

# LES BASES

## Les commandes

Le tableau ci-contre présente les différents types de commandes pour les deux consoles. Vous pouvez changer la configuration de la manette avant de commencer à jouer dans le menu des Options, ou à tout moment en cours de jeu via le menu de pause.



## Commandes de types A à D

Manette PS3	Manette Xbox 360	Type A	Type B	Type C	Type D
○	○	• Marcher et se tourner	• Marcher et se tourner	• Déplacement axial et latéral	• Déplacement axial et latéral
Ⓜ	Ⓜ	• Modifier l'angle de vue	• Modifier l'angle de vue	• Se tourner	• Se tourner
Ⓛ + Ⓜ + ×	Ⓛ + Ⓜ + A	• Demi-tour rapide	• Demi-tour rapide	• Demi-tour rapide	• Demi-tour rapide
Ⓛ	Ⓛ	• S'équiper (raccourci) • Sélectionner			
×	A	• Courir (en avançant) • Recharger (avec une arme dégainée)	• Courir (en avançant) • Recharger (avec une arme dégainée)	• Courir (en avançant) • Recharger (avec une arme dégainée)	• Courir (en avançant) • Recharger (avec une arme dégainée)
○	B	• Action du partenaire • Changer l'attitude du partenaire (maintenir)	• Action du partenaire • Changer l'attitude du partenaire (maintenir)	• Action du partenaire • Changer l'attitude du partenaire (maintenir)	• Action du partenaire • Changer l'attitude du partenaire (maintenir)
△	Y	• Afficher l'inventaire	• Afficher l'inventaire	• Afficher l'inventaire	• Afficher l'inventaire
□	X	• Actions contextuelles • Utiliser l'arme brandie			
R2	RB	• Afficher / cacher la carte			
R1	RT	• Brandir l'arme sélectionnée	• Localiser le partenaire • Utiliser l'arme brandie	• Brandir l'arme sélectionnée	• Localiser le partenaire • Utiliser l'arme brandie
L2	LB	• Localiser le partenaire	• Sortir le couteau	• Localiser le partenaire	• Sortir le couteau
L1	LT	• Sortir le couteau	• Brandir l'arme sélectionnée	• Sortir le couteau	• Brandir l'arme sélectionnée
L3 + R3	LT + RT	• Défier	• Défier	• Défier	• Défier
START	START	• Menu de pause			
SELECT	SELECT	• Annuler une cinématique • Quitter la partie (à la fin des chapitres)	• Annuler une cinématique • Quitter la partie (à la fin des chapitres)	• Annuler une cinématique • Quitter la partie (à la fin des chapitres)	• Annuler une cinématique • Quitter la partie (à la fin des chapitres)
PS	X	• Interface de la console			

## Choisir son type de commandes

Les commandes peuvent se classer en deux catégories : l'une, digne héritière de Resident Evil 4, dite « classique » ; et l'autre, exclusive à RE 5, de type « FPS ».



- Type A – Configuration classique (identique à celle de RE 4)
- Type B – Configuration classique dans laquelle les commandes de combat sont modifiées
- Type C – Configuration FPS avec les commandes de combat A
- Type D – Configuration FPS avec les commandes de combat B (réglage par défaut)

Les configurations de types A et B sont semblables à celles des précédents épisodes de Resident Evil, dans la mesure où un seul stick (le gauche) permet d'avancer tout en changeant de direction. Avec ces types de commandes, le personnage est contraint d'avancer ou de reculer pour se déplacer sur les côtés. Les configurations de types C et D ont quant à elle l'avantage de permettre au personnage de se déplacer latéralement, comme dans les FPS.

Le choix de la configuration se fait également sur les commandes de combat. Avec les configurations A et C, vous utilisez l'arme brandie avec la même touche que pour les actions contextuelles ; avec les configurations B et D, vous brandissez votre arme ou votre couteau avec les touches de tranche de la main gauche, et vous vous en servez avec une touche de tranche de la main droite.

Notez pour finir que vous avez la possibilité d'augmenter la vitesse de visée ; les joueurs qui débutent ont toutefois intérêt à conserver le réglage initial.

# LA COOPÉRATION

## Le jeu en solo

Lorsque vous jouez seul, Sheva est contrôlée par l'ordinateur. Vous pouvez malgré tout influencer sur son comportement offensif (maintenez **○/Ⓟ** enfoncé) : en mode Soutien, elle reste près de vous et se sert de son arme pour riposter en cas d'agression. En mode Attaque, elle n'hésite pas à sortir une arme puissante pour aller défier ses ennemis ; elle ramasse également les objets plus volontiers, et il lui arrive même de dénicher des trésors cachés.

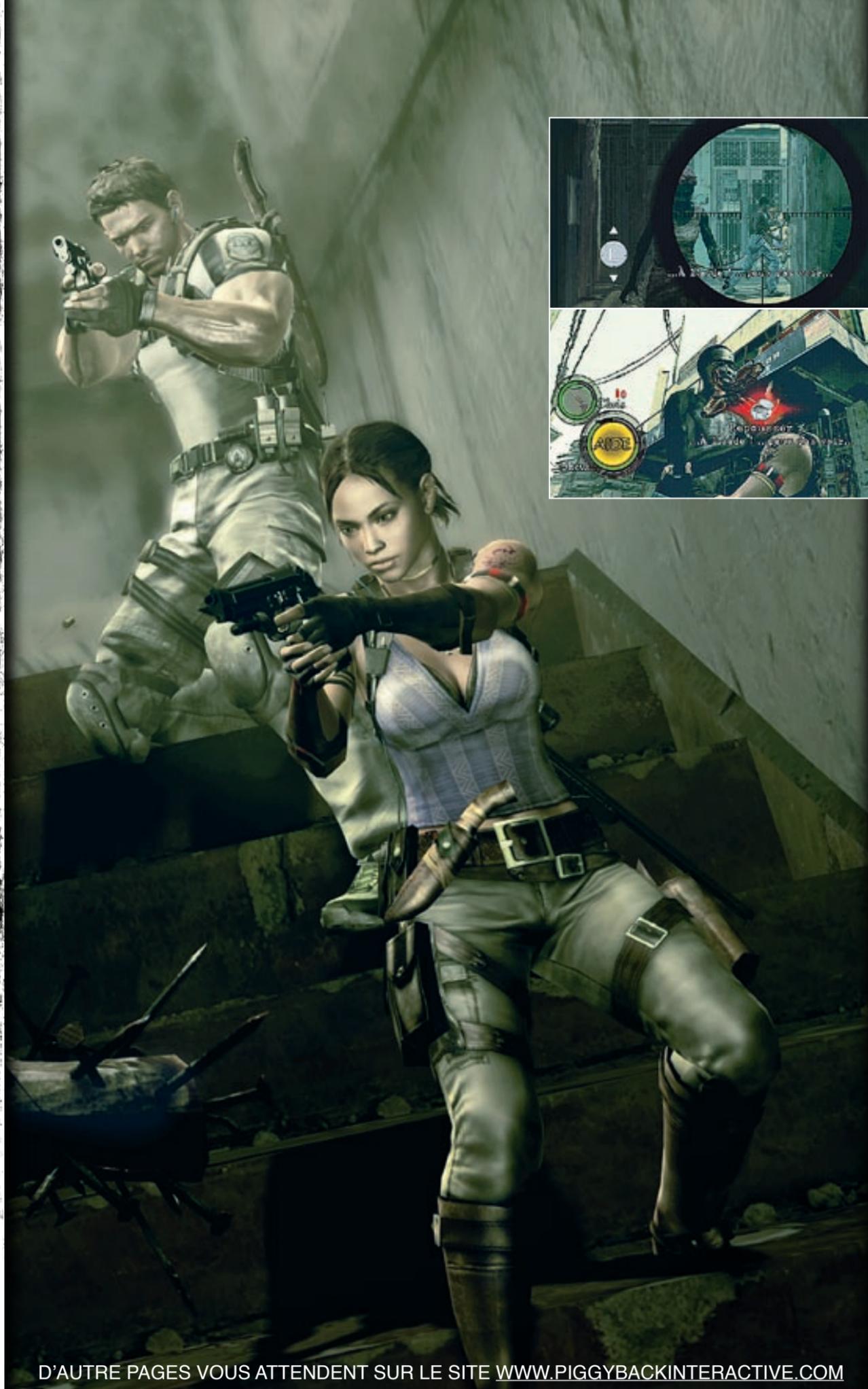


Sheva vous fournit régulièrement des indications sur les actions à accomplir pour poursuivre votre progression – si vous êtes bloqué dans une salle et qu'elle se met à parler, ouvrez grand vos oreilles.



Comme vous, Sheva dispose d'un inventaire de neuf cases dans lequel vous êtes libre de placer les objets qui vous encombrant. Elle applique cependant certaines procédures qu'il est bon de connaître. Si elle vous cède le pas quand il s'agit de ramasser or et munitions, elle s'empare volontiers des objets de soin, qu'elle consomme dès que le besoin s'en fait sentir. Elle prend l'initiative d'associer les herbes, mais elle n'a pas la patience de mettre une herbe verte de côté jusqu'à ce que vous en trouviez une rouge. Sheva a en outre tendance à gaspiller les munitions : ce défaut est si prononcé que vous serez parfois amené à lui couper les vivres. Un moyen radical pour résoudre ce problème consiste à lui acheter la matraque électrique, dont elle s'équipera de son propre chef en mode Soutien. Achevez les ennemis qu'elle assomme avec des attaques de mêlée et secourez-la si des monstres la serrent d'un peu trop près. Notez enfin que Sheva ne recourt pas aux grenades ou aux mines de proximité en mode Soutien.

Oh, une dernière chose : si vous êtes entourés de barils explosifs, évitez de lui confier une arme perforante – un accident est si vite arrivé...



## Le jeu à deux

En mode « co-op », les trésors et l'argent sont dupliqués, au sens où les deux joueurs reçoivent ce que chacun d'eux ramasse. En revanche, les munitions, armes et objets de soin ne reviennent qu'à celui qui s'en est emparé – en règle générale, tout objet qui occupe une case dans l'inventaire ne sera pas dupliqué.

Les membres d'une équipe efficace savent communiquer et échanger des informations. Signalez à votre partenaire la présence d'ennemis embusqués ou de pièges dès que vous les repérez ; lorsque la situation l'exige, proposez de battre en retraite. Si vous êtes débordé, appelez votre équipier à l'aide, et en cas de blessure, demandez-lui de passer devant.

Lorsque vous jouez en ligne, servez-vous du viseur laser de votre arme pour indiquer une direction ou montrer à votre partenaire l'emplacement d'un objet. Utilisez la fonction de localisation de votre camarade pour le retrouver si vous l'avez perdu de vue.

Par ailleurs, répartissez-vous armes et objets de manière à ce que chacun occupe un rôle bien précis. Par exemple, le joueur qui va en première ligne se sert du fusil à pompe et du pistolet pour combattre les ennemis à courte distance, pendant que son partenaire, armé d'un fusil sniper et d'une mitraillette, reste en soutien.

### EXEMPLE DE STRATEGIE D'ÉQUIPE

*Chris ouvre la voie. Il repousse les assauts des groupes de Majini avec le fusil à pompe et élimine les individus isolés avec son pistolet. Équipé si possible d'un gilet de protection, il garde-en-réserve un ou deux objets de soin pour les urgences.*

*Sheva reste en retrait afin de couvrir ses arrières. Elle élimine à distance avec un fusil sniper les ennemis équipés d'armes à projectiles, et se sert d'une mitraillette pour se défendre et prêter main forte à Chris quand les ennemis sont trop nombreux. Elle conserve des grenades incendiaires (placées sur l'une des touches de raccourci) qu'elle lance pour protéger son équipier quand ce dernier doit se replier précipitamment.*

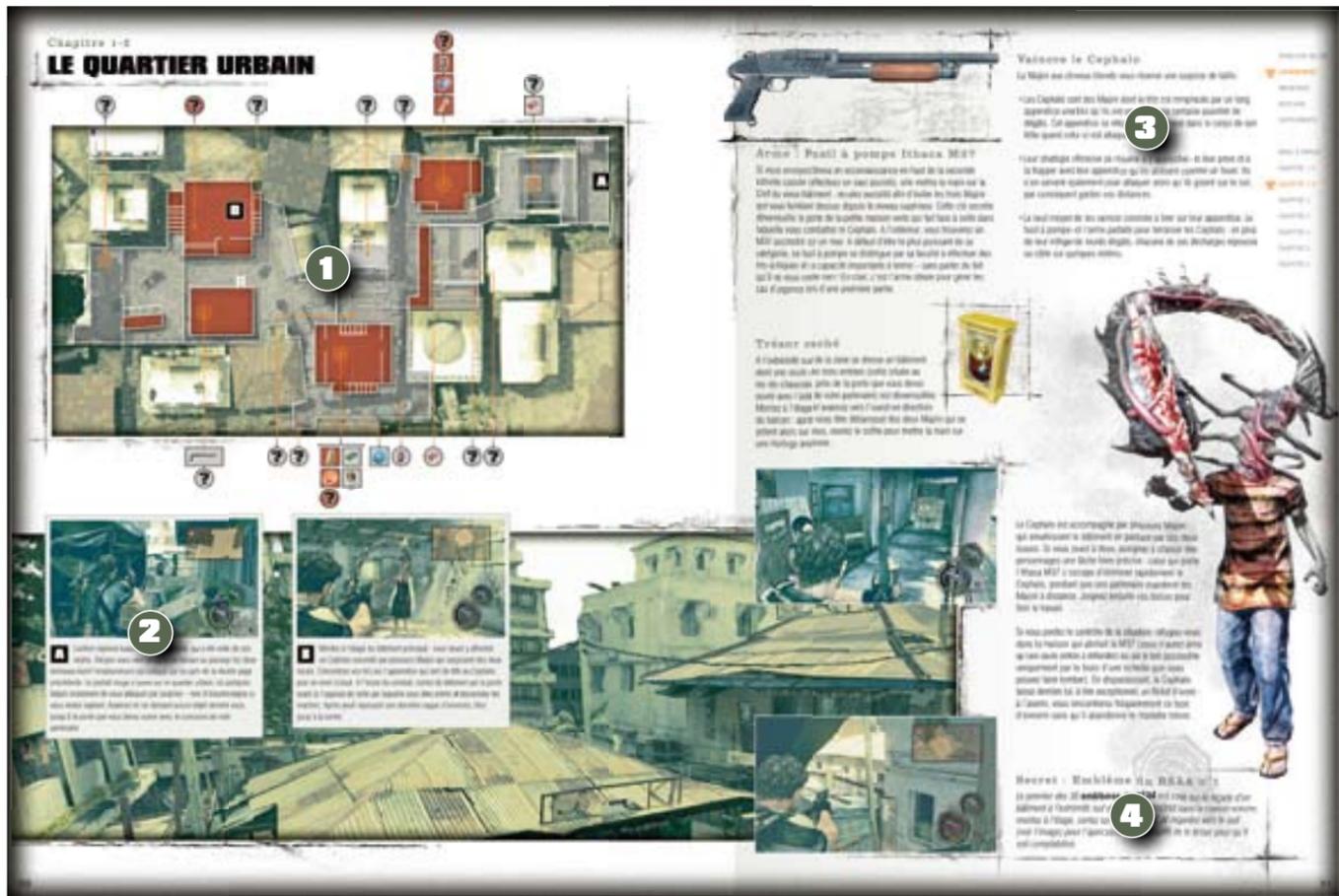
Le principal défaut de cette organisation est qu'elle laisse le personnage de soutien en position de faiblesse si plusieurs ennemis s'en prennent à lui. Cet exemple montre qu'il n'existe pas de formation parfaite : à vous d'adapter votre stratégie en fonction des différentes situations auxquelles vous êtes confronté.

Voici trois autres suggestions de tactiques de jeu en coopération que vous pouvez expérimenter.

- **Faire bloc** : en combattant dos à dos avec des armes de courte portée, les deux joueurs ont l'occasion de multiplier les attaques de mêlée et ainsi d'économiser des munitions ; proches l'un de l'autre, ils sont à même de rapidement se secourir mutuellement.
- **Tendre une embuscade** : un joueur s'installe sur une tour de guet ou sur tout autre poste de tir surélevé, pendant que l'autre s'avance en territoire ennemi ; une fois que les monstres sont sortis de leur cachette, il bat en retraite et laisse son partenaire les abattre comme des lapins.
- **Prendre en tenailles** : certains ennemis portent des boucliers ou des armures qui les protègent des tirs frontaux. Faites en sorte qu'un des deux joueurs attire leur attention pour que son partenaire puisse leur tirer dans le dos.

# MODE D'EMPLOI

Le cheminement a été conçu pour répondre le plus simplement possible aux attentes de tous les joueurs. Afin de bien comprendre son fonctionnement, prenez le temps de lire ces quelques lignes.



**1 Pages de gauche : cartes annotées** – Les cartes constituent une aide précieuse à l'orientation. Pour une lisibilité maximale, le nord y apparaît toujours en haut. Un code de couleur est employé pour différencier les étages des bâtiments à plusieurs niveaux :

4 <sup>e</sup> ET	
3 <sup>e</sup> ET	
2 <sup>e</sup> ET	
1 <sup>er</sup> ET	
R-D-C	
1 <sup>er</sup> S-S	
2 <sup>e</sup> S-S	

Naturellement, les cartes révèlent l'emplacement de tous les objets, avec des icônes dont la teinte de fond respecte le même code : en clair, la couleur de fond d'un objet est toujours la même que celle de l'étage sur lequel il se trouve.

**2 Pages de gauche : cheminement principal** – Des paragraphes introduits par des lettres (qui renvoient à des secteurs précis de la carte) forment le cœur du cheminement. Ils expliquent en quelques mots comment atteindre la sortie de chaque zone. Le cheminement vous prévient avant les séquences interactives, mais il n'en spécifie toutefois pas les commandes puisque celles-ci sont variables.

**3 Pages de droite : analyses, tactiques et points d'intérêt** – Toutes les informations « à forte valeur ajoutée » figurent sur les pages de droite : stratégies alternatives, techniques et astuces pour les batailles importantes et les combats de boss, présentation des armes et des nouveaux types d'ennemis... Inutile de dire que la lecture de ces rubriques est vivement recommandée aux joueurs se frottant au mode Vétéran.

**4 Pages de droite : trésors et emblèmes** – Des paragraphes spécifiques vous dévoilent comment obtenir chacun des trésors et emblèmes dissimulés dans le jeu. Vous pouvez remettre à une partie ultérieure la collecte des emblèmes ; en revanche vous avez tout intérêt, dès votre premier passage, à récupérer les trésors de chaque zone : ils constituent en effet une source importante de revenus, et sont à ce titre essentiels à votre progression dans l'aventure.

## Légende des cartes

La plupart des icônes utilisés sur les cartes sont facilement identifiables : ce sont les mêmes que dans le jeu. Si malgré tout la signification de l'un d'entre eux vous échappe, référez-vous à la légende ci-contre.

L'apparition des objets est parfois soumise à un facteur aléatoire, ce que traduit la forme des cases dans lesquelles leurs icônes sont représentés :

- Objets « fixes »** : Les objets inscrits dans des carrés sont invariables. En d'autres termes, vous êtes sûr et certain que ce sont bien ces objets-là que vous trouverez à l'endroit indiqué.
- Objets « semi-aléatoires »** : Les objets inscrits dans des cercles sont partiellement variables. A priori, ce sont bien ces objets-là que vous trouverez à l'endroit indiqué, mais selon votre équipement du moment, il se peut que vous tombiez sur autre chose à la place.
- Objets « aléatoires »** : Les points d'interrogation correspondent à des objets totalement imprévisibles. Il s'agit la plupart du temps de sacs d'or ou de munitions pour les armes standard, mais rien ne permet de prédire avec certitude leur contenu.

Quand l'emplacement d'un objet est représenté avec précision sur la carte, il est marqué par un point. Quand plusieurs objets sont groupés par souci de clarté, leur emplacement général est marqué par une terminaison diffuse.

	Lettre du cheminement		Œuf
	Objets : emplacement précis		M92F (pistolet)
	Objets : emplacement général		Ithaca M37 (fusil à pompe)
	Objet explosif (type baril d'essence ou transformateur)		M3 (fusil à pompe)
	Echelle		Jail Breaker (fusil à pompe)
	Tourelle		VZ61 (mitraillette)
	Objet clé (carte magnétique, clé...)		H&K MP5 (mitraillette)
	Or		AK-74 (mitraillette)
	Trésor		SIG 556 (mitraillette)
	Emblème du BSAA		S75 (fusil)
	Objet aléatoire		Dragunov SVD (fusil)
	Munitions de pistolet		H&K PSG-1 (fusil)
	Cartouches de fusil à pompe		S&W M29 (magnum)
	Munitions de mitraillette		L. Hawk (magnum)
	Munitions de fusil		Lance-roquettes
	Munitions de magnum		Lance-flammes
	Grenade à main		Système de visée laser
	Grenade incendiaire		Lance-grenades
	Grenade incapacitante		Grenades explosives*
	Bombe de proximité		Grenades électriques*
	Herbe (verte)		Grenades d'acide*
	Herbe (rouge)		Grenades d'azote*
	Spray de 1 <sup>er</sup> secours		Grenades incendiaires*
			Grenades incapacitantes*

\* Munitions pour le lance-grenades



\* Disponible dans le chapitre 1-2



**C** La maison dans laquelle vous vous réfugiez ne tarde pas à être assiégée par les Majini. Vous pouvez gagner du temps en poussant les étagères devant la porte et la fenêtre, mais vous n'empêcherez pas l'inéluctable. Prenez soin de rafter tous les objets contenus dans la pièce, en veillant à laisser quelques munitions à votre partenaire si vous jouez en solo. Dès que des Majini font irruption dans la maison en passant par le trou du plafond et que le Majini bourreau détruit la grille à l'extérieur, quittez les lieux et rendez-vous sur la place du marché en vous faulant entre vos ennemis.



**D** Votre objectif se résume à survivre jusqu'à l'arrivée des renforts. Ces derniers se faisant attendre, profitez-en pour vider la zone de ses objets : frayez-vous un chemin au milieu de vos agresseurs en éliminant ceux sur votre passage. Notez que rien ne vous empêche de combattre le Majini bourreau si vous vous en sentez le courage (voir la page de droite). La seconde communication radio avec Kirk annonce la fin imminente des hostilités.

## Survivre au siège

Plutôt que de vous barricader dans la maison, laissez entrer les premiers Majini et abattez-les un à un pour récolter quelques bonus. Si vous établissez votre poste de tir derrière la balustrade en bois, vos ennemis seront incapables de vous prendre à revers ou de vous attraper.

A l'issue de la courte scène qui montre vos assaillants descendre par le trou du plafond, préparez-vous à sortir de la maison. Évitez de rester près de la porte de derrière, d'où surgissent parfois des Majini supplémentaires, et courez dans la zone du marché dès que le Majini bourreau vous a ouvert le passage en abattant la grille.

Une fois sur place, mettez-vous en quête d'un poste de tir surélevé, où vous serez à l'abri des coups de hache du Majini bourreau et n'aurez qu'à repousser les Majini qui grimpent jusqu'à vous. Le toit du bâtiment assiégé constitue à ce titre un excellent refuge. Si les choses tournent mal, montez au deuxième étage où vous attendent trois Grenades à main plus qu'opportunes.

Si vous comptez rafter tous les objets de la zone, vous avez tout intérêt à vous débarrasser du Majini bourreau : vous pourrez ainsi remplir vos poches sans craindre de recevoir un coup de hache. Notez que la totalité des butins – y compris ceux cachés à l'intérieur des tiroirs et des caisses – disparaissent à la fin de la bataille : vous devez donc les récupérer avant l'arrivée des renforts.

## Arme : Mitraillette VZ61

La VZ61 repose dans le coin nord-est de la zone, dans une valise métallique : faites de son acquisition votre objectif prioritaire dès que le Majini bourreau a brisé la grille. Comme toutes les armes que vous récupérez sur le champ de bataille, son chargeur est plein ; vous n'aurez d'ailleurs aucun mal à trouver des munitions supplémentaires en détruisant les caisses, tonneaux et tas de fruits des environs.



## Vaincre le Majini bourreau

Le Majini bourreau exécute trois attaques distinctes.

- **Coup vertical** : il balance son arme en arrière et l'abat violemment devant lui. Quel que soit le niveau de difficulté, tout personnage qui encaisse cet assaut de plein fouet perd aussitôt conscience et doit être secouru de toute urgence par son partenaire.

- **Coup latéral** : il fait tourner sa hache autour de lui à plusieurs reprises, renversant ses victimes (Majini inclus).

- **Prise** : au corps à corps, il se saisit de son ennemi.

Comme le suggère son imposante stature, le Majini bourreau est doté d'une force herculéenne doublée d'une résistance hors du commun. Un tir continu de pistolet ou de mitraillette finira cependant par l'étourdir brièvement. Profitez de ce temps de répit pour le frapper au corps à corps ou pour repousser la meute de Majini.

Pour économiser des munitions, promenez votre adversaire et sa clique à travers le marché et mettez à profit les éléments du décor (barils et transformateurs) – en veillant naturellement à ne pas vous faire toucher ce faisant. En expirant, le Majini bourreau laisse derrière lui une Bague en or qui vaut la coquette somme de 5 000 ₪.



## Chapitre 1-1 : Débriefing

Sur l'écran de gestion des objets, vous avez la possibilité d'acheter un spray de 1<sup>er</sup> secours pour 1 000 ₪, ainsi que le M92F et (si vous la possédez déjà) la VZ61. A titre informatif, les armes que vous ne ramassez pas sur le champ de bataille finissent par devenir disponibles à la vente, mais avec un temps de retard.

Si vous avez tué le Majini bourreau, vendez la Bague en or et servez-vous de cet argent frais pour améliorer votre M92F : cette arme, dont les munitions abondent sur le terrain, a toutes les qualités pour constituer la base de votre arsenal. Augmentez sa puissance et sa capacité d'un niveau, et achetez la première des trois étoiles de dégâts critiques. Si vous possédez la VZ61, donnez-la à Sheva et placez son pistolet dans l'inventaire général (ou revendez-le) : vous éviterez ainsi que les deux personnages ne se disputent des munitions du même type.

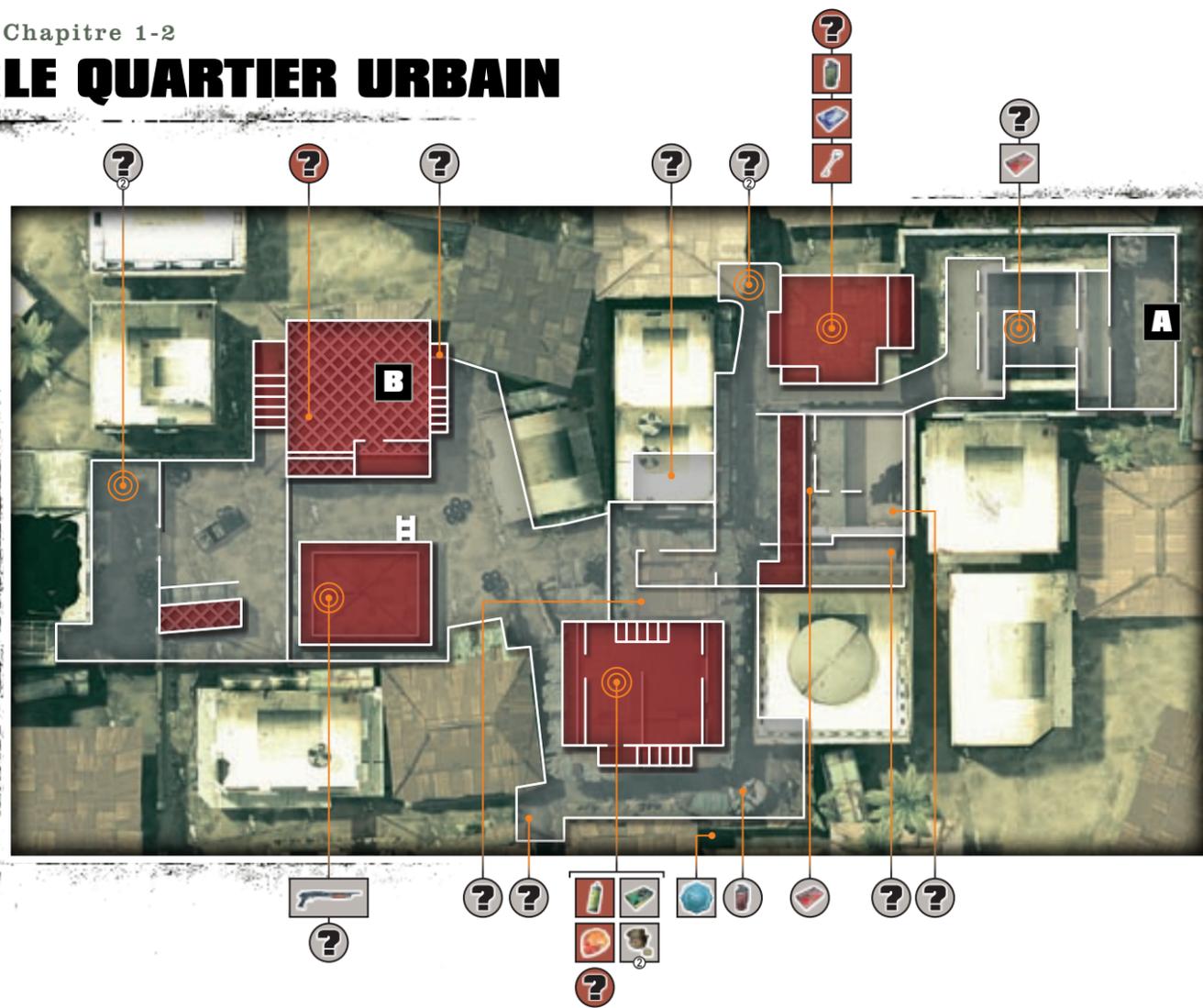
PRINCIPES DU JEU

- BIEN COMMENCER
- INVENTAIRE
- BESTIAIRE
- SUPPLÉMENTS

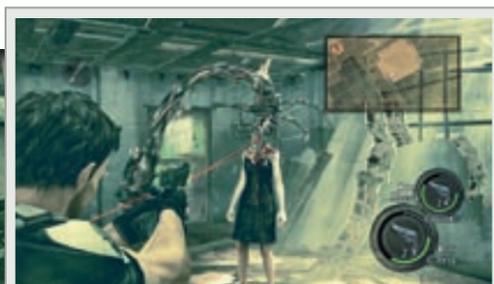
MODE D'EMPLOI

- CHAPITRE 1-1
- CHAPITRE 1-2
- CHAPITRE 2
- CHAPITRE 3
- CHAPITRE 4
- CHAPITRE 5
- CHAPITRE 6

# LE QUARTIER URBAIN



**A** L'action reprend dans la zone du marché, qui a été vidée de ses objets. Dirigez-vous vers la sortie en brisant au passage les deux tonneaux dont l'emplacement est indiqué sur la carte de la double page précédente. Le portail rouge s'ouvre sur le quartier urbain, où quelques Majini essaieront de vous attaquer par surprise – rien d'insurmontable si vous restez vigilant. Avancez en ne laissant aucun objet derrière vous jusqu'à la porte que vous devez ouvrir avec le concours de votre partenaire.



**B** Montez à l'étage du bâtiment principal : vous devez y affronter un Cephalo secondé par plusieurs Majini qui surgissent des deux issues. Concentrez vos tirs sur l'appendice qui sert de tête au Cephalo pour en venir à bout. A l'issue du combat, sortez du bâtiment par la porte ouest (à l'opposé de celle par laquelle vous êtes entré) et descendez les marches. Après avoir repoussé une dernière vague d'ennemis, filez jusqu'à la sortie.



## Arme : Fusil à pompe Ithaca M37

Si vous envoyez Sheva en reconnaissance en haut de la seconde échelle cassée (effectuez un saut assisté), elle mettra la main sur la Clef du vieux bâtiment ; reculez aussitôt afin d'éviter les trois Majini qui vous tombent dessus depuis le niveau supérieur. Cette clé secrète déverrouille la porte de la petite maison verte qui fait face à celle dans laquelle vous combattez le Cephalo. A l'intérieur, vous trouverez un M37 accroché sur un mur. A défaut d'être le plus puissant de sa catégorie, ce fusil à pompe se distingue par sa faculté à effectuer des tirs critiques et sa capacité importante à terme – sans parler du fait qu'il ne vous coûte rien ! En clair, c'est l'arme idéale pour gérer les cas d'urgence lors d'une première partie.

## Vaincre le Cephalo

La Majini aux cheveux blonds vous réserve une surprise de taille.

- Les Cephalo sont des Majini dont la tête est remplacée par un long appendice une fois qu'ils ont encaissé une certaine quantité de dégâts. Cet appendice se rétracte partiellement dans le corps de son hôte quand celui-ci est attaqué.

- Leur stratégie offensive se résume à s'approcher de leur proie et à la frapper avec leur appendice qu'ils utilisent comme un fouet. Ils s'en servent également pour attaquer alors qu'ils gisent sur le sol, par conséquent gardez vos distances.

- Le seul moyen de les vaincre consiste à tirer sur leur appendice. Le fusil à pompe est l'arme parfaite pour terrasser les Cephalo : en plus de leur infliger de lourds dégâts, chacune de ses décharges repousse sa cible sur quelques mètres.

## Trésor caché

A l'extrémité sud de la zone se dresse un bâtiment dont une seule des trois entrées (celle située au rez-de-chaussée, près de la porte que vous devez ouvrir avec l'aide de votre partenaire) est déverrouillée. Montez à l'étage et avancez vers l'ouest en direction du balcon : après vous être débarrassé des deux Majini qui se jettent alors sur vous, ouvrez le coffre pour mettre la main sur une Horloge ancienne.



Le Cephalo est accompagné par plusieurs Majini qui envahissent le bâtiment en passant par ses deux issues. Si vous jouez à deux, assignez à chacun des personnages une tâche bien précise : celui qui porte l'Ithaca M37 s'occupe d'éliminer rapidement le Cephalo, pendant que son partenaire maintient les Majini à distance. Joignez ensuite vos forces pour finir le travail.

Si vous perdez le contrôle de la situation, réfugiez-vous dans la maison qui abritait le M37 (vous n'aurez ainsi qu'une seule entrée à défendre) ou sur le toit (accessible uniquement par le biais d'une échelle que vous pouvez faire tomber). En disparaissant, le Cephalo laisse derrière lui, à titre exceptionnel, un Relief d'ivoire : à l'avenir, vous rencontrerez fréquemment ce type d'ennemi sans qu'il abandonne le moindre trésor.

## Secret : Emblème du BSAA n°1

Le premier des 30 emblèmes du BSAA est collé sur la façade d'un bâtiment à l'extrémité sud de la zone. Pénétrez dans la maison voisine, montez à l'étage, sortez sur le balcon est, et regardez vers le sud (voir l'image) pour l'apercevoir : il vous suffit de le briser pour qu'il soit comptabilisé.



PRINCIPES DU JEU

CHEMINEMENT

INVENTAIRE

BESTIAIRE

SUPPLÉMENTS

MODE D'EMPLOI

CHAPITRE 1-1

CHAPITRE 1-2

CHAPITRE 2

CHAPITRE 3

CHAPITRE 4

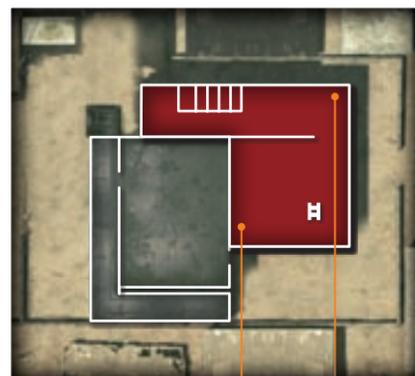
CHAPITRE 5

CHAPITRE 6

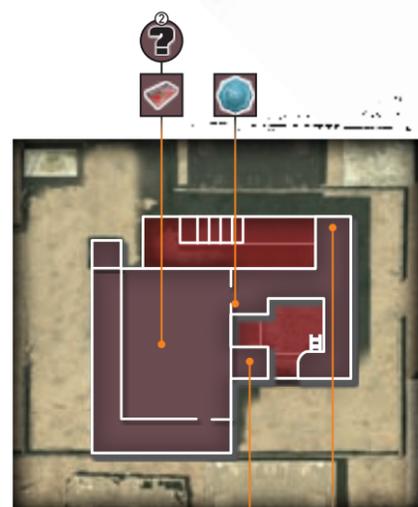
# LE BÂTIMENT ABANDONNÉ



R-D-C



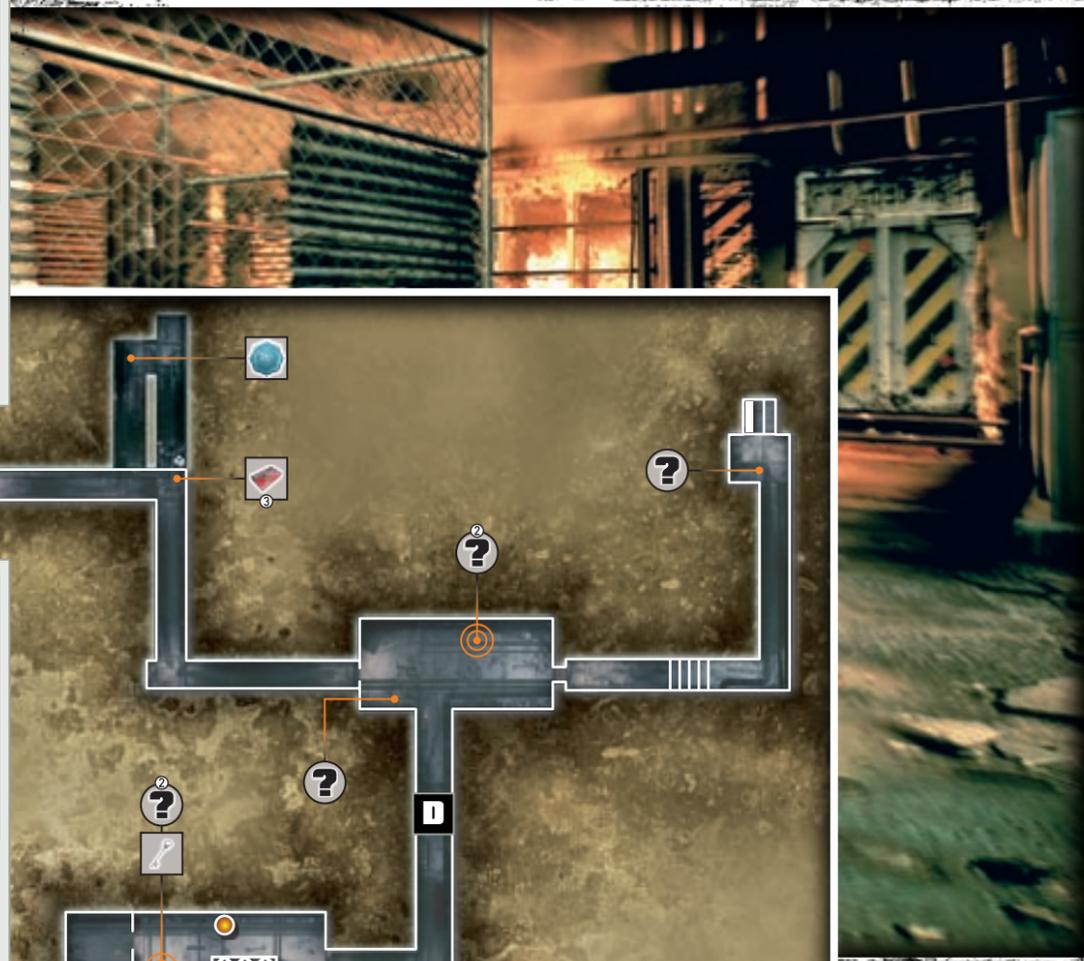
1<sup>er</sup> ET



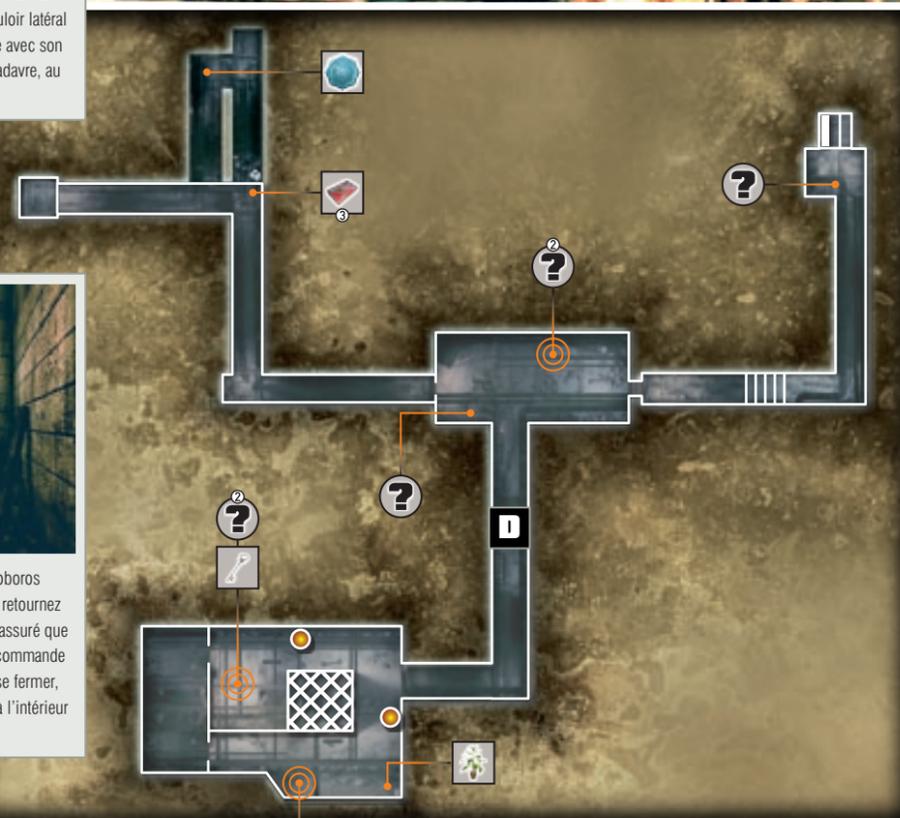
2<sup>e</sup> ET



**C** Frayez-vous un chemin jusqu'au niveau supérieur, en profitant du calme avant la tempête pour mettre la main sur un emblème du BSAA ainsi qu'un coffre rempli d'or. Entrez ensuite dans l'ascenseur et descendez au sous-sol. Avancez puis engagez-vous dans le couloir latéral qui mène dans la salle du fourneau : après vous être familiarisé avec son architecture, ramassez la Clé du fourneau (elle gît près d'un cadavre, au pied du panneau de contrôle) et rebroussez chemin.



**D** La méthode la plus efficace pour se débarrasser d'Uroboros consiste à le faire rôtir dans le fourneau. Pour ce faire, retournez dans la salle et prenez le passage de gauche ; après vous être assuré que le monstre vous suit, courez jusqu'au panneau de contrôle qui commande la fermeture des portes ; celles-ci mettent un certain temps à se fermer, vous devez actionner le levier juste avant qu'Uroboros n'entre à l'intérieur du fourneau afin de l'y piéger.



## LES FOURNEAUX



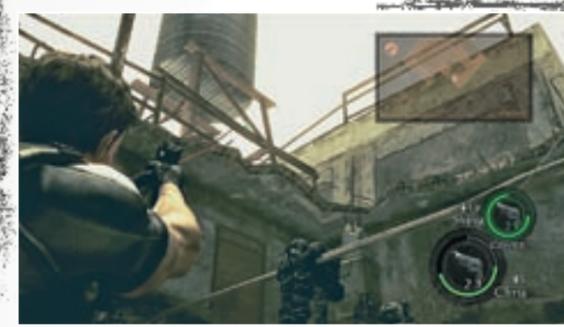
### Uroboros : Stratégies alternatives

Lors d'une seconde partie (avec un équipement plus complet), vous pouvez tenter de vaincre Uroboros à la loyale. Tirez sur les deux excroissances qui apparaissent sur ses bras (ou faites exploser les bonbonnes de gaz une fois qu'il les a avalées) pour faire apparaître son point faible : criblez-le ensuite de balles à courte portée ou lancez-lui une grenade incendiaire. En éliminant le boss de la sorte, vous hériterez d'une Bague en or d'une valeur de 5 000 ₣.

Si vous voulez abrégé le combat, ou si vous essayez d'obtenir des « S » dans tous les domaines, sortez le lance-roquettes : un seul missile suffit (même en mode Vétéran) pour terrasser Uroboros.

### Secret : Emblèmes du BSAA

**Bâtiment abandonné (n°2)** : Lorsque vous arrivez en haut de l'échelle en bois, tournez-vous et regardez vers le haut. L'emblème est caché sur les poutres qui soutiennent la cuve.



**Les fourneaux (n°3)** : Après avoir récupéré les munitions contenues dans la valise métallique, juste avant la sortie, faites quelques pas vers l'ascenseur puis tournez-vous vers la droite : l'emblème est collé sur un mur, de l'autre côté du grillage.



### Uroboros : Comportement

- Si Uroboros vous attrape, remuez **Q** pour lui échapper. Votre partenaire peut également intervenir afin de vous libérer.
- Le monstre fonce parfois droit sur vous après s'être redressé : appuyez rapidement sur les touches qui s'affichent à l'écran pour éviter sa charge ; si vous échouez, il se saisira de vous.
- Uroboros expulse des amas de matière visqueuse qui vous infligent de faibles quantités de dégâts et vous étourdissent brièvement si vous les touchez.
- Uroboros s'enfonce régulièrement dans le sol avant d'émerger quelques secondes plus tard à un endroit différent. Restez en mouvement et guettez son icône (qui disparaît momentanément durant cette « téléportation ») sur le plan pour connaître sa nouvelle position.

### Uroboros : Le fourneau

Le moyen le plus rapide de se débarrasser d'Uroboros consiste à le piéger à l'intérieur du fourneau (une fois en mode Normal, contre deux en mode Vétéran). La seule difficulté vient du fait que l'activation du fourneau ne se fait qu'après la fermeture complète de ses portes – un processus qui dure de longues secondes. Si le monstre réussit à s'échapper, vous risquez de vous retrouver en mauvaise posture, contraint d'attendre que le fourneau soit à nouveau opérationnel (le « bip » sonore et la diode verte près du levier vous donneront le signal) avant de pouvoir retenter votre chance.

Deux joueurs agissant de concert peuvent aisément attirer Uroboros dans le fourneau – l'un sert d'appât pendant que l'autre s'occupe d'activer le panneau de contrôle. Si vous jouez en solo, n'hésitez pas à confier cette responsabilité à Sheva : approchez-vous du levier et appuyez sur **Q**/**E** pour qu'elle se mette en position, puis appuyez à nouveau sur la même touche pour qu'elle l'actionne. Si vous préférez vous débrouiller seul, renversez une des bonbonnes de gaz et laissez le monstre l'ingérer. Pénétrez ensuite dans le fourneau et attendez-le à l'intérieur : dès qu'il en franchit le seuil, tirez sur la bonbonne pour provoquer une explosion qui le neutralise temporairement. Il ne vous reste alors qu'à courir jusqu'au panneau de contrôle avant d'abaisser le levier.

### Chapitre 1-2 : Débriefing

Le gilet de combat est mis en vente à la fin du chapitre 1-2 (en compagnie de la VZ61 et de l'Ithaca M37). Proposé au prix de 10 000 ₣ (une somme qui dépasse certainement votre budget actuel), il a pour effet de réduire les dégâts qu'infligent les attaques de mêlée ; en contrepartie, son port nécessite de sacrifier une case dans votre inventaire. Si vous ne possédez pas encore l'Ithaca M37, rejouez le chapitre 1-2 pour mettre la main dessus ou achetez-en un pour 2 000 ₣ : sans fusil à pompe, vous aurez bien du mal à surmonter les épreuves à venir.

# LES ARMES

Cette section passe en revue chacune des armes du jeu ; vous y trouverez une multitude d'informations et de conseils qui vous aideront à utiliser au mieux chaque pièce de votre arsenal.

Des fiches techniques donnent les valeurs (avant et après améliorations) de leurs différents attributs tels qu'ils sont définis ci-dessous.

## Puissance

Indique la quantité de dégâts qu'inflige chaque balle ou cartouche. Cette donnée doit être rapprochée de la cadence de tir pour estimer la puissance « réelle » d'une arme : par exemple, les mitraillettes compensent leur faible évaluation dans ce domaine par leur capacité à délivrer plusieurs balles à la seconde.

## Recharge et Munitions

Les temps de recharge sont donnés en secondes. L'attribut Munitions correspond simplement à la capacité de l'arme.

## Perforation

Les armes dotées de l'attribut Perforation tirent des projectiles capables de traverser les cibles qui ne portent pas de protection, mais aussi de transpercer la plupart des armures naturelles ou artificielles (à l'exception notamment des blindages métalliques) ; une même balle peut donc blesser plusieurs ennemis d'affilée s'ils sont situés sur sa trajectoire. En pratique, cet attribut prend tout son sens lorsque vous êtes confronté à plusieurs adversaires dans un environnement exigü, comme un couloir ; grâce à lui, tout ennemi se trouvant juste devant un baril que vous voulez faire exploser ne sera plus un obstacle, et les joueurs en mal de défi peuvent tenter de tuer deux Majini avec une seule balle. Notez que les magnums et les fusils possèdent par nature un certain pouvoir de pénétration.

## Dégâts critiques

Détermine la probabilité qu'un tir à la tête tue sa cible sur le coup, indépendamment des dégâts qui lui ont été infligés ; chaque fois que vous achetez une étoile de Dégâts critiques, cette probabilité augmente de 12,5 %. Lorsqu'un tel événement se produit, la victime (dont la tête a été arrachée à l'impact) titube quelques secondes avant de s'écrouler à terre. Dans les modes de difficulté élevés, il est capital de posséder dans son arsenal une arme capable de réaliser des tirs à la tête mortels.

## Portée effective

Cet attribut ne concerne que les fusils à pompe : concrètement, il augmente la portée de leur « cône de dégâts », ce qui vous permet de toucher un plus grand nombre de cibles quand vous tirez sur un groupe d'ennemis.

## Système de visée

Lorsque vous brandissez un fusil, la vue passe en mode subjectif : vous voyez directement à travers la lunette de l'arme et vous pouvez zoomer sur une cible avec . L'amélioration de cet attribut débloquent des niveaux de grossissement plus importants.

## Semi-automatique

Les fusils dotés d'une fonction semi-automatique peuvent faire feu plusieurs fois d'affilée sans que vous ayez besoin de recharger entre chaque tir. Vous pouvez donc maintenir vos cibles en joue et enchaîner autant de tirs que le chargeur de votre arme contient de cartouches.

## Le couteau

Le couteau vous servira moins à combattre vos ennemis qu'à briser des caisses ou à achever une cible dans le cadre d'actions contextuelles ; il vous aidera à la rigueur à vous sortir d'un mauvais pas si vous êtes à court de munitions. En mode co-op, les deux joueurs ont en revanche la possibilité de l'utiliser pour éliminer un Majini isolé : s'ils coordonnent leurs efforts en le frappant tour à tour, ils ne lui laisseront même pas l'occasion de riposter ; dans ce type de situation, les coups de couteau permettent également de préparer le terrain pour des attaques de mêlée.

Les joueurs les plus téméraires peuvent également tenter de parer un projectile (arme de jet, carreau d'arbalète...) avec le couteau. De même, si vous arrivez à vous faufiler jusqu'à lui, vous ferez facilement taire un Majini Molotov avec cette arme.



# Pistolets

Le pistolet automatique est une arme polyvalente, qui sert aussi bien à calmer les ardeurs des Majini qu'à déclencher l'explosion de barils d'essence. Son efficacité est optimale à courte et moyenne portées. La profusion de ses munitions sur le terrain impose le pistolet comme

un élément incontournable de votre arsenal offensif, d'autant plus que tous les modèles possèdent des caractéristiques solides et un bon potentiel d'amélioration.

## M92F

Attributs		Départ													
Puissance	Valeur	150	170	190	210	230	250								
	Prix	-	2 000 ₣	3 000 ₣	4 000 ₣	5 000 ₣	6 000 ₣								
Recharge	Valeur	1,70	1,62	1,53	1,36										
	Prix	-	1 500 ₣	2 000 ₣	2 500 ₣										
Munitions	Valeur	10	13	16	20	25	30	33	37	40	45	50	60	70	100
	Prix	-	500 ₣	500 ₣	500 ₣	500 ₣	1 000 ₣	1 000 ₣	1 000 ₣	2 000 ₣	2 000 ₣	4 000 ₣	5 000 ₣	5 000 ₣	12 000 ₣
Dégâts critiques	Valeur	1	2	3	4										
	Prix	-	3 000 ₣	8 000 ₣	13 000 ₣										

- La capacité du M92F exploite à fond la disponibilité des munitions de pistolet – à terme, son chargeur pourra contenir l'équivalent de deux cases pleines de munitions dans votre inventaire.
- Le véritable atout du M92F réside dans son attribut Dégâts critiques. Débloquez ses trois étoiles le plus vite possible et appliquez-vous à viser vos ennemis à la tête : chaque adversaire que vous tuez sur le coup vous permet d'économiser des balles, du temps et de la sueur.
- En développant le M92F au maximum, vous débloquent le M93R dans le menu Acheter.



## H&K P8

Attributs		Départ							
Puissance	Valeur	140	160	180	200	220	240	260	300
	Prix	-	2 000 ₣	2 000 ₣	3 000 ₣	4 000 ₣	4 000 ₣	5 000 ₣	6 000 ₣
Recharge	Valeur	1,53	1,36	1,19	1,11	1,02	0,85		
	Prix	-	2 000 ₣	3 000 ₣	3 000 ₣	3 000 ₣	7 000 ₣		
Munitions	Valeur	9	11	13	15	17	19	21	25
	Prix	-	500 ₣	500 ₣	1 000 ₣	2 000 ₣	2 000 ₣	3 000 ₣	5 000 ₣
Perforation	Valeur	2	3	4	5				
	Prix	-	5 000 ₣	9 000 ₣	12 000 ₣				

- Peu puissant au départ, ce pistolet rattrapera puis dépassera sur le tard le M92F dans ce domaine. L'intérêt de cette arme se situe principalement dans son attribut Perforation : si vous arrivez à mettre en joue deux ennemis dans le même axe, vous les blesserez tous les deux avec une seule balle.
- Cette arme révélera son potentiel une fois que vous aurez investi environ 50 000 ₣ dans ses attributs Perforation et Puissance principalement.



# GALERIE



L'assemblée générale



Le bidonville

