations du microphone si nécessaire.
- Correction d'un plantage qui pouvait survenir lors de l'ouverture des paramètres vidéo.
- Correction d'un problème où certains écrans de la catégorie Options continuaient de répondre aux entrées après leur fermeture.

Magasin

- Les joueurs ne verront plus de messages d'erreur lorsqu'ils annulent des achats en magasin.
- Les nouveaux produits ajoutés à la boutique affichent désormais une nouvelle indication pour une meilleure visibilité.

Social

- Correction d'un problème où les amis Discord pouvaient apparaître avec un statut incorrect après être passés en mode Invisible puis de nouveau en ligne ; leur présence se met désormais à jour correctement lorsqu'ils se reconnectent.
- Ajout d'une icône « Rejoindre une fête » à l'interface sociale pour des invitations et des inscriptions plus claires.
- Correction d'un problème où le menu contextuel (clic droit) Social pouvait rester visible dans l'onglet Accueil après une ouverture et une fermeture rapides à l'aide d'une manette ; il se ferme désormais correctement et ne s'empile plus.

Infobulles

- Correction des infobulles incorrectes concernant la durée d'étourdissement d'ARC.
- Les infobulles se repositionnent désormais pour rester pleinement visibles à toutes les résolutions.
- Correction des infobulles affichant « Plan déjà appris » pour les récompenses d'objectifs atteints ; les infobulles affichent désormais les informations de récompense correctes et n'affichent « Plan appris » que pour les plans réellement appris.

Process

- Les objectifs des épreuves indiquent désormais clairement quand ils offrent des conditions bonus, par exemple en fonction des conditions de la carte.
- Correction d'un problème où l'icône du rang d'essai pouvait être manquante sur l'écran des statistiques du joueur après le lancement du jeu.
- Ajout d'une fenêtre contextuelle « Épreuves » expliquant le fonctionnement du classement et précisant que le classement final est mondial.

VoIP

- Ajout d'une fonctionnalité de test du microphone.
- Ajout de contrôles automatiques améliorés pour les problèmes liés aux périphériques d'entrée et de sortie VoIP.
- L'utilisation du bouton de la souris avec le pouce pour la fonction « appuyer pour parler » ne déclenche plus le bouton « Retour » dans les menus.
- Correction d'un problème où l'icône d'état du chat vocal pouvait apparaître incorrectement comme muette pour les membres du groupe au début de la partie, jusqu'à ce que quelqu'un prenne la parole.
- L'interface HUD n'affiche plus les icônes VOIP lorsque le chat vocal est désactivé ; l'icône VOIP de votre propre groupe apparaît désormais comme désactivée.

Utilitaire

- Augmentation de la valeur du butin dans les salles à cartes d'accès épiques afin de mieux refléter leur rareté.
- Extension des points d'apparition des plans afin d'améliorer leur disponibilité dans les zones sous-représentées.
- Le plan de l'Aphelion a été déplacé de la Matriarche à Stella Montis.
- Correction d'un bug qui empêchait parfois les joueurs d'effectuer la moindre action s'ils interagissaient avec des objets transportables en cas de mauvaise connexion réseau ou s'ils étaient mis à terre alors qu'ils portaient un objet transportable, puis réanimés.
- Correction d'un problème où Deadline pouvait infliger des dégâts à travers les murs.
- Correction d'un problème où les objets déployables attachés aux ennemis ou aux structures constructibles pouvaient provoquer des lancements soudains ou permettre aux ennemis de traverser l'environnement lorsqu'ils étaient touchés.
- Les clés ne seront plus retirées de la poche sécurisée lors de l'utilisation de l'option déchargement du sac à dos.
- Correction d'un problème où les récompenses de compensation pour tricheurs pouvaient octroyer un objet d'amélioration intégré.
- Correction d'un bug où le Lance-flammes infligeait trop de dégâts à certains ARC.
- Correction d'un problème où les objets collants à lancer (grenade à déclenchement, grenade explosive, grenade leurre) disparaissaient lorsqu'ils étaient lancés sur des arbres.
- Correction d'un bug lié au calcul incorrect de la portée de déploiement des éléments déployables.
- Correction d'un problème qui empêchait le déclenchement des mines par dégâts avant leur armement.

- Jouer d'un instrument applique désormais l'effet « Vibing Status » aux joueurs à proximité.
- Correction d'un problème qui empêchait de placer les canards en caoutchouc dans l'emplacement de bibelot d'une amélioration.
- Réglage du poids des jumelles intégrées et du chargeur de bouclier intégré à 0.

Armes

- Les ARC plus légers sont désormais légèrement repoussés lorsqu'ils sont touchés par des attaques au corps à corps.
- Correction d'un problème où les armes rangées n'apparaissaient pas lors de la première apparition.
- Correction d'un bug permettant aux joueurs de recharger leurs armes à énergie sans consommer de munitions.
- La visée reprend désormais si elle a été interrompue alors que le bouton de visée est toujours maintenu enfoncé (par exemple, après un rechargement ou un étourdissement).
- Correction d'un bug qui permettait aux fusils à pompe de contourner le délai de rechargement prévu.

Quêtes

- Correction d'un bug dans la quête « Graisser ses paumes » qui permettait aux joueurs de déclencher accidentellement un objectif.
- L'objet de quête « Analyseur ESR » est désormais plus facile à trouver dans la Ville enfouie.
- Amélioration de la clarté des indices pour la quête « Condamné à mort ».
- Correction d'un problème où les vidéos de quêtes pouvaient se déclencher plusieurs fois.
- Ajout d'interactions pour trouver des clés de rechange pour plusieurs quêtes liées à des pièces verrouillées.
- Ajout d'objets de quête uniques à la quête « Initiative inattendue ».
- Correction d'un problème où le partage d'escouade affichait incorrectement des objectifs qui généraient des objets spécifiques à une quête.

Problèmes connus

- Les joueurs possédant une carte graphique AMD Radeon RX 9060 XT verront apparaître un message d'avertissement du pilote au démarrage, même s'ils utilisent la dernière version qui corrige un plantage du GPU survenant lors du chargement de Portail Bleu.
- Si vous avez plus d'objets que votre réserve ne peut en contenir, la valeur des objets qui ne rentrent pas n'est pas incluse dans l'écran de départ final, mais elle est prise en compte dans le calcul de vos récompenses.

Restez au chaud, Raiders !

//Ossen
et l'équipe des ARC Raiders

Correctif- 18 décembre

18 décembre 2025

Les Raiders !

La mise à jour 1.7.2 est désormais disponible sur toutes les plateformes. Veuillez redémarrer votre application pour la télécharger.

- Les taux d'obtention des plans ont été légèrement réduits, mais restent globalement plus élevés qu'avant la mise à jour 1.7.0.
- Le bunker caché a été réactivé.
- Correction d'un problème où le spam de la touche d'interaction en cas de mauvaise connexion empêchait les joueurs d'effectuer l'action d'interaction.
- Ajout des volumes manquants pour éviter que les zones intérieures ne subissent des dégâts dus au froid pendant la vague de froid.
- Mise à jour de l'avertissement du pilote pour les GPU AMD.
- Correction d'un problème qui empêchait la quête « Initiative inattendue » de générer les objets nécessaires, la rendant ainsi impossible à terminer.

Restez au chaud. Restez en vie.

//L'équipe des ARC Raiders

Merci, Raiders !

18 décembre 2025

Chers Raiders,

Où est passé tout ce temps ? Parfois, on a l'impression de venir à peine de se connecter, et voilà que la navette est déjà en route. Alors que notre équipe se prépare pour une année 2026 exceptionnelle, nous souhaitons prendre un instant pour revenir sur ces derniers mois.



Nous pressentions qu'ARC Raiders avait quelque chose de spécial. En interne, nous sommes éclatés à y jouer avant sa sortie, et vos réactions au test technique d'avril nous ont donné un aperçu de ce qui allait suivre. Mais nous n'avions pas anticipé l'immense amour et la passion que vous alliez déployer pour ce jeu.

Nous sommes ravis de travailler dans le secteur du divertissement, et votre satisfaction est notre priorité absolue, notre plus grande réussite. Nous avons mis tout notre cœur dans ARC Raiders, et vous aussi, vous y mettez tout votre cœur : que demander de plus ?

Le lancement d'ARC Raiders a été exceptionnel et ses premières semaines magnifiques, mais le travail ne fait que commencer. Nous sommes là pour durer, afin de créer un jeu toujours plus passionnant et surprenant ; nous espérons que vous nous accompagnerez dans cette aventure !

Nous avons encore bien des surprises à vous dévoiler en 2026, mais en attendant, voici 1 000 jetons de Raider en guise de remerciement pour les fêtes ! Connectez-vous

simplement au jeu avant la fin de l'événement hivernal, le 13 janvier, pour les obtenir.

Où que vous soyez, quoi que vous fassiez, passez de merveilleuses vacances – on se revoit l'année prochaine !

Avec amour,

Aleksander Grondal,
producteur exécutif

Coup de froid- Conseils et astuces des développeurs

20 décembre 2025

La Ceinture de rouille est en proie aux rigueurs d'un hiver profond, et de nombreux Raiders ont déjà appris à leurs dépens que le froid brutal frappe les personnes non préparées.

Mais à Speranza, le festival des lumières bat son plein et les baies de bougie sont parmi les denrées les plus recherchées de la saison. Nombreux sont encore les Raiders assez courageux – ou inconscients – pour traverser les eaux glaciales de la surface afin d'être les premiers à les récolter et à revenir avec ce précieux butin, en échange de récompenses.

Mais comment survivre là-haut quand ce ne sont pas seulement l'ARC ou les autres Raiders, mais l'environnement lui-même qui cherche à vous anéantir ? Qui de mieux placé pour nous conseiller que les Raiders les plus aguerris que nous connaissions : notre équipe de développement !

S'adapter pour survivre

Les plus aguerris des Raiders savent que l'adaptation est essentielle à la survie. Outre le fait de remplir son sac à dos de pansements, il est primordial de prêter une attention particulière aux signes avant-coureurs du froid. En plus de remarquer le givre sur ses vêtements et d'entendre sa respiration s'accélérer à mesure que sa température corporelle baisse, d'autres signes peuvent également vous alerter.

« Quand on voit son souffle geler dans l'air, ça veut dire qu'on a froid. » (Fredrik Åhström, programmeur de gameplay).

Bien sûr, quand on est à court de bandages et que l'abri le plus proche est à plus d'un sprint, c'est toujours bien d'avoir une autre, euh, astuce ? dans son sac à dos pour lutter contre le froid !

« Se réchauffer en brûlant est le moyen le plus rapide » (Ingénieur-concepteur de jeux).

Laissons la nature nous donner un coup de main.

S'il y a bien une chose dont l'hiver de la Ceinture de rouille regorge, c'est la neige. Et en plus d'être un régal pour les yeux, c'est aussi un plaisir de la lancer ! Si vous n'avez pas encore éclaboussé votre ami au visage... qu'attendez-vous ? Mais quand l'ARC vous coince, la neige peut aussi vous donner un avantage tactique.

« Lancer des boules de neige sur les voitures qui déclenchent l'alarme peut créer une diversion sonore et détourner l'attention de la zone sinistrée. » (technicien de Code & Animation).

À la recherche de... feux d'artifice ?

Le festival des Flammes vacillantes est la célébration annuelle de la lumière à Speranza. Les Raiders remarqueront que les objets liés à la lumière (ampoules, bougeoirs, etc.)

sont plus fréquents pendant la vague de froid. Si les pétards et les feux d'artifice sont présents quelle que soit l'état de la carte, le plan de la boîte de feux d'artifice n'est disponible que pendant la vague de froid.

Cueillette de baies de bancoulier

Les baies de bougie sont une denrée rare en hiver, et ce n'est guère surprenant vu la qualité du butin qu'elles permettent d'obtenir à Speranza. Mais d'après ce qu'on dit dans les tunnels, elles sont difficiles à trouver, à moins de savoir exactement ce qu'on cherche.

« Le myrtillier est un arbuste à feuilles persistantes qui porte des fruits rouge vif. » (Andreea Dragoman, conceptrice de jeux).

Malgré tout, ce sont des êtres plutôt solitaires, ce qui pourrait vous obliger à explorer la surface pour récolter suffisamment de ressources et impressionner vos congénères des profondeurs. Mais rien d'insurmontable avec une bonne préparation ! Il est temps d'affronter le froid, d'améliorer votre endurance pour sprinter plus loin et de faire le plein de bandages indispensables.

« On trouve généralement ces buissons autour des petites structures, ainsi que dans les zones rocheuses et parmi la végétation environnante. » (Marika Ohlsson, conceptrice de mondes et de niveaux).

Il court également une rumeur selon laquelle certains aventuriers de la surface auraient même eu la chance de trouver une ou deux réserves de baies de bougie laissées derrière eux par un Raider malchanceux.

Alors, qu'attends-tu, Raider ? Comme le dit un vieux proverbe : « Il n'y a pas de mauvais temps, seulement de mauvais vêtements. » Alors, enfile tes vêtements les plus chauds et vas-y !

Restez au chaud. Restez en vie.

L'équipe des ARC Raiders

Deck Raider gratuit : Le Gardien de but

26 décembre 2025

Les Raiders,

C'étaient quoi, ces... gardiens de but ?

À Speranza, une rumeur court selon laquelle les gardiens de but étaient les gladiateurs les plus féroces et les plus respectés au monde. Armés de leurs étranges crosses incurvées, ils s'affrontaient dans des arènes pour gagner un énorme récipient en acier et en plastique, muni d'une anse et d'une paille surdimensionnées... mais il ne faut pas se fier aux rumeurs.

Nouveau deck Raider gratuit

Aujourd'hui, le 26 décembre, nous lançons notre deuxième deck Raider gratuit et permanent : Le Gardien. Ce deck vous permet de débloquent de nouveaux objets de jeu, 500 jetons Raider, des accessoires et des éléments cosmétiques en gagnant des crédits, Topside.

Le gardien de but : cosmétique

L'équipement de gardien de but est la récompense phare du nouveau deck Raider, vous permettant de briller sur le terrain avec style. Avec quatre versions de couleur à débloquent, dont une variante dorée avec visière, et un nouvel outil Raider en forme de crosse de hockey, vous affronterez le froid glacial comme si vous étiez fait pour ça. Préparez-vous à terrasser un Rocketeer et à assommer quelques Tiques : le décor est planté.

Fais-leur vivre un enfer. Ne sois pas un lâche.

L'équipe des ARC Raiders

Mise à jour de janvier 1.11.0

13 janvier 2026

Salut, les Raiders !

La mise à jour 1.11.0 est en cours de déploiement sur toutes les plateformes et inclut le très attendu ensemble cosmétique Abyse, ainsi que des correctifs et des modifications d'équilibrage pour la grenade à déclenchement et la bouilloire. Redémarrez votre client pour la télécharger.

Nous célébrons également un cap important : 12 millions d'exemplaires d'ARC Raiders vendus ! Nous avons préparé un cadeau pour fêter les 10 millions de joueurs, mais vous avez largement dépassé cet objectif pendant les fêtes... et on ne va pas s'en plaindre ! Tous ceux qui se sont connectés depuis le lancement jusqu'au 13 janvier à 23h59 CET / 14h59 PST / 17h59 EST peuvent obtenir l'outil Pioche dorée de Raider.

- Bouilloire

Note des développeurs : Cadence de tir réduite de 600 à 450. La cadence de tir précédente n'était atteignable que par les joueurs utilisant des macros, ce qui créait une dynamique injuste favorisant l'utilisation de logiciels tiers.

- Déclencheur 'Nade

Note des développeurs : La grenade à déclenchement domine actuellement les affrontements JcJ et les joueurs la préfèrent à toutes nos autres grenades. Ce nerf vise à la rendre moins efficace en tant que grenade à déclenchement en l'air, tout en préservant son utilité comme bombe collante. La réduction des dégâts à distance a été rééquilibrée afin de concentrer les dégâts au centre de l'explosion et de les diminuer à distance. Le délai entre le déclenchement et l'explosion de la grenade a été augmenté de 0,7 s à 1,5 s, ce qui donne aux joueurs plus de temps pour réagir et rend plus difficile le déclenchement en l'air.

- Correction d'un bug lié aux cartes d'accès qui permettait aux joueurs de conserver les clés de chambre après les avoir utilisées.
- L'éclairage a été réduit dans certaines zones de Stella Montis Night Raid, ce qui rend l'utilisation des lampes de poche et l'écoute plus importantes.

À bientôt sur le toit,
//Ossen

Mise à jour de janvier 1.12.0

20 janvier 2026

Salut, les Raiders !

La rotation des magasins est désormais effective et apporte quelques corrections :

- Correction d'une faille de duplication d'objets.
- Correction d'un bug permettant la duplication des munitions.
- Correction de certains cas où les joueurs pouvaient infliger des dégâts à d'autres joueurs en se cachant derrière le décor.
- Correction de plusieurs zones hors limites de la carte sur Stella Montis.

Redémarrez votre client pour télécharger.

À bientôt sur le toit,
//Ossen

Feuille de route des ARC Raiders : janvier- avril 2026

23 janvier 2026

Bonjour, Raiders.

L'année 2026 est arrivée et nous entamons notre première année complète avec les ARC Raiders. C'est parti !

Lors de notre lancement en octobre, nous vous avons présenté nos projets pour le reste de l'année 2025. Nous espérons que cela vous a donné envie de découvrir les nouveautés à venir et un aperçu de la quantité de contenu inédit. Puisque nous prévoyons de publier une mise à jour de contenu chaque mois, nous souhaitons vous tenir informés.

À l'aube de 2026, nous sommes ravis de vous présenter notre feuille de route pour les quatre prochains mois. Vous y découvrirez les nouveautés à venir : nouveaux ennemis, cartes, conditions de jeu et autres changements. Comme vous vous en doutez, nous ne dévoilerons pas tous les détails, mais suffisamment pour que vous ayez une idée de nos projets.

Restez dans les parages. Après Escalade, ce n'est pas tout.

Escalade

La vague de froid est passée, mais son cortège de dangers persiste. Les conditions météorologiques extrêmes continueront de mettre à l'épreuve les Raiders qui parcourent la surface à la recherche des ressources nécessaires au fonctionnement de Speranza.

La présence accrue d'ARC continue d'inquiéter Shani, tandis que la Ceinture de rouille est de plus en plus submergée. Personne ne détient la solution miracle. L'ampleur de l'escalade imminente reste inconnue. Aventurez-vous à la surface dans une Ceinture de rouille de plus en plus instable et assurez-vous d'être prêt à affronter ce qui vous attend.

Restez à l'affût ! Du nouveau contenu arrive bientôt.

À bientôt sur le terrain,
l'équipe des ARC Raiders

Vents contraires : Prêts à aller à contre-courant ?

26 janvier 2026

Bonjour les Raiders,

La glace a fondu. Vous avez survécu à l'un des hivers les plus rigoureux jamais enregistrés dans la Ceinture de rouille. D'autres n'ont pas eu cette chance.

Les corps des survivants commencent à dégeler, révélant un esprit endurci et résolu. La vague de froid vous tue ou vous rend plus fort, et à la surface, de plus en plus de Raiders bravent tous les dangers pour une gloire et des récompenses toujours plus grandes. Le 27 janvier, la mise à jour « Vents contraires » arrive.

Solo contre escouades : option de matchmaking

Pour celles et ceux qui ont atteint le niveau 40 et sont prêts à relever le défi, il est désormais possible de se mesurer à d'autres joueurs en solo au sein d'escouades. Serez-vous un chasseur, un assassin silencieux ou un pilleur discret ? Avec des points d'expérience supplémentaires offerts pour les parties en solo contre des escouades, toutes les options sont envisageables.

Présentation des trophées : Projet

Certains Raiders se sont mis à chasser les ARC par pur plaisir. Il ne s'agit plus seulement de se défendre ; ces marginaux affrontent les machines et les éliminent pour s'emparer de trophées. Enrichissez votre collection, progressez à travers les niveaux et débloquez des objets précieux.

Cité des oiseaux

Avez-vous remarqué davantage d'oiseaux rôdant autour de la Ville enfouie ? La glace ayant fondu, ces intrépides survivants font des provisions pour leurs nids. Vous trouverez de précieux butins dans les cheminées, mais méfiez-vous des autres Raiders... certains n'attendent que votre moment d'inattention.

Produits de beauté

Headwinds introduit également deux nouveaux ensembles cosmétiques, parfaits pour affronter les situations les plus difficiles. Osez-vous revêtir l'ensemble Marcheur des sables pour déjouer vos adversaires grâce à la furtivité et à l'habileté ?

Le moment est venu de vous mettre à l'épreuve et de prouver votre valeur. Ce n'est que le début : nous devons savoir si vous êtes prêt pour la montée en puissance qui s'annonce.

À bientôt sur le toit,
l'équipe des ARC Raiders

Mise à jour de janvier 1.13.0

27 janvier 2026

Les Raiders,

Des troubles se préparent dans la Ceinture de rouille.

De violentes tempêtes de sable s'abattent sur la surface. Des volées d'oiseaux ont été aperçues autour de la Ville enfouie, se rassemblant autour des cheminées pour des raisons que beaucoup supposent mal intentionnées. Et pour couronner le tout, des Raiders dissidents ont été vus en train de chasser des ARC pour le plaisir, et d'affronter à eux seuls des escouades entières.

Quoi de neuf ?

Solo contre escouades

Le mode Solo contre Escouades est une nouvelle option de matchmaking destinée à nos joueurs expérimentés et talentueux qui apprécient le mode PvP. Les joueurs Solo Raiders de niveau 40 et plus pourront activer l'option « Solo contre Escouades » au-dessus du système de matchmaking pour rejoindre la file d'attente des Escouades et affronter directement des escouades de Raiders. En activant ce mode, les joueurs recevront un bonus de 20 % d'XP à la fin de la manche, que l'extraction soit réussie ou non.

Exposition de trophées

Un nouveau projet à long terme invite les joueurs à traquer des groupes d'ARC de plus en plus dangereux afin de récupérer des pièces détachées et obtenir des récompenses. Les Raiders pourront construire une nouvelle vitrine en 5 étapes (comme pour le projet Candleberry), chaque niveau ajoutant un nouvel objet à la vitrine. Chaque étape est récompensée par des plans et des jetons de Raider. La réussite complète du défi permet d'obtenir des récompenses supplémentaires, dont une emote Hurlement, une guitare et 300 000 pièces. Aucune date de fin n'est actuellement prévue et le défi ne sera pas affecté par les réinitialisations d'expédition.

Cité des oiseaux

Des volées d'oiseaux ont investi la Ville enfouie et ont construit leurs nids dans les cheminées vides. Certains signalent qu'ils y entreposent de précieux objets, alors n'hésitez pas à les inspecter. Cette nouvelle condition permanente s'appliquera uniquement à la carte de la Ville enfouie et sera disponible en rotation chaque semaine. La carte comportera davantage de pièges à oiseaux et de tyroliennes. Les Raiders peuvent s'attendre à des combats plus fréquents sur les toits, aux alentours, avec notamment une augmentation du nombre d'ARC volants et de joueurs à proximité.

Nouveaux articles

2 nouveaux types d'améliorations épiques

7 nouvelles quêtes

Points saillants de la mise à jour

Fêtes ouvertes

L'option permettant de configurer votre groupe pour qu'il soit ouvert afin que vos amis d'Embark et de la plateforme puissent vous rejoindre sans problème (même lorsque vous êtes en attente dans le lobby pour rejoindre votre prochaine partie).

Invitations de l'équipe

Ajout de la possibilité pour les membres de l'escouade d'inviter d'autres personnes à rejoindre le groupe, en plus du chef de groupe.

Corrections de succès.

Correcteur d'extrait de Stella Montis Seed Vault.

Option de lissage de la souris ajoutée.

Réattribution des touches de la manette.

Contenu et corrections de bugs

Réalisations

- Correction d'un problème qui empêchait le suivi de la progression vers le succès « L'ennemi de mon ennemi ».
- Correction d'un problème qui empêchait le suivi correct du succès « Hameçon, Ligne et Plomb ».

ARC

- La capacité d'ARC à franchir les obstacles a été améliorée.

Sauteur

- Leaper marche désormais mieux lorsqu'il perd ses pattes.

Broyeur

- Les Broyeurs morts sont désormais correctement étiquetés comme récupérables lorsqu'ils sont signalés.

Mouchard

- Correction d'un problème où les Indics interrompaient l'appel à l'ARC si les joueurs lançaient une grenade leurre pendant l'appel.
- Les mouchards ne feront plus de bruit une fois éliminés.

Observateur

- Correction d'un problème où les observateurs suivaient les joueurs dans les bâtiments et restaient coincés.

Cocher

- Lorsqu'ils sont attrapés par la Tique, les joueurs disposent désormais d'un court laps de temps pour effectuer une roulade d'esquive afin de se débarrasser de la Tique.

Audio

- Correction d'un problème où les émoticônes n'avaient pas de répliques vocales dans la boutique et l'aperçu de personnalisation.
- Correction d'un problème de coupure du chat vocal dans certains cas.
- Connexion vocale améliorée.

Cartes

Général

- Le nombre de types de conteneurs pouvant générer des plans spécifiques à certaines conditions a été réduit pendant les événements Tempête électromagnétique, Bunker caché et Porte verrouillée.
- Augmente les chances de trouver des armes de niveau supérieur dans les caisses d'armes.
- Les chances de trouver des pièces uniques de la Matriarche et de la Reine dans leurs armures ont été légèrement réduites afin de rendre leur obtention un peu plus difficile sans les détruire complètement.
- Correction de plusieurs conteneurs non interactifs sur toutes les cartes.
- Correction d'un bug de synchronisation de la trappe des Raiders et d'un problème de blocage de la caméra en cas d'échec de l'interaction.

Champ de bataille du barrage

- Nous avons légèrement modifié certaines falaises autour de la tour de l'avant-poste des Raiders sur le barrage, là où les joueurs avaient tendance à rester coincés.
- Ajustement de la collision de la cage d'ascenseur pour éviter que les joueurs ne restent bloqués sur la tour de contrôle du barrage.
- Correction des problèmes de collision à l'intérieur de la Maison Modèle sur le champ de bataille du barrage.
- Correction d'un problème qui permettait aux joueurs d'accéder à un endroit non prévu dans la station d'épuration.

Ville enfouie

- J'ai supprimé un mur invisible dans un recoin sous l'autoroute de la Ville enfouie.
- L'énigme musicale de Buried City a été retirée : la guitare est désormais

disponible à l'achat chez Shani.

Port spatial

- Correction d'un problème où les rochers et l'herbe flottaient dans les airs sur le Port spatial.
- L'emplacement d'apparition des ARC a été ajusté au niveau des antennes du bunker caché afin d'éviter qu'ils n'apparaissent directement dessus.

Étoile de la montagne

- Correction d'un bug d'extraction de Seedvault sur Stella Montis qui permettait aux joueurs de rester au point d'extraction après sa fermeture.
- L'éclairage de Night Raid a été modernisé, la plupart des lampes étant éteintes.
- Correction de 40 emplacements sur Stella Montis où les joueurs se retrouvaient fréquemment bloqués.
- Correction d'un bug permettant au Bastion de Stella Montis d'apparaître hors des limites de la carte et d'attaquer les joueurs à travers les murs.
- Les points d'apparition du butin ont été ajustés afin que les objets soient répartis plus uniformément sur la carte.

Divers

- Corrections de divers plantages.
- Ajout d'une option de lissage de la souris.
- Ajout d'une option de délai de matchmaking pour atténuer le problème du stream sniping.
- Correction d'un problème qui permettait aux joueurs de jouer de la guitare tout en utilisant la tyrolienne.
- L'aide à la visée a été rendue cohérente sur différents taux de rafraîchissement.
- Correction de problèmes liés à l'enregistrement incomplet des entrées à des fréquences d'images supérieures à 30.
- Correction d'un problème d'affichage incorrect d'une des variantes de casque de l'ensemble Marco dans le jeu.
- Correction d'un problème qui empêchait de placer certains objets de décoration dans les emplacements prévus à cet effet.
- Correction de divers problèmes de découpage.
- Correction d'un problème qui faisait parfois apparaître l'effet visuel de halo solaire même lorsque le soleil était caché derrière d'épais nuages.
- Correction d'un problème où l'entrée du codex sélectionnée n'était pas toujours visible.
- Les boîtes de feux d'artifice seront déclenchées aléatoirement après la mise hors de combat d'un Raider.
- Correction d'un problème de réinitialisation de certains paramètres graphiques par défaut lors du redémarrage du jeu sur PS5.
- Amélioration de l'éclairage sur différentes cartes.

Mouvement

- Correction d'un problème où les commandes de déplacement du joueur ne

répondaient plus temporairement après des problèmes de connexion réseau.

- Correction d'un problème où les joueurs tombaient d'une échelle en tentant de descendre peu après être arrivés au sommet.
- Correction d'un problème où les joueurs sautaient automatiquement d'une échelle lorsqu'ils y entraient en étant accroupis.

Interface utilisateur

- Ajout d'un nouvel onglet au menu des options permettant de réassigner librement la plupart des boutons de la manette.
- Correction de l'affichage des actions de déclenchement VOIP lors de l'utilisation d'une manette sur PC, amélioration de la formulation pour rendre plus évident le mode VOIP actuel (appuyer pour parler vs basculer pour parler).
- Correction d'un problème où l'interface utilisateur affichait parfois une valeur d'inventaire trop faible lors de l'inscription à l'expédition.
- Correction d'un problème où les armes placées dans les emplacements de stockage fournis par l'expédition n'apparaissaient pas sur l'écran d'amélioration des armes.
- Correction d'un problème où les quantités d'objets non empilables ne s'affichaient pas dans les récompenses de dons des projets et les récompenses des essais.
- Ajout de l'option « groupe ouvert » pour que les amis d'Embark et de la plateforme puissent rejoindre facilement (même pendant une manche, en attendant dans le lobby pour rejoindre le match suivant).
- Ajout de la possibilité pour les membres de l'escouade d'inviter d'autres personnes à rejoindre le groupe, en plus du chef de groupe.
- Un nouvel affichage apparaîtra lorsqu'un ami rejoindra le groupe d'un joueur se trouvant à la surface.
- Pour les utilisateurs ayant lié leur compte Discord, il est désormais possible d'inviter des amis Discord à jouer, ou de les faire rejoindre directement si l'option « groupe ouvert » est activée.

Utilitaire

- Correction du point d'ancrage de la tyrolienne : sa position se met à jour correctement lorsqu'il se trouve sur une plateforme mobile.
- Modifier les améliorations dans l'équipement permet désormais de mieux organiser les objets excédentaires dans la réserve.
- Correction d'un problème où deux joueurs utilisant un défibrillateur simultanément pouvaient réanimer un joueur à terre avec tous ses points de vie.

Quêtes

- Ajout d'interactions supplémentaires à l'objectif final de la quête « Révolutionnaire ».

Système anti triche

- Un système de suspension progressive en trois étapes est en cours de mise en place. Les suspensions passeront de 30 jours à 60 jours, puis à une exclusion définitive pour les récidivistes.

Problèmes connus

- L'option de matchmaking « Solo contre Escouades » ne dispose actuellement d'aucune notification contextuelle lorsque cette option devient disponible pour les joueurs atteignant ou dépassant le niveau 40.
- Il se peut que certains éléments cosmétiques pouvant être obtenus via des jetons Raider mais n'ayant pas encore été achetés soient absents du menu de personnalisation.
- L'une des variantes du casque de l'ensemble Marco peut apparaître incorrectement dans l'aperçu et dans le menu, mais elle apparaîtra correctement en jeu.
- Il arrive parfois que les joueurs ne reçoivent pas de point de compétence comme indiqué à l'écran. Redémarrer le jeu ou lancer une nouvelle partie résout le problème.

À bientôt sur le terrain,
//Ossen
et l'équipe des ARC Raiders

Préparation de votre deuxième expédition

5 février 2026

Les pillards !

Il sera bientôt temps d'ouvrir les tunnels qui mènent hors de Speranza et d'envoyer notre deuxième vague de pillards ambitieux vers de nouvelles aventures au-delà de la Rust Belt.

Les inscriptions pour les raids sont ouvertes à partir du 25 février et le départ aura lieu le 1er mars. C'est l'occasion de recommencer votre aventure avec un nouveau raid et des bonus supplémentaires.

Avant l'expédition, nous souhaitons vous fournir toutes les informations nécessaires afin que vous puissiez vous préparer à l'avance.

Pour commencer, nous tenons à vous informer d'emblée : nous avons pris en compte vos commentaires concernant le montant de réserve requis pour obtenir les récompenses maximales, que nous trouvions trop élevé. Nous avons donc décidé de l'abaisser à 3 millions de pièces (600 000 par point de compétence). La récompense restera de 5 points de compétence pour avoir atteint ce seuil.

Mécanicien de rattrapage

Pour les joueurs n'ayant pas pu amasser suffisamment de pièces lors de leur première expédition, nous mettons en place un système de rattrapage des points de compétence. Ce système leur permettra de récupérer ceux qui leur ont échappé. Le coût de ces points de rattrapage sera fortement réduit, diminuant ainsi le nombre total de pièces nécessaires pour atteindre le maximum de points de compétence à chaque expédition. Amassez la valeur maximale de votre réserve et profitez de vos points de compétence avant tout le monde ! Si vous n'y parvenez pas, le système de rattrapage vous permettra de combler votre retard progressivement.

Pour cette expédition, vous devrez collecter 300 000 pièces d'or par point de compétence manquant lors de la première expédition. Au départ, les pièces contribueront d'abord aux points de compétence de la seconde expédition, avant de contribuer à ceux manquants de la première.

N'oubliez pas que les récompenses et les conditions requises peuvent changer pour les expéditions futures et que les points de compétence bonus ne seront pas disponibles indéfiniment pour ceux qui continuent à partir.

Récompenses, cumuls et ajouts

Les joueurs qui participeront à l'Expédition pour la première fois recevront les récompenses de la première Expédition (lire la suite [ici](#)).

Pour ceux qui continuent de partir en expédition, davantage d'espace de stockage et de points de compétence seront attribués. Les bonus permanents obtenus lors des expéditions précédentes seront conservés par les pillards, même s'ils décident de ne

plus repartir. La tenue Patchwork bénéficiera de quatre options supplémentaires et de deux nouvelles couleurs pour ceux qui rejoignent leur deuxième expédition, ainsi que d'une nouvelle tenue Scrappy. Les bonus se cumuleront pour ceux qui participent à des expéditions consécutives, mais seront réinitialisés pour ceux qui décident de ne plus repartir.

Le projet d'affichage des trophées, ainsi que vos éléments cosmétiques, votre progression dans les decks de pillards, les régions de carte débloquées, votre position au classement et dans les épreuves, les entrées du Codex et les jetons de pillard ne seront pas affectés par l'expédition.

Permanent

Produits de beauté :

- La tenue Patchwork (évolution)
- Cosmétiques de fortune
- L'icône Indicateur d'expédition (améliorée pour chaque expédition terminée)

Bonus :

- 12→24 Espaces de rangement
- +0-5 points de compétence (+ rattraper les points de compétence manqués lors de la première expédition, soit un total possible de 85 pour ceux qui se lancent dans leur deuxième expédition)

Consécutif

Bufs :

- Bonus d'XP de 5 % → 10 %
- Bonus de matériaux de récupération de 6 % à 12 %
- Augmentation de la valeur de réparation de 60 % à 70 %

Bonne chance, les Raiders !

L'équipe des ARC Raiders

Mise à jour de février 1.15.0

10 février 2026

Les Raiders,

Ce qui se passe en surface reste en surface – les pillards doivent laisser leurs rancunes aux tubes.

Mais Speranza a aussi une conscience. Si la violence des pillards ne peut être totalement maîtrisée, Celeste tient à nous rappeler pourquoi nous nous sommes réfugiés sous la poussière de la Rust Belt ; et que ce n'est pas parce que nous vivons dans la crasse que nous devons toujours nous comporter comme tels.

La Veille Partagée est une fête annuelle qui nous rappelle qui est le véritable ennemi, en célébrant ceux qui veillent sur leurs camarades Raiders. Tolérer, s'allier ou éliminer quelques ARC : tout est question d'esprit de la Veille Partagée.

Quoi de neuf ?

Surveillance partagée

- C'est l'occasion de faire équipe dans la lutte contre les machines.
- L'événement « Surveillance partagée » commence aujourd'hui et se termine le 24 février. Les joueurs gagneront des mérites en détruisant, en aidant et en endommageant des ARC, et recevront des récompenses. Les affrontements JcJ ne rapportent aucun mérite. Invitez un ami ou un inconnu, mais surtout, prévoyez suffisamment de munitions pour être sûr d'être repéré en premier par les machines.

Carte des conditions de la vague de froid

- L'hiver n'en a pas encore fini avec la Rust Belt - Le froid fait son retour !
- L'état des cartes est de retour sur les cartes extérieures, avec le même équilibre entre risques et récompenses. Les engelures mettront rapidement fin à votre excursion à la surface si vous ne cherchez pas d'abri, mais pour ceux qui s'aventurent dans la tundra, la récompense est à la hauteur du butin !
- Vous pouvez toujours ramasser des baies de bougie, mais elles ne sont plus liées à aucun événement. Vous pouvez aussi ramasser et lancer des boules de neige ! À utiliser à bon escient, ou pas.

Produits de beauté

- L'ensemble Vulpine
- Le set Slugger

Contenu et corrections de bugs

Certains d'entre vous ont remarqué des changements dans les mises à jour précédentes qui n'ont pas été mentionnés dans les notes de patch. Merci de nous les avoir signalés

et de nous avoir permis de rester vigilants !

Nous développons ARC Raiders depuis des années, mais le jeu est en ligne depuis peu et nous nous adaptons encore au rythme (et à la discipline) des opérations en direct. La rédaction de notes de mise à jour complètes, précises et faciles à suivre est une compétence que nous nous efforçons d'améliorer.

Nous améliorons nos procédures internes afin de réduire les erreurs, et lorsqu'un problème survient, vos signalements nous permettent de le détecter rapidement et de mettre à jour nos dossiers. N'hésitez pas à nous informer de tout élément manquant ; cela nous est d'une grande aide.

Divers

- Amélioration des cas où les joueurs ne pouvaient parfois pas se reconnecter après s'être déconnectés d'une partie.
- Correction d'un problème où la scène du tunnel de début de match ne s'affichait parfois pas.
- Correction d'un problème où les récompenses d'objectif des épreuves pouvaient ne pas être attribuées à la fin d'un tour en raison d'un délai d'attente dépassé, garantissant ainsi l'attribution de récompenses partielles lorsqu'elles sont méritées.
- Correction d'un problème où l'écran de fin de manche affichait parfois des mérites, des points d'expérience et des points d'événement en direct incorrects.
- Correction d'un problème d'affichage incorrect des icônes de plateforme des joueurs.
- Correction d'un problème qui entraînait parfois l'annulation de la fabrication.

Utilitaire

Grenade Trailblazer

- Les explosions ne causent plus de dégâts à travers les murs.
- Inflige plus de dégâts aux petits ennemis, mais moins de dégâts aux gros ennemis comme le Sauteur et le Bastion.

Armes

Correction d'un problème de changement d'arme incohérent lorsqu'il était associé à des touches autres que la molette de la souris ; les raccourcis clavier permettent désormais de changer d'arme de manière fiable.

Problèmes connus

- L'une des variantes du casque de l'ensemble Marco peut apparaître incorrectement dans l'aperçu et dans le menu, mais elle apparaîtra correctement en jeu.
- Il arrive parfois que les joueurs ne reçoivent pas de point de compétence comme indiqué à l'écran. Redémarrer le jeu ou lancer une nouvelle partie résout le problème.

- La page « Acheter des jetons Raider » peut apparaître au premier plan de la boîte de réception et de la page de profil lors du passage de l'une à l'autre.
- Les animations du joueur peuvent sembler défectueuses lorsqu'on interrompt une recherche du Baron Husk.
- Il se peut que certains conteneurs soient indisponibles.
- Les tyroliennes placées sur des parties ARC détruites ne s'afficheront pas correctement.
- Les tenues Scrappy « Casque de batteur » et « Cogneur » pourraient ne pas s'afficher correctement dans l'aperçu de l'événement.
- Le succès « Pris au dépourvu » peut ne pas se déclencher comme prévu lors de la première tentative.

À bientôt sur le terrain,
//Ossen
et l'équipe des ARC Raiders

Le mot de la fin

Avec la mise à jour 1.15 du 10 février, L'éditeur a supprimé la fonctionnalité de séparation automatique des serveurs PVP et PVE selon votre mode de jeu, ce qui fait qu'aujourd'hui vous, joueur PVE, vous faites buter à chaque mission une fois sur deux par un autre joueur que vous n'avez même pas eu le temps de voir arriver, et vous perdez non seulement le *loute* que vous cherchiez depuis trois jours, mais aussi les deux flingues qui vous ont coûté la peau du uc à configurer !

Le jeu est mort et cette documentation ne sera plus mise à jour.

Domage.

Encore une preuve de l'incompétence de gens soi-disant spécialisés en Marketing et qui ne sont - en fait - absolument pas à l'écoute de leurs Clients... 😞