# Coups critiques

Parfois, en situation de combat, vous infligez à vos adversaires des dommages bien plus importants que d'habitude : les Coups critiques. Ils sont signalés par différentes couleurs indiquant leur type. Il y a quatre catégories de Coups critiques :

### Jaune – Coups critiques "aléatoires"

Ils sont basés sur les propriétés de chaque arme et possèdent généralement un taux de réussite de 10%. Les dommages causés sont alors doubles. Plus vous êtes proche de la cible, plus vous avez de chance de porter un Coup critique.

### Bleu – Coups critiques dûs à des faiblesses

Certains monstres sont faibles face à des attaques spécifiques. L'Humpty Dumpty, par exemple, est vulnérable face aux attaques de type Fire. Si vous utilisez une telle attaque (une Parasite Energy de type Fire par exemple), vous lui infligez bien plus de dommages qu'avec un coup classique.

### Violet – Coups critiques dûs à des parties vulnérables du corps

La plupart des monstres possèdent des parties du corps plus vulnérables. Si, par exemple, vous atteignez un Stranger par derrière, vous causez bien plus de dégâts qu'avec une attaque de front. Observez vos adversaires et apprenez à utiliser leurs points faibles.

### Vert – Coups critiques dûs au timing

L'efficacité de ces coups dépend de votre capacité à toucher un monstre à un moment bien précis. Par exemple, l'Humpty Dumpty est vulnérable lorsqu'il baille. Un tir dans sa gueule grande ouverte l'affaiblit particulièrement. Identifier le bon moment n'est pas chose facile, mais tout succès est gratifié en conséquence.

# Top Secret : "Parasite Energy"

Vous êtes l'un des très rares officiers du M.I.S.T. maîtrisant ces aptitudes paranormales. Ces Parasite Energy ont été supprimées – mais pas totalement éradiquées – de votre mémoire. Au contraire : ces Parasite Energy peuvent être libérées par vos soins. Vous devez accumuler suffisamment de points d'expérience (EXP) au combat (vous en obtenez après chaque victoire) pour libérer les Parasite Energy de votre choix. L'utilisation de Parasite Energy consomme des MP. Vous commencez votre mission avec 30 MP. Ceux-ci peuvent augmenter temporairement (rarement de façon permanente) en utilisant ou en s'équipant de certains objets. Après chaque combat, vous obtenez un faible montant de MP. Pour régénérer vos MP de façon efficace, il est conseille d'utiliser des objets adéquats.

## Libérer / Renforcer les Parasite Energy

Ouvrez le menu principal en pressant la touche START et choisissez l'option "P.Energy". Vous accédez alors à un écran contenant les quatre catégories de Parasite Energy : Fire, Water, Wind et Earth, représentant les quatre éléments Feu, Eau, Air et Terre.
Choisissez une Parasite Energy et appuyez la touche △ pour faire apparaître des informations détaillées. Une seconde pression sur la touche △ efface cette fenêtre. Appuyez maintenant sur la touche ⊗. Si la Parasite Energy n'a pas encore été libérée, vous pouvez la "Libérer" (et ainsi activer ses pouvoirs). Si elle a déjà été libérée, vous pouvez la "Renforcer". Cette opération permet d'en augmenter la puissance et dans certains cas, de faire baisser le coût en MP de leur utilisation.

Le nombre d'EXP nécessaire pour "Libérer" ou "Renforcer" une Parasite Energy est affiché. Les valeurs exactes sont détaillées dans le tableau des Parasite Energy (pages 16-17). La colonne "Bonus MP" indique le nombre de MP que vous obtenez en libérant ou renforçant chaque Parasite Energy, augmentant votre niveau maximal de MP.
Au début de votre mission, seule la Parasite Energy de type Fire "Pyrokinésie" (Lv. 1) est activée. Une fois atteint le niveau 3 de deux Parasite Energy d'un même type (Fire, Water, etc.), vous pouvez accéder à une troisième Parasite Energy.

Choisissez la Parasite Energy que vous souhaitez libérer ou renforcer.

Appuyez sur la touche ⊗ et sélectionnez l'option désirée dans la fenêtre.

Des informations détaillées sur cette Parasite Energy apparaissent. Si vous souhaitez continuer, confirmez votre choix en pressant la touche ⊗.



# Utiliser les Parasite Energy

Les Parasite Energy, à l'exception de "Régénération", ne peuvent être utilisées qu'en situation de combat. Ouvrez la fenêtre des Parasite Energy en appuyant sur la touche △. Les Parasite Energy disponibles apparaissent au bas de l'écran. Choisissez-en une à l'aide des touches directionnelles ou du joystick gauche et confirmez votre sélection (touche ⊗). Si vous changez d'avis, une simple pression sur la touche △ referme la fenêtre. L'exemple suivant illustre les points à considérer lors de l'utilisation d'une Parasite Energy.

USING PARASITE ENERGIES 1

Une situation de combat classique : vous êtes en Mode Combat, vos adversaires sont visibles. Vous décidez d'utiliser la Parasite Energy "Pyrokinésie" contre eux. Tournez sur vous afin de leur faire face et pressez la touche △. Le temps étant "gelé", vous ne risquez pas d'être attaqué.

USING PARASITE ENERGIES 2

Les Parasite Energy disponibles sont affichées au bas de l'écran. Si vous avez le choix, sélectionnez "Pyrokinésie" à l'aide des touches directionnelles ou du joystick gauche. Son nom, niveau et coût en MP apparaissent. De plus, sa portée réelle peut être visualisée. Pour la "Pyrokinésie", la portée est représentée par une grille cylindrique horizontale. Vous pouvez également visualiser les cibles dans le champ sur le détecteur de mouvements de votre GPS. (Si vous choisissez une autre Parasite Energy, il est possible que vous soyez enveloppé d'une lumière verte, indiquant que cette Parasite Energy n'affectera que vous, pas vos adversaires). Appuyez sur la touche ⊗ pour confirmer votre choix, ou bien sur la touche △ pour annuler l'action. L'effet d'une Parasite Energy dépend de divers paramètres, tels que le type de monstre, la distance vous séparant de celui-ci et le nombre d'adversaires.

USING PARASITE ENERGIES 3

La synthèse d'ATP commence. Pendant ce laps de temps, alors que vous concentrez votre Adénosine Tri-Phosphate (ATP), vous devenez vulnérable aux attaques adverses. Une attaque éventuelle implique l'annulation immédiate de l'action en cours. Pendant la synthèse d'ATP, une jauge dont l'indicateur décroît de façon constante, s'affiche au bas de l'écran. Elle indique le temps restant avant que la Parasite Energy ne fasse son effet. Lorsque l'indicateur de la jauge disparaît, vous déclenchez la Parasite Energy.

USING PARASITE ENERGIES 4

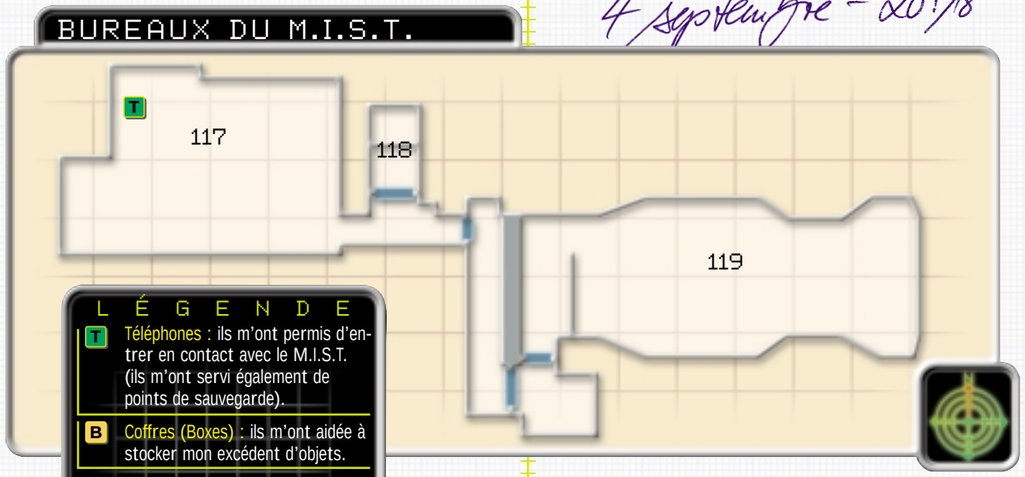
La Parasite Energy prend maintenant effet et vos MP sont réduits en conséquence d'un montant égal à la somme de MP requis par cette Parasite Energy. Votre adversaire subit des dommages (indiqués par un nombre de HP).

Les pages suivantes constituent un rapport détaillé des événements survenus lors de ces jours cruciaux de septembre 2000. Dans ce document, j'ai décrit avec précision chacun des endroits visités. J'y ai également inclus tous les emplacements où j'ai trouvé - et par la suite utilisé – des objets. Vous y trouverez des cartes détaillées et des photographies en haute-résolution ainsi que des encarts expliquant comment j'ai résolu les énigmes auxquelles j'ai été confrontée. Inutile de préciser que toutes les créatures que j'ai rencontrées figurent également dans ce rapport, accompagnées d'informations complémentaires issues de la base de données des Bureaux du M.I.S.T.

# Bureaux du M.I.S.T., Los Angeles

Aya Brea

4 septembre – 20:18




## Stand de tir 119

A l'origine, je pensais terminer ma journée par un entraînement poussé au Stand de tir, mais je ne me sentais pas très à l'aise. C'est dommage, car cela vaut vraiment la peine d'accomplir les cinq niveaux d'entraînement proposés par Pierce : atteindre un certain nombre de points rapporte des BP. Si vous obtenez d'excellents résultats, le M.I.S.T. vous fournit même des objets très utiles. Gagner le bonus BP au niveau 1 n'est vraiment pas difficile. Mais tout ceci est expliqué plus en détails en page 95 du chapitre "Top Secret" de ce dossier. J'ai décidé de m'arrêter là et de quitter le Stand de tir.

Les murs de la petite pièce jouxtant la grande console de Pierce sont tapissées de photos du M.I.S.T. et d'informations au sujet des NMC (créatures néo-mitochondriales). J'ai jeté un coup d'œil afin de récapituler : on sait que la mitochondrie est une organite dont la fonction est de produire l'énergie cellulaire. Elle est présente chez presque tous les êtres vivants. Il y a des milliards d'années, c'était un organisme à part entière, mais elle fut un jour phagocytée par le noyau cellulaire, avec lequel elle vit depuis en symbiose (dans la cellule), ce qui explique leur différence génétique. Certaines ont évolué au point de posséder leur volonté propre. On les appelle "néo-mitochondries". Les organismes qu'elles contrôlent développent une forme de gigantisme et deviennent carnivores, les rendant féroces et incontrôlables. Ce sont les "NMC". Le processus étant irréversible, nous sommes contraints de les éliminer.

Pierce, debout près de sa console, m'a donné des nouvelles (photo 1). Il venait de parler avec HAL - l'inspecteur en chef Baldwin - et m'apprit qu'il y avait un grabuge monstre à l'AKROPOLIS TOWER de Los Angeles. Les équipes du SWAT étaient sur place, la situation avait l'air très sérieux. Jodie avait déjà garé ma voiture près de la sortie du parking, mais je devais encore m'équiper avant de quitter le bureau. Je suis donc entrée dans le parking du M.I.S.T. et j'ai ouvert la porte au nord donnant dans l'Armurerie.

PHOTO 1

## Armurerie 118

J'ai échangé mes BP contre certains des objets que Jodie avait en magasin. Elle fournit également les objets récompensant de bons résultats aux séances de tir. J'ai dressé la liste de tous les objets que Jodie vendait ce jour-là. Ne possédant pas trop de BP, j'ai juste emporté quelques objets régénérants (Catégorie : Accessoires).

## Parking du M.I.S.T. 117

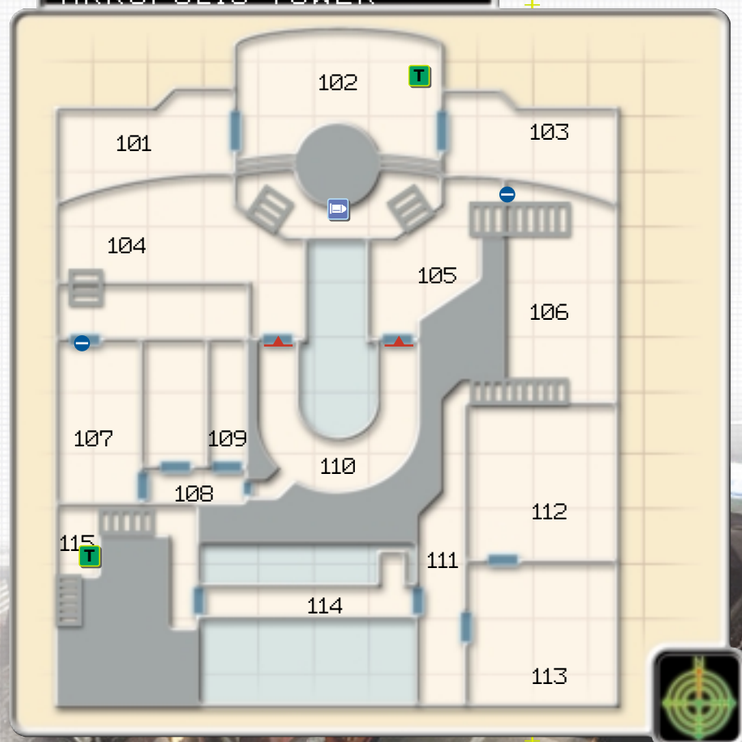
Pierce m'attendait déjà dans le garage. Toutefois, je ne me suis pas immédiatement adressée à lui avant de partir pour l'AKROPOLIS TOWER. Au lieu de cela, j'ai marché jusqu'à l'étagère située au nord-est du parking et l'ai examinée. J'y ai trouvé une Petite fiole qui, après un examen approfondi, s'avéra être une bouteille de **Médicaments Niv.3**, un objet bienvenu. J'aurais pu appeler HAL…pardon : l'inspecteur en chef Baldwin… depuis le téléphone situé à l'ouest contre le mur et ainsi sauvegarder ma progression. Mais ma mission ne faisait que commencer, aussi ne m'en suis-je pas souciée. Je suis revenue vers Pierce et lui ai fait part de mon intention de partir.

**Armurerie, Bureaux du M.I.S.T.**

| Catégorie | Objet | Prix en BP |
|---|---|---|
| Armes | Fusil à pompe PA3 | 1000 |
| | Fusil d'assaut M4A1 | 2450 |
| Munitions | Buckshot | 60 |
| | 5.56 Rifle | 100 |
| | Batterie / Carburant | 0 |
| Protections | Gilet pare-balles M.I.S.T. | 1680 |
| | Protection de combat | 3250 |
| Accessoires | Médicaments Niv.1 | 100 |
| | Eau Niv.1 | 320 |
| | Antidote | 80 |
| | Tranquillisant | 80 |
| | Lampe aveuglante | 60 |
| | Gaz lacrymogène | 100 |

# Akropolis Tower, Los Angeles

4 septembre – 20:56




## Devant l'AKROPOLIS TOWER

Je suis passée à coté des véhicules de police stationnés devant l'immeuble et me suis adressée au sergent de Police. Il m'a autorisée à pénétrer dans le bâtiment après avoir contrôlé mon insigne du M.I.S.T. Il m'a également appris que le toit avait été pris d'assaut. J'ai pris congé du sergent et me suis dirigée vers l'AKROPOLIS TOWER. La scène ressemblait plus à un champ de bataille qu'à un centre commercial. L'officier de police près des portes en verre m'a informée du fait que le SWAT avait bien investi le bâtiment, mais que l'on avait perdu contact avec eux. Heureusement, tous les civils avaient été évacués à temps.

Me préparant au pire, je suis entrée puis j'ai emprunté l'ascenseur pour monter...

# Pont 114

Cette pièce était partiellement inondée. En apercevant les Bass qui infestaient ces eaux troubles, j'ai décidé, plutôt que de m'y aventurer, d'examiner le panneau de contrôle près du portail (photo 28). Il fallait y entrer un code à trois chiffres.
Après m'être souvenue de la solution, j'ai entré ce code et un pont s'est élevé au-dessus du niveau de l'eau (photo 29). Les trois Bass étendues sur le pont n'ont offert aucune résistance. Je me suis donc dirigée vers la porte située à l'ouest.
Avant même que je n'aie le temps de l'ouvrir, un bruit terrifiant a retenti de l'autre côté et la porte s'est fortement gondolée. J'ai pensé à juste titre que "N°.9" n'était pas loin…

PHOTO 28

PHOTO 29

NOM **BASS**

| ATTAQUES SPÉCIALES | PUISSANCE D'ATTAQUE ET EFFET |
|---|---|
| Bite | 18 (Poison) |

| HP | EXP | BP | MP |
|---|---|---|---|
| 1 | 6 | 36 | 1 |

COMPORTEMENT
Très rapide sous l'eau, cette créature possède des crochets venimeux.

| DÉFENSE | DESCRIPTION ET EFFET |
|---|---|
| | |

| FAIBLESSES | DESCRIPTION ET EFFET |
|---|---|
| | |

**STRATÉGIE** Sur la terre ferme, la Bass est sans défense et peut être écrasée d'un coup de pied. Utilisez une attaque avec un large champ d'action, tel que la Parasite Energy "Plasma", lorsque vous êtes confronté à une Bass en milieu aquatique.

**Le code du Pont**

***La partition musicale du Local technique s'intitulait "Bridge" (Pont). Sous la première rangée de notes, on pouvait lire 1, 2 et 3. Si l'on considère que ces chiffres représentent des notes de musique, il est donc facile de déduire que la seconde rangée correspond aux chiffres 5, 6 et 1. Donc, le code est 561.***

# Escalier de secours 115

Il y avait du sang partout. Probablement celui du Lesser Stranger étendu dans un coin près de la porte. Mais il n'était pas mort…du moins, pas avant que je n'arrive. J'ai ramassé des **Médicaments Niv.2** après l'avoir éliminé, puis j'ai trouvé une autre bombe un peu plus loin. Elle fonctionnait apparemment par télécommande. Il m'était impossible de la désamorcer, alors je suis montée. Le téléphone contre le mur (photo 30) me permit de faire mon rapport aux Bureaux du M.I.S.T. et de sauvegarder ma progression. Après avoir raccroché, j'ai emprunté l'escalier métallique situé à côté.

PHOTO 30

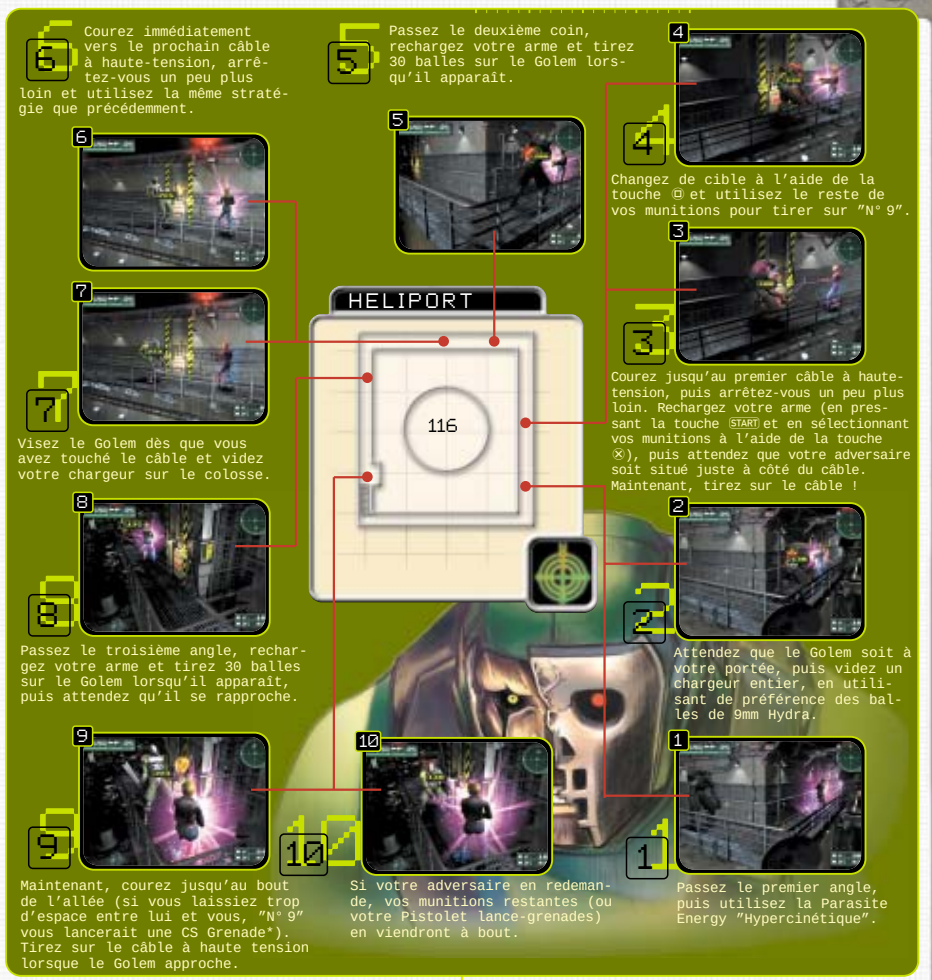
# Plate-forme d'hélicoptère 116

J'allais donc devoir faire le tour complet du bâtiment, pour ensuite atteindre la Plate-forme. Du moins, c'est ce que je pensais… Tout au bout de l'allée, j'ai découvert que l'ascenseur était déjà en haut et ne pourrait redescendre. En faisant le tour, j'avais remarqué des câbles à haute-tension sur les murs (photo 31). Me demandant encore ce qui m'avait échappé, j'ai fait demi-tour…
Il était là, au bout de l'allée : King Golem No. 9 Night Option, une apparition menaçante dont le rire sordide me glaça d'effroi (photo 32). A ma grande surprise, il prétendit être un chasseur de NMC comme moi. Ces paroles n'étaient pas faites pour me rassurer, car déjà j'entrevoyais les pouvoirs surnaturels dont il était doté.
J'ai récapitulé un peu plus loin la façon dont je suis venue à bout de ce formidable adversaire.

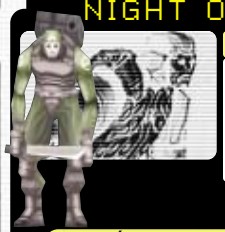
Dès lors, sérieusement blessé, il s'est enfui vers le toit, m'invitant à l'y suivre afin d'y finir le combat. Il m'a même renvoyé l'ascenseur. Je me suis ressaisie, prête à l'éliminer définitivement…
Imaginez ma déception lorsque je l'ai vu s'échapper, franchissant d'un bond le gouffre qui le séparait du toit voisin. C'est à ce moment précis que Rupert est apparu. Nous avons rejoint l'hélicoptère tant bien que mal pour un décollage d'urgence, juste avant que l'AKROPOLIS TOWER ne vole en éclats sous l'effet des bombes qui venaient d'exploser.

PHOTO 31

PHOTO 32




NOM **KING GOLEM NO.9 NIGHT OPTION**



| ATTAQUES SPÉCIALES | PUISSANCE D'ATTAQUE ET EFFET |
|---|---|
| CS Grenade | 0 (Paralysie) |
| Feu | 1 (Feu) |
| Slash | 14 |
| Rip | 20 |
| Fire Slash | 24 (Feu) |
| Fire Rip | Mort |

| HP | EXP | BP | MP |
|---|---|---|---|
| 1600 | 500 | 800 | 30 |

| DÉFENSE | DESCRIPTION ET EFFET |
|---|---|
| Body Armour | Une attaque par explosion est diminuée de 25%, une attaque par PE de 50% |

| FAIBLESSES | DESCRIPTION ET EFFET |
|---|---|
| | |

COMPORTEMENT
Le roi des Golems approche de son ennemi pour lui porter un coup de sabre. Lorsqu'il attaque à distance, il lance des CS Grenades qui infligent l'état anormal Paralysie. Parfois, il enflamme son épée pour en augmenter la portée.

**STRATÉGIE** Ce combat au sommet de l'AKROPOLIS TOWER est plus facile si vous savez tirer partie des câbles à haute-tension situés sur certains murs. Eloignez-vous du monstre lorsqu'il enflamme son épée, sans toutefois vous positionner trop loin. Il lancerait alors de redoutables CS Grenades. S'il vous attrappe, appuyez de façon répétitive sur tous les bouttons pour vous libérer.

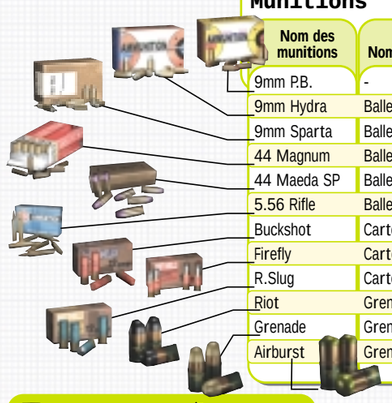
# Munitions

*Explication – Tableau des munitions*

**Nom 2 :** nom des munitions apparaissant avant de presser la touche △ pour plus d'informations.
**Type de munitions :** indique avec quelle catégorie d'arme ce type de munitions peut être utilisé.
**Puissance (power) :** quantité de dommages infligés à la cible par ces munitions. Plus le nombre est élevé, plus les dommages sont importants.
**Caractéristiques Spéciales (special feature) :** certains types de munitions possèdent des effets additionnels :

Burst : atteint plusieurs adversaires en un seul coup, s'il sont suffisamment proches.
Explosion : la grenade explose au contact de la cible, causant des dommages supplémentaires ; l'efficacité dépend du type d'adversaires.
Incendiary : enflamme la cible, causant des dommages supplémentaires.
Flash : aveugle un (des) adversaire (s) et le (les) paralyse temporairement ; l'efficacité dépend du type d'adversaires.
Piercing : transperce les ennemis et poursuit sa trajectoire.
Poison : inflige l'état anormal Poison à la cible.

**Nombre maximum :** indique le nombre de cartouches ou de balles de ce type que vous pouvez transporter.



**Munitions**

| Nom des munitions | Nom 2 | Type de munitions | Puissance | Caractéristiques Speciales | Nombre Maximum | Prix |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 9mm P.B. | - | 9mm | 10 | - | 500 | 30 BP pour 50 balles |
| 9mm Hydra | Balles 9mm | 9mm | 15 | - | 500 | 50 BP pour 50 balles |
| 9mm Sparta | Balles 9mm | 9mm | 20 | - | 500 | 80 BP pour 50 balles |
| 44 Magnum | Balles Magnum | 44 Mag. | 40 | - | 500 | 100 BP pour 50 balles |
| 44 Maeda SP | Balles Magnum | 44 Mag. | 70 | Poison | 500 | 800 BP pour 25 balles |
| 5.56 Rifle | Balles 5.56mm | 5.56mm | 22 | - | 800 | 100 BP pour 80 balles |
| Buckshot | Cartouches | Calibre 12 | 40 | Explosion | 200 | 60 BP pour 10 cartouches |
| Firefly | Cartouches | Calibre 12 | 70 | Incendiary | 200 | 90 BP pour 10 cartouches |
| R.Slug | Cartouches | Calibre 12 | 90 | Piercing | 200 | 120 BP pour 10 cartouches |
| Riot | Grenades | 40mm | 60 | Flash | 100 | 80 BP pour 4 grenades |
| Grenade | Grenades | 40mm | 270 | Burst | 100 | 280 BP pour 4 grenades |
| Airburst | Grenades | 40mm | 220 | Explosion | 100 | 450 BP pour 4 grenades |

# Protections

*Explication – Tableau des protections*

**HP Bonus (Add HP) :** augmentation du niveau maximal des HP lorsque vous êtes équipé de cette protection.
**MP Bonus (Add MP) :** augmentation du niveau maximal des MP lorsque vous êtes équipé de cette protection.
**Nombre de cases "Attachments" :** indique le nombre d'objets que vous pouvez fixer à votre protection (peut être augmenté jusqu'à 10).
**Caractéristiques spéciales (Special features) :** certaines protections possèdent une ou deux propriétés additionnelles.

HP recovery : vous récupérez des HP après chaque combat. Le nombre de HP est égal à celui des MP récupérés.
Medical Inspection : permet l'affichage des HP de votre adversaire. Fonctionne avec environ 90% des NMC.
Motion Detector : détecteur de mouvements. Couvre deux fois plus de terrain que celui de votre GPS.

MP generation : l'attaque d'un adversaire vous permet de récupérer un surface nombre de MP. La valeur équivaut à 20% des dommages que vous avez reçus.
MP recovery : le nombre de MP récupérés après le combat est augmenté de 25%.
Quick Fire : tir rapide. La vitesse du tir est augmentée de 50%.
Resist Confusion : guérit l'état anormal "Confusion".
Resist Silence : guérit l'état anormal "Aphasie".
Resist Paralysis : guérit l'état anormal "Paralysie".
Resist Poison : guérit l'état anormal "Poison".
Resist Impact : si vous possédez moins de 5 HP et prenez un coup causant plus de 5 HP de dommages, il vous reste quand même 1 HP et vous restez en vie. Toutefois, les attaques infligeant une mort instantanée, telles que l'attaque Black Hole du Glutton, ne peuvent être parées par cette caractéristique.

**Protections**

| Nom de la protection | HP Bonus (Add HP) | MP-Bonus (Add MP) | Nombre de cases "Attachments" | Caractéristique spéciale n°1 | Caractéristique spéciale n°2 | Prix |
|---|---|---|---|---|---|---|
| Blouson en jean | 0 | 10 | 5 | Resist Poison | - | 1000 BP |
| Gilet Aya | 30 | 50 | 7 | Quick Fire | MP Médicaments Niv. | 8000 BP |
| Gilet d'aviateur | 60 | 0 | 5 | Resist Impact | HP Recovery | 1000 BP |
| Protection de combat | 40 | 10 | 5 | Motion Detector | Resist Silence | 3250 BP |
| Protection EOD | 100 | 0 | 5 | Resist Impact | Resist Paralysis | 4580 BP |
| Blouson de cuir | 10 | 0 | 3 | Resist Paralysis | - | 1000 BP |
| Robe de moine | 0 | 100 | 10 | MP Generation | MP Recovery | 3000 BP |
| Blouse NBC | 20 | 20 | 6 | Resist Poison | Resist Paralysis | 3980 BP |
| Gilet PASGT | 20 | 0 | 6 | Resist Poison | HP Recovery | 2980 BP |
| Psycho-protection | 0 | 50 | 4 | Medical Inspection | Resist Confusion | 4580 BP |
| Holster d'épaule | 0 | 20 | 4 | Quick Fire | - | 2580 BP |
| Protection tactique | 60 | 30 | 8 | Motion Detector | Medical Inspection | 12800 BP |
| Gilet tactique (Protection) | 50 | 10 | 7 | Quick Fire | HP Recovery | 2120 BP |
| Gilet pare-balles MIST | 5 | 20 | 3 | MP Recovery | Resist Paralysis | 1680 BP |



# Objets divers

*Explication – Tableau des objets divers*

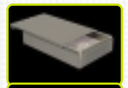
**Nom 2 :** nom de l'objet apparaissant avant de presser la touche △ pour plus d'informations.
**Effet depuis le menu :** effet provoqué par cet objet lorsqu'il est utilisé depuis le menu dans l'inventaire.
**Effet depuis une case "Attachments" :** effet provoqué par cet objet lorsqu'il est utilisé pendant le combat depuis une case "Attachments".

Sacoche de ceinture

Canette de Coca

Lampe aveuglante

Eau de Toilette


Flash aveuglant

GPS

Eau bénite

Lunettes de chasse

*Ces objets ne doivent pas être utilisés à proprement parler. Il suffit de les placer dans une case "Attachement" pour qu'ils fassent leur effet.

**Objets divers**

| Nom de l'objet | Nom 2 | Effet depuis le menu | Effet depuis une case "Attachments" | Prix |
|---|---|---|---|---|
| Sacoche de ceinture | Sacoche | Ajoute une case "Attachments" à la protection dont vous êtes équipé (jusqu'à un maximum de 10) | Ne peut être utilisée | 10000 BP |
| Canette de Coca | Canette | Redonne 20 HP et 80 MP | Redonne 20 HP et 80 MP | 120 BP |
| Lampe aveuglante | Porte-clefs | Ne peut être utilisée | Un flash aveuglant inflige l'état anormal "Cécité" à l'ennemi | 60 BP |
| Eau de Toilette | Flacon | Ne peut être utilisée | Vous inflige l'état anormal "Excitation" | 190 BP |
| Flash aveuglant | Petite boite | Ne peut être utilisé | Un flash aveuglant accompagné d'un grand bruit inflige l'état anormal "Cécité" à un (des) adversaire(s) | 150 BP |
| GPS* | - | Ne peut être utilisé | Détecteur de mouvements | 1000 BP |
| Eau bénite* | Petite bouteille | Augmente de 1 le niveau d'une Parasite Energy de type Water | Réduit les dommages reçus par 25 | 5000 BP |
| Lunettes de chasse* | Lunettes | Ne peut être utilisées | Guérissent l'état anormal "Cécité" | 1000 BP |
| Rouge à lèvres* | Petit tube | Augmente de 1 le niveau maximal des MP | Guérit l'état anormal "Silence" | 5000 BP |
| Lecteur de MD* | Baladeur | Ne peut être utilisé | Guérit les états anormaux "Confusion" et "Excitation" | 1000 BP |
| Medison Wheel* | Anneau | Augmente de 1 le niveau d'une Parasite Energy de type Wind | Vous obtiendrez désormais des objets supplémentaires après un combat | 27800 BP |
| Eau Niv.1 | Bouteille en plastique | Redonne 30 MP | Redonne 25 MP | 320 BP |
| Eau Niv.2 | Bouteille de verre | Redonne tous les MP | Redonne 100 MP | 580 BP |
| Ofuda* | Enveloppe | Augmente de 1 le niveau d'une Parasite Energy de type Earth | La puissance de vos Parasite Energy augmente de 50% | 5000 BP |
| Antidote | Petits flacons | Ne peut être utilisé | Guérit les états anormaux "Cécité", "Paralysie" et "Poison" | 80 BP |
| Gaz lacrymogène | Bombe aérosol | Ne peut être utilisé | Inflige l'état anormal "Paralysie" à votre adversaire | 100 BP |
| Protéines | Boite en plastique | Redonnent tous les HP ; augmente de 5 le niveau maximal des HP | Redonnent tous les HP ; augmente de 5 le niveau maximal des HP | 10000 BP |
| Médicaments Niv.1 | Comprimés | Redonnent 50 HP | Redonnent 45 HP | 100 BP |
| Médicaments Niv.2 | - | Redonnent 100 HP | Redonnent 90 HP | 180 BP |
| Médicaments Niv.3 | Petite fiole | Redonnent tous les HP | Redonnent 150 HP | 350 BP |
| Solution de Ringer | Poche en plastique | Redonne tous les HP et MP | Redonne tous les HP et MP | 200 BP |
| Crâne de cristal* | Cristal | Augmente de 1 le niveau d'une Parasite Energy de type Fire | La puissance de vos armes augmente de 20% | 5000 BP |
| Tranquillisant | Ampoule | Ne peut être utilisé | Guérit les états anormaux "Aphasie", "Excitation" et "Confusion" | 80 BP |

Rouge à lèvres

Lecteur de MD

Medison Wheel

Eau Niv.1

Eau Niv.2

Ofuda

Antidote

Gaz lacrymogène

Protéines

Médicaments Niv.1

Médicaments Niv.2

Médicaments Niv.3

Solution de Ringer

Crâne de cristal

Tranquillisant

*A tous les agents!*
*Cette section contient des informations classées Top Secret au sujet de vos précédentes et de vos futures missions. Elles sont exclusivement destinées au personnel autorisé du M.I.S.T.*

*La divulgation de ces informations à des personnes non-autorisées entraînerait des mesures disciplinaires.*

*Eric Baldwin*
*Inspecteur en chef, M.I.S.T.*

# Qu'arrive-t-il après la première mission ?

En tant qu'agent du M.I.S.T, vous êtes tenu de rester en service 24 heures sur 24, 7 jours sur 7. Après tout, de nouveaux NMC peuvent surgir n'importe où, à n'importe quel instant. Considérez que votre première mission n'était qu'un entraînement poussé. Les Bureaux du M.I.S.T vont vous assigner de nouvelles missions.

Les missions suivantes, expliquées ci-dessous, sont attribuées en fonction de vos performances. A partir de maintenant, vous avez accès à certaines données personnelles, qui peuvent être consultées à chaque appel téléphonique : durée de la mission, nombre de coups de téléphone, armes utilisées, etc.

## REPLAY MODE

***Disponible après avoir fini votre première mission***

Tous les monstres sont beaucoup plus faibles et plus faciles à éliminer. Les armureries possèdent de nouveaux équipements ; certaines Parasite Energy peuvent être achetées en échange de BP. Cette mission destinée à tester votre rapidité ne devrait pas vous présenter trop de problèmes.

## BOUNTY MODE

***Disponible après avoir complété votre première mission***

Tous les NMC sont deux fois plus puissants qu'auparavant, provoquant deux fois plus de dommages. De plus, les Golems apparaissent dès votre arrivée dans l'Akropolis Tower. Vos armes ne possèdent que 75% de leur puissance d'attaque initiale, vous devrez agir prudemment. Vérifiez toujours que vous détenez suffisamment de munitions.

## SCAVENGER MODE

***Disponible après avoir complété votre première mission, ainsi que le Bounty Mode ou le Replay Mode***

Etes-vous prêt à affronter des créatures trois fois plus puissantes qu'auparavant ? Elles peuvent facilement vous éliminer d'un seul et unique coup. Les armureries n'étant pas aussi bien fournies que lors de vos précédentes missions, chaque combat requiert une préparation minutieuse.

## NIGHTMARE MODE

***Disponible après avoir complété le Scavenger Mode pour la première fois***

Le plus haut échelon de votre carrière au M.I.S.T, représentant le challenge ultime : vos armes ne possèdent que 60% de leur puissance d'attaque initiale, tandis que les NMC sont trois fois plus puissants. De plus, vous ne commencez cette mission qu'avec 50 HP au lieu des 100 HP initiaux et devez affronter de nombreux Golems tout au long de celle-ci.

## Missions supplémentaires

Les données de votre première mission (First Mode) sont calculées sur la base de 100%

| | VOS PARAMÈTRES | | | Puissance des NMC | EXP nécessaires pour libérer et renforcer des Parasite Energy | EXP et BP restants après votre mission précédente | Coefficient de Bonus appli-cable aux EXP et BP obtenus après votre première mission *(1) |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | HP | MP | Force physique / Puissance de l'arme | | | | |
| First Mode | 100 | 30 | 100% | 100% | 100% | 0 EXP, 200 BP | 1 |
| Replay Mode | 100 | 30 | 100% | 50% | 40% | 1/10 | 1 |
| Bounty Mode | 100 | 30 | 75% | 200% | 80% | 1/20 | 3 |
| Scavenger Mode | 100 | 10 | 75% | 300% | 80% | 1/100 | 5 |
| Nightmare Mode | 50 | 30 | 60% | 300% | 80% | - | 10 |

***(1) = ce coefficient s'applique à tous BP et EXP obtenus après votre première mission. Si, par exemple, vous finissez le Bounty Mode avec 3000 EXP et 600 BP, vous appliquez le coefficient 3, obtenant 9000 EXP et 1800 BP. Si par la suite vous jouez en Replay Mode, vous conserverez 10% de ces points, commençant votre mission avec 900 EXP et 180 BP.**



# Nouveaux objets en Replay Mode

Chaque fois que vous complétez une mission, trois nouveaux objets s'affichent à l'écran (voir tableau ci-contre). Ces objets ne peuvent être obtenus que dans les armureries ou chez Douglas en Replay Mode. Si vous vous procurez tous ces objets et finissez une nouvelle mission, vous recevrez 300.000 BP vous permettant d'acheter ce que bon vous semble.
Tous les EXP accumulés durant votre mission sont pris en compte : ceux dépensés pour utiliser les Parasite Energy et ceux qu'il vous reste. Là encore, le coefficient EXP (voir tableau, page 94) indiqué dans le tableau ci-dessus ("Missions supplémentaires") est appliqué. Par exemple, 40.000 EXP obtenus en Nightmare Mode deviennent 400.000 BP grâce au coefficient 10.

## Nouveaux objets

| POINTS D'EXPÉRIENCE (EXP) | OBJETS |
|---|---|
| 400.001 ou plus | Gunblade, Solution de Ringer, Eau de Toilette |
| 200.001 - 400.000 | Hypervelocity, Lunettes de chasse, Eau Niv.2 |
| 75.001 - 200.000 | MM1, Airburst, Médicaments Niv.3 |
| 72.001 - 75.000 | M249, 44 Maeda SP, Canette de Coca |
| 69.001 - 72.000 | Mongoose, 44 Magnum, Crâne de cristal |
| 66.001 - 69.000 | AS12, R.Slug, Firefly |
| 62.001 - 66.000 | Gilet Aya, 9mm Spartan, Ofuda |
| 57.001 - 62.000 | Javelin, Lecteur de MD, Eau bénite |
| 51.001 - 57.000 | Pike, Rouge à lèvres, Protection tactique |
| 44.001 - 51.000 | Hammer, Sacoche supplémentaire, Eau Niv.1 |
| 16.001 - 44.000 | M203, Protéines, 9mm Hydra |
| 14.511 - 16.000 | M9, Chargeur pour M4A1, Flash aveuglant |
| 0 - 14.510 | Robe de moine, Medison Wheel, Médicaments Niv.2 |

# En-tête : Astuces en Nightmare Mode

## 1 ELIMINEZ LES GOLEMS

Ces combats ne sont jamais faciles. Essayez néanmoins d'éliminer les Golems pour obtenir de précieux objets. En revanche, vous pouvez éviter certains combats avec d'autres monstres, qui ne vous rapportent que des BP.

## 2 LIBÉREZ D'ABORD DES PARASITE ENERGY OFFENSIVES

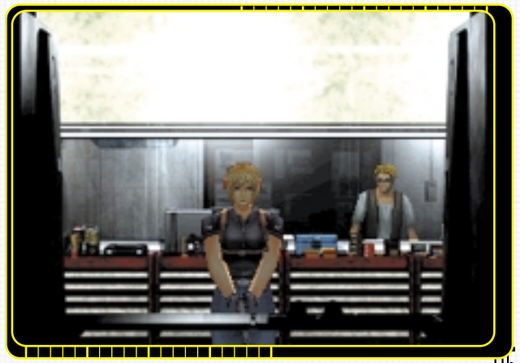
N'investissez pas vos BP pour libérer votre Parasite Energy "Régénération" en début de mission : un coup encaissé est souvent fatal en début de mission. Il est préférable de se concentrer sur des Parasite Energy offensives. Nécrose – et le poison qu'elle diffuse – et Plasma sont particulièrement recommandées. Une fois que vous avez augmenté vos HP à l'aide de Protéines et que vous vous êtes équipé d'une meilleure protection, il devient utile de libérer votre Parasite Energy "Régénération".

## 3 UTILISEZ FRÉQUEMMENT LES CAISSES DE MUNITIONS

S'il est important de refaire souvent le plein de munitions, cela devient vital en Nightmare Mode : vos attaques armées n'infligent que 60% des dommages initiaux. En conséquence, vous avez besoin d'un plus grand nombre de balles pour éliminer chaque ennemi.

## 4 FIXEZ CERTAINS OBJETS À VOTRE PROTECTION

Des objets tels que l'Eau bénite, le Medison Wheel, l'Ofuda ou le Crâne de cristal peuvent renforcer certaines de vos Parasite Energy si vous décidez de les "Utiliser". Cette approche est néanmoins d'un intérêt secondaire en Nightmare Mode. Ces objets vous seront bien plus bénéfiques si vous les fixez à votre protection.

# Récompenses obtenues au Stand de tir

Le Stand de tir des Bureaux du M.I.S.T. vous offre la possibilité de mettre à l'épreuve vos capacités. Vous pouvez vous entraîner avec les armes dont vous disposez. Vous recevez une récompense si votre prestation la justifie : en fonction des points obtenus aux cinq niveaux d'entraînement, les Bureaux du M.I.S.T. distribuent des bonus BP et des objets utiles. Vous recevez les bonus BP immédiatement après l'entraînement. Les objets accordés peuvent, eux, être obtenus auprès de votre collègue Jodie dans l'Armurerie. Vous n'êtes autorisé à recevoir de nouveaux objets qu'une seule fois par niveau, même si vous deviez améliorer votre performance par la suite, dans le même niveau.