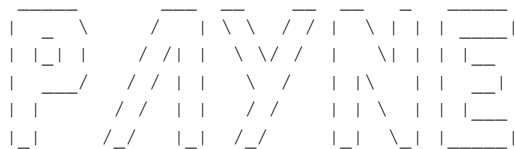


Max Payne FAQ/Walkthrough (French)

by vicrabb

Updated to v1.1 on May 23, 2010



MAX PAYNE (GBA VERSION)

Remedy - Rockstar - Moebius - 2003

Version 1.1

Introduction

Max Payne GBA est sorti après le succès de Max Payne sur PC. Il s'agit donc d'une adaptation de cette version sur la console portable de Nintendo (avant l'arrivée de la DS).

Vous incarnez Max Payne, un flic infiltré dans la mafia, pour lutter contre un trafic de drogue. Enfin, votre premier objectif est de venger la mort de votre épouse et de votre bébé, tués par des junkies accros à la drogue vendue par la mafia, Valkyr.

Mais vous tombez dans un embuscade et vous faites de votre nuit une quête sanglante de la vérité...

Max Payne GBA est très différent de sa version PC. Un bon paquet de niveaux ont été amputés et certains ont été carrément supprimés. Mais vous avez toujours la narration de l'histoire en BD et c'est ce qu'il y a de mieux.

Guides en anglais conseillés (GameFaqs et Neoseeker):

- Wasabi X
- Humanvegetableonline

Ce guide sera publié sur:

- <http://www.gamefaqs.com> - ARKENA
- <https://www.neoseeker.com> - VICRABB
- <http://www.supercheats.com> - ARKENA

MISES A JOUR

- Première partie de la solution (Neoseeker)
- Fin de la solution (Neoseeker)
- Ajout d'une partie Ennemis
- Publication sur GameFaqs et Super Cheats
- Formatage pour Neo et GF

Version 0.33	29 novembre 2009
Version 1.0	1e décembre 2009
Version 1.1	23 mai 2010

Table of Contents

1. Introduction
2. ARMES
 1. Barre de fer
 2. Batte de base-ball
 3. M9
 4. Double M9
 5. Eagle
 6. Fusil à pompe
 7. Fusil à canon scié
 8. Jackhammer
 9. M4
 10. Ingram
 11. Double Ingram
 12. M79
 13. Grenades
 14. Cocktail Molotov
3. ENNEMIS: MAFIA
 1. Mafieux
 2. Hommes en noir
 3. Frères Finito
 4. Rico Muerte
 5. Candy Dawn
 6. Vinnie Gognitti
 7. Jack Lupino
 8. Frankie Niagara
 9. Trio (Pilate "The Big Brother"
Providence, Joe "Deadpan" Salem et
Vince Mugnaio)
4. ENNEMIS: AESIR CORPORATION
 1. Soldats
 2. Hommes en gris
 3. Hommes en noir (II)
 4. Nicole Horne
5. SOLUTION: PARTIE 1
 1. Roscoe Street
 2. Sur les lieux du crime
 3. Beau comme Bogart
 4. La peur donne des ailes
 5. L'Empire du Mal
6. SOLUTION: PARTIE 2
 1. Captain Batte-Boy
 2. L'ange de la mort
7. SOLUTION: PARTIE 3
 1. Cold Steel
 2. Liquidation totale
 3. Jeux de pouvoir
 4. Rien à perdre
 5. Douleur et souffrance
8. Copyright

ARMES

Barre de fer

En deux coups, les ennemis sont tués. A n'utiliser qu'en dernier recours. Utile pour détruire les caisses.

Batte de base-ball

Comme pour le tuyau à la différence que cette arme inflige plus de dégâts. Utile pour détruire les caisses

M9

Pistolet de base. De nombreux ennemis l'utilisent. Il faut trois balles pour tuer un ennemi. 162 munitions max.

Double M9

Un M9 dans chaque main, vous allez descendre plus vite d'ennemis que vous ne le pensez. 162 munitions max.

Eagle

Pistolet plus puissant que le M9 (2 balles à la place de 3 pour tuer un ennemi). 48 munitions max.

Fusil à pompe

Descend en 1 coup les ennemis mais avec une cadence de tir assez lente. 80 cartouches max.

Fusil à canon scié

Pareil que le fusil à pompe mais avec une cadence de tir plus élevée. 80 cartouches max.

Jackhammer

LE fusil qui fait des dégâts et avec une cadence de tir élevée Uniquement disponible après avoir fini le jeu et en activant le cheat "Toutes les armes". Ou alors, trouvez le secret dans "Jeux de pouvoir". 80 cartouches max.

M4

Mitraillette avec une cadence de tir très élevée. 150 munitions max.

Ingram

Arme automatique qui se tient comme un pistolet. Cadence de tir élevée. 250 munitions max

Double Ingram

Un Ingram dans chaque main. Imaginez donc le carnage! 250 munitions max.

M79

Lance-grenades à longue portée. Ne pas rester dans les environs de l'explosion. 20 grenades

Grenades

Grenades très utiles pour la fin. 20 grenades

Cocktail Molotov

Pratique pour enflammer les ennemis. 10 bouteilles

ENNEMIS: MAFIA

La Mafia dans Max Payne est dirigée par Angelo Puc(h)inello. Ce dernier est marié à Lisa Sax, la soeur jumelle de la tueuse à gages Mona Sax, qui deviendra important dans la suite du jeu sur PC. Pucinello est lié à Nicole Horne par le trafic de Valkyr.

Il existe une autre mafia dans Max Payne, celle de Russie, dirigée par Vladimir Lem et qui aidera Max contre Pucinello.

Mafieux

Les mafieux sont les ennemis les plus faibles mais aussi les plus nombreux. Ils peuvent manier presque toutes les armes du jeu mais le plus souvent, ils utilisent le Desert Eagle, le M9 et le fusil à pompe. Ils apparaissent dès la première minutes de jeu.

Hommes en noir

Ces versions plus résistantes mais aussi mieux armées des mafieux se manifestent la première fois dans le Ragnarock, près de Jack Lupino, dans le niveau L'Empire du Mal.

Frères Finito

Ces jumeaux squattent surtout l'Hôtel de Lupino et sont surtout des hommes de main de confiance même si Vinnie ne les portent pas dans son coeur. Bien qu'étant armés en conséquence, ils ne sont pas plus résistants qu'un mafieux normal. Ils sont votre premier combat dans Beau comme Bogart.

Rico Muerte

Ce tueur professionnel n'a rien à avoir avec la Valkyr mais il se trouve juste au mauvais endroit. Appelé pour une opération de choc contre les autorités de la ville, Muerte est pourtant tout aussi faible qu'un mafieux normal. Il apparaît dans le niveau Beau comme Bogart.

Candy Dawn

Elle est l'une des rares femmes de l'histoire et surtout une ennemie qui travaille certes pour la Mafia mais qui est plutôt une subordonnée de Horne chargée de surveiller Wooden et de filmer leurs ébats. Candy tente de vous tuer, vous n'avez pas le choix. Vous ne la trouverez que dans Beau comme Bogart mais elle est encore mentionnée dans Jeux de Pouvoir.

Vinnie Gognitti

Vinnie pourrait être un grand chef mafieux mais ses manières de faire et sa nervosité le bloquent au niveau de second de Jack Lupino. Certes, c'est lui qui dirige le business depuis que Jack est drogué mais il n'est toujours pas reconnu comme chef. Vinnie aboie plus qu'il n'agit et il a une sainte horreur de Vladimir Lem qui le lui rend bien. Cette rivalité sera d'ailleurs flagrante dans Max Payne 2 sur PC. Il est plus costaud à abattre mais Vinnie est l'un des rares à ne pas être achevé par Max. Il terminera sa course dans La peur donne des ailes mais sa première mention est faite dès Beau comme Bogart.

Jack Lupino

Jack a en charge le business de Valkyr mais il en est dépendant au point de se prendre pour un grand dieu. Adepte de l'occulte, il se désintéresse du business (repris en main par Vinnie) et malgré les menaces de Pucinello conscient de la dérive de Jack, il continue ses expériences. Max le tue, pensant qu'il est derrière la mort d'Alex mais Mona Sax lui apprend que le vrai commanditaire est Pucinello, Jack n'ayant plus les neurones pour raisonner ainsi. Jack est aussi résistant qu'un Homme en noir. Il sera tué dans L'Empire du Mal, mais il est le fil conducteur de la première partie du jeu.

Frankie Niagara

Frankie adore sa batte de baseball. C'est lui qui s'occupe de Max après le Ragnarock. Ce type n'est appelé que pour des opérations spéciales et est très redouté. Malheureusement, il est aussi faible qu'un mafieux. Il est tué dans le niveau Captain Batte-Boy.

Trio (Pilate "The Big Brother" Providence, Joe "Deadpan" Salem et Vince Mugnaio)

Le Trio est composé des trois gardes du corps d'Angelo Pucinello. Très redoutables, ils servent aussi à faire peur à quiconque se détacherait de la famille. Ils sont tout aussi faibles que les mafieux. Vous ne les trouverez que dans le niveau L'ange de la mort mais ils sont introduits dès L'Empire du Mal.

ENNEMIS: AESIR CORPORATION

La Aesir Corporation est une société très en vue, visée par le cambriolage camouflant les meurtres programmés d'Alex et de Max. En réalité, Nicole Horne, sa dirigeante, est derrière le programme de Valkyr. La Aesir Corporation fait partie du Cercle Interne, dirigé par Wooden.

Soldats

Ce que j'appelle les soldats sont en fait les hommes de main de Nicole Horne. Ils sont bien armés, assez résistants du fait de leur armure et apparaissent dès que vous arrivez à Cold Steel. Ce sont des mercenaires par ailleurs.

Hommes en gris

Les hommes en gris sont les gardes du corps de Nicole Horne ou sa petite armée privée et obéissant à ses ordres. Ils ne se gênent pas d'éliminer les mercenaires s'il le faut. Ils sont moyennement résistants. Ils apparaissent dans Liquidation Totale.

Hommes en noir (II)

Le retour des hommes en noir s'accompagne d'une nette augmentation de leur résistance. Ils font leur apparition dans le niveau Jeux de Pouvoir.

Nicole Horne

Derrière le meurtre de la femme de Max, cette sombre femme a collaboré avec l'armée pour un produit destiné à améliorer la forme des soldats mais les effets secondaires étaient tellement dangereux que le contact a été rompu. Nicole s'est donc tournée vers la Mafia pour déverser ce produit vert, mieux connu sous le nom de Valkyr, dans les rues de New York. Elle emploie notamment Candy Dawn pour faire pression sur Wooden et Mona Sax pour faire le ménage. Le seul ordre que Mona n'a pas exécuté est celui de tuer Max. Nicole Horne est déjà présente dans l'introduction du jeu et ses mentions seront sporadiques avant son arrivée dans l'Empire du Mal.

SOLUTION: PARTIE 1

Roscoe Street

Vous prenez le contrôle de Max à sa sortie de la rame de métro. Il constate qu'Alex n'est pas là. Allez à droite vers les escaliers pour constater que la station est fermée. Cette action n'est pas nécessaire mais je trouve intéressant le fait d'aller déclencher la remarque de notre héros.

Revenez à votre point de départ et passez la porte devant vous. Vous arrivez dans un couloir avec une mare de sang au milieu. Traversez-le pour atteindre la porte du fond et la passer. Vous voilà dans un vestiaire avec le cadavre d'un gars de la sécurité. Cela n'augure rien de bon.

Ouvrez l'armoire pour récupérer des munitions M9. Près des casiers, vous en trouverez un autre ainsi qu'une boîte d'anti-douleurs (pour vous soigner). Visitez les deux autres pièces, dans l'une d'entre elles se trouve encore un flacon de médicaments. Revenez sur les quais.

Deux types ont ouvert la grille et discutent entre eux. Ils vous repèrent. C'est le moment d'utiliser votre M9 et d'expérimenter le bullet time. Tuez les deux ennemis. Récupérez leurs armes, des Eagle, et montez les escaliers.

Vous arriverez dans un couloir avec d'autres cadavres de flics et un ennemi. Tuez-le. Dans le coin droit, il y a un autre malfaiteur. Même traitement: la mort. Mais attention, il est armé d'un fusil. Récupérez le fusil et essayez d'utiliser le cadran près de la porte (un ! apparaîtra toujours pour signifier qu'il y a quelque chose à faire). Max n'a pas le code, il ne peut donc rien faire. Descendez les escaliers à gauche.

Tuez les ennemis présents sur le quai (deux d'entre eux se trouvent plus loin à droite). Revenez près des escaliers et prenez la porte de gauche. Tuez l'ennemi puis récupérez ce qu'il y a à récupérer. Allez dans le couloir en haut à gauche pour constater qu'il y a une grille qui vous empêche de fuir. A noter que dans la version PC, ce couloir contenait une cache avec des munitions et permettait d'enrichir l'histoire grâce à une conversation entre deux malfaiteurs derrière la grille. Mais dans la version GBA, il n'y a rien de tout cela. Snif.

Revenez sur les quais et allez près du véhicule jaune. Vous constaterez que ce dernier n'est pas alimenté en électricité et qu'il est donc inutilisable.

Allez vers la porte près du véhicule et tuez l'ennemi qui s'y trouve. Le type de la sécurité qui allait se faire tuer vous remercie de l'avoir sauvé et vous convie à le suivre.

Ouvrez quand même les armoires et faites le tour de la pièce avant de le suivre afin de faire des stocks de munitions. Rejoignez votre allié près de la porte fermée en haut.

Le type de la sécurité ouvre la porte mais se fait tuer par le gars qui sort de la salle. Allez près du cadran pour rouvrir la porte et entrez dans la salle. Traversez-la pour atteindre une nouvelle porte. Passez-la et préparez-vous à devoir affronter 4 malfaiteurs bien armés. Une fois que vous les avez tués, ouvrez l'armoire pour récupérer des munitions puis allez à droite pour passer une nouvelle porte. Allez près de la console pour activer l'électricité. N'hésitez pas à regarder par l'écran de surveillance le résultat de votre action. Maintenant, vous pouvez utiliser le véhicule. A gauche se trouve une armoire à pharmacie avec des anti-douleurs.

Revenez près du véhicule pour l'utiliser.

Sur les lieux du crime

Une fois sorti du train, avancez tout droit. Un ennemi sortira de derrière les éboulis, tuez-le puis faites de même avec les deux malfrats sur le quai de gauche plus loin. Vous avez une caisse sur ce même quai et une sur celui de droite. Cassez-les donc pour des munitions. Faites juste attention à la bonbonne de gaz sur le quai de gauche, bien qu'elle soit pratique pour éliminer les deux types, vous pouvez aussi y laisser votre peau. Engagez-vous dans la seule issue possible à gauche.

Vous allez arriver dans les anciens guichets du métro. Vous avez plusieurs caisses dans la salle donc, une fois que vous aurez tout nettoyé, cassez-les. Bon, derrière la première caisse, il y a un ennemi. Un autre est planqué plus loin, possédant des Ingrams tandis qu'un troisième luron se trouve derrière le virage, à gauche. Passez la porte près des deux caisses empilées.

La salle suivante est très calme, avec trois caisses à détruire. Mais une explosion se fait entendre. Empruntez la seule issue possible à gauche.

Vous allez tomber sur trois gaillards tentant de faire sauter une porte. Mais ils n'ont pas le détonateur. A vous donc de le trouver. Tuez les trois ennemis dès que vous reprenez le contrôle de Max, cassez les caisses et filez à gauche, en face de la porte.

Vous arrivez dans une autre salle où deux ennemis vous attendent. Tuez-les puis fouillez les trois caisses. Empruntez donc le passage dans le mur. C'était donc cela, l'explosion entendue un peu plus tôt. Préparez-vous donc à entrer au coeur du casse.

Une fois dans la banque, tuez le mec en face de vous puis celui qui arrive par la droite. Un peu plus haut se trouve un autre ennemi avec des Ingrams. Passez la porte du coffre-fort.

Dans la salle suivante, tuez les deux ennemis. L'un d'entre eux possède un M4. Un nouveau joujou en perspective... Utilisez la console de contrôle pour ouvrir la porte et entrer dans le vif du sujet.

Dans la salle suivante, tuez les trois ennemis puis décrochez le téléphone. Vous allez faire la rencontre de Jim Bravura, un brave flic qui va vous poursuivre.

La console du milieu permet d'ouvrir les différents SAS. Quand la lumière de gauche est verte, cela veut dire que la porte A est ouverte. En l'occurrence, c'est de là d'où vous venez. Quand la lumière est au milieu, c'est la porte B qui est ouverte. Elle se trouve en face du bureau. Enfin, si la lumière est à droite, c'est la porte C qui est ouverte. Celle-là se trouve en face de la A à l'autre bout de la pièce.

Si vous en avez marre de l'alarme, détruisez la machine blanche.

Ouvrez donc la porte B et entrez dans le coffre. Récupérez les anti-douleurs sur la table et approchez des papiers. Utilisez-les pour découvrir le but du casse. Retenez bien le nom de la société visée: Aesir Corporation. Revenez sur vos pas.

Ouvrez la porte C et entrez dans le coffre. Récupérez les anti-douleurs sur la table ainsi que les détonateurs. Sortez de là puis ouvrez la porte A.

Revenez donc sur vos pas jusqu'à la porte aux explosifs. Tiens, rien en vue? Eh oui, si mes souvenirs sont bons, dans la version PC, vous aviez des ennemis qui arrivaient après le passage à la banque.

Bon, utilisez les explosifs sur la porte. Eloignez-vous puis franchissez l'accès désormais utilisable.

Max retrouve Alex mais apparemment, il y a comme dirait-on un petit problème. De toute manière, vous ne pourrez rien faire pour votre ami, il sera tué. Quant à vous, c'est maintenant que la véritable course-poursuite avec vos anciens collègues va commencer.

Une fois Alex mort, allez vous réfugier contre le mur formant le coin car deux mafieux vont tenter de vous faire prendre un billet sans retour auprès de votre copain. Ensuite, montez les escaliers.

Beau comme Bogart

Bon, vous voulez Lupino? Il va falloir vous armer de patience car les frères Finito semblent ne pas vouloir vous donner des indices. Et puis, pourquoi donc le faire quand on a un flic devant vous? Vous l'avez compris, la couverture de Max a sauté.

Vous voyez le mur à droite près de la porte? Max va s'y planquer. A vous de pouvoir faire en sorte de l'utiliser comme couverture. Tuez les deux frères puis approchez-vous du bureau. Lisez la lettre.

Une fois la cinématique terminée, des subordonnés des frères vont faire leur apparition en défonçant la porte. Bon, bin, à vous de les éliminer. Ils sont au nombre de 3. Une bonne tactique consiste à se planquer derrière le mur et à les tuer tranquillement un par un quand ils arrivent avec le fusil à pompe. N'hésitez pas à ouvrir le coffre-fort, il y a des anti-douleurs à l'intérieur.

Sortez de la pièce et essayez d'emprunter les escaliers. La porte est fermée et de toute manière, l'ascenseur est inutilisable.

Dans la salle suivante, assez calme, vous pouvez appuyer sur le bouton rouge pour un lit qui va bouger. Ensuite, approchez-vous de la radio et allumez-la. Comme dans le jeu PC, vous venez d'avoir votre quart d'heure de gloire.

Rendez-vous dans l'autre salle par l'entrée de droite. La porte du fond est fermée, vous avez des munitions M9 sur la commode et la télévision ne marche pas. Que faire? Tirez dans les fenêtres pour casser la vitre. Sortez donc de cette pièce pour arriver sur le balcon, allez vers la droite et revenez dans le bâtiment par la seule issue possible à gauche.

Une fois à l'intérieur, tuez les deux gars (si possible, évitez la bonbonne pour votre propre santé) et allez en face. Ne prenez pas à droite. Dans la salle suivante, vous trouverez une caisse et des munitions. Revenez sur vos pas et prenez le chemin de droite.

Après avoir été témoin d'une scène attendrissante (un mafieux pleurant devant une sitcom à l'eau de rose très connue dans le monde de Max Payne), vous allez devoir passer aux choses sérieuses. Approchez-vous doucement du type mais si possible, avant, passez la porte grise pour entrer dans une chambre. Un autre ennemi s'y trouve, butez-le et ouvrez l'armoire pour des cartouches.

Revenez dans le hall, tuez donc le mafieux devant la TV puis tuez deux de ses copains qui se ramènent par la grande porte. Récupérez les munitions puis avancez.

Tuez les trois ennemis dans le couloir (deux près du premier distributeur et un un peu plus haut). Passez les portes ouvertes sur le mur qui est affiché pour arriver dans une grande chambre. Tuez l'ennemi à l'intérieur et revenez sur vos pas.

Entrez dans la pièce de gauche (vous n'en voyez que l'accès), tuez le type et allumez la TV. Ensuite, allez dans la chambre à côté pour découvrir un cadavre sur un lit qui bouge. Allez ouvrir l'armoire pour des munitions et revenez sur vos pas.

Une fois dans le couloir, passez la porte brune (la grise est fermée).

Lisez le journal intime sur le bureau. Si vous tirez dans le tableau près du lit (ce que je vous conseille), vous découvrirez une ouverture. Prenez le flacon de médicaments sur la table et ouvrez l'armoire pour accéder à la pièce secrète.

Passez la porte grise pour continuer votre chemin. Dans le couloir suivant, l'accès à gauche de là où vous venez est condamné, la porte en haut également, donc, suivez la seule route possible.

Tuez l'ennemi présent, cassez la caisse près du distributeur et entrez dans la première chambre à droite. Max fera d'ailleurs une remarque.

Surtout une fois à l'intérieur, **sautez sur les côtés** car un mécanisme complexe va actionner la gâchette d'un fusil. Ouvrez la mallette sur le lit pour un fusil canon scié, récupérez les munitions éparpillées dans la pièce, y compris dans l'armoire et lisez la lettre sur le bureau.

Sortez de la chambre, allez dans celle à côté, tuez le type et ouvrez l'armoire. Ensuite, entrez dans la pièce à côté du tournant et tuez les deux personnes qui s'y trouvent. Vous avez une armoire à pharmacie à côté de la porte.

SECRET

Détruisez le mur de briques rouges dans le couloir pour accéder à une salle secrète avec de jolis bonus.

Revenez sur vos pas, jusque dans la salle précédente (celle dans laquelle vous êtes arrivé en passant par la pièce secrète). Vous allez déclencher l'arrivée de trois ennemis par la porte grise. Tuez-les, entrez dans la pièce ainsi ouverte et prenez l'ascenseur.

Sortez de l'engin, tuez les trois ennemis près des étagères en bois et allez allumer la TV. Récupérez ce que vous pouvez (y compris dans la caisse) puis passez la porte grise.

Un type surgira du coin, tuez-le et avancez. Dans la chaufferie, vous trouverez un cadavre et une batte de baseball. Montez les marches (la porte du fond est verrouillée) et passez la porte. Tuez les deux types dans le couloir et avancez.

La salle suivante est juste un couloir vide, donc passez la deuxième porte. Vous arriverez au rez-de-chaussée de l'hôtel. Vous avez le choix entre plusieurs options mais allez d'abord ouvrir l'armoire pour des médocs. Bon, voici ce que je ferai (et ce que je fais).

Allez donc dans la pièce de gauche juste après votre entrée. Vous y interrompez une transaction de Valkyr. Tuez les trois types puis ouvrez les armoires et la mallette sur la table. Prenez également la clé sur la table basse et sortez de là.

Allez au fond du couloir, passez la porte grise et tuez les deux ennemis. Ouvrez l'armoire à pharmacie et revenez sur vos pas. Empruntez les escaliers et ouvrez la porte du bar. Vous y ferez la rencontre de Muerte et de Candy Dawn... bon, les enfants, ceci est une scène justifiant clairement le pourquoi vous ne devriez pas jouer à Max Payne.

Muerte fuit le pantalon aux genoux et envoie trois types. Comptez que Candy ne va pas se laisser faire et vous avez donc quatre ennemis à descendre. Une fois cela fait, passez la porte du fond.

Maintenant, vous pouvez vous confronter à Muerte. Tuez-le et faites de même pour les deux ennemis qui arrivent. Appuyez sur le bouton rouge pour ouvrir la grille puis passez la porte à côté. Ouvrez les deux armoires puis utilisez le standard téléphonique. Quelqu'un prévient le second de Lupino, le fameux Vinnie Gognitti, ce nerveux de première.

Passez la grille, tuez les ennemis présents ainsi que ceux qui vont arriver. Sortez par la grande porte de droite.

La peur donne des ailes

Vous voilà donc à présent dehors. Entrez dans l'armurerie à droite, tuez les deux ennemis puis allez à droite et envoyez ad patres un dernier homme. Récupérez ce qu'il y a à récupérer puis revenez dans la rue. Avancez dans celle-ci et au coin, utilisez les journaux pour découvrir leurs titres. Allez ouvrir la porte de la camionnette au fond puis empruntez les escaliers à gauche de celle-ci.

Passez la porte et avancez dans le couloir. Vous trouverez deux mafieux qui n'attendent que de vous trouer la peau. Tuez-les puis passez la porte grise qu'ils gardaient. Vous trouverez dans cette pièce un ennemi ainsi que des munitions (et un tag VALKYR).

Revenez dans le couloir. La porte près des étagères est fermée. Il va donc falloir enflammer la première bonbonne pour la faire partir comme une fusée. Passez donc par le trou ainsi apparu.

Dans la nouvelle pièce, tuez les deux types et cassez les trois caisses (une est partiellement cachée par une grille au fond). Passez la porte. Dans la pièce suivante, vous rencontrerez deux autres ennemis. Tuez-les et récupérez les munitions. Ensuite, prenez le passage en haut à droite.

Avant de répondre au téléphone, tuez le type qui tente de vous abattre. Ensuite, prenez le cornet et écoutez bien ce que votre nouvel allié va vous dire. Enfin, avancez dans le couloir et passez dans la pièce suivante.

Abattez les deux gars au milieu puis allez dans le coin supérieur droit pour trouver un autre duo. Tuez-les puis dirigez vous à l'opposé de cet endroit en diagonale. Vous verrez une porte grise (en réalité deux mais celle du dessus est votre point d'entrée dans la pièce).

Vous serez dans l'arrière-boutique de l'armurerie. Prenez la clé et revenez sur vos pas. Allez ouvrir la grande porte du fond.

Faites attention parce que le type va jeter un cocktail Molotov (d'ailleurs lors de ma partie, il s'est fait tuer de cette manière). Ensuite, montez les escaliers. Tuez le gars puis cassez les caisses (tiens des grenades...). Passez la porte.

Tuez le gars près du trou puis essayez la chose suivante. Allez à droite près des caisses et vous entendrez un cri et verrez quelque chose tomber dans le trou. Comme on tirait sur moi, j'ai l'impression que j'ai éliminé le tireur en le faisant prendre un aller simple pour un saut dans le trou.

Prenez de l'élan et sautez par-dessus ce trou. Au besoin, récupérez les munitions près des caisses. Empruntez donc la seule issue possible pour vous.

Vous arrivez dans un appartement. Tuez les deux mafieux près de la TV puis essayez d'ouvrir la porte brune. Uhm... bon, il y a quelqu'un aux WC. Dès qu'il en sort, tuez-le. Ensuite, entrez-y et ouvrez l'armoire à pharmacie. Pour sortir de l'appartement, empruntez l'issue de secours ou si vous préférez, la fenêtre.

Allez à droite et empruntez les tuyaux qui passent au-dessus du vide.

Une fois entré dans une nouvelle chambre, tuez les deux types à l'intérieur et empruntez l'issue face à la fenêtre. Vous serez à nouveau sur les toits où deux bandits vous attendent. Tuez-les et empruntez les tuyaux à gauche. Ensuite, tuez les deux autres malfrats et passez la porte.

Vous allez pouvoir vous ravitailler dans cette pièce. Passez la porte. Vinnie vous attend.

Vinnie s'enfuit, vous laissant aux mains de ses acolytes. Tuez donc ces trois malfrats puis suivez Vinnie en prenant le même chemin que lui. Avant, lisez la lettre sur le bureau. Lupino devient un schizophrène apparemment.

Bon, à présent, continuez votre chemin. Suivez Vinnie, c'est assez facile. Vous devez au moins reconnaître certains lieux: les toits jusqu'à la chambre. Vinnie passe la porte de droite, donc, empruntez-la aussi.

Si vous pensiez poursuivre notre nerveux du jour en paix, c'est raté. Vous avez un ennemi derrière les cartons. Tuez-le puis prenez l'issue de gauche. Tuez encore deux types sur les toits puis prenez les tuyaux en haut à droite.

Sur les toits à nouveaux, tuez trois gaillards dont deux ne sont pas visibles du premier coup. Continuez votre chemin. Tuez les trois nouveaux ennemis qui apparaîtront le long du chemin et passez la porte.

Enfin de nouveau à l'intérieur! Tuez l'ennemi, prenez les anti-douleurs sur les étagères et passez la porte. Tuez le mafieux derrière le bureau et continuez à suivre Vinnie.

En descendant les escaliers, vous pouvez abattre un malfrat sur votre droite. En bas, vous trouverez deux autres ennemis. Allez à droite.

Tuez les deux voyous puis abattez Vinnie... uhm, blessez-le assez plutôt. Notre cher nerveux va vous dire que Lupino est au Ragnarock, sa boîte. Bref, cher Max, pourquoi ne pas y avoir pensé plus tôt?

L'Empire du Mal

Dès l'entrée, deux malfrats vous canarderont depuis les escaliers. Tuez-les puis revenez au point de départ. Allez à gauche pour faire votre plein dans une armoire. Ensuite, allez à droite, dans le guichet.

Tuez le type derrière l'ordi puis allez actionner le levier sur le mur. Prenez les escaliers puis allez tuer les deux mafieux au fond de la salle. Utilisez le livre sur la table pour comprendre que Lupino est à fond dans son délire de Valkyr. Passez la porte du fond pour vous retrouver sur la piste de dance. Tuez le mafieux et les deux hommes en noir. Allez derrière le bar pour un flacon de médocs. Ensuite, empruntez le passage de droite.

Dans ce nouveau bar, tuez le type derrière le comptoir et un autre plus loin à gauche dans la pièce. Utilisez l'armoire du milieu puis le livre sur la table pour vous éclairer un peu plus sur Lupino drogué à la Valkyr. Empruntez le passage au fond à droite.

Deux sortiront de l'ascenseur mais malheureusement pour vous, vous allez devoir faire grimette après avoir réglé leur compte. Donc, prenez le passage à côté de l'engin. Tuez le type dans la nouvelle pièce et empruntez les escaliers. Continuez votre chemin tout en tuant un nouvel ennemi puis passez la porte. Suivez la route puis tuez les trois ennemis dans la salle. Ouvrez l'armoire à pharmacie sur le pilier gauche du fond puis actionnez la console du milieu.

Allez prendre les munitions près de la scène à droite et rebroussez chemin. Non, ne sautez pas par dessus le muret, ce sera GAME OVER même en mode Super Flic.

Une fois revenu sur la piste de dance, tuez les deux malfrats sur la scène puis montez sur celle-ci pour passer dans les coulisses. Tuez les deux types et si vous avez envie d'essayer la batterie, allez-y: utilisez la croix directionnelle pour jouer de la musique.

Donc, comme je le disais, passez dans les coulisses et empruntez l'escalier noir au bout duquel vous trouverez un ennemi. Arrivé en haut, allez à droite puis prenez la seule issue possible.

Tuez les deux types dans la salle et vous constaterez que Lupino a vraiment perdu pied. Il a quitté la réalité pour la réalité valkyrienne. Pour preuve, allez voir la table (et les livres) ainsi que la lettre de Pucinello, Angelo de son prénom, dont la profession est Parrain de la Mafia, sur le divan. Passez derrière le rideau, tuez le type dans le couloir et vous allez entendre le délire de Lupino.

Passez dans la salle principale et une fois que vous avez Max en main, tuez tout ce qui arrive. Comme sur PC, vous avez des munitions à votre disposition.

A présent, faites connaissance avec Mona Sax...

SOLUTION: PARTIE 2

Captain Batte-Boy

Sortez de la chaufferie et tuez immédiatement avec la batte le garde. Prenez ses armes et commencez à tuer les deux ennemis dans le couloir de droite. En avançant dans ce même couloir, un mafieux sortira de l'entrepôt de gauche et un autre sera au fond. Tuez-les puis allez au fond à droite. Tuez le type en faction. Ne passez pas la porte, au contraire, continuez tout droit, tournez à gauche, tuez un autre ennemi et continuez tout droit mais ne sortez pas de l'écran. Passez la porte grise. Faites le plein de munitions (vous pouvez faire sauter les bonbonnes pour plus de facilité) et ressortez. Descendez encore un peu plus dans l'écran et allez à droite. Vous serez dans l'entrepôt. Tuez les deux mafieux et faites le plein de munitions. A présent, vous êtes paré pour sortir par la porte dont je vous ai interdit l'accès.

Une fois cette porte franchie, prenez l'ascenseur puis une fois dehors, tuez les deux ennemis. Faites le tour de la pièce pour quelques munitions (sautez sur les caisses). Ensuite, prenez la porte du fond (ne sortez pas de l'entrepôt, si vous le faites, tuez le type dehors puis rentrez). Tuez les deux ennemis, fouillez la pièce (il y a des caisses) et allez à nouveau au fond pour arriver dans un abattoir. Tuez le type qui y est et fouillez la pièce pour des munitions. A présent, vous pouvez aller dehors par n'importe quel accès.

Entrez dans le container, tuez le mafieux et faites le plein de munitions. Sortez dehors, allez à droite et tuez l'ennemi qui tire sur vous. Vous pouvez revenir près du container et fouillez l'arrière, il y a de jolies surprises pour vous. Enfin sortez de l'écran par la droite.

Une fois dans la rue, allez à droite pour atteindre l'entrée de l'hôtel. Passez la porte.

Dans le hall, vous constaterez que les corps ont été enlevés et qu'il y a des munitions derrière les caisses. Passez la porte à gauche (enfin, tentez).

Dès que vous reprenez le contrôle de Max, passez cette porte et tuez tous les ennemis qui se trouvent dans la pièce. Allumez la radio sur la table. Si vous voulez vous amuser, allez dans les pièces que vous avez déjà visitées (toilettes et le restaurant - enfin, là où la transaction fut interrompue). Tuez les types qui veulent votre peau. Notez que l'armoire à pharmacie est à nouveau remplie.

A présent, rendez-vous dans le bar où vous aviez surpris Rico Muerte et Candy Dawn pour affronter Frankie Niagara et ses sbires. Tuez donc les quatre mafieux et ne vous préoccupez pas des éventuelles munitions que vous pourriez récupérer, le feu intense auquel vous êtes soumis ne vous le permet pas. Utilisez les Ingrams si possible en utilisant le bullet time. Mais vous êtes habitué à présent à utiliser le ralentissement du temps à chaque combat, non?

L'ange de la mort

Vous pouvez pleurer toutes les larmes de votre corps, non, vous n'aurez pas droit aux niveaux des docks et du restaurant dans cette version de Max Payne. Vous allez donc vous retrouver directement dans la maison de Pucinello.

Tuez le type dans la cave et allez à gauche. Vous arriverez dans une pièce avec deux caisses et un cadavre. Utilisez-le pour déclencher une séquence narrative.

Sortez de là et passez la porte du fond. Tuez les deux types dans le couloir, prenez le passage du haut pour vous retrouver dans une chaufferie. Tuez l'ennemi présent et faites le plein de munitions. Ensuite, revenez dans le couloir et prenez le passage du bas. Tuez les trois types, cassez les deux caisses et empruntez le chemin à gauche.

Une fois dans la cuisine, faites le plein de munitions, utilisez les cartes de tarot et préparez-vous à affronter Pilate. Il suffit pour cela de prendre le même chemin que le gars qui a fui un peu auparavant. Prenez vos armes les plus puissantes pour tuer l'un des membres du Trio, qui est gardé par deux mafieux.

Ressortez de la pièce pour constater l'arrivée de deux ennemis dans la cuisine. Tuez-les puis prenez la porte de droite. Une fois dans la nouvelle salle, tuez les deux ennemis qui sont au même niveau que vous, ainsi que celui à l'étage. Prenez la porte du fond à droite.

Dans la nouvelle pièce, à votre droite se trouve un ennemi. Tuez-le. Vous pouvez jouer au piano en appuyant sur A pour faire sortir les notes. D'habitude, Max joue le thème principal du jeu mais ici, j'ai des doutes.

Passez la porte du fond, tuez les deux ennemis et récupérez ce qu'il y a à récupérer. Passez la porte grise.

Tuez le type en bas des escaliers ainsi que celui qui descend. Ensuite, montez à l'étage. Allez à droite et tuez le deuxième membre du Trio ainsi que ses deux gardes.

Sortez, montez les dernières marches et apprêtez-vous à passer la porte grise. Mais après avoir entendu ce qui vous attendait, retournez en arrière, le temps pour la grenade d'exploser. A présent, passez la porte. Tuez les trois types dans cette chambre. Passez la porte grise à droite.

Vous aurez deux ennemis, un de chaque côté. Descendez-les, ouvrez la boîte à pharmacie et ensuite, passez la porte.

Mona Sax doit être dans un état de désespoir. Sa soeur jumelle, l'épouse du Parrain, Lisa, la gentille Lisa, est étendue dans le lit. Morte. Pas le temps néanmoins de vous attendre. Vous devez continuer votre mission.

Répondez au téléphone. C'est votre nouvel allié, Wooden.

Sortez de la chambre. Tuez les deux ennemis et continuez tout droit. Tuez le dernier membre du Trio et ses deux gardes. Ensuite, passez la porte grise sur le côté.

Après votre confrontation avec le Parrain, un type fait son entrée et le tue. Abattez-le et sortez de la pièce pour rencontrer une femme, celle qui est derrière Valkyr.

SOLUTION: PARTIE 3

Cold Steel

Quand vous reprenez le contrôle de Max, tirez sur la mine pour la faire exploser et faites le plein de munitions. Ensuite, sortez de la pièce. Vous allez arriver dans un hangar. Un soldat vous canarde depuis votre droite et un autre vous attend en bas des escaliers. Tuez-les pour avoir la paix puis remontez sur la passerelle et allez à droite jusqu'à la porte. Passez-la.

Prenez les médicaments et les munitions sur l'étagère et allumez la radio. Ensuite, sortez de là et allez en bas. Entrez dans le container près des escaliers. Oh, j'oubliais, un soldat vous attend dès la sortie et un autre en bas.

Donc, dans le container, tuez le type à l'intérieur, cassez la caisse et revenez dans le hangar. Cassez la caisse puis allez en haut à gauche pour entrer dans un second container. Ravitaillez-vous et revenez dans le hangar. Rendez-vous près de la porte métallique, à côté de l'élévatrice. Appuyez sur le bouton à droite et avancez.

Tuez les deux soldats, cassez la caisse et avancez. Tirez sur les mines et cassez la caisse. Continuez votre chemin. Tuez les deux soldats, cassez les caisses, ouvrez la boîte à pharmacie et ouvrez la porte métallique grâce au bouton à droite.

Tuez le type à gauche et celui sur la passerelle mais attention, touchez le métal en fusion et vous mourrez. Prenez les anti-douleurs dans la caisse et empruntez la passerelle. Cassez la caisse sur ce côté de la rivière de métal et passez la porte. Tuez les deux soldats sur la passerelle (eh oui, vous êtes à l'étage) et faites exploser les mines. Ensuite, prenez la porte en haut.

Tuez les trois soldats dans la salle (faites attention aux grenades) et cassez les caisses. Ensuite, prenez la porte près du troisième cadavre. Tuez le type sur l'estrade ainsi que celui qui arrive, cassez les caisses et prenez la porte en haut des marches.

Tuez le type au fond et prenez la porte sur le côté. Tuez les deux soldats dans la pièce, faites le plein de munitions et d'anti-douleurs sur les étagères ou dans les armoires et utilisez la radio. Revenez dans le couloir et prenez la porte du fond. Tuez les deux soldats dans la salle, faites votre ravitaillement (n'oubliez pas l'armoire au milieu) et prenez la porte du haut (pas celle à gauche).

Ouvrez l'armoire et lisez les papiers sur le bureau. N'hésitez pas à vous ravitailler dans l'armoire à pharmacie. Sortez de là. Evidemment, deux soldats sont arrivés, donc, à vous de les éliminer. Prenez maintenant l'issue de gauche.

Tuez le type au fond, cassez les caisses et prenez la porte près du cadavre. Tirez sur la mine de droite, ouvrez l'armoire à pharmacie et activez la vanne pour stopper la fuite. Empruntez l'accès ainsi libéré. Tuez le type sur la passerelle, traversez celle-ci et tirez sur les mines.

Vous devez passer au moment où la fuite s'arrête mais attention, le feu revient rapidement. Après le premier passage, allez à gauche pour vous ravitailler. Ensuite, traversez les deux derniers murs de feu. Attention à celui du milieu, il fait mine de s'arrêter mais ce n'est qu'un leurre. Passez la porte. Tuez le type sur la passerelle et traversez celle-ci. Cassez la caisse et prenez la seule voie possible, la porte qui n'est pas barrée par le feu. Ravitaillez-vous sur la droite puis passez les murs de feu pour atteindre la vanne salvatrice. Revenez sur vos pas, passez la porte ainsi accessible et tuez les deux hommes qui vous attendent.

SECRET

Vous voyez des munitions derrière l'élévatrice mais cela semble peine perdue... Eh bien non, empruntez la poutrelle métallique plus bas (faites attention, sautez par-dessus la barrière au mauvais endroit vous fera tomber sur le métal). Ensuite, suivez le chemin pour arriver à cette cache inespérée. Refaites le même parcours pour revenir sur la passerelle principale.

Si cela n'était pas fait, tirez sur la bonbonne pour libérer le passage. Prenez la porte à côté des fenêtres, tuez le soldat et faites le plein. Activez la console pour repérer votre but. Ensuite, revenez dans la salle précédente. Tuez les deux types qui sont arrivés, cassez la caisse et prenez la porte du fond.

Vous avez deux soldats dans la pièce, un sur l'estrade et l'autre derrière les poutres. Vous devez activer la console en haut des marches pour libérer un accès car le bouton de la porte ne marche pas. N'oubliez pas les caisses.

Passez les deux murs de feu puis ouvrez la porte grâce au bouton à droite. Tuez les deux soldats, actionnez le bouton de gauche et empruntez le passage. Tuez le type en haut des marches, faites votre ravitaillement dans les caisses et appelez l'ascenseur. Tuez les deux ennemis qui en sortent et empruntez-le pour descendre dans Deep Six.

Liquidation totale

Vous êtes dans les labos d'Horne, autrefois utilisés par l'armée. Pour savoir si une porte ouverte, regardez bien les petits écrans à côté. Si c'est vert, vous pouvez accéder à ce qu'il y a derrière. Sinon, passez votre chemin. Vous devez juste vous approcher des écrans pour ouvrir la porte. Ici, c'est vert, donc, entrez dans le labo.

Après la mort du mercenaire, tuez les deux hommes en gris. Rassurez-vous, vous avez le temps malgré le compte à rebours (inexistant en réalité). Observez le sigle par terre. Empruntez la porte de droite (PROCESSING). Tuez les trois soldats puis empruntez le passage entre le mur et le pilier. Vous trouverez des bonus. Ensuite, empruntez la porte TEST FACILITES. Tuez le type et continuez votre chemin. Tuez les deux soldats et continuez votre chemin (toujours TEST FACILITIES).

Bon, rien ne sert d'utiliser l'ordinateur du milieu et le panel sur l'estrade, rien ne s'active. Passez donc le passage à gauche, près des caisses. Continuez votre chemin jusqu'à arriver à une console protégée par du feu venant d'en haut. Passez le mur de feu et activez la console pour découvrir le code nécessaire pour utiliser ce que vous ne pouviez pas utiliser auparavant. Revenez sur vos pas. Utilisez l'ordinateur du milieu puis empruntez la porte nouvellement accessible, en fait, un ascenseur. Sortez de l'engin et suivez le chemin.

Vous arrivez dans le Bloc B des cellules des sujets de tests. Vous pouvez toutes les visiter. Celle du milieu à gauche contient des munitions et celle de droite du côté droit contient un prisonnier. Pour le libérer, utilisez le panel sur le pilier à droite de la cellule. Réouvrez sa cellule pour récupérer des grenades.

Allez dans la direction du Bloc A, tuez les deux mercenaires et récupérez la carte du scientifique que vous veniez de libérer. Continuez votre chemin. Vous allez prendre à nouveau un ascenseur. Une fois dehors, continuez tout droit.

Vous arrivez dans le Bloc A. La cellule du milieu et la première à gauche contiennent des bonus. Empruntez la porte TEST FACILITIES et avancez vers un nouvel ascenseur.

Comme par hasard, vous voici dans une pièce précédemment visitée, celle avec l'ordinateur nécessitant le code 667. A présent, vous pouvez retourner dans la salle où vous aviez trouvé ce code et passer la porte qui était bloquée.

Une fois arrivé dans le labo, vous aurez des murs de feu à passer. Vous connaissez le mode d'emploi à présent. Une fois arrivé au fond, vous prendrez un nouvel ascenseur.

Continuez votre chemin jusqu'à une salle remplie de mines. Ou vous les faites exploser ou vous essayez de vous frayer un chemin via les caisses du milieu. Votre but est d'arriver à l'ordinateur au bout de la pièce pour admirer les preuves qui vont disparaître.

A présent, prenez l'ascenseur en face de cet ordinateur. Une fois dehors, vous débarquerez dans une salle avec du feu et un scientifique mort. Prenez sa carte et passez les murs de feu qui s'arrêtent de temps en temps. Passez la porte puis traversez la pièce en contournant les trois fuites. Prenez un nouvel ascenseur au fond.

Jeux de pouvoir

Tuez les deux soldats dehors puis prenez les escaliers en haut qui mènent à la cave. Tuez les deux autres ennemis dans le couloir et prenez à droite. Tuez les trois types puis montez les escaliers. Tuez un dernier mercenaire dans le couloir puis passez la porte. Tuez les deux soldats et regardez le moniteur.

Ensuite, sortez de la pièce et tuez les deux soldats.

SECRET

Vous pouvez détruire le petit poste électrique à droite de la porte pour ouvrir celle qui est fermée à sa gauche. Vous trouverez dans la pièce une vie supplémentaire.

Ensuite, prenez la porte en haut à droite. Tuez les deux soldats présents et ouvrez la boîte à pharmacie. Prenez la porte du fond (après le deuxième corps) pour débarquer dans un couloir avec deux autres ennemis. Prenez la seconde porte à droite. Récupérez la cassette compromettante de Wooden avec Candy Dawn puis sortez par la porte de droite.

Tuez les deux hommes en noir et tirez ensuite sur le tableau. Vous révélez un interrupteur. Avant de l'actionner, allez récupérer les plans bleus sur le bureau.

SECRET

Ensuite, passez la porte grise qui vient de se révéler et récupérez les bonus dont une vie supplémentaire. Notez bien que ce secret fait écho à celui de la version PC: la salle sado-maso.

Prenez la porte du fond à gauche. Avancez dès que vous le pouvez et tuez les trois hommes en noir qui arrivent. Ensuite, prenez la deuxième porte à droite, en haut. Tuez les deux soldats derrière les bureaux et continuez votre chemin.

Tuez les deux hommes en noir en train de parler et récupérez la clé sur la table afin de sortir du bâtiment. Pour cela, retournez dans la grande salle et ouvrez les portes de verre.

Rien à perdre

Equipez les Ingrams en duo puis passez le détecteur de métaux. Vous allez devoir affronter six soldats. Une fois mort, prenez la seule issue possible, la porte à côté du panel vert.

SECRET

A côté de cette porte se trouve un panneau métallique. Utilisez le M79 ou des grenades pour le casser et dévoiler une nouvelle pièce avec du ravitaillement... eh bien non! Activez la console et prenez l'ascenseur du milieu. Vous débarquerez dans une salle avec des caisses. La destruction de celles-ci n'a jamais été aussi jouissif!

Une fois la porte passée, allez activer la console et allez prendre l'ascenseur de droite. Quand vous débarquez, vous avez des mines et une vie supplémentaire au milieu. Tenez-vous dans un coin et faites-les exploser. Vous allez pouvoir récupérer de bonnes choses dont le M79.

Entrez dans la nouvelle salle par n'importe quel accès. Tuez l'homme en gris derrière le bureau et attendez ses deux copains au pied de l'escalier. Montez ensuite sur la passerelle pour des médocs puis tirez sur la console principale, en-dessous du schéma des accès des ascenseurs.

Redescendez dans le hall d'entrée et prenez l'ascenseur de gauche. Mona y fait une remarquable apparition. Tuez les deux types qui arriveront par derrière et prenez l'ascenseur. Rassurez-vous, Mona va très bien, il suffit de jouer à Max Payne 2 pour s'en apercevoir.

Tuez les deux hommes en gris puis activez l'ordinateur sur le bureau de Horne. Ensuite, suivez le seul chemin possible à droite. Tuez les deux types près de l'ascenseur et empruntez l'engin. Tuez les deux ennemis après la fuite de Horne, ensuite, occupez-vous des deux autres derrière la grille et enfin, des deux derniers qui arrivent par la porte du fond. Passez celle-ci.

Vous arrivez dans un couloir rempli de mines mais votre nouvel ennemi va se charger de les détruire. Tuez-le ensuite. Prenez l'ascenseur, récupérez les bonus et sortez par le coin en face. Vous êtes dehors. A présent, c'est une partie de sauts avec deux ennemis et selon certains guides, deux bombes laser que je n'ai pas vue. Une fois que vous avez joué à Super Mario, rentrez dans le building. Tuez le type à droite puis empruntez la porte à gauche.

Tuez un homme en gris, détruisez la mine laser et montez les escaliers. Vous serez canardé par un type planqué derrière une mine et en haut de la volée de marches, ce sera la même chose. Ensuite, tuez les deux hommes en gris puis attendez les renforts qui viennent des ascenseurs. Ensuite, passez la porte à côté des escaliers. Tuez les trois ennemis puis attendez les renforts qui arriveront par votre point d'entrée. Ensuite, passez n'importe quelle porte mais sachez qu'il y a deux hommes en gris près à vous tailler en pièce. Allez au fond et passez la porte. Tuez les trois types en vous servant des piliers comme couverture et activez l'ordinateur. Empruntez le passage secret.

Douleur et souffrance

Ce dernier niveau doit être fini en **moins d'une minute** sous peine de voir Horne gagner. **Le but est d'envoyer des grenades sur les 4 câbles en restant plus ou moins à côté tout en ayant quelques pas de distance de ceux-ci.** Une fois qu'un drôle de son retentit, c'est bon. Il faut **trois grenades par câble**. Faites néanmoins attention aux ennemis présents mais ils laisseront derrière eux des grenades. Donc, tuez-les d'abord avant de passer aux câbles. Le compte à rebours est assuré par le pilote.

Une fois les quatre câbles détruits, vous avez gagné la partie et débloqué tous les cheat codes...

Copyright

- Auteur: Vinciane Amorini (cleo_rabb@hotmail.com - vamorini@gmail.com)
- Pays: Belgique
- Dates: 10 mars 2008 - 30 novembre 2009
- Version: 1.1

I don't mind you picking my guide for publishing it on your site but please, notice me and credit me. Oh and I don't want you to edit my FAQ for making your site appear on it. This work is copyrighted, so, you can't take it and make you the author when you're not.

Cette solution est protégée par les droits d'auteurs (loi belge pour ma part). Aussi, veuillez les respecter. Je n'écris pas pour gagner de l'argent, donc, soyez sympa de ne pas vous faire passer pour l'auteur ou d'utiliser ce document pour vous faire de l'argent.

This document is copyright vicrabb and hosted by VGM with permission.