

**4 septembre 2000, Los Angeles, Q.G du M.I.S.T.**

Après le générique et le récit du précédent épisode, Aya, en séance d'entraînement au tir, vise une mauvaise cible représentant une jeune fille. Pierce, surpris de l'échec, vous demande ce qu'il se passe et vous propose de reprendre l'exercice ou d'y mettre un terme. Vous choisirez de poursuivre ou non, votre préparation. En cas de réponse positive, vous reprendrez l'exercice et serez guidé par un didacticiel qui vous initiera aux rudiments du maniement des armes. Vous sortez de la pièce et prenez le couloir jusqu'à rencontrer Pierce qui vous parlera de l'entraînement mais surtout de la Tour Akropolis qui sera votre prochaine destination. Aya parle également de ses cauchemars à son collègue, des cauchemars dans lesquels sa soeur aînée l'appelle au secours.

Vous sortez de la pièce et entrez dans l'armurerie. Adressez-vous à Jodie qui vous proposera de compléter votre équipement si vous disposez de BP (Bounty Points). Notez que si vous avez remporté l'exercice de tir avec succès, Jodie vous remettra votre prix. Achetez des médicaments pour les soins, vous trouverez tout ce qui vous sera utile plus tard. Quittez l'armurerie et rendez-vous au parking où Pierce vous attend, tournez à la droite d'Aya (gauche pour le joueur) et prenez sur l'étagère une petite fiole de médicament niveau 3. Revenez vers votre collègue qui vous demandera si vous êtes prêt à partir, vous choisirez de traîner encore ou bien d'entrer dans le vif du sujet. Pierce vous ouvre le parking, vous voici en route pour la tour Akropolis.

**4 septembre 2000, Los Angeles, Tour Akropolis.**

Vous voici au pied de la tour, vous présentez votre carte à un agent qui vous renseigne sur la situation et vous laisse vous rendre jusqu'à l'entrée. Un autre agent vous attend devant les ascenseurs et apporte un complément d'information. Vous entrez dans la tour. Vous êtes dans le hall ouest, de nombreux corps des membres du S.W.A.T sont au sol, l'un d'entre eux possède un médicament de niveau 1. Sur votre droite, vous trouverez une carte de la tour. Le téléphone se met à sonner, Baldwin vous explique la situation et vous demande de mener votre enquête. L'appareil vous permet également de sauvegarder votre partie.

Faites le tour de la statue et vous découvrirez une boîte de munitions laissée par le S.W.A.T qui vous permettra de venir vous approvisionner à chaque fois que vous en aurez besoin. Ouvrez ensuite la porte à côté du téléphone, marchez jusqu'à ce qu'un survivant vous mette en joue. Celui-ci vous en apprend un peu plus et vous remet les clés de la Cafétéria dans laquelle vous devrez vous rendre pour retrouver un civil. Revenez sur vos pas et dirigez-vous jusqu'à la Cafétéria. Dans le Patio, vous rencontrerez votre premier opposant, une NMC attaquant un membre des forces spéciales. Ce premier ennemi ne devrait pas vous opposer de grande résistance.

Une fois sur les lieux, vous découvrirez un autre survivant. Lorsque vous vous approchez de la jeune femme, celle-ci se transforme en une NMC géante. Vous vous en débarrasserez rapidement au moyen du Tonfa, si la créature se relevait, deux ou trois coups supplémentaires devraient suffire à avoir raison d'elle. Une fois la NMC éliminée, emparez-vous de la revue qui est restée ouverte sur la table où était assise la jeune femme. Inspectez le corps de la créature pour en retirer un implant. La créature se relève et Rupert vole à votre secours.

Rebroussez chemin conformément aux indications de votre collègue et retournez à la fontaine. Débarrassez-vous des deux monstres qui vous tomberont dessus et allez jusqu'au téléphone pour contacter le Q.G et obtenir des renforts, n'oubliez pas de reprendre des munitions au passage. Une fois vos exploits sauvegardés, retournez à la Cafétéria. Éliminez vos maigres opposants et dirigez-vous vers le couloir après le bar. Une fois dans le corridor, prenez la clé bleue dans le coffret jaune sur le mur de droite. Entrez dans la pièce qui se trouve à votre gauche. Observez les écrans de surveillance pour visualiser la situation. Vous apercevez Rupert ainsi qu'un survivant. Dirigez-vous vers les armoires électriques et insérez la clé bleue dans la serrure A. Les Escalators sont à présent activés. Derrière vous des notes sont accrochées à un tableau, une petite énigme sous forme de partition vous donne un code d'accès à utiliser ultérieurement lors du franchissement du pont.

Revenez sur vos pas et entrez dans la cuisine, inspectez le cadavre pour récupérer des soins et prenez les tranquillisants dans le réfrigérateur. Allez à la fontaine de Poséidon et déverrouillez les deux portes. Prenez le chemin de droite pour accéder à l'Escalator et inspectez au passage un corps pour récupérer un antidote. Une fois en haut, deux NMC vous attendent, éliminez-les et inspectez le cadavre sur le banc à côté du distributeur de boissons pour récupérer un Gilet de Protection. Prenez l'Escalator du fond pour redescendre d'un niveau et quitter l'observatoire. Éliminez les deux NMC et inspectez le corps à l'extrémité du corridor pour prendre possession d'un pistolet mitrailleur, entrez ensuite dans le sanctuaire.

Vous découvrez Rupert aux prises avec un mystérieux individu qui s'empresse de prendre la fuite. Parlez à votre collègue et ressortez en ramassant la clé rouge au sol. Utilisez la clef au même endroit que la clé bleue afin de vider la fontaine de Poséidon et récupérer le lance-grenade. Prenez la direction du pont face au sanctuaire, un panneau de commande vous permet de libérer le passage. Entrez 5, 6 et 1 pour actionner le mécanisme. Une fois la porte franchie vous découvrez une bombe qui n'explosera pas dans l'immédiat. Poursuivez votre route et n'oubliez pas de sauvegarder avec le téléphone sur le mur de gauche. Dirigez-vous vers l'héliport et préparez-vous à affronter le mystérieux agresseur de Rupert. Au bout de la passerelle, le monte-charge est levé, vous interdisant l'accès à la plate-forme, rebroussez chemin. L'homme du sanctuaire vous bloque le passage et après un bref dialogue, le combat s'engage. Commencez par tirer au lance-grenade, puis au pistolet mitrailleur reculez régulièrement pour esquiver les attaques de votre ennemi ou avancez pour éviter ses tirs qui risqueraient de vous paralyser. N'hésitez pas à utiliser l'énergie parasite afin de minimiser les dégâts infligés par l'homme mystérieux. Tirez sur les éléments du décor comme les cables lorsque votre ennemi est à proximité.

Une fois vaincu, votre adversaire prend la fuite. La voie est désormais libre et vous pouvez accéder au toit. Après quelques dialogues, le mystérieux personnage file de nouveau. Rupert vous rejoint et vous montez à bord d'un hélicoptère juste avant que le bâtiment n'explose.

**5 septembre 2000, Los Angeles Q.G du M.I.S.T.**

Vous voici de retour dans les bureaux du M.I.S.T, Le chef Baldwin vous présente 4 documents vous informant d'une nouvelle affaire qui semble liée à la précédente. Allez vous approvisionner en munitions, faites éventuellement un exercice de tir et allez parler à Pierce dès que vous êtes prêt. Attention, vous devez restituer le matériel récolté en chemin dans la tour Akropolis, alors n'oubliez pas de passer par l'armurerie avant de partir.

**5 septembre 2000, Nevada, désert de Mojave, Dryfield.**

Commencez par faire le plein de munitions juste à côté de la voiture d'Aya. Un point de sauvegarde se situe sur

vous, profitez de pour recevoir des nouvelles instructions et sauvegarder votre partie. Allez au bout de la rue principale et entrez dans la cour de l'hôtel, méfiez vous de la NMC qui vous y attend. Inspectez les chambres à la recherche d'antidotes et de soins, deux NMC sont également dans la salle de bain de la chambre 2. Les deux autres chambres seront ouvertes ultérieurement.

Rendez-vous sur le parking où vous trouverez des balles pour fusil au fond du container à ordures. Sur votre gauche, vous découvrez les toilettes où une jeune femme semble sangloter, alors que vous vous approchez, celle-ci se transforme en NMC. Une fois débarrassé de votre agresseur, lisez le message sur le mur de gauche portant une inscription rouge. Retournez ensuite dans la cour de l'hôtel et empruntez le passage à côté de la machine à glace. Prenez garde au puits duquel sortiront de nombreuses chauves-souris, allez jusqu'au bout du passage pour récupérer des médicaments puis entrez dans l'atelier. Contournez la Sedan (des cartouches sont cachées dans le coffre) et allez remettre le courant afin de la faire tourner sur le pont pour libérer le passage jusqu'à un interrupteur. Actionnez le bouton pour déverrouiller le rideau métallique et débloquez la porte jaune sur votre droite puis, remettez la voiture dans sa position initiale. Vous pouvez à présent accéder à la partie du bâtiment dont elle barrait l'accès. Vous ferez la rencontre de Douglas, qui vous demandera votre insigne et vous remettra la clé de la chambre numéro 6 en vous conseillant de vous reposer un peu. Vous suivez ses conseils et vous rendez à la chambre. Prenez garde aux scorpions qui vous attaqueront dans la cour de l'hôtel et évitez leur apparition en ne marchant pas sur le sable éliminez ensuite les 5 NMC qui vous barreront la route. Une fois dans la chambre, vous trouverez un téléphone et un coffre pour ranger les articles récoltés en chemin.

Dirigez-vous vers le balcon, après une courte cinématique descendez en utilisant l'échelle. Faites le tour du château d'eau et éliminez les deux NMC. Activez l'interrupteur et faites le trajet inverse pour passer le portail, vous avez environ 30 secondes. Une fois entré, le portail se referme et plusieurs monstres vous attaquent par groupes de deux (on s'en débarrasse facilement à l'aide de la pyrokinésie). Montez à l'échelle et vous rencontrerez Kyle Madigan qui vous proposera de coopérer pour progresser dans l'enquête. Profitez de la vue et montez encore pour inspecter le cadavre et récupérer la clef qui vous permettra d'ouvrir le bar ainsi qu'un médicament. Redescendez et sortez en activant le portail. De retour dans la cour, des scorpions vous attaquent, passez le portail et tuez-les depuis l'autre côté. Utilisez la clé pour pénétrer dans la réserve du Saloon, en inspectant les lieux vous découvrez un aimant ainsi qu'un médicament. Entrez dans le Saloon, vous trouverez la carte de Dryfield ainsi qu'une canette de Coca. Une fois tous les éléments en votre possession, rebroussez chemin et empruntez le petit passage pour trouver l'interphone de Douglas. Celui-ci vous propose de le rejoindre en utilisant la clé du garage cachée dans le mur. Utilisez l'aimant pour la faire passer de l'autre côté de la grille.

Entrez dans le garage et utilisez la porte à votre gauche pour sortir. Une fois dehors suivez le chien de Gary Douglas. Dans le camping-car vous pourrez acheter du matériel et sauvegarder votre partie. Vous demanderez également à Gary de vous éclairer sur un mystérieux abri. Sortez et suivez de nouveau le chien. Emparez-vous de la corde et allez jusqu'au puits du « Drive Way ». Installez le câble métallique afin de pouvoir descendre. Traversez le souterrain et allez activer l'interrupteur. Revenez sur vos pas, le passage est à présent éclairé et vous trouverez des protéines dans le trou du mur à votre gauche.

Revenez dans le passage où vous avez trouvé l'interrupteur. Avancez et affrontez l'araignée géante. Oubliez le Parabellum et équipez-vous de quelque chose de plus efficace, sans négliger d'utiliser vos pouvoirs. Une fois votre opposant éliminé, activez l'interrupteur et entrez dans le magasin. Vous y trouverez de nombreux articles en examinant tous les compartiments à boisson. Sortez et inspectez les trois chambres, regardez l'armoire dans la seconde. Retournez au magasin et allez sauvegarder au téléphone près de votre voiture, retournez ensuite voir Gary qui vous autorisera à utiliser ses outils. Dirigez-vous vers le garage pour prendre la clé à molette et rendez-vous dans la seconde chambre. Utilisez la clé pour déplacer l'armoire et pénétrez dans la troisième pièce. Attention, un nouveau combat vous attend.

Pour vaincre l'homme mystérieux qui se dresse une fois de plus sur votre passage, utilisez absolument tout ce dont vous disposez en artillerie lourde et en sorts. Gardez vos distances afin de minimiser les risques de vous faire toucher par son épée. Une fois votre ennemi au tapis, une cinématique vous permet de vous reposer avant de retrouver Kyle. Ce dernier vous accompagne jusqu'à votre voiture où vous attendent de nombreux monstres. Votre nouvel équipier a sa propre jauge de HP alors ne le laissez surtout pas mourir.

Votre voiture est devenue inutilisable grâce à l'acharnement des NMC qui sont allées jusqu'à en manger le moteur. Il vous faut donc aller voir Gary afin qu'il vous prête sa camionnette. Une fois que vous lui avez posé la question, celui-ci vous remet la clé du Lobby où il faut à présent vous rendre en prenant la direction de l'hôtel. Attention aux nombreuses araignées que vous rencontrerez en chemin. Une fois au Lobby, allez jusqu'à la caisse enregistreuse et tapez « # » puis « 3033 » et enfin « Total » pour récupérer la clé du Bronco. Une fois en possession de la clé, allez ouvrir les portes fermées de la rue principale. Vous trouverez de l'eau dans la chambre numéro 3.

Examinez ensuite les chambres de l'étage en prenant garde au NMC qui vous y attendent et allez ouvrir la double porte restée fermée jusque là. Dans la pièce tapez « 4487 » pour ouvrir le coffre et prendre l'eau bénite. Prenez le Jerricane et allez le remplir d'essence à la station (pensez à sauvegarder en passant devant votre chambre). Une fois l'essence trouvée, allez voir Gary qui travaille au garage. Retournez au Saloon pour y retrouver Kyle et partez ensuite vous reposer dans votre chambre en attendant que Gary en termine avec les réparations. Avant de dormir équipez-vous de tout ce qui est susceptible de faire très mal, car au réveil une surprise vous attend.

Vous vous retrouvez dehors et un monstre gigantesque vous attaque. Pour vous en débarrasser, utilisez tout ce dont vous disposez. Courez le plus vite possible lorsqu'il s'apprête à utiliser sa bouche comme lance-flamme et ne restez pas sous ses bras si vous ne tenez pas à être écrasé. Allez jusqu'à la voiture et prenez de quoi vous soigner et partez ensuite en direction de la camionnette où vous retrouverez Kyle. Passez voir Gary avant de partir, si Flint son chien est encore en vie, il vous donnera une nouvelle arme. Lorsque vous êtes prêt, rejoignez Kyle pour partir.

## **6 septembre Désert de Mojave.**

Vous arrivez sur un plateau près de Dryfield aux côtés d'un Kyle sérieusement blessé et qui vous sera donc d'un maigre secours. Dix chevaux mutants sautent les barrières qui vous entourent deux par deux. Plutôt que de gaspiller inutilement votre énergie et vos munitions, servez vous des obstacles pour que vos assaillants s'assomment lors de leurs charges. Utilisez également le bord du gouffre pour vous en débarrasser plus vite.

Entrez ensuite dans la mine et poursuivez votre route jusqu'au bout du tunnel. Examinez le pont hors d'usage puis revenez sur vos pas et tournez à gauche. Débloquez le frein du wagonnet et emparez-vous de la planche qui vous permettra d'aller jusqu'à l'abri. Passez le gouffre et prenez la porte de droite pour entrer dans le refuge où vous trouverez des munitions ainsi qu'un téléphone. Examinez ensuite le panneau électrique pour trouver une prise que vous insérerez dans le second emplacement en partant du haut afin d'ouvrir les deux portes. Munissez-vous de tout

vous insérez dans le second emplacement en partant du haut et d'ouvrir les deux portes. Munissez-vous de tout ce que vous jugerez utile puis sortez.

Engagez-vous dans la porte du fond et affrontez le cheval NMC, le lance-grenade et les armes automatiques sont de rigueur ainsi que les différents sorts dont celui de régénération. Si vous ne l'avez pas encore développé, songez-y sérieusement. Des bidons d'essence vous aideront si vous les faites exploser au bon moment. Soyez mobile et évitez les charges. Bien, que très long, cet affrontement ne pose pas de problème majeur.

Retournez au refuge et insérez la nouvelle fiche reçue dans la première prise en partant du haut et placez le second dans la dernière en bas. Puis activez l'alimentation. Retournez dans la caverne où vous avez affronté le boss et inspectez la grosse cylindrée. Activez l'interrupteur afin d'ouvrir la seconde porte.

Éliminez l'araignée géante et poursuivez votre route. Vous arrivez devant un ascenseur que vous utiliserez pour descendre. Accédez à la réserve, vous y trouverez une potion de Ringer ainsi que quelques munitions. Prenez la porte au nord de la pièce et dirigez-vous vers les dortoirs. Inspectez les dortoirs puis prenez le couloir à l'ouest et entrez dans le magasin (seconde porte à l'est). Si vous avez pris la Carte Noire dans la tour Akropolis utilisez-la afin d'accéder à l'armurerie. Ressortez et prenez la porte au nord pour accéder aux chambres de stérilisation. Utilisez l'ascenseur pour accéder au niveau B2.

Dirigez-vous vers l'animalerie en allant vers le nord et en prenant la première porte à l'est. Vous trouverez une canette de Coca juste à côté de l'entrée ainsi que des munitions. Poursuivez votre route, Bowman, un ANMC (Mitochondrie Humaine) vous attaque et se sauve. Faites demi-tour, retournez au niveau supérieur et sauvegardez. Rendez-vous dans le sas de stérilisation, les portes sont verrouillées et le gaz envahi la pièce. Allez jusqu'à l'interphone et passez les dialogues. N'insistez pas en tentant d'ouvrir les portes, faites demi-tour et jetez-vous dans le vide ordu.

Vous voici au niveau B3, où un boss vous attend. Le combat s'annonce très long sans pour autant s'avérer d'une grande difficulté. Tirez au lance grenade lorsque la bouche du monstre est ouverte puis évitez ses tirs. Lorsque votre ennemi se rapproche, continuez à éviter ses projections et attendez qu'il recule et ouvre la bouche pour lui tirer dessus, répétez l'opération plusieurs fois afin d'en venir à bout.

Une fois débarrassé du monstre, passez la porte et ... surprise, le revoilà. Pour vous en débarrasser rapidement courez jusqu'à l'interrupteur du monte-charge et actionnez-le. Attirez le ANMC jusque là et attendez que le monte-charge soit au niveau du sol. Une fois arrivé, la voie est libre et vous pouvez continuer à avancer, laissez le monstre vous suivre. Une fois ce dernier en bonne position, appuyez sur la seconde dalle, l'élévateur redescend, prenant le monstre au piège, il ne vous reste plus qu'à actionner l'interrupteur à votre droite pour le réduire en bouillie.

Une fois l'ennemi anéanti, vous pouvez revenir sur vos pas pour trouver des soins (attention, des petits monstres vous attaqueront). Sortez par l'extrémité sud en insistant sur la porte jusqu'à ce que Kyle vous ouvre. Enfin vous pouvez sauvegarder. Avancez ensuite jusqu'à l'escalier.

Vous voici au niveau B4 avancez aux côtés de Kyle jusqu'à l'échelle à votre droite une note propose une énigme pour activer le panneau de contrôle. La solution réside dans l'addition du nombre de pattes de chaque animal soit un total de 18. Entrez ce chiffre pour libérer la voie. À gauche de l'escalier en descendant vous trouverez un flacon d'eau n° 2.

Poursuivez votre progression jusqu'à ce que vous trouviez une autre note proposant l'énigme de la « Full Moon Gate » non loin de là vous trouverez un panneau où vous entrerez 1 pour les dizaines et 5 pour les unités. Une fois le code entré, il vous faut opérer un choix qui influencera l'issue du scénario ainsi que votre progression. Il vous est possible de franchir la porte et de quitter Kyle ou bien de progresser encore à ses côtés. Nous commenceront par détailler cette seconde possibilité qui correspond à ce que l'on pourrait appeler une mauvaise fin.

Vous ne vous occupez plus de la « Full Moon Gate » et vous poursuivez votre route avec Kyle, jusqu'à un ascenseur. Avant de prendre celui-ci, allez à la sauvegarde qui se situe juste derrière la porte (n'écrasez plus cette sauvegarde si vous souhaitez effectuer l'autre parcours ultérieurement sans avoir à tout recommencer). Kyle vous remet une carte magnétique ainsi que deux codes d'accès et vos routes se séparent. Vous vous situez au niveau B2. Parcourez le niveau en éradiquant systématiquement tout ce qui se présente afin de gagner en expérience. Puis rendez-vous à la salle d'opération où quelques monstres sans grande difficulté vous attendent (pour vous y rendre vous devez traverser de nouveau l'animalerie). Une fois débarrassé de vos opposants examinez les lieux pour trouver des soins et une fiole d'eau de toilette. En passant la porte sud-ouest vous accéderez au laboratoire dans lequel vous trouverez une caisse ainsi qu'un téléphone. Attention n'oubliez pas de ne pas écraser la sauvegarde précédente. Remontez ensuite au niveau B1 pour affronter le ANMC Bowman et récupérer son passe (une carte magnétique similaire à la précédente).

À présent un petit détour s'impose par les dortoirs pour récupérer une revue informatique sur le lit puis filez jusqu'au laboratoire pour pirater proprement l'ordinateur. Entrez le code d'accès « A3EILM2S2Y » puis répondez au questionnaire d'identification du programme visiteur (attention les questions sont également générées aléatoirement, vous aurez donc recours à la revue ramassée dans la Cafétéria de la tour. Première question : Répondre ATP. Puis : Klamp pour le responsable de l'incident de Manhattan. Mode de Transmission de la mitochondrie : Par la mère. En faisant un sans faute, vous accédez à la base de données. Apprêtez-vous à découvrir la sombre vérité...

Le téléphone sonne, il est temps de rejoindre Kyle qui vous indique votre prochaine destination au moyen du GPS. Une fois aux côtés de Kyle, vous découvrez l'ampleur de ce qui se trame. Allez jusqu'au téléphone et utilisez les caméras de sécurité pour ouvrir les portes, activer les ascenseurs et désactiver les caméras de sécurité. Dirigez-vous ensuite vers l'ascenseur du couloir principal au niveau B2. Vous voici dans le Neo Ark.

Commencez votre visite en partant par la promenade du sud. Dirigez-vous vers le tombeau. Une fois dans celui-ci tournez à droite et examinez le tableau montrant des cartouches de hiéroglyphes. Revenez sur vos pas et allez jusqu'au puzzle au sud du tombeau. Reconstituez les symboles en suivant leur ordre, le rouge en diagonal pour ouvrir le passage en laissant vide la case en bas à droite. Si vous commencez par aligner les symboles jaunes vous serez enfermé dans la chambre mortuaire en compagnie de scarabées mutants. En entrant la combinaison des symboles bleus, vous récupérerez des munitions. Enfin les symboles rouges vous libéreront le passage.

Vous accédez à la salle des générateurs où une énorme NMC est enfermée. Ne gaspillez pas vos munitions sur elle immédiatement puisqu'elle ne vous attaquera pas. Dirigez-vous à la gauche du mutant et détruisez l'ordinateur lui permettant de se régénérer. Une fois la machine détruite, l'anéantissement du monstre devient un jeu d'enfant. Retournez à l'observatoire et vous constaterez que la porte nord est désormais déverrouillée. Dirigez-vous vers la

pyramide à l'ouest. Vous prendrez garde aux nombreux monstres qui ne manqueront pas de ralentir votre progression. Avant d'arriver à la pyramide, vous découvrirez une stèle avec un disque que vous ferez tourner 4 fois pour le replacer dans la bonne position. Au sommet de la pyramide vous découvrez 4 symboles que vous regarderez attentivement avant de partir plus à l'ouest et de traverser le passage sous l'eau. Une fois au pavillon examinez les symboles puis retournez à la pyramide et inspectez le mur à droite des escaliers. Les instructions vous sont données et il vous faut à présent vous livrer à une petite danse. Marchez 6 fois sur le bloc bleu, deux fois sur le blanc, trois sur le rouge et enfin 5 sur le jaune. Vous avez à présent accès à l'île.

Descendez les escaliers et affrontez 5 monstres marins dont un géant. Vous prendrez soin d'éviter ses attaques électriques. Vous recevrez un cristal une fois votre ennemi éliminé. Retournez ensuite à la pyramide pour remettre la passerelle dans sa position initiale. Dans le jardin, vous trouverez une autre stèle avec de nouveaux symboles : il va de nouveau falloir danser (rouge, jaune, bleu, blanc, bleu, blanc, rouge, jaune, blanc, bleu, jaune, rouge). Allez jusqu'au générateur et suivez la même procédure que précédemment pour éliminer la NMC. Après le combat, retournez à l'abri.

Vous prendrez l'autre ascenseur au niveau B2, sans oublier de vous refaire une santé et de sauvegarder. Vous vous retrouvez au niveau B6 pour aller jusqu'à la salle d'entraînement. Vous y rencontrez un boss particulièrement difficile à tuer et disposant de nombreux types d'attaques. Allez-y au lance-grenade mais en premier lieu détruisez les haut-parleurs, placez-vous entre ces jambes. Allez ensuite jusqu'à la Nurserie et le téléphone se met à sonner. Inspectez les lieux avant de répondre pour trouver une Solution de Ringer et un Lecteur MD . Répondez : la ligne se coupe si vous avez choisi Kyle. Essayez ensuite de ressortir de la salle d'entraînement. Une fois dans la salle de croissance parlez à Eve puis inspectez la capsule. Un gaz s'échappe rapidement et il vous faut parler deux fois à la jeune fille pour qu'elle vous suive. Guidez-la jusqu'à l'ascenseur et prenez garde à ce qu'elle ne meurt pas en respirant trop de gaz.

Une fois arrivé en haut vous vous retrouverez dans une zone que vous avez déjà parcourue. Prenez le tunnel sous-marin et poursuivez votre route jusqu'à l'abri. Vous rencontrerez en chemin l'homme mystérieux et les Golems. Allez ensuite jusqu'au panneau de contrôle près de la gigantesque NMC dans le Pod et désactivez les caméras de sécurité. Allez ensuite jusqu'au parking souterrain. Inspectez le panneau de contrôle pour obtenir la carte de la voiture. Ensuite appuyez sur le bouton bleu puis le jaune pour descendre la Jeep. Examinez-la et choisissez de l'utiliser. Utilisez ensuite la carte de Yoshida ou celle de Bowman pour ouvrir la porte qui reste fermée. Allez jusqu'au sas pour véhicule et examinez la moto pour trouver l'ours en peluche puis poursuivez jusqu'à la salle de garde et activez l'interrupteur. Utilisez le panneau près du bastingage pour ouvrir les portes. Il ne vous reste plus qu'à sortir.

### **Troisième jour, 6 septembre 2000 Nevada Désert de Mojave.**

Parlez à Rupert pour obtenir les coffres laissés précédemment sur votre passage. Si vous allez vers le camion, un soldat vous vendra également de nombreux articles qui vous seront utiles pour la suite des opérations. Pensez à vous procurer une combinaison tactique si ce n'est déjà fait. Notez que si Flint est encore en vie et que vous lui donnez la peluche il vous suivra lorsque vous retournerez à l'abri.

De retour vers l'abri. Votre destination est à présent le Pod où vous aviez trouvé la chrysalide et préparez-vous à une confrontation de choc. Ne prenez pas trop d'armes (seulement les plus efficaces) et munissez-vous d'un maximum de potions de soins et restauration de MP. Le boss final dispose de plusieurs failles qu'il vous faudra exploiter et qui représentent chacune une cible potentielle. Vous choisirez de vous attaquer au tronc directement ou bien de commencer par les différents membres, tournez autour de lui. Une fois le monstre détruit, utilisez une des cartes d'accès pour actionner le pont.

Eve est à présent devant vous pour le combat ultime. Vous devrez prendre garde aux tirs parvenant jusqu'au milieu du pont, donc tenez-vous à l'écart. Utilisez l'ensemble de vos sorts pour minimiser les atteintes d'Eve et tenir le plus longtemps possible. Dès qu'elle se met à saigner, sa fin est proche et il ne reste plus qu'à balancer tout ce dont vous disposez. Eve vaincue, il ne vous reste plus qu'à vous reposer et admirer la fin.

Solution modifiée d'après celle de [Jeuxvideo.com](https://jeuxvideo.com)

**Bonne fin**

Pour l'obtenir, il faut que vous ayez rempli différentes petites tâches et ce, dans un certain ordre.

1. Vous devez avoir rencontré KYLE dans le BAR pendant la nuit dans DRYFIELD, juste avant d'aller combattre le BOSS qui a un lance-flamme dans la bouche.
2. Vous devez avoir battu le BOSS qui a un lance-flamme dans la bouche en moins de 3 minutes afin que le chien de DOUGLAS ne meure pas.
3. Vous devez être retourné dans DRYFIELD lorsque vous étiez avec KYLE dans le B4F pour porter secours à PIERCE sur la WATER TOWER.
4. Vous devez avoir pris et lu le message laissé par PIERCE dans le POD SERVICE GANTRY et, avoir appelé JODIE pour la mettre au courant des agissements de BALDWIN.
5. Une fois sur l'héliport du SHELTER, le chien de DOUGLAS vous a apporté un message de son maître.  
Sur la droite de la tente, vous avez retrouvé JODIE, qui vous a donné des armes.
6. Vous devez être allé aider PIERCE qui se trouvait dans la GOLEM ROOM.
7. Et puis tout simplement, avoir battu EVE sans avoir utilisé les armes que l'on venait de vous donner, comme par exemple le MAGNUM.

**Mode Bounty**

Pour obtenir le mode Bounty, finissez le jeu une première fois.

Vous aurez alors accès au mode bounty, différent du jeu principal : vous pourrez récupérer des armes différentes.

**Mode Nightmare**

Pour jouer en mode Nightmare, finissez le mode Scavenger, et bon courage !

**Mode Replay**

Finissez le jeu une première fois pour avoir accès au mode Replay.

Vous rejouerez en récupérant des armes selon la façon dont vous avez fini la première partie.

**Mode Scavenger**

Finissez le jeu avec au moins 69 001 en expérience pour pouvoir jouer en mode scavenger (difficulté élevée).