

# Syphon Filter 2 FAQ/Walkthrough (French)

by Gabe\_Logan2

Updated to v1.00 on Aug 1, 2007

Solution complète pour  
Syphon Filter 2

## Introduction

=====

Voici un solutionnaire complet pour Syphon Filter 2. Dans les lignes qui suivent, tout vous sera dévoilé sur le jeu. Si vous ne désirez pas recevoir toutes ces informations, ne poursuivez pas la lecture de ce document. De plus, ce texte est susceptible de contenir plusieurs révélations, communément appelées « spoilers ». Comme ce guide se veut d'abord une référence afin d'aider ponctuellement les joueurs lorsqu'ils rencontrent des difficultés dans le jeu, j'ai tenté de synthétiser au maximum le texte en ne m'attardant qu'aux principales étapes. Néanmoins, je tente également de fournir le plus de détails pertinents (trucs, secrets, astuces, etc.) en marge du texte. Pour toutes ces raisons, je déconseille fortement à ceux d'entre vous qui n'ont pas encore complété le jeu une fois de lire en long et en large ce document.

## Historique

=====

v0.50 sections A, B, C, D, E, F, G, H (I, II, III, IV) et K terminées  
v0.60 section H, niveaux 6 et 7 complétés (2007-07-07)  
v0.70 section H, complétée jusqu'au niveau 12 (2007-07-10)  
v0.80 section H, complétée jusqu'au niveau 16 (2007-07-14)  
v0.90 section H complétée (2007-07-18)  
v0.92 sections F, G et L-a et b révisées (2007-07-20)  
v1.00 sections I et L-c complétées (2007-07-31)

## Table des matières

=====

Pour faciliter la navigation, utilisez la fonction « Trouver » de votre navigateur (Ctrl+F) et copiez/collez les lettres, incluant les crochets.

A. Introduction au jeu	<INT>
B. Commencer la partie	<CLP>
C. Contrôles	<CTR>
D. Écran de jeu	<EDJ>
E. Menu « start »	<STA>
F. Les personnages	<PER>
G. Les armes et objets	<ARM>
a. Description	<DES>
b. Emplacement	<EMP>
H. Guide des niveaux	<NIV>
I. Colorado Mountains	<N01>

II. McKenzie Airbase Interior	<N02>
III. Colorado Interstate 70	<N03>
IV. I-70 Mountain Bridge	<N04>
V. McKenzie Airbase Exterior	<N05>
VI. Colorado Train Ride	<N06>
VII. Colorado Train Race	<N07>
VIII. C-130 Wreck Site	<N08>
IX. Pharcom Expo Center	<N09>
X. Morgan	<N10>
XI. Moscow Club 32	<N11>
XII. Moscow Streets	<N12>
XIII. Volkov Park	<N13>
XIV. Gregorov	<N14>
XV. Aljir Prison Break-In	<N15>
XVI. Aljir Prison Escape	<N16>
XVII. Agency Bio-Lab	<N17>
XVIII. Agency Bio-Lab Escape	<N18>
XIX. New York Slums	<N19>
XX. New York Sewers	<N20>
XXI. Finale	<N21>

I. Mode Difficile	<HRD>
a. Introduction	
b. Guide rapide	

J. FAQ (Foire aux questions)	<FAQ>
------------------------------	-------

K. Codes	<CDS>
----------	-------

L. Multijoueurs	<MTJ>
a. Niveaux secrets	
b. Personnages secrets	
c. Stratégies	

M. Conclusion	<CCL>
---------------	-------

N. Crédits et remerciements	<C&R>
-----------------------------	-------

=====

A. Introduction au jeu	<INT>
------------------------	-------

=====

Dans ce jeu, vous pourrez incarner les agents Gabriel Logan et sa partenaire Lian Xing.

Alors que les tensions entre Américains et la République de Chine augmentent suite à la vente de technologie américaine à un groupe de dissidents, le secrétaire d'État des États-Unis Vince Hadden est appelé à commenter sur le récent incident au Kazakhstan, impliquant l'explosion d'un missile dans l'atmosphère. Afin de taire les rumeurs, il explique que le gouvernement du Kazakhstan les avait assuré que la détonation était accidentelle et que le missile avait été détruit via leur propre système de sécurité.

Pendant ce temps, à l'endroit même d'où le missile avait décollé, Gabe Logan finit de retirer les données des ordinateurs des entrepôts de Pharcom dans l'espoir de trouver un vaccin pour sa partenaire Lian Xing, contaminée par le virus Syphon Filter. Cependant, un hélicoptère de l'Agence surgit de nul part, avec à son bord deux agents, Morgan et Falcon. Ceux-ci coordonnent le déploiement de leur troupe afin de kidnapper Lian. Lorsque Gabe s'aperçoit que sa partenaire ne lui répond

plus, il se lance à sa rescousse... mais arrive trop tard. Il a au moins l'assurance que les ravisseurs de Lian ne pourraient pas lui faire de mal aussi longtemps qu'il aurait les disques de Phagan en sa possession. Un long combat va donc s'engager entre Gabe et son ancienne organisation, ladite Agence.

=====

B. Commencez la partie <CLP>

=====

Au menu principal, deux options sont disponibles. Sélectionnez NEW GAME (« Nouvelle Partie ») pour faire apparaître un second menu. ONE PLAYER (« Un Joueur ») vous fait commencer une nouvelle partie en mode solo et TWO PLAYERS (« Deux Joueurs ») vous fait accéder au mode multijoueurs. Au premier menu, sélectionnez LOAD GAME (« Charger un partie ») pour avoir accès à vos parties sauvegardées sur votre carte mémoire (« Memory Card »).

=====

C. Contrôles <CTR>

=====

Certains trouveront les contrôles quelques peu gênants. Il prend un certain temps avant de pouvoir les maîtriser parfaitement. Prenez surtout le temps de vous familiariser avec la sensibilité des mouvements qui ne répondent pas immédiatement (en pleine course par exemple, vous ne pourrez pas tourner à 90° d'un coup sec).

Bref, voici la liste des contrôles standards (NOTE : les contrôles fonctionneront ainsi seulement si vous ne les altérez pas -voir la section D pour plus de détails- ).

Flèche du haut.....Avancer

Flèche de gauche.....Faire un pivot sur place si vous n'appuyez pas sur la flèche du haut en même temps. Dans le cas contraire, le virage vers la gauche se fera progressivement.

Flèche de droite.....Idem, mais vers la droite.

Flèche du bas (maintenir).....Reculer

" " " (un coup sec).....Effectuer un pivot de 180°.

Note : Lorsqu'il est question de flèche, il est important de savoir qu'il s'agit de la même direction pour les joueurs qui joueraient en utilisant le contrôle analogique, et qu'il suffit de maintenir le « joystick » dans la direction mentionnée pour obtenir le même résultat. Dans Syphon Filter 2, le joystick est analogique, ce qui signifie que si vous le poussez à mi-chemin, votre personnage marchera au lieu de courir.

X (maintenir).....S'accroupir.

Notez que le fait de s'accroupir permet plusieurs choses :

- 1° Vous pouvez, en utilisant les flèches, vous déplacer silencieusement ;
- 2° lorsque vous utilisez la vise automatique, vous augmentez votre rendement de tir en restant

accroupi ainsi ;  
3° cela vous permet de prendre abri  
derrière certains obstacles bas.  
4° lorsque vous approchez d'un  
rebord, vous pourrez vous suspendre  
plus bas.

O .....Effectuer une roulade :  
très pratique pour battre en  
retraite sans accumuler trop de  
dommage.

Triangle.....C'est le bouton d'action. Il vous  
permet, entre autre, :  
1° d'actionner panneaux de  
contrôle, interrupteurs, etc. ;  
2° d'accéder au contenu des boîtes  
contenant une arme ou une armure  
par-balles (« flak jacket ») ;

**\*\*NOTE\*\*** : Lorsqu'il est possible d'interagir avec une boîte un tout  
autre objet, une inscription apparaîtra à l'écran au dessus  
de l'objet en question.)

3° de recharger votre arme lorsque  
le chargeur est partiellement  
vide (lorsqu'il l'est  
complètement, la recharge se  
fera toute seule lorsque vous  
appuierez sur le bouton de tir)  
4° de vous hisser sur certains  
objets ;  
5° d'utiliser certains objets;  
6° de recevoir des communications  
en attente.

Carré.....Faire feu. (Voir la  
section G pour plus de détails sur  
l'utilisation des armes.)

R1 (maintenir).....Mode de visée manuelle.

L1 (maintenir).....Mode de visée automatique. Un  
indicateur apparaîtra alors en haut  
à gauche de votre écran, nommée  
TARGET (« Cible »). Plus le  
compteur est rempli, plus vos tirs  
sont susceptibles d'atteindre leur  
cible. Le mouvement du personnage  
et sa situation (debout ou  
agenouillé) influence cette donnée.

R2.....Se déplacer latéralement vers la  
droite. En mode de vise manuelle,  
il vous permet de faire un pas vers  
la droite.

L2.....Idem, sauf que c'est vers la  
gauche.

Start.....Accéder au menu. (Voir la

Select (un coup sec).....Changer d'arme pour la suivante  
" (maintenir).....Fait apparaître un menu dans le  
haut de l'écran. Utilisez les  
boutons R2 et L2 pour passer d'une  
arme ou d'un objet à l'autre.  
(Note : durant ce temps les  
fonctions normales de L2 et R2  
seront inactives, mais vous pourrez  
tout de même continuer à déplacer  
le personnage en utilisant les  
flèches.)

=====  
D. Écran de jeu <EDJ>  
=====

La disposition de l'écran durant le jeu est fort simple et utile.

Gabe reste toujours dans le centre de l'écran et la caméra est active  
(elle suit le personnage en tout temps comme si elle était fixée à son  
dos).

Dans le coin supérieur gauche de l'écran se trouvent les différents  
compteurs. Le premier en haut, ARMOR/HEALTH (« Armure/Énergie »), est  
toujours présent. Il indique votre niveau d'énergie restant. Lorsque  
que votre compteur ARMOR (« Armure ») est à vide, vous passez en HEALTH  
(« Énergie »), et lorsque ce dernier est également à zéro, vous êtes  
mort (bien évidemment !). Il est à noter que lorsque vous récupérez une  
armure par-balle (« flak jacket »), celle-ci restaurera entièrement ou  
partiellement votre niveau d'ARMOR (« Armure ») mais pas votre niveau  
de HEALTH (« Énergie »). Le deuxième compteur, DANGER, n'est présent  
que lorsque vos ennemis vous ont dans leur ligne de tir. Vous ne vous  
faites normalement toucher que lorsque le compteur est au maximum ; il  
clignotera à ce moment. Le dernier compteur, TARGET (« Cible »), n'est  
présent que lorsque vous utilisez le mode de visée automatique. Plus le  
compteur est rempli, plus vos tirs ont de chances d'atteindre votre  
ennemi. Si il n'y a pas d'ennemi sur votre radar, le compteur  
n'apparaîtra pas.

Dans le coin inférieur droit se trouve le radar. Celui si indique la  
position de vos ennemis, par rapport à votre personnage, situé au  
centre. Les points verts sont vos ennemis, et lorsqu'ils virent au  
rouge, c'est parce qu'ils vous ont dans leur ligne de tir (votre  
compteur DANGER devrait être à son maximum à ce moment). Les points  
bleus sont vos alliés, par exemple les agents CBDC, ou toute cible  
collatérale.

Finalement, dans le coin inférieur gauche, on retrouve les informations  
concernant votre arme. Une image est située au-dessus de chiffres  
représentants la quantité de munitions restante (le nombre de balles  
dans ce chargeur/le nombre total de balles).

=====  
E. Menu « start »  
=====

Ce menu apparaît durant le jeu lorsque vous appuyez sur le bouton  
« Start ». Voici les options qui s'offrent alors à vous :

MAP : Appuyez sur X pour afficher le plan du niveau où vous êtes. Vous  
pourrez alors voir la position de certains de vos objectifs.

WEAPONRY : Appuyez sur X pour accéder à la liste des armes que vous transportez. Vous pouvez ainsi changer d'armes et avoir accès à une description pour chacune d'elle.

OBJECTIVES : Vous permet de consulter la liste des objectifs.

PARAMETERS : Vous permet de consulter la liste des paramètres.

BRIEFING : Vous permet de lire le briefing de la mission actuelle.

OPTIONS : Vous pouvez ici ajuster les options du jeu.

Restart Mission : Vous permet de recommencer la présente mission.

Restart Mission at last Checkpoint : Vous permet de recommencer la présente depuis le dernier point de contrôle (« checkpoint ») obtenu.

Select Mission : Affiche la liste des niveaux jusqu'à celui où vous êtes rendu. Vous pouvez refaire n'importe laquelle de ces missions.

Save and Quit Game : Vous permet de quitter la partie en cours. Il vous sera également proposer sauvegarder la partie au dernier point de contrôle (« checkpoint »).

Sound FX : Vous permet d'ajuster le volume des effets sonores du jeu.

Music : vous permet d'ajuster le volume de la musique du jeu.

Voice-over : Vous permet d'ajuster le volume des voix du jeu.

Game Brightness : Vous permet d'ajuster l'intensité des couleurs du jeu. Appuyez sur X et ajuster l'intensité en appuyant sur les flèches du haut et du bas.

Screen Centering : Vous permet de centrer l'image à l'écran en utilisant les flèches. Appuyez ensuite sur X pour conserver vos ajustements ou sur triangle pour annuler toutes modifications.

Controller

Vibration : Vous permet d'activer ou de désactiver la vibration Dual Shock Analog Controller.

Invert Aim : Vous permet de renverser les contrôles des flèches du haut et du bas lorsque vous êtes en mode de vise manuelle.

Preset Config : Vous permet d'ajuster les contrôles. Vous avez le choix entre STANDARD et ALTERNATE. STANDARD est la configuration par défaut et ALTERNATE est la configuration alternée. Il vous est alors possible de configurer personnellement les contrôles en vous déplaçant vers le haut et le bas, puis en appuyant sur le bouton que vous voulez désigner pour cette action. RESET remet les contrôles à STANDARD et CANCEL vous retourne en haut de l'écran.

Cheats : Cette option apparaîtra dès que vous activerez un code ou que vous déverrouillerez un niveau secret (voir section J et K-b pour plus de détails.).

Vous pouvez alors de voir et utiliser les codes que vous avez débloqués.

=====

F. Les personnages <PER>

=====

Les informations sont tirées du livret anglais de Syphon Filter 2. Les paragraphes sont des traductions libres.

-----

Gabriel Logan

-----

Agent secret

Sexe : Masculin

Grandeur : 6'3"

Âge : 37

Poids : 185 lbs

Lieu de naissance : Camden, N.J.

Couleur des yeux : Brun

Nationalité : Américain

Couleur des cheveux : Noir

Antécédents

Le meilleur agent de l'Agence, maintenant pourchassé par les membres de sa propre organisation. Il a fait avorté un désastre en détruisant un ICBM au Kasakstan, alors qu'il poursuivait les responsables de la production du virus Syphon Filter.

Entraînement

1987, nommé 2e lieutenant, Armée des États-Unis. 1989, reçoit la Silver Star. 1991, Guerre du Golfe. 1991, Citation présidentielle. 1987-1992, Opérations spéciales de l'Armée des États-Unis. 1993- aujourd'hui, agent secret de l'Agence.

-----  
Lian Xing  
-----

Experte en communications et renseignements

Sexe : Féminin Grandeur : 5'7"  
Âge : 30 Poids : 120 lbs  
Lieu de naissance : Kashi, Chine Couleur des yeux : Brun  
Nationalité : Chinoise Couleur des cheveux : Noir

Antécédents

Agent secret (communications). Partenaire de Gabriel Logan. Originalement un agent pour le MSS chinois, elle fut recrutée en 1996 par l'Agence et reçut une nouvelle identité en tant que citoyenne américaine incluant de fausses informations biographiques. Elle fut exposé au virus Syphon Filter. Présentement kidnappée par l'agence pour des tests. Identifiée comme terroriste par l'Agence comme histoire de couverture.

Entraînement

1898-1995, Agent MSS chinois. 1995-aujourd'hui, agent secret de l'Agence.

-----  
Teresa Lipan  
-----

Ex-agent spécial de l'Agence

Sexe : Féminin Grandeur : 5'6"  
Âge : 25 Poids : 118 lbs  
Lieu de naissance : Phoenix, AZ. Couleur des yeux : Vert  
Nationalité : Américaine Couleur des cheveux : Brun

Antécédent

Ancien agent de l'Agence qui opère maintenant des opérations indépendantes d'espionnage depuis une remorque dans le fin fond de l'Arizona. Sa fonction est principalement de fournir des renseignements à Gabe Logan et Lian Xing.

Entraînement

1992-1994, agent de l'ATF. 1994-1997, agent de l'Agence. 1997- aujourd'hui, agent de renseignement indépendant.

-----  
Lieutenant Jason Chance  
-----

Armée des États-Unis, « Chemica and Biological Defense Command » (CBDC)

Sexe : Masculin Grandeur : 6'3"  
Âge : 31 Poids : 214 lbs  
Lieu de naissance : Reno, N.V. Couleur des yeux : Brun  
Nationalité : Américain Couleur des cheveux : Brun

Antécédents

Un des tous premiers gradué de West Point, s'étant distingué par son service durant la Guerre du Golfe. Présentement attaché au CBDC. Ses habilités d'attaque et de manœuvre sont de premier ordre. À la tête de l'équipe de CBDC qui a dû répondre à l'attaque terroriste à Washington D.C.

-----  
Entraînement

1991, Guerre du Golfe : reçoit la Bronze Star ; obtient une convocation à la West Point la même année. 1995, nommé 2e lieutenant, Armée des États-Unis, après avoir gradué dans le top 5% de sa classe. 1996-aujourd'hui, CBDC.

-----  
Lyle Stevens  
-----

Député directeur de l'Agence

Sexe : Masculin                                  Grandeur : 6'2"  
Âge : 49    Poids : 221 lbs  
Lieu de naissance : San Fransisco, CA      Couleur des yeux : Vert  
Nationalité : Américain                      Couleur des cheveux : Gris

Antécédents

A progressé jusqu'aux plus hauts échelons à travers l'exécution impitoyable des ordres de ses supérieurs. A le sens de la politique. Expert en contrôle de dommage. Présentement, supervise la neutralisation de Gabe Logan et Lian Xing.

Entraînement

1971-1975, Navy, États-Unis (SEAL Team). 1980, maîtrise en Art, études politiques internationales, Université de Princeton. 1981-aujourd'hui, Député directeur/agent de l'Agence.

-----  
Dillon Morgan  
-----

Commandant de l'Agence, Assistant particulier de Lyle Stevens

Sexe : Masculin                                  Grandeur : 6'1"  
Âge : 40    Poids : 192 lbs  
Lieu de naissance : Alexandria, VA          Couleur des yeux : Bleu  
Nationalité : Américain                      Couleur des cheveux : Blanc

Antécédents

A suivi l'entraînement des Services de Renseignement de l'Armée Israélienne et a été utilisé lors d'opérations anti-terrorisme extra-frontalières. Spécialisé dans l'utilisation de puissants explosifs.

Entraînement

1987-1990, Armée Israélienne. 1990-Aujourd'hui, Agent de l'Agence

-----  
Micheal Archer  
-----

Assassin d'élite, Lieutenant de Dillon Morgan

Sexe : Masculin                                  Grandeur : 5'11"  
Âge : 31    Poids : 178 lbs  
Lieu de naissance : Topeka, KS              Couleur des yeux : Bleu  
Nationalité : Américain                      Couleur des cheveux : Noir

Antécédents

Un agent de l'Agence s'en rapportant directement à Dillon Morgan. Opère en tant qu'assassin d'élite et est responsable de l'assassinat d'au moins 10 agents étrangers ou d'autres actifs de l'Agence. Garde



un profil bas en tout temps. Les informations à propos de ses activités précédents son recrutement par l'Agence sont minimales.

Entraînement

n/d

-----  
Dr. Elsa Weissinger  
-----

Scientifique allemenande

Sexe : Féminin

Grandeur : 5'8"

Âge : 32

Poids : 134 lbs

Lieu de naissance : Frankfurt, All.

Couleur des yeux : Brun

Nationalité : Allemande

Couleur des cheveux : Blond

Antécédents

Un ancienne chercheuse de Pharcom, elle fut un instrument de la création du virus Syphon Filter. Suite à la dissolution de Pharcom, elle fut recruté par l'Agence afin qu'elle y poursuive son travail sur le virus. Ne s'entend pas très bien avec l'administration de l'Agence.

Entraînement

1990-1999, Chercheuse chez Pharcom. 1999-Aujourd'hui, scientifique de l'Agence.

-----  
Uri Gregorov  
-----

Nationaliste russe

Sexe : Masculin

Grandeur : 5'11"

Âge : 55

Poids : 216 lbs

Lieu de naissance : Stalingrad, URSS

Couleur des yeux : Brun

Nationalité : Russe

Couleur des cheveux : Gris

Antécédents

Officier de l'Armée Russe et haut responsable des services de renseignement post-soviétiques. À la tête du SVR - Services de renseignement étrangers russes. Membre de la délégation russe de l'ONU and un contact de Gabe. Détient de l'information vitale pour stopper Syphon Filter.

Entraînement

1970-1981, Officier de l'Armée Russe. 1981-1996, Officier du KGB. 1996-Aujourd'hui, Directeur du SVR

-----  
Mara Aramov  
-----

Assassin professionnel

Sexe : Féminin

Grandeur : 5'11"

Âge : 33

Poids : 137 lbs

Lieu de naissance : Novgorod, Russie

Couleur des yeux : Bleu

Nationalité : Russe

Couleur des cheveux : Auburn

Antécédents

Assassin rusé et impotoyable lié au crime organisé Russe. Hautement qualifié dans le maniement d'armes de toutes sortes.

Entraînement

1984-1986, Membre de l'organisation terroriste des « Black Baton ».  
1986-1989, Agent du KGB. 1989-Aujourd'hui, Tueuse indépendante  
souçonnée d'avoir tuée 17 personnes.

-----  
Lawrence Mujari  
-----

Expert indépendant en bio-chimie

Sexe : Masculin

Grandeur : 6'2"

Âge : 38

Poids : 207 lbs

Lieu de naissance : Queenstown,  
Afrique du Sud

Couleur des yeux : Noir

Couleur des cheveux : Noir

Nationalité : Sud-Africain

#### Antécédents

Réfugié sud-américain et expert médical et pathologiste doué. Conduit un laboratoire médical illégal sous la couverture de Mortuaire Whispering Woods en Virginie.

#### Entraînement

1986, Maîtrise en sciences, bio-chimie, Université Rhodes. 1987-  
Aujourd'hui, Expert indépendant en bio-chimie

#### =====

#### G. Armes et objets

#### =====

Vous commencez généralement chaque niveau avec une ou deux armes, en plus du couteau. Mais vous pouvez trouver des armes supplémentaires sur des gardes morts ou dans des boîtes. Chaque arme est évaluée de 1 à 5 (1 étant le moins bon) sur sa cadence de tir et le dommage qu'elle inflige. Voici donc la liste des armes retrouvées dans Syphon Filter 2. J'y ajoute ensuite mon évaluation personnelle sur le rendement global de l'arme (de 1 à 5 étoiles)

NOTE : les descriptions que vous trouverez sous les rendements ne sont pas les descriptions que vous retrouverez dans le livret d'instruction. Ce sont des analyses critiques faites par moi. De plus, je me suis permis de corriger certaines notes telles que fournies dans le jeu, puisqu'elles ne semblent pas correspondre à ses performances réelles.

#### a. Description <DES>

=====

Pour utiliser n'importe quelle arme ou objet (sauf les cartes magnétiques), vous devez appuyer sur carré. Cependant, il existe quelques variations dans l'utilisation de certains types d'armes.

#### - Fusils de précision (« sniper rifles »)

Lorsque vous utilisez un fusil de précision en mode de visée manuelle, vous pouvez utiliser les zooms avant et arrière. Pour ce faire, appuyer sur carré pour effectuer un zoom avant, et sur triangle pour un zoom arrière.

(NOTE : Pour recharger votre arme en appuyant sur triangle, vous devrez quitter le mode de vise manuelle ou attendre que votre chargeur soit vide.)

#### - Grenades

Pour lancer une grenade, maintenez Carré enfoncé. Plus vous le maintenez longtemps plus l'arc de la trajectoire sera grand. Relâchez Carré pour lancer la grenade.

#### - Couteau

Pour utiliser le couteau, vous devez être à portée de main d'un ennemi. Appuyez simplement sur Carré pour donner un coup. Par

ailleurs, si vous arrivez à vous glisser derrière un ennemi et que vous appuyez sur Carré (attention, vous devez être en position debout, autrement cela ne fonctionnera pas), une animation se déclenchera durant laquelle Gabe liquide l'ennemi. Quoi qu'il en soit, dans les deux cas les attaques au couteau sont silencieuses et n'alerteront donc pas les autres ennemis.

-----  
(Silenced) 9mm Handgun  
-----

Vitesse de tir     | | |  
Dommage            | |  
Chargeur            15  
Max de balles       90

Ce petit fusil est extrêmement pratique pour les missions d'infiltration. Capable de tuer un ennemi en peu de temps, le faible dommage infligé est compensé par sa vitesse de tir remarquable pour un semi-automatique. Disponible avec ou sans silencieux.

Ma note : \*\*

-----  
.45 Handgun  
-----

Vitesse de tir     | |  
Dommage            | | |  
Chargeur            10  
Max de balles       60

Ce puissant fusil est très destructeur. En effet, vous n'avez généralement besoin que d'une seule balle pour tuer un ennemi (sans Veste par-balles).

Ma note : \*\*\*

-----  
M-16 Assault Rifle  
-----

Vitesse de tir     | | | |  
Dommage            | |  
Chargeur            30  
Max de balles       180

Rapide et maniable, ce fusil d'assaut est très efficace, surtout lorsque vous affrontez plusieurs ennemis à la fois. Cependant, Gabe tient le M-16 à deux mains, ne lui conférant qu'une portée de 180°.

Ma note : \*\*\*

-----  
PK-102 Assault Rifle  
-----

Vitesse de tir     | | | |  
Dommage            | |  
Chargeur            30  
Max de balles       180

L'efficacité de ce fusil d'assaut est comparable à celle du M-16.

Ma note : \*\*\*

-----  
(Silenced) HK-5 Pistol-Machine Gun  
-----

Vitesse de tir     | | | |  
Dommage            | | |  
Chargeur            32

Max de balles 192

Combinant puissance et rapidité de tir, cette arme est d'une puissance redoutable. Votre personnage ne la tient qu'à une main, ce qui lui permettra d'augmenter la portée de l'arme jusqu'à 360°. Il est également parfois offert avec silencieux, ce qui le rend augmente son potentiel d'efficacité. Seul point négatif, vous ne récupérez que peu de munition à la fois sur les ennemis.

Ma note : \*\*\*\*

-----  
12 Gauge Shotgun  
-----

Vitesse de tir ||  
Dommage ||||  
Chargeur N/A  
Max de balles 25

Le classique shotgun ! Toujours utile dans le jeu ; il vous tue un ennemi en un coup facilement. C'est le fusil à prendre lorsque vous affrontez plusieurs ennemis. Par contre, il n'est pas très pratique contre les ennemis très proche de vous, car il n'offre qu'une portée de 180°.

Ma note : \*\*\*\*

-----  
BIZ-2 Pistol-Machine Gun  
-----

Vitesse de tir ||||  
Dommage |||  
Chargeur 66  
Max de balles 396

Il présente les mêmes qualités que le HK-5, sauf qu'il comble la lacune des munitions en offrant un chargeur de 66 balles.

Ma note : \*\*\*\*

-----  
G-18 Pistol-Machine Gun  
-----

Vitesse de tir |||||  
Dommage ||  
Chargeur 33  
Max de balles 198

Ce pistolet automatique tire incroyablement vite : jusqu'à 60 balles/seconde. Il devient très utile contre les ennemis portant des vestes par-balles, et encore plus pour les tirs à la tête. Vous en payerez cependant le prix : les munitions s'épuisent très rapidement et vous devrez donc l'utiliser judicieusement.

Ma note : \*\*\*\*\*

-----  
UAS-12 Rapid Fire Shotgun  
-----

Vitesse de tir ||||  
Dommage ||||  
Chargeur 12  
Max de balles 12

Cette arme n'est malheureusement disponible que dans le dernier niveau, afin de rivaliser de puissance avec votre ennemi. Vous ne disposez que de très peu de munition, sans recharge possible.

Ma note : \*\*\*\*

-----  
K3G4 Assault Rifle  
-----

Vitesse de tir    | | | |  
Dommages            | |  
Chargeur            20  
Max de balles       120

Ce fusil est sans équivoque la meilleure arme du jeu. En effet, ces balles en téflon traversent littéralement les armures par-balles comme un couteau dans du beurre chaud. En plus, vous pourrez récupérer ces vestes par-balles pour votre utilisation.

Ma note : \*\*\*\*\*

-----  
H11 Sniper Rifle  
-----

Vitesse de tir    | | | | |  
Dommages            |  
Chargeur            50  
Max de balles       350 (Édité)

Combinant une bonne portée et une vitesse de tir remarquable, le H-11 est un sniper dévastateur. Il peut être très utile pour touché une cible éloignée qui est en mouvement. Évitez de l'utiliser si ce n'est pas pour des tirs à la tête, car ses balles sont étonnamment faibles.

Ma note : \*\*\*\*

-----  
Silenced Sniper Rifle  
-----

Vitesse de tir    | |  
Dommages            | |  
Chargeur            10  
Max de balles       30

Très utile lors des missions d'infiltration, cette arme vous permet de tirer avec une grande précision peu importe la distance. Elle devient cependant très inefficace lors d'affrontements directs.

Ma note : \*\*\*

-----  
Nightvision Rifle  
-----

Vitesse de tir    |  
Dommages            | | |  
Chargeur            10  
Max de balles       30

En plus des qualités de fusil de précision, celui-ci vous offre en plus une vision de nuit. Notez cependant que l'indication « Tir à la tête » n'apparaîtra pas à l'écran lorsque vous viserez en mode manuel (L1). Son utilisation est par ailleurs restreinte à quelques missions seulement.

Ma note : \*\*\*

-----  
Arbalète avec vise laser (« Crossbow »)  
-----

Vitesse de tir    |  
Dommages            | | | | |  
Chargeur            n/a  
Max de balles       5

Une arme bien pratique lors des missions furtives. Totalement silencieuse, elle utilise des fléchettes contenant un narcotique qui ne endormira les ennemis sur le coup. Faites attention lors des mission impliquant des cibles collatérales, car lorsque tirées dans la tête, les fléchettes deviennent mortelles.

-----  
Grenade

-----  
Vitesse de tir |  
Dommage | | | | |  
Chargeur N/A  
Max de balles 10

Très utile lorsque vous devez disposer d'un groupe d'ennemis lourdement armé, son utilisation demeure cependant lente et dès lors ne devrait pas être envisagée lorsque ces ennemis font feu vers vous (voir plus haut pour plus d'information sur l'utilisation des grenades).

Ma note : \*\*\*\*

-----  
Grenade à gaz (« Gaz grenade »)

-----  
Vitesse de tir |  
Dommage | | | | |  
Chargeur n/a  
Max de balles 10

Cette arme offre les mêmes avantages que la grenade incendiaire, sauf qu'elle vous permet en plus de disposer des ennemis en silence. Spyez certain que le gaz est complètement dissipé avant de vous approcher du point d'impact pour récupérer les armes des ennemis tués.

Ma note : \*\*\*\*

-----  
Grenade Launcher

-----  
Vitesse de tir |  
Dommage | | | | |  
Chargeur N/A  
Max de balles 15

L'incontournable. Je n'aime pas particulièrement cette arme parce qu'elle semble handicapée par sa propre puissance et si vous n'êtes par prudent, vous finirez par vous tuer vous-même. Il n'en demeure par moins que le lance-grenade est extrêmement utile face aux ennemis qui portent des vestes par-balles.

Ma note : \*\*\*\*\*

-----  
Tear Gas Launcher

-----  
Vitesse de tir |  
Dommage | | | | |  
Chargeur N/A  
Max de balles 5

Une arme essentielle pour passer certains passages du jeu où vous devrez vous débarrasser de plusieurs cibles collatérales à la fois. Il fonctionne un peu comme le M-79, sauf qu'il utilise des grenades à gaz qui endorment les ennemis plutôt que de les tuer. De plus, il n'y a aucun danger pour vous d'être endormi par le gaz, même si vous entrez en contact avec le nuage encore présent.

Ma note : \*\*\*

-----  
Combat Knife  
-----

Vitesse de tir N/A  
Dommage | | | | |  
Chargeur N/A  
Max de balles N/A

Plutôt inutile lorsque des ennemis vous tirent dessus, le couteau devient cependant indispensable lors de certaines missions furtives. Vous devrez cependant vous trouver très près de l'ennemi pour l'atteindre (voir un peu plus haut pour plus d'information sur son utilisation).

Ma note : \*\*\*\*\*

-----  
Hand taser  
-----

Vitesse de tir N/A  
Dommage | | | | |  
Chargeur N/A  
Max de balles Infini

Une arme essentielle lors des missions furtives. Elle ne font qu'endormir l'ennemi, ce qui vous permettra de vous débarrasser des gardes que vous ne pouvez tuer à cause des paramètres de la mission. Vous devez cependant être collé sur la victime pour la toucher.

Ma note : \*\*\*\*\*

-----  
Air Taser  
-----

Vitesse de tir |  
Dommage | | | | |  
Chargeur N/A  
Max de balles Infini

En temps normal, vous ne devriez jamais devoir utiliser cette arme. En effet, il est impossible de s'attaquer à plusieurs ennemis à la fois, puisqu'il prend énormément de temps à en tuer un seul.

Ma note : \*

-----  
C-4 Explosives  
-----

Vitesse de tir N/A  
Dommage | | | | |  
Chargeur N/A  
Max de balles N/A

Il vaudrait mieux considérer le C4 comme un objet, parce ce qu'il est impossible de l'utiliser comme arme (contrairement à dans Metal Gear Solid, par exemple). Il vous sera cependant indispensable pour compléter certains objectifs.

Ma note : n/a

-----  
Camera Srcambler  
-----

Vous utiliserez cet objet vers la fin du jeu pour mettre hors-circuit des caméras. Pour le faire fonctionner, placez-vous simplement sous la caméra et appuyez sur Triangle.

Ma note : n/a

-----  
Transponder Locator  
-----

Utilisé dans le premier niveau seulement, cet appareil vous permettra de localiser le transpondeur de votre transport C-130.

-----  
Cellular Modem  
-----

Ce dispositif vous permettra de télécharger des données d'un ordinateur dans lors de la mission 17.

-----  
Binoculars  
-----

Ces lunettes vous permettront de faire des zooms jusqu'à 14x. Vous pourrez les utiliser lorsque vous voudrez évaluer le terrain devant vous et les différents gardes qui y patrouillent.

-----  
Nightvision Goggles  
-----

Ces lunettes sont très pratiques pour voir dans les endroits sombres. Dès que vous arriverez dans un tel endroit, l'agent s'en équipera automatiquement.

-----  
Vestes par-balles (« Flak Jacket »)  
-----

Les vetes par-balles sont essentielles à votre survie. Lorsque des tirs ennemis vous atteignent, votre compteur ARMURE (« Armor ») descendra jusqu'à devenir ÉNERGIE (« Health ») (réf. section D).

Il vous est possible de récupérer votre énergie en prenant d'autres armures par-balles, soit sur un ennemi, soit dans une boîte. Il faut cependant savoir que celles que vous retrouverez sur vos ennemis ne vous redonne qu'un quart de votre énergie. De plus, si vous tuez un ennemi en portant une, vous la détruirez, à moins de lui tirer dans la tête, dans les bras ou les jambes, ou encore d'utiliser une arme comme le K3G4. Celles trouvées dans les boîtes, en revanche, vous redonneront complètement votre énergie. (Note : Il est possible de regagner votre ARMURE -« Armor »-, mais jamais votre ÉNERGIE -« Health »-.)

b. Emplacement <EMP>  
=====

Voici donc une liste montrant toutes les armes qu'il est possible d'utiliser dans chacune des missions. Je n'inclurai pas le couteau, parce que vous l'avez presque toujours.

NOTE : Cette liste inclut aussi les armes que vous conservez d'une mission à l'autre.

-----

Mission	Armes disponibles
Colorado Mountains	9mm, M16, Shotgun, Grenades, H11,   Taser
McKenzie Airbase Interior	.45, Hand Taser,
Colorado Interstate 70	9mm, M-16, Shotgun, Grenades
I-70 Mountain Bridge	9mm, .45, M-16, Sniper Rifle, Gas   Grenades, Grenades

-----



McKenzie Aribase Exterior	.45, HK-5, M-16, Sniper Rifle, Hand   Taser
Colorado Train Ride	9mm, M-16, Shotgun, Sniper Rifle   Grenades, Air Taser
Colorado Train Race	9mm, M-16, Shotgun, H11, Sniper   Rifle, Grenades, Air Taser
C-130 Wrek Site	9mm, M-16, Shotgun, H11, Sniper   Rifle, Grenades, M-79 Air Taser
Pharcom Expo Center	9mm, HK-5, M-16, Sniper Rifle,   Grenades, Crossbow, Hand Taser
Morgan	9mm, HK-5, M-16, Sniper Rifle,   Grenades, Crossbow, Hand Taser
Moscow Club 32	.45, Shotgun, BIZ-2, Grenades, Hand   Taser
Moscow Streets	.45, PK-102, Shotgun, BIZ-2, Night   Vision Rifle, Tear Gas Launcher,   Grenades, M-79, Hand Taser
Volkov Park	.45, PK-102, Shotgun, BIZ-2, Night   Vision Rifle, Tear Gas Launcher,   Grenades, M-79, Hand Taser
Gregorov	.45, PK-102, Shotgun, BIZ-2, Night   Vision Rifle, Tear Gas Launcher,   Grenades, M-79, Hand Taser
Aljir Prison Break-In	.45, Crossbow, Hand Taser
Aljir Prison Escape	.45, PK-102, Shotgun, Tear Gas   Launcher, Hand Taser
Agency Bio-Lab	9mm, HK-5, G-18, K3G4, Sniper Rifle,   Air Taser
Agency Bio-Lab Escape	9mm, HK-5, G-18, K3G4, Sniper Rifle,   M-79, Air Taser
New York Slums	9mm, M-16, HK-5, G-18, K3G4, Sniper   Rifle, M-79, Air Taser
New York Sewers	.45, HK-5, H11, Sniper Rifle, M-79,   Air Taser
Finale	.45, HK-5, UAS-12, H11, Sniper   Rifle, M-79, Air Taser

=====

H. Guide stratégique <NIV>

=====

Cette section vous expliquera comment terminer chacun des niveaux. Vous trouverez d'abord la liste des objectifs de départ. Les autres objectifs, ceux qui s'ajoutent au cours de la mission, seront indiqués à ce moment dans le guide.

Portez attention aux rubriques « Astuce » tout au long du guide. Elles vous fourniront des conseils pour certains passages plus délicats ou encore des astuces pour atteindre l'emplacement de certaines armes particulières.

Les rubriques « Ennemi » vous aideront pour les affrontements plus corsés en vous conseillant une bonne stratégie à adopter.

Enfin, les rubriques « Multijoueurs » vous donneront les actions à accomplir afin de déverrouiller les arènes et personnages secrets en multijoueur. Référez-vous à la section I-a pour d'autres détails.

Notez bien que je ne décrirai pas tout les racoins des niveaux dans le but évident d'alléger le contenu du guide. Je me contente de donner les

indications essentielles, mais je n'explorerai pas le niveau pour vous. Prenez le temps de bien examiner votre environnement, cela pourrait vous aider grandement.

=====  
I. Colorado Mountains <N01>  
-----

Objectifs :

- Find Chance and the transponder locator
- 

Vous débutez cette mission en parachute et vous devez simplement atterrir. Utilisez les flèches pour vous diriger et appuyez sur la flèche du haut pour accélérer votre descente. Une fois atterri, dirigez-vous vers les trois GI et une animation s'enclenchera.

+++++

+ Astuce : H11 +

+++++

Derrière ces trois GI, il y a une petite monticule. Il est impossible de grimper dessus depuis le sol. Il est cependant possible de l'atteindre grâce au parachute. Le réflexe serait d'appuyer sur la flèche du bas pour garder le plus d'altitude dès le départ. Mais ce serait une erreur et vous manquerez votre coup presque assurément. À la place, ne faites qu'appuyer un peu sur la flèche du bas et ce, à intervalles courts et réguliers, de façon à non seulement garder de la hauteur, mais aussi conserver assez de vitesse pour vous rendre suffisamment loin. En général, la manœuvre se fait plutôt facilement. Sur ce monticule, vous trouverez une boîte contenant un H11.

Suite du guide

~~~~~

Dirigez-vous ensuite vers la gauche et vous apercevrez un autre GI un peu plus haut. Allez à sa rencontre et une autre animation s'amorcera.

+++++

+ Astuce : M-16 +

+++++

Au moment où vous rencontrez ce GI, dirigez-vous à droite et approchez du bord de la falaise devant. Vous trouverez dans ce coin une boîte contenant un M-16. Cette arme vous sera très utile pour les prochaines attaques.

Suite du guide

~~~~~

Suivez le GI jusqu'à Davies, un autre GI, qui vous montrera le chemin à travers une grotte. Après la courte animation, allez dans la caverne qu'il vous ont indiqués et vous y croiserez deux autres GI, dont l'un se nomme Eshelmin. Poursuivez jusqu'à l'extérieur et allez à la rencontre de Chance (objectif complété/checkpoint).

-----  
Objectif ajouté :

- Reach high ground to get fix on the transponder signal
- 

////////////////////////////////////

/ Arène secrète en multijoueurs /

////////////////////////////////////

Retournez-vous pour faire face à la direction par laquelle Chance est parti. Remarquez la crevasse et la chute à droite. Si vous approchez du fossé, vous sauterez automatiquement de l'autre côté. Par contre, en appuyant sur X, vous pourrez vous suspendre au rebord. Laissez-vous

ensuite tomber et entrez dans la grotte. Au fond, vous y trouverez une boîte avec un H11. Vous déverrouillerez ainsi un niveau en multijoueur (réf. section I-a). Pour retourner à la surface, approchez du ravin, retournez-vous et appuyez sur Triangle.

Suite du guide

~~~~~

Éliminez d'abord le parachutiste qui s'apprête à atterrir près de vous, puis revenez sur vos pas jusqu'au tunnel. Eshelmin vous avertira alors qu'un ennemi vous attaque par derrière, mais surtout de vous retourner pas. Continuez vers l'intérieur du tunnel, car une partie de la caverne s'écroulera suite à des tirs de grenades (checkpoint).

-----  
Objectifs ajoutés :

- Recover C4
- Clear cave-in

-----  
Sortez de la caverne par la seule issue restante et préparez-vous à l'affrontement. À votre arrivée, les deux GI qui vous attendaient se feront tuer par une grenade ennemie, puis un grand nombre de soldats convergeront vers vous. Éliminez-les tous (malgré leur nombre, ils ne sont pas très efficaces), puis dirigez-vous à droite. Rendu au bout, vous verrez une ouverture dans la paroi. Vous arriverez alors près d'une aiguille rocheuse, autour duquel trois ennemis se tiennent (attention, l'un d'eux est caché derrière une paroi de roche. Tuez-les et grimpez tout en haut de l'aiguille. Appuyez sur Triangle pour utiliser le localisateur (objectif complété/checkpoint).

-----  
Objectif ajouté :

- Reach highway

-----  
+++++

+ Astuce : Taser +

+++++

Lorsque vous arrivez devant le pique rocheux, approchez-vous du bord à droite. Appuyez sur X pour être sûr de ne pas tomber et descendez sur le rebord que vous ne pouviez voir. Vous y verrez une boîte contenant un « Air Taser ».

Suite du guide

~~~~~

Rebroussez chemin jusqu'à l'endroit où vous avez débuté la mission. Vous rencontrerez trois ennemis dans ce secteur. Éliminez-les, puis descendez là où les trois compagnons GI se tenaient auparavant. Vous n'y retrouverez que le corps de Kowalski et vous aurez récupéré le C4 après l'animation (objectif complété/checkpoint).

Un autre contingent ennemi arrivera par parachute sur votre position. Éliminez-les tous, puis dirigez-vous vers la caverne obstruée. Maintenant que vous avez le C4, vous pouvez aller dégager la voie. Appuyez sur Triangle devant les débris et éloignez-vous le temps de l'explosion (objectif complété/checkpoint).

Dirigez-vous vers l'autre extrémité du tunnel et une animation s'enclenchera. Vous y verrez notamment 4 ennemis être parachutés sur votre position. Ils sont plus coriaces que les ennemis que vous avez rencontré jusqu'ici, alors soyez sur vos gardes. De plus, l'un des soldats vous lancera des grenades depuis une saillie à droite. Éliminez celui-ci en premier et occupez-vous des autres ensuite. Traversez la crevasse (Gabe sautera automatiquement lorsque vous approcherez) et engagez-vous

dans le tunnel devant (checkpoint).

En sortant de celui-ci, vous entendrez un GI vous avertir de la présence de tireurs d'élite (« snipers »). Vous vous apercevrez alors que des ennemis vous vise la tête. Tant que votre compteur « Danger » n'est pas à son plein, vous ne serez pas touché. Roulez et bougez dès que vous le verrez approcher de son maximum. Courrez de la sorte devant jusqu'au deux GI et une animation s'amorcera.

-----  
Objectif ajouté :

- Take out snipers  
-----

Pendant que les deux GI font diversion, partez sur la droite et allez vous réfugier derrière le rocher sur lequel se trouve le tireur de droite. Lorsque vous grimpez dessus, celui-ci fuira et ira prendre abri plus loin. Quant au second tireur, il se trouve juste en face de vous. Restez à couvert et attendez qu'il s'aventure à découvert pour les éliminer. Ils portent tous deux une veste par-balles, donc les tirs à la tête sont votre meilleure chance. Il y a aussi une boîte contenant des grenades tout près de vous, ce qui peut s'avérer une excellente stratégie contre eux (objectif complété/checkpoint). Faites ensuite le tour et empruntez le passage à droite d'où se trouvait le second tireur. Vous entendrez cependant les GI appeler à l'aide et vous devrez revenir rapidement.

-----  
Objectif ajouté :

- Defend GI's  
-----

Plusieurs ennemis attaqueront les deux GI et ils sont tous équipés d'armures par-balles. Lorsqu'ils seront tous éliminés, une animation suivra (objectif complété/checkpoint). Vous pourrez ensuite retourner par le passage afin de regagner l'autoroute (objectif complété).

=====  
II. McKenzie Airbase Interior <N02>  
-----

Objectifs :

- Find adrenaline booster  
- Get combat gear  
- Escape holding facility  
-----

NOTE : Vous devrez rester discret tout au long de cette mission. De plus, tous les ennemis sont des cibles collatérales, donc vous devrez soit les contourner, soit les éliminer de manière non-létale.

Vous disposez de 2 minutes pour accomplir le premier objectif. Glissez-vous hors de la chambre et tournez à droite. Vous devriez être juste derrière le garde qui vient de passer devant vous. Prenez à droite à la première intersection. Avancez au bout de ce couloir, mais demeurez à l'abri derrière le mur (ne vous avancez pas dans l'intersection). Vous pourrez alors entendre une conversation entre le Dr. Weissinger et Falkan. Attendez qu'ils passent tous deux devant vous, puis dirigez-vous à droite, dans la pièce d'où est sortie Weissinger. Appuyez sur Triangle pour prendre l'injection d'adrénaline (objectif complété/checkpoint).

Sortez de la pièce et dirigez-vous à gauche. Au bout, tournez encore à gauche et avancez jusqu'au fond, sans tourner le coin. Regardez d'abord quelle est la position des gardes. L'un d'eux devrait normalement marcher dans la direction opposée, vous faisant donc dos. Mais il est

possible qu'il vous fasse toujours face. Si c'est le cas, attendez simplement qu'il se retourne, puis suivez-le. Vous devez vous rendre à la première porte à gauche. Vous assisterez alors à une séquence vidéo (checkpoint).

À droite de la baie vitrée se trouve un interrupteur qui vous permettra d'ouvrir celle-ci et de traverser dans la pièce suivante. Sortez ensuite à l'extérieur par la porte qui s'y trouve. Prenez à droite, puis à gauche. Tournez le coin et suivez le garde que vous apercevrez. Il se rendra à un point de contrôle et discutera avec le garde en charge. Attendez qu'il ait terminé et qu'il quitte le secteur après que la porte lui ait été ouverte. Puis, marchez accroupi (maintenez X) pour passer sous la fenêtre du bureau de sécurité. Au bout, prenez à droite et entrez par la porte au fond. Dans la rangée de casier, vous trouverez votre équipement. Prenez-le et une séquence vidéo s'amorcera (objectif complété/ checkpoint).

Vous avez maintenant en votre possession un taser à courte portée (« hand taser ») qui vous permettra d'assommer les gardes silencieusement. Commencez par celui situé dans le bureau de sécurité. À droite se trouve un interrupteur qui permet d'ouvrir la porte par où l'autre garde est parti. Cependant, la porte se referme après quelques secondes, vous devrez donc vous dépêcher de vous y rendre.

Descendez l'escalier et dès que vous arrivez en bas, allez vous réfugier dans le renforcement à gauche. Le garde de tout à l'heure tournera le coin et viendra vers vous. Il ira utiliser l'intercom à gauche de la porte. Assomez-le vite, car sinon il s'apercevra que son compagnon a été attaqué et sonnera l'alarme. Approchez-vous ensuite du coin, mais restez à l'abri. Un garde patrouille un peu plus loin en faisant des allers-retours. Lorsqu'il se retourne, foncez vers lui et appuyez sur X lorsque vous arrivez à proximité pour ne qu'il vous entende pas.

++++  
+ Astuce : Roulade +  
++++

Rouler (appuyez sur Cercle) est un excellent moyen pour se déplacer furtivement, mais rapidement. En effet, les ennemis n'entendent pas vos roulades, comme si vous marchiez accroupi.

Suite du guide  
~~~~~

Si vous n'êtes pas assez rapide pour vous rendre jusqu'à lui, servez vous des renforcements à gauche pour vous mettre à l'abri le temps qu'il se retourne à nouveau. Assomez-le, puis avancez jusqu'au fond du couloir.

=====  
III. Colorado Intersate-70 <N03>  
-----

- Objectifs :
- Obtain weapons while Chance distracts guards
  - Reach C-130 crash site
- 

Vous avez perdu tout votre équipement, y compris votre veste par-balles et n'avez plus qu'un couteau comme arme. Oubliez donc tout affrontement pour l'instant. Chance s'occupera de faire diversion pour vous permettre d'entrer dans le tunnel. Repérez tout de suite le

renforcement à gauche. Deux ennemis passeront alors devant vous. Glissez-vous derrière eux et ignorez-les pour l'instant. Continuez dans le tunnel jusqu'à ce que vous arriviez devant un camion. Un soldat se tient à derrière celui-ci, mais si vous le contournez par la gauche, vous arriverez dans son dos. Éliminez-le à l'aide du couteau et récupérez les armes dans la boîte du camion. (objectif complété/checkpoint).

////////////////////////////////////  
/ Multijoueurs : Arène secrète /  
////////////////////////////////////

Dans ce tunnel, ouvrez la première porte sur la façade gauche. Prenez le couloir à gauche et entrez dans la pièce du fond. Vous y trouverez une boîte contenant des binoculaires. Prenez-les afin de déverrouiller une arène secrète en multijoueurs (réf. section I-a).

Suite du guide

~~~~~

Revenez sans perdre de temps aider Chance, en éliminant les deux gardes que vous avez croisé précédemment et les trois qui se battent avec Chance. Ce dernier viendra ensuite vous rejoindre et il s'en suivra une courte animation (checkpoint). Engagez-vous dans le tunnel aux côtés de Chance et éliminez les quelques ennemis que vous rencontrerez. Chance vous avertira bientôt que vous avez de la compagnie. Vous devrez alors utiliser le lance-flamme du camion situé tout près pour éliminer les ennemis qui foncent vers vous (attention à ceux qui arriveront par derrière). Lorsqu'ils sont tous éliminés, vous reprendrez automatiquement votre arme. Avancez vers la sortie du tunnel et une animation s'enclenchera (checkpoint).

Soyez certain de bien maîtriser le couteau (consultez la section G-a au besoin), car vous en aurez besoin pour la prochaine partie. Le premier garde ne vous verra pas tant que vous restez à l'intérieur du tunnel. Approchez lorsqu'il ne vous fait pas face. Attendez qu'il s'immobilise, puis éliminez-le à l'aide du couteau. Le prochain garde est juste devant et patrouille perpendiculairement à la rue. Utilisez la même stratégie (attendez qu'il s'immobilise, puis éliminez-le silencieusement). En théorie, il ne se retourne jamais en votre direction, donc vous pouvez approcher sans craintes (faites simplement attention au bruit de vos pas lorsque vous êtes près de lui). Un troisième garde se trouve à droite de la route et fait face à celle-ci. Contournez-le par la droite et éliminez-le par derrière. Il reste deux derniers ennemis à éliminer. Approchez d'eux et attendez qu'il se sépare. Éliminez rapidement celui plus près de vous (n'attendez pas qu'il s'immobilise), puis rendez-vous au second. Entrez ensuite dans le tunnel et attendez que Chance vous rejoigne (checkpoint).

++++  
+ Astuce : si vous êtes repéré +  
++++

Si vous vous faites repérer, des tireurs d'élite se posteront sur les montagnes à droite et il sera plus ardu de vous rendre au prochain tunnel. La tâche est cependant loin d'être impossible et Chance pourra vous donner un coup de main. Utilisez les véhicules pour vous mettre à l'abri et courez de l'un à l'autre en roulant pour éviter les tirs des tireurs qui vous viseront la tête. Vous pouvez également les éliminer. Il sont environ 5 ou 6.

Suite du guide

~~~~~

Dans un renforcement à gauche, devant la porte, se trouve un ennemi portant une veste par-balles. Éliminez-le et poursuivez dans le tunnel à la suite de Chance. Vous arriverez bientôt devant un convoi où Chance s'arrêtera. Après l'animation, Chance ira s'offrir en otage et attirera deux ennemis vers lui. Pendant ce temps, remarquez le camion à votre droite. Contournez-le par la droite et vous trouverez des grenades à l'arrière.

-----  
Objectif ajouté :

- Use grenade to cut tunnel power  
-----

Lorsque vous avez pris les grenades, revenez sur vos pas jusqu'au renforcement décrit au paragraphe précédent. Vous trouverez là une porte que vous pouvez ouvrir en appuyant sur Triangle. Suivez le couloir à droite jusqu'à la salle des générateurs. Restez à l'extérieur de celle-ci et lancez une grenade pour la détruire (objectif complété/checkpoint).

Vous passerez alors automatiquement en vision nocturne. Retournez dans le tunnel et éliminez les ennemis qui ne peuvent maintenant plus vous voir, pour autant que vous n'approchiez pas à côté d'eux. Vous pouvez ainsi passer le convoi.

=====  
IV. I-70 Mountain Bridge <N04>  
-----

Objectifs :

- Find silenced weapon
  - Quietly eliminate Commander
  - Disarm 4 C4 charges
  - Reach plane crash site
- 

NOTE : Vous devrez rester furtif jusqu'à ce que les charges de C4 soient désarmées. Vous disposez de 2 minutes seulement pour accomplir les deux premiers objectifs. Le commandant à éliminer est vêtu de blanc et se trouve juste devant vous. Vous n'avez cependant aucune arme silencieuse pour le moment. Remarquez la rembarde de chaque côté du pont. Derrière se trouve une corniche sur laquelle vous pouvez marcher. Le muret n'est cependant pas assez élevé pour que vous puissiez vous cacher derrière en maintenant X enfoncé. Vous devrez vous accrocher à la corniche et vous déplacer ainsi lorsque vous devez éviter d'être vu.

Dirigez-vous sans tarder vers la corniche à droite et accrochez-vous-y. Déplacez-vous ainsi vers la droite jusqu'à ce que vous dépassiez le Commandant et le soldat qui se tient avec lui. Lorsque vous êtes hors de leur vue (environ dépassé le camion derrière eux), remontez sur la corniche et déplacez-vous debout pour gagner du temps. Un peu plus loin, vous verrez un large camion. C'est derrière celui-ci que vous pourrez trouver une arme silencieuse. Deux soldats en font le tour. Approchez-vous d'eux, attendez qu'ils vous fassent dos, puis suivez leur trace (passez à droite du camion) jusqu'à l'arrière du camion. Prenez l'équipement (objectif complété/checkpoint).

Vous avez récupéré un fusil de précision (« silenced sniper rifle ») ainsi qu'une grenade à gaz (« gas grenade »). Contournez le camion par la droite (pour ne pas arriver face à face avec les deux soldats) et revenez rapidement vers le commandant. Approchez le plus possible d'eux et lancez la grenade sur le devant du jeep devant lequel ils se tiennent. Le nuage de gaz devrait être suffisamment grand pour les tuer tous les deux (objectif complété/checkpoint).

Vous devez à présent vous attaquer au C4. Pour ceux-ci, vous devrez descendre sur la structure du pont. Les C4 sont indiqués par des carrés bleus sur votre radar. La première charge se situe tout près d'où était le Commandant. Accrochez-vous à la corniche à droite et repérez une poutre qui ne soit pas trop basse. Déplacez-vous au-dessus de celle-ci et laissez vous tomber. Gabe s'y accrochera automatiquement (NOTE : si vous tenter de faire une chute d'une hauteur plus haute, Gabe ne s'accrochera pas et tombera vers sa mort). Suspendez-vous à la poutre sur laquelle vous-êtes et laissez-vous tomber à l'étage inférieur. Suivez la structure à droite et vous apercevrez la première charge de C4 plus bas à droite. Un ennemi se tient à genoux à côté, mais il vous fait dos. Utilisez votre fusil de précision pour l'éliminer. Accrochez-vous au-dessus de la structure où se trouve le C4 et laissez-vous tomber. Désamorcez la charge (checkpoint).

Pour grimper sur la structure au-dessus de vous, appuyez simplement sur Triangle. Remontez ainsi et accrochez-vous à la corniche gauche du pont (vous êtes arrivé par le côté droit, c'est donc l'autre côté). Déplacez-vous ainsi vers la gauche et arrivé à la hauteur du camion dans lequel vous avez trouvé votre équipement plus tôt, laissez-vous tomber sur la poutrelle plus bas, où se trouve la seconde charge de C4. Vous entendrez alors une conversation entre les deux soldats au-dessus de vous.

-----  
Objectif ajouté :

- Rescue captured GI's  
-----

Désamorcez la charge de C4 qui se trouve juste à votre gauche (checkpoint). Vous pouvez apercevoir la troisième charge qui se trouve juste un peu plus bas, mais vous ne pouvez l'atteindre d'où vous êtes. Un ennemi se trouve à côté de cette troisième charge, mais ignorez-le pour l'instant. Raccrochez-vous à la corniche et tenter d'apercevoir les deux gardes qui font le tour du camion. Lorsqu'ils vous font dos, profitez-en pour traverser le pont et allez vous suspendre à la corniche de l'autre côté.

Déplacez-vous vers la droite jusqu'à ce que vous arriviez au-dessus d'une poutre qui soit assez haute pour que vous puissiez vous laisser tomber et vous y accrocher. Vous remarquerez alors la quatrième charge de C4 à plus bas à droite. Un ennemi patrouille sur la structure près de cette charge. Vous devez l'éliminer rapidement avant qu'il ne se retourne, sans quoi il pourrait vous apercevoir. Descendez alors sur la structure inférieure et dirigez-vous à gauche. Vous devriez alors voir la troisième charge avec l'ennemi qui la surveille. Éliminez-le et descendez au niveau de la troisième charge. Allez la désamorcer (checkpoint).

Revenez ensuite sur la structure au-dessus et approchez-vous de la quatrième charge. Pour la rejoindre, revenez vers l'endroit où vous pouvez remonter sur le pont (par où vous êtes descendu, entre d'autres termes). Accrochez-vous à la structure et laissez-vous tomber. Descendez un étage de plus, puis allez vers la droite. Remontez au niveau de la charge et désamorcez-la (objectif complété/checkpoint).

Vous n'avez plus maintenant à rester à l'abri des gardes. Remonter sur le pont et poursuivez dans vers l'entrée du tunnel (checkpoint). Vous apercevrez alors les deux otages GI. Deux soldats les surveille. Restez à distance et dégainer votre fusil sniper (« sniper rifle »). L'un des gardes est immobile. Le second, après avoir frappé l'un des GI,



croisera le premier. Visez la tête du premier garde (celui qui est immobile) et lorsque le second le croise, tirez. Vous tuerez ainsi les deux avec une seule balle. Approchez des GI et une animation se déclenchera (objectif complété/checkpoint).

Poursuivez dans le tunnel accompagné des deux GI. Après avoir fait quelques pas, un camion arrivera à toute vitesse avant de s'immobiliser. Trois ennemis portant tous des armures par-balles en sortiront. Éliminez-les et continuer. Deux autres camions arriveront comme celui-ci. Après vous être débarrassé des derniers ennemis, avancez vers l'extrémité du tunnel.

++++  
+ Astuce : Faire exploser les camions +  
++++

Vous pouvez éviter d'avoir à affronter les ennemis sortant des camions en faisant exploser ces derniers avant qu'ils ne s'immobilisent. Si vous n'avez pas utilisé d'autres grenades que pour détruire les générateurs dans le précédent niveau, il vous en reste 4. Vous devrez anticiper l'arrivée des camions pour cette manœuvre. Visez l'endroit où le camion devrait arriver (il aide d'avoir fait cette mission quelques fois déjà). Avant même que le camion n'arrive, appuyez sur Carré pour que Gabe amorce son geste de lancé. Immédiatement après, courez afin d'activer l'arrivée du camion. Si le timing est bon, la grenade explosera juste au moment où le camion passera dessus. Aucun ennemi n'en sortira alors, bien évidemment.

=====  
V. McKenzie Airbase Exterior <N05>  
-----

- Objectifs :
- Locate a silenced weapon
  - Create distraction to enter tower
  - Get transponder frequency
  - Steal chopper

-----  
NOTE : Comme dans le dernier niveau avec Lian, vous devrez éviter de vous faire repérer des gardes. De plus, ces derniers sont des cibles collatérales, que vous devrez éliminer à l'aide du taser à courte portée (« hand taser »).

Devant vous, deux gardes discutent. Approchez-vous-en, mais demeurez à une distance sécuritaire. Lorsqu'ils termineront, l'un d'eux partira en courant. Assommez celui qui est demeuré près de vous. Puis, allez à la suite du premier garde parti à la course. Arrivé au bout du passage, une animation s'amorcera.

- Objectif ajouté :
- Get information from Holman

-----  
Approchez du coin et repérez le soldat qui patrouille derrière le camion. Restez hors de sa vue et lorsqu'il se retourne, courez vers lui. Éliminez-le le plus rapidement. À l'arrière, vous trouverez l'arme silencieuse que vous recherchiez (objectif complété/checkpoint). Plus loin, vous verrez un second garde. Il patrouille perpendiculairement à vous et ne se retourne jamais en votre direction. Faites simplement attention pour ne pas aller vous jeter devant lui. Autrement, il est très facile de l'approcher. Assommez-le et revenez vers le camion.

À gauche, vous verrez un passage. Allez au fond et grimpez sur le toit.

Descendez de l'autre côté. Un ennemi dira alors avoir entendu du bruit et viendra patrouiller autour du camion. À votre gauche, il y a un bloc. Cachez-vous derrière et attendez de le voir passer devant vous. Lorsqu'il vous fait dos, assomez-le. Dirigez-vous ensuite vers l'entrée du bâtiment à gauche. Un second garde est à l'intérieur. Contournez-le et grimpez sur les boîtes à sa gauche et assomez-le à son tour.

Poursuivez à l'intérieur et arrêtez-vous avant de tourner le deuxième coin. Vous entendrez alors une conversation entre Falkan et Morgan. Un soldat viendra ensuite leur adresser quelques mots avant de continuer en votre direction. Derrière vous se trouve le large renforcement. Allez-vous y réfugier et attendez que le garde passe devant vous. Assomez-le, puis continuez dans le couloir en direction des deux hommes. Vous recevrez alors une transmission de Teresa.

-----  
Objectifs ajoutés :

- Eliminate Agency pilot
  - Sabotage Agency plane
- 

Une fois à l'extérieur, dirigez-vous à droite. Vous verrez alors à gauche une grande porte. Juste à sa droite se trouve l'interrupteur qui permet de l'ouvrir. Allez à l'intérieur jusqu'au hangar où se trouve l'avion. Le pilote se trouve en haut d'un escalier tout près du cockpit. Il peut être difficile d'avoir un bon angle de tir sur lui en raison des rails de l'avion. Approchez-vous juste assez pour le voir et utilisez votre fusil sniper (« sniper rifle ») pour l'éliminer (objectif complété/checkpoint). Allez ensuite sous l'avion et appuyez sur Triangle pour le saboter (objectif complété/checkpoint).

Après la conversation avec Teresa, demeurez près du couloir et attendez que le garde entre dans l'entrepôt. Rapidement, glissez-vous derrière lui et assomez. Revenez sur vos pas jusqu'à l'extérieur. Dirigez-vous alors à droite. Un garde patrouille près des nombreuses boîtes. Vous n'avez pas à l'éliminer, utilisez les boîtes pour vous cacher de lui et poursuivez votre chemin. Vous arriverez alors à une intersection qu'un projecteur balaie. Vous pouvez soit traverser l'intersection en évitant le faisceau de lumière, ou encore utiliser votre fusil de précision (« sniper rifle ») pour détruire le projecteur. Avancez ensuite jusqu'à la prochaine intersection (checkpoint).

Un camion passera alors devant vous. Vous devez synchroniser votre sortie pour le rejoindre à ce moment. Vous pouvez alors soit appuyer sur Triangle pour vous y accrocher, soit courir à ses côtés. Quoi que vous fassiez, vous devez vous servir du camion pour éviter d'être vu des gardes qui sont postés le long de la route. Lorsque vous arrivez devant la première entrée à gauche, arrêtez-vous là. Si vous continuez avec le camion, vous serez repéré par un ennemi. Entrez dans le bâtiment devant vous.

Remontez le couloir jusqu'à l'entrepôt où vous verrez Morgan et Holman marchant ensemble. Dans un coin de l'entrepôt, il y a un camion. Allez vous cacher derrière et attendez. Un garde fera un arrêt devant la sortie de l'entrepôt. Lorsqu'il se remet en marche, dirigez-vous vers la sortie. Une animation s'en suivra alors (checkpoint).

Vous reprendrez l'action à l'extérieur de l'entrepôt. Dirigez-vous à droite et retournez à l'intérieur. Holman et un garde seront juste devant vous. Lorsqu'ils se séparent, allez d'abord assommer le garde, puis, approchez discrètement de Holman. Il y aura ensuite une séquence vidéo (objectif complété/checkpoint).

Retournez-vous et revenez sur vos pas jusqu'à l'extérieur du hangar. Entrez dans le bâtiment devant vous (contournez le camion par la gauche) et assomez le garde qui remonte le couloir (de préférence avant qu'il sorte à l'extérieur). Plus loin devant, un second garde patrouille à l'extérieur. Cachez-vous et attendez qu'il ne regarde plus dans votre direction, puis sortez. Un faisceau de lumière sillonne le secteur, mais il est plutôt facile à éviter. Assomez le garde.

++++  
+ Astuce : Détruire le projecteur +  
++++

Si le faisceau vous embête, vous pouvez le détruire. Il y a un bon endroit pour y parvenir facilement. Après avoir éliminé le premier garde, suivez le couloir à droite jusqu'au bout. Vous aurez de là une vue parfaite sur le projecteur (situé en haut de la tour à droite) sans même avoir à sortir à l'extérieur.

Suite du guide

~~~~~

Une fois la zone sécuritaire, repérez un camion à gauche du terrain. Approchez-vous-en et appuyez sur triangle près de la porte du conducteur. Le camion se mettra en marche arrière et percuter le bâtiment à droite, attirant du même coup les deux gardes surveillant l'entrée de la tour. Entrez-y (objectif complété/checkpoint).

Avancez dans le couloir et tournez à droite, entrez dans l'ascenseur et utilisez-le pour monter à l'étage. Dans la tour de contrôle, il y a deux gardes. Le premier est à votre gauche et est en conversation. Faites-le tour de la pièce par la droite et allez assommer le garde devant la carte. Revenez sur vos pas, jusqu'au devant de l'ascenseur et assomez le second garde. Sur le mur à gauche de la carte, vous trouverez le localisateur (« transponder locator ») (objectif complété/checkpoint).

Après la conversation avec Teresa, reprenez l'ascenseur jusqu'au premier étage et suivez le couloir devant vous. Une animation suivra lorsque vous tournerez un coin. Une fois celle-ci terminée, approchez-vous discrètement du garde et assomez-le. Puis éliminez Falkan qui marche vers son hélicoptère (vous pouvez utiliser n'importe quelle arme, pour autant qu'elle soit silencieuse). Approchez de l'hélico (objectif complété).

=====  
VI. Colorado Train Ride <N06>  
-----

Objectif :

- Reach engine and stop train  
-----

Comme ce niveau est plutôt linéaire, je ne m'attarderai pas à le décrire en long et en large. Si vous en avez besoin, il y a une veste par-balles à l'intérieur du wagon détruit sur lequel vous débutez la mission.

Sautez sur le prochain wagon (les sauts se font automatiquement lorsque vous approchez du bord. Trois ennemis vous attendent sur le wagon creux. L'un d'eux vous lancera une grenade. Éliminez-les et avancez au prochain wagon. Deux autres ennemis sont placés sur le prochain wagon creux. Foncez vers eux afin d'éviter la grenades et éliminez-les. Un troisième ennemi se tient entre ce wagon et le prochain. Vous pouvez

l'éliminez ou simplement sauter par-dessus et l'ignorer. Une fois sur le prochain wagon creux, deux ennemis sauteront vers vous depuis le wagon devant vert. Après les avoir éliminés, grimpez sur ce wagon. Vous apercevrez alors deux autres ennemis courant vers vous plus loin devant. Éliminez-les.

++++  
+ Astuce : Grenades +  
++++

Vous pouvez vous suspendre à gauche de ce wagon vert et vous laisser tomber sur une corniche plus bas. À l'intérieur du wagon, éliminez le soldat armé d'un shotgun et prenez les grenades dans la boîte tout juste derrière lui.

Suite du guide

~~~~~

Sautez sur le wagon-citerne. Sur le prochain wagon se trouve deux ennemis portant des vestes par-balles. Éliminez-les et poursuivez sur le prochain wagon (checkpoint). Sautez sur le second wagon-citerne et éliminez les deux ennemis qui foncent vers vous. Avancez jusqu'au wagon creux et éliminez les deux ennemis qui s'y tiennent. Cette fois, deux ennemis se tiennent entre ce wagon et le prochain, en plus d'un troisième devant qui vous lance des grenades. Vous pouvez à nouveau ignorer les deux ennemis entre les wagons et sauter près du troisième afin de l'éliminer rapidement (il porte une veste par-balles).

++++  
+ Astuce : Taser +  
++++

Le prochain wagon vert est également ouvert. Procédez comme pour les grenades (voir plus haut) et vous trouverez un Taser dans une boîte. Il n'y a pas d'ennemis dans ce wagon.

Suite du guide

~~~~~

Avancez jusqu'au wagon vert, puis lorsque vous sauterez sur le prochain, le train entrera dans un tunnel et vous passerez en mode de vision nocturne. Vous devrez éliminer quatre ennemis qui courent vers vous et enfin le train émergera du tunnel. Éliminez deux autres ennemis qui foncent vers vous, et ensuite approchez vous du wagon-citerne devant.

=====

## VII. Colorado Train Race <N07>

-----

Objectif :

- Reach lead car and stop train

-----

Cette mission est très similaire à la précédente, sauf que cette fois vous devez parvenir au wagon de tête avant que le train n'atteigne le ravin. Vous disposez de 8 minutes pour y parvenir.

Montez sur le toit du wagon, puis éliminez les deux ennemis qui foncent vers vous. Avancez au prochain wagon, celui parsemé de boîtes. Vous devrez y affronter trois ennemis. Prenez garde, car l'espace restreint les rend plus dangereux qu'à l'habitude. Poursuivez jusqu'à ce que vous atteignez deux wagons similaires. Il n'y a aucune ennemis que le premier, mais un soldat vous lancera des grenades depuis le second. De plus, il porte une veste par-balles (« flak jacket »). Tâchez d'éviter la première grenade (le meilleur moyen est de foncer vers lui) et

éliminez-le d'un tir à la tête. Lorsque vous parvenez sur le wagon vert en avant, deux ennemis accourront vers vous. Éliminez-les.

++++  
+ Astuce : H11 +  
++++

Accrochez-vous au rebord gauche de ce même wagon vert et vous verrez une corniche plus bas (comme pour les grenades et le taser du précédent niveau). À l'intérieur du wagon, un ennemi faiblement armé protège une boîte contenant un H11.

Suite du guide

~~~~~

Avancez jusqu'au prochain wagon creux, sur lequel se tiennent deux ennemis équipés d'armures par-balles. Continuez jusqu'au prochain wagon avec des boîtes. Un premier ennemis armé d'un 9mm vous attaquera dès que vous y mettrez les pieds. Faites bien attention, car un second ennemis beaucoup mieux armé vous attend agenouillé derrière les boîtes du fond. Montez sur le wagon rouge devant, et vous apercevrez deux ennemis courant pour quitter le train (checkpoint). Éventuellement, ils se retourneront pour vous affronter, alors aussi bien les éliminer dès que possible.

Continuez jusqu'aux deux wagons avec des boîtes. Sur le premier, vous rencontrerez un ennemis, mais trois autres vous attendent sur le prochain. Poursuivez et vous attendrez les locomotives. Vous devrez éliminer cinq ennemis portant des vestes par-balles (flak jacket). Lorsque c'est fait, rendez-vous jusqu'au devant de la première locomotive (objectif complété).

=====  
VIII. C-130 Crash Site <N08>

-----  
Objectif :

- Find data disk on tail of airplane  
-----

Dès que vous débutez la mission, atterrissez sans perdre de temps. Deux ennemis vous attendent au sol. Il y a aussi une boîte non loin contenant une veste par-balles si vous en avez besoin. Après vous être occupé des ennemis, avancez vers le nez de l'avion. Vous rencontrerez quatre ennemis, dont l'un lance des grenades. Restez en mouvement et éliminez-les. Poursuivez votre route jusqu'à la structure cylindrique, qui ressemble à une soute

++++  
+ Astuce : Fusil sniper +  
++++

Juste avant de tourner le coin pour rejoindre la structure en question, vous pouvez voir droit devant une des ailes de l'avion. Sous celle-ci, vous trouverez une boîte contenant un fusil sniper (« Silenced sniper rifle »).

Suite du guide

~~~~~

Je vous suggère fortement de passer au travers de la soute ou par la droite, mais évitez de la contourner par la gauche, car vous devrez alors éviter un lancer de grenade, en plus de ce qui suit. Lorsque vous atteignez les trois quarts de la structure, deux ennemis vous barreront la route et un tireur d'élite vous visera la tête depuis une autre structure similaire au loin. Ce dernier porte également une veste par-

balles. Dès que ce tireur apparaît, faites demi-tour et prenez abri derrière la paroi. Commencez par éliminer les deux ennemis au sol, puis occupez vous du tireur d'élite avec un tir à la tête.

Avancez un peu, et vous et éliminez l'ennemi qui vous lance une grenade (si vous aviez contourné la structure par la gauche, vous l'auriez fait apparaître à ce moment en même temps des trois autres). Continuez dans la même direction. Vous apercevrez vite la queue de l'avion, devant laquelle vous trouverez une boîte contenant les disques de données (« data discs ») (objectif complété/checkpoint).

-----  
Objectif ajouté :

- Retrieve data discs from Archer  
-----

+++++

+ Astuce : M-79 +

+++++

Derrière la queue de l'avion, vous trouverez au fond dans le coin une boîte contenant un M-79.

Suite du guide

~~~~~

Après la courte animation, quatre ennemis apparaîtront derrière vous. Ils vous visent tous la tête, alors prenez rapidement abri derrière la queue de l'avion. Éliminez-les (checkpoint) et revenez sur vos pas jusqu'à la structure sur laquelle se trouvait le tireur d'élite précédemment. (Note : à partir de ce point, vous serez toujours averti de l'apparition d'ennemis puisque vous entendrez Archer leur donner des ordres). Lorsque vous y parviendrez, vous entendrez Archer parler, puis trois ennemis surgiront, chacun muni d'une veste par-balles, et ils vous viseront la tête. Demeurez à couvert en utilisant la structure et le relief du terrain et éliminez-les avec des tirs à la tête (checkpoint).

Revenez toujours sur vos pas jusqu'à la première section de la soute. Si vous passez au travers ou que vous la contournez par la gauche, vous devrez affronter des ennemis. Par contre, en la contournant par la droite, vous serez en sécurité mais vous n'obtiendrez pas de checkpoint. En passant au travers de la soute, vous serez attaqué par deux ennemis devant vous et un derrière, portant tous des armures par-balles et visant la tête. Votre meilleure chance est de faire demi-tour et de foncer vers l'ennemi seul. Tuez-le le plus rapidement possible avec un tir à la tête et prenez abri. Si vous passez par la gauche, deux ennemis apparaîtront sur la colline à gauche et feront feu avec des M-79. Soyez rapide et roulez jusqu'à l'intérieur de la soute afin d'éviter les explosions. Utilisez la paroi et le mode de visée manuelle (L1) avec la touche R2 pour les éliminer un à la fois à l'aide d'un tir à la tête (checkpoint - facultatif).

Après quelques pas, vous serez rapidement attaqué par trois tireurs d'élites juchés sur les collines à droite. En vous abritant derrière la structure la plus proche, éliminez-les de tirs à la tête (checkpoint). Revenez vers où vous avez débuté la mission.

\*\*\*\*\*

\* Ennemi : Steven Archer \*

\*\*\*\*\*

Archer tente de prendre la fuite accroché sous son hélicoptère. Vous devez le tuer avant qu'il ne soit hors de portée. Si vous l'avez,

utilisez un H11. Sinon, utilisez un M-16 ou un fusil sniper pour le descendre d'un tir à la tête (Note : vous ne pouvez pas utiliser un explosif, car cela détruirait l'hélicoptère et les disques en même temps) (objectif complété).

////////////////////////////////////  
/ Multijoueurs : Arène secrète /  
////////////////////////////////////

Si vous parvenez à tuer Archer en ne faisant feu qu'une seule fois (ce qui sous-entend donc un tir à la tête), vous déverrouillerez une arène secrète en multijoueurs (réf. section I-a).

=====

## IX. Pharcom Expo Center <N09>

-----

### Objectifs :

- Recover data discs from Morgan
  - Plan decoy to distract Morgan's guards
- 

Prenez note que dans cette mission, il y a deux types d'ennemis. Les gardes de Morgan sont habillés en noir à la manière « garde du corps ». Vous pouvez les tuer et utiliser des armes non-silencieuses en leur présence. Les GI sont vêtus de costumes militaires et sont des cibles non-létales. Ces derniers ne doivent pas être alertés de votre présence, sans quoi vous échouerez la mission. Utilisez des armes silencieuses dans toutes les zones où il y a des MP. Pour ne prendre aucune chance, utilisez des armes silencieuses en tout temps. De plus, vous disposez d'un taser courte portée (« Hand taser ») et d'une arbalète (« crossbow ») pour endormir les GI en cas de besoin. Aussi, faites attention en utilisant l'arbalète de ne pas viser la tête, ce qui tuerait la cible.

Vous débutez sur un bloc dans le lobby du musée. Deux gardes de Morgan surveillent une porte devant vous. Éliminez-les, puis empruntez la porte qu'ils surveillaient ; vous passerez en vision nocturne lorsque vous atteindrez la pénombre. Suivez ce couloir et vous arriverez dans la salle de la Grèce antique. Plusieurs ennemis accourront alors, dont un tireur d'élite qui vous visera la tête et qui porte un veste par-balles. Restez à couvert autant que possible et éliminez-les.

Poursuivez dans le couloir en haut de la pente et, après avoir tourné le premier coin, vous apercevrez devant l'entrée d'un conduit d'aération. Détruisez la grille (en tirant dessus) qui la bloque et appuyez sur triangle pour y monter. Arrivé à l'autre bout, détruisez la grille et descendez (checkpoint).

Dirigez-vous à droite et vous passerez à nouveau en vision nocturne. Immédiatement derrière le premier groupe de boîte se trouve un ennemi. Éliminez-le et continuez. Dès que vous quittez la vision nocturne, vous verrez un autre ennemi surgir du couloir à votre gauche. Attendez et profitez du fait qu'il ignore votre présence pour l'éliminer silencieusement. Devant, il y a une boîte avec une veste par-balles si vous en avez besoin. Empruntez ce couloir à gauche et éliminez l'ennemi qui se tient debout dos à vous. Un autre ennemi est situé sur une passerelle au-dessus de la salle d'exposition. Lorsqu'il est éliminé, grimpez sur les boîtes pour atteindre cette passerelle. À droite, vous verrez un conduit d'aération (checkpoint).

Vous croiserez bientôt deux grillages à votre droite (que vous ne pouvez détruire). Par le second, vous pouvez voir plus bas un GI. Si

vous poursuivez jusqu'au bout du conduit, il vous repèrera. Sortez votre arbalète (« crossbow ») et endormez-le en tirant depuis ce second grillage. Poursuivez jusqu'au bout du conduit, tirez sur la grille et sortez. Une fois au sol, demeurez-y le temps que deux autres GI viennent examiner leur ami inconscient. Lorsque l'un d'eux quitte, grimpez derrière celui demeuré en place et assomez-le avec votre taser. Vous devez en faire de même avec le second, qui est parti un peu plus loin dans ce couloir, sans quoi il sonnera l'alarme. Revenez dans la salle d'exposition et grimpez sur la pile de boîte à gauche. Descendez de l'autre côté derrière le GI et assomez-le. Ouvrez les portes en vous plaçant devant et en appuyant sur Triangle (checkpoint).

Avancez tranquillement et attendez avant de tourner le coin. Vous verrez plus loin deux GI devant une série de casiers. Après leur courte discussion, l'un d'eux continuera sa patrouille. Avancez derrière celui immobile et assomez-le. Rejoignez le second et assomez-le lui aussi.

```
////////////////////////////////////  
/ Multijoueurs : Arène secrète /  
////////////////////////////////////
```

Dans le casier ouvert devant lequel se tenait un des GI, vous trouverez une revue osée (« Girlie mag »). Prenez-la afin de déverrouiller un niveau secret en multijoueur (réf. section I-a).

Suite du guide

~~~~~

Franchissez les portes ouvertes et contournez la pile de caisse par la gauche. Grimpez sur la boîte seule et allez assomer le GI derrière. Grimpez à nouveau sur cette boîte, puis sur la pile à droite jusqu'à atteindre le dessus tronqué de la fusée. Sortez immédiatement votre arbalète et endormez sans attendre le GI qui patrouille sur la galerie devant vous. Depuis la fusée, vous pouvez sauter jusqu'à l'endroit où il n'y a pas de rampe et ainsi atteindre cette galerie. Dirigez-vous ensuite à droite et vous apercevrez une fois de l'autre côté de la salle un conduit.

Une fois dans le conduit, il y aura une courte animation (checkpoint). Poursuivez jusqu'à ce que vous aboutissiez dans une salle avec de large ventilateurs. Après une communication radio avec Lian, un agent de Morgan surgira dans le couloir devant vous et il vous lancera une grenade. Éliminez-le, ainsi que le second ennemi derrière une large grille à gauche du premier. Il y a des grenades juste devant cette grille ainsi qu'un conduit à droite. Une fois sorti, dirigez-vous à gauche. Lorsque vous arrivez devant la pyramide aztèque, éliminez l'ennemi qui vous fait dos dans le couloir où vous êtes. Au loin, sur la pyramide, vous verrez deux autres ennemis. Vous pouvez facilement en éliminer au moins deux sur trois sans vous faire repérer, ce qui facilitera l'affrontement.

Au bout du couloir, vous pourrez descendre en utilisant les boîtes jusqu'au sol. Vous croiserez un ennemi dans cette salle caché derrière une colonne. Éliminez-le puis prenez le couloir à gauche de la pyramide. Tout de suite après avoir tourné le coin, vous rencontrerez un autre ennemi que vous devrez aussi éliminer. Continuez jusqu'à la prochaine salle d'exposition (checkpoint).

Arrêtez-vous juste avant de tourner le coin qui mène à cette salle. Vous verrez un premier GI qui patrouille devant l'entrée de la salle. Il s'arrêtera éventuellement en vous faisant dos : c'est le meilleur moment pour l'assomer. Contournez ensuite les colonnes par la gauche et



assomez un second GI. Entre les deux colonnes, allez placer votre explosif (objectif complété/checkpoint).

Dans le coin à gauche du couloir, vous verrez une boîte au-dessus de laquelle il y a l'entrée d'un conduit. Montez dans ce conduit. Vous arriverez rapidement dans une petite pièce où se trouve deux agents portant des vestes par-balles. Vous pouvez sans trop de peine les éliminez sans sortir du conduit. Descendez dans cette pièce (checkpoint) et grimpez dans le conduit au plafond devant. Lorsque vous entendez la voix d'un ennemi, arrêtez-vous. Deux ennemis lanceront alors des grenades dans le conduit d'aération. Vous n'avez qu'à synchroniser votre passage pour passer entre deux explosions. Poursuivez jusqu'à ce que vous arriviez dans un conduit plus large qui débouche sur une pièce en hauteur avec de nombreuses boîtes.

Vous verrez deux GI plus bas, l'un sur une passerelle, l'autre au sol devant une entrée. Ils vous font tous deux dos et sont immobiles. Faites simplement attention en descendant de ne pas faire trop de bruit et assomez-les. Sortez de cette pièce (checkpoint). Vous arrivez ensuite dans une salle d'exposition sur l'Égypte ancienne, surveillée par trois GI. Un premier fait un grand « U » autour de la pièce, un second des aller-retours et un troisième est immobile derrière des caisses de l'autre côté de la pièce. Approchez-vous de celui qui fait des aller-retours et assomez-le lorsqu'il vous tourne le dos. Puis, montez la petite pente jusqu'en haut, sur les traces du GI qui effectue un « U ». Vous pouvez l'endormir votre arbalète (« crossbow ») ou l'ignorer et attendre qu'il s'éloigne. Vous apercevrez dans ce petit couloir le conduit d'aération que vous devez emprunter.

Avancez, en faisant attention au deux gros ventilateurs que vous croiserez qui ne sont pas protégés par un grillage, jusqu'à ce que vous passiez en vision nocturne. Une animation suivra peu de temps après et lorsqu'elle se termine, sortez du conduit. Les ennemis dans cette pièce sont aussi des GI. Comme ils ne peuvent pratiquement rien voir, ils sont plutôt facile à assomer. Faites simplement attention de ne pas vous lancer face à eux, car ils semblent être en mesure de distinguer ce qui est tout juste devant eux. Attaquez-les donc de côté ou par derrière et évitez comme toujours de faire du bruit trop près de l'un d'eux. Lorsque la pièce est sécurisé, poursuivez pas le couloir de gauche jusqu'au Stone Hedge (checkpoint).

Vous entendrez alors la voix d'un agent de Morgan. Trois d'entre eux feront alors irruption dans la pièce où vous êtes. Ils portent tous des vestes par-balles (« flak jacket ») ainsi que des lunettes à vision nocturne, donc ils pourront parfaitement vous voir. Lorsque vous en avez finit avec eux, au bout à droite du monument un rocher plus petit que les autres. Grimpez dessus, puis jusque sur les plus hauts rochers. Vous devez ensuite sauter d'un rocher à l'autre jusqu'à ce que vous atteignez l'autre extrémité du monument. À gauche, vous apercevrez l'entrée d'un conduit. Sautez dans sa direction et Gabe s'y accrochera. Avancez jusqu'à ce que la mission se termine.

=====  
X. Morgan <N10>  
-----

Objectif :  
- Stop Morgan before he destroys the Museum  
-----

Teresa vous rejoint pour cette mission. qui est centrée essentiellement sur l'affrontement contre Morgan. Pendant qu'elle désamorce la bombe,

partez aux troussees de ce dernier. À mi-chemin dans l'escalier, vous recevrez une communication radio de Teresa qui vous apprendra qu'il y a d'autres bombes. Vous disposez alors d'une minute pour repérer la prochaine bombe. Montez au complet l'escalier, éliminez l'agent qui fonce vers vous et remontez le couloir. Une courte animation vous montrera Morgan en train de fuir l'endroit où se situe la bombe. Attendez Teresa et couvrez-la pendant qu'elle désamorce l'explosif. Le dernier ennemi, qui arrivera par le même chemin que vous, visera Teresa à la tête. Vous devez donc être très rapide pour l'éliminer (checkpoint).

Suivez Teresa jusqu'à la deuxième bombe et éliminant les quelques ennemis sur le chemin. Protégez-la à nouveau. Vous serez attaqué par quatre ennemis et l'un d'eux portera une veste par-balles (« flak jacket »). Sinon, il n'y a pas de difficulté particulière avec cette bombe (checkpoint).

Suivez à nouveau Teresa jusqu'à la troisième bombe. Pendant qu'elle la désamorce, vous ne serez attaqué que par un ennemi, mais il visera la tête de Teresa et porte une armure par-balles (« flak jacket »). Éliminez-le dès que vous l'apercevez. Retournez sur vos pas jusqu'à la salle principale où se trouve maintenant Morgan (checkpoint).

\*\*\*\*\*  
\* Ennemi : Dillon Morgan \*  
\*\*\*\*\*

Morgan est armé d'un M-79 et fait feu dès qu'il vous aperçoit le moins. Vous ne pouvez le tuer tant que Teresa n'a pas désamorcé la dernière bombe, car il porte sur lui un détonateur qui se déclencherait s'il venait à mourir à ce moment. Morgan effectuera des cercles autour de la salle. Vous devez vous assurer qu'il y a en tout temps un obstacle entre vous et lui. La statue au centre de la pièce est idéale à cet effet. Utilisez votre radar pour connaître la position de Morgan pendant ce temps. Un décompte indiquera 1:15, mais une animation s'enclenchera à environ 15 secondes de la fin (checkpoint).

Vous devez à présent éliminer Morgan. Tout en demeurant à couvert (utilisez votre radar), passez en visée manuelle (L1) et viser le chemin où Morgan passera. Vous devez vous assurer que le réticule est le plus près possible de l'obstacle qui vous couvre, sans quoi Morgan aura le temps de faire feu. Vous devez absolument le tuer d'un tir à la tête dès qu'il apparaît sur votre écran et surtout AVANT qu'il ne puisse faire feu. Vous pouvez également tenter de lancer une grenade sur son trajet. Seulement, Morgan changera de direction lorsqu'il vous verra lancer la grenade, ce qui rend la chose plus ardue (sans être impossible). La mission se termine lorsque Morgan est mort (objectif complété).

=====  
XI. Moscow Club 32 <N11>  
-----

Objectif :  
- Pursue Gregorov  
-----

Vous jouez à nouveau avec Lian. Vous débuté sur une galerie qui entoure la piste de dance. Éliminez d'abord l'ennemi qui coure sur la passerelle devant vous, puis faites le tour de la pièce pour rejoindre l'autre extrémité de cette passerelle. En chemin, trois ennemis feront irruption près de la piste de dance et l'un vous lancera une grenade.

Éliminez-les.

////////////////////////////////////

/ Multijoueurs : Arène secrète - 1ère partie /

////////////////////////////////////

Si vous parvenez à éliminer tous ces ennemis avant que l'un ne vous lance de grenades, vous aurez la chance de déverouiller un niveau secret en multijoueur (réf. section L-a).

Suite du guide

~~~~~

Avancez tranquillement sur la passerelle jusqu'à ce qu'un quatrième au sol ennemi apparaisse sur votre radar. Éliminez-le pendant qu'il lance sa grenade. Celle-ci ira détruire une portion de la passerelle, ce qui vous permettra de descendre. Une fois en bas, un autre ennemi vous attaquera. Éliminez-le et quitter cette pièce (checkpoint).

Dans le couloir, vous apercevrez un ennemi faire caché derrière le coin faire un pas de côté pour vous attaquer. Prenez garde, car ce genre d'action de la part des ennemis signifie également qu'ils vous visent la tête. Éliminez-le et poursuivez. Descendez un premier escalier et éliminez les deux ennemis en bas. Tournez le coin et un autre garde montera un second escalier devant vous. Éliminez-le et descendez. Vous apercevrez alors brièvement Gregorov ; continuez à sa suite. Après avoir tourné un coin, vous serez attaqué par deux ennemis, dont l'un vous visera la tête. Éliminez-les.

Vous arriverez ensuite dans un genre de salle-à-manger dans laquelle se trouve deux ennemis. L'un fait feu vers l'extérieur, alors éliminez-le en premier (il porte de plus une veste anti-balles - « flak jacket »). Tuez ensuite rapidement le second, car il vous lancera une grenade. De l'autre côté de la pièce, vous pouvez poursuivre par un escalier à gauche (checkpoint). Vous débouchez ainsi dans un bar et un ennemi vous attaque depuis derrière le comptoir. Éliminez-le. Deux autres ennemis se trouvent dans cette salle. De plus, un autre vous attaquera par derrière lorsque vous entrerez. Les trois portes des vestes par-balles (« flak jacket »). L'un vous visera la tête et éventuellement un autre vous lancera une grenade. Prenez abri derrière le bar si nécessaire (en faisant attention à la grenade et vous y trouverez également un Shotgun. Lorsque les ennemis sont morts, traversez la pièce.

Descendez jusqu'à ce que vous arriviez dans un cul-de-sac. Un ennemi vous y attendra d'ailleurs. Éliminez-le, puis repérez tout près l'entrée d'un conduit d'aération. Grimpez-y et suivez-le jusqu'au bout. Vous apercevrez alors deux ennemis en discussions. Lorsque vous en éliminerez un, l'autre voudra vous lancer une grenade. Tuez-le et sortez du conduit. Avancez et vous entendrez la voix de policier russe. Après une animation et une communication radio, les policiers lanceront une grenade fumigène qui endormira les deux ennemis sur votre chemin. Profitez-en pour la traverser la pièce. Une fois de l'autre côté, éliminez l'ennemi derrière le comptoir à gauche et actionnez la commande sous ce même comptoir qui ouvrira une porte secrète. Descendez l'escalier (checkpoint).

Vous croiserez alors trois ennemis en train de discuter. Celui à droite porte une veste par-balles. Éliminez-les et poursuivez dans ce couloir. Éliminez les ennemis sur votre chemin (dont un qui vous visera la tête, alors soyez prudent). Lorsque vous atteignez un escalier, descendez-le mais ne vous arrêtez pas rendu en bas, car une grenade explosera près de vous. Éliminez l'ennemi qui l'a lancé (il porte aussi une veste par-

balles) et poursuivez par le couloir à gauche jusqu'à ce que vous arriviez devant des portes bleues (checkpoint). Derrière ces portes se trouve une salle de dance éclairée par des stroboscopes, ce qui pourrait vous désorienter. Une fois à l'intérieur, éliminez-les ennemis qui vous attaquent (celui en haut vous lancera des grenades), puis grimper sur l'un des haut-parleurs jusqu'à la galerie.

////////////////////////////////////  
/ Multijoueurs : Arène secrète - 2e partie /  
////////////////////////////////////

Afin de déverrouiller le niveau secret (voir plus haut), vous devez également vous assurer qu'aucun ennemi dans cette salle n'aie le temps de vous lancer une grenade (réf. section I-a).

Suite du guide

~~~~~

Quittez cette salle de dance par le couloir à gauche de la salle de son. Un ennemi qui vous visera la tête s'y cache. Éliminez-le et poursuivez jusqu'au bas de l'escalier. Vous apercevrez alors devant vous une fusillade entre policiers et gardes de Gregorov. Les policiers les élimineront rapidement. Profitez autant que possible de cette distraction pour traverser jusqu'à la salle de bain directement en face. Un ennemi se cache d'ailleurs dans le fond. Éliminez-le et vous recevrez une communication radio. Détruisez ensuite la fenêtre au-dessus des casiers et grimpez sur ceux-ci.

=====  
XII. Moscow Streets <N12>

-----

Objectif :

- Pursue Gregorov

-----

Vous êtes toujours à la poursuite de Gregorov, mais vous ne devez en aucun cas le tuer. Les miliciens russes sont également considérés comme cibles collatérales. Lorsque la mission débute, tournez à droite.

+++++

+ Astuce : Veste par-balles +

+++++

Si vous tournez plutôt à gauche, une voiture de police vous bloque le chemin. Cependant, vous y trouverez une veste par-balles (« flak jacket »). Appuyez simplement sur Triangle devant la voiture.

Suite du guide

~~~~~

Devant, une fusillade a lieu entre des miliciens russes et des gardes de Gregorov, dont un juché sur le toit d'un bâtiment qui lance des grenades. Je vous suggère de ne pas perdre trop de temps à essayer de le tuer. Concentrez-vous plutôt sur les ennemis dans la rue, puisque vous serez hors de portée des grenades une fois sous l'arche. Gregorov est au bout de cette rue. Lorsque vous verra, il reprendra la fuite.

Continuez à sa suite et vous recevrez une communication radio rendu à l'intersection. Tournez à gauche et éliminez les ennemis sur le chemin. À l'approche de la prochaine intersection, il y aura une animation et des policiers vous bloqueront la voie.

-----

Objectif ajouté :

- Find Teargas gun

-----

Revenez sur vos pas et dépasser l'intersection d'où vous êtes arrivé. Devant, vous verrez une des policiers faisant feu en direction de l'entrée du Club 32. Approchez discrètement de la voiture la plus près et prenez le « Tear Gas Launcher » qui s'y trouve (objectif complété/checkpoint). Retournez jusqu'aux barrage de policier, mais faites attention au crash de voitures qui se produira alors que deux ennemis vous attaquent (l'accident les tuera). Endormez-les avec votre nouvelle arme et empruntez cette route.

Gregorov est à nouveau au bout de cette rue, mais fette fois en vous voyant il fera feu vers vous en vous visant la tête. Roulez jusqu'au renforcement à gauche de la rue et attendez que Gregorov se soit enfuit. Sortez alors et tournez à droite. Gregorov se tient maintenant sur une échelle de secours. Lorsque vous serez engagé dans cette rue, une voiture foncera sur vous par derrière. Roulez dans le renforcement à droite pour éviter d'être frappé (checkpoint).

Attendez que le feu perde de l'intensité, puis grimpez sur le toit de la voiture et enfin sur l'immeuble. Suivez ce passage jusqu'à ce que vous aperceviez Gregorov. Sautez le trou (ignorez les policiers qui sont en bas), et une fois rendu de l'autre côté, éliminez l'ennemi qui fera feu vers vous depuis un autre toit à droite. Descendez dans la rue et dirigez-vous à gauche. Deux voitures fonceront vers vous. Devant, vous verrez alors une poutre parallèle au sol. Approchez-vous-en rapidement et appuyez sur Triangle pour vous y accrocher. Les autos passeront sous vous.

////////////////////////////////////  
/ Multijoueurs : Arène secrète /  
////////////////////////////////////

Retournez-vous et avancez dans la direction où sont allées les deux voitures. Elles sont arrêtées au bout de la rue et deux ennemis en sortiront (ils portent tout deux des vestes par-balles). Vous devez éliminez celui de droite très rapidement, car il est armé d'un M-79 et vous pulvérisera s'il a l'occasion de faire feu. Lorsque vous vous êtes débarrassé des deux, approchez de l'auto de droite et prenez le PK-102 qui se trouve à l'intérieur pour ainsi déverrouiller une arène secrète en multijoueurs (réf. section L-a).

Suite du guide

~~~~~

Poursuivez jusqu'au bout de la rue où se tient Gregorov. Il fera feu vers vous à votre vue, alors prenez abri dans le renforcement de droite (checkpoint). Sortez lorsque la voie est libre et tournez à gauche à l'intersection. Deux policiers courront alors vers vous afin d'échapper aux tirs de grenades. Courez sans vous arrêté jusqu'à être hors de portée des trois tireurs postés sur le toit des bâtiments de gauche. Les tireurs visent plutôt mal, alors vous devriez pouvoir passer en courant sans être touché. Vous pouvez également les tuer, puisqu'ils semble plus faible qu'un ennemi ordinaire (un seul tir de .45 suffira, malgré la distance), mais ne vous arrêtez de courir en aucun cas quoiqu'il en soit.

Vous apercevrez à ce moment Gregorov au loin. Roulez afin d'éviter ses tirs le temps qu'il tourne le coin. Suivez ses pas, mais tenez vous à gauche de la rue, du côté où il y a des voitures stationnées. Cachez-vous derrière la première et attendez une pause pour courir jusqu'à la seconde. Ne restez pas pas caché trop longtemps derrière la même voiture, car elle finirait par exploser sous l'impact des tirs de Gregorov. Lorsque vous approchez lui, Gregorov ira un peu plus loin.

Recommencez le même manège et passant d'un abri à un autre jusqu'à ce que Gregorov entre dans le parc. Traversez la rue (faites attention au trafic !) et entrez à votre tour.

=====  
XIII. Volkov Park <N13>  
-----

Objectifs :

- Pursue Gregorov  
-----

////////////////////  
/ Multijoueurs : Arène secrète /  
////////////////////

Dès que la mission débute, deux ennemis se trouvent devant vous. Éliminez celui de gauche avant qu'il ne détruise la voiture sur laquelle il tire (vous disposez de quelques secondes tout au plus). Lorsque c'est fait, approchez de cette voiture (c'est la première à droite) et prenez le Biz-2 qui se trouve à l'intérieur. Vous débloquent ainsi une arène en multijoueur (réf. section L-a).

Suite du guide

~~~~~

Éliminez les deux ennemis devant vous et entrez dans le parc. Vous apercevrez alors Gregorov qui courra se réfugier sur un monument un peu plus loin. Il vous vise la tête, alors prenez rapidement abri derrière un arbre. Courez d'un arbre à l'autre lorsqu'il y a un léger répit (quand Gregorov recharge, par exemple) afin de contourner ainsi le monument par la droite et lorsque vous serez arrivé derrière, Gregorov prendra la fuite vers un autre emplacement (checkpoint).

Attendez que Gregorov prenne un peu de distance, puis empruntez le même chemin que lui (un passage sur la droite). Quatre ennemis fonceront vers vous ; éliminez-les et poursuivez. Arrivé dans la prochaine section, un autre ennemi surgira devant vous en plus de deux autres ennemis situé devant, près de la statue. Celui de droite est équipé d'une veste par-balles et vous lancera des grenades. Éliminez d'abord celui qui court vers vous, puis le type aux grenades et enfin le dernier. Empruntez le passage sur la droite jusqu'à la prochaine section.

Ce secteur du parc est plongé dans le noir et vous passerez en vision nocturne lorsque vous y entrerez. Il y a environ 5 ennemis qui patrouillent cette aire. Utilisez la noirceur à votre avantage, puisque aucune d'eux ne pourra vous voir à moins que vous ne soyez à bout portant. Si vous disposez d'un fusil sniper à vision nocturne (« Nighthvision Sniper »), utilisez-le (vous pouviez en avoir obtenu un dans le niveau précédent). Sinon, vous pouvez les éliminer furtivement avec votre taser (« Hand Taser ») ou utiliser n'importe quelle arme non-silencieuse, ce qui alertera toutefois les autres ennemis à proximité. Enfin, vous pouvez également tout simplement les contourner sans les affronter et poursuivre vers le prochain passage qui se trouve à gauche d'où vous êtes entré (checkpoint).

Lorsque vous arrivés en haut de la pente, vous verrez Gregorov. Attendez que ce dernier ne détruise les lampadaires et demeurez dans le noir le temps qu'il s'éloigne suffisamment. Descendez ensuite le même passage qu'il a emprunté, mais ne tournez pas le coin immédiatement. En effet, ce secteur est gardé par des ennemis armés de snipers et qui vous viseront la tête. Repérez le premier qui se trouve à droite et éliminez-le d'un tir rapide à la tête. Aller récupérer son arme si vous

ne l'aviez pas déjà et repérer le prochain ennemi. Repérez ensuite le second qui se trouve un peu plus loin devant. Idéalement, essayez de l'éliminer avant qu'il ne vous repère, ce qui vous rendra la tâche beaucoup plus facile. Éliminez-le et approchez-vous de son corps : le prochain ennemi devrait apparaître sur votre radar. Procédez de la même manière pour les trois autres ennemis restant, de sorte que vous en n'aurez toujours qu'un seul à la fois à affronter, puis quittez ce secteur par le passage à l'autre extrémité et avancez jusqu'à ce que vous arriviez à un pont (checkpoint).

Lorsque vous approcherez du pont, quatre ennemis viendront vous barrez le chemin. Ils sont tous vêtus de veste par-balles. Évitez donc de foncer sur eux. Juste avant le pont, repérez une descente qui vous mènera jusqu'à la rivière sous le pont. L'un des ennemis viendra à vos trousses. Après l'avoir éliminé, traversez sur l'eau glacée jusqu'à l'autre rive l'autre côté. Remontez et profitez de l'effet de surprise pour éliminez les trois ennemis demeurés sur le pont. Suivez le chemin jusqu'à ce que la mission se termine.

=====  
XIV. Gregorov <N14>  
-----

Objectif :

- Capture Gregorov alive  
-----

\*\*\*\*\*

\* Ennemi : Gregorov \*

\*\*\*\*\*

Ce combat peut être vraiment simple si vous savez comment vous y prendre ou un véritable enfer si vous ne le savez pas ! Au début, Gregorov ne sait pas où vous vous trouvez. Restez donc à couvert et attendez. Vous voulez détruire les quatre lampadaire qui bordent le parc de façon à plonger l'endroit dans le noir. Attendez que Gregorov soit le plus loin possible de vous, puis commencez à tirer sur les deux lampadaires les plus loins de vous. Gregorov saura alors où vous vous trouvez. Cachez-vous derrière un arbre et détruisez les deux lumières restantes en sortant brièvement (avec, en visée manuelle, R2 ou L2) si nécessaire, mais en faisant toujours attention aux tirs à la tête de Gregorov. S'il s'approche trop près de vous, quittez votre cachette et roulez jusqu'à ce que vous soyez de nouveau à l'abri. Continuez ce manège jusqu'à ce que vous ayez pu détruire les quatre lampadaires.

Lorsque vous avez réussi, vous passerez en vision nocturne. Gregorov ne pourra plus vous voir et cessera donc de tirer. Si vous approchez à bout portant de lui, il sera cependant en mesure de vous voir, mais ne pourra plus vous viser la tête. Sortez donc votre taser (« Hand Taser ») et tentez d'approchez silencieusement par derrière afin de l'assomer (objectif complété).

=====  
XV. Aljir Prison Break-in <N15>  
-----

Objectifs :

- Shut off prison power

- Rescue Gregorov  
-----

Ne vous préoccupez pas du temps pour le moment, car le chronomètre, qui est là plutôt pour la forme, vous laisse une heure. Vous débutez dans une salle de douches. Avancez dans le couloir devant et tournez le coin. Vous apercevrez alors un garde marchant dos à vous et vous

entendrez une femme l'appeler. Endormez-le à l'aide de votre arbalète (« crossbow ») avant qu'il ne sorte de ce couloir. La femme (qui se tient derrière une grille à gauche) croira qu'il a bu et s'en ira.

////////////////////////////////////  
/ Multijoueurs : Arène secrète - 1ère partie /  
////////////////////////////////////

Pour déverrouiller une arène secrète en multijoueur, vous devez compléter cette mission sans utiliser une seule fois votre arbalète. Vous pouvez d'abord rouler jusqu'à ce que vous arriviez assez près du garde pour l'assommer avec votre taser (« Hand Taser »), toujours avant qu'il ne soit sorti du couloir (réf. section I-a).

Suite du guide  
~~~~~

Quittez le couloir et tournez à droite. Dès que vous verrez une ouverture à droite, entrez-y. Suivez le couloir jusqu'au bout et tournez à gauche. Devant vous, vous verrez d'abord un garde vous faisant dos, ainsi qu'une gardienne battant une prisonnière.

-----  
Objectif ajouté :  
- Protect prisonner  
-----

Assomez-ce garde, puis revenez sur vos pas jusqu'à l'entrée du couloir. Tournez à droite et allez assommer le garde qui se trouve devant et qui vous fait dos. Immédiatement, abritez-vous derrière le mur à droite et attendez que la gardienne passe devant vous. Elle ira voir le garde que vous venez d'assommer. Assomez-la sans trop attendre, sans quoi elle finira par sonner l'alarme (objectif complété/checkpoint).

Poursuivez dans le couloir à gauche jusqu'à ce que vous aperceviez un portique à gauche. Ne passez pas devant ; collez-vous plutôt sur le mur à gauche et attendez. Un garde passera éventuellement par ce portique ainsi que devant vous : assomez-le. Vous pouvez maintenant franchir le portique et vous vous retrouverez sur une passerelle dans le secteur des cellules. Ne tournez pas le premier coin, observez plutôt plus loin et vous apercevrez un garde qui marchera un peu dans votre direction avant de se retourner. Au loin, vous en verrez un autre qui effectue une ronde. Dès que le premier se retourne, tournez le coin et approchez de la prochaine courbe, toujours sans vous aventurer plus loin. Une prisonnière demandera de l'eau et le premier garde se rendra dans une cellule à droite. Sortez votre arbalète et, lorsque le second garde réapparaît dans votre champ de vision, endormez-le. Entre temps, le premier garde sortira de la cellule, mais y retournera quelques secondes après. Glissez-vous derrière lui et assomez-le avec votre taser.

////////////////////////////////////  
/ Multijoueurs : Arène secrète - 2e partie /  
////////////////////////////////////

Si vous êtes en quête du niveau secret, vous ne pourrez pas endormir le second garde, ce qui vous obligera à synchroniser vos déplacements afin de ne pas être vu. Lorsque vous apercevez le premier garde, attendez qu'il se retourne pour approcher du second coin, comme indiqué ci-haut. Lorsque le premier ira dans la cellule, vous devrez attendre que le second revienne et reparte avant de pouvoir sortir. Pendant ce temps, le premier garde sera sorti une première fois de la cellule. Assomez-le lorsqu'il y retournera, puis cachez-vous derrière la porte dans cette même cellule, le temps que le second garde vous fasse à nouveau dos. Sortez et suivez la passerelle jusqu'à ce que vous soyez hors de sa



vue.

Suite du guide

~~~~~

Arrêtez-vous dès que vous entendrez des voix. Approchez-vous du coin et restez caché. Quatre gardes se trouvent devant sur la passerelle. Deux s'en iront éventuellement. Attendez que les deux demeuré là se déplacent pour être l'un en face de l'autre, puis approchez discrètement. Vous remarquerez que la rembarde à droite est brisé. Maintenez X enfoncé et approchez du bord afin de vous y accrocher. Déplacez-vous ainsi jusqu'à ce que vous soyez de l'autre côté des deux gardes, puis remontez sur la passerelle et poursuivez jusqu'à la sortie des cellules.

Avancez en direction du garde qui se trouve devant jusqu'à ce qu'une prisonnière suivie d'une gardienne passe devant vous et courra jusqu'au fond du couloir.

-----  
Objectif ajouté :

- Protect 2nd prisoner

-----  
Le garde voudra s'approcher de la scène. Rejoignez-le furtivement et assomez-le avant qu'il n'arrive trop près de la scène. Faites de même avec la gardienne (objectif complété/checkpoint).

Revenez sur vos pas et tournez à gauche. Une courte animation vous montrera un ascenseur monter et deux gardes en sortir. Attendez qu'il s'éloigne suffisamment, puis aller à cet ascenseur (appuyez sur Triangle pour descendre). Une fois en bas, avancez jusqu'à ce que l'ascenseur soit rappelé en haut. Les deux gardes marcheront alors vers vous. Repliez-vous et cachez-vous derrière le mur. L'un d'eux marchera vers vous. Dès qu'il passe devant vous, assomez-le avant qu'il ne se tourne et ne vous voit. L'autre garde s'immobilisera un peu plus loin, dos à vous. Après l'avoir assomé, remontez le couloir par lequel ils sont arrivé. Vous croiserez un troisième garde à une intersection. Assomez-le, puis continuez tout droit. Après avoir tourné le coin, il y aura une animation (checkpoint).

Cette prochaine section est plutôt complexe et exigera de vous beaucoup de synchronisation. Une gardienne se trouve au centre, derrière la grille et une caméra est située juste en haut à droite de cette porte. Lorsque la lumière rouge s'éteint, cela signifie que la caméra est en veille et que vous pouvez faire vos déplacements. Il y a deux colonnes de chaque côté du couloir formant une arche. Cachez-vous derrière l'une de ces colonnes et attendez. Un premier garde franchira le point de contrôle. Attendez qu'il passe devant vous, puis assomez-le sans tarder. Vous devez ensuite vous approcher de la grille et vous cacher sous la caméra avant que celle-ci ne se remette à fonctionner. Un second garde franchira le point de contrôle. Assomez-le dès qu'il est à votre hauteur, avant qu'il n'aperçoive le corps de son ami. Les portes resteront alors ouvertes. Glissez-vous à l'intérieur et aller assomer la gardienne derrière la console (checkoint).

Vous n'avez plus maintenant que 1:30 minute pour compléter la mission. Actionner la commande de droite pour ouvrir la seconde grille et un garde accourera à l'intérieur. Cachez-vous près de la grille et assomez-le. Sortez du point de contrôle et approchez de la première ouverture que vous verrez à gauche, sans passer devant. Plus loin, un gardien patrouille. Sortez votre arbalète et endormez-le dès qu'il se sera retourné. Traversez la passerelle et tournez à droite rendu au

bout. Assomez le garde devant vous, puis entrez dans la pièce au bout. Au fond de celle-ci, vous apercevrez un coin éclairé par une lumière rouge. Approchez et la mission se terminera (objectif complété).

=====

XVI. Aljir Prison Escape <N16>

-----

Objectif :

- Find Gregorov
  - Reach escape point
- 

Dès le début de la mission, vous êtes attaqués par quatre gardes, dont l'un vous visera la tête (celui caché derrière le mur à gauche). Demeurez accroupi afin d'être protégé des tirs ennemis et retournez-vous, puisque l'un des ennemi tentera de se faufiler derrière vous. Éliminez-le ainsi que tous les autres, puis quittez la pièce par le couloir à gauche. Vous arriverez sur une passerelle et trois ennemis vous attaqueront depuis une deux autres passerelles en face, ainsi qu'un quatrième du même côté que vous qui vous visera la tête. Repliez-vous dans le couloir aussi loin que nécessaire si vous êtes surmenés, puis éliminez d'abord les ennemis de l'autre côté et finalement celui de votre côté. Ce dernier porte de plus une veste par-balles, donc optez pour un tir à la tête afin de pouvoir la récupérer si vous en avez besoin.

Empruntez le couloir au bout et descendez les escaliers en éliminant les ennemis sur votre chemin. Une fois rendu en bas complètement, tournez à gauche, éliminez le garde qui vous vise la tête et ouvrez la porte rouge. Deux gardes se tiennent sur le toit devant. Éliminez-les, puis sortez. Traversez la petite court et montez les escaliers. Deux ennemis sortiront alors devant vous. Éliminez-les, puis entrez par la porte qu'ils ont ouverte. Une fois à l'intérieur, vous croiserez un garde agenouillé les mains derrière la tête. Ignorez-le et continuez jusqu'à ce que vous arriviez dans une pièce avec de nombreux corps étendus. Il y aura alors une courte animation. Deux gardes feront irruptions dès qu'elle se terminera. Éliminez-les et poursuivez dans le couloir à gauche. Tournez à droite dans le couloir jusqu'à la salle d'exécution (checkpoint).

Après la vidéo, protégez Gregorov des ennemis qui vous attaqueront. Ensuite, prenez le couloir à gauche et éliminez les gardes dans la pièce où vous arriverez. Faites attention à celui qui vous vise la tête. Gregorov vous rejoindra alors. Continuez dans le couloir devant, mais méfiez-vous d'un ennemi qui vous attend et qui, en plus de vous viser la tête, porte une armure par-balles. Au bout, vous verrez trois prisonnières en fuite se faire tuer par des gardes. Éliminez ces deux gardes (checkpoint) et, après l'animation, approchez de la porte (il y a une veste par-balles à l'autre extrémité de ce couloir si vous en avez besoin). Ouvrez la porte et faites quelques pas dans l'air des cellules. Retraitez rapidement dès que Uri vous le dira. Après l'animation, il lancera une grenade fumigène. Suivez Uri jusqu'à ce qu'il s'arrête traversez (vous ne serez pas atteint par les tirs ennemis). Faites feu sur le verrou de la porte et passer par celle-ci jusqu'à ce que vous soyez à l'abri. Avancez au bout du couloir et vous verrez deux gardes se faire tuer. Approchez et il y aura une animation (checkpoint).

-----

Objectif ajouté :

- Incapacitate hostile prisoners
-

Revenez sur vos pas jusque dans l'aire des cellules et tournez à droite à l'intersection. Avancez jusqu'au bout de la passerelle et éliminez l'ennemi en feu qui fonce vers vous (s'il vous touche, vous prendrez feu vous aussi). Éliminez ensuite l'ennemi au fond qui fait feu vers vous avec un « Tear Gas Launcher » (la fumée ne vous causera aucune blessure, mais vous empêchera de bouger un court moment). Retournez où vous attend Uri et utilisez le « Tear Gas Launcher » sur les prisonnières (vous ne disposez que d'une seule balle, alors ne ratez pas votre cible !) (objectif complété/checkpoint).

Descendez à la suite de Uri et engagez-vous dans le couloir à gauche. Après avoir tourné le coin, vous rencontrez quatre ennemis, tous équipés de veste par-balles. Pensez d'abord à vous mettre à rouler pour vous mettre à l'abri. Soyez vigilant, car ils ne cesseront de courir partout et vous risquez d'être pris en souricière. Demeurez le plus possible en mouvement, comme eux, et éliminez-les un par un lorsque vous avez une ouverture. Lorsque c'est fait, revenez voir Gregorov. Uri possède à partir de ce moment une arme et pourra vous épauler lors des affrontements à venir.

Prenez à nouveau le couloir où vous venez d'affronter les quatre ennemis et poursuivez jusqu'au fond. Éliminez les ennemis sur votre chemin (attention aux deux qui vous attaqueront par derrière) et continuez jusqu'à ce que vous arriviez devant une porte. Ouvrez-la et sortez à l'extérieur (checkpoint).

Tenter de ne pas vous faire détecter le plus longtemps possible, ce qui vous permettra d'affronter un minimum d'ennemis. Ne vous souciez pas de Gregorov qui vous suivra comme votre ombre. Évitez la lumière qui balaie la court devant et avancez jusqu'à ce que vous aperceviez deux gardes immobiles. Contournez-les sans faire de bruit et en faisant toujours attention à la lumière. Évitez la troisième lumière et entrez dans l'ascenseur devant. Une fois en haut, sortez faire quelques pas et retraitez dès que vous apercevez au loin un garde venir vers vous. Il s'arrêtera près des marches. Sortez à ce moment et allez l'assommer avec votre taser (« Hand taser »). Une fois dans la première tour, Gregorov vous y rejoindra. Lorsque vous voudrez traverser jusqu'à la seconde tour, des ennemis plus bas vous repèreront (c'est inévitable). Après l'animation, laissez Gregorov prendre de l'avance pendant que vous le couvrez depuis votre position, puis lorsqu'il y a une ouverture, courez jusqu'au bout du balcon (objectif complété).

=====  
XVII. Agency Bio-lab <N17>

-----  
Objectifs :

- Penetrate security Net
  - Retrieve gear
  - Install cellular modem
  - Synthesize vaccine
- 

Vous serez pratiquement « nu » pour tout ce niveau, du moins vous n'aurez ni arme ni armure par-balles pour une bonne partie de la mission. Notez également que lorsque vous appuyerez sur X, Gabe ne s'accroupira pas, mais marchera, ce qui annule quand même le bruit de vos pas.

Vous débutez dans une salle d'opération. Sortez et tournez à droite (vous passerez sous une inscription A3). Au bout, tournez à nouveau à droite et avancez jusqu'à ce qu'une animation s'enclenche. Passez la

porte et marchez derrière le garde qui fait face à une fenêtre à gauche. Suivez discrètement le scientifique jusqu'en haut de la pente, mais attendez avant de franchir l'intersection. Le scientifique tournera à gauche, mais tout de suite un garde marchant dans la même direction passera devant vous. Vous ne pouvez les suivre, car une caméra surveille cette partie du couloir. Vous devrez donc tourner à droite et faire le tour. Après avoir tourné le premier coin, restez près des boîtes à gauche du couloir le temps qu'un garde qui marche en sens inverse vous dépasse. Tournez le prochain coin et avancez jusqu'à ce que vous aperceviez le prochain garde. Il s'arrêtera un moment avant de repartir dans la direction où vous devez aller. Suivez-le, puis il contournera des boîtes dans le milieu du couloir. Utilisez ces boîtes pour vous cacher et poursuivez jusqu'à la première intersection (il y a écrit A1 au-dessus d'une porte à droite). Prenez cette porte et avancez jusqu'aux prochaines portes (checkpoint).

Devant, vous verrez un garde marchant vers la gauche. Il fera rapidement demi-tour et passera une nouvelle fois dans l'autre direction. C'est à ce moment que vous devrez sortir et le suivre. Il s'arrêtera un moment dans un petit renforcement, puis continuera. Il y a une porte dans ce renforcement : entrez dans cette pièce. Allez à l'ordinateur et appuyez sur Triangle (objectif complété/checkpoint).

-----  
Objectif ajouté :

- Find Gershon

-----  
Il y a une autre porte qui permette de sortir de cette pièce. Assurez-vous que le garde à l'extérieur n'est pas devant (il s'arrêtera aussi devant celle-ci) en utilisant votre radar, et sortez lorsque la voie est libre. Tournez à gauche, passez les portes et vous croiserez une intersection après avoir tourné le coin. Continuez droit devant pour l'instant et vous verrez une civière plus loin. Dessus, vous trouverez un couteau. Prenez-le et revenez quelques pas en arrière jusqu'à l'intersection et tournez-y. Vous passerez par une salle de désinfection et arrivez dans une nouvelle section. À gauche, vous verrez un garde immobile. Tuez-le en approchant derrière lui et en appuyant sur Carré. Vous verrez alors une animation.

Ensuite, tournez à droite, puis dans le couloir étroit à gauche. Entrez dans la pièce au bout et un scientifique ira s'agenouiller dans un coin lorsqu'il vous verra. Au fond se trouve un second scientifique et il y aura une courte animation lorsque vous en approcherez. Vous pouvez ensuite le tuer tout de suite, car il vous causera des problèmes un peu plus tard sinon. Récupérez votre équipement dans un casier derrière vous (objectif complété/checkpoint).

-----  
Objectif ajouté :

- Access vents to Gershon's office

-----  
Quittez la salle et revenez vers les cellules. Si vous n'avez pas tuer le scientifique, il sortira alors et tentera d'alerter les gardes, ce qui vous ferait échouer la mission. Vous disposez néanmoins d'une dernière chance pour le tuer, en étant rapide, avant qu'il n'avance trop loin. Deux gardes surveillent les cellules. Le premier se trouve à votre niveau à droite, immobile devant une porte. Éliminez-le avec une arme silencieuse (9mm ou fusil sniper), puis faites-en de même avec le second qui se trouve en bas devant les cellules. Il y aura alors une animation (checkpoint).

-----  
Objectif ajouté :

- Find Chance

---

Retournez sur la passerelle au-dessus et allez au bout à gauche. Passer la porte et approchez de la caméra qui se trouve dans une pente descendante juste devant. Une fois dessous, appuyez sur Triangle pour installer un brouilleur (« camera scrambler ») et continuez jusqu'au bas de la pente. Suivez le couloir (vous passerez devant le laboratoire et il y aura une animation) et passez la porte avec A3 inscrit au-dessus. Tournez à droite à l'intersection et passez sous l'insigne « A4 ». Vous êtes alors revenu devant la salle où vous avez commencé le niveau (checkpoint).

Poursuivez tout droit et tournez à gauche au bout du couloir. Vous croiserez une autre intersection et vous verrez un garde qui marche dans le couloir de gauche. Éliminez-le, mais continuez tout droit. Tournez le coin et demeurez sur la droite, le plus près du mur possible. Un garde s'apprête à franchir les boîtes devant. Allez en visée manuelle et éliminez-le dès que vous le voyez. Poursuivez et vous verrez une autre caméra plus loin. Brouillez-la et approchez de l'intersection sans vous y engager. Un autre garde s'apprête à passer devant vous depuis la gauche. Attendez en visée manuelle et éliminez-le d'un tir à la tête. Tournez alors à gauche et droit devant au fond, vous verrez l'entrée d'un conduit d'aération. Détruisez la grille (objectif complété/checkpoint) et grimpez-y. Remontez le conduit et vous aboutirez dans le bureau de Gershon. Il y aura alors une animation (objectif complété/checkpoint).

Suivez Gershon de près hors de son bureau. Après avoir tournez le coin, un scientifique devant vous verra et tentera de prendre la fuite. Vous devez l'éliminez rapidement avant qu'il ne déclencher l'alarme, mais sans trop vous éloigner de Gershon, sinon se dernier se sauvera aussi. Suivez ensuite ce dernier jusqu'à l'intérieur de la salle d'ordinateur. Il y aura alors une animation et Gershon ira s'agenouiller près d'un mur. Descendez alors et aller placer le modem (sur un ordinateur en forme de « L » dans le centre de la pièce) et il y aura une animation (objectif complété/checkpoint).

---

Objectif ajouté :

- Find Elsa

---

Lorsque l'action reprend, courez vous mettre à l'abri immédiatement, car cinq ennemis feront irruption dans la salle, dont deux vous viseront la tête (de plus, celui situé sur la galerie plus haut porte une veste par-balles). Pour cet affrontement seulement, vous pouvez utiliser une arme non-silencieuse afin de les éliminer (checkpoint).

Lorsque vous vous êtes débarrassé des ennemis, quittez de la salle par où vous êtes entré et prenez ensuite la porte à droite qui vous ramènera près des cellules. Suivez la passerelle jusqu'à la porte à gauche qui était barrée auparavant. Vous aboutirez alors dans un couloir sinueux (si vous êtes au bon endroit, vous passerez une porte avec inscrit « B1 » au-dessus) qui vous mènera jusque dans un laboratoire. Lorsque vous entrerez, deux scientifiques tenteront de vous échapper. Ils finiront par s'arrêter et se mettre à genoux. Éliminez-les, puis montez sur la passerelle (si vous tardez trop, l'alarme sera déclenchée. Un troisième scientifique se tient dans une pièce coupée de vous. Tout près, vous verrez une commande qui, une fois activée, enverra une gaz toxique dans cette pièce. Il y aura alors une animation (objectif complété/checkpoint).

À gauche de la cellule où se trouvait Chance, vous verrez une porte par laquelle vous pourrez quitter ce laboratoire. Passez la porte marquée « A2 » et éliminez le garde qui se tient immobile devant. Continuez jusqu'au fond du couloir et il y aura une animation (objectif complété/checkpoint).

-----  
Objectif ajouté :

- Follow Elsa to synthesize lab

-----  
Elsa se tient au centre de la salle d'opération avec deux scientifiques. Elle quittera suivi par Hengsu. Descendez alors à leur niveau et éliminez le scientifique qui est resté. Quittez ensuite la salle et suivez le couloir jusqu'au fond. Vous verrez devant un conduit (la porte à droite est verrouillée). Grimpez dans le conduit et suivez-le jusqu'au bout. Après une animation, vous verrez Elsa quitter un laboratoire, alors que Hengsu demeurera sur place. Lorsqu'Elsa aura quitté, éliminez Hengsu depuis le conduit, puis empruntez la porte devant (objectifs complétés).

=====

XVIII. Agency Bio-Lab Escape <N18>

-----  
Objectif :

- Escape labs

-----  
Cette mission est plutôt courte, mais peut devenir un véritable enfer si vous ne savez pas où aller. Tous les ennemis que vous rencontrerez portent des armures complètes qui les immunisent à toute arme non-explosive.

Vous débutez dans le laboratoire de synthèse. Un soldat blindé fera lors irruption. Sans perdre de temps, tirez sur les flacons sur le comptoir devant vous, qui exploseront alors tuant l'ennemi. Il y a une veste par-balles dans une boîte sur un autre comptoir derrière vous et un HK-5 silencieux à droite. Sortez ensuite de cette pièce par la porte par laquelle le soldat est entré. Vous recevrez alors une communication radio de Teresa. Devant vous, vous apercevrez deux conduits d'aération. Prenez celui de gauche.

////////////////////////////////////  
/ Multijoueurs : Arène secrète /  
////////////////////////////////////

Prenez le conduit directement devant vous et suivez-le jusqu'au bout (c'est en réalité le conduit qui vous a mené à cet endroit dans la mission précédente). Courez sans jamais vous arrêter afin d'éviter le plus possible les tirs ennemis et entrez dans la salle d'opération en roulant afin de devancer l'ennemi qui viendra se planter dans la porte. Celle-ci est remplie d'ennemis blindé. Vous devez malgré tout vous frayer un chemin jusqu'à un bureau renversé à droite qui vous permettra de grimper jusqu'aux estrades. Prenez la porte devant et en fond du couloir, vous trouverez un M-79. Ne perdez pas patience, il faut une certaine dose de chance pour arriver à grimper sans vous faire tuer entretemps. Le prendre vous permettra de débloquent une arène secrète en multijoueur (réf. section I-a). Vous pouvez ensuite utiliser le M-79 pour éliminer les ennemis et revenir dans le laboratoire avec les deux conduits, ou encore choisir l'option « Recommencer la mission », ce qui n'annulera pas le déverrouillage de l'arène secrète (réf. section I-a).

Alternativement, vous pouvez poursuivre la mission jusqu'à ce que vous obteniez un M-79, et ensuite revenir au début et prendre ce conduit.

Vous devrez éliminer un minimum de trois ennemis pour y parvenir, ce qui vous laissera deux grenades pour les ennemis de la salle d'opération.

Suite du guide

~~~~~

Suivez le conduit de gauche jusqu'au bout et vous vous retrouverez dans un couloir. Sans perdre de temps, dirigez-vous à droite et ignorez le premier couloir à droite que vous croiserez. Tournez le coin et prenez à droite ensuite. Empruntez ensuite le premier corridor à droite, passez la porte et vous serez alors dans la salle d'opération où vous avez débuté la mission précédente. Sur le mur à droite, vous verrez l'entrée d'un conduit d'aération. Détruisez rapidement la grille et montez dans le conduit avant qu'un ennemi n'entre dans la salle où vous êtes. Suivez ce couloir jusqu'à la morgue, et il y aura une animation (checkpoint).

À gauche des sacs pour cadavres suspendus, vous apercevrez un autre conduit. Suivez-le, en faisant attention au petit ventilateur, jusqu'à une petite salle avec une série de casiers. Dans un des derniers, vous trouverez de l'équipement (checkpoint), dont un Hk-5 silencieux et un M-79. Sur le mur à droite des casiers, vous trouverez un autre conduit. Grimpez-y et vous arriverez dans un couloir. Avant de sortir, dégainez votre M-79 et une fois dans le couloir, éliminez les deux ennemis qui seront sur votre droite (une seule grenade devrait suffire pour les deux). Avancez dans cette direction et tournez le coin. Devant, vous verrez une porte à moitié ouverte (avec A1 écrit au-dessus). Un ennemi foncera éventuellement vers vous. Dès que vous l'apercevez, faites feu afin de l'éliminer (attention, il se pourrait que son corps en feu revole vers vous et vous mourrez s'il vous touche). Franchissez cette porte et un ennemi fera irruption derrière vous. Vous pouvez l'éliminer, mais je vous conseille de conserver vos munitions pour la fin du niveau. Tournez le coin et il ne vous poursuivra pas. Avancez jusqu'au fond du couloir et tournez le prochain coin. Un ennemi se tiendra alors devant vous. Éliminez-le et repérez l'entrée d'un conduit sur le mur de droite. Suivez ce conduit et vous arriverez éventuellement à une grande colonne d'air. Après la communication radio, avancez simplement le plus droit possible et laissez-vous tomber. Gabe s'accrochera de lui-même au conduit plus bas. Vous déboucherez finalement dans la cellule de Ramirez qui gît mort. Il y aura une animation lorsque vous approcherez de lui (checkpoint).

À droite du corps de Ramirez, vous trouverez une boîte contenant des munitions de M-79. Prenez-les rapidement et dégainez cette même arme. Deux ennemis vous attaqueront alors depuis la passerelle en haut. Éliminez-les (faites attention de ne pas faire feu sur un ennemi trop près de vous, sans quoi l'explosion vous tuerait aussi). Gravissez la pente devant et un autre ennemi arrivera sur la passerelle à gauche. De plus, un quatrième ennemi se tient dans un couloir derrière vous. Éliminez-les rapidement, puis dirigez-vous vers là où se tenait le quatrième ennemi. Tournez à gauche et vous verrez la porte de l'ascenseur. Un ennemi se tient devant : éliminez-le rapidement. Prenez le couloir à gauche juste devant l'ascenseur. Lorsque vous approcherez de la porte, un ennemi viendra la bloquer. Éliminez-le, mais faites attention pour que votre grenade n'aille pas détruire l'ordinateur derrière. Entrez ensuite dans la pièce et allez à cet ordinateur. Appuyez sur Triangle pour déverrouiller les portes de l'ascenseur, puis retournez-vous. Un dernier ennemi entrera alors dans la pièce. Éliminez-le rapidement (vous devriez avoir une dernière grenade si vous n'avez éliminé que les ennemis cités plus haut), puis aller à

l'ascenseur (objectif complété).

=====  
XIX. New-York Slums <N19>  
-----

Objectif :

- Rendezvous with Teresa at chopper  
-----

Dès que la mission débute, tournez-vous à gauche et éliminez l'ennemi qui surgira d'une ruelle à gauche. Il y a une veste par-balles au fond de cette dernière si vous en avez besoin. Dirigez-vous ensuite à droite d'où vous avez commencé et approchez du coin devant. Un ennemi vous attaquera alors depuis un toit à gauche du camion rouge. Après l'avoir liquidé, tournez le coin. Un ennemi vous attend dans un renforcement à droite et un autre, celui-là équipé d'une armure par-balles, foncera vers vous. Éliminez-les et poursuivez dans la rue jusqu'à ce que des camionnettes viennent barrer la rue.

Retournez-vous et repérez le magasin de prêts sur gages à droite (il est écrit « Pawn Shop » au-dessus). Détruisez le cadenas sur la porte et entrez-y. Deux ennemis vous attaqueront depuis des vitres semi-blindées (il faut quelques balles pour les détruire). Attention si vous ressortez dehors, car un autre ennemi sera apparu sur un toit de l'autre côté de la rue et il vous lancera des grenades (il porte une veste par-balles). Éliminez les ennemis à l'intérieur et traversez derrière le comptoir. Suivez le corridor jusqu'à l'arrière du magasin (un ennemi vous attaquera sur le chemin) et sortez par la porte devant (vous trouverez un M-16 dans une boîte à gauche de cette sortie) (checkpoint).

Une fois dans la ruelle, vous serez attaqué par un ennemi depuis une fenêtre à droite. Éliminez-le et grimpez sur le conteneur rouge devant vous, puis sur le toit de l'édifice (avant, il y a une veste par-balles dans une boîte à l'autre bout de la ruelle où vous étiez). Un ennemi descendra d'un toit un peu plus haut à gauche. Éliminez-le et vous recevrez une communication radio de Teresa (checkpoint).  
-----

Objectif ajouté :

- Eliminate 2 snipers  
-----

Grimpez sur le ventilateur (duquel s'échappe de la vapeur) pour atteindre le toit d'où est arrivé le dernier ennemi. Dirigez-vous à droite et deux ennemis vous attaqueront, dont l'un porte une veste par-balles. Allez ensuite à droite complètement et montez sur le muret. Suspendez-vous ensuite de l'autre côté et alignez-vous au-dessus du paravent plus bas. Laissez-vous alors tomber sur celui-ci, puis descendez au niveau du sol. Un agent SWAT passera en courant vers la droite. Attendez que lui et son compagnon se fasse tuer par les tireurs d'élite, puis retournez-vous. Deux ennemis viendront alors vers vous, dont l'un ira se cacher dans un renforcement et vous visera la tête. Deux autres ennemis vous attaqueront depuis les toits des deux côtés de la rue peu après. Lorsqu'il sont tous éliminés, repérez un escalier derrière un muret gris à gauche de la rue, un peu avant l'endroit où ont été tués les deux SWAT. Descendez cet escalier et entrez dans le bâtiment.

Frayez-vous un chemin en faisant attention aux flammes et aux trois ennemis qui vous attaqueront jusqu'à une pente qui vous amènera à l'étage au-dessus. Vous vous trouverez alors devant une issue bloquée par le feu et vous recevrez une communication radio de Teresa.



-----  
Objectif ajouté :

- Activate sprinkler system to clear passage into main floor  
-----

////////////////////////////////////  
/ Multijoueurs : Arène secrète /  
////////////////////////////////////

À gauche, vous pouvez voir une série de machine à laver. Dans la dernière machine à droite, vous trouverez de la « lessive sale » (« Dirty laundry »), ce qui vous permettra de déverrouiller un niveau secret en multijoueurs (réf. section I-a).

Suite du guide

~~~~~

Dans la partie droite de la pièce où vous êtes, vous pouvez distinguer un plancher différent du reste. Marchez sur ces dalles et elles s'écrouleront, vous permettant d'accéder à une pièce de l'étage inférieur dans un coin de laquelle vous trouverez la commande des gicleurs. Activez-la (objectif complété/checkpoint) et éliminez les deux ennemis qui arriveront par la pente que le feu éteint a rendu accessible. Revenez ensuite dans la pièce avec les machines à laver et emprunter le passage que le feu bloquait plus tôt.

Vous passerez sous une poutre de bois en feu que s'écroulera une fois que vous l'aurez dépassée, vous empêchant de revenir sur vos pas. Dans la première immédiatement à droite se trouve le premier tireur. Approchez et une autre poutre s'effondrera, bloquant l'entrée de cette pièce. Attendez que le tireur (un peu imbécile) ne tente de traverser le feu et il se tuera ainsi lui-même. Continuez au bout du couloir principal et vous verrez une pièce à droite. Éliminez l'ennemi qui s'y trouve, ainsi que celui qui tombera depuis un trou dans le plafond. Grimpez ensuite sur la table renversée, puis montez à l'étage par ce trou (checkpoint).

Avancez dans le couloir et vous verrez à droite un SWAT se faire tuer par deux agents qui viendront ensuite vers vous. Retraitez dans la pièce où vous étiez, car l'un d'eux vous lancera des grenades. L'autre vous suivra dans la pièce. Éliminez-le d'un tir à la tête (il porte une veste par-balles), puis attendez l'ouverture entre deux lancer de grenade pour en faire de même avec le second. Suivez ce couloir en éliminant les ennemis sur le chemin (il y en a deux dans une pièce à gauche et un autre plus loin dans le couloir) et au bout vous apercevrez le deuxième tireur d'élite. Il porte une armure par-balles et vous visera la tête. Éliminez-le (objectif complété/checkpoint) et ressortez dehors par la fenêtre.

Remontez cette rue jusqu'au fond en éliminant les trois tireurs qui vous attaqueront. À droite, vous verrez une ruelle. Empruntez-la, éliminez l'agent que vous croiserez et roulez dans le trou de la clôture devant. Vous recevrez alors une communication radio de Teresa (checkpoint).

-----  
Objectif ajouté :

- Rescue SWAT officers  
-----

Avancez jusqu'à la rue. À gauche, vous verrez un agent SWAT qui vous sommera de vous arrêter. N'avancez pas trop (si vous avancez trop, il vous tuera d'un tir à la tête) et attendez plutôt qu'il se fera frapper par une camionnette qui surgira de la gauche. Éliminez les ennemis qui surgiront alors en faisant attention à celui situé sur un toit qui vous

lancera des grenades (ceux au sol portent des vestes par-balles), puis dirigez-vous dans le garage à droite, près d'où le camion s'est crashé. Entrez par la porte à droite, éliminez l'ennemi à l'intérieur et continuez jusqu'à la sortie. Approchez de l'agente SWAT à gauche, derrière la voiture de police et il y aura une animation (checkpoint).

Pendant qu'elle court se mettre à l'abri, couvrez-la et éliminez les deux tireurs aux fenêtres. Lorsqu'elle sera arrivée, elle fera distraction et vous pourrez entrer dans le bâtiment (objectif complété/checkpoint).

-----  
Objectif ajouté :

- Clear sniper nest  
-----

Après l'animation, montez les escaliers au fond devant vous et éliminez l'ennemi qui se trouve en haut (il porte une veste par-balles et vous visera la tête). Allez ensuite éliminer les deux tireurs restant situés dans deux pièces à droite, ainsi qu'un troisième ennemi (ce dernier porte une veste par-balles et vous visera aussi la tête) qui se tient près d'un escalier de l'autre côté de celui par lequel vous êtes monté (objectif complété).

=====  
XX. New York Sewers <N20>  
-----

Objectifs :

- Eliminate Stevens  
- Escape in helicopter with Teresa  
-----

Vous avez perdu toutes vos armes du niveau précédent et n'avez plus maintenant qu'un .45 avec une quarantaine de balles. Teresa sera avec vous pour cette mission. Elle est armée d'un UAS-12 et sera donc d'un grand secours.

Suivez-la en l'aidant à éliminer les ennemis sur votre chemin en prenant le plus de munition possible. Il en viendra à l'infini, alors ne vous attardez pas trop et éliminez ceux qui sont une menace directe. Teresa vous mènera jusqu'à un drain rempli d'eaux usées, vous bloquant la route (checkpoint).

-----  
Objectif ajouté :

- Find sewage drain valve  
-----

Revenez sur vos pas et tournez à gauche au bout de ce tunnel (vous devrez donc traverser sur la passerelle gauche). Tournez le coin plus loin et vous verrez bientôt une entrée sur la gauche. Vous arriverez dans une petite salle de contrôle dans laquelle vous attendent deux ennemis, dont l'un porte une veste par-balles. Après les avoir éliminés, allez au fond et vous trouverez la valve du drain (objectif complété/checkpoint).

Deux ennemis surgiront alors dans la pièce, portant des vestes par-balles. Éliminez-les et retournez au drain où vous attendait Teresa. Descendez dans le drain (checkpoint) et remontez dans le tunnel à gauche. Avancez en éliminant les ennemis qui viendront vers vous, tournez le coin et tournez encore à droite lorsque vous le pourrez. À droite, vous verrez un genre de panneau de contrôle près duquel se tiennent deux ennemis. Un troisième ennemi, celui portant une veste par-balles vous attaquera. Après l'avoir éliminé, avancez jusqu'au bout de la passerelle où se tenait cet ennemi (checkpoint).

À droite, devant la porte, il y a une armure par-balles dans une boîte si nécessaire. Accrochez-vous ensuite au tuyau en faisant face au mur devant, celui du côté le plus près. Environ à mi-trajet, un agent vous attaquera depuis en bas, et un autre depuis votre droite. Vous pourrez les éliminez en visée manuelle. Continuez et Teresa arrivera alors pour vous donner un coup de main. Après l'animation, traversez jusqu'à l'autre côté, puis remontez le couloir afin de rejoindre Teresa qui vous attend dans le stationnement souterrain (checkpoint).

Après l'animation, éliminez les trois gardes de Stevens demeurés avec vous. Ils portent tous des vestes par-balles et l'un tentera de vous toucher à la tête. Montez ensuite la pente au fond à gauche jusqu'à l'étage supérieur. Rendu en haut, roulez immédiatement au fond afin d'éviter un camion qui fonce sur vous. Teresa éliminera quelques ennemis, puis ira s'agenouiller derrière un muret. Allez près d'elle sans attendre et éliminez le plus vite possible d'un tir à la tête l'ennemi qui voudra l'attaquer par derrière (il lui visera la tête). Approchez d'elle et il y aura une animation.

Teresa lancera une grenade fumigène près de la porte devant vous d'où quatre agents armés de M-79 sortiront. Éliminez-les pendant que le nuage de fumée les empêche d'agir (checkpoint). Après l'animation, montez les escaliers en éliminant les ennemis que vous y rencontrerez. Lorsque vous arriverez à une porte, sortez à cet étage.

```
////////////////////////////////////  
/ Multijoueurs : Personnages secrets /  
////////////////////////////////////
```

Au lieu de sortir à cet endroit de la cage d'escalier, continuez de monter. Après quelques palliers, vous apercevrez les deux premiers ennemis. Ne vous montrez pas et dégainer votre M-79 (vous êtes supposé l'avoir récupéré des agents tués en bas de la cage d'escalier et vous devriez avoir quatre grenades). Ces ennemis sont également armés de M-79. Approchez du coin et passez en visée manuelle. Sortez brièvement (avec R2) et faites feu immédiatement. L'explosion devrait être suffisante pour tuer les deux. Vous rencontrez un autre ennemi armé d'un M-79 plus haut. Répétez se stratagème. Il vous restera deux ennemis à éliminer : l'un vous lancera des grenades et un autre est simplement armé d'un HK-5 (les deux sont équipés de vestes par-balles). Continuez ensuite jusqu'en haut des escaliers et vous trouverez un M-79 dans une boîte, ce qui vous permettra de déverrouiller un niveau en multijoueur (réf. section I-b).

Suite du guide

~~~~~

Éliminez l'agent qui se cache derrière le camion en mouvement. Trois autres ennemis vous attaqueront alors, dont l'un porte une veste par-balles et un autre vous visera la tête. Éliminez-les tous et après l'animation, tuez Stevens (objectif complété).

```
=====
```

XXI. Finale <N21>

```
-----
```

Objectif :  
- Eliminate Chance

```
-----
```

\*\*\*\*\*  
\* Ennemi : Jason Chance \*  
\*\*\*\*\*

Chance porte une armure complète et ne peut donc pas être tué par une arme conventionnelle. De plus, il est lourdement armé et peut vous tuer en moins de deux. Lorsque la mission commence, il se trouvera devant vous. Évitez d'abord ses tirs et sortez de l'abri où vous êtes. De chaque côté de l'hélicoptère, vous trouverez une boîte. Du côté où vous êtes actuelle, il y a un UAS-12 et de l'autre, une veste par-balles. Prenez rapidement le UAS, puis roulez sous la queue de l'hélicoptère pour vous mettre à l'abri des tirs de Chance. Ce dernier vous suivra sans doute quelques secondes plus tard. Le UAS-12 ne pourra pas percer son armure, mais la force d'impact est suffisante pour le faire reculer de quelques pas. Vous devez faire en sorte que Chance se positionne entre l'hélice arrière de l'hélico et vous. Tirez alors à répétition jusqu'à ce que Chance se fasse happer par l'hélice (objectif complété).

Alternativement, le M-79 peut également servir à faire reculer Chance, mais c'est évidemment beaucoup plus risqué et complexe.

=====  
Fin du guide  
=====

=====  
I. Mode Difficile (« Hard Mode ») <HRD>  
=====

a. Introduction

=====  
=====

Vous pouvez accéder au mode Hard en effectuant le code approprié (réf. section K). Terminer le jeu en mode difficile vous permettra de déverrouiller quatre films secrets auxquels vous pourrez accéder par l'onglet « Cinématiques » (« Movies ») depuis le menu « Options ».

Vous déverrouillerez un nouveau film lorsque vous terminerez les missions 5, 10, 15 et 21.

Le premier sera disponible après avoir passé le niveau 5 : McKenzie Airbase Exterior. Lian dira « Got it » (« Reçu ») après s'être emparée de l'hélicoptère.

Le deuxième sera accessible lorsque vous terminerez la mission 10. Vous entendrez alors Gabe dire « Got it » (« Reçu ») après avoir tué Morgan.

Le troisième sera débloqué après avoir passé le niveau 16 : Aljir Prison Escape. Lian dira « Got it » (« Reçu ») lorsqu'elle et Gregorov atteindront le point de rendez-vous à la fin de la mission.

Le dernier film sera disponible après que vous ayez terminé le dernier niveau : Finale.

b. Guide rapide

=====  
=====

Différences générales

-----

- Des ennemis plus nombreux.
- Les ennemis se cachent plus et visent beaucoup mieux.
- Plus d'ennemis vous viseront la tête.
- Lorsque vous passez en visée manuelle (L1), le réticule de visée n'apparaît plus automatiquement à la hauteur de la tête.
- Les tirs à la tête (que vous faites) ne sont plus indiqués.

- Les ennemis empruntent parfois des trajets différents lorsqu'ils Patrouillent (lors des missions furtives).

En plus de ces différences générales, certaines missions offrent des défis supplémentaires.

-----  
Mission 1 : Colorado Rockies  
-----

- Après avoir récupéré le C4, les ennemis en parachutes atterriront plus rapidement.
- Un ennemi supplémentaire près de l'aiguille rocheuse où vous devez utiliser le localisateur.
- Nouvelle attaque de quelques ennemis devant la grotte bloquée par des éboulements après avoir récupéré le C4.
- Deux ennemis de plus attaquent les deux GI à la fin du niveau.

-----  
Mission 2 : McKenzie Airbase  
-----

- Le garde patrouillant dans le corridor devant la salle où se trouve Phagan effectue un trajet plus court.
- Dans le dernier couloir, le garde est stationnaire et se retourne à intervalles réguliers au lieu d'arpenter le couloir.

-----  
Mission 3 : Colorado Interstate 70  
-----

- Lorsque vous utilisez le lance-flamme, les quatre derniers ennemis se tiendront plus loin.
- Sur la portion de route où des tireurs d'élites vous tendent une embuscade, les deux derniers ennemis vous repéreront plus facilement.

-----  
Mission 4 : I-70 Mountain Bridge  
-----

- L'ennemi qui surveille la troisième charge de C4 se déplace.  
Stratégie : Il pourrait ainsi vous repérer lorsque vous tentez de désamorcer la seconde charge. Cachez-vous derrière la poutre verticale la plus près de la bombe et attendez qu'il ne regarde pas dans votre direction. Éliminez-le rapidement par la suite.

-----  
Mission 5 : McKenzie Airbase Exterior  
-----

- Les gardes qui se tiennent autour du camion qui contient votre équipement empruntent des routes de patrouille différentes. Le premier patrouille devant le camion plutôt que derrière. Le second effectue un trajet en carré près du camion plutôt que de simples allers-retours au loin.  
Stratégie : Après la conversation radio avec Teresa, restez sur votre position et attendez que le garde devant le camion ne vous fasse plus face (il ne devrait pas vous apercevoir sur cette distance). Allez alors l'assommer, puis occupez-vous du second qui ne devrait pas être un problème.
- Falkan court à son hélicoptère.  
Stratégie : Lorsque vous approchez de la porte où se tiennent Falkan et un GI, une animation s'enclenche. En tournant le coin, effectuez une roulade. Vous gagnerez ainsi quelques mètres. Après l'animation, courez et roulez pour

atteindre le GI et assomez-le. Appuyez rapidement trois fois sur Select pour prendre votre HK-5. Falkan devrait alors approcher de l'hélicoptère, mais il vous reste une chance de l'éliminer d'un tir à la tête. Vous devriez réussir au bout de quelques essais.

-----  
Mission 6 : Colorado Train Ride  
-----

- Si vous ne tuez pas les ennemis qui le premier ennemi qui se tient entre deux wagons vides, il vous attaquera par derrière par la suite.
- Lorsque vous récupérerez le Taser à l'intérieur du wagon, un ennemi descendra et tentera de vous surprendre par derrière.

-----  
Mission 7 : Colorado Train Race  
-----

- Vous ne disposez que de 4 minutes pour compléter la mission (deux fois moins qu'en mode normal).
- Après le premier « checkpoint », deux ennemis prennent la fuite et vont s'arrêter dans le wagon creux devant. Au lieu de se rendre au fond de ce wagon, ils iront chacun à une extrémité, de sorte que lorsque vous sauterez, vous atterrirez entre les deux.  
Stratégie : Tuez-les avant qu'il n'atteigne ce wagon.
- Un ennemi de plus vous attend que la dernière locomotive et il vous visera la tête.

-----  
Mission 8 : C-130 Crash Site  
-----

- Tous les ennemis visent la tête.
- Aucun checkpoint sur le chemin du retour après avoir récupéré les disques de données.

-----  
Mission 9 : Pharcom Expo Center  
-----

- Un ennemi de plus vise la tête dans la salle de la Grèce antique.
- Deux ennemis supplémentaires vous attaqueront dans la salle d'exposition lunaire, le premier lorsque vous aurez grimpé sur les caisses et le second lorsque vous serez rendu sur la passerelle.
- Le garde en bas devant la pyramide aztèque ainsi que celui plus loin dans le couloir visent la tête.
- Les trois derniers ennemis qui vous attaquent dans la salle « Stone Hedge » à la fin du niveau sont beaucoup plus agressifs.<

-----  
Mission 10 : Morgan  
-----

- Plus d'ennemis attaquent pendant que Teresa désamorce la troisième bombe et ils arrivent plus rapidement.
- Teresa prend plus de temps à désamorcer la dernière bombe pendant que vous devez distraire Morgan.

-----  
Mission 11 : Moscow Club 32  
-----

- Plusieurs gardes lancent des grenades au début de la mission dans la salle disco.
- Lorsque vous êtes dans le bar, le garde lancera sa grenade plus

rapidement.

- L'ennemi derrière le comptoir où se trouve la commande pour la porte secrète vise la tête.
- Ennemis plus nombreux dans les sous-sols.

-----  
Mission 12 : Moscow Streets  
-----

- Deux ennemis se font tuer dans le crash de voitures après que vous ayez récupéré le « Tear Gas Launcher ».
- Les tireurs de M-79 sur les toits visent un peu mieux.

-----  
Mission 13 : Volkov Park  
-----

- Un tireur d'élite portant une veste par-balles et qui vise la tête se tient sur un bâtiment à droite du premier secteur où se tient Gregorov (avec la statue dans le milieu).

Stratégie : Tentez de contourner Gregorov par la gauche plutôt que par la droite. La distance entre les arbres et plus grande par ce côté, mais ce n'est pas si difficile si vous usez intelligemment de la roulade. Une fois à l'arrière de la statue, vous serez à portée du tireur, et vous devrez alors l'éliminer pendant que Gregorov prend la fuite.

Vous pouvez aussi tenter la droite et éliminer le tireur sur le toit, mais vous devez d'abord être à l'abri de Gregorov, ce qui laisse très peu de temps.

Alternativement, si vous avez pu récupérer le M-79 dans la mission précédente (voir bloc « Multijoueur » dans la section H, niveau XII), vous pouvez l'utiliser contre le tireur.

-----  
Mission 14 : Gregorov  
-----

- pas de différence

-----  
Mission 15 : Aljir Prison Break-in  
-----

- Le deuxième compte-à-rebours avant l'exécution de Gregorov est réduit à 1:00 (30 secondes de moins).

-----  
Mission 16 : Aljir Prison Escape  
-----

- Lorsque vous sortez dehors pour la première fois, les deux ennemis sur le toit vous lanceront une grenade.
- Un garde supplémentaire sur le mur près de vous après avoir emprunté l'ascenseur.

Stratégie : Le garde fait des allers-retours sur le mur. Il s'arrête éventuellement près de vous et ne regarde pas en votre direction. À ce moment, sortez de l'ascenseur et allez l'assommer avec votre taser, puis reprenez afin de vous cacher du garde qui arrive sur la première tour plus loin devant.

-----  
Mission 17 : Agency Bio-Lab

- 
- (Ce n'est pas une nouvelle difficulté) Après avoir escorté Gershon jusqu'à la salle d'ordinateurs, Gabe le tue durant l'animation.
  - Plus d'ennemis vous visent la tête lorsqu'ils vous attaquent dans la salle d'ordinateurs.

-----

Mission 18 : Agency Bio-Lab Escape

-----

- pas de différence

-----

Mission 19 : New York Slums

-----

- Un ennemi vous attaquera après que le premier tireur d'élite ait été éliminé.
- Peu avant d'arriver à la pièce où se trouve le second tireur, un des gardes dans une pièce à droite en sortira au lieu de rester à l'intérieur.

-----

Mission 20 : New York Sewers

-----

- Les ennemis dans les égouts apparaissent plus rapidement.
- Un ennemi vous attend à l'entrée de la salle de contrôle des égouts.

-----

Mission 21 : Finale

-----

- Chance est plus agressif et ne se jette pas aussi facilement devant l'hélice.

=====

J. FAQ (Foire aux questions) <FAQ>

=====

Q : Comment faire pour passer telle partie du jeu ?

R : J'ai dit tout ce que je savais pour chaque mission du jeu. Vous devriez trouver toutes les informations nécessaires à la réussite de chacune d'entre elles. Je ne peux rien vous dire de plus, sinon que de prendre le temps d'explorer et de vous familiariser avec chaque environnement. Souvent, vous passez plusieurs fois par-dessus la solution sans la remarquer.

Q : Est-il possible de jouer en multijoueurs ?

R : Absolument, un mode multijoueurs est inclus dans ce jeu.

Q : Pourquoi parfois est-ce qu'il m'arrive de rencontrer un ennemi qui n'est pas à l'endroit où tu le dis ou dont tu ne parles pas du tout dans ton guide ?

R : Il est tout à fait possible que ça arrive. Parfois, un petit détails dans vos actions précédentes (par où vous êtes passés, l'ordre dans lequel vous accomplissez les objectifs, etc.) vont influencer la position de certains ennemis ou leur nombre plus loin au court de la mission. En général, ces différences sont minimes. Si vous faites à la lettre ce qui écrit dans le guide, vous devriez rencontrer les mêmes conditions que celles décrites. Si malgré tout ce n'est pas votre cas, je suis certain que vous êtes en mesure de vous débarrasser des ennemis supplémentaires.

Q : J'ai une meilleure stratégie que celle que tu proposes pour telle



mission ou tel passage.

R : Je ne prétends pas détenir les meilleures stratégies du monde. Celles que je propose sont celles que j'ai développées en jouant et que j'utilise personnellement. Soyez sûr qu'elles sont toutes possibles à réaliser et efficaces. J'ai bien tenté d'établir les stratégies les plus simples, mais si vous avez mieux, vous pouvez m'en faire part via courriel ou encore sur le forum du site Tout sur Syphon Filter (<http://syphonfilter.webdynamit.net/>).

Q : J'ai repéré telle faute d'orthographe, de grammaire, ou autre dans le texte.

R : J'ai écrit tout ce document plutôt rapidement et sans vraiment me relire. Je trouve moi-même beaucoup de fautes de temps à autre et vous en rencontrerez sûrement. Si cela vous gêne beaucoup, vous pouvez toujours m'envoyer un courrier électronique pour me faire part de celles que vous avez repérées. Je les corrigerai dès que possible.

Q : Pourquoi rajoutes-tu toujours certains mots comme le nom de certaines armes en anglais entre parenthèses ?

R : La version du jeu que je possède est la version originale anglaise. Ainsi, je ne connais que les noms en anglais des armes et des objets. Je me permet une traduction libre de la plupart de ces noms, mais je tiens à préciser la désignation en anglais pour deux raisons : parce que la traduction que j'ai faite peut être différente de la traduction faite dans la version française du jeu et que par conséquent, le nom original peut s'avérer plus révélateur ; puis parce que je pense aux autres détenteurs de la version anglaise du jeu pour qui les traductions ne disent rien.

Q : Pourquoi y a-t-il autant de termes anglais dans ton guide, comme le nom des missions ou les objectifs ?

R : La version du jeu que j'ai est la version US. Je pourrais me risquer à traduire ces quelques lignes, mais cela risque de s'avérer parfois fort différent de ce qui est réellement écrit dans la version française du jeu. Pour éviter toutes confusions, je préfère m'abstenir à moins de pouvoir obtenir la traduction exacte utilisée dans la version française.

=====  
K. Codes <CDS>  
=====

END LEVEL (Terminer la mission)

-----  
Durant une partie, appuyez sur Start. Mettez en surbrillance CARTE (« Map »), puis appuyez simultanément sur Droite, L2, R2, Cercle, Carré, X.  
Allez ensuite dans le menu OPTIONS, puis dans les cheats sélectionnez TERMINER MISSION (« End level ») pour terminer le niveau dans lequel vous jouez.

SUPER AGENT  
-----

Pendant une partie, appuyez sur Start. Mettez en surbrillance AREMEMENT (« Weaponry ») et appuyez simultanément sur L2, Select, Cercle, Carré, X.  
Allez ensuite dans le menu OPTIONS, puis dans CODES (« Cheats ») et mettez l'option SUPER AGENT à OUI (« Yes »).

MOVIE THEATER (théâtre)

-----

Pendant une partie, appuyez sur Start. Mettez en surbrillance BRIEFING, puis appuyez simultanément sur Droite, L1, R2, Cercle, X. Vous aurez ainsi la possibilité d'accéder aux films des CD1 et 2 depuis le menu CODES (« Cheats »).

Pour débloquent les quatre films secrets, terminer le jeu en Mode Difficile (réf. code plus bas et section I).

HARD MODE (mode Hard)

-----

Au menu principal, mettez en surbrillance UN JOUEUR (« One player ») et appuyez simultanément sur Haut, L1, R2, Select, Cercle, Carré, X. Si le code est entré correctement, vous entendrez un « beep » plus aigu.

Truc : Si vous peinez à appuyer sur tous les boutons en même temps, enfoncez d'abord Haut, L1 et Select d'une main, puis appuyez avec R2 et maintenez-le avec l'autre main et enfin appuyez simultanément sur Carré, Cercle et X.

-> Réf. section I pour d'autres détails

LEVEL SELECT (Sélectionner la mission)

-----

Passez simplement le jeu. Puis, dans le menu CODES (« Cheats »), sélectionnez l'option SÉLECTIONNER NIVEAU (« Level Select ») qui vous permettra de rejouer n'importe quelle mission du jeu avec toutes les armes que vous aviez à ce moment.

=====

L. Multijoueurs <MTJ>

=====

a. Niveaux secrets

=====

Voici comment déverrouiller les niveaux secrets en multijoueurs.

Mission 1 : Colorado Rockies

-----

Afin de débloquent le niveau « Colorado Rockies », trouvez le H-11 dans une grotte près des chutes où vous rencontrez Chance. Suspendez-vous au rebord et laissez-vous tomber sur la corniche plus bas.

Mission 3 : Colorado Interstate 70

-----

Dans le premier tunnel, il y a une porte sur la façade gauche. Entrez-y et tournez à gauche. Vous arriverez dans une salle où vous trouverez des lunettes binoculaires. Prenez-les pour débloquent le niveau « Caves ».

Mission 8 : C-130 Wreck Site

-----

À la fin de ce niveau, tuez Archer à l'aide d'un seul tir alors qu'il est suspendu à son hélicoptère et vous débloquent le niveau « Jungle ».

Mission 9 : Phracom Expo Center

-----

Dans la salle avec les casiers, qui suit la salle d'exposition sur Mars,

assomez les deux gardes, puis récupérez la revue (« Girly Mag ») dans le casier ouvert. Vous débloquent ainsi l'arène « Pharcom Incubator Lab ».

#### Mission 11 : Moscow Club 32

-----

Au début de ce niveau, tuez les trois gardes sur la piste de dance avant qu'il ne lance un grenade (il ne faut même pas qu'il amorce son lancer), puis faites de même lorsque vous arrivés dans la salle avec la lumière stroboscopique (qui clignote) et vous débloquent l'arène « Disco Basement ».

#### Mission 12 : Moscow Street

-----

Après vous être suspendu à un poteau pour éviter les deux voitures qui fonçaient sur vous, retournez-vous et éliminez les deux ennemis qui sortiront des voitures. Tuez rapidement d'abord celui de droite, puisqu'il est armé d'un M-79. Puis, allez récupérer le PK-102 dans la voiture de droite et vous débloquent l'arène « Rhomer's Bunker ».

#### Mission 13 : Volkov Park

-----

Dès le commencement de la mission, tuez rapidement l'ennemi à gauche qui tire sur une voiture afin d'empêcher que celle-ci n'explose. Vous pourrez ensuite aller récupérer un BIZ-2 par la fenêtre afin de débloquent l'arène « Surreal ».

#### Mission 15 : Aljir Prison

-----

Terminez la mission sans utiliser une seule fois l'arbalète (« crossbow ») et vous déverrouillerez l'arène « Aljir Prison ». (Référez-vous au guide -section H, niveau 15- pour des stratégies afin d'y parvenir).

#### Mission 18 : Agency Bio-Lab Escape

-----

Au début, tuez le garde blindé qui entre en faisant exploser les éprouvettes sur le comptoir devant vous. Avancez ensuite dans la pièce suivante où vous apercevrez deux conduits d'aération. Allez dans celui directement devant vous (d'où vous veniez lors de la mission précédente). Revenez ainsi jusque dans la salle d'opération en évitant le plus de tirs possibles et grimpez sur le bureau à droite, puis à l'étage au-dessus. Devant, vous apercevrez une porte et au fond de ce renforcement, vous trouverez un M-79. Vous obtiendrez ainsi l'arène « Agency Computer Lab ».

(Note : vous n'êtes pas obligés de terminer le niveau afin de confirmer le déverrouillage de l'arène, donc pas besoin de survivre à nouveau aux ennemis blindés.)

Alternativement, vous pouvez poursuivre la mission jusqu'à ce que vous obteniez un M-79, et ensuite revenir au début et prendre ce conduit. Vous devrez éliminer un minimum de trois ennemis pour y parvenir, ce qui vous laissera deux grenades pour les ennemis de la salle d'opération.

#### Mission 19 : New York Slums

-----

Dans l'édifice des tireurs d'élites, prenez la « lessive sale » (« dirty laundry ») dans la dernière des machines à laver afin de débloquent l'arène « D.C. City Park ».

## b. Personnages

=====

Voici maintenant comment obtenir les personnages secrets en multijoueurs.

### Niveau 2 : McKenzie Airbase Interior

-----

Terminez cette mission en moins de trois minutes afin de déverrouiller les personnages « goofies » (noms en anglais : Bag Lady, CBDC Agent, Monk, Corpse et Viral Test Subject).

### Niveau 8 : C-130 Wreck Site

-----

Terminez ce niveau en moins de trois minutes, ce qui vous donnera accès aux personnages de Syphon Filter 1 en multijoueurs (en anglais : Girdeux, Phagan, Gabrek, Marcos, Rhoemer et Evil Scientist).

Afin de vous aider, roulez beaucoup pour éviter d'être touché et ne tuez que les ennemis qui sont les plus menaçants. Lorsque réussi, ce truc vous permettra d'accéder aux personnages de Syphon Filter 1 en multijoueur

### Niveau 20 : New York Sewers

-----

Lorsque vous arrivez aux escaliers des stationnements, continuer de monter au lieu de sortir par la première porte ouvert. Après avoir franchi quelques paliers, vous tomberez sur quelques ennemis, dont certains sont armés de M-79. Vous devriez normalement avoir vous aussi obtenu un M-79 en éliminant les ennemis au bas de la cage d'escalier. Utilisez-le contre ces ennemis. Une fois en haut, vous trouverez une boîte contenant un M-79. Prenez-le afin de débloquent les personnages de Syphon Filter 2 (en anglais : Ninja Gabe, Scuba Lian, Unit 1, Dr. Elsa Weissinger, Uri Gregorov, Lawrence Mujari, et SWAT officer).

## c. Stratégies

=====

### - Roulez

La roulade demeure efficace même contre un adversaire humain et vous permettra de minimiser les blessures infligée à votre personnage.

### - Soyez constamment en mouvement

Comme on le dit si bien : un soldat immobile, ça s'appelle une cible. En bougeant constamment, vous éviterez plus de tirs en plus de rendre les tirs à la tête beaucoup plus difficile à faire pour votre adversaire.

### - Tirez à genoux

Vous augmenterez ainsi la précision et la qualité de vos tirs. D'un autre côté toutefois, vous devenez une cible beaucoup plus lente. Sachez donc déterminer les meilleurs moments pour attaquer de cette manière, comme par exemple, lorsque votre adversaire est pris de court et tente de battre en retraite.

### - Ne sous-estimez pas le couteau !

Le couteau est souvent vu comme une arme inutile en multijoueur, bonne uniquement à faire des concours de couteau à couteau. Néanmoins, même dans un contexte « sérieux » le couteau peut être une arme hautement efficace, et spécialement contre les joueurs qui se planquent dans le but de faire des tirs à la tête. En courant vers votre adversaire couteau en main, non seulement vous bénéficierez d'un effet de surprise, mais vous rendrez également les tirs à la tête bien plus difficile à réaliser.

### - Diversifiez vos attaques

Ne pensez pas toujours « tir à la tête ». Bien qu'il s'agisse là d'une habilité essentielle pour bien performer en multijoueurs, les tirs à la tête sont loin d'être votre seul outil. Apprenez à varier vos tactiques afin de déjouer vos adversaires.

=====

M. Conclusion <CCL>

=====

Voilà qui conclut ce guide sur Syphon Filter 2. J'espère qu'il vous aura été utile et qu'il vous aura permis de mieux apprécier le jeu. J'apprécie les commentaires et suggestions (constructifs) et je me ferai un plaisir de vous répondre à chacun.

Je vous invite également à venir partager vos impressions et poser vos questions sur les forums de Tout sur Syphon Filter au <http://syphonfilter.webdynamit.net/fr/>.

=====

N. Crédits et remerciements <C&R>

=====

Solutionnaire entièrement écrit par Vincent L. Pratte, aka Gabe Logan ou Gabe\_Logan2.  
Adresse courriel : [gabe\\_logan@syphonfilter.ca.tc](mailto:gabe_logan@syphonfilter.ca.tc)

Guide hébergé sur Tout sur Syphon Filter  
(<http://syphonfilter.webdynamit.net>)

Autres sites autorisés à publier ce document :  
GameFAQs (<http://www.gamefaqs.com>)

\*\*\*\*\*

(c) Copyright 2007. Tous droits réservés. Toute reproduction entière ou partielle de ce document est interdite sans le consentement préalable de son auteur.

This document is copyright Gabe\_Logan2 and hosted by VGM with permission.