

Headhunter FAQ/Walkthrough (French)

by ADK

Updated to vFinal on Nov 8, 2004

HEAD HUNTER LE GUIDE FRANCOPHONE PAR ADK :

Certains canadiens me l'ont réclamé, et je n'ai eu du temps pour le faire que seulement maintenant. Je sais c'est un peu tard mais mieux vaut tard que jamais.

Site : <http://www.dimensions-sega.fr.st>

E mail : advanced_knight@yahoo.fr

Programme :

- 1 Revue complète
- 2 Les personnages
- 3 Les contrôles
- 4 Les armes du jeu
- 5 Les licences de Leila
- 6 Le guide du cd 1
- 7 Le guide du cd 2
- 8 Secrets
- 9 Crédits

1 Revue complète :

Après un an de patience, j'ai enfin pu jouer à Head Hunter. La principale description du jeu à l'époque était alléchante, Metal Gear Solid avec les phases de moto de Shenmue. Un mode online pour s'affronter entre chasseurs de prime était prévu également. Il a été supprimé. J'ai joué aux phases de moto de Shenmue et je n'ai pas aimé. C'est donc assez craintif mais toujours aussi emballé que j'allume la console. Le jeu commence par des nouvelles filmées dans le style de celles de Robocop. Je commence le jeu et après seulement 5 minutes de jeu je suis certain de jouer avec une bombe. Head hunter est l'und e ces rares jeux dont vous pourrez dire, « il est ultime » sans y jouer entièrement. Tout comme pour Skies of Arkadia ou Illbleed il est impossible d'entendre dire de ce jeu que c'est une boue.

La présentation est excellente. Les européens semblent affectionner le 4X Movie puisqu'ils peuvent en mettre un maximum dans un jeu. Les films sont de bonne qualité. Les vidéos ne sont pas plein écran mais sur une 16/9, agrandissez le format et regardez. Au contraire d'Alone In the Dark 4 vous apercevrez quand même de la pixellisation quand les personnages bougent trop vite ou quand l'angle de vue change trop vite. J'ai fermé les yeux car ça arrive rarement. Les 2 GD sont remplis de vidéo.

Les graphismes m'ont énormément surpris. La zone de jeu est très grande et très bien pensée. La cité de Los Angeles m'a fait pensé à celle du jeu d'arcade Harley Davidson and LA Riders. Les scènes de moto son réellement intéressantes. Les sprites sont énormes et variés et le trafic est parfois intense. Vous conduirez de jour la plupart du temps mais vous verrez quand même l'après midi et aussi la nuit. Les voitures ont même tendance à bouger aléatoirement comme dans la réalité. Les ennemis sont nombreux et l'intelligence artificielle plutôt bonne. Les boss sont énormes et bougent très vite. Ils s'offrent le luxe d'être originaux. Les graphismes sont extrêmement colorés et rappellent un grand nombre de jeux (Max Payne, Sin, Undercover AD 2025, Crazy Taxi pour ne citer qu'eux). En plus de cela, les textures sont particulièrement fines et non pixélisées. Même le taux de rafraîchissement en temps réel est minimisé pour le

confort visuel.

L'animation est aussi complexe que les graphismes à décrire. En moto tout comme à pied, le jeu n'est pas en 60 fps. En moto, c'est un moteur complètement original auquel nous avons droit, et il est très très rapide. L'animation est fluide et le jeu ne ralentit jamais. Durant les phases d'action le jeu fera pensé à Illbleed pour le déplacement du personnage principal. Les autres acteurs bougent comme dans des jeux d'infiltration. Transparence et effets de lumières sont de la fête. On peut voir pas mal de détails comme lorsque Jack approche du feu sont présents. Les interactions avec le décor sont possibles, le jeu est assez réaliste pour cela. L'utilisation des trousse de soins n'est pas abusive. Il faudra jouer prudemment à Head Hunter, comme un vrai chasseur de prime somme toutes.

Le son réalisé par Noisebox est excellent. J'aime absolument toutes les musiques. Les musiques des boss sont superbes et celles des stages ou de la phase de moto ne sont pas en reste. Le plus surprenant est qu'elles ont toutes un côté hollywoodien (c'est-à-dire comme si le jeu était composé pour un film) un peu comme lorsque Sony développait des jeux sur Méga CD. Illbleed et Sonic ont un concurrent de poids sur Dreamcast pour le concours de la meilleure bande son. Les effets sonores sont bons et les voix sont géniales. Les acteurs se sont donnés à fond, les garçons comme les filles, et rien n'a été laissé au hasard. La traduction dans les sous titres est très bonne (à de rares exceptions près) ce qui rend le jeu très compréhensible.

Il nous reste à parler des contrôles. Autant vous le dire, ce jeu n'est pas le seul jeu d'infiltration de la dreamcast. SI vous en doutez jouez donc à Oméga Squad ou à Rainbow Six, à Undercover ou bien à Tomb Raider Chronicles. Ceci dit, le jeu est bien supérieur à ses concurrents. Etrangler un homme est bien rendu, se coller au mur est réaliste. Metal Gear était la référence, en ce qui me concerne il a fait son temps. Head Hunter est bien plus fun et plus intéressant. Les scènes de moto et la possibilité d'envisager le jeu comme un jeu d'action si on ne souhaite pas s'infiltrer l'écarte du statut de clone. Le jeu surpasse largement celui dont il se retrouve concurrent. Les phases de moto demanderont un minimum de pratique et ensuite tout ira bien.

Head Hunter est le jeu complet et parfaitement réalisé que j'espérai. C'est vrai que depuis Illbleed je ne m'étais pas vraiment éclaté avec un jeu mais là l'expérience est unique. L'histoire est prenante et vous jouerez pas mal d'heures avant de le finir. Les 2 GD sont pleins et font pratiquement la même longueur. Pour une fois le jeu est bien équilibré. Attention le jeu ne fonctionnera correctement que sur un dreamcast européenne, sur les autres il sera extrêmement bugué. Pour conclure, achetez ce jeu où vous le regretterez pour le restant de vos jours.

PRESENTATION : 18/20

GRAPHISMES : 20/20

ANIMATION : 19/20

SON : 20/20

MANIABILITE : 17/20

INTERET : 19/20

NOTE FINALE : 99%

Head « ADK » Hunter.

2 Les personnages :

Je m'étais payé un bon délire parce que les personnages semblaient tout droit

tirés d'autres jeux vidéos. Jack est pratiquement le héros de Fighting force 2, Angela, n'est autre que Sarah, Albert Einstein est représenté par Zweiberg tandis que Alan Sharpe n'est autre qu'Alec Baldwin. Bref, je vais faire plus court dans ce guide en ne mettant que le profile des personnages et non le CV fictif que j'avais inventé en anglais.

JACK WADE :

C'est un solide chasseur de prime. Dans le jeu il souffre d'amnésie passive. Il se souvient de pas mal de détails mais il sait qu'à présent il doit prouver qu'il est toujours le meilleur des chasseurs de prime de la ville. Il devra élucider le mystère de la mort de Christopher Stern. Il est très résistant et pourra utiliser de nombreuses armes.

ANGELA STERN :

Elle a obtenu un diplôme d'une école de combat. Son père voulait qu'elle sache se défendre aussi bien qu'un homme. Elle a toujours souffert du fait que son père souhaitait avoir un fils et non une fille. Pourtant il s'adorait tous les deux. C'est un personnage facile à contrôler et rapide. Elle peut utiliser de nombreuses armes et puis c'est la seule femme du jeu. Elle tombera amoureuse de Jack vers la fin du jeu.

HANK REDWOOD :

Tiré de Dead or Alive, ce motard est le concurrent le plus sérieux de Jack en terme de chasseurs de primes. Il hait Jack et ces probablement ses sentiments qui le perdront. Il aura l'opportunité de défier Jack en duel et il faudra le tuer pour lui faire admettre qu'il est moins fort.

ALAN SHARPE :

Voilà l'archétype du gars que je déteste. Il est riche et puissant mais il se vante beaucoup trop. Au lieu d'être discret et posé, il est médiatisé et se pense indispensable à la vie des gens. Alan est corrompu par le pouvoir de l'argent et il sera trahit de façon inattendue. Dommage, je lui aurai bien collé une raclée.

LE CHEF HAWKE :

Il sera là pour informer Jack et pour l'aider. Au contraire des autres flics dans les jeux, il n'est pas corrompu. Il aidera Jack du mieux qu'il peut.

LE DOCTEUR ERNST ZWEIBERG :

Il a inventé le premier processeur capable de contrôler le cerveau humain d'un criminel. Avec l'aide de l'ACN, il a étendu sa technologie aux prisons et aux gens qualifiés de mauvais ou dangereux. Il a cependant un projet secret qui là encore révélera la façon la plus simple de corrompre un génie.

DON FULCI :

C'est le parrain dans la mafia. A part cela, il fera des apparitions à la télévision et vous aurez une bonne surprise en découvrant de qui il s'agit. Je n'en dirai pas plus parce que ce personnage reste quand même abstrait dans le jeu.

GREYWOLF :

C'est le deuxième boss du jeu. Il court vite et possède une arme puissante. Greywolf n'est pourtant pas aussi mauvais qu'il en a l'air et finira même par aider Jack dans sa quête. Il finit tuer par les méchants du jeu. Dommage.

RAMIREZ :

C'est un cowboy fou. Il est mauvais et pourri jusqu'à la moelle. Vous ne devriez avoir aucun scrupule à le tuer.

ADAM :

C'est le dernier boss du jeu. Il faudra le vaincre 3 fois, dont une avec Angéla. Il est assez dur à vaincre.

BILL WEAVERLY :

C'est le journaliste le plus populaire de ABCBS NEWS. Il me rappelle le journaliste de Robocop.

KATE GLOSS :

Aux côtés de Bill, elle donne la meilleur des informations possible mais pas forcément la véritable.

3 Les contrôles :

PHASE DE MOTO :

R = Accélération

L = Freiner

Utilisez le stick analogique pour bouger en ville.

B pour descendre ou monter sur votre moto.

PHASE D'ACTION :

Mode Aventure :

Le stick analogique pour se déplacer.

A pour interagir avec le décor.

B pour faire un roulé boulé.

Y pour se coller au mur.

L pour se baisser.

Exemples :

1) Pressez L pour vous baisser, puis bougez avec le stick analogique et pressez B pour vous déplacer d'une caisse à l'autre

2) Quand vous êtes collé au mur, une fois à l'angle du mur, pressez gauche (ou droite) avec le stick analogique pour jeter un coup d'œil rapide sur le couloir suivant.

Mode Pistolet :

R pour sortir son pistolet.

A pour tirer.

X pour changer de cible.

Pendant une phase de pistolet, il sera possible d'utiliser tous les mouvements d'une phase aventure et même de les combiner en faisant se cacher (L) puis se lever et tirer.

Autres mouvements :

Etranglement :

Marchez silencieusement derrière un homme. Quand vous êtes aligné avec lui appuyez sur R pour passer en mode attaque. Jack prend la position d'un étrangleur. Approchez vous de la victime et appuyez sur A pour la finir.

Vous pourrez en de rares occasions pousser des caisses en utilisant le stick analogique.

Vous pourrez grimper sur des caisses que vous aurez poussées ou qui éventuellement bloquent le chemin.

Menu Pause :

Utilisez la croix pour vous déplacer dans ce menu.
Appuyez sur L ou R pour changer de menus (ou utiliser le stick analogique).

4 Les armes du jeu :

J'ai gardé les noms en anglais pour les armes. En français de toutes façons c'est assez étrange.

Stimulator Automatic : pistolet ENP , porté par les policiers de l'ACN. C'est une arme assez versatile mais qui est très utile. Tous les chasseurs de primes en ont un. Il est possible de l'améliorer pour en faire une arme avec un meilleur chargeur et une plus grande puissance de feu.

Scorpion Neurostunner : Petit et silencieux avec des munitions modifiées ENP qui perturbe les signaux envoyés au cerveau ou par le cerveau rendant la victime incapable de bouger. Il aura besoin d'une courte période de charge entre deux tirs. Utile en situation d'infiltration.

Regulator : C'est mon arme favorite. En un coup et en combat rapproché vous pouvez tuer un homme. Ce fusil peut faire des combos si deux hommes sont près et relativement alignés. C'est assez rare.

Uzi : Beaucoup de balles comme à l'accoutumée, mais une arme peu efficace. Vous pouvez couvrir un partenaire avec ça mais c'est tout. Seulement voilà, dans le jeu vous êtes tout seul.

Lance roquette : Très limité, 4 balles livrées plus 4 autres en tout dans le jeu. Cette arme est excellente pour deux raisons : Elle est puissante et elle vise une cible ce qui est original pour ce genre d'armes.

Resonator grenade (grenade à résonance) : Des grenades ENP qui génère des sons par vague ayant pour effet une explosion mais sans dégâts sur l'organisme non vivant. Les organismes vivants subiront de graves pertes neuronales.

Proximity Mine : Des mines ENP avec le meilleur de la technologie d'infiltration ce qui les rend virtuellement invisible. La mine explose quand quelqu'un s'en approche puisqu'elle est dotée d'un détecteur de mouvement.

Le Leurre (decoy shells) : Pour faire diversion.

5 Les licences de Leila :

ACN = Anti Crime Network

ENP = Electric Neural Projectile

LEILA = Law Enforcement and License Approval

Licence C : Permet de devenir un chasseur de prime. Elle donne le droit de porter une grenade et des armes. Dans le casier C il y aura un pistolet, quelques grenades et des leurres.

Licence B : Permet à un chasseur de primes d'accéder au quartier sud de la ville où se trouve la banque millénium. C'est plus pour une raison de sécurité qu'autre chose. Dans le casier B se trouve le neuro stunner, le régulator et une ceinture.

Licence A : Permet à un chasseur de prime d'accéder à la plupart des quartiers et surtout à la banque de données de Leila et aux fichiers classés secrets.

Dans le casier A se trouvent le uzi et des munitions.

Licence AAA : Permet à un chasseur de prime d'accéder au laboratoire de Biotech qui est l'immeuble le plus protégé de la ville. Dans le casier AAA se trouvent le lance roquette, les lunettes infra rouges et une armure de combat.

Licence étoilée : le meilleur des chasseurs de primes seulement mais pas forcément un détenteur de la licence AAA. Le casier étoilé est une véritable caverne d'ali baba.

6 Le guide du cd 1 :

Astuce générale : Ne sauvegardez pas durant une phase de moto ou vous le regretterez.

Vous avez le choix de jouer le tutorial ou de le zapper. Je vous conseille de l'essayer.

Phase 1 : Ouvrez une porte.

Phase 2 : Tirez sur un ennemi.

Phase 3 : Tirez sur des cibles en mouvement.

Phase 4 : Tirez sur des éléments du décor

Phase 5 : Appuyer sur Y pour passer en wall mode, faites le sur le mur de gauche puis tirez sur le tonneau.

Phase 6 : Baissez vous et roulez d'une caisse à l'autre pour atteindre la sortie.

FMV :

Jack est sur le billard. Il se lève et s'échappe.

EVASION :

Je vous suggère de courir vers la sortie sans vous occuper des méchants. Ne perdez pas de temps à leur tirer dessus.

FMV :

1) Jack sort du laboratoire de Biotech et tombe par terre.

2) Jack se réveille à l'hôpital mais il a perdu la mémoire. Le docteur lui parle de son amnésie. Le chef Hawke puis Angéla Stern passent le voir. Angéla veut le recruter pour faire la lumière sur le meurtre de son père. Jack accepte.

3) Dans la maison d'Angéla, Jack entre dans la salle à manger.

LA MAISON DES STERN :

1) Lisez 2 fichiers près d'Angéla.

2) Regardez le diplôme d'Angéla.

3) Sortez de la salle à manger pour trouver de l'adrénaline dans la salle de sport. Retournez dans la salle à manger.

4) Regardez la peinture avec Alan, Angéla et son père, Christopher.

5) Regardez les livres sur la table.

Angéla vous donnera une carte d'accès. Elle vous permet d'utiliser l'ascenseur à côté de la salle à manger.

FMV :

Jack prend la moto et s'offre une balade dans Los Angeles.

SCENE A MOTO DANS LE DISTRICT NORD :

Pour accéder au bureau des licences Leila vous avez besoin de 250 TP. Une fois que vous les avez, Leila apparaîtra sur votre carte. C'est d'ailleurs assez proche de la maison d'Angéla. Il y a un bon endroit pour s'entraîner, à la fin de la ville vous trouverez une zone avec des bouches d'égouts et surtout désertique. Vous pourrez vous entraîner là bas. J'ai appelé cette zone, la zone

d'entraînement.

LE BUREAU DE LEILA :

Entrez.

FMV :

Vous (re)faites connaissance avec Hank Redwood. Curieusement Jack ne l'a pas oublié et il sait que Hank ne l'apprécie pas.

Parlez à la vieille femme à l'accueil pour commencer la VR simulation.

LA LICENCE C DE LEILA :

C-1 : Contrôler une moto : Pour battre le record ne loupez pas le premier virage.

C-2 : Etranglez le premier homme en 3 secondes, zappez les deux suivants et passez en wall mode pour le quatrième. Courez quand il a le dos tourné, marquez une pause avant le cinquième homme puis quittez cette zone.

C-3 : Tuez 4 hommes.

C-4 : Tuez ou zappez les gardes du premier couloir, puis tuez tous les gardes du deuxième couloir.

Statut : Vous avez la licence C, tous les records sont battus et vous avez accès au casier C.

Sauvegardez avant d'ouvrir le casier. Parlez à la femme à l'accueil et ensuite ouvrez le casier C.

FMV :

Vous apprenez par la télé que conduire une moto est dangereux. C'est pourquoi si vous heurtez une voiture avec votre moto vous perdrez des TP.

Parlez au chef Hawke puis à Angéla et vous décidez de vous mettre à la recherche de Greywolf.

SCENE DE MOTO DANS LE DISTRICT NORD :

Cette fois il faut atteindre les 500 TP. Ce ne sera pas facile car à cette heure-ci la circulation est dense. Allez dans la zone d'entraînement que j'ai indiqué (à la sortie de la ville). Vous verrez alors 2 points apparaître sur la carte : le premier c'est le QG du Wolfpack et le second est la station d'essence du Wolfpack. Allez d'abord à la station d'essence.

LA STATION D'ESSENCE DE WOLFPACK :

Introduction : Les 2 informateurs que vous recherchez se sont faits tuer par les hommes du Wolfpack. Il ne vous reste plus qu'à récolter les éventuels indices disponibles.

0) Vous trouvez de l'adrénaline sur la gauche et ce qui semble être une source intarissable de grenades à résonance derrière des caisses (à pousser ou non) sur la droite. Il y a aussi une grenade dans le magasin.

1) Entrez dans le magasin. Vous verrez 2 portes, tout droit et à droite. La porte tout droit est fermée de l'intérieur. Utilisez la porte à droite.

2) Etranglez l'homme. Vous constatez qu'il vous faut une batterie, qu'un câble électrique est défectueux et que le casier est fermé. Prenez la trousse de soin sur la table.

3) Quittez le magasin et allez à gauche. Vous accédez à un autre bouton, celui du lave voiture. Etranglez un homme et tuez son ennemi au pistolet. Attention un troisième homme se montrera. Vous trouverez une batterie et une grenade à

résonance.

4) Utilisez la batterie pour obtenir une pièce. Utilisez la pièce sur le lave voiture. Pressez le bouton. Tuez un homme de plus et découvrez une nouvelle porte. Passez la. Vous trouvez une clé, un levier et une installation électrique. Utilisez le levier pour bouger le moteur. Utilisez la seconde porte dans cette pièce pour débloquer un raccourci vers le garage. Utilisez la clé sur le casier pour obtenir un câble électrique. Réparez l'installation avec ce câble. Bouger à nouveau le moteur. L'élévateur descend. Vous trouvez un extincteur. Utilisez sur la voiture en feu pour pouvoir ouvrir la porte. Jack trouve une barre de fer. Utilisez la barre de fer pour ouvrir la porte des toilettes à droite du magasin. Vous trouvez le second informateur mort. Vous obtenez une carte Amco.

FMV :

Vous rencontrez Greywolf, il vous menace et s'en va.

SCENE DE MOTO DANS LE DISTRICT NORD :

Suivez Greywolf à son QG. Si vous n'avez pas encore les 500 TP c'est le moment de les obtenir.

LE QG DU WOLFPACK :

0) En arrivant tuez l'homme qui patrouille. Ramassez les objets et utilisez la carte Amco sur la porte de gauche pour entrer. Sur la droite se trouve une porte fermée par un système magnétique et un ascenseur dont le contrôle dépend d'une clé.

1) Scène. Etranglez 2 hommes et tuez en 4 autres si vous faites trop de bruit. Vous trouvez une mine, une clé, un talkie-walkie et de l'adrénaline. Utilisez la clé pour activer l'ascenseur.

2) Utilisez l'ascenseur pour aller au deuxième étage. Vous trouvez une trousse de soin et un appareil. Vous aurez besoin d'un objet circulaire.

3) Allez au troisième étage. Scène. Ouvrez une porte pour ramasser un sérum et un fichier. En sortant un homme vous saute dessus, tuez le. Suivez le nouveau chemin et ouvrez la porte.

4) Tuez 2 hommes. Il y a 3 portes. La première est dans le long couloir. Vous voyez une peinture avec un message. Retenez le nombre 1993. Près de la seconde porte, tirez et poussez une caisse pour atteindre une clé (grimpez sur la caisse). Utilisez la clé sur la troisième porte pour trouver un emblème cassé. Répondez à Greywolf avec le talkie (choisissez oui quand on vous le propose). Tuez 2 hommes. Entrez le code 1993 pour ouvrir la porte.

Greywolf vous laisse en compagnie de son lieutenant Bruce.

BOSS : BRUCE

Tirez et faites roulés boulés pour éviter les balles. Bruce meurt.

Ouvrez le casier pour trouver un emblème et un fichier. Lisez le fichier et allez au deuxième étage. Utilisez l'emblème complet sur l'appareil. Entrez la séquence suivante (les croix) :

XOOX

XXXX

OXXO

XOOX

Utilisez l'emblème sur la troisième porte de la salle de conférence pour ouvrir la porte vers le toit.

BOSS : GREYWOLF

Poursuivez le et tirez sur lui au pistolet. Si vous êtes rapide Greywolf n'aura pas le temps de vous tirer dessus. Evitez de lui faire face. Vous pouvez aussi poser quelques mines.

FMV :

Les nouvelles et la pub pour le X Must. Parlez au chef Hawke. Il vous dit que vous aurez besoin de la licence B de Leila.

Prenez les armes dans la petite salle avant de partir.

SCENE DE MOTO DANS LE DISTRICT NORD :

Allez au bureau de Leila. Passez la licence B.

B-1 : En moto : Suivez la flèche sans jamais toucher un seul mur.

B-2 : Utilisez un leurre sur le premier homme, courez et étranglez celui qui est droit devant vous, courez et étranglez celui sur la gauche et sortez.

B-3 : Tuez 6 gardes.

B-4 : Salle 1 : Poussez la caisse et tirez sur le tonneau.

Salle 2 : 3 hommes, tuez les par surprise avec le regulator.

Salle 3 : 4 hommes, même technique que précédemment.

Statut : Licence B obtenue, records battus, accès au casier B.

Sauvegardez avant de prendre les armes du casier B. Parlez au chef Hawke et obtenez la permission d'intercepter les criminels.

SCENE DE MOTO DANS LE DISTRICT SUD :

Allez au district sud et gagnez 800 TP. Normalement et dû aux problème à la banque il n'y a actuellement pas de voitures dans ce quartier. Il faudra ensuite trouver un autre moyen d'entrer dans la banque.

FMV :

Angéla a été kidnappée. Hawke vous donne le moyen d'entrer dans la banque, par les égouts. Il faudra aussi sauver les otages (mais en fin de compte, vous ne sauverez personne).

SCENE DE MOTO DANS LE DISTRICT SUD :

Allez à gauche de la banque pour accéder aux égouts.

LES EGOUTS :

0) Tuez 2 hommes et utilisez l'échelle. Angéla vous contacte. Il faut la trouver en suivant le signal émis par sa montre (son VM).

PALMERA MALL B2 :

1) Tuez 3 hommes. Avancez et tirez sur celui qui a un régulateur en premier.

2) Cachez vous jusqu'à ce que les deux hommes aillent dans la direction opposée. Etranglez les et vous irez au B1.

PALMERA MALL B1 :

Il y a un piège ici. Dès que vous approchez de la voiture noire, une alarme va retentir. Tuez 2 hommes pour accéder aux escaliers.

PALMERA MALL 1F :

Retenez bien la présence d'une porte qui donne sur une nouvelle partie du sous sol. Allez au premier étage. Vous trouvez de l'adrénaline et des munitions.

Trouvez une salle avec un meuble que vous pourrez bouger. Utilisez le nouveau chemin. Allez à la fin du couloir et écoutez la conversation.

FMV :

Vous entendez parler du projet millénium et vous voyez Ramirez le cyber cowboy.

Retournez sur vos pas, tuez des hommes et obtenez une carte et un fichier. En sortant tuez 2 hommes. Retournez aux escaliers. Cette fois utilisez la porte qui donne sur le sous sol.

SOUS SOL :

Tirez sur un homme à votre arrivée. Tuez en 2 autres. Vous pouvez ramassez des munitions. Poussez une caisse pour accéder aux égouts. Tuez un homme et insérez la carte trouvée précédemment. Retournez au premier étage de Palmera Mall, là où vous avez trouvé cette carte et appuyez sur le bouton qui ouvre la porte vers la zone commerçante.

ZONE COMMERCANTE :

Etranglez 3 hommes.

- 1) Cachez vous derrière le premier pilier, baissez vous et approchez de l'homme pour l'étrangler.
- 2) Le second patrouille autour de la place carrée, facile de le surprendre donc.
- 3) Le dernier est dans une direction opposée.

Cherchez ensuite un ascenseur avec un container dedans. Poussez le en dehors de l'ascenseur et montez au deuxième étage.

PALMERA MALL 2F :

Etranglez 2 hommes. Vous pouvez ouvrir un raccourci en utilisant la première porte. La deuxième vous emmène aux escaliers et la troisième à des objets. Ouvrez l'ascenseur.

FMV :

Vous avez trouvé Angéla. Jack décide de trouver une corde pour la hisser.

Utilisez le tuyau des pompiers près de l'ascenseur.

FMV :

Angéla est sauvée. Il faut courir après les terroristes. Vous entendez un grand bruit. Angéla est sauvée mais Jack devra trouver un autre moyen de sortir. En plus, les policiers de l'ACN sont dans l'immeuble et vous ne pouvez utiliser sur eux que le Neuro Stunner.

Retournez aux égouts en utilisant le sous sol. En chemin vous verrez des policiers, mais zappez les. Seul un policier devra être neutralisé pour atteindre les égouts. Une fois dans les égouts dirigez vous vers la prochaine zone de jeu.

LA BANQUE MILLENIUM :

0) Tuez 3 hommes et cherchez une échelle pour entrer dans la banque.

1) Ramassez les objets et tuez 3 hommes dans la banque. Utilisez la caméra, vous verrez Ramirez dans la zone de haute sécurité. Pressez le bouton que vous voyez.

2) Allez dans la nouvelle pièce et ramassez l'adrénaline sur la table. Approchez vous de la porte.

FMV :

Ramirez vous dit que vous ne l'attraperez jamais. Il vous envoie ses araignées robots pour vous tuer.

BOSS : LES ARAIGNEES

Il faut tirez sur une araignée et une fois qu'elle est paralysée, cliquez dessus pour la contrôler. Utilisez A pour sauter sur la porte. En explosant, l'araignée diminuera la résistance de la porte mais attention parfois une autre araignée pourra vous intercepter, il faudra absolument sauter sur la porte pour l'affaiblir. Les araignées arrivent par 3.

FMV :

Ramirez ne parlera pas.

Utilisez le sérum sur lui.

FMV :

Ramirez se décide à parler. Après avoir obtenu vos informations, parlez à Angéla.

Il faudra entrer une série de couleurs pour pirater le système de Don Fulci. Je pense que les combinaisons ne sont pas aléatoires.

Jaune Vert

Vert Jaune

Puis :

Vert Jaune

Bleu Vert

Rouge Jaune

C'est fini. Pour pouvoir avancer dans la jeu il faudra passer la licence A. En chemin vers Leila vous apprendrez que Mr Sharpe vous cherche. Il pense que vous avez tué un des policiers de l'ACN, ce qui est faux vous le savez bien, vous n'avez fait qu'en paralyser un.

LA LICENCE A DE LEILA :

A-1 : En moto, là ça va être très dur. Je vous donne le chemin à employer pour triompher. Suivez les nombres, ils correspondent aux points sur la carte.

| | | | | |
|---|---|--------|---|---|
| 7 | 6 | 5 | 4 | 3 |
| 8 | 9 | 1 | 2 | |
| | | Début. | | |

A-2 : Voici les positions des hommes et le temps qu'il faudra respecter pour battre le record.

| | |
|------------------|-----------------|
| Fin (avant 1'20) | 4 (1 Minute) |
| 3 (40 secondes) | |
| | 2 (20 secondes) |
| 1 (6 secondes) | |

A-3 : Tuez 8 gardes.

A-4 : 1) Tirez sur 3 hommes. Vous pouvez les surprendre et dans ce cas ils ne se défendront pas.

2) Descendez et étranglez 2 hommes. Il est possible de n'en tuer qu'un et d'échapper aux autres en fuyant vers la sortie.

3) Etranglez 3 hommes sans qu'ils vous voient. Vous avez juste à éviter la lumière rouge.

Statut : Licence A obtenue, tous les records sont battus et accès au casier A

Comme d'habitude, sauvegardez avant d'ouvrir le casier.

SCENE DE MOTO DANS LE DISTRICT NORD :

Retournez au QG du Wolfpack. Il vous faut 1300 TP.

LE QG DU WOLFPACK REVISITE :

- 0) Etranglez le policier de l'ACN.
- 1) Avec votre nouvelle carte piratez le code magnétique.
- 2) Utilisez l'échelle pour accéder sur le toit.
- 3) Etranglez 2 types sur le toit. Retournez à la salle de conférence.
- 4) Utilisez la carte pour ouvrir la salle des fichiers. Ca ne marche pas parce qu'il faut remettre le courant dans l'immeuble. Explorez l'immeuble tout en évitant de vous faire tirer comme un lapin.
- 5) Etranglez 3 policiers. Utilisez le gros ascenseur (celui qui ne marchait pas lors de votre première visite).
- 6) Avancez et l'ascenseur va tomber. Etranglez 2 hommes ici. Cherchez une caisse à tirer. Ca vous aidera à atteindre le bouton qui active l'électricité.
- 7) Il y a une porte près du gros ascenseur, ouvrez la. Utilisez le levier pour faire descendre une échelle.
- 8) Courez à l'ascenseur du premier étage. Allez au troisième étage.
- 9) Ouvrez la salle des fichiers. Sauvegardez. Ramassez un fichier, une carte de la ville et le crochet.

FMV :

En plein milieu des nouvelles, Don Fulci pirate la télé. Il annonce que Los Angeles explosera si il ne récupère pas l'argent perdu à cause de Jack. Il a posé 6 bombes dans la ville qu'il faudra désamorcer. Heureusement sur la carte de la ville il y a les positions de ces bombes.

SCENE DE MOTO DANS LE DISTRICT NORD :

IL FAUT DESAMORCER 6 BOMBES :

La première bombe apparaît dans le district nord. Allez y. Entrez dans les égouts gardés par un homme. Vous trouverez une valise avec la bombe. Il faut entrer la bonne séquence :

Exemple : A, gauche et L

Vous êtes limité dans le temps pour entrer une séquence mais n'oubliez pas le chronomètre principal. Le A et le R se ressemblent beaucoup donc faites attention.

La deuxième bombe est dans le district sud. Allez y et ne manquez pas l'entrée du parking qui donne accès aux égouts. Il y a un homme à tuer et la bombe.

La troisième bombe est aussi dans le district sud sous un pont. Dans les égouts prenez le chemin de gauche pour atteindre la bombe et tuer son gardien. Entrez la séquence.

La quatrième bombe est dans le district nord, l'entrée des égouts est dans la zone d'entraînement que je vous ai recommandé plus haut. Il faut passer devant la station d'essence puis allez à l'est et passez entre le poteau et la porte métallique pour atteindre cette zone.

La cinquième bombe est dans un parking. Les égouts deviennent un labyrinthe où il faudra tuer 2 hommes. Trouvez la bombe et sauvez vous. Il reste très peu de temps.

La dernière bombe est près du bureau de Leila. Allez y et entrez dans les égouts. Là encore 2 hommes.

FMV :

Le chef Hawke vous dit que vous êtes le nouveau héros de la ville et qu'il vous aidera à prouver votre innocence. Hank Redwood apparaît alors et vous assomme. Les nouvelles annoncent votre arrestation et que vous êtes envoyé à l'aquadôme. Angéla est inquiète.

FIN DU CD 1.

7 Le guide du cd 2 :

FMV :

Le jeu commence par les nouvelles. Bill et Kate annoncent que Jack va combattre aux côtés des bandits qu'il a arrêtés. Greywolf est le premier à y aller et se fait tuer par la bête dans l'arène. C'est au tour de Jack.

BOSS : GLADIATEUR

Ce boss est long mais facile à vaincre. Il faut patienter dans l'un des cercles et attendre le changement de couleur du cercle puis courir. La foudre va s'abattre. Il faut évidemment que la foudre tombe sur la bestiole qui va tenter de vous sauter dessus si vous ne bougez pas. Quelques policiers vont aussi vous tirer dessus. Dès que le monstre aura perdu plus de 50% de sa barre de vie, 2 hommes vous tireront dessus. Tuez les, attendez dans un cercle puis sauvez vous.

FMV :

- 1) Jack a gagné. Les gardes doivent le tuer. Greywolf arrive et frappe les gardes. Ils s'échappent ensemble.
- 2) Tout le monde sait que Jack est en fuite grâce aux informations.
- 3) Alan vient voir Angéla. Il la menace puis s'en va.

Jack parle à Angéla mais la communication coupe. Angéla décide d'aller sur les quais sauver Jack.

LES QUAIS :

Vous contrôlez Angéla.

- 1) Tuez 2 hommes et allez jusqu'au bouton.
- 2) Dans la seconde partie Etranglez le premier homme puis tirez sur les tonneaux pour tuer le second. Allez tout droit puis à droite pour trouver une grenade résonance.
- 3) Allez à gauche et tuez un homme. Avant d'aller sur le pont prenez la grenade à résonance en allant tout droit puis à gauche. Il y a aussi de l'adrénaline en allant tout droit et à droite. Allez sur le pont.
- 4) Ouvrez la porte sur le pont et allez de l'autre côté des quais.
- 5) Tuez 2 hommes.
- 6) En chemin étranglez un homme. Vous trouvez encore une grenade à résonance. Cherchez une porte pour rentrer dans l'entrepôt. Entrez et vous apprendrez que Jack est à bord du Queen of Heart, un bateau. Tuez 2 hommes, prenez la clé et la trousse de soin. Sortez d'ici et trouvez la porte vers une zone remplie de container. (à gauche, à gauche, à gauche, à la sortie de l'entrepôt.
- 7) Etranglez encore 2 hommes et ouvrez la porte d'un container. Angéla va s'y cacher.

FMV :

Le bateau flotte. Angéla ouvre la porte du container, elle saute mais une lumière l'aveugle. Elle doit se sauver et trouver Jack rapidement.

LE QUEEN OF HEART :

- 1) Rendez vous à la seule porte de cette zone qui voudra bien s'ouvrir et tuez tout le monde en chemin. Utilisez la carte pour trouver cette porte.
- 2) Tuez un homme. Vous ne pouvez pas aller au B1 maintenant, allez à droite puis à gauche. Une fois arrivé aux escaliers, utilisez les pour atteindre le deuxième étage.

3) Allez à gauche pour trouver une grenade et un fichier. Vous verrez un appareil avec 3 slots. Allez à droite et tuez un homme. 2 portes sont fermées. Elles représentent des raccourcis que vous débloquentez plus tard. Dans la chambre du capitaine vous trouverez une trousse de soin, le composant Bêta, un enregistreur de voix et un fichier. Entrez dans la salle de bain pour trouver de l'adrénaline.

4) Allez au troisième étage. Tuez quelques hommes dans la salle à manger. Vous ramasserez pas mal d'objets. Entrez dans la petite pièce pour trouver le composant alpha et un fichier dans le casier. Près de cette pièce se trouve un escalier vers le deuxième étage. Utilisez le.

5) Ouvrez le premier raccourci. La salle où se trouve Jack est gardée par 2 hommes. Tuez les.

N'allez pas dans la cellule pour le moment.

6) Allez au quatrième étage. Entrez dans la salle des commandes. Scène. Tuez 2 hommes. Prenez le journal de bord et appuyez sur le bouton. Il vous faudra le crochet que Jack a trouvé. Allez donc le voir.

7) Approchez du couloir où Jack se trouve. Vous verrez 2 portes. La seconde porte est le deuxième raccourci alors que la première à un mur qu'Angéla pourra casser.

FMV :

Angéla parle à Jack et il lui donne le crochet. Il lui demande aussi de trouver de quoi l'aider à se libérer.

8) Allez au quatrième étage et utilisez le crochet pour ouvrir une porte secrète. Vous trouvez le composant Gamma. Allez au deuxième étage dans la salle avec la machine qui a trois slots. Insérez les composants pour créer une bombe. Retournez à la cellule de Jack et faites sauter la porte.

FMV : Angéla sauve enfin Jack. Elle devra aller à la salle de commandes pendant que Jack finira d'explorer le bateau.

9) Allez au premier étage et utilisez l'escalier vers le B1. Tuez un homme. Comme l'accès est fermé Jack demande à Angéla de lui ouvrir la porte depuis la salle des commandes. Cliquez sur la roue.

10) B3 : Tuez un homme. Ouvrez la porte gauche de ce couloir. Ramassez les munitions pour la mitrailleuse. Ouvrez la porte à droite et tuez 3 hommes. Allez dans la chambre froide.

11) Pressez le bouton pour ouvrir une des chambres froides. Vous trouvez la carte d'accès du capitaine. Allez à l'échelle et trouvez la porte où vous aurez besoin de cette carte. Une fois en bas, utilisez l'enregistreur de voix pour ouvrir la porte suivante. Il faut cliquer sur le bouton de la porte avec l'enregistreur en main.

12) Tuez tout le monde. Vous trouvez un policier de l'ACN. Vous obtenez une carte pour la dernière porte fermée. Prenez les munitions et la trousse de soin. Vous découvrez le corps de Greywolf. Allez jusqu'à la porte close.

13) Tuez tout le monde. Passez cette porte, tuez un homme et utilisez les escaliers. Vous passez 2 portes.

FMV :

Vous rencontrez le parrain mais il est tué. Ramirez saute de l'hélicoptère. Il est temps de le tuer.

BOSS : RAMIREZ

Cachez vous derrière les caisses. Jetez des grenades à résonance pour briser les projecteurs géants. Courez jusqu'à Ramirez avec votre pistolet en main et tirez sur lui. Il faut éviter les grenades qu'il vous lancera et il faudra les lui renvoyer. Avec de la coordination tout devrait bien se passer.

FMV :

1) Jack s'échappe du pont. Il explose. Vous découvrez que Don Fulci est en fait Alan Sharpe. Jack et Angéla utilisent un hovercraft pour s'échapper.

2) Les nouvelles annoncent le décès de Don Fulci.

3) Angéla demande à Jack si Alan est le meurtrier de son père. Le chef Hawke appelle Jack ? Il veut le rencontrer aux laboratoires de Biotech. Pour y aller Jack aura besoin de la licence AAA.

SCENE EN MOTO DANS LE DISTRICT NORD ET EN PLEINE APRES MIDI :

Allez au bureau de Leila.

LA LICENCE AAA DE LEILA :

AAA-1 : En moto : Allez à gauche au premier check point, puis à droite, à gauche et vous êtes de retour dans l'avenue principale. Suivez la jusqu'aux deuxièmes et troisièmes check point. Ne manquez pas le virage et atteignez le quatrième point. Immédiatement après tournez à droite puis à gauche pour arriver au cinquième point. Retournez au premier point et allez à gauche. Suivez la route jusqu'à voir le sixième point. Enfin courez vers l'arrivée.

AAA-2 : Pressez Y. Attendez le premier homme et étranglez le. Pressez Y encore, attendez de pouvoir étrangler le deuxième homme. Ne vous arrêtez pas et courez jusqu'au troisième en allant à droite deux fois. Vous devriez l'étrangler si vous courez assez vite. Tuez le dernier facilement.

AAA-3 : Tuez 10 hommes.

AAA-4 :

1) Tuez 2 gardes en haut.

2) Tuez 4 gardes en bas.

3) Tuez 2 gardes près de vous puis 2 autres en haut et sortez.

Statut : Licence AAA obtenue, Tous les records sont battus et vous avez accès au casier AAA. Vous y trouverez un lance roquette, des lunettes à infra rouge et une armure. Vous êtes à présent le meilleur des chasseurs de primes.

Comme d'habitude sauvegardez avant d'ouvrir le casier.

SCENE EN MOTO DANS LE DISTRICT NORD EN PLEINE NUIT :

Rendez vous aux laboratoires Biotech. Une fois à l'intérieur allez à gauche et descendez des escaliers avec la moto. Vous trouerez l'arrivée.

Entrez dans les égouts et courez jusqu'à rencontrer Hank.

FMV :

Hank vous lance un défi.

BOSS : HANK REDWOOD

C'est un QTE comme dans Shenmue. Appuyez sur GAUCHE, DROITE, L et A.

Utilisez les escaliers et entrez dans le laboratoire.

LE LABORATOIRE DE BIOTECH :

PREMIER ETAGE :

1) Tuez 2 hommes et entrez.

2) Le chef Hawke vous dit qu'il est au B1. Vous trouvez une mine. Vous verrez une statue qui s'appelle Eve. Son nom est sur le socle.

3) Montez d'un étage et passez la première porte. Allez à gauche et rapidement tuez un homme avec le regulator. Ramassez la mine et sortez. Passez la deuxième porte et tuez deux hommes. En utilisant ce chemin vous devriez les surprendre.

4) Poussez le bouton d'alarme. Tuez 2 hommes. Utilisez l'élévateur vers le B1.

B1 :

5) Il est temps d'utiliser vos lunettes à infra rouge. Elles permettront d'éviter les lasers. Passez le premier puis en vous baissant, passez tous les autres. Tuez 3 hommes. Allez à gauche pour trouver une grenade et désactivez le système de sécurité. Passez la porte de droite. Il y a de l'adrénaline et des munitions pour le lance roquette. Sortez et passez la dernière porte de ce couloir.

6) Ici, entrez à droite et trouvez les objets. Sortez. Si vous jouez bien votre coup, vous n'aurez que 2 hommes à tuer. Sinon ben ce sera une horde. Pour le moment entrez dans la deuxième pièce sur votre droite. Je nomme cet endroit l'amphithéâtre.

7) La deuxième porte sur la droite donne sur le bureau. Vous trouvez une clé serpent en or, une clé dans une peinture, 2 puzzles, une clé serpent de bronze dans la cheminée et un bouton. Utilisez le bouton pour explorer un passage secret. Descendez et trouvez la réserve de munitions infinies et la clé serpent en argent. Remontez et insérez les 3 clés dans la porte appropriée. Entrez.

FMV :

1) Jack a un flash du passé qui lui fait très mal à la tête. Il verra ensuite Alan et le chef Hawke. Alan va tuer Hawke. Ensuite il montre que Jack a tué Christopher Stern. Angéla tue Alan et pointe son arme vers Jack. Zweiberg arrive et explique qu'il contrôlait Jack. Il blesse Angéla puis assomme Jack avec un Neuro Stunner. Heureusement, Jack sait qu'Angéla n'est pas morte.

2) Zweiberg montre son vrai visage à Jack et révèle son plan. Il parle du virus qui est dans le X Must. Il l'a appelé Bloody Mary comme sa défunte femme. Il activera le virus avec le prochain spot publicitaire.

3) Angéla se réveille sur une table d'opération. Elle voit Alan mort. Elle doit sauver Jack de nouveau.

B2 :

Vous êtes à nouveau aux commandes d'Angéla. Sortez d'ici. Soyez sûr de ne jamais marcher dans la lumière rouge de façon à n'avoir aucun combat à livrer. Vous sortez de la pièce des organes. Allez dans le couloir de la recherche en Chip (processeurs). Entrez. Utilisez le crochet pour ouvrir un casier. Vous trouvez une mine. Sortez. Utilisez le couloir vers la recherche génétique. Entrez. Vous trouvez une bouteille de sel, un fichier sur le virus et un appareil qui permet de créer un vaccin. Il vous faut de l'ADN de quelqu'un d'immuniser. Sortez de la salle de contrôle. Utilisez une mine pour la détruire. Tuez 2 gardes et vous pourrez aller retrouver Jack en utilisant le couloir de l'amphithéâtre.

FMV :

Angéla sauve Jack de nouveau. Elle apprend l'existence d'Adam. Il est le premier d'une nouvelle race que Zweiberg a créée. Elle doit récupérer l'ADN d'Adam qui est immunisé pour sauver Jack.

9) Allez au bureau. Utilisez le crochet sur la table. Une caméra apparaît. Utilisez la pour voir le corps de Eve la solution du premier puzzle. Les symboles sont étranges, notez les sur un papier. Insérez les dans la peinture pour avoir une clé Eve.

B3 :

10) Descendez et utilisez la sur la porte fermée. Tuez 2 hommes dans ce couloir et passez la porte. Prenez la trousse de soin et avancez.

BOSS : ADAM

Allumez l'ordinateur en appuyant sur A. Ensuite allez vers les deux valves de

gaz pour les utiliser. Il faudra une bonne distance entre Angéla et Adam afin de lui permettre de tourner la valve. Le gaz va flotter dans l'air. Maintenant tirez sur Adam, il doit s'arrêter près d'un des tuyaux dans cette salle. Changez de cible et tirez sur le tuyau. Adam subira des dommages grâce au gaz et en fonction de sa distance avec le tuyau. Pendant ce temps prenez vos distances car il va courir à une vitesse incroyable en se relevant. Vous ne pourrez recharger votre arme que quand il se calmera. Répétez le processus 7 à 9 fois pour le vaincre.

11) Prenez l'échantillon d'ADN. Si vous avez utilisé le gaz pour tuer Adam, pensez à le refermer pour ne pas faire un game over. Il faudra utiliser les ordinateurs A et B. Retournez dans la salle de génétique pour fabriquer le vaccin. Apportez-le à Jack.

FMV :

Zweiberg donne à Adam 100% de sa force. Le monstre est lâché dans la nature.

12) Vous êtes Jack de nouveau. Retournez au bureau et repassez la porte des trois serpents. Entrez dans la salle et allumez l'ordinateur pour prendre un fichier. Utilisez les lunettes infra-rouges pour regarder le sol. Vous y trouverez la solution du second puzzle. Notez les symboles sur un papier et résolvez le puzzle pour obtenir la clé Adam. Utilisez-la sur la porte fermée du couloir précédent.

13) Tuez 2 hommes et ramassez les munitions et adrénaline. Utilisez l'ascenseur pour descendre. Tirez sur les tonneaux pour surprendre les ennemis et les tuer. Allez à droite et entrez dans la salle. Tuez 3 hommes et utilisez un levier pour contrôler une grosse pince. Retournez dans la salle précédente, utilisez l'adrénaline et courez dans le couloir pour dépasser le container. Évitez de vous faire écraser et passez la porte.

14) Si vous n'avez pas utilisé les ordinateurs A et B, utilisez-les maintenant. Utilisez ensuite le gros ordinateur.

FMV :

Jack a établi la transmission. Il doit rejoindre Angéla et s'échapper d'ici avant que tout ne soit détruit.

15) Tuez 2 hommes et utilisez l'ascenseur. Allez à l'amphithéâtre. En arrivant, mauvaise surprise, Adam est de retour et il n'est pas franchement content.

FMV :

Adam apparaît avec un jugement canon en main. Il tire sur Angéla et ensuite se tourne vers Jack.

BOSS FINAL : ADAM

Phase 1 : Vous avez des munitions infinies pour la mitrailleuse. Basiquement le canon de Adam comporte 3 phases. Dans les phases 1 et 2 il concentre son pouvoir dans un tir bleu. Dans la phase 3, tout le pouvoir est relâché d'un coup dans un rayon rouge. Commencez par frapper Adam avec le lance-roquette. Tous les piliers doivent être détruits. Servez-vous-en pour vous cacher et recharger votre lance-roquette. Commencez à courir avant qu'Adam lance son rayon rouge ou vous serez pris de vitesse. Utilisez la mitrailleuse pour endommager son armure. Finissez-le ensuite au régulateur.

Phase 2 : Adam ne peut pas être vaincu par une arme ENP. Il se transforme donc et jette le canon au sol. Il est invincible. Cependant si vous utilisez le pistolet, les piqûres de moustiques vont le ralentir (comme quoi...). À ce moment-là courez vers le canon en ayant pris de l'adrénaline. Le canon est très lourd

même pour Jack d'où l'utilité de l'adrénaline. Une fois en main, concentrez le pouvoir du canon et lancez le contre Adam. Il meurt du premier coup.

FMV :

Le laboratoire est détruit et les méchants sont morts. Jack est innocenté et embrasse Angéla. Les nouvelles annoncent qu'un signal a été émis du Queen of heart et que personne ne sait ce que c'est. C'est un spot publicitaire pour le X Must. On entend alors le rire de Zweiberg car même si Adam est mort, le virus est dans le corps de toutes les personnes qui ont bu cette boisson. Heureusement Angéla a encore un échantillon du vaccin et pourra le reproduire.

Statut final :

Jeu fini en 12 heures et 21 minutes

275 morts

1 rat tué

Reçu une récompense.

Sauvegardez pour en profiter.

FIN DU CD 2.

8 Secrets :

Head Hunter Version 2 :

Pour avoir accès au casier étoilé il faut finir le jeu sous certaines conditions. Ce casier contient toutes les armes du jeu et des munitions infinies.

1) Battez tous les records de Hank Redwood dans les simulations de Leila.

2) Obtenez 1300 TP durant les scènes de moto.

3) Finissez le jeu (!)

4) Tuez le moins de rats possible et le plus de terroristes possibles.

Le temps ne joue pas mais disons qu'à titre d'indication j'ai fini le jeu en 12 heures et 21 minutes.

Dans la version 2 pas mal de détails change et surtout la difficulté. Il est possible d'améliorer le jeu jusqu'à une version 8.

Voici le passage le plus délicat dans les versions suivantes :

La licence B :

Attendez que le garde s'en aille. Jeter un leurre au garde à droite. Quand il devient jaune, sa tête sera tournée vers la droite. Maintenant voici la partie ardue : courez entre lui et le mur loin de son regard bien sûr. Ensuite, tournez vous et étranglez le. C'est la seule façon de finir la mission virtuelle.

9 Crédits :

Ce guide est protégé par des copyrights (2004). Demandez moi la permission de le poster sur votre site.

Head « ADK » Hunter.

