

Scanné par Mumu88

<http://www.emulation64.fr>



**OPERATION
WINBACK**

INSTRUCTION BOOKLET



NINTENDO⁶⁴



Emulation64.fr

Sommaire

<i>Démarrage</i>	<i>52</i>
<i>Fonctions du stick</i>	<i>53</i>
<i>Commandes</i>	<i>54</i>
<i>Une lumière vive dans le ciel</i>	<i>56</i>
<i>Objectifs du jeu</i>	<i>57</i>
<i>Menus du jeu</i>	<i>57</i>
<i>Modes</i>	<i>58</i>
<i>Actions des personnages</i>	<i>60</i>
<i>Autres actions</i>	<i>63</i>
<i>Ecran principal</i>	<i>64</i>
<i>Ecran Système</i>	<i>65</i>
<i>Objets</i>	<i>66</i>
<i>Armes</i>	<i>67</i>
<i>Personnages</i>	<i>68</i>
<i>Stratégies</i>	<i>70</i>
<i>Garantie</i>	<i>72</i>

Démarrage

AVERTISSEMENT: N'ESSAYEZ JAMAIS D'INSÉRER OU DE RETIRER UNE CARTOUCHE DE JEU LORSQUE LA CONSOLE EST ALLUMÉE!

Au lieu de cela, éteignez votre N64®.

Insérez ensuite la cartouche de jeu dans le logement de la cartouche de votre N64®.

Appuyez bien jusqu'au bout, pour que la cartouche soit parfaitement insérée dans le logement.

Allumez la console (interrupteur sur **ON**): le titre et les mentions légales s'afficheront. Par la suite, vous pourrez passer ces écrans en appuyant sur le bouton **START**.



Fonctions du stick

Le stick Nintendo 64 utilise un système analogique lui permettant de lire les angles et les directions des mouvements qui lui sont imprimés et d'offrir un degré de précision impossible à atteindre avec la manette multidirectionnelle classique.

Lorsque vous allumez la console (interrupteur sur **ON**), vérifiez que le stick est bien en position neutre.



Si au moment de la mise sous tension le stick est incliné (voir l'illustration), cette position sera enregistrée comme position neutre par le système et vous ne pourrez pas jouer correctement dans ces conditions.



Pour rétablir la position neutre après avoir commencé une partie, lâchez le stick pour qu'il retrouve sa position centrale (voir l'illustration) puis appuyez sur le bouton **START** tout en maintenant les boutons **L** et **R** enfoncés.

Le stick est un instrument de précision. Evitez de renverser des liquides dessus ou de laisser des corps étrangers s'y introduire.

Ce jeu est compatible avec la cartouche de sauvegarde et le kit vibration. Avant d'utiliser ces accessoires, veuillez lire attentivement la documentation qui s'y rapporte. Conformez-vous aux instructions qui s'affichent à l'écran pour savoir quand insérer ou retirer ces accessoires.

Commandes

Logement du connecteur

Insérez la cartouche de sauvegarde et le kit vibration au moment approprié.

Bouton R

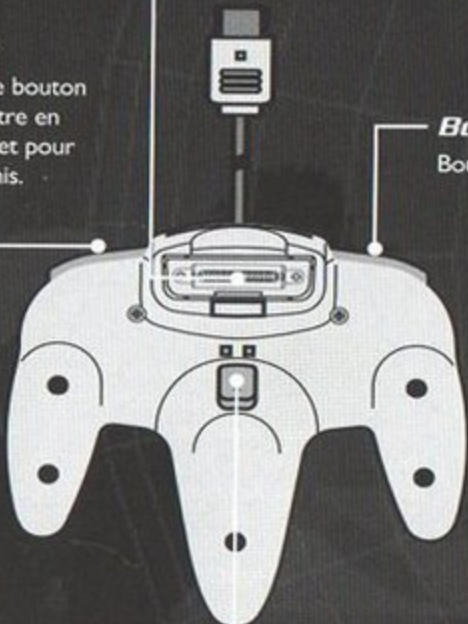
Appuyez sur ce bouton pour vous mettre en position de tir et pour viser les ennemis.

Bouton I

Bouton non utilisé.

Bouton Z

Utilisez ce bouton pour vous accroupir.



Manette multi-directionnelle

Utilisez la manette multidirectionnelle (bas) pour placer et faire exploser un C4.



Bouton B

Ce bouton permet de recharger votre arme et d'annuler une action.

Bouton A

Le bouton A est en quelque sorte le bouton "action". Il vous permet de tirer, de combattre au corps à corps, d'ouvrir des portes, de ramasser un objet et de sélectionner une option. C'est également avec cette touche que vous pourrez vous plaquer contre un mur et effectuer des manœuvres d'esquive (roulade avant).

Bouton C

Les boutons C droit et gauche permettent de modifier le point de vue de la caméra et de changer de cible lorsque vous êtes en mode Capture. Le bouton C haut passe en revue les armes dont vous disposez et le bouton C bas alterne entre les différents modes de vue.

Bouton START

Appuyez sur le bouton START pour démarrer le jeu, accéder au menu Système et suspendre la partie lorsque vous êtes en mode Duel.

STICK

Le stick sert à se déplacer, à viser et à passer en revue les options.

Une lumière vive dans le ciel

Le Centre de Recherches Spatiales est brusquement frappé par un rayon d'énergie hautement concentrée. Le prestigieux complexe est totalement pulvérisé. Quelques minutes plus tard, le Ministère de la Défense est déjà en état d'alerte : une force externe inconnue a accédé au GOLFE, une arme-satellite en orbite stratégique classée top secret, et n'a pas hésité à s'en servir.

Le ministre de la Défense réunit ses conseillers, mais doute fortement de leur capacité à gérer cette catastrophe, ce scénario cauchemardesque auquel personne ne voudrait croire.

Les pires craintes du ministre se confirment bientôt.

En effet, on apprend à la Défense qu'une agence inconnue est parvenue à infiltrer et à prendre la base secrète de Westham.

En dehors du Centre de Recherches Spatiales à présent anéanti, la base de Westham est le seul endroit à partir duquel le système GOLFE peut être activé. Tandis que les messages d'alerte affluent au Ministère de la Défense, le ministre reçoit un message de Kenneth Coleman, chef d'un groupe terroriste baptisé "les Lions Rugissants".

A mesure que Coleman explique les raisons qui les ont poussés à organiser cette attaque, le ministre comprend avec la plus grande appréhension que les Lions Rugissants sont fermés à toute négociation. Tout ce qu'ils veulent, c'est l'indépendance de leur pays natal Zaroczia et rien ne les arrêtera tant que leur but ne sera pas atteint.

Il ne faut que trois heures au satellite GOLFE pour se recharger et être prêt à faire feu de nouveau.

Le ministre sait qu'il ne lui reste qu'une seule carte à jouer. Il réunit les hommes du S.C.A.T. et leur donne les ordres à suivre :

*"Infiltez la base de Westham et reprenez
le contrôle du satellite GOLFE!"*

Objectif du jeu

Le but est de reprendre aux terroristes le Centre de Contrôle du système GOLFE. Vous incarnez Jean-Luc Cougar, le personnage principal de l'histoire. Soyez sans pitié pour vos ennemis car vous pouvez être sûr que de leur côté, ils ne vous feront pas de cadeau.

Sauvegarde de la partie

Vous pouvez sauvegarder votre partie après chaque niveau réussi.

Fin de la partie

La partie se termine lorsque le personnage principal n'a plus de vie (zéro).

Points de contrôle et continuer

Les données de la partie sont automatiquement sauvegardées à chaque point de contrôle. Pour recommencer votre partie à partir du dernier point de contrôle réussi, choisissez "Continuer" dans l'écran de fin de partie.

IMPORTANT: lorsque vous jouez en mode Histoire avec un kit vibration inséré dans la manette de jeu 1, une cartouche de sauvegarde peut être utilisée dans tout autre manette de jeu connectée séparément pour sauvegarder des données. Vous pouvez ainsi jouer sans avoir à sortir et insérer constamment les deux accessoires.

Menus du jeu

Ecran de démarrage

Voici l'écran de démarrage. Pour lancer le jeu, il suffit d'appuyer sur le bouton START ou sur le bouton A.



Sélection des modes

Après avoir appuyé sur START, vous aurez à choisir entre les modes Entraînement, Histoire, Duel et Option.



Modes

Entraînement

Le mode entraînement vous permet de vous familiariser avec tous les mouvements de votre personnage et d'apprendre à vous battre.



Option

Vous avez la possibilité de changer le niveau de difficulté du mode Histoire. Vous pouvez également modifier le volume, consulter vos meilleurs scores et charger/sauvegarder avec la cartouche de sauvegarde.

Configuration du jeu

Sélectionnez ici le degré de difficulté du jeu: Facile, Normal, Difficile.



Son

Réglez ici le volume. Vous pouvez aussi choisir entre Stéréo et Mono.



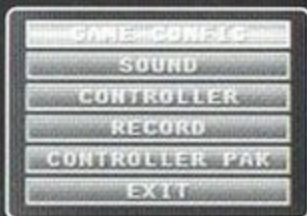
Meilleurs scores

C'est le "tableau d'honneur", où figurent toutes les meilleures parties réussies pour chaque niveau de difficulté. Le premier écran indique le meilleur score total et le temps record pour chaque niveau. Sélectionnez les différents niveaux de difficulté pour obtenir les informations détaillées correspondantes.



Histoire

Le mode Histoire est le mode principal en joueur unique. Il vous suffit de démarrer une nouvelle partie ou de charger une partie sauvegardée pour jouer.



Cartouche de sauvegarde

C'est ici que vous pouvez charger ou sauvegarder votre partie.



Manette de jeu

Modifiez les paramètres de votre ou de vos manette(s).



- CTRL VUE : permet d'ajuster la réaction de la vue de l'arme aux mouvements du stick.
- VIT VUE : permet de régler la vitesse de la vue de votre arme.
- CTRL CAMERA : permet d'ajuster le mouvement de la caméra à l'aide des boutons C gauche/droit.
- PANORAMIQUE : permet de choisir entre contrôler le retour à la vue "derrière le joueur" et laisser le contrôle au jeu.
- TYPE DE TOUCHE : permet de reparamétrer la configuration de votre manette.

Duel Il existe six modes Duel auxquels peuvent participer jusqu'à quatre joueurs. **IMPORTANT** : les personnages qui commencent une partie avec des armes puissantes ou des munitions illimitées n'ont pas la possibilité de ramasser des armes supplémentaires pendant le niveau.

Duel à mort

Ce mode se passe de toute explication : il accueille 2 à 4 joueurs, dont un seul ressort vivant.



Marque mortelle

Vous marquez lorsque vous touchez votre adversaire (marque mortelle) tout en ayant le contrôle du cube blanc. Si vous tirez sur l'ennemi ou vous esquivez les balles pendant un temps donné, vous obtenez un point. Le premier joueur est celui qui marque sept points (2 joueurs seulement).



Chasse au cube

Il s'agit d'une course dont l'objectif est de collecter des cubes de couleur. Il vous suffit de toucher un cube pour l'ajouter à votre inventaire. Si vous êtes touché, vos perdez un des cubes que vous avez déjà ramassés. Le premier joueur qui réunit les 7 cubes de couleur gagne la partie. Certains cubes spéciaux changent constamment de couleur. Tirez sur le cube lorsqu'il affiche la couleur qui vous convient (2 joueurs seulement).



Parties rapides

Le but de ce jeu est de tirer sur sept cubes colorés le plus vite possible, dans un ordre défini. Une fois que vous avez touché un cube, le cube suivant apparaît quelque part dans le niveau. Le premier joueur qui aura tiré sur les sept cubes dans l'ordre gagne la partie. L'option de visée automatique n'est pas disponible pour ce mode (2 joueurs seulement).

Duel par équipe

C'est la version par équipe du Duel à mort. Pour gagner, vous devez éliminer les trois membres de l'équipe adverse (2 joueurs seulement).



Points match

Le but est de marquer le plus de points de dommage possible. Plus vous infligez de dommages et plus vous collectez de points. Lorsque vous éliminez un ennemi, vous obtenez des bonus. Le premier joueur qui marque suffisamment de points gagne (3-4 joueurs).



Actions des personnages

Selon la situation, les actions de votre personnage peuvent être passives ou agressives. Voici toutes les actions que votre personnage peut réaliser :



Marcher et courir

Exercez une légère pression sur le stick dans une direction donnée pour marcher dans ce sens. Pour courir, exercez une pression plus ferme.



Se plaquer contre un mur

Pour vous plaquer dos au mur lorsque vous êtes près d'une paroi, appuyez sur le bouton A.



Se déplacer contre un mur

Lorsque vous êtes contre un mur, amenez le stick vers la droite ou vers la gauche pour vous déplacer le long de la paroi.



S'accroupir

Maintenez le bouton Z enfoncé pour vous accroupir. Pensez à utiliser cette technique pour vous cacher derrière des caisses ou d'autres objets de ce type.



Se déplacer en position accroupie

Pour vous déplacer en position accroupie, utilisez le stick tout en maintenant le bouton Z enfoncé.



Combat au corps à corps

Lorsque vous êtes près d'un ennemi, appuyez sur le bouton A pour lui donner un coup de pied ou le frapper avec votre arme. Le mode d'attaque passera automatiquement du tir au corps à corps en deçà d'une certaine distance. Eloignez-vous d'un ennemi pour pouvoir tirer avec votre arme.



Attaque surprise

Lorsque vous êtes plaqué contre un mur, dans un angle, appuyez sur le bouton R pour "survir" de votre cachette, puis immédiatement sur A pour tirer. Relâchez le bouton R pour reprendre votre position initiale.



Roulade avant

Lorsque vous avancez en position accroupie (Z + stick), appuyez sur le bouton A pour effectuer une roulade avant.



Ouvrir une porte

Face à une porte, il vous suffit d'appuyer sur le bouton A pour l'ouvrir. Les portes accessibles sont marquées d'un indicateur bleu.



Ramasser des objets

Pour ramasser un objet, placez-vous face à lui et appuyez sur le bouton A. Les objets que vous pouvez prendre sont marqués d'un indicateur bleu.



Points de contrôle

Lorsque vous atteignez un point de contrôle, votre partie est automatiquement sauvegardée jusqu'à ce stade. Les données ne sont conservées que si vous continuez à jouer. Si vous souhaitez interrompre votre partie, il vous faudra par la suite charger votre partie sauvegardée à partir de la cartouche de sauvegarde ou commencer une nouvelle partie.



Tirer et recharger

Lorsque vous êtes en position de tir (bouton R enfoncé), appuyez le bouton A pour ouvrir le feu. Si votre arme menace de tomber à court de munitions, appuyez sur le bouton B pour la recharger. Si vous n'utilisez pas la touche B, votre arme, une fois vide, se rechargera automatiquement lorsque vous appuierez sur A. Il est cependant plus rapide de la recharger avec le bouton B.



Visée automatique

Enfoncez le bouton R pour viser. Le viseur laser de l'arme se focalisera automatiquement sur les ennemis. Si plus d'un ennemi est visible à l'écran, le système de visée automatiquement visera l'ennemi le plus dangereux. Si vous souhaitez diriger le viseur vers un autre ennemi, bougez légèrement le stick dans sa direction. Lorsqu'il est visé, un adversaire est marqué d'une mire de couleur verte.



Visée manuelle

Pour viser les ennemis manuellement, déplacez le viseur laser de l'arme à l'aide du stick. Utilisez ce mode de visée pour tirer sur des objets comme les conteneurs en acier. Maintenez le bouton R enfoncé, ajustez le viseur avec le stick puis appuyez sur A pour tirer. Tout objet explosif détonera si vous tirez dessus. Restez suffisamment éloigné pour ne pas être blessé. Les objets explosifs sont marqués d'une mire rouge lorsqu'ils sont visés.



Faire détoner des charges explosives

Placez les charges explosives C4 à l'aide de la manette multidirectionnelle (bas), puis actionnez de nouveau ce bouton pour faire détoner les explosifs. Eloignez-vous suffisamment pour éviter d'être blessé par l'explosion. Pour ramasser une charge explosive sans la faire détoner, appuyez sur A.

Autres actions

Modes Caméra

Cela vous permet d'alterner entre le mode Caméra normale et le mode Capture.

Verrouiller la caméra sur un ennemi (Mode Capture)

En appuyant sur le bouton C bas lorsqu'un ennemi est dans votre champ de vision, vous verrouillez la caméra sur cet ennemi (mode Capture). Dans ce mode, la caméra suit tous les mouvements de l'ennemi "verrouillé". Cette fonction vous permet de tirer plus facilement sur un adversaire qui se déplace et se révèle particulièrement utile lorsque vous affrontez un "Boss" et ses lieutenants.



Changer de cible en mode Capture



Si plusieurs ennemis sont visibles à l'écran, appuyez sur les boutons C droit ou gauche afin de choisir l'ennemi que vous souhaitez verrouiller. La mire verte indique l'ennemi sélectionné.

Ecran principal

Jean-Luc

Le personnage principal, celui que vous contrôlez.

Ennemi

Voici l'un des nombreux ennemis que vous rencontrerez.



Balles

Nombre de balles restantes dans le chargeur. Rechargez l'arme lorsqu'elle est vide ou juste avant d'être à court de munitions.

Vie

Indicateur de vie du personnage principal. Vous avez perdu la partie lorsque cette valeur tombe à zéro.

Chargeurs et Arme

Nombre de chargeurs restants et l'arme que vous utilisez. Vous disposez d'un nombre illimité de chargeurs pour le pistolet. Pour ce qui est des autres armes, vous ne devez compter que sur ce que vous ramassez.

Ecran Système

Cet écran vous permet de consulter votre carte, changer d'arme, utiliser des objets et modifier les options du jeu. Il indique également le temps de jeu écoulé. Pour accéder à cet écran, appuyez sur START au cours de la partie.



Carte

Cette fenêtre affiche toutes les armes à votre disposition. Utilisez le bouton A pour en sélectionner une.



Arme

Cette fenêtre affiche toutes les armes à votre disposition. Utilisez le bouton A pour en sélectionner une.



Objet

Cette fenêtre vous permet de visualiser tous vos objets. Appuyez sur A pour en utiliser un.



Equipe

Vous pouvez consulter ici des informations sur les autres membres du S.C.A.T.



Config

Cette fenêtre permet de modifier les différentes options de jeu. (voir "Manette de jeu" page 58)



Objets

Il existe plusieurs types d'objets dans le jeu. Certains apparaissent lorsque vous détruisez des objets explosifs. Vous pouvez visualiser les objets que vous possédez grâce aux commandes **Objet** et **Arme** de l'écran **Système**.

Kit Medical

Ce kit permet de restaurer partiellement vos points de vie. Vous ne pouvez pas ramasser un kit médical lorsque votre indicateur de vie est au maximum.



Lampe torche

Il s'agit d'une petite lampe qui se fixe sur les armes (pour la mitrailleuse et le fusil) et vous permet de viser plus facilement dans les zones obscures. Le bouton **A** permet d'allumer et d'éteindre la lampe torche.



Etui à magazines

Cet objet vous permet d'augmenter le nombre de magazines et de boîtes de cartouches que vous pouvez transporter.



Explosifs C-4

Utilisez ce plastique très puissant pour détruire des murs ou éliminer des ennemis.



Détecteur de C4

Ce système est très utile pour localiser les explosifs.



Magasin

Ce magasin contient des balles destinées à la mitrailleuse.



Boîte à cartouches

Cette boîte contient les cartouches destinées au fusil.



Armes

En dehors du pistolet, vous pourrez ramasser d'autres armes au cours du jeu. Seul le pistolet dispose d'une quantité illimitée de munitions. Si vous rechargez une arme dans laquelle il reste des balles, celles-ci sont perdues. Pour économiser vos munitions, choisissez vos armes soigneusement.

Pistolet

Le pistolet automatique utilise des balles de calibre 45. Chaque chargeur contient 8 balles. Cette arme a été développée par l'armée américaine et a subi de nombreuses améliorations depuis sa conception. Très puissante, elle permet de se couvrir efficacement à courte portée. En revanche, sa puissance de tir n'est pas suffisante pour affronter plusieurs ennemis à la fois.



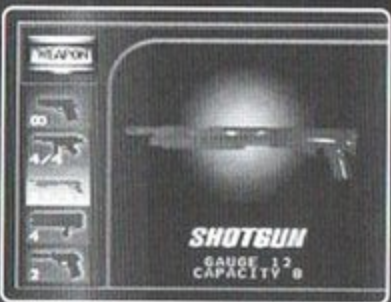
Mitrailleuse

Cette mitrailleuse tire des balles de 9mm. Chaque magasin contient 30 balles. Sa légèreté et sa puissance de feu en font une arme de prédilection dans les corps d'armée et de police du monde entier. Etant donné que chaque coup de gâchette envoie une salve de balles, la mitrailleuse est idéale pour les situations nécessitant une forte puissance de tir et peu de finesse.



Fusil

Ce fusil de calibre 12 est spécialement conçu pour le combat. Il peut contenir jusqu'à 8 cartouches et il est doté d'un fût pliable pour être transporté plus facilement. Comme c'est le cas pour tous les fusils, vous n'avez pas besoin de savoir viser parfaitement pour toucher votre cible. Cette arme est très utile contre les adversaires rapides mais ne doit pas être employée à longue portée.



Personnages



Le S.C.A.T. (Strategic Covert Actions Team, Equipe d'actions secrètes stratégiques) est un commando secret d'opérations antiterroristes formé avec l'appui du Président pour contrer les actions terroristes mettant en péril la sécurité du pays.

Jean-Luc Cougar

Ancien représentant des forces de l'ordre, Jean-Luc est un célibataire de 27 ans. Sa capacité à garder la tête froide dans les circonstances les plus difficiles lui a valu d'être nommé chef de l'Unité spéciale d'attaque du S.C.A.T. Très respecté de ses équipiers plus jeunes que lui, il exprime plus aisément sa combativité à travers l'action que par les mots. Son pistolet est le seul souvenir qu'il lui reste de son frère aîné Alan, membre des Forces spéciales de la Navy, disparu au combat et supposé mort.



Lisa Roberts

Unique élément féminin du S.C.A.T, Lisa, d'origine japonaise par sa grand-mère, revendique son esprit combatif. Après de brillantes études en criminologie, elle entra au Bureau national des enquêtes (BNE). Excellente tireuse à longue portée, elle eut même une fois l'occasion de tester ses compétences aux Jeux olympiques. Elle fut contactée par le S.C.A.T. après que Dan l'ait vu en action lors d'une séance d'entraînement du BNE.



Daniel Stewart

Premier et unique commandant du S.C.A.T, son expérience et ses qualités de chef lui permettent de maintenir l'équilibre et la cohésion au sein de son groupe, constitué de personnalités très différentes. C'est également un ancien membre des Forces spéciales de la Navy et un ami très proche d'Alan, le frère disparu de Jean-Luc.

Law Bruford

Un mètre quatre-vingt quinze et cent vingt kilos de force brute. Law fut envoyé au S.C.A.T. par la Navy sur recommandation de son commandant. Imbattable au corps à corps, c'était le plus sérieux concurrent de Jean-Luc pour la place de chef de l'Unité spéciale d'attaque.




Jake Hudson

Ancien soldat de l'armée américaine, Jake a intégré le S.C.A.T. à la même époque que Jean-Luc. Joyeux boute-en-train, il ne manque pas une occasion de lancer des piques à Lisa. Il ne recule devant rien et son aptitude au tir est reconnue par tous.

Matthew Brown

Vétéran du groupe, Matthew est un ancien officier de l'armée de l'air. Il décrocha la sixième place au championnat national de boxe poids lourds pendant ses années d'étudiant. Son attitude résolument positive et son optimisme empêchent souvent ses coéquipiers de céder au stress. Il influe considérablement sur l'humeur de ses camarades.



Michael Hawkins

Véritable expert en démolition et ancien membre de la brigade antiterroriste de l'Agence nationale des stupéfiants, ses talents pour désamorcer les bombes et détruire les obstacles en font un élément-clé dans la lutte contre le terrorisme.

Thomas Smith

Il assure la liaison avec l'équipe de renfort. Ancien membre de la division de la délinquance informatique du BNE, la haute technologie n'a pas de secrets pour lui.



Steven Legal

En tant que sous-commandant du S.C.A.T., Steven a été presque entièrement formé par les services secrets britanniques. Son esprit analytique et ses capacités à recueillir des informations en font l'homme idéal pour les missions de reconnaissance.



Keith Birdy

Pour être parfaitement fonctionnelle, une bonne équipe doit compter dans ses rangs un élément ayant reçu une formation en médecine. Keith est le novice du groupe, qu'il rejoint avec les plus hautes recommandations du président. La mission GOLFE est la première qu'il entreprend au sein du S.C.A.T.



Stratégie

Adoptez la discrétion

Il va sans dire qu'il est plus sûr de prendre les ennemis un par un plutôt que d'en affronter dix à la fois. Évitez de vous engager dans des combats où les ennemis sont en surnombre pour ne pas risquer de blessures graves. Utilisez les caisses et les conteneurs pour vous dissimuler et approcher l'ennemi discrètement au lieu de foncer tête baissée vers le danger toutes armes dehors. Une fois que l'adversaire est suffisamment proche, abattez-le sans faire d'éclat. Ne tirez pas inconsidérément : le bruit alertera les autres terroristes qui se précipiteront pour vous attaquer.

Maîtrisez le mode Capture

Vos adversaires n'attendent pas tranquillement que vous les attaquiez. Ils se déplacent et vous évitent. Lorsque vous combattez plusieurs ennemis à la fois ou que vous affrontez les "Boss", vous devez vous en débarrasser le plus vite possible en tirant avec la plus grande précision, faute de quoi c'est vous qui serez touché. Utilisez le bouton C pour verrouiller la caméra sur l'ennemi visé. Vous pourrez ainsi tirer avec beaucoup plus de précision sur un opposant qui se déplace.



Pensez à utiliser les explosifs

Il est parfois bien plus efficace d'avoir recours à des objets explosifs contre des ennemis plutôt que de les affronter tous à la fois. Certaines caisses et certains conteneurs sont explosifs: faites les détoner en tirant dessus, cela vous épargnera bien des efforts. Il existe plusieurs types d'explosifs dans le jeu. En fonction de leur nature, il faut parfois tirer plus d'une fois.



Sachez tirer parti des murs et des colonnes

Si vous parvenez à approcher l'ennemi sans être vu, vous pouvez le prendre au dépourvu avec une attaque surprise. Cette technique vous permet de tirer rapidement sur des ennemis depuis une position défensive, contre un mur ou une colonne. Les adversaires sont particulièrement vulnérables aux attaques dans le dos.

Si cela est possible, essayez de vous faufiler derrière un ennemi puis tirez rapidement.



De cette façon, le terroriste peut être abattu d'une seule balle. Lorsque vous êtes collé contre un mur, utilisez le bouton C droit/gauche pour faire pivoter la caméra et espionner plus facilement l'ennemi.



Si vous appuyez sur le bouton R lorsque vous êtes contre le mur, vous passerez instantanément en position d'attaque. Relâchez le bouton R pour revenir à votre position défensive.



Rechargez vos armes au bon moment

Ne vous avisez jamais de recharger votre arme lorsque les balles pleuvent car vous devenez alors complètement vulnérable. Si vous êtes touché pendant que vous rechargez votre arme, vous ne pourrez pas aller jusqu'au bout et il faudra recommencer toute l'opération. Vous perdez du temps et ferez une cible toute désignée pour l'ennemi. Soyez prévoyant et rechargez vos armes lorsque c'est possible.