

# Joypad

N° 127 février 2003

## Tom Clancy's (Xbox) SPLINTER CELL

- 100 % infiltration
- Le guide de jeu
- Toutes les missions détaillées

**SKYROCK**  
PREMIER SUR LE RAP  
[www.skyrock.com](http://www.skyrock.com)

**mcm**  
www.mcm.net

complément gratuit à Joypad 127. Ne peut être vendu séparément.

## SPLINTER CELL

(Xbox)

S

plinter Cell vous invite à incarner l'agent spécial Sam Fischer, dans une aventure palpitante qui vous transportera des États-Unis à la Géorgie, en passant par la Chine et la mer Caspienne... En bref, vous verrez du monde, mais vous ne devrez pas forcément le rencontrer. Composer avec les multiples forces armées, avec un minimum de courtoisie et de discrétion à l'égard du pays d'accueil, c'est ce que nous vous proposons en détail dans la soluce qui suit. Le tout avec un maximum d'efficacité bien sûr : vous n'êtes pas là pour jouer les touristes. Quoique...

## Sommaire

## SOLUCE SPLINTER CELL

<b>CONSEILS DE JEU</b>	<b>p.3</b>	<b>Q.G. de la CIA</b>	<b>p.14</b>
<b>SOLUCE</b>	<b>p.6</b>	<b>Kalinatek</b>	<b>p.18</b>
<b>Entraînement</b>	<b>p.6</b>	<b>Ambassade de Chine</b>	<b>p.21</b>
<b>Poste de police</b>	<b>p.7</b>	<b>Abattoir</b>	<b>p.23</b>
<b>Ministère de la défense</b>	<b>p.10</b>	<b>Ambassade de Chine (suite)</b>	<b>p.26</b>
<b>Raffinerie de pétrole</b>	<b>p.13</b>	<b>Palais présidentiel</b>	<b>p.29</b>

# CONSEILS DE JEU

## ARMES ET GADGETS

De nombreux objets et gadgets sont disponibles dans le jeu, mais il est fort possible que vous n'ayez jamais à en utiliser certains. Tout dépendra des événements et de votre technique de progression. Dans le menu Pause, allez dans la partie « Inventaire » pour étudier chaque arme, gadget, objet en votre possession et avoir un petit aperçu sur la façon de l'utiliser (1).

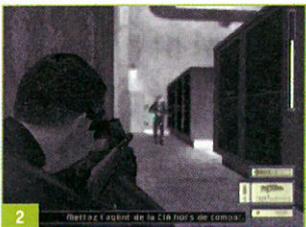
Tous ces objets d'usage sont détaillés avec précision dans la notice du jeu. Voici toutefois quelques indices et astuces supplémentaires pour les exploiter pleinement.



1

### • Fusil SC-20K :

Le fusil SC-20K, doté d'une lunette de visée pour le snipe, est équipé d'un silencieux et d'un lanceur qui permet de tirer divers objets non létaux : Balle annulaire, Électrocuteur, Caméra-glu, Caméra de diversion et Grenade fumigène. À noter que toutes ces fonctions secondaires (gâchette gauche) permettent de neutraliser l'ennemi sans le tuer (2). Sachez au passage que la caméra de



2

diversion peut être tirée directement sur un ennemi : le gaz se propagera tout de suite pour le neutraliser. Caméra-glu et caméra de diversion peuvent être récupérées après lancer, sauf si vous avez utilisé le gaz pour cette dernière.

### • Gadgets :

Au rang des gadgets, le Pistolet SC avec silencieux, le Crochet, le Brouilleur de caméra, le Câble optique et le Micro laser. À noter que seul le pistolet peut être utilisé pour viser un ennemi lorsque vous êtes plaqué au coin d'un mur, suspendu à une poutre, lorsque vous descendez en rappel, etc. (3) Il est aussi légèrement plus « silencieux » que le fusil...



3

### • Objets :

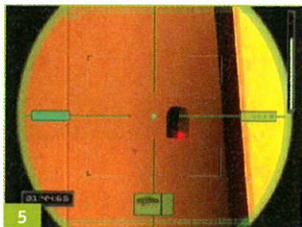
Dans cette catégorie sont rassemblées pêle-mêle quelques aides à la progression : la Trousse de soins, le Crochet explosif, la Grenade, la Mine murale, la Torche éclairante et le Bâton luminescent. À noter que vous avez deux solutions pour ouvrir les portes verrouillées : le crochet traditionnel ou le crochet explosif (4) ; ce



4

dernier permet de déverrouiller les portes en un instant, et s'avère utile au cas où un garde arriverait ou qu'un décompte serait lancé...

Concernant les mines murales, vous apprendrez à les utiliser au cours d'un niveau précis ; sachez que vous pouvez tirer dessus à distance pour les détruire ou encore éliminer des ennemis qui se trouveraient à proximité (5).



5

## LA DISCRÉTION À TOUT PRIX !

• Marchez à patte de velours, sinueux comme le serpent, patient comme... la vache : prudence, discrétion et attention sont les trois mots d'ordre pour réussir ! Sachez distinguer les surfaces bruyantes, structures creuses, métalliques ou en bois, des matières silencieuses, comme les moquettes. Tâchez aussi de chercher, en cas de sol « douteux » (verre pilé, etc.), s'il n'y a pas un moyen secondaire pour progresser sans faire de bruit... (6)



6

• L'accroupissement est la méthode à privilégier dans presque toutes les circonstances, sauf bien entendu si



vous devez vous enfuir à toutes jambes. À savoir que tomber sur un ennemi de haut permet de le neutraliser tout en atterrissant en douceur. Le grand écart à la « Jean-Claude Van Damme », à réaliser dans un passage étroit, est une méthode particulièrement utile dans cette circonstance (7). À noter que se laisser tomber (d'une poutre, d'un filin...) et appuyer immédiatement sur B vous permet de ne pas faire de bruit à l'atterrissage.



- **Sachez reconnaître les indices sonores** au cours du jeu. Un slap de basse (« dong ») : on vous a entendu, mais pas encore repéré, ou bien on a découvert un corps inerte. Un signal d'alerte retentit : vous êtes identifié et repéré. À noter que dans certaines missions, vous ne devez pas déclencher l'alarme plus d'un certain nombre de fois ; tâchez généralement de ne pas laisser de corps en évidence et évitez de vous faire repérer.

### UNE PLACE À L'OMBRE

- **Le noir et les zones d'ombre** sont des endroits d'une utilité sans égale dans Splinter Cell : c'est clairement indispensable ! L'indice de lumière, en bas à droite de l'écran, est à contrôler régulièrement au cours de votre avancée. Même à proximité de gardes ennemis, du moment que vous vous trouvez dans le noir absolu, vous êtes à l'abri (8). À noter cependant que si vous tirez un coup de feu, même caché dans l'ombre, vous serez immédiatement repéré et pris pour cible.

- **Composez avec les sources d'éclairage** : tirez sur les lampes qui vous gênent, si vous devez passer à l'abri



d'une caméra ou bien progresser dans le noir sans attirer l'attention (9). Veillez dans ce cas qu'aucun garde ne se trouve à proximité de la lampe que vous visez. Attention, s'ils n'y voient pas bien clair, les ennemis pourront parfois allumer la lumière ; de votre côté, vous pouvez éteindre les interrupteurs dans les pièces équipées pour gagner en discrétion.

### VISEZ LA TÊTE !

La technique du « headshot », ou tir à la tête, est particulièrement efficace : un coup, un mort. Vous pouvez exécuter des headshots avec le pistolet. Mais dès que vous posséderez le fusil SC-20K (accessible lors de la mission à la CIA), vous ne pourrez plus vous en passer : il se révélera vite indispensable avec sa fonction sniper (Y) (10). N'oubliez pas qu'utiliser la gâchette gauche de la manette



te permet de stabiliser la visée de snipe temporairement : indispensable pour réussir des tirs en pleine tête, même d'assez loin ! Attention, certains soldats portent des casques, et votre balle pourra ricocher si vous visez le sommet du crâne ; tirez toujours bien au milieu de la tête. Lorsque vous visez un soldat, si vous ne l'avez que partiellement touché, il se mettra à faire feu vers vous, que vous soyez à l'ombre ou pas, à distance ou pas. Vous risquez aussi d'être repéré si un de ses collègues l'a vu mourir. Et vu la faible résistance de Sam aux balles, mieux vaut faire des tirs efficaces...

### CACHER LES CORPS

Pour ne pas éveiller les soupçons, cachez quasiment chaque garde neutralisé, tué ou assommé (11). Dans certaines missions reposant sur la discrétion, et donc au nombre d'alarmes limité, planquer les corps s'avérera utile pour ne pas donner l'alerte. Cela évitera aussi que les gardes qui patrouillent réveillent leur collègue s'il n'est qu'assommé... Pour les cachettes elles-mêmes, privilégiez les zones d'ombre maximale ou bien les endroits où personne ne risque de passer.



### BOURRIN OU FURTIF ?

L'intérêt de Splinter Cell réside dans la variété des moyens disponibles pour progresser. Il n'existe pas de stratégie particulière pour vaincre, en général comme en particulier. Libre à vous d'utiliser certains objets, gadgets, armes, de choisir la force ou la douceur, d'attirer un garde avec une bouteille ou bien de l'éliminer



directement, etc. Il y a toujours plusieurs façons d'aborder un événement dans le jeu. Pour notre part, nous avons choisi celle qui nous paraît la plus simple ou la plus évidente. Mais libre à vous de procéder comme bon vous semble : on vous livre quelques pistes et conseils, pas le remède absolu. Cependant, la furtivité restera bien souvent le meilleur moyen de préserver sa santé et d'optimiser sa progression (12). Sans arme, notamment si tuer est interdit, deux coups de coude (gâchette droite) seront nécessaires pour neutraliser un ennemi. La technique du bouclier humain, quant à elle, vous servira rarement, voire jamais, mais reste une option sympa (13).

### L'INVENTAIRE

Tous les objets de l'inventaire, récupérés à mesure du jeu ou présents dans l'inventaire au début des niveaux, sont spécifiques pour chaque mission : rien ne sert de les économiser. Veillez cependant à bien les utiliser lorsque vous en avez vraiment besoin ; par moments, un de vos objets pourra se révéler vital dans une situation précise. Les objets à ramasser sont parfois difficiles à repérer, mais le menu d'inter-



action apparaîtra dès que vous pourrez en saisir un à un endroit donné (14). Prenez soin également d'inspecter chaque ennemi neutralisé : leur sacoches peut contenir des infos, des troussees ou des grenades. À savoir que les troussees de soins vous permettent de regagner environ 25 % de vie.

### INFOS EN VRAC

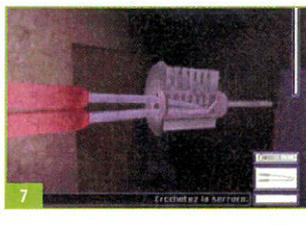
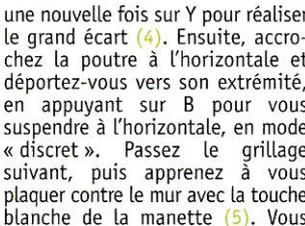
- **Par mesure de sécurité**, n'écrasez pas de préférence le dernier check point en date.
- **Jouez au maximum sur les angles de caméra** pour savoir ce qui se trame derrière un mur, en haut d'un escalier, etc. (15)
- **Selon que vous aurez déclenché** une alarme ou attiré l'attention, vous ne trouverez pas forcément les ennemis à l'endroit exact indiqué dans notre soluce.

- **Nous n'avons pas précisé à chaque fois**, surtout s'il s'agit d'informations mineures, voire totalement inutiles, les infos contenues dans les divers ordinateurs, cartes mémoire, mais libre à vous de les consulter au cours du jeu (16).

- **Enfin, les niveaux à télécharger** seront accessibles lorsque vous aurez fini le jeu en mode Difficile. Plus d'infos dès l'arrivée de Xbox Live en mars !



## LA SOLUCE



## ENTRAÎNEMENT

La première étape du jeu est un tutorial qui vous permet de connaître toutes les aptitudes de Sam Fisher, et elles sont nombreuses. C'est un passage obligé, qui préfigure quelque peu la « difficulté » des missions qui vous attendent ; nous avons donc jugé bon de le détailler (1).

Sam commence par l'épreuve de physique. On débute avec une simple identification de lampes permettant de vérifier la position des caméras. Montez ensuite sur le muret en briques pour vous suspendre à la corniche et vous y hisser (2). Place au parcours du combattant : montez à l'échelle et accrochez le câble en hauteur (vous devez être dans l'axe du câble et pile en dessous) (3), puis descendez le long du tuyau vertical. Passez la portion suivante accroupi, puis exercez-vous au saut « Jean-Claude Van Damme » entre les deux parties murales. Pour cela, exécutez un Saut pour vous propulser vers le mur, sautez vers l'autre mur, et appuyez

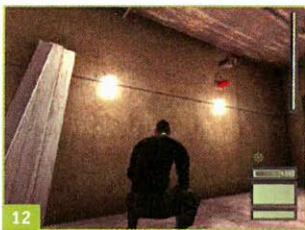
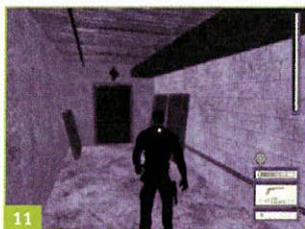
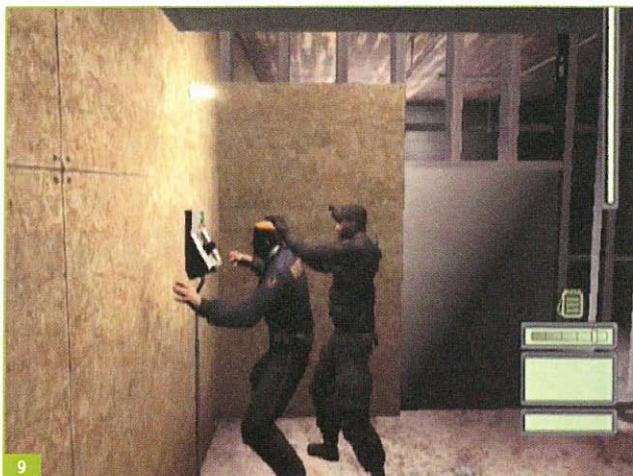
une nouvelle fois sur Y pour réaliser le grand écart (4). Ensuite, accrochez la poutre à l'horizontale et déportez-vous vers son extrémité, en appuyant sur B pour vous suspendre à l'horizontale, en mode « discret ». Passez le grillage suivant, puis apprenez à vous plaquer contre le mur avec la touche blanche de la manette (5). Vous pouvez ainsi progresser entre les minces parois des murets. Passez l'obstacle en hauteur. Une fois devant la barrière, prenez appui sur le mur avec la flèche pour prendre une impulsion et monter sur le muret. Passez le rideau de fer pour avoir accès au second entraînement.

## CHECK POINT



L'étape suivante est une phase d'entraînement technique et tactique. Pour commencer, poussez la porte en essayant l'ouverture discrète, c'est-à-dire A + direction Bas en même temps (6). La porte suivante doit être crochétée. Sélectionnez le crochet dans votre inventaire (touche noire) et appuyez sur la gâchette droite de la manette pour faire apparaître la coupe de la serrure (7). Faites tourner le stick gauche sur l'extrémité de son axe jusqu'à trouver la vibration ; gardez-le maintenu jusqu'à débloquer le ressort. Procédez de même pour les autres ressorts de la serrure. Dans la pièce suivante, tâchez de ne pas vous faire voir par le garde en faisant lentement le tour de caisses au centre, puis approchez par derrière pour le saisir au collet (touche A) (8).





Refaites A pour qu'il vous dévoile gentiment le code d'accès. Assommez-le (gâchette droite) puis tapez le code sur le digicode. Pour l'épreuve qui suit, approchez-vous en toute discrétion du garde et saisissez-le rapidement, puis amenez-le face au scanner rétinien (9).

Dans le couloir suivant, vous devez tirer sur tous les néons pour progresser à l'abri de la caméra. Sélectionnez votre arme dans l'inventaire (bouton noir) et appuyez sur X pour l'armer, puis ajustez la cible avec le stick droit (10). Tirez avec la gâchette droite pour détruire et éteindre chaque néon (4 en tout), le tout à bonne distance de la caméra. Allumez ensuite vos lunettes de vision nocturne pour progresser jusqu'à la porte (11). Dans la salle suivante, détruisez la caméra à distance, tout en vous plaçant à l'abri des rais de lumière (12). Dans

la pièce d'après, passez de zone d'ombre en zone d'ombre pour échapper à la vigilance de la caméra, en vous accroupissant et en vous cachant derrière les caisses. Un garde veille dans la salle suivante : approchez-en discrètement pour l'assommer (gâchette droite) ou le saisir, puis amenez-le dans une zone d'ombre entre les étagères pour l'y déposer (13). Restez caché et attendez la venue de l'autre garde dans la pièce, puis attendez qu'il ait fait sa

patrouille et qu'un message de votre chef vous avertisse. Enfin, la dernière épreuve d'entraînement consiste à faire le moins de bruit possible : apprenez ainsi à distinguer les surfaces bruyantes et les surfaces silencieuses, les matières, etc. Réalisez toute l'épreuve accroupi, pour ne pas faire de bruit en tombant ou en sautant, évitez de toucher les chaînes, toujours en marchant le plus lentement possible (14).

Mission terminée. Bienvenue à la NSA ! (15)



## POSTE DE POLICE

Dans la cour, gravissez discrètement les escaliers et montez à l'échelle jusqu'au toit. Ouvrez la petite trappe qui s'y trouve et passez dedans accroupi (touche B). Traversez le couloir jusqu'à repérer un tuyau mural dans un coin. Escaladez-le,



puis ressortez et agrippez-vous au filin en hauteur, pour vous faire porter vers un autre bâtiment (1).

#### CHECK POINT

Dans le bâtiment, ouvrez la porte... pour ne pas tarder à être piégé par les flammes. Évitez-les en passant dans une pièce annexe, et rejoignez rapidement le bout du couloir. Descendez prudemment ou bien passez par-dessus la rambarde pour ne pas flamber comme une braise (2), et repérez le couloir ouvert. Accrochez-vous au tuyau en hauteur pour franchir les flammes à l'abri (3). Dans la pièce suivante, prenez la porte à gauche et passez à droite pour trouver l'escalier que Lambert vous a indiqué. Montez très prudemment à l'étage et vous arriverez dans la pièce où se trouve votre contact ; parlez-lui pour obtenir les informations (4). Passez ensuite la porte pour trouver une zone enfumée :



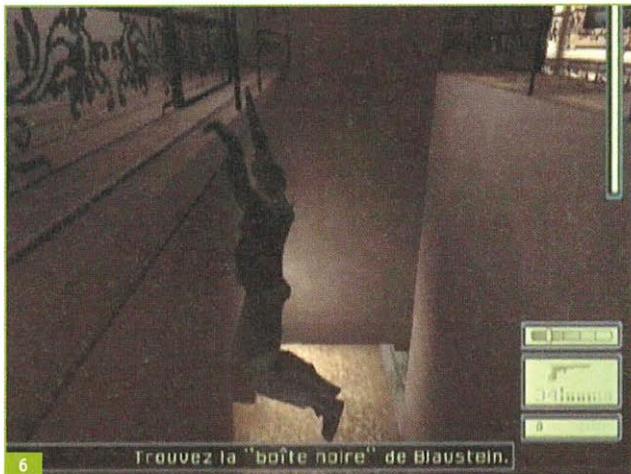
activez vos lunettes pour y voir plus clair. Entrez dans la pièce et tirez en direction de la lucarne au plafond pour évacuer la fumée (5), puis franchissez la porte suivante.

#### CHECK POINT

Avancez sur le balcon, puis placez-vous au niveau de la brèche pour sauter vers le balcon d'en face (6). Passez discrètement dans le coin jusqu'au patio pour trouver un garde en communication radio. Attendez qu'il ait fini de discuter et se positionne dans un coin, puis longez le



bac à plantes sur la droite jusqu'à la rambarde. Sautez-la discrètement et placez-vous face à la fenêtre (7). Attendez qu'un second garde sorte de la pièce, ouvrez la fenêtre et sautez (toujours accroupi) à l'intérieur de la pièce. Procédez en toute discrétion à l'intérieur. Le premier ordinateur contient des informations facultatives. Récupérez une trousse de soins dans la salle de bains, puis passez dans la chambre à côté. Inspectez le tableau au mur pour découvrir une cachette avec un nouvel ordinateur (8). Récupérez des





informations dessus, puis consultez les notes de votre montre terminal pour trouver un code, le 091772. Composez-le sur le digicode de la porte tout proche (9). Sur le balcon, agrippez le filin pour rejoindre le toit suivant. Passez la porte, puis sautez dans la cage de l'ascenseur pour agripper le filin et atterrir sur son toit. (10). Ouvrez la trappe et entrez dans l'ascenseur proprement dit. Ressortez-en pour atteindre une porte verrouillée. Faites usage de votre crochet pour la franchir.

## CHECK POINT

Suivez attentivement le chemin, et passez à droite des gardes en descendant les escaliers. Placez-vous à mi-descente, face au mur, et sautez pour agripper la corniche (sans vous hisser dessus !) (11). Faites quelques tractions jusqu'au bac à plantes à l'ombre et hissez-



vous dessus. Restez à l'ombre et surveillez le garde dans le passage suivant. Suivez-le en toute discrétion pour vous planquer dans le renflement à l'ombre sur la gauche (12). Il s'agit ensuite de monter les escaliers placés au bout du passage. Dans la zone avec la fontaine, courez au fond à droite pour trouver un passage caché derrière des fourrés (13).

## CHECK POINT

Vous avez accès à un ordinateur vous permettant de récolter le code du commissariat, à savoir le 5929, en plus de deux troussees de soins et des munitions. Ressortez prudemment, des gardes font une ronde ; il est possible qu'un d'eux reste près des fourrés, vous empêchant de progresser ; tirez-lui en pleine tête lorsque d'autres ennemis ne sont pas à proximité et cachez son corps si c'est possible. La grille sur la droite est désormais ouverte : passez discrètement et utilisez les renflements à l'ombre pour progresser incognito. À l'embranchement, prenez à gauche et placez-vous dans le coin à l'ombre. Un garde patrouille dans la ruelle qui vous fait face. Détournez son attention avec une canette ou bien neutralisez-le, et progressez dans la ruelle.

Tirez au besoin sur les lampadaires pour créer des zones d'ombre bien utiles (14). Avancez jusqu'au treillage à travers lequel filtrent des rais de lumière. Vous pouvez monter dessus à l'aide du tuyau pour évaluer les dangers suivants ; il est possible qu'un garde soit encore au bout du passage. Une fois la voie libre, montez sur la grande poubelle dans le coin au bout de l'allée. Prenez une impulsion sur le mur de gauche pour réussir à vous suspendre à la bordure du mur en briques (15). Hissez-vous et passez de l'autre côté.

## CHECK POINT

Dans la cour, descendez les escaliers et tapez le code récemment trouvé sur la porte, le 5929 donc (16). Dans le couloir, un garde patrouille. Passez dans son dos, éteignez tous les néons si vous ne voulez pas être





grillé par les prisonniers, ou bien choisissez la méthode forte. L'ordinateur de la première salle contient des informations secondaires, s'y rendre n'est pas indispensable. Passez plutôt sous la fenêtre pour échapper au garde. Ne vous amusez pas à crocheter la seconde porte, et portez votre attention sur le laboratoire. Avancez doucement dans le dos du scientifique et saisissez-le, le fusil sur la tempe... (17) Après l'interrogatoire, mettez son corps à l'abri des regards et utilisez l'ordinateur : on vous informe qu'une caméra de surveillance se trouve dans la pièce annexe. Passez la porte et tirez à bonne distance sur celle-ci (18) : vous pourrez récolter ainsi une trousse de soins. Ressortez et franchissez maintenant la porte du fond, puis montez les escaliers.

## CHECK POINT

Deux hommes occupent les lieux. Restez dans l'ombre et faites-vous le plus discret possible, en rasant les murs périphériques (bouton blanc) (19). Passez derrière la partie grillagée placée dans le dos de l'homme, toujours en rasant les murs, pour finir par atteindre une porte coulissante menant à des escaliers.

## CHECK POINT

Dans le bureau, deux hommes s'affairent. Commencez par approcher discrètement du premier pour l'attraper et l'assommer, puis occupez-vous du second. Une fois le champ libre, ouvrez la porte du mur de droite. (Pour info, les deux autres portes à crocheter mènent à une salle d'interrogatoire, ainsi qu'à un ordinateur et des munitions pour pistolet.) Avancez prudemment jusqu'au garde derrière les rideaux et saisissez-le (20). Assommez-le, puis utilisez l'ordinateur pour achever votre objectif. À présent, il s'agit de sortir. Redescendez donc et repassez la porte coulissante, puis plaquez-vous contre le mur pour atteindre la double porte qui vous permet de sortir (21). Le van va venir vous chercher, et ainsi achever votre mission.



## MINISTÈRE DE LA DÉFENSE

Sur le toit, placez-vous près de la cheminée pour descendre en rappel (1). Descendez et passez par la fenêtre ouverte de l'étage. Ne bougez pas et attendez que le garde effectue sa ronde. Une fois qu'il s'est assis, assommez-le et cachez son corps (2). Tirez ensuite sur la caméra de surveillance près de la porte et utilisez l'ordinateur pour récolter des infos. Sortez prudemment : deux gardes se trouvent dans le couloir. Surveillez la ronde du premier et passez dans les zones d'ombre, le tout est d'atteindre la porte sur la gauche (3). En haut des escaliers, vous trouverez une trousse de soins. Attention ensuite en descendant : tirez sur l'ampoule, puis sur la caméra placée en bas de la seconde volée de marches (4).





Descendez encore et désactivez une seconde caméra, jusqu'à atteindre la porte du parking.

CHECK POINT

Déjouez la surveillance des nouvelles caméras qui s'y trouvent, puis approchez des voitures et longez le mur à gauche. Allumez vos lunettes de vision nocturne pour finir par apercevoir le chauffeur en train de pisser contre un mur (5). Saisissez-le au collet et faites-lui cracher les renseignements. Revenez discrètement sur vos pas, en faisant attention au nouveau gardien qui attend près de la porte. Remontez les escaliers et revenez dans le couloir dallé. Neutralisez le garde toujours présent, puis passez la porte à droite, mais prudemment : une caméra est en effet fixée au-dessus de la porte dans la pièce (6). Tirez dessus, puis récoltez des infos sur les deux ordinateurs, et déverrouillez l'issue suivante.

CHECK POINT



Sur le balcon, sautez sur la rambarde pour atteindre le tuyau horizontal fixé au mur et vous y suspendre. Faites quelques tractions vers la droite jusqu'à atteindre la fenêtre de la cuisine (7) (direction Bas pour vous déposer sur le rebord). Entrez et attendez discrètement la visite du garde aux cuisiniers avant d'opérer. Une fois celui-ci parti, laissez les chefs faire la tambouille : s'ils vous repèrent, c'est foutu. Tâchez plutôt d'en attirer un dans la chambre froide (en ayant pris soin d'y éteindre la lumière) avec le stratagème de votre choix : bruit, lancer de bouteille, etc. Vous pourrez ainsi passer la porte du fond. La salle est plongée dans le noir, mais un garde ne va pas tarder à allumer : attendez sa venue en activant vos lunettes, pour pouvoir le neutraliser dans l'ombre lorsqu'il se

place devant l'interrupteur (8). Sortez de la pièce et descendez les escaliers. Approchez furtivement du nouveau garde en bas pour le prendre au collet. Tâchez de le mettre H.S. sans attirer l'attention des deux gardes placés à l'étage inférieur. L'un d'eux se trouve sous les escaliers. Occupez-vous de celui-là en priorité : descendez l'escalier de gauche pour arriver dans son dos (9). Assommez-le à distance de l'autre garde, et laissez ce dernier en vie. Utilisez l'ordinateur pour désactiver les lasers de la cour, puis attendez à l'ombre l'arrivée du colonel, qui va logiquement s'asseoir à son bureau (10). Approchez par derrière et saisissez-le, puis amenez-le jusqu'au scanner rétinien placé dans la partie ombragée (11).

CHECK POINT

S.O.S.  
JEUX VIDÉO

0 892 705 222

les meilleures  
ASTUCES & SOLUTIONS pour JEUX VIDÉO

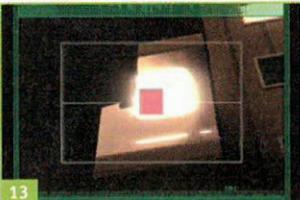


0,33 €/min

Débloquez-vous  
sur un simple  
coup de fil



12



13



14



15

Neutralisez le colonel puis inspectez sa sacoche, qui contient une trousse de soins. À présent, vous devez neutraliser la caméra. Pour cela, surveillez sa rotation et placez-vous rapidement dans le coin à sa droite tandis qu'elle ratisse le côté gauche (12). Plaquez-vous contre le mur et sortez votre arme pour la désactiver. Dans la cour, rendez-vous discrètement à proximité de l'ascenseur où deux hommes discutent. Équipez votre micro et pointez le curseur dans leur direction de façon à ce qu'il devienne rouge, puis suivez le mouvement de l'ascenseur en inclinant le micro à mesure qu'il monte (13). Cette épreuve réussie, des gardes patrouillent dans la cour. Surveillez leur ronde et grimpez au treillage qui se trouve sur le mur du fond, jusqu'à atteindre les fenêtres (14). Passez celle de gauche, la seule ouverte, pour entrer dans le bâtiment.

CHECK POINT

Suspense, quelqu'un arrive par l'ascenseur : planquez-vous ! Passez dans le cabi et profitez-en pour ramasser un crochet explosif sur l'étagère. À présent, il s'agit d'entrer dans l'ascenseur sans attirer l'attention des soldats. Pour les surveiller, vous pouvez utiliser votre câble optique à travers la porte (15). Lorsqu'ils se trouvent chacun à l'opposé dans le couloir, sortez, appelez l'ascenseur et entrez à l'intérieur. Utilisez-le pour rallier le dernier étage.

CHECK POINT

À l'étage, ignorez les deux issues placées aux extrémités et concentrez-vous sur la porte à droite de



16



17



18

l'ascenseur. Utilisez votre crochet explosif pour la déverrouiller rapidement avant l'arrivée du soldat, et entrez dans la pièce (16). Récupérez les infos sur l'ordinateur, puis montez sur le bureau, cela afin de repérer l'ouverture au plafond (17). Hissez-vous, puis suivez le passage pour atterrir dans un couloir. Repérez la caméra placée au fond et tirez dessus. Dans le cabi tout proche, se trouvent des munitions et une trousse de soins. Utilisez à présent l'échelle pour atteindre le toit. Montez sur la bordure et approchez de la petite cheminée.

CHECK POINT

Vous pouvez à nouveau descendre en rappel. Arrêtez-vous au niveau de la baie vitrée, pour apercevoir un soldat dans une pièce (18). Mettez-le en joue et éliminez-le à travers la vitre. Lorsque vous prendrez une



impulsion dessus, cette dernière volera en éclats, vous permettant d'entrer. Inspectez la sacoche du soldat pour récupérer des grenades, puis utilisez les deux ordinateurs. Trois soldats vont alors être informés de la présence d'un intrus et venir inspecter la pièce. Seule solution alors, vous suspendre au rebord de la fenêtre en attendant qu'ils s'en aillent (19). Remontez ensuite et utilisez l'ordinateur principal, avant de sortir de la pièce.

## CHECK POINT

Revenu dans le couloir, prenez la cage d'escaliers et descendez. Passez la porte à côté de la trousse de soins, et dirigez-vous vers l'ascenseur. Suspendez-vous au rebord de la cage, et descendez progressivement, en vous laissant tomber de bordure en bordure (20). Revenu dans le parking, rejoignez votre associé pour conclure la mission.

## RAFFINERIE DE PÉTROLE

Cette mission commence avec quelques épreuves physiques, où la difficulté consiste à ne pas tomber à l'eau. Montez à l'échelle, puis approchez du tuyau suspendu à l'horizontale près d'une ampoule. Agrippez-le

et progressez ainsi en position « discrète » (B) (1), jusqu'à la caisse « koten ». Là, sautez vers la barre métallique hachurée, à droite au-dessus du vide, et refaites quelques tractions jusqu'à passer sur la plaque rouge. Laissez-vous ainsi tomber sur le gros tuyau à gauche (2).

## CHECK POINT

Saisissez le filin placé à votre droite pour atteindre une grille ; une partie du pont explose à ce moment-

là. Repérez le tuyau vertical et cramponnez-vous. Montez légèrement pour atteindre le niveau du gros tube horizontal et placez-vous dos à lui pour atterrir dessus après un saut (Y) (3). Repérez la brèche qui s'y trouve et passez à travers pour progresser à l'intérieur.

## CHECK POINT

Montez la seule échelle disponible pour revenir à l'air libre. Vous devez maintenant suivre les techniciens en atteignant la structure métallique aux escaliers (attention, le temps est compté). Pour cela, repérez l'échelle sur le tuyau vertical et montez jusqu'à la passerelle carrée (4). Avancez jusqu'au container bleu qui s'y trouve et hissez-vous dessus, de façon à agripper un tuyau en hauteur. Progressez en position discrète, jusqu'à vous trouver au niveau du soldat qui patrouille sur





une passerelle en contrebas (5). Lorsque vous vous trouvez pile au-dessus, détachez-vous (touche B) pour tomber dessus et le neutraliser. Montez prudemment les escaliers suivants. Une explosion a encore lieu. Avancez furtivement jusqu'au soldat et éliminez-le (sa sacoche contient une trousse de soins), puis suivez la passerelle.

## CHECK POINT

Passez derrière le réservoir et avisez les ennemis suivants. À couvert, tirez-leur dessus et éliminez-les tous les deux (6). Entrez prudemment dans la pièce et placez-vous à l'abri, le temps pour le technicien et les soldats de prendre la porte du couloir à droite. Une fois le champ libre, passez dans la cuisine pour récupérer une trousse de soins. Ressortez sur la passerelle et approchez des flammes (7).

## CHECK POINT



Il est possible de passer sur le côté à gauche des flammes lorsque l'incandescence est au minimum. Montez sur le caisson placé juste derrière, de façon à agripper un tuyau horizontal relié à la pièce. Cramponnez-vous et passez à travers la baie (8); pour voir le technicien s'enfuir tandis qu'un des soldats continue à faire feu sur le matos. Descendez dans la salle et éliminez-le, ou tirez-lui dessus toujours cramponné au tuyau (9); vous attendent deux trousse de soins et des munitions. Montez ensuite les escaliers et apprêtez-vous à déjouer les forces ennemies, en mode discret ou bien avec usage des armes. Un garde se trouve notamment sur une plate-forme en hauteur; vous pouvez viser le baril pour le neutraliser facilement. Rendez-vous ensuite vers le fond; une des salles, ouverte, contient un crochet explosif. Mais le plus important reste de suivre le technicien. Approchez donc des escaliers tout proches, en étant prêt à éliminer le nouveau soldat en bas. C'est par la porte placée au bas de ces marches que le technicien s'est enfui (10). Entrez dans la pièce et passez à droite.

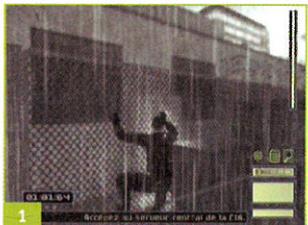
## CHECK POINT



Une série d'explosions va vous surprendre. Crochetez la porte, puis passez la suivante, et revenez à l'extérieur pour apercevoir le technicien sur la passerelle. Poursuivez-le et saisissez-le au collet (11). Ne reste plus qu'à l'interroger, puis à l'assommer: vous pourrez ainsi récupérer sa sacoche et surtout la mallette qui vous permet de conclure la mission.

## O.G. DE LA CIA

Le temps est compté pour entrer dans le bâtiment. À votre arrivée, allumez vos lunettes si la pluie vous pose problème, et passez dans les zones d'ombre sur la gauche jusqu'à atteindre une structure grillagée (1). Escaladez-la, puis passez de l'autre côté et redescendez. Montez sur le caisson central, de façon à





sauter vers la fenêtre de gauche. Là, vous pouvez ouvrir une gaine d'aération qui vous permet d'entrer à l'intérieur du bâtiment (2).

## CHECK POINT

Laissez-vous tomber discrètement en bas, puis surveillez les allées et venues du technicien. Escaladez la grille et repérez l'ouverture en haut (3) ; attendez d'avoir le champ libre pour redescendre. Neutralisez le technicien sans qu'il donne l'alerte ou passez dans les zones d'ombre. Déjouez la surveillance de la caméra au bout du couloir ; si les ennemis rappliquent après l'alerte, donnez-leur rapidement des coups de coude (gâchette droite) pour vous défendre. Si l'alerte n'est pas donnée, un garde vous attendra alors en haut des escaliers, à éliminer discrètement. Descendez la volée de marches suivante et prenez la première porte. Utilisez l'ordinateur, puis récupérez la balle annulaire, l'électrocuteur et la trousse de soins (4). Passez prudemment la



porte suivante : un garde fait les cent pas dans une pièce annexe. Avancez lorsqu'il se trouve complètement à couvert derrière le mur et ne peut vous voir à travers la fenêtre (5). Passez derrière l'appareil à droite pour trouver une ouverture vers une pièce à l'ombre.

## CHECK POINT

Attendez que l'homme achève sa conversation et prenne l'ascenseur avant d'entrer dans la pièce. Passez discrètement à droite et placez-vous derrière le paravent. Là, vous pouvez faire « un peu » de bruit (sauter, courir, etc.), de façon à attirer l'attention du garde derrière le paravent. Pendant qu'il s'affaire, filez appeler l'ascenseur (6). Entrez et descendez les étages.

## CHECK POINT

Progressiez à l'ombre dans le couloir, jusqu'à voir un agent passer d'une pièce à l'autre. Neutralisez-le, puis entrez dans sa pièce d'origine pour récolter le code secret de la salle des serveurs sur l'ordinateur, le 2019. Remontez



ensuite le couloir et passez à gauche, jusqu'à l'entrée de la salle centrale. Surveillez la conversation des deux hommes de l'intérieur, puis approchez furtivement du garde pour le neutraliser (7). La pièce annexe, à crocheter, contient une trousse et deux électrocuteurs. Ressortez et remontez le couloir vers la gauche. Déjouez la surveillance du second garde, en veillant à ne pas alerter l'agent dans son bureau en face des distributeurs (8). Attendez que celui-ci vous tourne le dos, puis entrez dans la pièce et assommez-le. Inspectez sa sacoche pour apprendre un nouveau code, le 7687. Ramassez encore un crochet





explosif dans le cagibi, puis utilisez ce code sur la porte du couloir à l'ombre. Vous entendez un technicien siffloter derrière ; utilisez votre câble optique pour suivre ses allées et venues. Attention, il y a aussi un agent à gauche dans la pièce. Lorsque le technicien reste à droite un moment, profitez-en pour entrer très discrètement. Planquez-vous derrière les caissons et attendez le bon moment pour agripper l'agent. Allez l'assommer tranquillement dans la pièce à côté (9), et occupez-vous du technicien si besoin. Récupérez ensuite la trousse, puis utilisez l'ordinateur. L'occasion d'obtenir le code de la salle des générateurs, le 110598, à utiliser sur la porte tout proche...

## CHECK POINT

Avisez la salle de rangement et descendez-y. Assommez rapidement les deux techniciens avant qu'ils ne déclenchent l'alarme (gâchette droite), puis ramassez le fameux fusil SC-20K sur l'étagère (10), avec l'électrocuteur, la balle annulaire et la caméra-glu. Passez dans le couloir et apprêtez-vous à neutraliser l'agent au téléphone. Progressez attentivement ; vous arrivez dans un couloir où un garde surveille une salle et où un autre



patrouille. Passez dans les zones d'ombre pour approcher la double porte à gauche (11). Franchissez-la lorsque personne ne regarde dans votre direction.

## CHECK POINT

Les deux portes à digicode suivantes s'ouvrent avec un code unique, le 2019. Les deux salles communiquent en bas, mais mieux vaut passer dans celle de droite, à l'ombre et dotée d'un escalier. Suspendez-vous aux rampardes du fond pour descendre en contrebas, dans le noir (12). Assommez ainsi un premier agent avant qu'il ne déclenche l'alarme. Approchez ensuite discrètement du technicien dans la salle éclairée et neutralisez-le à son tour (13). Rendez-vous devant l'ordinateur principal pour récolter les informations. Reprenez ensuite les escaliers de service et repassez les deux



portes automatiques, toujours en évitant de croiser le regard des gardes... Suivez le couloir vers le fond cette fois, en utilisant les zones d'ombre pour progresser à l'abri (à noter une trousse de soins dans les W.-C.).

## CHECK POINT

Avancez prudemment, un garde est posté derrière une fenêtre (14). Faites du bruit dans le couloir sans vous faire repérer pour attirer son attention. Tandis qu'il quitte la pièce, passez par la fenêtre. Pour opérer tranquillement, vous pouvez l'assommer et le planquer (sa sacoche contient une trousse de soins). Rejoignez la grande salle et placez-vous à l'ombre : deux caméras pivotantes blindées surveillent en effet les lieux. Pour ne pas vous faire repérer, vous n'avez d'autre choix que de tirer sur les sources d'éclairage de la pièce. Visez donc les lampes suspendues avec votre fusil (15). Un nouveau garde ne va pas tarder à investir les lieux : assommez-le lui aussi. Une fois l'ombre suffisante, passez de l'autre côté de la salle. Surveillez du coin les manœuvres de l'agent placé dans la petite pièce ; passez discrètement lorsqu'il ne regarde pas par la fenêtre. Descendez prudemment



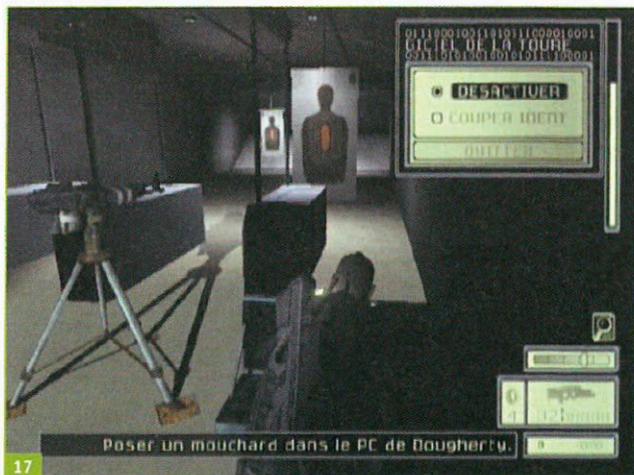


les escaliers, une nouvelle caméra s'y trouve (16). Plaquez-vous contre le mur, puis visez la lampe avec votre arme pour plonger la zone dans l'obscurité. Tapez le 110700 sur le digicode suivant.

CHECK POINT

Veillez à ne pas attirer l'attention du garde et neutralisez-le, au besoin en plongeant la pièce dans l'obscurité. Utilisez l'ordinateur, puis passez dans la pièce à côté. Vous y récupérez trois torches éclairantes et pouvez utiliser un nouvel ordinateur. Placez-vous ensuite devant le panneau de contrôle à côté de la tourelle automatique, de façon à la désactiver (17), puis déverrouillez la porte derrière et allez appeler l'ascenseur, direction les étages supérieurs.

CHECK POINT



17



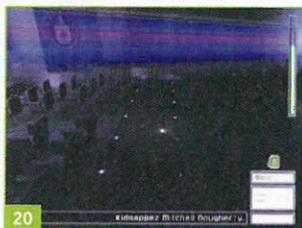
18



19

Entrez prudemment dans la salle du fond (18). Passez sur la droite dans l'ombre et longez le mur derrière les éléments pour progresser à couvert. Surveillez les allées et venues du personnel, puis entrez dans la grande salle à droite. En toute discrétion, frayez-vous un chemin vers le bureau allumé au fond, où se trouve l'ordinateur à pirater (19). Cette tâche accomplie, passez dans le couloir à sa gauche.

CHECK POINT



20



21

Repérez la caméra et le garde placés au fond. La double porte à gauche vous permet d'entrer dans la salle de projection. Évitez de vous faire repérer par le faisceau du projecteur, en passant accroupi entre les rangs du milieu (20). Avancez vers la rampe où se trouve le garde : assommez-le ou attendez qu'il s'éloigne, et crochetez la porte derrière. Dans le couloir, plaquez-vous contre le mur d'en face, et passez sous la fenêtre de la salle surveillée, en attendant qu'un certain Dougherty en sorte. Suivez-le dans le couloir à bonne distance (21). Lorsqu'il ouvre la double porte, empresses-vous de passer à votre tour, sinon vous devrez trouver le code secret sur l'ordinateur de la pièce à droite, occupée par deux personnes ; pour info, il s'agit du 0614. Dougherty s'arrête dans un petit bureau. Passez derrière lui et assommez-le discrètement. Sortez ensuite dans la cour « fumeurs » et surveillez la ronde du garde (22).



22



plus qu'à aller chercher le corps de Dougherty et le ramener jusqu'à la camionnette pour conclure votre mission.

### KALINATEK

Dans le parking, deux gardes vont sortir par une porte d'accès (1). Neutralisez-les, puis récupérez la trousse de soins dans la loge et passez la porte. À l'étage suivant, vous attendent deux nouveaux ennemis armés. Passez dans le dos du premier pour l'assommer sans

être vu par son collègue (2), puis occupez-vous du second. Récupérez une nouvelle trousse de soins dans la loge, puis montez sur le tas de caisses, sur la droite entre deux camionnettes.

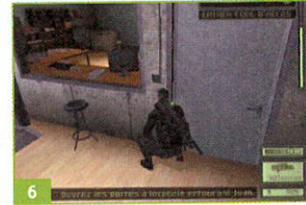
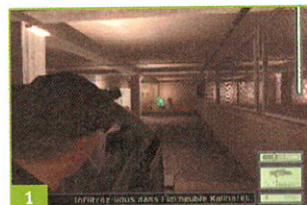
#### CHECK POINT

Vous pouvez passer par la fenêtre et atteindre une caisse suspendue (3). De là, agrippez le câble horizontal et évoluez jusqu'au bout de l'élément. À partir d'ici, sautez vers la bordure de l'immeuble (4), puis approchez de la petite cheminée pour descendre en rappel. Arrêtez-vous au niveau de la surface en verre. Attendez le départ des deux agents, puis tirez sur la baie vitrée (ou sautez dessus), de façon à entrer dans l'immeuble proprement dit (5). Un garde veille derrière la porte suivante ; débarrassez-vous, puis récupérez sa sacoche pour obtenir un code d'accès, le 97531. La porte permettant de l'utiliser se trouve juste à côté (6). Dans la

Assommez-le à son tour, puis retournez prendre le corps de Dougherty. Amenez-le dans la cour, prenez la passerelle et descendez l'escalier. Une fois devant la porte, déposez le corps de notre homme et passez l'issue.

#### CHECK POINT

Descendez précautionneusement les escaliers métalliques. Dans la salle en bas, se trouvent un technicien et un garde. Passez dans le dos du premier (23), et à l'ombre, espionnez la ronde du garde : il s'agit de le neutraliser en douceur (l'électrocuteur se révèle intéressant) puis de cacher son corps. Occupez-vous ensuite du technicien, puis récupérez l'électrocuteur sur l'étagère. Placez-vous maintenant sur le pas de la porte suivante. Surveillez les allées et venues du garde en bas des escaliers. Attendez qu'il se place de dos, et tirez un électrocuteur ou une balle annulaire sur lui (24). Descendez les escaliers et neutralisez un nouveau garde qui patrouille un peu plus loin. Au bas d'une dernière volée de marches, vous finissez par trouver la camionnette de vos associés. Les trois hommes entrent alors en discussion : l'agent du milieu est à mettre H.S. Approchez discrètement dans son dos et assommez-le (25). Ne reste





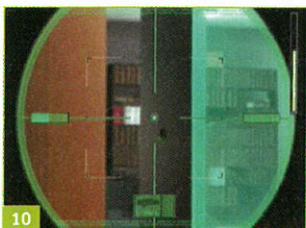
pièce, vous pouvez récolter des munitions. Passez dans la salle annexe, allumez vos lunettes et allez au fond à droite. Vous remarquez une gaine d'aération ouverte, dans laquelle vous pouvez passer (7). Parcourez-la jusqu'à débarquer dans une autre pièce.

## CHECK POINT

Les ennemis ne vont pas tarder à donner l'assaut. Attendez sagement leur arrivée dans la pièce, de préférence en y ayant détruit les sources d'éclairage (8). Autre possibilité : tirer sur les mines murales placées dans le couloir. Lorsque la voie sera libre, empruntez-le ; une trousse de soins se trouve à l'occasion dans la partie grillagée. Rejoignez l'ascenseur cassé et sautez dans la cage.

## CHECK POINT

En entrant dans la pièce suivante, vous allez attirer l'attention de deux gardes. Passez rapidement à droite pour atteindre la zone d'ombre en face de la porte de la loge. De là, attendez qu'ils se présentent sur le pas de la porte pour les viser en pleine tête, puis récupérez l'information dans la sacoche de l'un d'eux (9). Des grenades se trouvent également sur la table du hall. Avancez prudemment dans le couloir suivant et attendez, à l'ombre, la visite de deux nouveaux gardes ; la mine murale placée près de la salle vitrée peut vous aider à les neutraliser rapidement (10). Passez ensuite dans la pièce sur la gauche, où se trouvent deux civils sous la menace des mines : il s'agit de les désamorcer (11). Pour cela, comme indiqué dans vos données, il suffit de faire Action lorsque le voyant est vert.



Après ce déminage délicat, un des civils vous remet le code secret de la

## CHECK POINT

salle des archives, l'endroit même où vous devez désamorcer une bombe. Un décompte se lance alors. Partez vers la porte du fond (à noter une trousse de soins dans le petit cagibi), et tapez donc le code 33575. Dans les salles en feu, des mines murales sont posées un peu partout (12). Pour les mettre hors d'usage facilement, vous pouvez tirer dessus à distance ; elles sont en principe à proximité des portes. Passez ainsi de pièce en pièce le plus rapidement possible si vous choisissez de les détruire ; vous pouvez aussi passer discrètement près de certaines mines. Vous atteignez bientôt une porte à déverrouiller. Derrière, récupérez la trousse de soins, et tâchez de traverser rapidement les flammes de cette pièce ; vous pouvez exécuter un roulé-boulé (Avant + B) pour passer sans subir de dommages, et ainsi trouver la bombe à désamorcer (13).

## CHECK POINT

Passez maintenant dans l'auditorium. Assommez les deux gardes en toute discrétion, et cachez néces-

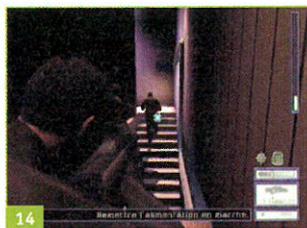
BEÛN DE SE  
DÉBLOQUER ?

0 892 705 222

les meilleures  
ASTUCES & SOLUTIONS pour JEUX VIDÉO



0,34 €/min



14



16



18

saiement leur corps, puis descendez les escaliers derrière l'estrade. Après la séquence, remontez précipitamment et placez-vous de l'autre côté des escaliers pour voir les gardes arriver (14). Tandis qu'ils inspectent la salle, descendez dans le sous-sol. Tâchez d'éliminer le dernier garde qui s'y trouve, puis récupérez les nombreuses munitions, grenades et la trousse de soins. Remontez pour attirer l'attention des gardes, redescendez et attendez dans l'ombre pour les éliminer tour à tour. Activez maintenant le levier qui se trouve au mur du sous-sol pour réactiver les portes de secours.

## CHECK POINT

Un nouveau garde a alors investi l'auditorium. Éliminez-le à son tour (attention, vous devrez composer avec les deux gardes de tout à l'heure si vous ne les avez pas bien planqués), puis inspectez sa sacoche, qui contient le code de la porte de secours, le 1250. La porte en question se trouve en haut à droite (vous pouvez aussi y aller directement en esquivant les gardes). Derrière, montez les escaliers sans attirer l'attention. Récupérez les grenades et planquez-vous dans l'ombre. Un garde ne va pas tarder à arriver : éliminez-le froidement avec le pistolet (15). Attirez l'attention du second



15



17

en tirant dans la baie vitrée et butez-le à son tour. Allez inspecter les bureaux pour trouver un civil blessé, qui a un besoin manifeste de faire un tour à l'infirmerie (16). Attention, un garde patrouille dans le couloir un peu plus loin ; éliminez-le avant d'amener notre homme à l'infirmerie tout proche (s'y trouvent deux trousse de soins). Il vous aidera alors à localiser Ivan. Pour l'instant, passez discrètement devant le garde dans la salle vitrée, puis entrez et assommez-le par-derrière (17). Utilisez l'ordinateur pour déverrouiller les portes coupe-feu, puis passez celle qui vient de s'ouvrir.

## CHECK POINT

Montez les escaliers et passez la porte. Placez-vous en position couverte et éliminez les gardes en headshot au plus vite lorsqu'ils sont face à face. La voie libre, entrez dans les toilettes et passez dans le conduit de ventilation. Vous accédez aux toilettes annexes, où se trouve Ivan, surveillé par un soldat. Éliminez ce dernier, puis parlez à notre homme. Après moult palabres, il vous remet enfin la clé de cryptage (18). Ressortez et empruntez l'ascenseur, direction les étages supérieurs.

## CHECK POINT



19

Dans l'entrepôt, trois gardes veillent. Montez rapidement sur les emballages à droite, et éliminez-les avec votre arme de prédilection. Passez à travers les salles et montez sur une série d'emballages pour vous hisser en hauteur (19). Vous atteignez ainsi une salle avec un échafaudage rouge, derrière lequel vous attend une trousse de soins. Laissez les deux gardes suivants venir vers vous, puis éliminez-les sans pitié. Récupérez une nouvelle trousse au mur et passez.

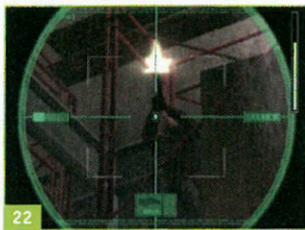
## CHECK POINT

Trois nouveaux gardes vont vous attendre par la suite (dont un sur le chariot élévateur... à moins qu'il ne s'agisse d'un civil). Neutralisez-les, puis montez l'échelle pour récupérer deux trousse de soins et une grenade dans une pièce annexe (20). Enfin, suivez le couloir jusqu'à la porte.

## CHECK POINT



20



Lorsque vous la franchissez, l'alarme se déclenche et trois gardes donnent l'assaut. Empressez-vous de vous placer en hauteur à droite sur les emballages, et éliminez-les de là. Passez par la fenêtre pour atteindre le troisième à revers, puis rejoignez l'issue suivante.

## CHECK POINT

Ramassez les munitions sur la caisse et avisez le couloir. Trois gardes discutent : faites rapidement des headshots en snipe pour éliminer ce beau monde (21). Suivez le couloir (des munitions vous attendent dans la première pièce à droite). Dans les W.-C. se trouve une mine murale : détruisez-la à distance pour attirer un nouveau garde (qui peut éventuellement en faire exploser une nouvelle en passant), puis planquez-vous dans l'ombre en attendant sa venue. Passez dans la cellule grillagée pour trouver des munitions et une trousse, puis sortez prudemment à l'extérieur (un nouveau garde veille sur la terrasse) et montez les escaliers rouges. En contrebas, trois soldats surveillent la zone : faites quelques headshots de là-haut. Une fois le champ libre, descendez l'échelle et passez au fond. Une séquence se lance, durant laquelle votre associé se prend une balle de trop. Vengez-le ! Deux ennemis sont présents sur l'échafaudage rouge. Éliminez facilement le premier d'en bas (22). Utilisez ensuite les caisses pour monter et sautez vers l'échelle en hauteur pour mettre en joue le second et le tuer (23). Approchez maintenant de l'hélico pour conclure votre mission.



## AMBASSADE DE CHINE

À votre arrivée, empruntez le passage et montez sur la poubelle. Passez de l'autre côté du mur et filez vous planquer derrière la poubelle de droite. Attendez le passage du garde (1), puis passez dans son dos pour le prendre au collet et l'assommer à l'abri des regards. Le garde suivant fait des allées et venues dans la rue principale. Passez discrètement à l'ombre et observez son petit manège pour l'approcher et l'assommer à son tour. Une autre possibilité consiste à partir directement vers la gauche, pour passer la brèche dans le bâtiment du fond. Activez vos lunettes et montez l'échelle.

## CHECK POINT

Veillez à ne pas attirer l'attention des gardes en prenant l'échelle de l'échafaudage. Au bout des planches, se trouve un filin à agripper. Faites quelques tractions pour atteindre la corniche d'en face (2).

## CHECK POINT

Ramassez la trousse de soins, puis longez le mince rebord jusqu'à la grille. Il s'agit de sauter sur le balcon de la maison en face, toujours lorsque les gardes sont à l'écart. Longez-le puis passez sur

l'avent, jusqu'à descendre dans le coin. Surveillez les rondes des gardes à proximité de la barrière grillagée ; lorsque la voie est libre, foncez tout droit pour passer derrière la grille en question. Tirez sur les lampes pour évoluer sans être vu (3). Tâchez de repérer le trou de chantier dans le sol et de descendre l'échelle jusqu'aux égouts.

## CHECK POINT

Il n'y a pas 36 chemins ici, suivez la voie. Lorsque vous apercevez de la compagnie, utilisez les zones d'ombre et les différents recoins pour progresser, en tirant au besoin sur les divers néons, halogènes, etc. Les ennemis sont munis de lampes torches, n'attirez pas leur attention. Vous pouvez éventuellement vous débarrasser des soldats en leur lançant une grenade fumigène lorsqu'ils sont groupés. Contentez-vous





ensuite de suivre le conduit. Vous allez passer à proximité de l'amorce d'une échelle suspendue, peu avant le bout du tunnel (4). Sautez pour l'agripper et montez.

CHECK POINT

À la sortie, deux soldats surveillent la zone. Attendez que celui qui patrouille s'éloigne pour sortir et approchez du soldat fixe : neutralisez-le en toute discrétion (5). Occupez-vous du second (à assommer ou à électrocuter), puis montez l'échelle de l'échafaudage rouge. Agrippez le tuyau et progressez jusqu'à la fenêtre ouverte qui vous permet de passer à l'intérieur du bâtiment (6).

CHECK POINT

Dans la pièce, cramponnez-vous au tuyau vertical. Vous ne tardez pas à retrouver votre contact (7). Après la discussion, ramassez la boîte de

munitions et la trousse sur le toit, puis repérez une cheminée « de rappel ». Pas besoin d'explication, descendez le long du mur...

CHECK POINT

En bas, un garde surveille les lieux à la lampe torche. Suivez-le et neutralisez-le, puis planquez son corps. Observez la ronde du garde suivant ; lorsqu'il repart à l'écart, filez vers le coin gauche et tirez sur la lampe. Montez l'échelle de l'échafaudage, puis la suivante (8). De là, sautez sur les planches à côté, et passez par la fenêtre. Avancez jusqu'à atteindre le balcon sur lequel se trouve un soldat. Neutralisez-le à votre façon.

CHECK POINT

Toujours sur le balcon, montez sur les caissons et agrippez le filin qui vous descend sur une corniche (9). Retournez-vous et descendez en contrebas. Repérez la ruelle en face, légèrement sur votre droite. Tirez sur



le premier éclairage et longez la ruelle. Un garde doté d'un casque lampe va arriver ; cachez-vous dans le recoin à gauche de la grille et attendez-le (10). Il va monter à l'échelle, puis redescendre avec la suivante : attendez-le donc en bas de cette dernière, prêt à le saisir lorsqu'il redescendra, et assommez-le (à noter des munitions sur l'échafaudage). Longez la ruelle jusqu'à apercevoir une camionnette blanche. Passez à sa droite.

CHECK POINT

Surveillez la ronde du garde le plus proche ; attendez qu'il soit à côté de la camionnette pour le neutraliser. Occupez-vous de son collègue si besoin ; c'est facultatif si vous parvenez à vous rapprocher du camion à l'entrée de l'ambassade sans qu'il ne vous aperçoive. Profitez du fait que le gardien contrôle le véhicule pour passer discrètement sur la gauche (11). Après le départ du camion, vous devez vous débarasser de ce premier garde. Tirez donc une caméra de diversion sur l'intérieur de la vitre de sa loge (12), et appuyez immédiatement sur Y pour dégager du gaz et l'asphyxier. À présent, passez sur le côté droit pour aller vers la semi-remorque derrière laquelle patrouille un garde. Placez-vous dessous, planqué derrière des caisses, et attendez qu'il

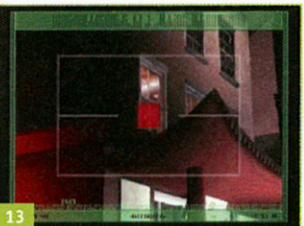


12 **Directs rechargements, grâce au micro-laser.**

13 **Après la séquence, il est temps d'utiliser votre micro pour enregistrer la conversation téléphonique qui a lieu au 1<sup>er</sup> étage. Comme d'hab, le carré devient rouge lorsque le niveau d'enregistrement est correct (13).**

## CHECK POINT

Après l'entretien, Nicoladze est prêt à partir en limousine. Lorsque la voiture est en attente devant la grille, ressortez votre micro et enregistrez la suite de la conversation (14). Cette tâche accomplie, il ne vous reste plus qu'à vous échapper de l'ambassade. Pour cela, un tuyau



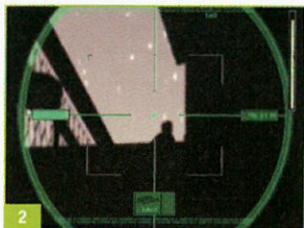
13



vertical est à votre disposition sur le mur du fond, mais... il reste encore trois gardes. Surveillez les rondes des deux principaux (le garde de la loge ne bouge pas) : en éliminer un seul suffit. Une fois fait, passez à la discrétion du second, sur la gauche. Repérez le tuyau et passez pardessus le mur pour retrouver votre associée (15).

## ABATTOIR

Un niveau qui porte bien son nom. Pour commencer, trois ennemis surveillent les lieux : escaladez le grillage sur la droite, et franchissez l'entrée du grillage suivant en passant dans le dos des deux hommes qui patrouillent. Cachez-vous derrière les barils à gauche, puis repérez le petit volant rouge derrière un aménagement de tuyaux à côté (1). Tournez-le pour ouvrir des fosses et attirer l'attention des soldats. Attendez qu'ils repartent tous les trois dans la direction opposée et franchissez la porte suivante. Dans la pièce, une trousse de soins



est à votre disposition. Utilisez l'ordinateur, puis placez-vous près de la porte pour entendre un garde en conversation.

## CHECK POINT

Il ne va pas tarder à entrer dans la pièce pour utiliser l'ordinateur ; attendez-le dans un coin et éliminez-le d'un headshot. Sortez prudemment et avisez le premier projecteur qui ratisse le terrain. Un soldat se trouve à côté, sur la passerelle en hauteur, à éliminer d'un coup au snipe lui aussi (2). Avant de passer derrière le grillage, observez le garde sur la passerelle au fond : lorsqu'il s'arrête à gauche, visez-le rapidement à la tête à travers l'entrée du grillage. Vous devez à présent vous frayer un chemin sur le sol bardé de caisses dans la zone grillagée. Des mines sont également présentes par endroits, que vous pouvez repérer en activant vos lunettes thermiques : elles se mettront alors à clignoter. Repérez leur position pour vous frayer un chemin à travers la zone (3). Vous devez également éviter le faisceau

Toutes les nouveautés...  
Et même + !

SUR LE...

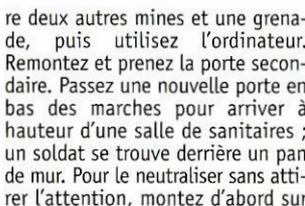
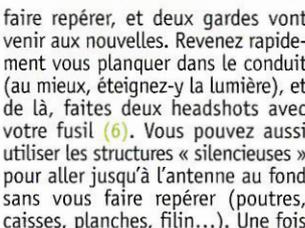
3615



CHEAT

Astuces &amp; Solutions

034 €/min



des projecteurs, sans quoi des gardes vous abattront sans sommation ; restez toujours bien plaqué derrière les caisses, à l'ombre. Après un court passage le long du grillage à gauche, vous finissez par vous planquer derrière un conteneur placé du côté droit (4). Entrez à l'intérieur de celui-ci car des mines se trouvent des deux côtés, en évitant d'être repéré par la lumière du projecteur devant. Le temps est compté : le tout est de rejoindre rapidement le mur du fond (attention aux mines). Une fois atteint, le plus dur est fait. Attendez dans l'ombre si vous avez déclenché l'alerte. Rejoignez ensuite la pièce sur la droite, où vous attend une trousse de soins. Montez sur la poubelle d'à côté, et prenez une impulsion sur le mur, le tout est d'atteindre le passage en hauteur (5).

#### CHECK POINT

Parcourez le conduit et descendez sur le toit. Vous n'allez pas tarder à vous

faire repérer, et deux gardes vont venir aux nouvelles. Revenez rapidement vous planquer dans le conduit (au mieux, éteignez-y la lumière), et de là, faites deux headshots avec votre fusil (6). Vous pouvez aussi utiliser les structures « silencieuses » pour aller jusqu'à l'antenne au fond sans vous faire repérer (poutres, caisses, planches, filin...). Une fois devant la parabole, désactivez-la (7). Une nouvelle alerte est donnée immédiatement après.

#### CHECK POINT

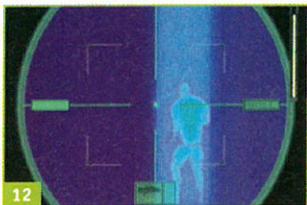
Retournez vous planquer dans votre cachette, et apprêtez-vous à tirer sur les deux ennemis qui vont débarquer tour à tour. L'un d'eux porte une sacoche qui contient une trousse de soins. Montez ensuite la rampe d'escalier et crochetez la porte. Descendez puis allez lentement vers l'ordinateur : une mine murale se trouve en effet à sa droite (8). Une fois encore, désamorcez-la lorsque le voyant est vert. Récupérez enco-

re deux autres mines et une grenade, puis utilisez l'ordinateur. Remontez et prenez la porte secondaire. Passez une nouvelle porte en bas des marches pour arriver à hauteur d'une salle de sanitaires ; un soldat se trouve derrière un pan de mur. Pour le neutraliser sans attirer l'attention, montez d'abord sur les barils et agrippez la poutre horizontale. Cramponnez-vous jusqu'à vous retrouver à son niveau (9) et laissez-vous tomber dessus. Un soldat se trouve à la porte, prudence. Neutralisez-le à votre façon, et cachez immédiatement son corps car un troisième garde ne va pas tarder à arriver. Après son passage, récupérez la trousse de soins et utilisez l'ordinateur. Sortez prudemment des sanitaires et allez à gauche. Le garde se trouve maintenant au-delà de la double porte. Neutralisez-le en douceur, puis entrez dans la pièce qu'il gardait. Arrivez dans le dos de l'agent assis et saisissez-le au collet (10). Après un interrogatoire forcé, assommez-le et récupérez les munitions à volonté. Ressortez dans le couloir pour repérer une ouverture de gaine d'aération. Sautez dedans et parcourez le conduit.

#### CHECK POINT

Allez jusqu'au bout et repérez le tuyau vertical. Escaladez-le puis sautez vers





l'ouverture sur la droite. Marchez silencieusement sur le faux plafond, jusqu'à une nouvelle ouverture. Attention, trois soldats se trouvent à l'étage inférieur. Si vous leur tirez dessus, ils tenteront de vous abattre à travers le toit et la riposte sera difficile. Utilisez donc votre grenade fumigène pour dissiper leur vigilance : lancez-la vers les soldats lorsqu'ils ne sont pas dispersés (11), finissez-les aux balles si besoin, puis descendez. Récupérez une grenade, une trousse et une info dans leur sacoche, puis passez dans la chambre froide.

## CHECK POINT

Un garde va patrouiller dans cette salle, tandis qu'un autre veille plus loin. Cachez-vous dans la fumée et ajustez-les tour à tour avec votre snipe, en recourant aux lunettes thermiques pour les apercevoir facilement (12). Avancez prudemment dans la pièce suivante car une tourelle automatique est planquée dans le coin au fond à gauche : hissez-vous sur le caisson placé devant pour atteindre facilement le boîtier de contrôle et désactiver la tourelle (13). Passez, puis espionnez la ronde des trois gardes dans la pièce suivante à travers le rideau. De là, faites trois headshots successifs, puis récupérez une info et une grenade dans leur sacoche. Méfiance en partant au fond de la pièce, une nouvelle tourelle vous

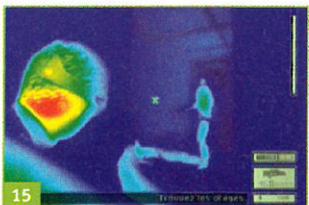
attend derrière les rideaux, ainsi qu'un garde. Commencez par ajuster ce dernier au snipe avant d'entrer. Vous pouvez ensuite passer sans problème en vous suspendant à la poutre horizontale qui traverse la porte en hauteur (14). Allez jusqu'au bout et laissez-vous retomber. Prenez la trousse sur une étagère, désactivez la tourelle, puis passez la porte rideau qui se trouve en face de sa visée. Tournez à gauche deux fois.

## CHECK POINT

Dans la nouvelle salle, trois soldats montent la garde. Comme d'hab, éliminez-en un pour que les autres examinent son corps et ainsi les viser facilement (15). Partez au fond à gauche pour trouver une ouverture au sol et passez dans le conduit.

## CHECK POINT

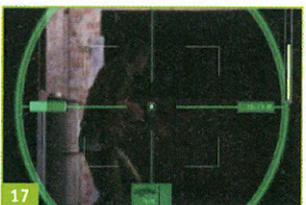
À la sortie, ramassez la trousse de soins. Attirez un garde avec du bruit, puis attendez qu'il monte en haut des marches pour le neutraliser.



Descendez et passez dans le recoin pour accéder au mécanisme d'ouverture du rideau métallique (16).

## CHECK POINT

Au bout du conduit, une ouverture (vous êtes alors dans les étales) : un soldat fait des allées et venues, et un autre veille un peu plus loin. Placez-vous tout au bout du conduit, bien à l'ombre, et éliminez les deux hommes tour à tour, en douceur ou avec le SC-20K (balles, électrocuteur, caméra de diversion, etc.). Ramassez les torches éclairantes près des étagères, puis passez dans le couloir (si vous n'avez éliminé qu'un soldat, le second est alors dans l'étable d'à côté). Tâchez de détruire un maximum de lampes pour progresser à l'abri. Dans l'étable suivante, placez-vous à l'ombre et attendez que le troisième garde des lieux se place sur le pas de la porte pour le tirer en headshot, ou attirez-le en tirant un coup de feu (17). Récupérez de nouvelles torches dans divers enclos. Attention, dans l'enclos au fond à droite se trouve une tourelle. Tâchez de rejoindre le couloir suivant sans vous faire shooter. La désactiver permettra néanmoins de récupérer des munitions sur les barils à côté de la porte. Dans le couloir, tirez sur les ampoules, récupérez la trousse, puis observez l'étable suivante : deux soldats





discutent de l'autre côté. Visez l'un d'eux à la tête, puis partez en retrait le temps que l'autre arrive et ajustez-le à son tour. Prudence, deux tourelles mitrailleuses se trouvent encore dans l'enclos au fond à gauche. Passez dans le premier enclos à gauche et montez sur la bordure au fond ; vous arriverez ainsi dans le dos des tourelles et pourrez les désactiver sans dommages (18). Dans le passage suivant, une nouvelle tourelle est présente dans l'enclos au fond à gauche. Passez rapidement à travers le rideau dans le couloir qui suit, puis approchez du second rideau.

## CHECK POINT

Deux gardes ne vont pas tarder à arriver. Coupez les lumières et attirez-les dans l'ombre pour les shooter, au besoin en vous planquant dans les niches murales, ou encore posez une mine murale en prévision de leur arrivée. Une fois le champ libre, passez le rideau suivant et entrez dans l'étable à droite. Avancez tout droit jusqu'aux deux tourelles et désactivez-les (19). Récupérez la trousse de soins, puis passez à droite pour rencontrer les dignitaires chinois.

## CHECK POINT

La fin de la mission s'annonce chaude. Les ennemis débarquent en force



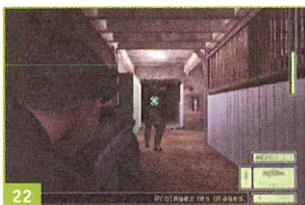
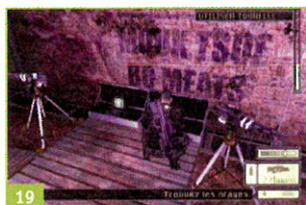
maintenant, et votre tâche consiste à protéger les dignitaires chinois, mais aussi les soldats retenus en otages qui se trouvent de l'autre côté (20) : aucun ennemi ne doit parvenir à les tuer. Ainsi, restez à proximité des salles des otages et tirez sur tous les ennemis armés (21). Vous pouvez aussi placer des mines à des endroits stratégiques avant qu'ils n'arrivent, pour un maximum d'efficacité. Cette tâche accomplie, deux soldats vont arriver pour tenter de lancer, chacun leur tour, des grenades dans les salles des otages (on annonce alors « Colonel Bargat au rapport »). Tirez au plus vite sur ces deux hommes dès qu'ils pénètrent dans l'étable, ou allez franchement vers eux et assommez-les d'un coup de coude ; ils n'ont que les grenades à lancer et ne tenteront même pas de s'interposer (22). À présent, il reste un seul ennemi à abattre, Grinko, qui vous attend à l'entrée de la pièce. Plaquez-vous contre le mur d'un enclos sur la



gauche et espionnez son manège dans le couloir. Attendez qu'il se place sous l'arche de droite et tirez-lui une balle en pleine tête avec le snipe (23). Mission accomplie !

## AMBASSADE DE CHINE (suite)

Entrez dans le restaurant, de préférence par la porte arrière qui ouvre sur la cuisine. Tâchez de ne pas alerter le cuisinier, deux gardes se trouvent dans la salle de restaurant. Le tout est d'atteindre une échelle placée dans le coin au fond à droite de la cuisine, qui vous mène à une autre échelle (1). Passez vers le bâtiment en face à l'aide des planches. Un garde ne va pas tarder à arriver avec une lampe torche : abattez-le. Passez sur le balcon et escaladez le tuyau, de façon à saisir le filin. Vous restez suspendu à la corniche : faites quelques tractions jusqu'à apercevoir des fenêtres éclairées (2). N'attirez pas l'attention de la personne dans



la pièce et allez vers la gauche. Laissez-vous retomber et cramponnez le tuyau vertical jusqu'à l'ouverture. Là, passez la trappe au sol.

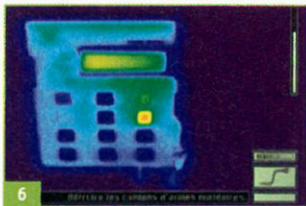
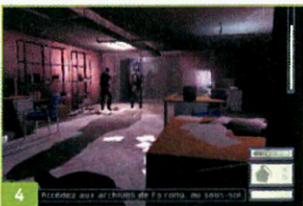
## CHECK POINT

Écoutez attentivement les instructions qu'on vous délivre alors : certains numéros de digicodes peuvent être trouvés par « décodage thermique ». Pour le moment, allez dans le cagibi pour ramasser la trousse de soins, puis passez la brèche. Plaquez-vous debout contre le mur percé et progressez jusqu'au bout (3). Cramponnez-vous au tuyau suivant et descendez, puis plaquez-vous à nouveau contre le mur. Lorsque vous approchez de la salle suivante, l'alerte est donnée immédiatement. Il s'agit d'éliminer tous les soldats avant qu'ils ne détruisent la totalité des données de la pièce du fond. Leurs armes sont redoutables, mieux vaut choisir une méthode expéditive : les grenades. Attendez dans l'ombre qu'ils se dirigent vers la porte, et tirez une grenade, puis une autre si vous n'êtes pas sûr de tous les atteindre (4). Une fois le champ libre, allez utiliser l'ordinateur contenant les archives de

Feirong. Passez la porte, puis entrez dans le cagibi à droite pour récupérer deux trousse et ressortez.

## CHECK POINT

Passez la porte suivante et montez précautionneusement les escaliers. Tuez le garde en headshot, puis redescendez et attendez l'arrivée du second garde pour le viser lui aussi. Montez jusqu'à la porte et détruisez la caméra placée sur le mur à gauche (5). Prenez le couloir à droite et passez la première porte. Récupérez la trousse de soins dans le dortoir occupé (attention au verre pilé sur le sol), et avancez vers la porte de la pièce suivante. Utilisez votre caméra optique : derrière, des gardes investissent le couloir et ouvrent la double porte. Dès qu'ils sont passés, sortez rapidement et examinez le digicode à l'aide de vos lunettes thermiques : les touches qui viennent d'être utilisées y apparaissent en surbrillance ; la touche qui brille le moins a donc été actionnée en premier, et ainsi de suite (6). Le code à trouver est le 1436. Ouvrez la porte et restez à l'entrée pour ne pas vous faire repérer ; un garde et une tourelle se trouvent en effet juste



derrière le pan de porte de droite. Pour neutraliser le garde, tirez une caméra de diversion sur le mur du fond, puis attirez-le avec du bruit et envoyez-lui le gaz (7). S'il n'est pas mort, tirez-le comme un lapin, et éliminez ainsi un second soldat qui ne manquera pas de débouler. (À noter que toutes ces étapes sont supprimées si vous tapez directement 1436 sur la double porte sans passer par l'étape dortoir.) Surveillez maintenant la tourelle derrière le pan de porte, et passez derrière elle pour la désactiver. Toujours derrière elle, détruisez sans scrupules les vases Ming sur l'étagère murale avec votre arme. Montez dessus, puis hissez-vous vers la brèche (8). Une fois derrière la nouvelle tourelle, désactivez astucieusement l'option « couper identification » car des gardes vont arriver... Elle fera ainsi tout le travail à votre place. Toujours au niveau de la brèche, sautez en hauteur sur le tuyau longeant la tringle porte-drapeau. Faites quelques tractions ; des gardes vont arriver. Tâchez de vous planquer dans le noir pour les observer à distance. En principe, le colonel qui porte le béret rouge va faire un tour

LE COUP DE FIL

QUI SAUVE !

0 892 705 222

les meilleures  
ASTUCES & SOLUTIONS pour JEUX VIDÉO

0,34 €/min



dans la salle (ne le tuez pas !), tandis que son associé reste à la porte. Tirez sur celui-ci au loin sans alerter le colonel, et allez discrètement vers la porte, toujours grâce au tuyau. Tâchez d'avoir éliminé un maximum de sources d'éclairage (spots, etc.) et attendez patiemment dans l'ombre, jusqu'à ce que le colonel revienne et constate les dégâts. Une autre possibilité, si le colonel est en poste fixe devant la porte, consiste à utiliser le tuyau, puis à se laisser retomber en silence dans son dos (9) (pour rappel, pour atterrir sans bruit, il suffit d'appuyer sur B avant de tomber). Lorsque vous aurez réussi à saisir le colonel par derrière, amenez-le vers le scanner rétinien. Dans la pièce ainsi ouverte, utilisez l'ordinateur, puis ouvrez la fenêtre pour sortir (10).

## CHECK POINT

Dans le jardin à côté de la cour où vous atterrissez, se trouvent deux gardes et un chien. Vous pouvez vous contenter de tirer en headshot sur celui qui patrouille sur le pont. Tâchez de ne pas avoir attiré l'attention des autres et longez le mur sur la droite jusqu'à atteindre une grille (11). Ouvrez celle qui suit avec prudence : un garde surveille un bâtiment avec une caméra. Faites un tir groupé : alignez successivement le soldat, la caméra et le projecteur



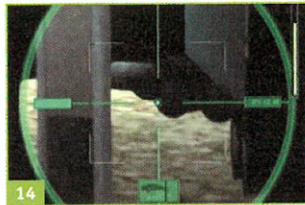
avec votre fusil, puis entrez dans le bâtiment.

## CHECK POINT

Récoutez la trousse, puis passez dans l'entrepôt. Un garde se dirige alors vers un digicode au fond à gauche. Suivez-le discrètement mais efficacement, en progressant à travers les étagères (12). Une fois devant le code, passez en vision thermique pour définir la série de 4 touches qui viennent d'être utilisées : il s'agit du 9753.

## CHECK POINT

Dans la pièce suivante, tirez dans la tête du soldat puis éteignez la lumière. Attendez qu'un garde se manifeste, puis un suivant, pour les aligner tour à tour dans le noir. Récupérez les munitions et la trousse, et passez sur le pas de la porte pour shooter la caméra de surveillance (13). Repérez la passerelle en hauteur, accessible en escaladant les divers cartons et étagères.



Traversez-la pour voir une séquence se lancer. Vous n'avez pas beaucoup de temps. Empressez-vous de descendre les escaliers et d'atteindre les deux camions avant qu'ils ne repartent. Pour cela, placez-vous devant la fenêtre du fond et mettez les camions en joue une fois qu'ils ont passé la barrière. Tirez sans attendre sur leurs réservoirs respectifs, maintenant visibles, pour faire exploser le chargement (14). Revenez sur vos pas et passez la trappe au sol.

## CHECK POINT

Dans le souterrain, visez la tête du premier garde qui patrouille. Avancez prudemment et restez dans les zones d'ombre pour laisser le soldat suivant venir. Il ne va pas tarder à être rappelé (Feirong ayant tenté de se suicider) et repartir en courant : suivez-le sans trop vous en approcher (à noter une trousse sur le mur) et passez la porte. Observez-le de loin et allez vers la porte coulissante dès qu'il l'a franchie (15). Utilisez le digicode et passez en vision thermique pour deviner le code : 1456. Passez et appelez l'ascenseur, pour monter à l'étage. Même topo : laissez passer le soldat et filez vers le digicode pour obtenir le bon code, le 1834 cette fois. Passez la porte : vous reconnaissez certainement les lieux, c'est par là que vous avez





pénétré dans le bâtiment au début du niveau. Prenez à droite pour atteindre une nouvelle porte, dont le code d'accès est le 7921.

### CHECK POINT

Vous trouvez finalement Feirong assis à son bureau, en plein délire paranoïaque et suicidaire. Ne cédez pas à sa demande, même s'il va tirer quelques balles dans votre direction. Attendez qu'il s'arrête pour reprendre un coup de bouteille et passez derrière lui pour le saisir. Place à l'interrogatoire forcé maintenant. Lorsqu'il aura craché tout ce qu'il sait, amenez-le vers l'ordinateur et forcez-le à l'utiliser (A maintenu appuyé et direction Bas avec la croix directionnelle pour sélectionner l'option) (16). Votre tâche accomplie, ressortez du bureau : diverses explosions vont avoir lieu. Suivez le chemin en évitant le feu et passez la porte. Dans le couloir, pas d'autre choix que de passer rapidement à travers les flammes du rideau en roulé-boulé (Avant + B). Montez ensuite sur le muret pour avoir accès à une issue (17). Descendez les escaliers et placez-vous accroupi face à la fenêtre, de façon à l'ouvrir et sortir. Ne reste qu'à rejoindre l'hélicoptère pour conclure la mission.

## PALAIS PRÉSIDENTIEL

Petite séance d'escalade pour commencer. Au départ, prenez une impulsion sur le mur de gauche pour atteindre la corniche. Laissez-vous retomber de l'autre côté, et descendez progressivement. Montez sur le talus suivant et repérez le tuyau. Prenez une impulsion sur le coin du mur à gauche du tuyau pour l'agripper. Montez au niveau du promontoire à droite (sans vous hisser jusqu'en haut du tuyau) et sautez vers lui. Agrippez le tube horizontal puis déportez-vous jusqu'au promontoire suivant (1). Saisissez le nouveau tuyau, jusqu'à vous trouver au niveau de la mince corniche murale : laissez-vous tomber pour l'agripper. Arrivé au bout, sautez encore vers le promontoire à droite. De là, sautez avec de l'élan vers le promontoire suivant, puis répétez l'opération jusqu'au talus terreux. Laissez-vous tomber pour vous suspendre à sa bordure, et déplacez-vous vers la droite, puis remontez dessus. Allez maintenant vers le tuyau.

### CHECK POINT

Escaladez-le et avisez les événements avant de vous hisser au plus haut. Des gardes surveillent la zone, accompagnés de chiens, et un projecteur ratisse le terrain. Attendez que les gardes s'éloignent avant de vous placer en suspension sur la bordure du muret. Isolez-vous dans le coin à droite. Alignez un premier garde, celui tout à gauche, puis remettez-vous en suspension le temps que les événements se dissipent. Remontez lorsque vous êtes à bonne portée d'un second garde et procédez de même. Éliminez leurs chiens respectifs d'un tir en pleine



tête (2). N'oubliez pas non plus le garde posté en haut de la tour du projecteur. Un dernier garde patrouille derrière les fourrés au fond. Passez dans les zones d'ombre (au besoin, tirez sur quelques lampes) et longez la grille à droite jusqu'à atteindre les fourrés. Éliminez le garde : sa sacoche contient un code secret, le 2126. Faites le tour des buissons en restant dans la portion centrale jusqu'à atteindre une fontaine. Un garde patrouille derrière : éteignez les lampadaires et visiez-le à la tête. Passez la grille en entrant le code récemment trouvé, puis descendez les marches à gauche. Placez-vous devant le grillage et ouvrez-le pour entrer dans le bâtiment (3).

### CHECK POINT

Prenez la trousse de soins et montez à l'étage pour en dénicher une autre. Entrez dans la salle de musée et repérez les lasers qui traversent la pièce à l'aide de vos lunettes de vision nocturne. Pour les éviter, hissez-vous sur les vitrines et passez dessus (4). Pour la seconde vitrine,





prenez une impulsion à partir du banc, et procédez ainsi de suite. Des gardes risquent à ce moment-là de faire une ronde dans la salle. Éliminez-les, puis déverrouillez la double porte du fond pour récolter un crochet explosif. Revenez dans la grande salle et déverrouillez la double porte sur le côté. Montez les escaliers : en haut, de nouveaux lasers barrent le chemin. Montez sur la rambarde pour les éviter (5) et allez ouvrir la porte.

## CHECK POINT

Restez sur le pas de la porte et alignez le garde circulant sur la passerelle du haut. Visez-le à la tête, ce qui ne manquera pas de faire venir deux soldats russes. Revenez vite dans le couloir, le temps qu'ils inspectent les lieux. Shootez ensuite le second garde, puis les deux autres « russkofs » (6). Récupérez le code secret qui se trouve dans la sacoche de l'un des gardes : il s'agit du 70021, à taper sur le digicode de la porte à l'étage.

## CHECK POINT

Dans la pièce suivante, des gardes patrouillent. Descendez les escaliers pour trouver une trousse de soins. Espionnez ensuite la ronde des gardes : les deux soldats du centre ont des trajectoires parallèles, tandis que ceux placés sur le côté font des allées et venues dans leur couloir.



Il s'agit de passer, au bon moment, dans le dos des 4 en même temps, et de suivre le passage principal avec les vitrines (7). Prenez le couloir qui se trouve sur la gauche, et placez-vous tout au fond à l'ombre pour ne pas être vu (attention à la caméra de surveillance). Attendez que les gardes repassent devant le couloir et déverrouillez la porte.

## CHECK POINT

Allumez vos lunettes de vision nocturne et avisez les lasers traversant l'allée. Passez accroupi lorsque ceux du bas sont désactivés (8). Pour les lasers suivants, sautez lorsque les deux du centre disparaissent. Le garde présent dans la pièce ne va pas tarder à allumer la lumière. Cachez-vous derrière les étagères et neutralisez-le. Utilisez ensuite l'ordinateur pour transmettre les données à Lambert. Récupérez la trousse de soins dans la salle suivante, puis revenez sur vos pas, jusqu'au couloir à la caméra. Espionnez encore les allées et venues des gardes ; lorsqu'ils repartent vers la droite, passez à l'abri de la caméra et prenez à gauche. Dirigez-vous vers la double porte et attendez à l'ombre qu'un garde vienne l'ouvrir. Profitez-en pour passer dans son dos et entrer dans la pièce. Allez maintenant ouvrir la porte au fond à gauche.

## CHECK POINT

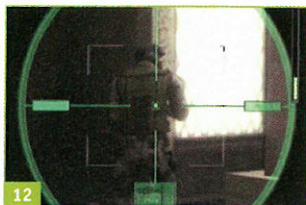


La double porte suivante est dotée d'un digicode : tapez le code appris dernièrement par un mémo, le 66768. Derrière, des gardes veillent. Récupérez la trousse et les munitions. Pour procéder avec un maximum de discrétion, efforcez-vous de tirer sur un maximum de lampes. Pour ma part, j'ai éteint la première lampe du couloir et me suis contentée de faire des headshots en restant sur le pas de la porte, et en revenant me cacher derrière après chaque exécution, et ainsi de suite. Une fois le champ libre, entrez dans l'ascenseur et descendez (9).

## CHECK POINT

Vous arrivez dans la bibliothèque proprement dite, où des gardes vous réservent un accueil corsé. Vous pouvez éviter un combat fastidieux en prenant immédiatement le petit passage situé à gauche des escaliers. Descendez au sous-sol pour rencontrer Nicoladze. Saisissez-le au collet, puis interrogez-le et amenez-le vers le scanner rétinien (sélectionnez la commande « utiliser coffre » avec la croix directionnelle) (10). À ce moment-là, des soldats ennemis arrivent et vous tiennent en joue. Obtempérez et ne faites pas le moindre geste... Le temps peut paraître long mais ne bougez surtout pas ; vous pouvez toujours sélectionner votre fusil





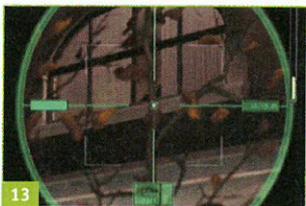
d'assaut (sans l'utiliser) pour gagner du temps. Nicoladze va finir par s'éloigner.

## CHECK POINT

Lambert prévoit alors une panne de courant : allumez vos Lunettes nocturnes et apprêtez-vous à assommer rapidement le soldat le plus proche qui vous tient en joue (en passant derrière lui) dès que le sous-sol sera plongé dans le noir. Planquez-vous immédiatement derrière les caisses, et soyez prêt à éliminer le soldat qui va arriver à proximité : tirez en rafale dessus (11). Restez planqué à gauche derrière les caisses et levez-vous pour aviser prudemment l'horizon. Un soldat se trouve dans l'axe, planqué derrière un pilier : vous pouvez le viser à la tête, de votre position. Légèrement vers la gauche, encore plus au fond, se trouve un autre soldat, que vous pouvez abattre encore d'ici. Attention, un dernier garde se trouve caché derrière le pilier face au scanner rétinien : ne l'oubliez pas en partant. Remontez vers la bibliothèque et prenez le passage à gauche.

## CHECK POINT

Visez la tête du garde qui patrouille sur la gauche, puis faites de même avec celui qui va arriver sur la droite (12). Un tuyau se trouve sur votre gauche, que vous pouvez escalader pour atteindre le balcon où patrouille un troisième garde. Tirez d'abord dans l'ampoule la plus proche, puis montez sur le balcon et attendez, tapi dans l'ombre, que le



garde arrive pour l'éliminer. Longez le passage jusqu'à la porte, à déverrouiller avec le crochet.

## CHECK POINT

Dans le couloir suivant, tirez sur les lampes pour opérer discrètement, puis récupérez les munitions sur la bordure. Placez-vous au niveau de la dernière ouverture en arcade qui donne sur la cour. De là, mettez en joue la fenêtre sur la droite, avec les rideaux qui bougent. L'important est de tuer Nicoladze d'un coup, et donc de viser ne serait-ce qu'un bout de tête pour faire un headshot réussi (13). Cette tâche accomplie, cachez-vous au fond du couloir pour être prêt à viser le soldat qui va débarquer. Passez à votre tour sa porte d'origine, sur le côté de la couloir.

## CHECK POINT

Descendez les escaliers et avisez les lieux. Deux soldats vont venir inspecter la salle à manger, puis la cuisine, tandis qu'un troisième garde va arriver par l'escalier. Laissez-les faire leur inspection, en restant un moment dans le coin sombre entre la cuisine et la salle à manger (14). Lorsque deux d'entre eux seront



remontés par l'escalier, attendez qu'ils aient bien franchi la porte, puis tirez dans la tête du soldat restant à l'entrée de la salle à manger (sa sacoche contient une trousse). Dans la salle, passez sur la gauche jusqu'à monter sur une armoire. De là, sautez vers le balcon à droite (15). Passez la porte sans descendre les escaliers. Longez silencieusement le balcon sur la gauche, jusqu'à vous retrouver derrière les soldats en contrebas, prêts à faire feu. Montez sur la rambarde et accroupissez-vous (16). Laissez-vous retomber dans leur dos, en silence puisque vous êtes accroupi... Atteignez ainsi la double porte dans l'ombre. Ne reste plus à notre héros qu'à fuir pour conclure cette aventure rocambolesque. Enfin un peu de repos pour notre ami Sam... Quoique, il ne faut pas parler trop vite, n'est-ce pas Lambert ?

Tu cherches  
la solution  
de ton jeu ?

3615 CHEAT  
Astuces & Solutions

# THE GETAWAY

La solution complète !  
Et tous les cheat codes !

SUR LE...

3615



CHEAT

Astuces & Solutions

POUR VOS JEUX VIDÉO, DES CENTAINES DE TITRES  
ANCIENS ET RÉCENTS ARCHIVÉS