



ADVENTURE GAMES

VIVEZ
L'AVENTURE

GUIDE
MONOCHROME INC.

ATTENTION ! Ce guide contient des spoilers ! Référez-vous-y uniquement lorsque vous êtes bloqué. À utiliser avec modération, au risque d'en découvrir trop sur l'intrigue !

Ce guide propose **un déroulement possible** de l'aventure parmi tant d'autres. Vous pouvez tout à fait explorer les lieux dans un ordre différent, utiliser des objets autrement, et résoudre certaines énigmes à d'autres moments de l'aventure.

Quelques fois, vos actions modifient des cartes Étage : elles sont alors remplacées par d'autres cartes. Les numéros des zones qui ont changé sont surlignés en **jaune** sur la nouvelle carte Étage. Ainsi, vous repérez rapidement les zones qui méritent d'être explorées à nouveau.

Faites attention au handicap du personnage que vous jouez et au **symbole Alarme** de la zone que vous souhaitez explorer. Si le symbole Alarme de la zone est le même que votre carte Handicap, le niveau d'alarme augmente. Si le niveau d'alarme atteint 5, une alarme majeure se déclenche. Cela ne vous fera pas perdre la partie, mais cela affectera vos choix de fin de partie et votre score. Au cours de la partie, vous risquez de subir de nouveaux handicaps ou, au contraire, d'effacer des données de sécurité pour vous débarrasser de certains handicaps et réduire le niveau d'alarme.

Chaque **personnage** a également des forces et des faiblesses personnelles qui influencent ses actions. Ce guide indique quel personnage devrait effectuer une tâche particulière ou, au contraire, éviter de s'en charger.

Enfin, voici quelques conseils : pensez à lire les paragraphes de chaque carte Lieu (A, B, C, etc.), quand vous les explorez pour la première fois.

Dans ce guide, vous ne trouverez ni explications relatives aux *easter eggs* cachés dans le jeu, ni techniques pour marquer le plus grand nombre de points à la fin de la partie.

Chapitre 1 – Cherchez des indices sur le processus de fabrication du Rainbow et accédez aux étages verrouillés.

Étage A : Vous commencez dans le hall d'entrée de Monochrome Inc. Lisez le paragraphe A dans le livret d'aventure. Sur les trois ascenseurs que vous voyez, seul l'ascenseur « F1 » est accessible. En examinant la zone 106, vous apprenez qu'il faut une clé pour utiliser l'ascenseur « F2 ». En 102, vous voyez l'ascenseur « F3 », qui ne s'ouvre qu'avec un code de sécurité. En 104, vous trouverez une échelle de corde (carte n° 10) et un grappin (carte n° 11), que vous pouvez immédiatement combiner pour former une échelle à grappin (carte n° 12). Le tableau en 101 représente une personne nommée Lord Elmsley. À côté de la statue de lion en bronze (105), vous trouvez un écriteau avec des informations qui seront importantes par la suite. Vous apprenez notamment que Lord Elmsley est le fondateur de Monochrome Inc. Au-dessus du grand écran (103) se trouve une petite niche. N'y grimpez pas avec l'échelle à grappin ! Il y a, dans cette niche, une caméra de sécurité qui déclenchera une alarme et vous subirez un handicap supplémentaire. Sur la gauche, en 107, vous allez vers la cafétéria, où vous trouverez une canette de boisson énergisante vide et écrasée (carte n° 13) ainsi qu'une barre chocolatée (carte n° 14).

Il n'y a rien d'autre à faire ici pour le moment. Vous pouvez donc prendre l'ascenseur « F1 » et explorer les étages suivants.

Étage B : À l'étage des bureaux, Alva peut jeter un œil à l'ordinateur (201) pour supprimer les logiciels espions du système et ainsi éviter à l'équipe de subir des handicaps. Pour accéder aux données de l'ordinateur, il vous faudra un mot de passe. Vous trouverez un indice à ce sujet dans les dossiers (205 ; carte n° 23). Vous en découvrirez également plus sur un effet secondaire du Rainbow (carte n° 22) et sur l'identité de la personne qui a vidé la canette de Rush. En vous souvenant de l'écriteau vu dans le hall d'entrée (en 105) et grâce à l'énigme sur le lion, vous pouvez déduire le mot de passe de l'ordinateur : des filiales dans 63 pays + 23 (carte 23) = 86. Consultez donc le paragraphe 86201. Vous pourrez ainsi accéder au dossier de reconnaissance faciale pour effacer les données, réduire le niveau d'alarme et moins subir de handicaps. Vous aurez besoin d'une clé USB (que vous trouverez plus tard) pour copier le dossier contenant les virus informatiques.

Dans les sacs en tissu (202), vous trouvez du linge sale et notamment un uniforme d'agent de sécurité (carte n° 18). Vous y trouvez également un tube en plastique (carte n° 17). Vous remarquez quelque chose sur le panneau publicitaire (203). Avec l'échelle à grappin (12203), vous parvenez à l'atteindre : il s'agit d'un briquet (carte n° 19). L'échafaudage (204) vous permet de grimper jusqu'aux bouches d'aération, ce qui sera utile plus

tard. L'appareil au milieu de la pièce (206) est un scanner d'empreintes digitales. Évitez d'y mettre vos propres doigts. Vous pouvez scanner les empreintes digitales grasses que vous voyez sur la canette (13206). Vous obtenez ainsi une empreinte factice (carte n° 21).

Étage C : C'est la salle de contrôle. Tant que la vigile (303) est là, vous ne pouvez pas entrer dans la pièce pour l'explorer. Mais n'oubliez pas que vous venez de trouver un uniforme d'agent de sécurité (carte n° 18) ! L'un de vous peut l'enfiler pour parler à la vigile (18303). Elle considère alors le personnage qui porte l'uniforme comme un collègue qui vient la remplacer. Elle vous apprend qu'il y a un problème de sécurité, puis s'en va. Toutefois, si vous n'êtes pas seul dans la pièce ou dans l'ascenseur à côté de l'étage C, elle devient méfiante et donne l'alarme. Soyez donc prudent et montez seuls. Dès que la vigile est partie, vous pouvez remplacer l'étage C par l'étage N et examiner la pièce en détail.

Étage N : En 311, vous trouvez les armoires des serveurs dans lesquelles est stockée la base de données biométriques. Le système de refroidissement serait idéal pour un sabotage, mais vous ne pouvez pas encore vous en servir. Derrière la photo (312) est cachée une caméra de surveillance. Vous pouvez prendre sa carte-mémoire (carte n° 26). Les écrans (313) diffusent les images des caméras de surveillance à l'extérieur. Certains moniteurs semblent défectueux. Repérez bien la consommation d'énergie (75 %). Dans le fauteuil (314), vous trouverez des dents humaines (carte n° 32), soit une preuve supplémentaire que quelque chose cloche ici. Vous en apprendrez plus par la suite. Près de l'ordinateur portable (315), vous trouverez le plan de la ventilation (carte n° 24) ainsi qu'une clé USB (carte n° 25). Vous pouvez utiliser la clé USB en la branchant sur l'ordinateur (201) de l'étage B. Vous devez d'abord déverrouiller ce dernier et saisir à nouveau le mot de passe (86201), puis consulter les virus. Vous avez maintenant une clé USB infectée (carte n° 54), qui sera très utile par la suite. Ramon pourra obtenir des informations au niveau du coffre-fort (316) : il y trouvera un post-it (carte n° 27) indiquant où trouver la combinaison du coffre. Vous ne pouvez rien faire d'autre pour le moment. En route pour l'étage D !

Étage D : Dans la salle d'opération, un chirurgien (402) s'occupe de nettoyer les traces de sang et les restes de la dernière opération. Il est tellement absorbé par son rangement que vous pouvez inspecter la plupart des objets de la salle sans qu'il vous remarque. Un badge de sécurité pend de sa poche. Cela pourrait vous être utile ! Vous devez trouver le moyen de le lui soutirer. En 404, vous trouverez une bouteille de gaz anesthésique (carte n° 29). Au niveau du chariot avec les instruments recouverts de sang (403), vous trouvez un scalpel (carte n° 28). La table d'opération tachée de sang (401) témoigne qu'une opération conséquente a eu lieu récemment. Approchez-vous de la grande porte, en face de vous

(405). Le personnage qui examine cette porte pénètre dans le champ de vision du chirurgien. Chiu est la seule qui peut le convaincre (tous les autres personnages inquiètent le chirurgien qui donnera l'alarme), ce qui amènera le chirurgien à réduire le niveau d'alarme et il vous donnera plus d'informations sur ce qui se cache derrière la porte. Toutefois, il ne s'en va pas pour autant, et vous devez trouver une solution. C'est là que le plan de ventilation (carte n° 24) entre en jeu. Il vous révèle que les conduits d'aération des étages B et D sont reliés. Vous n'avez plus rien à faire ici. Quittez l'étage D, et retournez à l'étage B.

Étage B : Connectez d'abord le tube en plastique (carte n° 17) à la bombonne de gaz anesthésiant (carte n° 29). Vous obtenez une bombonne de gaz anesthésique avec un embout en plastique (carte n° 30). Ouvrez la valve et dirigez l'embout dans le conduit (B/204). Le chirurgien respire le gaz anesthésiant et perd connaissance. Bravo ! Remplacez maintenant l'étage D par l'étage O. Mais avant de vous y rendre, allez faire un tour dans la salle de surveillance.

Étage N : Avec le scalpel (carte n° 28), vous pouvez couper les tuyaux du circuit de refroidissement des serveurs en N/311, pour que ces derniers surchauffent. Vous parvenez ainsi à désactiver la base de données biométriques et vous éliminez tout handicap lié aux empreintes digitales. Vous réduisez le niveau d'alarme de 2. À présent, rendez-vous à l'étage 2 !

Étage O : Lisez d'abord le paragraphe correspondant. Si personne n'a été affecté par le gaz, ce dernier se dissipera avec le temps. Si l'un de vous a été affecté, un autre personnage doit prendre l'ascenseur jusqu'à l'étage D. Il enclenche automatiquement la ventilation et tout le monde se relève, sauf le chirurgien.

Au niveau de l'étage O, certaines choses ont changé : le chirurgien est inconscient (412) et la porte semble différente. Vous pouvez donc enfin lui prendre son badge de sécurité (carte n° 31). Avant de vous en servir au hall d'entrée, observez la porte (415), que vous pouvez désormais ouvrir. Derrière, il n'y a rien à prendre, mais une scène qui vous fait frissonner.

Étage A : Avec le badge de sécurité, vous pouvez maintenant activer l'ascenseur « F3 » en A/102. Ce dernier vous donne accès aux étages E, F, G, H et I.

Félicitations, vous avez terminé le chapitre 1 avec succès.

Chapitre 2 – Pénétrez dans le laboratoire et découvrez-en plus sur les effets secondaires du Rainbow.

Étage E : Le grand écran à LED (503) donne un indice sur l'utilisation de la piscine, qui ne semble pas destinée à la baignade ! Depuis le bord de la piscine (501), vous repérez un petit objet. Quelque chose vous dit qu'il vaut mieux éviter d'entrer dans la piscine pour le récupérer. En 504, vous trouverez une épuisette (carte n° 38) et une bouteille d'eau vide (carte n° 37). Vous pouvez remplir la bouteille à la fontaine à eau de la cafétéria (A/107) : avoir de l'eau potable est toujours utile (carte n° 40). Avec l'épuisette, vous parvenez à pêcher l'objet dans la piscine (38501) : il s'agit d'un disque (carte n° 39), qui semble résister à l'acide. Il vous semble clair à présent que la chaise du maître-nageur (502) ne sert pas à protéger les nageurs, mais plutôt à surveiller leur « élimination ». Vous y trouverez également un morceau de papier froissé (carte n° 34). Vous vous rappelez qu'un code devait être jeté dans la piscine ? Exactement ! C'est lui ! Mais vous devez d'abord déchiffrer cette écriture minuscule, ce que vous ne pouvez pas faire tout de suite.

Étage F : Si possible, envoyez John examiner le séquenceur d'ADN (601), c'est lui qui en apprendra le plus. Vous ne pouvez toutefois pas utiliser l'appareil pour le moment, il n'est pas encore alimenté comme il faut. Grâce au microscope (602), vous pouvez lire la petite note trouvée sur la chaise du maître-nageur (carte n° 34) et reconnaître le nombre « 87 ». Combinez ce numéro avec le coffre-fort (316) à l'étage N. Le coffre-fort s'ouvre et vous obtenez une petite clé (carte n° 35) : celle de l'ascenseur « F2 » en A/106. Mais avant d'activer cet ascenseur, vous avez encore des choses à voir en utilisant l'autre ascenseur (« F3 »).

Le dossier sur la table (603) contient un autre disque de quartz (carte n° 42) et un rapport de sécurité (carte n° 41), qui donne des indications sur une autre faille de sécurité. Vous pourrez l'utiliser plus tard.

Étage G : La console de mixage (704) est bien utile : insérez-y la carte-mémoire de la caméra de surveillance (carte n° 26) pour obtenir un indice important sur les effets secondaires du Rainbow (carte n° 87). Le disque de quartz de la piscine (carte n° 39) contient un message d'un de vos prédécesseurs (carte n° 77). Sur l'autre disque de quartz (carte n° 42), vous entendez la voix du directeur de recherche (carte n° 53). Vous pouvez maintenant enregistrer cette voix sur l'appareil (► 703 + 53 = 756) pour obtenir une enceinte portable (n° 48).

Attention en 701 : Si vous examinez le fauteuil ou si vous vous asseyez dessus, vous serez ligoté, drogué et un prélèvement de sang vous sera effectué (cartes n° 43 et n° 44). Mais cela a aussi un effet secondaire positif : l'un d'entre vous peut récupérer la poche de sang prélevée (n° 45).

En 702, vous apprenez comment libérer votre collègue prisonnier : versez un liquide, par exemple de l'eau (n° 40), dans les fentes d'aération du fauteuil (40701 ou 4043) pour provoquer un court-circuit. Il faut absolument faire cela avant que ce ne soit le tour du personnage piégé, sinon le niveau d'alarme augmente et il devra passer son tour. La barre chocolatée (n° 14) vous aidera contre la perte de sang. La bouteille vide (n° 37) peut être récupérée pour être remplie à tout moment à la cantine. Elle pourra être utilisée plus tard.

Étage H : Dans cette salle d'hospitalisation, vous trouvez Betty, une patiente très affaiblie, dans le lit 801. Elle peut vous accompagner (n° 56). La lampe, en 802, n'est pas branchée. Vous la prenez également (n° 57). Regardez les deux personnes en combinaison de protection (803) de loin seulement. Vous aurez accès à quelques informations intéressantes ainsi qu'à une dose de Rainbow (n° 58) et une combinaison de protection (n° 59) ! Le jeu peut certes être résolu sans ces deux objets, mais ces derniers permettent de gagner plus de points. Après le départ des deux personnes, l'étage H est remplacé par l'étage Q. Vous aurez accès aux mêmes lieux, à la différence près que les deux scientifiques ne sont plus là !

Il ne vous reste ensuite plus qu'un étage à explorer avec cet ascenseur : l'étage I.

Étage I : Regardez d'abord le chat (902). Si possible, c'est Ramon qui s'en chargera : il connaît bien les chats et c'est celui qui saura le mieux l'observer. Toutefois, tous les personnages auront la possibilité de prendre le chat inconscient avec eux (n° 61). Grâce au Rainbow, vous pourrez lui redonner des forces, mais vous pourriez en avoir besoin pour autre chose, et vous aurez d'autres occasions d'aider Flocon.

L'accès au terminal (901) est protégé par une barrière électrique. Vous pouvez la désactiver à l'aide de l'empreinte digitale factice (n° 21). Remplacez l'étage I par l'étage R.

Étage R : La femme que vous rencontrez ici est May, du premier groupe envoyé par Ovin. Elle vous fournira des informations supplémentaires. La porte sécurisée devant laquelle elle se trouve (906) peut être déverrouillée grâce à l'enregistrement de la voix du directeur, sur l'enceinte portable (n° 48). Dès que c'est fait, May vous remettra deux charges de dynamite (n° 63 et n° 64) avant de partir. À vous de décider si vous voulez les utiliser par la suite.

Félicitations, vous avez terminé le chapitre 2 avec succès.

Chapitre 3 - Libérez l'homme du sarcophage high-tech et faites-le sortir d'ici avec les preuves.

La première chose à faire est de remplacer l'étage R par l'étage S : le laboratoire.

Étage S : Ovin vous demande de faire sortir l'homme du sarcophage high-tech (912), mais ce n'est pas possible pour le moment. Un coup d'œil sur les tuyaux (911) vous confirme que les couleurs de ces derniers dépendent des étages où vous vous trouvez. Cette information sera utile par la suite. Retournez dans le hall (A) et activez l'ascenseur F2 grâce à la petite clé (n° 35) en 106, ce qui vous permettra d'accéder aux sous-sols K, L et M.

Étage K : Il y a des choses intéressantes dans ces archives numériques. Vous pourriez brancher la lampe (n° 57) aux câbles (151), mais ça ne sert à rien, car l'ampoule est défectueuse. En 154, vous trouverez une ampoule de rechange (n° 65). Placez-la dans la lampe. Une fois que cette dernière (n° 66) est branchée aux câbles (151), vous constaterez qu'elle diffuse de la lumière UV. Grâce à cette lumière, vous remarquerez que Juno a laissé un message secret dans cette pièce (n° 67). Il s'agit d'instructions sur la manière de faire exploser le bâtiment, étape par étape. Les écrans (152) affichent un aperçu de la consommation d'énergie des différents étages et indiquent que les tuyaux de couleurs différentes sont liés à tout ça. Au pupitre de commande (153), vous avez un aperçu des bases de données de sécurité de Monochrome Inc. Si vous voulez endommager le stockage des données, vous devez trouver un moyen de le surchauffer. Vous trouverez les outils nécessaires plus tard.

Étage L : Vous trouverez ici le réservoir contenant les différents composants du Rainbow (251) et l'acide de la piscine. Vous pouvez ouvrir le coffre-fort (252) à l'aide d'un virus, comme vous l'indiquait le rapport de sécurité (n° 41). Insérez donc la clé USB contaminée (n° 54). La porte du coffre-fort s'ouvre et vous obtenez une documentation détaillée avec la formule du Rainbow (n° 88) ainsi que les plans de construction de l'appareil d'examen (n° 71). Des informations primordiales et très compromettantes !

Si vous regardez attentivement la carte Étage L, vous découvrez dans l'ombre à droite, au premier plan, un symbole étrange et le nombre 777. N'hésitez pas à y regarder de plus près (à l'aide du briquet, 19253, ou simplement en lisant le paragraphe 777). Quelqu'un a écrit à la craie sur le sol, et cette personne avait une imagination morbide. Vous découvrez ensuite une peluche effrayante (n° 89). Elle appartient à Betty ! Si vous la lui rendez (5689), elle se détend. Elle réagira d'autant mieux si c'est Alva ou Chiu qui lui donne. Évitez en tout cas que ce soit John. Évitez par ailleurs de combiner la peluche avec Flocon, le chat.

Dans la trousse à outils en 253, vous trouverez un flacon de déodorant (n° 68), une burette d'huile (n° 69) et du lait concentré (n° 80). La personne qui a laissé toutes ces affaires devait être mécanicienne, accro au café et avait visiblement tendance à beaucoup transpirer. Et cela vous arrange bien : vous allez pouvoir redonner de la vigueur à Flocon, le chat fatigué (n° 61) grâce au lait concentré (n° 76). Le flacon de déodorant peut être combiné avec le briquet (n° 19). Tous les personnages peuvent s'en occuper mais c'est Ramon qui y parviendra le plus facilement. Vous obtenez ainsi un lance-flamme improvisé (n° 70). Cet outil vous permettra de surchauffer les bases de données (en K/153). Vous éliminez ainsi un handicap et faites baisser le niveau d'alarme.

Étage M : Ça va chauffer ! Vous pouvez descendre par la trappe (351) à l'aide de l'échelle à grappin (n° 12). Vous obtiendrez ainsi les données de la surveillance audio et vous pourrez également éliminer ce handicap pour baisser le niveau d'alarme. Les tuyaux jaunes en 352 confirment que le code couleur correspond à celui des ascenseurs. En dessous de l'escalier en 354, vous trouverez une caisse métallique (n° 72), dont les charnières sont rouillées. Avec la burette d'huile (n° 69), vous pouvez l'ouvrir et y découvrir un véritable trésor (n° 73). Soyez prudents en vous approchant du terminal, près du réacteur (353), car la chaleur y est insupportable. La combinaison de protection (n° 59) vous protégera des dégâts. Vous pouvez vous en passer, mais vous vous exposez à quelques brûlures. Mettez le réacteur en tout cas à pleine charge ! Cela sera utile.

Étage N : Sur les écrans de la salle de sécurité (N/373), vous pouvez maintenant effacer toutes les données des caméras de sécurité et réduire encore le niveau d'alarme.

Étage F : Le scanner d'ADN (maintenant F/661) est maintenant opérationnel. Vous pouvez y examiner toutes sortes de choses : des dents humaines (n° 32 ► n° 60), la poche de sang de votre coéquipier (n° 45 ► n° 55) et même Flocon (n° 76 ► n° 62). Ne vous faites pas de souci : le chat n'est pas très content de se retrouver enfermé dans le scanner, mais il ne sera pas blessé.

Étage S : Le plus gros changement se situe au niveau du sarcophage high-tech (à présent 972) : il est enfin possible de l'ouvrir et de sauver le patient, complètement amaigri.

Finale : vous avez maintenant rassemblé toutes les informations et les preuves trouvées dans le laboratoire de recherche de Monochrome Inc. Maintenant, à vous de prendre une décision :

Voulez-vous faire exploser le bâtiment ? Si oui, placez les deux charges explosives à côté des Étages A et S. Ensuite, au niveau du pupitre de commande du sarcophage, augmentez la pression dans les tuyaux (699). Et ensuite, sortez de là !

Si vous ne souhaitez pas faire exploser le bâtiment, vous pouvez en sortir normalement avec les preuves et les deux patients sauvés. Vous êtes d'autant plus tranquilles que le niveau d'alarme est bas.

Que vous fassiez exploser le bâtiment ou non, vous pouvez ensuite choisir de transmettre les informations à la police ou à votre employeur, en fonction de votre niveau d'alarme. Vous pouvez également choisir de garder ces informations pour vous.

Félicitations, vous avez terminé l'aventure !