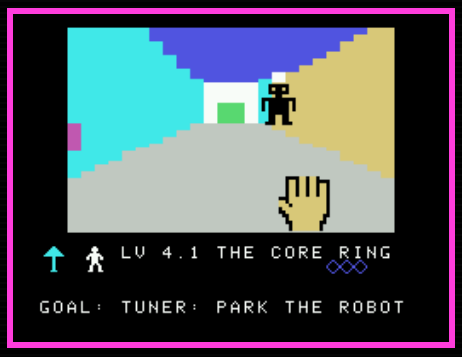
STRATA

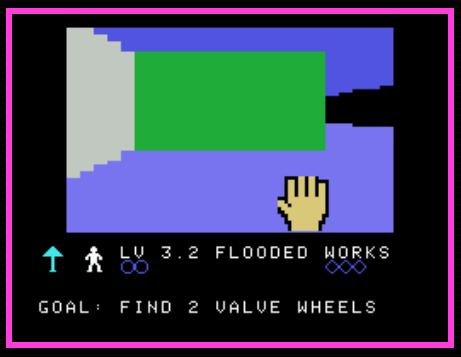
GUIDE STRATÉGIQUE · LA SOLUTION COMPLÈTE DES 4 MISSION PACKS

16 SECTEURS
48 SECRETS
8 PUZZLES











SOMMAIRE. Une page par secteur : carte, parcours numéroté, mot de passe, Puzzle Clinic. À la fin : les 48 noyaux, tous les mots de passe et la fin secrète.

Joystick haut/bas : avancer/reculer d'une case. Gauche/droite : tourner. Tir gauche : utiliser ce que l'on regarde (interrupteur, panneau, sortie, mur creux). Tir droit : quitter un panneau.

Coordonnées (x, y) : x de 0 (ouest) à 31 (est), y de 0 (nord) à 31 (sud). Les ronds numérotés sur la carte renvoient aux notes du parcours.

Généré à partir des données du jeu : cartes, parcours gagnants du bot, solveurs des mini-jeux. Mots de passe vérifiés dans l'émulateur.

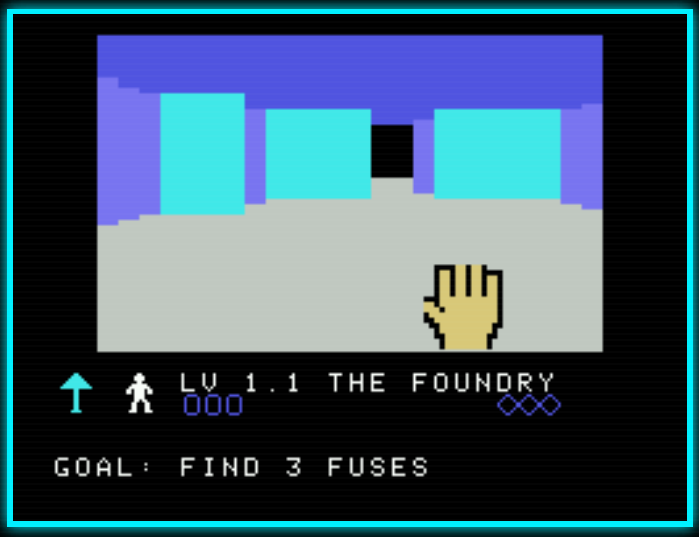
STRATA est un jeu original d'Amy & Claude, 2026, pour ColecoVision MegaCart (Amy Studio).

MISSION PACK 1

THE FOUNDRY LEVELS

LES NIVEAUX DE LA FONDERIE

Les presses frappent encore. Personne ne répond aux appels.



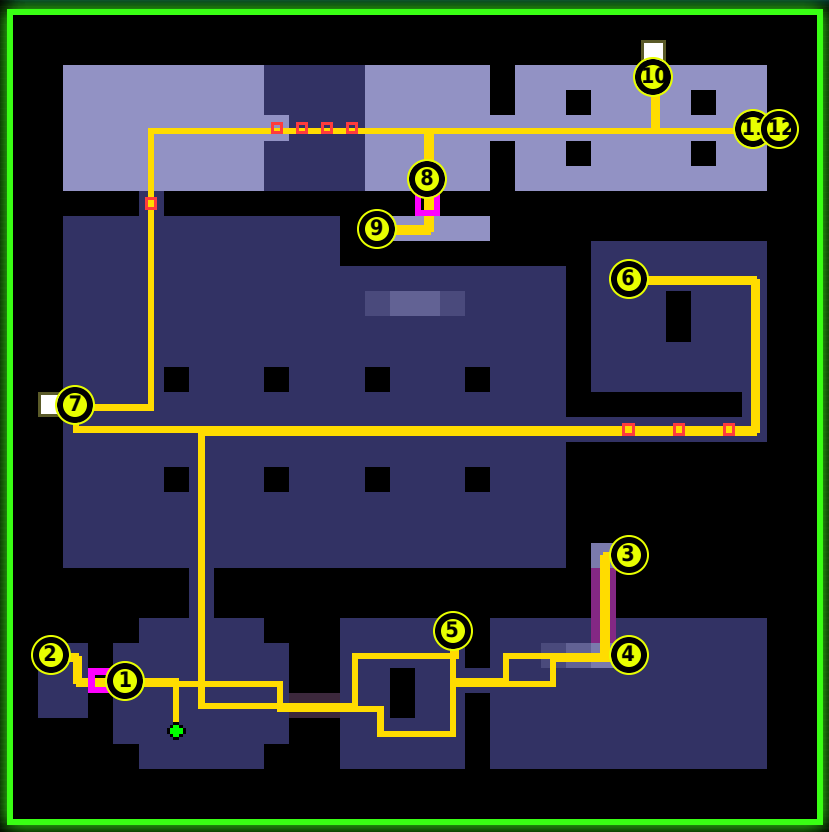
SECTEURS

- **1.1 · THE FOUNDRY**
- **1.2 · THE GALLERIES**
- **1.3 · THE RESERVOIRS**
- **1.4 · THE MACHINE HALL**

STRATA, complexe de recherche creusé dans la roche, s'est tu. Les ascenseurs calent, les presses s'emballent. Vous êtes le dernier ingénieur de garde : descendez et rétablissez le courant, niveau par niveau.

SECTEUR 1.1 · THE FOUNDRY

PACK 1



MOT DE PASSE

KSFQ

saisir au menu PASSWORD (tous les noyaux précédents trouvés). départ sans noyaux : **KSFQ**

OBJECTIFS

1. Trouver 3 fusibles (« FIND 3 FUSES »)
2. Réparer la boîte à fusibles (« REPAIR THE FUSE BOX »)
3. Interrupteur de la passerelle (« CATWALK CONTROL SWITCH »)
4. Sortir par la porte est (« LEAVE BY THE EAST GATE »)

- départ
- pièce
- faux mur
- ingénieur
- élément mobile
- parcours
- noyau
- panneau / interrupteur
- sortie

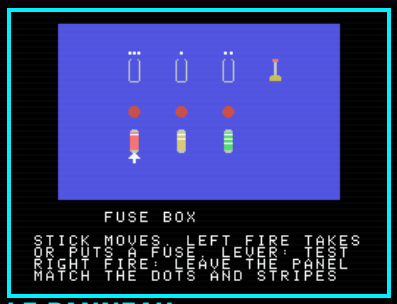
LE PARCOURS

1. (4, 26) pousser le faux mur, face à l'ouest
2. (1, 25) ramasser : noyau de données
3. (24, 21) ramasser : noyau de données
4. (24, 25) ramasser : fusible (attendre 13 temps)
5. (17, 24) ramasser : fusible
6. (24, 10) ramasser : fusible
7. (2, 15) panneau (boîte à fusibles), face à l'ouest
8. (16, 6) pousser le faux mur, face au sud (attendre 8 temps)
9. (14, 8) ramasser : noyau de données
10. (25, 2) interrupteur, face au nord
11. (29, 4) sortie, face à l'est
12. (29, 4) franchir la sortie : secteur terminé

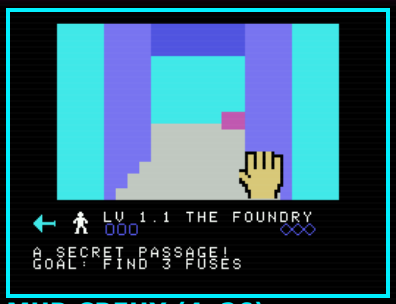
PUZZLE CLINIC : BOÎTE À FUSIBLES (1, 15)

La règle. 3 fusibles. Prendre un fusible dans le bac (rangée du bas, tir gauche), le poser dans une douille (rangée du haut, tir gauche), puis tirer le levier (tir gauche sur le levier, à droite des douilles). Les marques (points et rayures) de chaque fusible et de chaque douille doivent correspondre.

La solution. Solution (douille : fusible du bac, comptés de gauche à droite) : 1:3, 2:1, 3:2.



LE PANNEAU



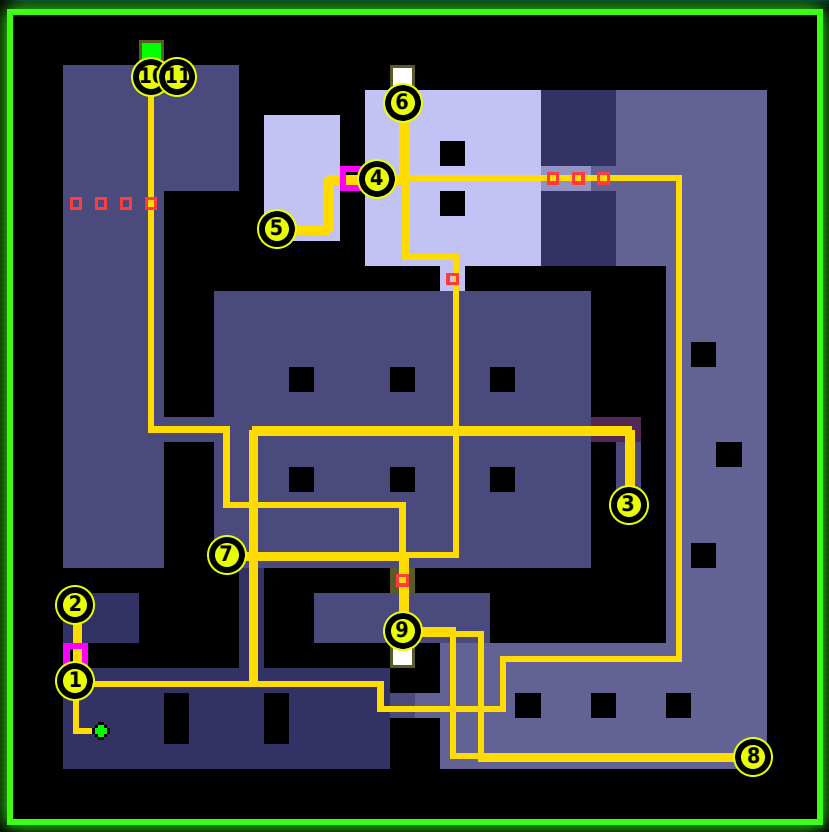
MUR CREUX (4, 26)



DÉPART

SECTEUR 1.2 · THE GALLERIES

PACK 1



MOT DE PASSE

PDBR

saisir au menu PASSWORD (tous les noyaux précédents trouvés). départ sans noyaux : **KDFR**

OBJECTIFS

1. Trouver 2 fusibles (« FIND 2 FUSES »)
2. Escalier de pistons : interrupteur (« PISTON STAIRS: SWITCH »)
3. Salle des relais : couper le champ (« RELAY ROOM: KILL FIELD »)
4. Sortie : la galerie profonde (« EXIT: THE DEEP GALLERY »)

- départ
- pièce
- faux mur
- parcours
- noyau
- panneau / interrupteur
- ingénieur
- sortie
- élément mobile

LE PARCOURS

1. (2, 26) pousser le faux mur, face au nord
2. (2, 23) ramasser : noyau de données
3. (24, 19) ramasser : noyau de données
4. (14, 6) pousser le faux mur, face à l'ouest (attendre 2 temps)
5. (10, 8) ramasser : noyau de données
6. (15, 3) interrupteur, face au nord (attendre 3 temps)
7. (8, 21) ramasser : fusible (attendre 2 temps)
8. (29, 29) ramasser : fusible
9. (15, 24) panneau (grille de relais), face au sud
10. (5, 2) sortie, face au nord
11. (5, 2) franchir la sortie : secteur terminé

PUZZLE CLINIC : GRILLE DE RELAIS (15, 25)

La règle. Grille de 5 x 3 relais. Tir gauche tourne le relais sous le curseur d'un quart de tour. Il faut un chemin continu de la source (à gauche) au puits (à droite) ; le chemin allumé s'affiche en clair.

La méthode. partir de la source et faire pivoter chaque relais jusqu'à ce que la lumière avance.

La solution. Solution : 29 quarts de tour sur 15 relais (la position de départ de chaque relais est fixe).



LE PANNEAU



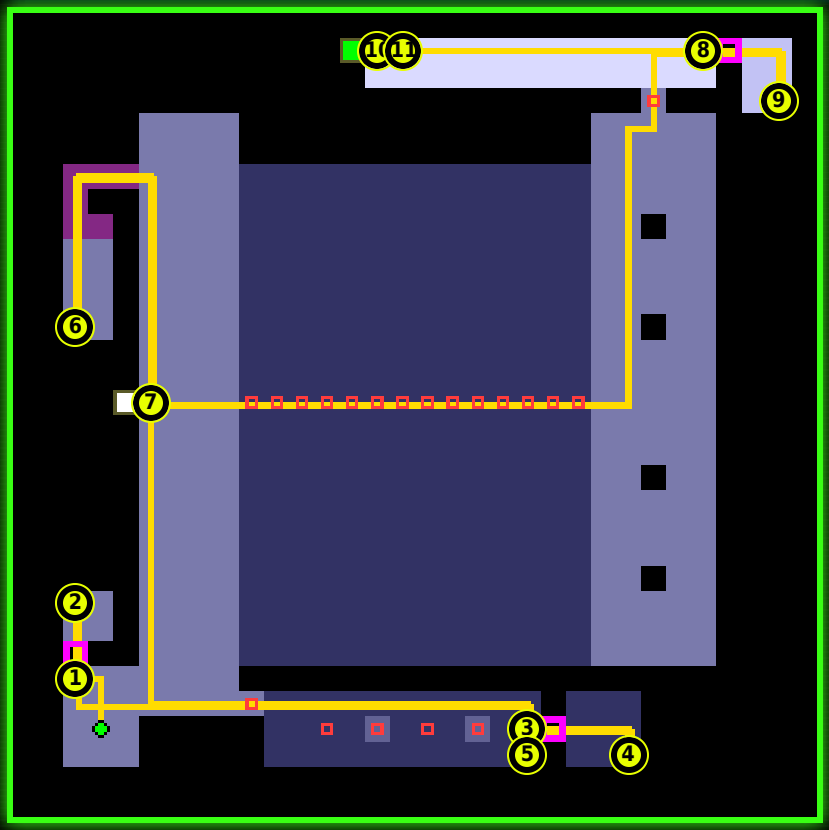
MUR CREUX (2, 26)



PANNEAU EN COURS

SECTEUR 1.3 · THE RESERVOIRS

PACK 1



MOT DE PASSE

TJHS

saisir au menu PASSWORD (tous les noyaux précédents trouvés). départ sans noyaux : **KJFS**

OBJECTIFS

1. Trouver 2 volants de vanne (« FIND 2 VALVE WHEELS »)
2. Régler les pressions (« SET THE PRESSURES »)
3. Crête du barrage : la sortie (« DAM CREST: THE EXIT »)

- départ
- pièce
- faux mur
- ingénieur
- élément mobile
- parcours
- noyau
- panneau / interrupteur
- sortie

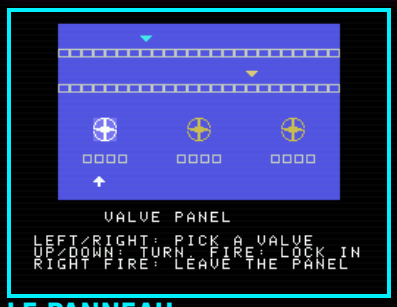
LE PARCOURS

1. (2, 26) pousser le faux mur, face au nord
2. (2, 23) ramasser : noyau de données
3. (20, 28) pousser le faux mur, face à l'est (attendre 14 temps)
4. (24, 29) ramasser : noyau de données
5. (20, 29) ramasser : volant de vanne (attendre 10 temps)
6. (2, 12) ramasser : volant de vanne (attendre 11 temps)
7. (5, 15) panneau (vannes), face à l'ouest
8. (27, 1) pousser le faux mur, face à l'est (attendre 1 temps)
9. (30, 3) ramasser : noyau de données
10. (14, 1) sortie, face à l'ouest
11. (14, 1) franchir la sortie : secteur terminé

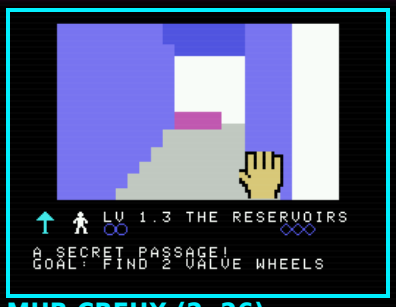
PUZZLE CLINIC : VANNES (4, 15)

La règle. Trois volants (0 à 4 crans). La jauge A vaut 1×V1 + 1×V2 + 2×V3, la jauge B 2×V1 + 3×V2 + 1×V3 ; il faut A = 8 et B = 17 (marques). Gauche/droite choisit un volant, haut/bas le tourne, tir verrouille.

La solution. Solution unique : V1 = 2, V2 = 4, V3 = 1.



LE PANNEAU



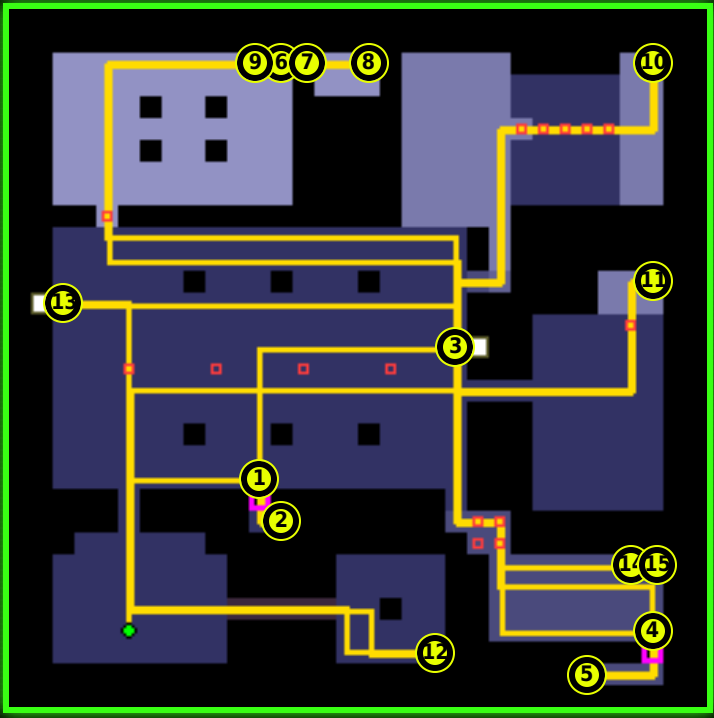
MUR CREUX (2, 26)



DÉPART

SECTEUR 1.4 · THE MACHINE HALL

PACK 1



MOT DE PASSE

DNNT

saisir au menu PASSWORD (tous les noyaux précédents trouvés). départ sans noyaux : **JNFT**

OBJECTIFS

1. Trouver 4 fusibles (« FIND 4 FUSES »)
2. Disjoncteur général : boîte à fusibles (« MAIN BREAKER: FUSE BOX »)
3. Grille de relais : couper le champ (« RELAY GRID: KILL FIELD »)
4. Prendre l'ascenseur du cœur (« TAKE THE CORE LIFT »)

départ	parcours
pièce	noyau
faux mur	panneau / interrupteur
ingénieur	sortie
élément mobile	

LE PARCOURS

1. (11, 21) pousser le faux mur, face au sud
2. (12, 23) ramasser : noyau de données
3. (20, 15) panneau (grille de relais), face à l'est
4. (29, 28) pousser le faux mur, face au sud
5. (26, 30) ramasser : noyau de données
6. (12, 2) ramasser : fusible (attendre 6 temps)
7. (12, 2) pousser le faux mur, face à l'est
8. (16, 2) ramasser : noyau de données
9. (12, 2) ramasser : fusible
10. (29, 2) ramasser : fusible (attendre 36 temps)
11. (29, 12) ramasser : fusible (attendre 12 temps)
12. (19, 29) ramasser : fusible
13. (2, 13) panneau (boîte à fusibles), face à l'ouest
14. (28, 25) sortie, face à l'est
15. (28, 25) franchir la sortie : secteur terminé

PUZZLE CLINIC : BOÎTE À FUSIBLES (1, 13)

La règle. 4 fusibles. Prendre un fusible dans le bac (rangée du bas, tir gauche), le poser dans une douille (rangée du haut, tir gauche), puis tirer le levier (tir gauche sur le levier, à droite des douilles). Sans marques : après le test, chaque voyant s'allume si sa douille a le bon fusible ; échanger jusqu'à tout allumer.

La solution. Solution (douille : fusible du bac, comptés de gauche à droite) : 1:2, 2:4, 3:1, 4:3.

PUZZLE CLINIC : GRILLE DE RELAIS (21, 15)

La règle. Grille de 6 x 4 relais. Tir gauche tourne le relais sous le curseur d'un quart de tour. Il faut un chemin continu de la source (à gauche) au puits (à droite) ; le chemin allumé s'affiche en clair.

La méthode. partir de la source et faire pivoter chaque relais jusqu'à ce que la lumière avance.

La solution. Solution : 54 quarts de tour sur 24 relais (la position de départ de chaque relais est fixe).

MISSION PACK 2

THE CRYO LABS

LES LABORATOIRES CRYOGÉNIQUES

Le givre a recouvert les dernières traces de pas.



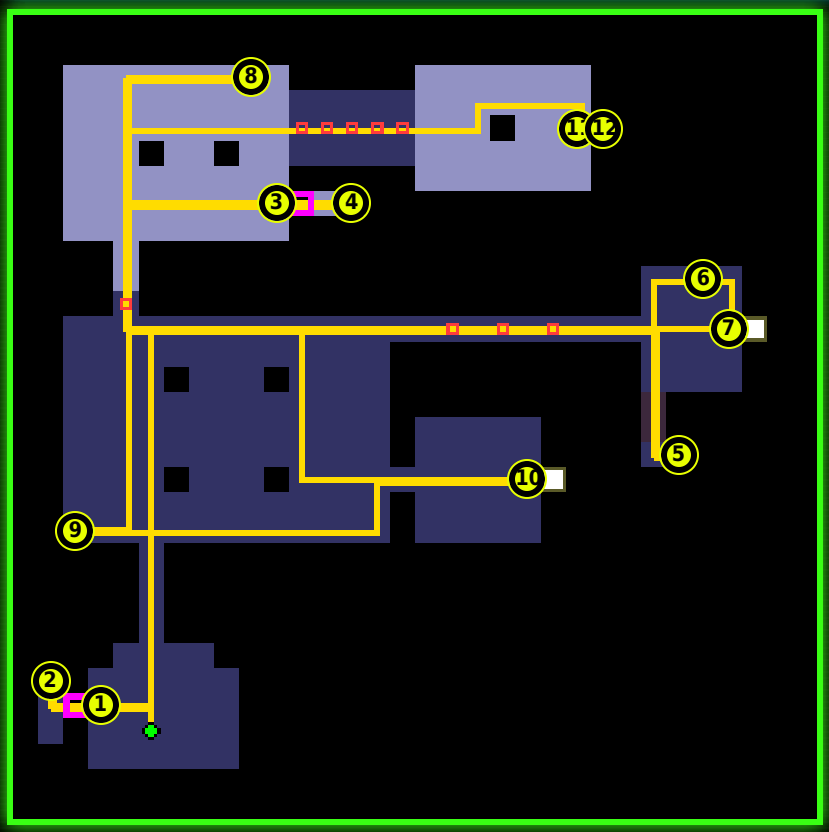
SECTEURS

- **2.1 · THE INTAKE**
- **2.2 · THE COLD ROOMS**
- **2.3 · THE FREEZER CORE**
- **2.4 · THE CRYO VAULT**

Sous la salle des machines, l'air se glace. L'usine de refroidissement est en panne et le givre scelle les labos. Équilibrez le liquide, réarmez les relais et trouvez le chemin des mines.

SECTEUR 2.1 · THE INTAKE

PACK 2



MOT DE PASSE

JSTL

saisir au menu PASSWORD (tous les noyaux précédents trouvés). départ sans noyaux : **JSFL**

OBJECTIFS

1. Trouver 3 fusibles (« FIND 3 FUSES »)
2. Disjoncteurs : le pont (« BREAKER BANK: BRIDGE »)
3. Ligne de presses : interrupteur (« PRESS LINE: SWITCH »)
4. La mezzanine : la sortie (« THE LOFT: THE EXIT »)

- départ
- pièce
- faux mur
- ingénieur
- élément mobile
- parcours
- noyau
- panneau / interrupteur
- sortie

LE PARCOURS

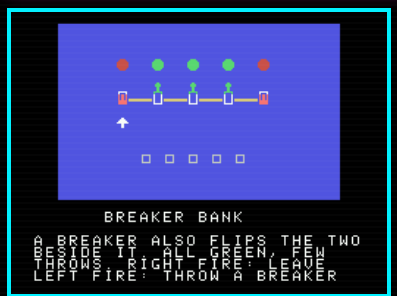
1. (3, 27) pousser le faux mur, face à l'ouest
2. (1, 26) ramasser : noyau de données
3. (10, 7) pousser le faux mur, face à l'est (attendre 1 temps)
4. (13, 7) ramasser : noyau de données
5. (26, 17) ramasser : noyau de données (attendre 8 temps)
6. (27, 10) ramasser : fusible (attendre 13 temps)
7. (28, 12) interrupteur, face à l'est
8. (9, 2) ramasser : fusible (attendre 9 temps)
9. (2, 20) ramasser : fusible (attendre 12 temps)
10. (20, 18) panneau (tableau de disjoncteurs), face à l'est
11. (22, 4) sortie, face à l'est (attendre 1 temps)
12. (22, 4) franchir la sortie : secteur terminé

PUZZLE CLINIC : TABLEAU DE DISJONCTEURS (21, 18)

La règle. 5 disjoncteurs ; basculer l'un inverse aussi ses deux voisins. Tout doit passer au vert, en 5 bascules au plus (encoches de chaleur), sinon le tableau surchauffe et repart du même état. Départ (de gauche à droite, V = vert, R = rouge) : RVVVR.

La méthode. on peut toujours éteindre le rouge le plus à gauche en basculant son voisin de droite, puis regarder la fin.

La solution. Solution la plus courte (3 bascules) : disjoncteurs 1, 3, 4.



LE PANNEAU



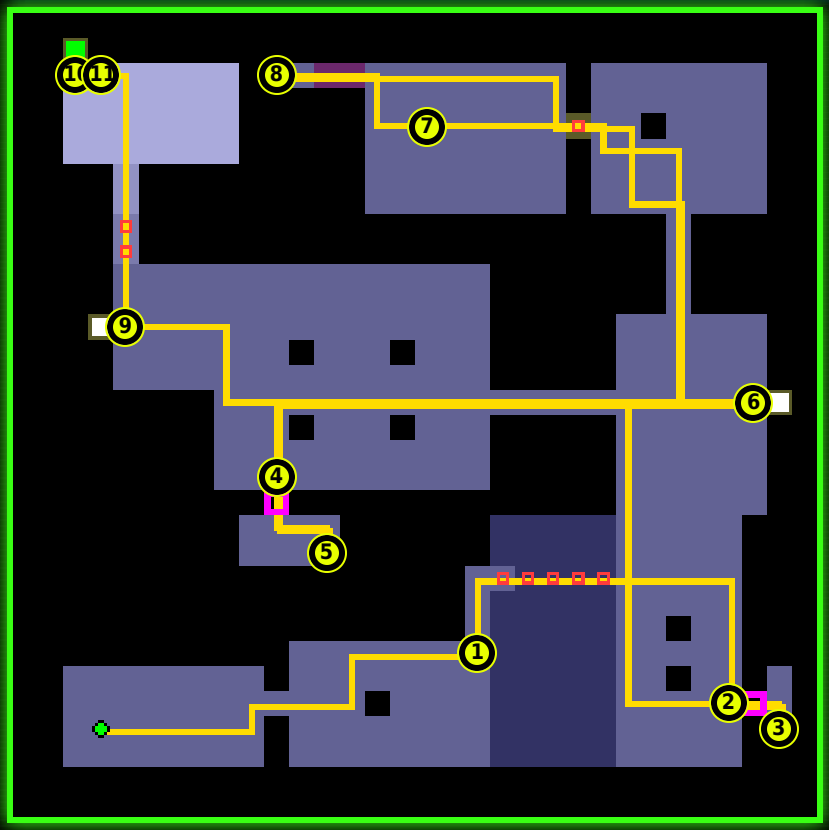
MUR CREUX (3, 27)



PANNEAU EN COURS

SECTEUR 2.2 · THE COLD ROOMS

PACK 2



MOT DE PASSE

NDQM

saisir au menu PASSWORD (tous les noyaux précédents trouvés). départ sans noyaux : **JDFM**

OBJECTIFS

1. Trouver 2 fusibles (« FIND 2 FUSES »)
2. Passerelle : interrupteur de porte (« GANTRY: DOOR SWITCH »)
3. Salle des relais : couper le champ (« RELAY ROOM: KILL FIELD »)
4. Escalier du congélateur : sortie (« FREEZER STAIRS: EXIT »)

- départ
- pièce
- faux mur
- ingénieur
- élément mobile
- parcours
- noyau
- panneau / interrupteur
- sortie

LE PARCOURS

1. (18, 25) ramasser : fusible (attendre 7 temps)
2. (28, 27) pousser le faux mur, face à l'est (attendre 3 temps)
3. (30, 28) ramasser : noyau de données
4. (10, 18) pousser le faux mur, face au sud
5. (12, 21) ramasser : noyau de données
6. (29, 15) interrupteur, face à l'est
7. (16, 4) ramasser : fusible
8. (10, 2) ramasser : noyau de données
9. (4, 12) panneau (grille de relais), face à l'ouest
10. (2, 2) sortie, face au nord
11. (2, 2) franchir la sortie : secteur terminé

PUZZLE CLINIC : GRILLE DE RELAIS (3, 12)

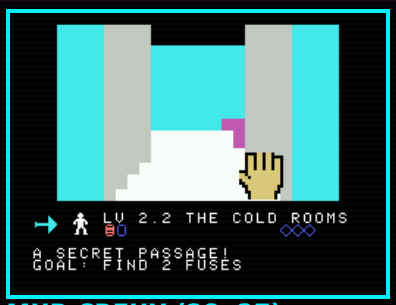
La règle. Grille de 6 x 3 relais. Tir gauche tourne le relais sous le curseur d'un quart de tour. Il faut un chemin continu de la source (à gauche) au puits (à droite) ; le chemin allumé s'affiche en clair.

La méthode. partir de la source et faire pivoter chaque relais jusqu'à ce que la lumière avance.

La solution. Solution : 41 quarts de tour sur 18 relais (la position de départ de chaque relais est fixe).



LE PANNEAU



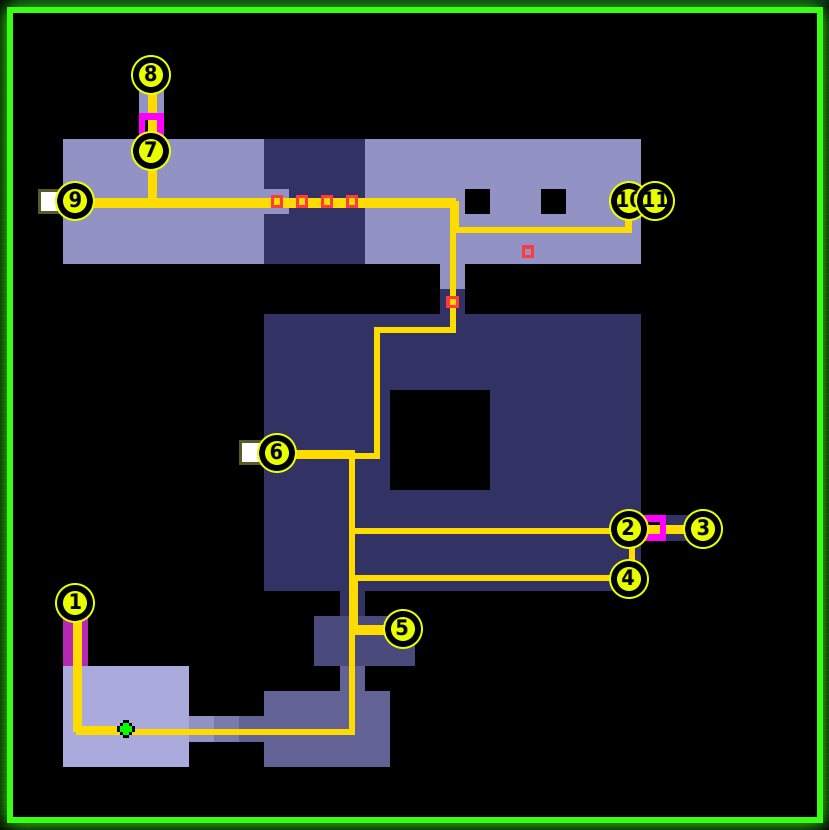
MUR CREUX (28, 27)



PANNEAU EN COURS

SECTEUR 2.3 · THE FREEZER CORE

PACK 2



MOT DE PASSE

M F C N

saisir au menu PASSWORD (tous les noyaux précédents trouvés). départ sans noyaux : **JJFN**

OBJECTIFS

1. Trouver 2 fusibles (« FIND 2 FUSES »)
2. Refroidissement : ascenseur du cœur (« COOLANT: CORE LIFT »)
3. Corniche : interrupteur de l'anneau (« LEDGE: RING SWITCH »)
4. Galerie annulaire : sortie (« RING GALLERY: EXIT »)

- départ
- pièce
- faux mur
- ingénieur
- élément mobile
- parcours
- noyau
- panneau / interrupteur
- sortie

LE PARCOURS

1. (2, 23) ramasser : noyau de données
2. (24, 20) pousser le faux mur, face à l'est
3. (27, 20) ramasser : noyau de données
4. (24, 22) ramasser : fusible (attendre 10 temps)
5. (15, 24) ramasser : fusible
6. (10, 17) panneau (boucle de refroidissement), face à l'ouest
7. (5, 5) pousser le faux mur, face au nord (attendre 15 temps)
8. (5, 2) ramasser : noyau de données
9. (2, 7) interrupteur, face à l'ouest (attendre 7 temps)
10. (24, 7) sortie, face à l'est (attendre 2 temps)
11. (24, 7) franchir la sortie : secteur terminé

PUZZLE CLINIC : BOUCLE DE REFROIDISSEMENT (9, 17)

La règle. Trois réservoirs de 8, 5 et 3 unités, au départ 8/0/0. Tir sur un réservoir puis tir sur un autre : on verse jusqu'à vider le premier ou remplir le second. But : 4 unités dans le réservoir 1 (flèche). 9 versements au plus, sinon surchauffe et même départ.

La solution. Solution la plus courte (7 versements, niveaux après chaque versement) : 1→2 (3/5/0); 2→3 (3/2/3); 3→1 (6/2/0); 2→3 (6/0/2); 1→2 (1/5/2); 2→3 (1/4/3); 3→1 (4/4/0).



LE PANNEAU



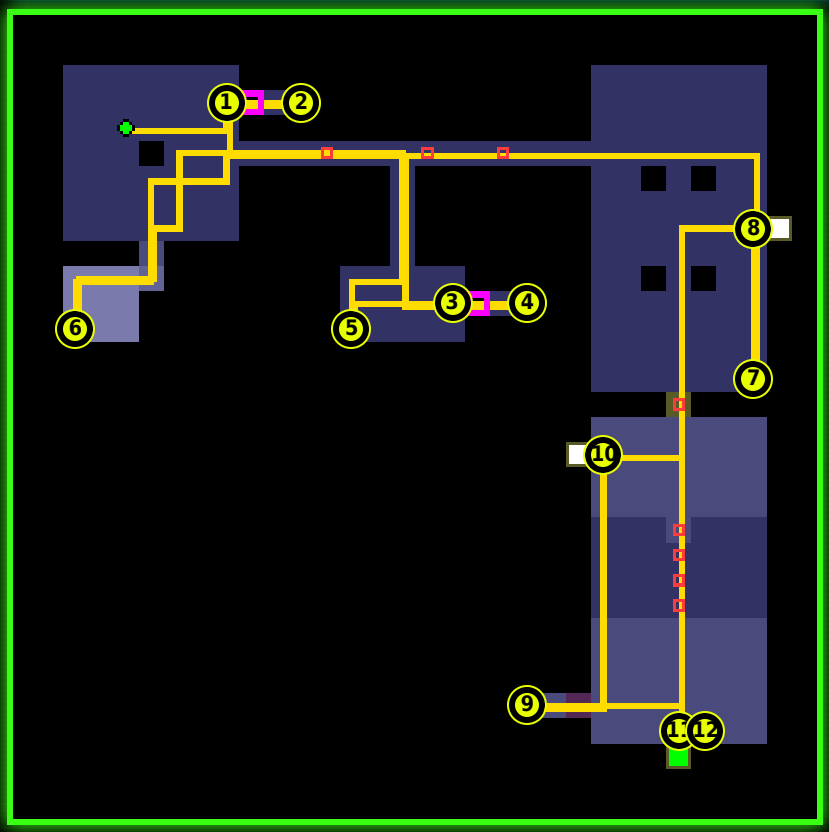
MUR CREUX (24, 20)



PANNEAU EN COURS

SECTEUR 2.4 · THE CRYO VAULT

PACK 2



MOT DE PASSE

RKJP

saisir au menu PASSWORD (tous les noyaux précédents trouvés). départ sans noyaux : **CNFP**

OBJECTIFS

1. Trouver 3 fusibles (« FIND 3 FUSES »)
2. Disjoncteurs : porte de la chambre forte (« BREAKERS: VAULT DOOR »)
3. Chambre forte : interrupteur du sceau (« VAULT: SEAL SWITCH »)
4. Puits de mine : la sortie (« MINE SHAFT: THE EXIT »)

- départ
- pièce
- faux mur
- ingénieur
- élément mobile
- parcours
- noyau
- panneau / interrupteur
- sortie

LE PARCOURS

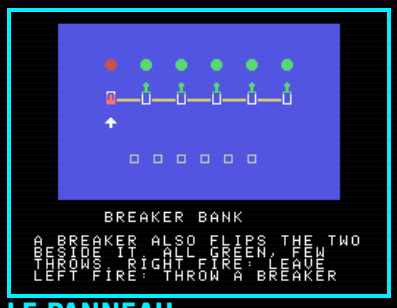
1. (8, 3) pousser le faux mur, face à l'est
2. (11, 3) ramasser : noyau de données
3. (17, 11) pousser le faux mur, face à l'est
4. (20, 11) ramasser : noyau de données
5. (13, 12) ramasser : fusible
6. (2, 12) ramasser : fusible
7. (29, 14) ramasser : fusible
8. (29, 8) panneau (tableau de disjoncteurs), face à l'est
9. (20, 27) ramasser : noyau de données
10. (23, 17) interrupteur, face à l'ouest
11. (26, 28) sortie, face au sud
12. (26, 28) franchir la sortie : secteur terminé

PUZZLE CLINIC : TABLEAU DE DISJONCTEURS (30, 8)

La règle. 6 disjoncteurs ; basculer l'un inverse aussi ses deux voisins. Tout doit passer au vert, en 6 bascules au plus (encoches de chaleur), sinon le tableau surchauffe et repart du même état. Départ (de gauche à droite, V = vert, R = rouge) : RVVVVV.

La méthode. on peut toujours éteindre le rouge le plus à gauche en basculant son voisin de droite, puis regarder la fin.

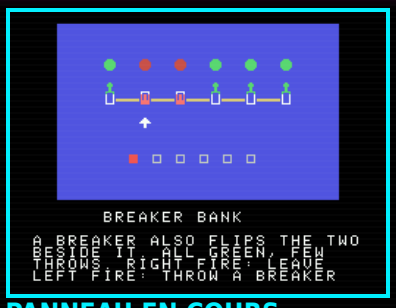
La solution. Solution la plus courte (4 bascules) : disjoncteurs 2, 3, 5, 6.



LE PANNEAU



MUR CREUX (8, 3)



PANNEAU EN COURS

MISSION PACK 3

THE OLD MINES

LES VIEILLES MINES

> *Les pompes tournent toujours, pour des mineurs partis depuis longtemps.*



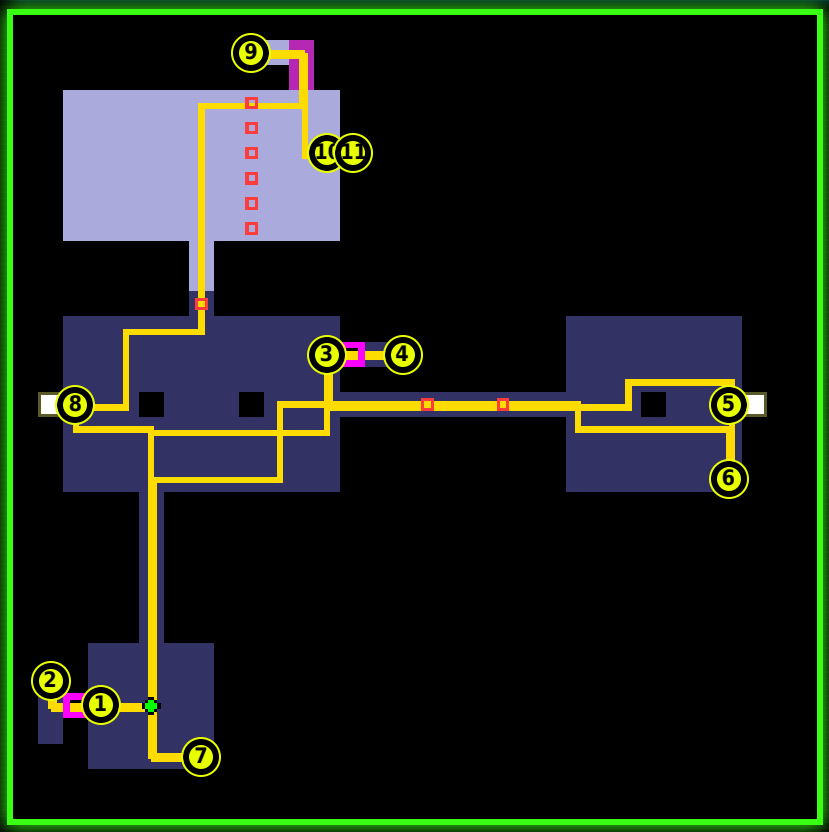
SECTEURS

- **3.1 · THE MINE SHAFT**
- **3.2 · FLOODED WORKS**
- **3.3 · THE ORE CRUSHERS**
- **3.4 · THE DEEP SEAM**

Le complexe a été creusé dans une vieille mine. Ses puits, ses wagons et ses pompes bougent encore tout seuls. Galeries inondées, murs instables, puits profonds : le cœur est proche.

SECTEUR 3.1 · THE MINE SHAFT

PACK 3



MOT DE PASSE

B P P G

saisir au menu PASSWORD (tous les noyaux précédents trouvés). départ sans noyaux : **CSFG**

OBJECTIFS

1. Trouver 2 fusibles (« FIND 2 FUSES »)
2. Serrure à code : ascenseur de mine (« CODE LOCK: MINE LIFT »)
3. Chambre est : interrupteur (« EAST CHAMBER: SWITCH »)
4. Galerie haute : sortie (« UPPER DRIFT: EXIT »)

- départ
- pièce
- faux mur
- parcours
- noyau
- panneau / interrupteur
- ingénieur
- sortie
- élément mobile

LE PARCOURS

1. (3, 27) pousser le faux mur, face à l'ouest
2. (1, 26) ramasser : noyau de données
3. (12, 13) pousser le faux mur, face à l'est
4. (15, 13) ramasser : noyau de données
5. (28, 15) interrupteur, face à l'est (attendre 14 temps)
6. (28, 18) ramasser : fusible
7. (7, 29) ramasser : fusible
8. (2, 15) panneau (serrure à code), face à l'ouest
9. (9, 1) ramasser : noyau de données (attendre 2 temps)
10. (12, 5) sortie, face à l'est
11. (12, 5) franchir la sortie : secteur terminé

PUZZLE CLINIC : SERRURE À CODE (1, 15)

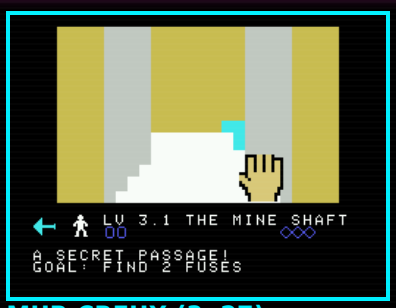
La règle. Trois dés de 1 à 6. Haut/bas change la face, gauche/droite change de dé, tir essaie le code. Après chaque essai : un voyant vert par face au bon endroit, un jaune par bonne face au mauvais endroit. Six essais, puis la serrure se réinitialise (même code).

La méthode. essayer 1-1-2, puis 3-3-4, puis 5-5-6 pour savoir quelles faces existent, et placer avec les verts ; la stratégie optimale ouvre tout code en 5 essais.

La solution. Code de ce panneau : 3-5-1.



LE PANNEAU



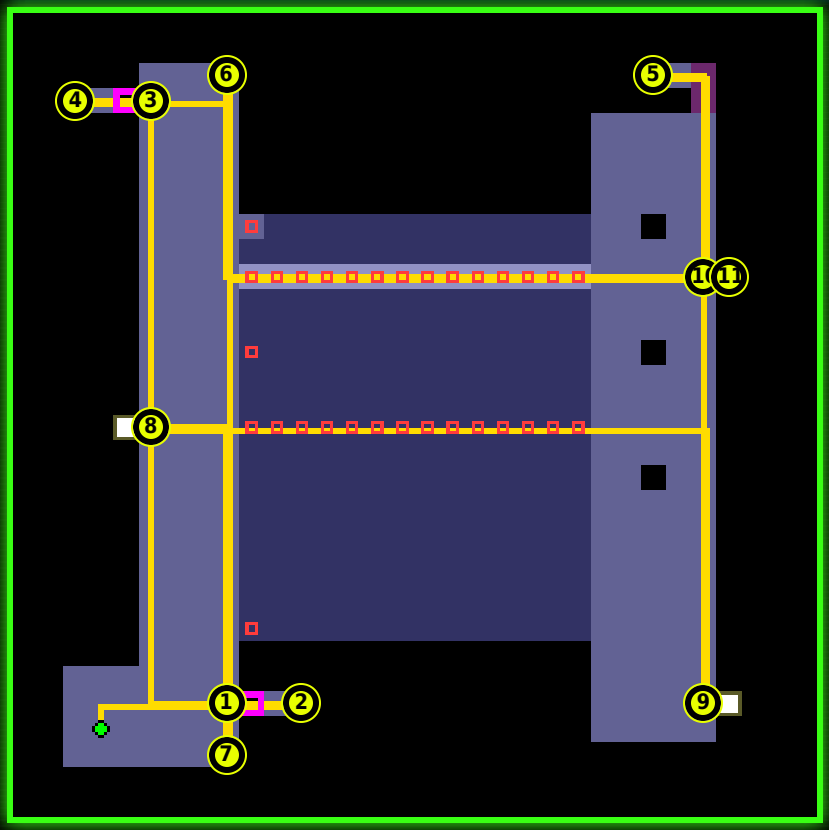
MUR CREUX (3, 27)



PANNEAU EN COURS

SECTEUR 3.2 · FLOODED WORKS

PACK 3



MOT DE PASSE

G T L H

saisir au menu PASSWORD (tous les noyaux précédents trouvés). départ sans noyaux : **CDFH**

OBJECTIFS

1. Trouver 2 volants de vanne (« FIND 2 VALVE WHEELS »)
2. Vannes des pompes : le pont (« PUMP VALVES: BRIDGE »)
3. Puisard : interrupteur (« SUMP ROOM: SWITCH »)
4. Passerelle est : sortie (« EAST WALKWAY: EXIT »)

- départ
- pièce
- faux mur
- ingénieur
- élément mobile
- parcours
- noyau
- panneau / interrupteur
- sortie

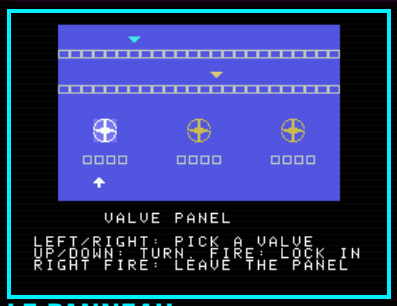
LE PARCOURS

1. (8, 27) pousser le faux mur, face à l'est
2. (11, 27) ramasser : noyau de données
3. (5, 3) pousser le faux mur, face à l'ouest
4. (2, 3) ramasser : noyau de données
5. (25, 2) ramasser : noyau de données (attendre 2 temps)
6. (8, 2) ramasser : volant de vanne (attendre 1 temps)
7. (8, 29) ramasser : volant de vanne
8. (5, 16) panneau (vannes), face à l'ouest
9. (27, 27) interrupteur, face à l'est
10. (27, 10) sortie, face à l'est
11. (27, 10) franchir la sortie : secteur terminé

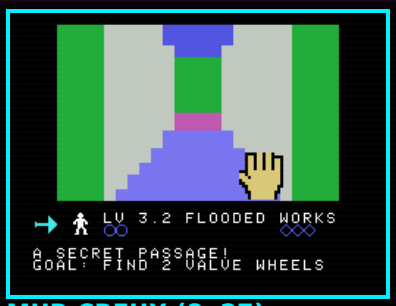
PUZZLE CLINIC : VANNES (4, 16)

La règle. Trois volants (0 à 4 crans). La jauge A vaut 2×V1 + 1×V2 + 1×V3, la jauge B 1×V1 + 3×V2 + 2×V3 ; il faut A = 7 et B = 14 (marques). Gauche/droite choisit un volant, haut/bas le tourne, tir verrouille.

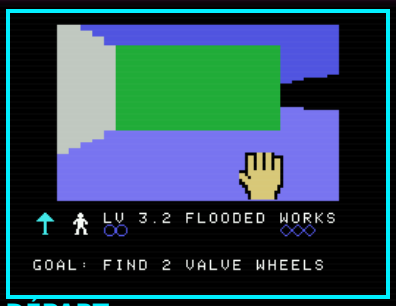
La solution. Solution unique : V1 = 1, V2 = 3, V3 = 2.



LE PANNEAU



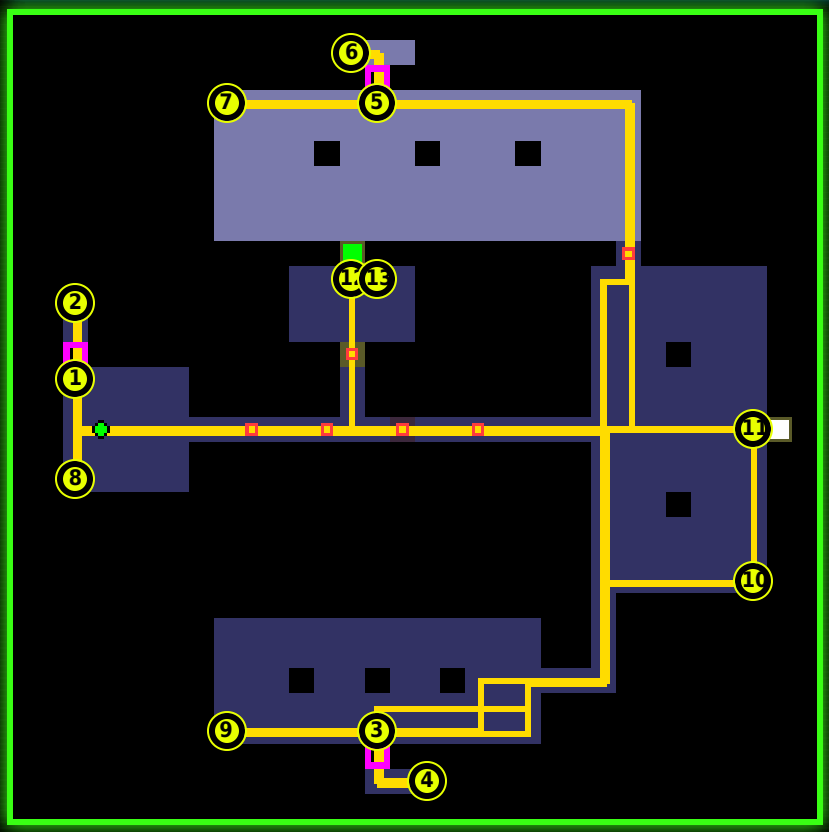
MUR CREUX (8, 27)



DÉPART

SECTEUR 3.3 · THE ORE CRUSHERS

PACK 3



MOT DE PASSE

L F R J

saisir au menu PASSWORD (tous les noyaux précédents trouvés). départ sans noyaux : **CJFJ**

OBJECTIFS

1. Trouver 4 fusibles (« FIND 4 FUSES »)
2. Boîte à fusibles : porte du treuil (« FUSE BOX: WINDING DOOR »)
3. Chevalement : la sortie (« HEADFRAME: THE EXIT »)

- départ
- pièce
- faux mur
- ingénieur
- élément mobile
- parcours
- noyau
- panneau / interrupteur
- sortie

LE PARCOURS

1. (2, 14) pousser le faux mur, face au nord
2. (2, 11) ramasser : noyau de données
3. (14, 28) pousser le faux mur, face au sud
4. (16, 30) ramasser : noyau de données (salle des développeurs)
5. (14, 3) pousser le faux mur, face au nord (attendre 6 temps)
6. (13, 1) ramasser : noyau de données
7. (8, 3) ramasser : fusible (attendre 13 temps)
8. (2, 18) ramasser : fusible
9. (8, 28) ramasser : fusible
10. (29, 22) ramasser : fusible
11. (29, 16) panneau (boîte à fusibles), face à l'est
12. (13, 10) sortie, face au nord
13. (13, 10) franchir la sortie : secteur terminé

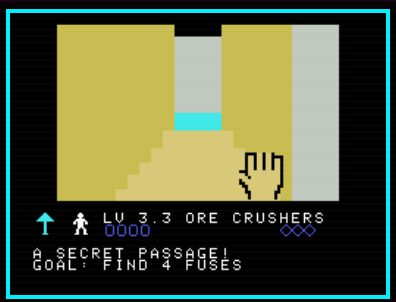
PUZZLE CLINIC : BOÎTE À FUSIBLES (30, 16)

La règle. 4 fusibles. Prendre un fusible dans le bac (rangée du bas, tir gauche), le poser dans une douille (rangée du haut, tir gauche), puis tirer le levier (tir gauche sur le levier, à droite des douilles). Les marques (points et rayures) de chaque fusible et de chaque douille doivent correspondre.

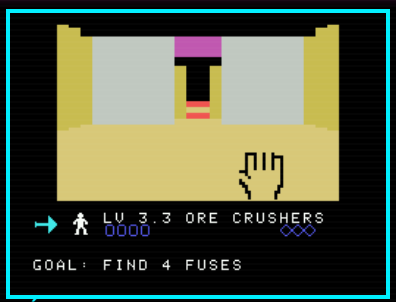
La solution. Solution (douille : fusible du bac, comptés de gauche à droite) : 1:4, 2:3, 3:1, 4:2.



LE PANNEAU



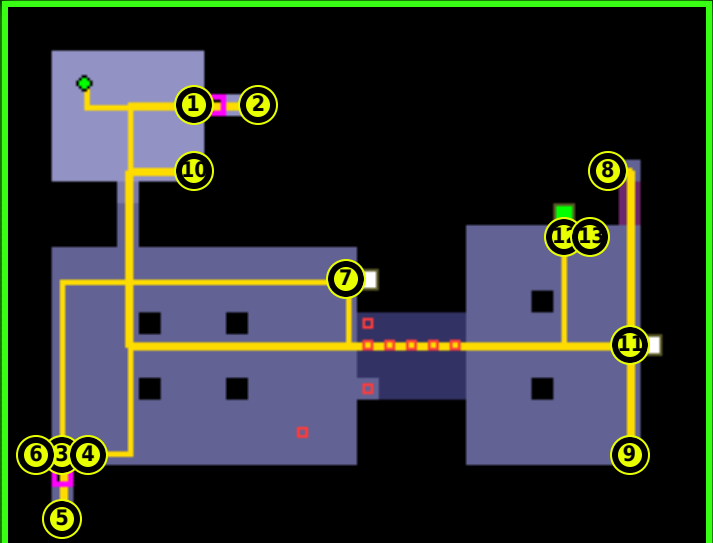
MUR CREUX (2, 14)



DÉPART

SECTEUR 3.4 · THE DEEP SEAM

PACK 3



MOT DE PASSE

TBDK

saisir au menu PASSWORD (tous les noyaux précédents trouvés). départ sans noyaux : **BNFK**

OBJECTIFS

1. Trouver 3 fusibles (« FIND 3 FUSES »)
2. Serrure à code : le pont (« CODE LOCK: BRIDGE »)
3. Disjoncteurs : le sceau (« BREAKERS: THE SEAL »)
4. Descendre vers le cœur (« DOWN TO THE CORE »)

- départ
- pièce
- faux mur
- ingénieur
- élément mobile
- parcours
- noyau
- panneau / interrupteur
- sortie

LE PARCOURS

1. (8, 4) pousser le faux mur, face à l'est
2. (11, 4) ramasser : noyau de données
3. (2, 20) ramasser : fusible
4. (2, 20) pousser le faux mur, face au sud
5. (2, 23) ramasser : noyau de données
6. (2, 20) ramasser : fusible
7. (15, 12) panneau (serrure à code), face à l'est
8. (27, 7) ramasser : noyau de données
9. (28, 20) ramasser : fusible
10. (8, 7) ramasser : fusible
11. (28, 15) panneau (tableau de disjoncteurs), face à l'est
12. (25, 10) sortie, face au nord
13. (25, 10) franchir la sortie : secteur terminé

PUZZLE CLINIC : SERRURE À CODE (16, 12)

La règle. Trois dés de 1 à 6. Haut/bas change la face, gauche/droite change de dé, tir essaie le code. Après chaque essai : un voyant vert par face au bon endroit, un jaune par bonne face au mauvais endroit. Six essais, puis la serrure se réinitialise (même code).

La méthode. essayer 1-1-2, puis 3-3-4, puis 5-5-6 pour savoir quelles faces existent, et placer avec les verts ; la stratégie optimale ouvre tout code en 5 essais.

La solution. Code de ce panneau : 6-2-2.

PUZZLE CLINIC : TABLEAU DE DISJONCTEURS (29, 15)

La règle. 7 disjoncteurs ; basculer l'un inverse aussi ses deux voisins. Tout doit passer au vert, en 6 bascules au plus (encoches de chaleur), sinon le tableau surchauffe et repart du même état. Départ (de gauche à droite, V = vert, R = rouge) : RRRVVVR.

La méthode. on peut toujours éteindre le rouge le plus à gauche en basculant son voisin de droite, puis regarder la fin.

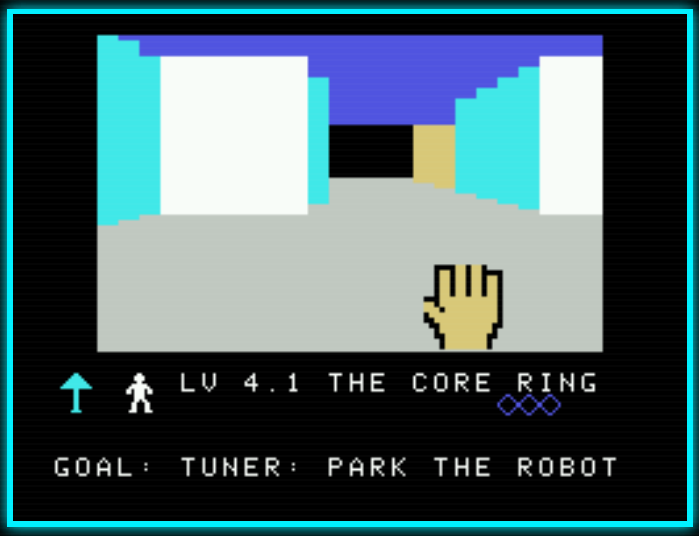
La solution. Solution la plus courte (4 bascules) : disjoncteurs 1, 4, 5, 7.

MISSION PACK 4

THE CORE

LE CŒUR

Tout en bas, dans le silence, quelque chose bat encore.



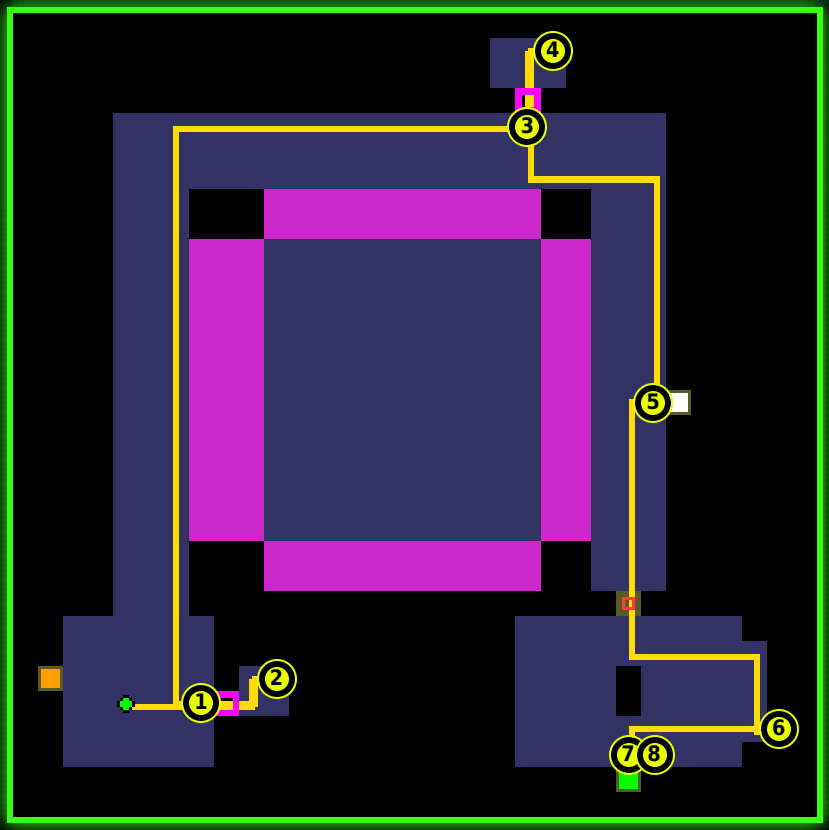
SECTEURS

- **4.1 · THE CORE RING**
- **4.2 · THE TURBINE HALL**
- **4.3 · THE CONTROL SPINE**
- **4.4 · THE HEART**

Au fond de STRATA, le cœur du réacteur bat à contretemps, et toutes les machines au-dessus suivent son rythme. Remettez le cœur en mesure et tout le complexe se réveillera.

SECTEUR 4.1 · THE CORE RING

PACK 4



MOT DE PASSE

F G K B

saisir au menu PASSWORD (tous les noyaux précédents trouvés). départ sans noyaux : **BSFB**

OBJECTIFS

1. Accordeur : garer le robot (« TUNER: PARK THE ROBOT »)
2. Salle de contrôle : sortie (« CONTROL ROOM: EXIT »)

- départ
- pièce
- faux mur
- ingénieur
- élément mobile
- parcours
- noyau
- panneau / interrupteur
- sortie

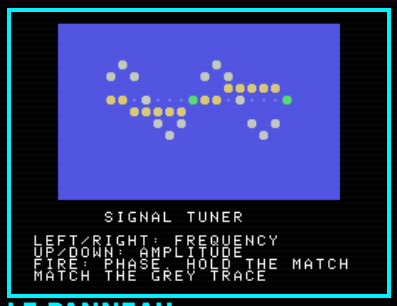
LE PARCOURS

1. (7, 27) pousser le faux mur, face à l'est
2. (10, 26) ramasser : noyau de données
3. (20, 4) pousser le faux mur, face au nord
4. (21, 1) ramasser : noyau de données
5. (25, 15) panneau (accordeur de signal), face à l'est
6. (30, 28) ramasser : noyau de données
7. (24, 29) sortie, face au sud
8. (24, 29) franchir la sortie : secteur terminé

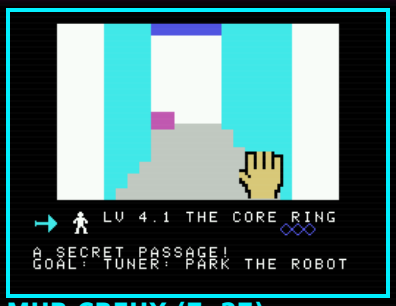
PUZZLE CLINIC : ACCORDEUR DE SIGNAL (26, 15)

La règle. Amener la trace jaune sur la grise : gauche/droite règle la fréquence (une note de do à do par cran), haut/bas l'amplitude, tir décale la phase d'un huitième. Quand les traces se confondent elles deviennent vertes : ne plus toucher le joystick pendant une seconde (la jauge se remplit).

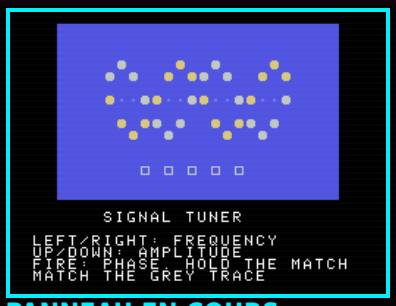
La solution. Réglage de ce panneau : fréquence 2, amplitude 3, phase 5 (soit 5 tirs depuis le départ).



LE PANNEAU



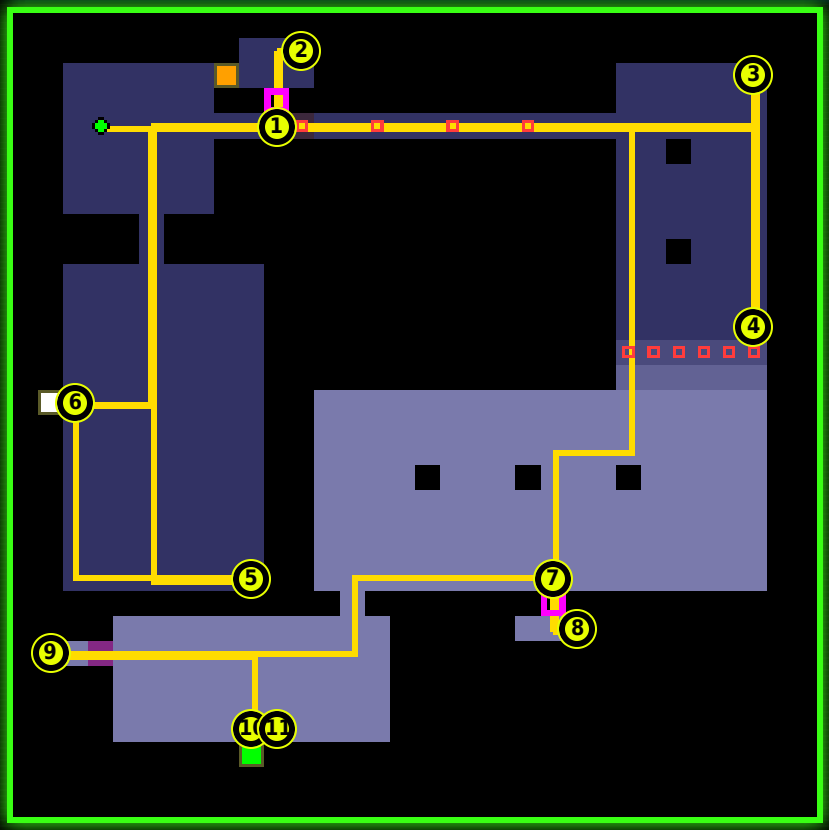
MUR CREUX (7, 27)



PANNEAU EN COURS

SECTEUR 4.2 · THE TURBINE HALL

PACK 4



MOT DE PASSE

J L G C

saisir au menu PASSWORD (tous les noyaux précédents trouvés). départ sans noyaux : **BDFC**

OBJECTIFS

1. Trouver 3 fusibles (« FIND 3 FUSES »)
2. Relais mémoire : l'escalier (« MEMORY RELAY: STAIRS »)
3. Salle des commandes : la sortie (« SWITCHROOM: THE EXIT »)

- départ
- pièce
- faux mur
- ingénieur
- élément mobile
- parcours
- noyau
- panneau / interrupteur
- sortie

LE PARCOURS

1. (10, 4) pousser le faux mur, face au nord
2. (11, 1) ramasser : noyau de données
3. (29, 2) ramasser : fusible
4. (29, 12) ramasser : fusible
5. (9, 22) ramasser : fusible
6. (2, 15) panneau (relais mémoire), face à l'ouest
7. (21, 22) pousser le faux mur, face au sud
8. (22, 24) ramasser : noyau de données
9. (1, 25) ramasser : noyau de données
10. (9, 28) sortie, face au sud
11. (9, 28) franchir la sortie : secteur terminé

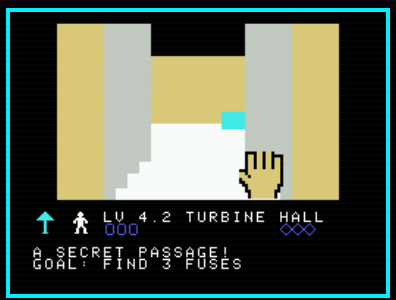
PUZZLE CLINIC : RELAIS MÉMOIRE (1, 15)

La règle. Regarder les relais s'allumer (chacun a sa note : haut do, droite mi, bas sol, gauche do aigu), puis les rejouer au joystick. Manches de 3, 4, 5 et 6 relais : chaque manche reprend le début de la même suite. Une erreur rejoue la manche.

La solution. Suite complète de ce panneau : haut, bas, droite, gauche, droite, haut.



LE PANNEAU



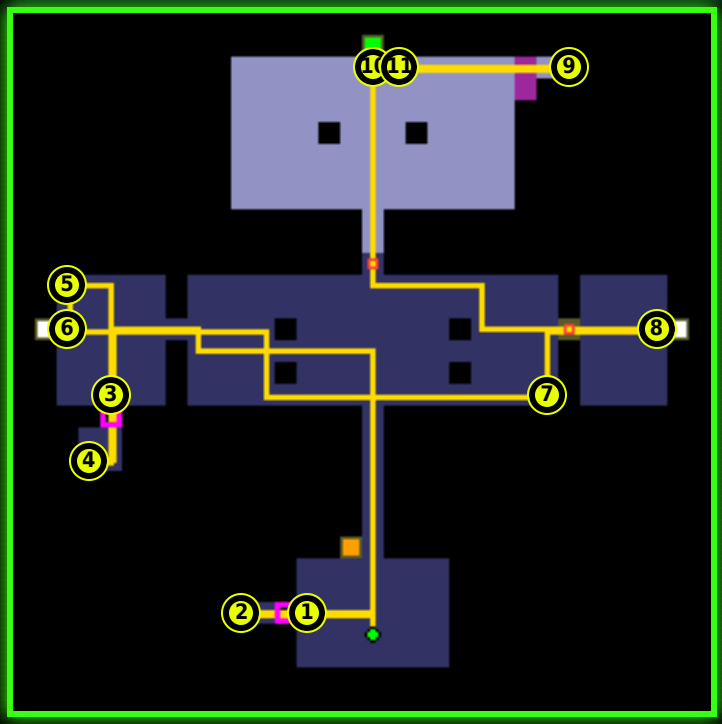
MUR CREUX (10, 4)



PANNEAU EN COURS

SECTEUR 4.3 · THE CONTROL SPINE

PACK 4



MOT DE PASSE

NQMD

saisir au menu PASSWORD (tous les noyaux précédents trouvés). départ sans noyaux : **BJFD**

OBJECTIFS

1. Serrure à code : garer le robot (« CODE LOCK: PARK ROBOT »)
2. Trouver 2 fusibles (« FIND 2 FUSES »)
3. Accordeur : ascenseur de l'épine (« TUNER: SPINE LIFT »)
4. Galerie de sortie (« EXIT GALLERY »)

- départ
- pièce
- faux mur
- ingénieur
- élément mobile
- parcours
- noyau
- panneau / interrupteur
- sortie

LE PARCOURS

1. (13, 27) pousser le faux mur, face à l'ouest
2. (10, 27) ramasser : noyau de données
3. (4, 17) pousser le faux mur, face au sud
4. (3, 20) ramasser : noyau de données
5. (2, 12) ramasser : fusible
6. (2, 14) panneau (serrure à code), face à l'ouest
7. (24, 17) ramasser : fusible
8. (29, 14) panneau (accordeur de signal), face à l'est
9. (25, 2) ramasser : noyau de données (attendre 1 temps)
10. (16, 2) sortie, face au nord
11. (16, 2) franchir la sortie : secteur terminé

PUZZLE CLINIC : SERRURE À CODE (1, 14)

La règle. Trois dés de 1 à 6. Haut/bas change la face, gauche/droite change de dé, tir essaie le code. Après chaque essai : un voyant vert par face au bon endroit, un jaune par bonne face au mauvais endroit. Six essais, puis la serrure se réinitialise (même code).

La méthode. essayer 1-1-2, puis 3-3-4, puis 5-5-6 pour savoir quelles faces existent, et placer avec les verts ; la stratégie optimale ouvre tout code en 5 essais.

La solution. Code de ce panneau : 4-1-6.

PUZZLE CLINIC : ACCORDEUR DE SIGNAL (30, 14)

La règle. Amener la trace jaune sur la grise : gauche/droite règle la fréquence (une note de do à do par cran), haut/bas l'amplitude, tir décale la phase d'un huitième. Quand les traces se confondent elles deviennent vertes : ne plus toucher le joystick pendant une seconde (la jauge se remplit).

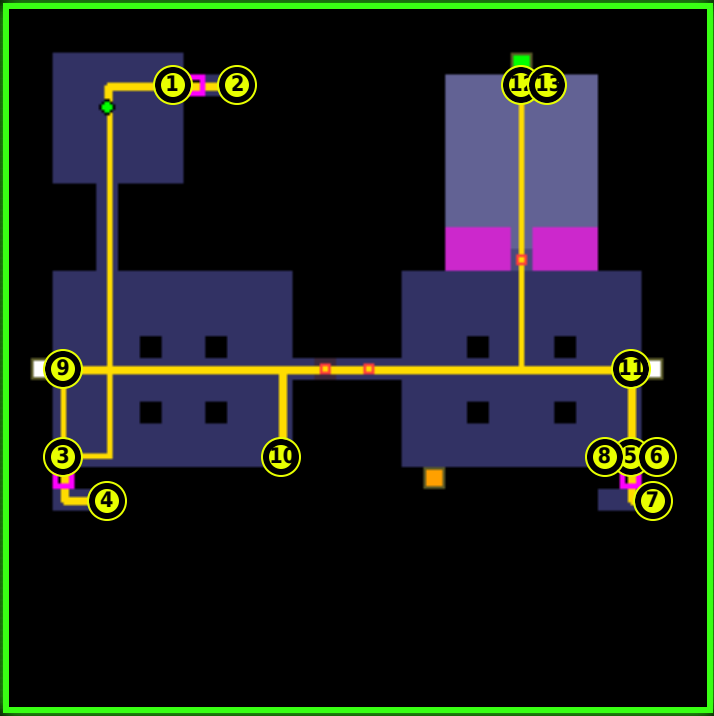
La solution. Réglage de ce panneau : fréquence 3, amplitude 2, phase 2 (soit 2 tirs depuis le départ).



LE PANNEAU

SECTEUR 4.4 · THE HEART

PACK 4



MOT DE PASSE

S B S F

saisir au menu PASSWORD (tous les noyaux précédents trouvés). départ sans noyaux : **FNFF**

OBJECTIFS

1. Relais mémoire : le battement (« MEMORY RELAY: THE BEAT »)
2. Trouver 2 fusibles (« FIND 2 FUSES »)
3. Refroidissement : calmer le cœur (« COOLANT: CALM THE CORE »)
4. Le cœur : rentrer à la maison (« THE HEART: GO HOME »)

- départ
- pièce
- faux mur
- ingénieur
- élément mobile
- parcours
- noyau
- panneau / interrupteur
- sortie

LE PARCOURS

1. (7, 3) pousser le faux mur, face à l'est
2. (10, 3) ramasser : noyau de données
3. (2, 20) pousser le faux mur, face au sud
4. (4, 22) ramasser : noyau de données
5. (28, 20) ramasser : fusible
6. (28, 20) pousser le faux mur, face au sud
7. (29, 22) ramasser : noyau de données
8. (28, 20) ramasser : fusible
9. (2, 16) panneau (relais mémoire), face à l'ouest
10. (12, 20) ramasser : fusible
11. (28, 16) panneau (boucle de refroidissement), face à l'est
12. (23, 3) sortie, face au nord
13. (23, 3) franchir la sortie : secteur terminé

PUZZLE CLINIC : RELAIS MÉMOIRE (1, 16)

La règle. Regarder les relais s'allumer (chacun a sa note : haut do, droite mi, bas sol, gauche do aigu), puis les rejouer au joystick. Manches de 3, 4, 5 et 6 relais : chaque manche reprend le début de la même suite. Une erreur rejoue la manche.

La solution. Suite complète de ce panneau : gauche, droite, droite, bas, haut, gauche.

PUZZLE CLINIC : BOUCLE DE REFROIDISSEMENT (29, 16)

La règle. Trois réservoirs de 8, 5 et 3 unités, au départ 0/5/3. Tir sur un réservoir puis tir sur un autre : on verse jusqu'à vider le premier ou remplir le second. But : 1 unité dans le réservoir 3 (flèche). 6 versements au plus, sinon surchauffe et même départ.

La solution. Solution la plus courte (4 versements, niveaux après chaque versement) : 2→1 (5/0/3); 3→2 (5/3/0); 1→3 (2/3/3); 3→2 (2/5/1).



LE PANNEAU



MUR CREUX (7, 3)

LES 48 NOYAUX DE DONNÉES

SECTEUR	POSITION	COMMENT
1.1	(1, 25)	faux mur (3, 26)
1.1	(14, 8)	faux mur (16, 7)
1.1	(24, 21)	niche, passage bas (accroupi)
1.2	(10, 8)	niche, passage bas (accroupi)
1.2	(2, 23)	faux mur (2, 25)
1.2	(24, 19)	niche, passage bas (accroupi)
1.3	(2, 23)	faux mur (2, 25)
1.3	(24, 29)	niche, passage bas (accroupi)
1.3	(30, 3)	niche, passage bas (accroupi)
1.4	(16, 2)	faux mur (13, 2)
1.4	(26, 30)	niche, passage bas (accroupi)
1.4	(12, 23)	faux mur (11, 22)
2.1	(1, 26)	faux mur (2, 27)
2.1	(13, 7)	faux mur (11, 7)
2.1	(26, 17)	niche, passage bas (accroupi)
2.2	(30, 28)	faux mur (29, 27)
2.2	(12, 21)	niche, passage bas (accroupi)
2.2	(10, 2)	niche, passage bas (accroupi)
2.3	(27, 20)	faux mur (25, 20)
2.3	(2, 23)	niche, passage bas (accroupi)
2.3	(5, 2)	faux mur (5, 4)
2.4	(11, 3)	faux mur (9, 3)
2.4	(20, 11)	faux mur (18, 11)
2.4	(20, 27)	niche, passage bas (accroupi)

SECTEUR	POSITION	COMMENT
3.1	(1, 26)	faux mur (2, 27)
3.1	(15, 13)	faux mur (13, 13)
3.1	(9, 1)	niche, passage bas (accroupi)
3.2	(11, 27)	faux mur (9, 27)
3.2	(2, 3)	faux mur (4, 3)
3.2	(25, 2)	niche, passage bas (accroupi)
3.3	(2, 11)	faux mur (2, 13)
3.3	(13, 1)	faux mur (14, 2)
3.3	(16, 30)	faux mur (14, 29) · DEV ROOM
3.4	(11, 4)	faux mur (9, 4)
3.4	(2, 23)	faux mur (2, 21)
3.4	(27, 7)	niche, passage bas (accroupi)
4.1	(10, 26)	faux mur (8, 27) · journal
4.1	(21, 1)	faux mur (20, 3) · journal
4.1	(30, 28)	niche, passage bas (accroupi) · journal
4.2	(11, 1)	faux mur (10, 3) · journal
4.2	(1, 25)	niche, passage bas (accroupi) · journal
4.2	(22, 24)	faux mur (21, 23) · journal
4.3	(10, 27)	faux mur (12, 27) · journal
4.3	(3, 20)	faux mur (4, 18) · journal
4.3	(25, 2)	niche, passage bas (accroupi) · journal
4.4	(10, 3)	faux mur (8, 3) · journal
4.4	(4, 22)	faux mur (2, 21) · journal
4.4	(29, 22)	faux mur (28, 21) · journal

Salle des développeurs : secteur 3.3, faux mur en (14, 29) poussé depuis (14, 28). Le noyau affiche « DEV ROOM: AMY & CLAUDE 2026 ». Les 12 noyaux du pack 4 affichent les journaux des équipes.

TOUS LES MOTS DE PASSE

16

SECTEUR	NOM	TOUS LES NOYAUX	AUCUN NOYAU
1.1	THE FOUNDRY	KSFQ	KSFQ
1.2	THE GALLERIES	PDBR	KDFR
1.3	THE RESERVOIRS	TJHS	KJFS
1.4	THE MACHINE HALL	DNNT	JNFT
2.1	THE INTAKE	JSTL	JSFL
2.2	THE COLD ROOMS	NDQM	JDFM
2.3	THE FREEZER CORE	MFCN	JJFN
2.4	THE CRYO VAULT	RKJP	CNFP
3.1	THE MINE SHAFT	BPPG	CSFG
3.2	FLOODED WORKS	GTLH	CDFH
3.3	THE ORE CRUSHERS	LFRJ	CJFJ
3.4	THE DEEP SEAM	TBDK	BNFK
4.1	THE CORE RING	FGKB	BSFB
4.2	THE TURBINE HALL	JLGC	BDFC
4.3	THE CONTROL SPINE	NQMD	BJFD
4.4	THE HEART	SBSF	FNFF

LA FIN SECRÈTE

48 / 48



Trouvez les 48 noyaux de données (3 par secteur). L'écran de fin affiche alors « DATA CORES FOUND 48 OF 48 » suivi de la ligne secrète « ALL CORES FOUND: IT SINGS! ». Les noyaux trouvés avant un mot de passe sont reportés par ce mot de passe (colonne « tous les noyaux »).

STRATA est un jeu original d'Amy & Claude, 2026, pour ColecoVision MegaCart (Amy Studio).