

Joypad

N° 122 septembre 2002

DEUS EX

THE CONSPIRACY (PS2)

La solution de « A à Ex »

Les conseils de jeu

Toutes les fins

SKYROCK

PREMIER SUR LE RAP

www.skyrock.com



Supplément gratuit à Joypad 122. Ne peut être vendu séparément.

DEUS EX : THE CONSPIRACY

Dans un univers futuriste où règnent le chaos et la désolation, la fin du drame justifie les moyens : l'agent anti-terroriste et néanmoins nano-modifié JC Denton, c'est-à-dire vous, va devoir faire usage de ses talents pour laisser un espoir de survie à l'humanité entière. Reste à ne pas vous égarer en route dans les décors vastes et torturés de Deus Ex, et réussir à remplir la totalité des objectifs fixés. Je vous ai donc concocté une soluce digne de ce nom, histoire de ne pas perdre une miette de cette aventure. Le tout sans vomir une seule fois. La classe.

Sommaire

SOLUCE DEUS EX

NEW YORK

- LIBERTY ISLAND
- BATTERY PARK
- HELL'S KITCHEN
- BROOKLYN BRIDGE STATION
- HELL'S KITCHEN / Q.G. DU NSF

BASE MJ12

HONG-KONG

- HÉLIBASE
- MARCHÉ DE HONG-KONG

NEW YORK

- HELL'S KITCHEN
- ENTREPÔTS
- CARGO PCS
- CIMETIÈRE

P6

P6

P8

P9

P11

P13

P13

P14

P14

P15

P16

P16

P17

P17

P18

PARIS

- DENFERT-ROCHEREAU
- LES CATACOMBES
- LOI MARTIALE
- CHÂTEAU DUCLARE
- LA CATHÉDRALE DES TEMPLIERS
- MAISON D'EVERETT

VANDENBERG : BASE AIR FORCE

CALIFORNIE : STATION ESSENCE

CÔTE NEW WEST : STATION SOUS-MARINE

MISSILE SILO

NEVADA : AREA 51

- Bunker
- Les 3 fins

P18

P18

P19

P19

P20

P20

P21

P22

P24

P25

P26

P27

P28

P30

QUELQUES CONSEILS

Notre soluce :

• Il y a mille et une manières d'aborder un jeu aussi complexe que Deus Ex. Toutes les actions ou missions figurant dans notre soluce ne sont pas obligatoires, loin de là. Elles vous permettront cependant d'obtenir des mots de passe, des nanos, des codes d'accès, ou encore des points de compétence qui faciliteront votre progression par la suite.

Note : Dans notre solution, les objectifs atteints sont affichés en gras.

S'entraîner avant d'attaquer :

• Passer par la session d'entraînement est vital si vous vous essayez à Deus Ex pour la première fois. Vous apprendrez des actions courantes, comme décoder des digicodes, déverrouiller des portes, déminer ou poser des grenades, etc. Une étape indispensable pour saisir tous les automatismes du jeu (1).



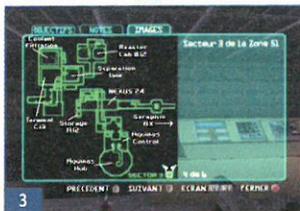
À récupérer, à inspecter :

• Les objets à ramasser sont très nombreux dans le jeu, présents à vue ou bien cachés dans des caisses, des placards, ou encore récupérés sur les cadavres. Impossible bien sûr de tous les répertorier ici (nous parlerons des plus importants le cas échéant), mais n'hésitez surtout pas à fouiller chaque recoin, inspecter minutieusement le sol, les dessous de table, de lit, derrière les caisses, les cartons, et même les plafonds pour trouver des trappes, voire soulever des corps pour trouver par exemple des infocubes... (2)



Progression :

• Les objectifs fixés ou les cartes peuvent être consultés avec Select à tout moment (3). Il existe bien



souvent plusieurs cheminements possibles dans l'aventure, suivant votre intérêt pour les objectifs secondaires ou la récupération d'objets, et votre type d'approche. On compte aussi quelques « missions » parallèles qui n'apparaîtront pas dans votre liste d'objectifs. Prenez également l'habitude de discuter très souvent avec les divers personnages en chemin : vous obtiendrez souvent des infos, de nouveaux objectifs, des deals, des renseignements sur une mission, etc. Toutes les interactions ne rapportent pas forcément quelque chose, mais ça permet d'enrichir grandement le jeu (4).



Les passages secrets :

• Le jeu en regorge. Quasiment chaque grille ou gaine d'aération peut être déverrouillée, menant à un passage secret, un raccourci, qui vous mettra éventuellement à l'abri dans certains cas. N'hésitez pas à tester chacun d'eux pour évaluer ses avantages par rapport au chemin principal (5). La soluce ne les mentionne pas





tous et prônera parfois des chemins plus directs, mais libre à vous de choisir la progression qui vous convient le mieux, les voies d'accès étant multiples. Parfois, emprunter un de ces passages vous rapportera même des points de compétence et des objets.

Les interactions :

• Face à certaines portes verrouillées ou digicodes, n'ayez pas recours systématiquement aux passe-partout et aux décodeurs. Tâchez de fouiller soigneusement les environs : vous trouverez bien souvent un nano ou un code d'accès (sur infocube) en rapport, qui vous permettra de progresser en économisant ainsi les quelques objets de votre inventaire. À noter que certaines portes peuvent être détruites avec une roquette ou une GLO (6).



Face aux ennemis :

• Il existe des dizaines de moyens de déjouer la surveillance ou la menace ennemie, de la plus bourrine à la plus discrète, la plus pacifique, en esquivant, en attaquant de dos ou de surplomb grâce aux différents éléments en hauteur (7).



Le « head shot » devra devenir votre technique de prédilection contre l'ennemi (8), permettant de limiter l'usage de balles, grâce à un tir bien placé. Indispensable si vous possédez une arme à lunette de visée. Tirer sur des barils explosifs à distance permettra bien souvent d'éliminer



les ennemis de façon radicale ; vous remarquerez à ce sujet que les bidons sont généralement placés à des endroits stratégiques... Les caisses de TNT, elles, peuvent être lancées de haut sur l'ennemi, pour des dégâts majeurs.

Les robots vigiles du jeu sont relativement faciles à esquiver (économie de munitions), même à proximité, à condition de passer dans leur dos et de rester discret. Les grenades GIE permettront de neutraliser leur système de surveillance, si besoin.

Armes et modifications :

• Les munitions seront nombreuses tout au long du jeu, mais même si vous n'êtes pas un tireur de fête foraine, sachez les économiser et en garder certaines pour les grandes occasions, notamment l'armement lourd avec usage de roquettes.

Vous pouvez gagner en précision, rapidité, etc., en customisant chacune de vos armes selon votre choix grâce aux Accessoires des armes (chargeur, précision, lunette...), disponibles pendant l'aventure (9).



Le piratage informatique :

• Vous pourrez prendre le contrôle de nombreux terminaux de sécurité tout au long de l'aventure, soit en les piratant directement avec (auquel cas se déclenchera un décompte), soit en utilisant un login et mot de

passé que vous avez trouvés auparavant (sur un infocube, en principe ; parfois en discutant avec certaines personnes). Le plus souvent, il s'agira de désactiver des caméras, de commander l'ouverture d'une issue, ou encore d'indiquer aux mitrailleuses associées d'attaquer les ennemis (que vous pouvez éventuellement apercevoir dans le champ de la caméra) (10). Par moments,



lorsque vous vous connecterez à un terminal, les options spéciales apparaîtront en premier, mais vous pourrez accéder au sous-menu « Sécurité » en faisant (s'il est disponible, et revenir ainsi aux options basiques (caméras et portes) (11).



Si le décompte de piratage lancé arrivait à son terme, vous seriez repéré et perdriez tous vos points d'énergie bio-électrique à l'occasion. À noter qu'il faut compter une soixantaine de secondes pour qu'un terminal déjà piraté soit réinitialisé. Dans notre soluce, nous avons parfois simplifié la procédure avec l'expression « piratez le terminal » ; cela suppose bien entendu que vous ferez le maximum pour assurer votre sécurité dans le secteur : désactiver toutes les caméras (ou désigner l'ennemi comme cible) et ouvrir les éventuelles portes.



Récupérer des crédits :

- L'argent vous permettra d'acheter des armes, d'entrer dans des lieux privés, de marchander une information... Vous pouvez encore une fois pirater des distributeurs de crédits pour en récupérer



(12), si possible en trouvant un numéro de compte auparavant (sur des infocubes le plus souvent) ; faites alors Connexion (⊗) pour accéder aux données et retirer de l'argent.

Rendre service à certaines personnes vous permettra aussi de récupérer de nouveaux crédits.



Soins et entretien :

- Les robots-med remettent votre santé au maximum ; la valeur des trousse de soins, elle, dépend de votre niveau en Médecine (compétence). Il existe des alternatives comme les fontaines d'eau potable, les sodas, les tablettes de chocolat, etc., mais les points de vie gagnés sont plutôt dérisoires.

Les robots-mec vous permettent de regagner l'intégralité de votre énergie bio-électrique, qui fait fonctionner vos nano-modifications ; les biocell vous en rendent seulement une partie. Dès que vous repérez ce type de robots dans un secteur que vous visitez, n'hésitez pas à revenir souvent vers eux en cas de santé défaillante : leur utilisation est infinie.

Nano-modifications :

- Chaque Modifico-prisme trouvé dans le jeu vous permet d'activer la modification de votre choix parmi deux options. Par exemple, pour les voies respiratoires, vous devrez choisir entre la Résistance environnementale ou le Poumon amphibien, le premier permettant de mieux résister à la radioactivité et le second à l'apnée. À vous de choisir, sachant que les zones contaminées seront plutôt courantes dans le jeu... Ces nano-modifications évoluent avec les prismes. Bien souvent, ces derniers sont cachés dans des caissons ou des armoires fermées à clé ou à digicode. Bref, une denrée rare, qui vaut parfois le sacrifice de quelques passes et décodeurs (13).

Des compétences à équilibrer :

- Avant de commencer votre aventure, vous devez distribuer 5 000 points de compétence au choix parmi un total de 11 catégories



(14). Si toutes les compétences s'annoncent utiles au cours du jeu, certaines le seront plus que d'autres. Tout dépend de votre technique d'approche. Il n'est pas nécessaire par exemple de rajouter des niveaux à l'usage de l'arme blanche si votre tactique principale consiste à bourriner souvent avec les armes à feu ou à utiliser le snipe. En revanche, certaines compétences reviendront tout au long du jeu, comme le « décrochetage », l'informatique, la médecine... Sachez que, contrairement aux nano-modifications, vous pourrez revenir sur votre décision en cas d'erreur de distribution, en déclassant certaines de vos compétences (avec ⊕) pour récupérer des points.

Vous gagnez des points de compétence dans le jeu lorsque vous remplissez un objectif, principal ou secondaire, ou encore lorsque vous explorez une zone plus ou moins secrète. Cependant, même en réussissant toutes les missions de l'aventure, vous ne glanerez pas suffisamment de points pour remplir les 11 compétences au niveau Expert. Vous devrez donc faire des choix. Atteindre le niveau 3 pour l'ensemble des compétences représente déjà un acquis qui vous met vraiment en sécurité. Généralement, vous verrez les avantages en pratique, à vous de trancher...

Des sauvegardes infinies :

- S'il y a bien une chose que vous ne devez pas économiser, ce sont les sauvegardes. Avant chaque action de talent, chaque étape difficile, avant d'ouvrir une porte, un coffre, une armoire, d'utiliser un passe-partout ou un décodeur, faites une sauvegarde rapide, qui vous permettra de savoir si l'action en vaut ou non la chandelle.



DEUS EX

THE CONSPIRACY



NEW YORK

LIBERTY ISLAND

Vous devez rejoindre votre frère, Paul Denton, sur la jetée. Il vous informe de votre rôle et vous propose de choisir parmi trois armes (1). Sachant que vous pourrez trouver le fusil à lunette et l'arbalète de poing sur des corps ennemis d'ici peu, le PEG se révèle le plus intéressant pour l'instant ; il sera aussi une arme très utile tout au long du jeu. Pour le moment, récupérez divers objets,



dont un pied-de-biche qui vous permet de casser les diverses caisses des environs ; plongez par exemple dans l'eau par les escaliers pour trouver d'autres items (2).



Arrivé dans le parc, allez tout droit pour identifier le Q.G. de l'Unatco. Fouillez l'enclos près de l'héliport pour récupérer de nouveaux objets. Piratez également le digicode de la porte à l'aide d'un décodeur (3) (ou récupérez le code auprès d'un soldat) et entrez dans le cabanon. Récupérez les fléchettes et la trousse de soins,



puis repérez l'infocube sous la table (4). Vous y lisez un login et un mot de passe, qui vous permettent d'utiliser dès maintenant le terminal. Celui-ci contrôle 3 caméras placées

dans les environs (sélectionnez-les l'une après l'autre pour vous entraîner à les utiliser ou les désactiver ; il y aura en effet de multiples terminaux de ce genre à pirater dans le jeu) et permet d'ouvrir la trappe placée en face du cabanon ; dans le sous-sol, vous dénicher une GIE. Ressortez et faites le tour du cabanon pour trouver de nouveaux items cachés.

Passer à présent dans le secteur de la statue. Les terroristes du NSF sont là, attention. À votre arrivée, repérez l'affichette « Unatco Medlab » sur un empilement de caisses à droite (5) : déverrouillez-la pour trouver



un robot-med qui vous permettra de refaire le plein de santé lorsque vous le désirerez. Neutralisez les différents ennemis du secteur (si possible avec des armes de contact pour économiser les munitions) et progressez furtivement, sans oublier de les fouiller une fois au sol pour récupérer de l'armement (6). Suivez le



chemin au nord pour atteindre un passage menant aux docks. Descendez en premier lieu dans le bunker. Récupérez les divers objets disponibles, puis approchez-vous du générateur défectueux et piratez-le avec un décodeur (7). Au-delà, vous trouvez des items, dont deux utiles. Accessoires des armes (chargeur et



précision). Ressortez et continuez vers les docks situés au nord. Allez trouver Harley Filben dans l'abri pour remplir le premier objectif secondaire (8). Gagnez sa confian-



ce pour récupérer le nano qui permettra de déverrouiller la base. Récupérez les objets et repérez une ouverture permettant d'accéder à la cale d'un bateau : elle contient un fusil à canon scié et de nouveaux Accessoires des armes. Revenez maintenant sur vos pas et passez entre les caisses empilées à l'ouest. Vous vous retrouvez alors à proximité de votre zone d'entrée dans le parc. Méfiez-vous du robot qui patrouille (à éliminer au PEG si vous l'avez, ou bien à désactiver aux grenades GIE). Inspectez les caisses alentour pour trouver un nouvel infocube présentant un login et un mot de passe. Utilisez-les dès à présent sur le terminal informatique placé à gauche des portes du complexe, sous la caméra de surveillance (9). Désactivez ainsi les caméras du

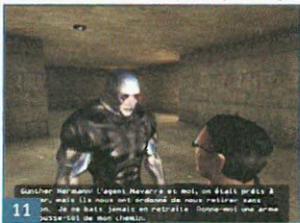


secteur et ouvrez les portes pour entrer dans la statue.

À l'intérieur du complexe, neutralisez les gardes avant qu'ils ne donnent l'alarme, puis piratez le système bancaire pour obtenir des crédits. Ramassez tous les items de la salle, et repérez la gaine d'aération derrière un pilier, dans laquelle vous pouvez entrer (10). Inspectez la salle du



fond, puis passez la porte en face de la grande échelle et déverrouillez la suivante. Neutralisez les ennemis et piratez le terminal pour libérer la porte. Dans la cellule, vous trouvez Gunther Hermann et remplissez ainsi l'objectif secondaire (11). Confiez-lui une arme pour qu'il déga-

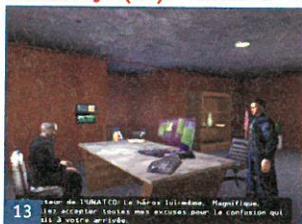


ge les lieux, puis revenez dans l'entrée et montez à l'étage. Empruntez les escaliers successifs, en vous méfiant des gardes, jusqu'à trouver une échelle qui vous mène au chef des NSF (12). Une fois celui-ci livré aux mains de vos alliés, revenez à l'extérieur pour regagner le Q.G. de l'Unatco.





Après la discussion avec Paul, vous devez rendre visite à votre chef Manderley. Entrez dans le Q.G. et progressez jusqu'à atteindre un scanner rétinien. Passez et descendez au sous-sol niveau -2 **pour trouver le bureau de Manderley**. Vous y rencontrez Janice, sa secrétaire, qui vous délivre des informations. Récupérez le nano, puis passez la porte vitrée **pour rencontrer Manderley (13)**. Ressortez et

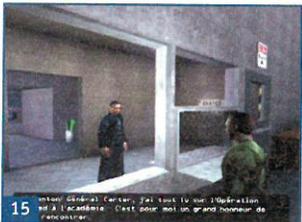


13 Pour de l'UMATCO le héros lui-même. Magnifique, les acteurs. Soyez mes excuses pour la confusion qui s'est produite.

prenez dans la pièce au bureau ovale, puis prenez la porte s'y trouvant pour atteindre la salle de repos. Vous y rencontrez **Anna Navarre** en compagnie de Gunther. Rendez-vous ensuite au niveau -3 et visitez le centre médical pour en apprendre plus long. **Vous retrouvez Jaime Reyes** et remplissez ainsi un de vos objectifs (14). Ressortez et prenez



14 Intero: Un ditrait un vrai médecin. Ils vous laissent au sud des vrais patients!



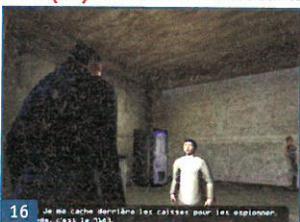
15 Intero: (désolé) Carter, je suis le vrai Intero! Il n'y a pas d'academie. C'est pour moi un grand honneur de rencontrer...

la porte en face pour rencontrer Alex Jacobson en personne, votre « guide vocal ». Mais l'objectif principal reste de **rencontrer Sam Carter**, dont le

bureau se trouve au-delà des escaliers en face des toilettes (15). Après votre visite, retournez voir votre chef, Manderley. Il est temps de rejoindre l'extérieur du Q.G. et de revenir sur la jetée pour **prendre le hors-bord**.

BATTERY PARK

Sur la jetée, un garçon, Josh, vous demande à manger lorsque vous l'apostrophiez. Soutenez-lui des informations, puis donnez-lui une ration de soja pour obtenir un code secret : 9183 (16). Utilisez-le aussitôt sur le



16 Je me cache derrière les caisses pour les espionner, c'est le truc.

digicode plaqué contre le distributeur de boissons pour ouvrir un passage secret.

Ramassez les divers objets, puis descendez dans le souterrain. Méfiez-vous des gardes et neutralisez-les avant qu'ils ne donnent l'alarme. Piratez ensuite le terminal informatique pour désactiver 3 caméras. Passez dans le conduit en ouvrant la trappe : vous pouvez ainsi éliminer le garde longeant le bassin à couvert. Suivez le passage vers un nouvel ennemi et récupérez les divers nanos du secteur. Montez les escaliers suivants et libérez la porte : dans la salle accessible, vous trouvez un Modifco-prisme et un infocube, en plus de divers objets (17). Ici, même, piratez le terminal pour désactiver les caméras et ouvrir une



17

porte. Redescendez au niveau inférieur et franchissez encore une porte pour vous retrouver de l'autre côté du bassin : là, **vous atteignez le Baril d'Ambroisie (18)**. Vous devez



18



19

à présent retrouver Anna. Ressortez par le passage secret et parcourez le parc jusqu'à **trouver l'agent Navarre (19)**.

Destination suivante : le métro. Avant de le rejoindre, vous pouvez entrer dans l'enceinte de Castle Clinton. Attirez l'attention des ennemis et laissez vos alliés faire le boulot. Vous sauverez ainsi le petit Billy du joug ennemi, gagnant quelques points de compétence (20). Récupérez tous les objets des



20

environs et repartez en direction du métro.

Sur le chemin, laissez vos alliés nettoyer la zone. Récupérez divers objets, puis repérez une trappe à côté de l'entrée principale du métro (21). Elle vous permet de gagner les souterrains du métro en toute discrétion.



tion. D'un conduit, vous pourrez ainsi éliminer les terroristes à couvert (en prenant garde aux otages et à ne pas tirer sur les caisses de dynamite) (22). Une fois le ménage fait, parlez à un S.D.F. et ouvrez les portes d'accès aux métros pour remplir votre objectif. Ne reste plus qu'à monter à bord...

HELL'S KITCHEN

En sortant du métro, vous retrouvez votre frère Paul, qui vous confie de menus objets et une nouvelle mission. Sortez et passez à gauche pour entrer dans la clinique. Parlez aux diverses personnes jusqu'à obtenir les informations nécessaires ; le médecin a aussi un « programme » pour vous. Récupérez des grenades auprès des soldats alliés, puis allez trouver le bar. À l'intérieur de l'Underworld, interrogez un maximum de personnes pour leur soutirer de multiples informations. Ne vous privez pas, par exemple, d'offrir une bière au pilote qui se trouve près du bar (23). Une dénommée Janey vous confiera également une mission secondaire.



Repartez ainsi par la sortie secondaire du bar pour trouver une jeune femme aux prises avec un maqueureau : descendez Johnny froidement pour remplir l'objectif demandé (24). En revenant vers la sortie du métro, vous trouverez un passage vers le nord menant à un recoin, où deux hommes semblent encore menacer un S.D.F. (25). Éliminez-les



eux aussi pour obtenir un mot de passe de la part de la victime. À présent, revenez au bar Underworld pour obtenir le code d'accès de l'entrepôt auprès de Janey. Parlez également à Sandra Renton pour obtenir un mot de passe.

À présent, prenez l'étroit embranchement au sud-est, à gauche de la sortie du métro. Affrontez les terroristes, puis récupérez un nano et un

fusil à canon scié sur leur corps. Fouillez soigneusement les environs pour divers objets, puis repérez l'entrée de l'hôtel Hilton. À l'intérieur, neutralisez l'ennemi et trouvez Gilbert Renton pour remplir votre objectif secondaire (26). Entrez



ensuite dans la cage d'ascenseur défectueux et montez l'échelle jusqu'au niveau 1 : vous apercevez deux terroristes retenant des otages dans un couloir. Éliminez-les rapidement avec le fusil à lunette pour sauver les deux otages (27). L'un



d'eux vous donnera en effet le mot de passe concernant un certain entrepôt. Fouillez les environs et entrez dans la chambre verrouillée pour trouver le code 4321 sur une table. Soulevez précisément le tableau placé à côté pour découvrir un digicode (28). Piratez-le ainsi



LE COUP DE FIL
QUI SAUVE !

0 892 705 222

les meilleures
ASTUCES & SOLUTIONS pour JEUX VIDÉO



0,34 €/min



pour découvrir une salle secrète remplie d'objets, dont un gilet pare-balles.

Ressortez de l'hôtel et repérez un accès avec des escaliers juste en face. Descendez et parlez dans l'interphone maintenant que vous avez le mot de passe de Sandra (29).



Descendez avec le monte-charge. Dans le sous-sol, entrez dans le cabi-bi pour pirater le système électronique et faire disparaître les rayons bleus. Vous tombez bientôt sur un Passeur, qui vous confie une mission : visiter les égouts pour retrouver son ami Ford (30).



Ressortez et revenez à proximité de la sortie du métro. Juste à côté, une bouche d'égout peut être ouverte avec le nano qu'on vous a remis. Descendez les échelles et neutralisez les systèmes électroniques. Fouillez les environs pour trouver des objets et un code sur un infocube. Ouvrez ensuite le panneau mural et utilisez ainsi le digicode pour libérer un passage. Suivez le couloir pour pirater le nouveau digicode. Échappez à la vigilance de la caméra suivante, et piratez le terminal informatique sans vous faire surprendre (31). Dans la zone suivante, éliminez les 3 gardes et récupérez objets et infos. Prenez la porte suivante et longez encore le couloir, en prenant garde au soldat. Piratez un nouveau terminal pour



désactiver les caméras et ouvrir une porte. Éliminez les mercenaires et les gardes, puis entrez dans la cellule du fameux Ford Schick (32). Assurez-vous d'avoir fait le ménage et récupéré tous les objets avant de **quitter les lieux avec Ford**. Retournez maintenant voir le Passeur dans le sous-sol de tout à l'heure, si son marché vous intéresse. Vous pouvez par exemple lui acheter une lunette qui équipera éventuellement votre pistolet, ou bien diversifier votre matos.

Ressortez et cherchez maintenant l'entrée de l'entrepôt. Déjouez la menace ennemie et inspectez les environs, notamment le sous-sol. Montez ensuite à l'étage, puis utilisez les échelles pour avoir une vue d'ensemble des terroristes sur les toits (33). Commencez à en élimi-



ner quelques-uns avec le fusil à lunette, puis descendez à mesure avec les échelles et escaliers ;

servez-vous au besoin de votre carte pour les repérer. (Note : vous pouvez aussi utiliser un ascenseur pour revenir au sous-sol de l'entrepôt protégé, tout à l'heure, par un système de sécurité). Visitez les divers bâtiments à partir des toits. L'un d'eux présente une grande échelle qui mène dans des couloirs défraîchis. Là, votre allié vocal Alex vous aiguille sur un immeuble avec des paraboles (34).



Éliminez les quelques gardes et méfiez-vous des chiens. Rejoignez un petit bâtiment rempli de gardes. À l'intérieur, vous trouvez le fameux générateur clandestin du NSF. Pour le détruire, vous pouvez pousser un baril explosif à proximité des deux générateurs et tirer dessus pour **faire exploser le générateur**, à bonne distance pour ne pas être touché (35). Vous avez la possibilité de nettoyer la zone des ennemis



avant de remplir votre objectif, pour éviter un assaut massif de leur part au moment de l'explosion du générateur. Lorsque vous aurez rempli votre tâche, un hélico vous attendra à proximité du toit, conduit par le pilote que vous avez rencontré au bar tout à l'heure (36). Si votre inspection des lieux est terminée, montez à bord pour regarder le Q.G. de l'Unatco.

- Quartier Général de l'Unatco :

Vous devez retrouver Manderley. L'accès à son bureau vous est interdit pour l'instant mais vous



pouvez tendre l'oreille pour en apprendre plus long... (37) Après **votre entretien avec Manderley**, récupérez deux nanocodes dans son bureau et visitez les salles intéressantes, sans oublier de faire **un saut à l'armurerie auprès de Sam Carter** (niveau -3). Revenez à l'héliport, ramassez encore quelques objets derrière la palissade carrée, puis empruntez l'hélico.

BROOKLYN BRIDGE STATION

Entrez dans le métro pour retrouver Harley Filben et glaner quelques infos. Vous devez obtenir un code secret, à utiliser sur la cabine téléphonique qui s'y trouve. Vous l'obtiendrez auprès d'un S.D.F. dénommé **Curly**, dans un des cabanons à l'extérieur (38) (si vous avez obtenu le mot de passe tantôt dans le jeu). Retournez l'utiliser sur le digicode de la cabine pour voir



celle-ci se dérober, libérant un passage secret.

Dans la station de métro, rencontrez les deux mercenaires placés devant le système de sécurité. Tuez-les pour obtenir des nanos qui vous permettent de franchir la porte fermée. Poursuivez votre chemin dans les dédales souterrains vers « Wall Street », jusqu'à trouver une rame de métro à l'abandon : c'est là que **vous trouvez Charlie Sheen**, le S.D.F. (39). En plus de remplir



votre objectif secondaire, vous obtenez une nouvelle mission de la part de Charlie. Inspectez ensuite les couloirs du secteur ; l'un d'eux vous mène aux grilles du métro, où se trouve un dénommé **Al Rey**. Celui-ci vous confie une mission secondaire : éliminer le dealer qui sévit dans la station. Revenez donc dans la zone où vous avez débuté et retrouvez le trafiquant en question dans un coin de



la station. Tuez-le froidement (40), puis rendez-vous à l'opposé pour ouvrir une porte placée au fond du souterrain. Détruisez la barricade de planches et passez en évitant la fumée, puis fermez les deux valves. À présent, **retournez voir Al Rey** pour obtenir une GLO en récompense (41). **Revenez ensuite dans le logis de Chartie**, pour vous voir remettre un code concernant un



digicode caché dans les toilettes pour dames, situées juste en face. Inspectez les dessous des lavabos pour le trouver (42) et utilisez-le pour libérer un passage secret. Dans le secteur suivant, éliminez les terroristes en épargnant les S.D.F. Ceux-ci vous donneront ainsi plusieurs renseignements, comme le dénommé **Kevin Bradley**, qui traîne dans un recoin. Mettez-vous ensuite en quête d'un passage secret. Une portion de mur légèrement éclaircie attire ainsi votre attention dans un des cabanons (43) ; poussez le carton



placé à droite pour accéder à la fameuse brique qui actionne l'ouverture de cette porte secrète. Éliminez rapidement le chef des terroristes qui se trouve derrière, puis récupérez les objets. Ressortez et partez vers l'ouest pour trouver les toilettes. Utilisez votre nano tout juste récupéré sur la porte des W.-C. pour hommes.



Dans le couloir suivant, ouvrez le caisson verrouillé pour avoir accès à une valve qui stoppera les projections de fumée (44). Progressez

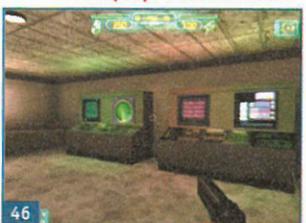


jusqu'au garde en vous méfiant des charges explosives, puis tuez-le pour récupérer son nano. Ouvrez la porte suivante pour trouver une salle avec un système de sécurité. Piratez-le pour atteindre le versant d'en face, ou bien empruntez le conduit placé à gauche et progressez à travers les fonds marins. Vous atteignez une zone surveillée par deux robots (45). Déjouez leur vigilance avec



une GIE, ou encore en vous cachant avec les brèches murales de droite. Récupérez ensuite quelques objets, puis franchissez les portes.

Dans l'enceinte suivante, faites le ménage et localisez immédiatement un 1^{er} Baril d'Ambroisie. Faites le tour des bureaux pour récupérer divers objets, dont un nano sur un garde. Rendez-vous au niveau 1 par la gauche pour accéder à la salle des commandes (46). Piratez le termi-



nal pour désactiver 3 caméras et ouvrir une porte. Ici même, soulevez un pot de fleurs pour actionner un interrupteur qui dévoile une salle remplie d'objets intéressants. Passez à présent dans la zone de l'héliport, et méfiez-vous des assauts ennemis. Allez trouver une bouche d'égoût dans un coin et passez. Nagez rapidement jusqu'à atteindre un nouveau secteur. Suivez encore les conduits immergés jusqu'à aborder des quais, complétant ainsi l'objectif principal. Sur la jetée, un garde patrouille, à éliminer prestement ; vous trouvez aussi un second Baril d'Ambroisie (47). Récupérez les nanos sur les



gardes et passez dans le secteur suivant. Il est possible de pirater les terminaux informatiques placés dans les tourelles pour désactiver les caméras. Méfiez-vous des redoutables robots qui surveillent la zone, et allez trouver le boîtier de commande qui contrôle l'ouverture de la grille (48). Passez et déjouez



la menace ennemie. Entrez dans la tourelle et faites le ménage, puis récupérez les nanos. (Note : il y a encore ici une pièce secrète commandée par une brique, à côté de la cible de fléchettes.) Ouvrez la pièce située à l'étage, et inspectez les coffres déverrouillés pour trouver un code. Vous pouvez maintenant pirater le digicode placé à

proximité. Vous atteignez ainsi un hangar où vous attend votre frère Paul. Montez à bord de l'avion et rejoignez la salle des machines. Récupérez le nano et descendez dans la soute à bagages pour trouver le troisième Baril d'Ambroisie (49). Remontez et passez cette fois



la porte du fond. C'est dans cette chambre que vous trouvez Juan I. Lebedev (50). Il se rend, mais Anna arrive sur le coup et vous ordonne de l'éliminer. Vous avez alors la possibilité de tirer sur Juan Lebedev pour remplir votre objectif, ou bien laisser Anna faire le boulot... ou encore tirer sur Anna si vous n'êtes pas d'accord (51).



Redescendez ensuite de l'avion et revenez dans l'aire aux containers. Allez rejoindre l'héliport via un passage situé dans la partie Nord. Assurez-vous d'avoir récupéré un maximum d'objets dans les environs avant de revenir en hélicoptère au Q.G.



-Quartier Général de l'Unatco :

De retour au Q.G., faites un **passage obligé devant Manderley**, puis d'autres visites imposées chez l'armurier et dans le centre médical. Rendez-vous dans la salle de repos du niveau -2 **pour trouver Jaime Reyes** et vous entretenir sur l'ambrosie (52). Lorsque vous serez sûr d'avoir inspecté chaque recoin du Q.G., **ressortez et prenez l'hélico.**



HELL'S KITCHEN / Q.G. DU NSF

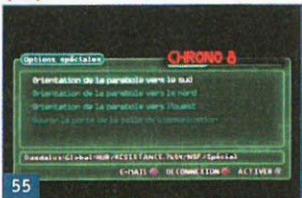
De retour dans le secteur, entrez dans l'hôtel Hilton. Allez à la réception pour voir une scène à haute tension entre les Renton. Le litige : un dénommé Jojo qui fait sa loi. Ce dernier arrivera peu après à la réception pour régler le différend (53).



Éliminez le vous-même de préférence, car Gilbert et Sandra pourraient y laisser des plumes si vous leur confiez votre arme. Montez ensuite à l'étage pour **retrouver Paul dans sa chambre**. Il vous délivrera de précieuses infos. Déverrouillez le nouveau le tableau et fouillez la salle secrète pour récupérer encore quelques objets intéressants (54), puis ressortez de l'hôtel. Revenez au



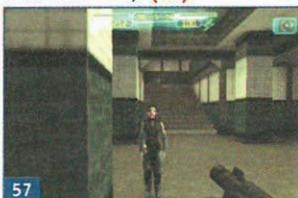
niveau du bar Underworld et empruntez le passage placé juste en face, au sol, pour atteindre le Q.G. des NSF. Progressez dans le périmètre et entrez dans le premier bâtiment. Au total, récupérez deux nanos aux toilettes, repérez deux robots (mec et med), ainsi que des infocubes à l'intérieur. Dans la salle du niveau 3, vous pouvez revêtir une bio-combinaison pour pirater le terminal de la salle adjacente, et désactiver ainsi le gaz. Piratez également les caméras et ouvrez une porte via ce même terminal, avec l'option « Sécurité » (Ⓜ). Montez au dernier étage et piratez le terminal du personnel pour orienter les trois paraboles et ouvrir la porte de gauche (55). Entrez donc dans la pièce et



piratez le second ordi **pour envoyer un message**. Paul vous invite alors à le retrouver à l'hôtel. Mais attention, les ennemis des environs changeront de bord... Faites le ménage, puis empruntez le passage caché à gauche du bâtiment pour rejoindre l'hôtel sans trop de dommages. Rendez-vous à nouveau **dans la chambre de votre frère Paul**. L'assaut ne va pas tarder ; aussi, empresses-vous de passer par la fenêtre de la salle de bain pour regagner le métro sans trop d'embûches (56). Là, ouvrez la grille avec le digi-



code, puis entrez dans la rame. Elle vous ramène à Battery Park, où Anna vous accueille froidement... Achevez-la avant que ça ne tourne mal (attention à l'explosion de son corps nano-modifié...) (57). Des soldats



vous guettent à l'extérieur si vous ne l'achevez pas. Quoi qu'il en soit, Gunther vous attend à la sortie et vous fait prisonnier quel que soit votre choix...

BASE MJ12

Prisonnier de la base, attendez le message anonyme qu'on va vous envoyer, puis passez discrètement dans le couloir pour récupérer une matraque sur une caisse. Profitez que le garde fasse les cent pas pour récupérer un couteau à l'intérieur, puis tuez-le discrètement avec l'arme blanche (58). Récupérez son pistolet, ainsi que



Toutes les nouveautés... Et même + !

SUR LE...

3615



CHEAT

Astuces & Solutions



les objets des environs. Un infocube vous délivre les codes d'accès des cellules (faites aussi le plein de soins avec le robot med...). Vous y rencontrez Miguel, qui peut vous suivre durant votre évasion. Passez à l'ombre de la caméra et avancez. Vous recevez de nouveaux objectifs et un plan. Grande priorité : retrouver votre équipement complet dans l'armurerie. Rendez-vous dans la salle de maintenance des robots et éliminez la garde. Un mécanicien ne tarde pas à arriver : il vous propose un marché (59). Vous pouvez ainsi, moyennant quelques crédits, obtenir un login



59 qui permettra aux robots d'attaquer les soldats... Pour l'utiliser aussitôt, prenez les escaliers Est en éliminant les gardes avant qu'ils ne donnent l'alarme. Allez trouver le terminal qui permettra de modifier l'I.A. des robots, puis piratez les caméras de sécurité. Dans la salle suivante, éliminez le garde et repérez le code de l'armurerie sur l'infocube. Vous pouvez à présent vous y rendre. Méfiez-vous des robots vigiles toujours actifs, et passez dans leur dos pour **entrer dans l'armurerie**. Éliminez rapidement le garde et tentez d'échapper à la caméra. Montez discrètement à l'étage, où vous trouvez un terminal permettant de désactiver les deux robots en faction autour de l'armurerie, ainsi que le système de caméras (60).



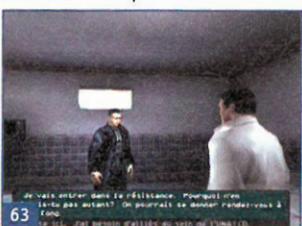
Redescendez maintenant récupérer tout votre équipement, en pesant les avantages des différentes armes que vous voulez garder car vous ne pourrez pas tout reprendre. À présent, rebroussez chemin et rendez-vous dans la salle des commandes (61).



Piratez le terminal pour détourner les mitrailleuses vers les ennemis et désactiver la caméra du secteur des cellules. Avancez ensuite en direction du laboratoire pour rencontrer un médecin. Longez le couloir prudemment, menace ennemie oblige, jusqu'à atteindre une salle d'expérimentation où gît le **cadavre de votre frère Paul (62)**. Inspectez-



le, puis ressortez et piratez le terminal non loin. Revenez à présent dans la salle des commandes pour utiliser le code fraîchement acquis sur la porte verrouillée. Progressiez dans le secteur jusqu'à **trouver le docteur Jaime Reyes**, auprès de qui vous devez faire un choix (63). Méfiez-vous des ennemis, et entrez dans la salle d'en face pour trouver... Alex



Jacobson. Vous l'aurez compris, vous vous trouvez en fait dans le Q.G. de l'Unatco. Choisissez d'éliminer tous ces fourbes, y compris Manderley lui-même (64), et n'oubliez aucun objet avant de repartir en direction de l'hélico...

HONG-KONG

HÉLIBASE

Descendez les marches à côté de l'hélico pour trouver divers objets et codes. Rendez-vous ensuite à l'étage et entrez dans la salle des commandes pour pirater le terminal et désactiver les caméras. Descendez vers les dortoirs des gardes et fouillez tous les casiers. Vous pouvez ici soulever une grille murale pour entrer dans un conduit. Parcourez-le jusqu'à atteindre une zone de containers, où se trouve un digicode (65).



Celui-ci peut libérer des gaz toxiques dans les dortoirs si vous préférez éliminer les soldats en fourbe. Allez maintenant dans la salle de contrôle de droite pour **actionner les boutons de déverrouillage** sur la table de commandes (66). Redescendez au niveau de l'hélico : Jock va lancer un missile pour détruire une issue. Méfiez-vous du robot qui va apparaître (une bonne roquette fera l'affaire), ainsi que de



la mitrailleuse, et rejoignez l'ascenseur.

MARCHÉ DE HONG-KONG

Dans ce niveau, avez bien en tête que vous ne devez pas être vu par les forces de l'ordre avec une arme, sinon ils déclencheront immédiatement l'alerte. Allez trouver le chef de la triade, Gordon Quick, dans le secteur Est, pour **obtenir des infos sur Tracer Tong (67)**. Il vous



confie à l'occasion une mission qui consiste à retrouver un sabre fameux.

Revenez sur vos pas et prenez la direction de Tonnochi Road en suivant les pancartes, pour atteindre finalement l'hôtel Queen Tower. À l'intérieur, passez à gauche du comptoir pour pirater le terminal et désactiver les caméras. Empruntez l'ascenseur, pour trouver la chambre de Maggie Chow, qui vous propose un objectif supplémentaire (68). Prenez le temps d'examiner les diffé-



rentes pièces (en vous débarrassant discrètement de sa servante pour opérer en toute tranquillité...) pour pirater un nouveau terminal qui vous permet d'ouvrir une porte. Rendez-vous ensuite dans la salle de repas pour remarquer une lanterne rouge suspendue au plafond (69).



Actionnez-la (⊗) pour **ouvrir un passage secret**. Vous découvrez le sabre Dent du Dragon dans son caisson, et Tracer Tong vous envoie un message. Débarrassez-vous des gardes dans la pièce adjacente, puis utilisez le terminal pour ouvrir le caisson du sabre et **recupérer la Dent du Dragon (70)**.



Ressortez de l'hôtel, et rendez-vous à présent au Lucky Money. Aidez les deux filles à rentrer puis payez votre place. Vous obtiendrez divers renseignements auprès des danseurs, puis du barman qui officie à l'étage ; il vous aiguille précisément sur la porte placée derrière lui. Descendez dans une grande salle où se trouvent des membres de la Flèche Rouge et piratez totalement le terminal. Passez dans la pièce suivante pour **rencontrer Max Chen** et lui présenter votre sabre (71). Des soldats armés arriveront ensuite ; laissez les hommes de Max faire le travail.

Retournez **voir Gordon Quick pour l'informer**, et obtenir un code. Utilisez-le aussitôt sur le



digidoc placé à côté, puis entrez dans le bâtiment. Piratez totalement le terminal, puis descendez dans le dortoir. Actionnez le nouveau digicode s'y trouvant pour ouvrir un passage (72). Descendez encore et trouvez l'interrupteur mural pour dévoiler un nouveau passage : **vous retrouvez ainsi Tracer Tong**.

Écoutez ses instructions, puis visitez les diverses pièces pour trouver des robots (med et mec), ainsi qu'Alex Jacobson en personne. Rendez-vous dans la grande salle pour monter sur l'empreinte ronde



de la plate-forme (73) : **Tracer désactivera ainsi votre coupe-circuit**. Retournez le voir pour obtenir une nouvelle mission et un code.

À présent, revenez dans la zone commerciale et utilisez le code sur le digicode de la porte Versalife (VL). Pénétrez dans le complexe et présentez-vous à la réception, puis montez



à l'étage pour trouver Mr Hundley (74). Il vous demande 2 000 crédits pour obtenir le code permettant d'accéder au labo. Inutile de perdre votre argent ; contentez-vous simplement de pirater un des terminaux des salles informatiques pour obtenir un code provisoire. Utilisez-le ainsi sur l'ascenseur du second niveau et descendez.

Vous êtes accueilli par le directeur. Rendez-vous dans la salle des commandes pour pirater totalement le terminal (75). Ne vous hasardez



pas à utiliser le moindre objet dans le secteur, puis retournez dans le hall. Descendez les marches se trouvant sous la sculpture pour atteindre la partie principale du labo. Entrez dans la structure centrale et montez à l'étage pour utiliser le terminal du personnel qui vous permet de charger l'encodage Rom du nano-sabre (76). Prudence, les gardes sont désormais contre vous... Méfiez-vous notamment des ennemis en nano-sabre et de leur explosion

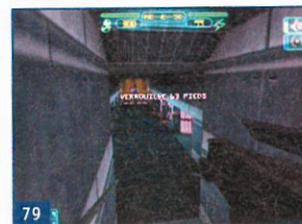


« post-mortem ». Vous devez à présent rejoindre la sortie du bâtiment en éliminant les forces en présence. Retournez dans le secteur de **Gordon Quick pour le retrouver** dans le temple bouddhiste (77). Suivez les instructions et repartez à la rencontre de **Tracer Tong** dans le temple d'à côté.

Revenez à l'extérieur, et prenez la direction de Canal Road. Longez le souterrain pour atteindre une porte à digicode. Entrez et sautez sur la grille (78) ; déverrouillez-la pour



passer dans le tunnel. Vous émergez bientôt et pouvez emprunter un nouveau conduit. Repérez l'infocube et atteignez l'échelle suivante. Préparez-vous à descendre deux gros ennemis, puis piratez le terminal (caméras et porte). Descendez et éliminez les deux robots avant de franchir le champ magnétique (79). Vous pouvez ainsi atteindre le terminal qui vous permet d'**obtenir les informations sur le virus** et ouvrir la salle du constructeur. Piratez enco-



re le terminal de la pièce adjacente, puis longez le couloir en prenant garde à l'ennemi. Descendez les échelles successives, jusqu'à retrouver Maggie Chow, qu'il est préférable d'éliminer au plus vite. Utilisez le digicode pour **détruire le constructeur** (80), puis prenez la passerelle pour sauter en contrebas et nagez dans les conduits successifs (vous pouvez reprendre de l'air régulièrement). Empruntez le passage où se trouve un nano pour revenir bientôt à l'air libre. Retournez maintenant dans le temple pour **achever votre mission auprès de Tracer Tong** (81). Ne reste plus qu'à ressortir pour **emprunter l'hélico de Jock**.



NEW YORK

HELL'S KITCHEN

Descendez les échelles et entrez dans le bar Underworld par la porte secondaire. Là, **vous rencontrez Harley Filben**, qui vous confie une mission secondaire. Méfiez-vous des forces en présence dans la ville et rejoignez la clinique. **Vous y trouverez Joe Greene**, et n'avez qu'à l'achever pour remplir votre objectif (82). Inutile de retourner voir Filben, il ne vous donnera rien. Partez donc à la recherche de Dowd. Retournez à l'entrepôt, désormais une vaste ruine, et allez dans les



82



85



87



83

bas-fonds : c'est là que **vous trouvez Stanton Dowd (83)**. Après l'entretien, **retournez voir le Passeur dans son sous-sol** (en face de l'hôtel). Vous pouvez décliner son offre sur l'armement si vous possédez suffisamment de grenades et roquettes car ses prix sont assez élevés ; d'autant que vous pourrez en récupérer plus tard dans le jeu. Revenez dans l'hôtel et repassez par la fenêtre de la chambre de Paul pour accéder au toit, où vous attend **Jock et son hélicoptère**.

ENTREPÔTS

Éliminez les deux gardes en faction pour récupérer des nanos (84). Entrez dans le cabi et réglez les robots en attente grâce au terminal. Passez la grille, éliminez les gardes suivants,



84

puis ouvrez la porte de la base de commandes pour pirater un nouveau terminal. Inspectez soigneusement les bureaux pour divers objets et des codes (85). Ressortez et entrez dans l'entrepôt situé à côté des deux dockers. Éliminez les gardes et inspectez les lieux pour récupérer un maximum d'armement. Ressortez et entrez dans le cabanon placé à côté de la grille pour **récupérer de nouvelles munitions**. Passez à présent la grille pour atteindre l'**entrée de l'entrepôt**. Vous avez la possibilité d'entrer dans l'entrepôt par le toit ou bien par la porte à digicode. À l'intérieur, éliminez les diverses forces ennemies en présence. Allez trouver la salle de contrôle de la grue (« Crane control ») et actionnez le bouton de la console pour déplacer une poutrelle (86). Repérez la gaine



86

dans le mur et passez pour vous retrouver face au cargo. Débarrassez-vous des gardes à distance, puis utilisez la poutre pour atteindre l'écouille et **entrer dans le cargo (87)**.

CARGO PCS

Méfiez-vous des marins ennemis et fouillez soigneusement chaque pièce. Un robot-med vous attend par

exemple dans une pièce à l'étage. Faites également le plein de munitions à l'armurerie. Le laboratoire électronique contient aussi quelques modifications d'armes intéressantes. À l'étage suivant, fouillez les pièces pour récupérer diverses informations et des nanos, en éliminant les deux gardes au passage. Votre inspection terminée, redescendez tout en bas pour **ouvrir la porte des cales (88)**.



88

C'est là que vous trouvez les premières soudures à détruire ; consultez votre plan pour les localiser à mesure de votre avancée (89). Éliminez les deux gardes, puis partez vers l'ouest pour trouver la **première soudure** ; détruisez-la à l'aide d'une grenade ou d'une roquette (90). Vous trouvez aussi un digicode à proximité, plaqué contre un pilier ; il permet d'élever la passerelle



89

BEÛN DE SE DÉBLOQUER ?

0 892 705 222

les meilleures
ASTUCES & SOLUTIONS pour JEUX VIDÉO



0,34 €/min



la placée à côté. Pour l'atteindre, allez trouver une échelle placée dans un coin de la salle, et suivez la passerelle. L'échelle suivante vous mène dans une salle de commandes où trois marins vous accueilleront de façon véhémement ; prenez la peine de les éliminer pour pirater totalement un nouveau terminal de sécurité. Redescendez et suivez le passage vers le dortoir. Tirez sur la vitre et passez ainsi sur le tuyau extérieur. Activez votre implant éclairant pour le longer facilement : vous trouverez **la seconde soudure** en contrebas (91).



Redescendez dans la salle des machines et prenez le passage à l'est. Passez à droite pour trouver un terminal à pirater (désactivez les caméras et ouvrez la porte). Débarrassez-vous des gardes, puis allez activer un interrupteur, près d'un ordinateur qui vous permet d'inverser les pompes (92). Détruisez ici même **une troisième soudure**. Grimpez les escaliers pour rencontrer un électricien qui vous confie une mission. Récupérez le nano



à ses pieds, puis piratez deux terminaux successifs en suivant le couloir. Dans la salle aux lasers bleus, descendez en contrebas pour trouver **la quatrième soudure**. Détruisez l'araignée avec une bonne roquette, puis piratez le premier panneau électrique qui se trouve dans un recoin (93). Ouvrez la grille placée à côté, et longez le conduit pour trouver un second panneau, puis un troisième : vous venez de **couper le courant des transformateurs** et de remplir votre objectif. Remontez et passez ainsi de l'autre côté de la salle. Piratez le premier terminal, puis éliminez les gardes et occupez-vous d'un second piratage informatique. Repérez la trappe dans le sol et passez. Éliminez les gardes suivants, puis repérez **la cinquième soudure** derrière des containers (94) ; placez-y une



grenade et tirez dessus à distance. Votre mission principale ainsi remplie, frayez-vous tant bien que mal un chemin vers la sortie du cargo (en essayant de ne pas vomir). À l'extérieur, repérez une échelle descendant contre la coque du bateau et empruntez-la. Revenez vers la salle de contrôle (« Crane control ») et replacez-vous face au cargo et à la poutre. Cette fois, prenez le passage à droite et longez le conduit souterrain. Vous ne tardez pas à **atteindre les toits**, sur lesquels vous attend votre fidèle Jock (95).



CIMETIÈRE

Actionnez l'interrupteur pour qu'on vienne vous ouvrir. Entrez ensuite dans la crypte, où vous **reconectez Stanton Dowd (96)**. Ouvrez les



tombeaux pour récupérer quelques items, puis revenez à l'extérieur en vous préparant à éliminer 4 soldats. Entrez dans le local à l'entrée du cimetière et tuez le gardien pour ne pas avoir de mauvaise surprise. Là, un digicode se trouve caché derrière un tableau. Piratez-le pour dévoiler une pièce secrète et **détruisez la machine** qui s'y trouve (97). Jock viendra ainsi



vous retrouver dans le cimetière. De nouveaux gardes vont débarquer : filez immédiatement **prendre l'hélicoptère** pour éviter un fastidieux combat...

PARIS

DENFERT-ROCHEREAU

Ouvrez la porte du cabanon pour lire le code de l'élevateur dans le livre. Une fois en bas, grimpez les escaliers



pour rencontrer une S.D.F. qui vous donne un code d'accès et vous confie une mission. Avant de repartir, montez sur la poutrelle en travers à l'aide des caisses pour avoir accès à quelques items (98). Descendez



tout en bas et récupérez la bio-combinaison. Revêtez-la avant d'ouvrir les portes avec le digicode. Passez rapidement pour atteindre le passage au fond à gauche, puis empruntez l'échelle. Dans le souterrain sévissent des créatures petites mais féroces, qui lancent du gaz asphyxiant : ce sont les fameux greasels que vous devez exterminer pour remplir votre objectif secondaire. Si vous choisissez de le remplir, faites le ménage à la grenade, en activant si possible votre Résistance environnementale pour combattre leur toxine. Une fois votre mission réussie, **retournez voir la S.D.F.** ; elle vous désignera à l'occasion un entrepôt en face de l'entrée des catacombes où sont stockées des roquettes (99).



Retournez à présent dans les égouts et utilisez les échelles successives, pour revenir bientôt à l'air libre. Éliminez prestement les trois commandos qui patrouillent, en récupérant un nano sur l'un d'eux, puis entrez dans le métro. À l'intérieur, un vendeur d'armes vous propose une nouvelle mission (100) : éliminer le robot suivant, puis deux soldats successifs. Vous



trouvez aussi un terminal à pirater ainsi qu'un très utile robot-med. **Retournez voir Defoe** une fois votre objectif rempli, pour avoir maintenant un prix préférentiel sur l'armement.

Ressortez du métro et entrez dans le bâtiment à sa droite. Montez à l'étage pour pirater le terminal de sécurité et récupérez le nano dans l'étagère. Il ouvre la porte de la cave, où vous trouverez entre autres le nano qui ouvre la dernière porte dans la maison. Votre visite terminée, ressortez et passez à l'arrière de la grande bâtisse d'en face. Cassez les planches qui barricadent une des fenêtres pour entrer facilement à l'intérieur (101).



LES CATACOMBES

Avancez prudemment, des gardes veillent dans le secteur. Vous tombez rapidement sur une voie sans issue où vous dénêchez un passe. Actionnez la brique placée dessous (102) pour découvrir le repaire secret de Silhouette... Allez trouver Chad pour obtenir des infos et récupérer un nano. Ressortez et ouvrez ainsi le passage en face. Liquidez le garde et visitez les couloirs, jusqu'à trouver une partie en pente. Deux nouveaux ennemis vous attendent au-delà. Vous



peuvent monter ensuite sur une échelle et libérer le robot-mec pour avoir accès à des munitions. Sinon, prenez le passage derrière la croix (103) pour voir vos adversaires



pouvoir les éliminer à couvert dans un premier temps, puis débarquez dans la zone pour la nettoyer totalement. Piratez le terminal de sécurité dans la salle du fond, récupérez les objets dont le nano, puis **ouvrez le bunker pour libérer les otages**. À présent, retournez dans le **bunker 1 pour informer Chad** de votre réussite. Il vous aiguille alors sur une issue du souterrain : elle se trouve à proximité de la descente vers le bunker 3 (104). Une fois passée, parcou-



rez les lieux jusqu'à trouver une ouverture dans le sol et engouffrez-vous dedans...

LOI MARTIALE

Vous pouvez emprunter l'échelle de votre choix pour regagner le sol



ferme, mais il faudra compter sur l'accueil véhément des soldats... Faites donc discrètement mais efficacement le ménage dans la zone. Inspectez les numéros de bâtiment jusqu'à trouver le 19 (105). Dans ce triste café, **vous rencontrez Jaime Reyes**. Ressortez prudemment (nouveaux ennemis oblige) et cherchez l'auberge. Entrez et ramassez le nano à l'étage, puis rendez-vous dans la chambre. Allez ensuite dans la salle de bar pour trouver un certain Renault, qui vous propose **d'échanger de la zyme** contre 50 crédits (106) ;



vous en trouverez dans la boulangerie du secteur annexe, en plus de diverses munitions. Rejoignez à présent la boîte de nuit « La porte de l'enfer ». Le portier vous demande 300 crédits de droits d'entrée (au cas où vous seriez à court, entrez bien évidemment dans le « deal » du traficant pour gagner quelques deniers...). À l'intérieur, discutez avec les différentes personnes pour obtenir des renseignements. Une femme vous donnera par exemple le code de la salle des coffres en échange de quelques crédits ; n'hésitez pas, vous y trouverez de multiples objets intéressants. Montez à l'étage pour rencontrer une autre jeune femme qui vous affirmera que Nicolette vous attend derrière la



boîte (107). Passez derrière le comptoir pour trouver la salle des coffres, puis prenez la fameuse sortie secondaire. Vous **retrouvez Nicolette à l'extérieur**, près de l'hélico qui vous mène à votre prochaine destination (108).

CHÂTEAU DUCLARE

Choisissez la furtivité et pénétrez dans la bâtisse par l'arrière, en cassant la barricade de planches. Fouillez les pièces de la zone, récupérez un nano, puis montez à l'étage pour l'utiliser sur la chambre de la mère de Nicolette. Récupérez ici un second nano, puis déverrouillez le tableau, qui dissimule des items (109). Repassez dans le couloir,



ramassez encore un nano sur la petite table, puis entrez dans la propre chambre de Nicolette. Actionnez le crâne placé sur la cheminée pour dévoiler encore une cachette à items. Votre inspection



de l'étage terminée, redescendez dans la cuisine et passez la porte au bas des escaliers. Dans la cave, repérez le candélabre et actionnez-le une nouvelle fois. Empruntez le passage et détruisez la barricade suivante avec une bonne grenade (110). Au-delà, piratez le terminal, puis libérez encore le passage. **Piratez l'ordinateur** qui se trouve dans la salle suivante pour achever vos objectifs (111). Revenez main-



tenant à l'extérieur du château par la sortie secondaire, pour accéder au mausolée placé en face. Méfiez-vous des gardes et rejoignez les escaliers.

LA CATHÉDRALE DES TEMPLIERS

Aidez-vous des caisses placées devant la fenêtre pour entrer dans le bâtiment. Accédez à l'étage pour récupérer un nano, qui servira à ouvrir la grille de l'allée. Éliminez le commando qui rôde, puis le garde sur le pont à l'aide du fusil à lunette (112). Méfiez-vous du





robot de surveillance, et tentez de pirater le terminal qui se trouve dans la vitrine. Vous pouvez déverrouiller la porte à proximité, qui vous mènera à un nouveau terminal permettant de désactiver le robot, ainsi qu'à quelques munitions. Progressez ensuite dans la ville en éliminant les ennemis et en esquivant les robots. Passez sur la droite pour trouver un treillage sur un des flancs de la cathédrale (113). Utilisez-le pour rejoindre



le toit, puis utilisez les poutres et sautez à l'intérieur du bâtiment sacré.

Dans la bibliothèque, récupérez le nano au pied d'un pupitre (114).



Les escaliers de droite descendent dans l'antre des commandos. Éliminez les deux gardes et récupérez tous les items et infos disponibles. Remontez dans la bibliothèque et montez les escaliers suivants, en prenant soin d'aligner les ennemis à la suite. Passez sur l'entre-deux et redescendez les escaliers principaux. Arrivé dans la salle de repas, éliminez les deux soldats qui s'y trouvent, en épargnant le chef cuisinier, qui vous donnera la marche à suivre pour trouver les



réserves d'or (115). Remontez donc et passez l'alcôve sur la gauche. Allez à la recherche d'une porte en bois, que vous pouvez ouvrir. Éliminez l'ennemie qui se trouve derrière (attention, c'est un cyber explosif !) (116), puis piratez le terminal et récupérez tous les objets. Redescendez deux volées de marches pour ouvrir la lourde porte avec un digicode : vous venez de découvrir la réserve d'or des tlempliers. Foncez rapidement au fond pour désactiver les mitrailleuses, puis ramassez les objets. Remontez et passez à droite, pour composer rapidement le code à l'abri de la caméra. Vous rejoignez ainsi la chapelle, où Gunther vous accueille (117). À sa question, répondez qu'il n'est



qu'une machine, à moins que vous ne souhaitiez subir ses foudres. Quoi qu'il en soit, laissez-le tranquille le temps qu'il se désintègre... Utilisez ensuite le terminal pour **connecter le système informatique**. Il est temps de ressortir de la cathédrale en empruntant une des portes de sortie, et de **rejoindre le métro où Toby Atanwe vous attend sur le quai (118)**.



MAISON D'EVERETT

Inspectez les lieux et récupérez un nano. Dans la salle de bain, un passage secret derrière un tableau vous permet d'accéder à un terminal (119). Vous rencontrez aussi Lucius



dans son caisson d'isolation (!), qui vous confie une mission secondaire. Vous pouvez la régler immédiatement à votre façon grâce au terminal d'à côté... mais vous risquez de le tuer et Everett ne sera pas forcément content ! Allez plutôt dans le salon et descendez les escaliers. Longez le couloir vers l'ouest pour trouver une salle avec un nouveau terminal et un accès

Tu cherches
la solution
de ton jeu ?

3615  CHEAT

Astuces & Solutions



vers l'aquarium. Prenez le couloir suivant pour rencontrer Everett et **l'informer des soucis de Lucius (120)**. Entrez dans le labo annexe



pour rencontrer le désormais très surprenant Alex... Utilisez le digicode de la pièce suivante pour rencontrer Morpheus, un prototype d'I.A. Ramassez les objets du coin, dont le nano, puis retournez voir Lucius pour **l'informer de la vérité (121)**. Revenez ensuite dans la pièce où se trouve Toby pour ouvrir



la porte en bois. Vous ne tardez pas à **retrouver Jock à l'héliport**. Avant d'embarquer, discutez avec le mécanicien... qui ne tardera pas à devenir louche, d'autant qu'un de ses collègues gît à quelques mètres. Retournez voir Everett pour qu'il vous ordonne de tuer l'indésirable. Revenez ainsi à l'héliport pour lui **régler son compte (122)**, puis rejoignez Jock pour qu'il désamorce une bombe in extremis, et embarquez avec lui en toute sécurité...



VANDENBERG

Base Air Force

Vous rencontrez Carla, qui vous confie des infos et une mission secondaire. Accédez aux escaliers et passez rapidement sous la caméra pour pirater le terminal de sécurité. Deux gardes font le pied de grue non loin : déverrouillez la porte et dégommez-les rapidement. Rendez-vous au niveau 1 (par l'ascenseur, ou bien en empruntant le grillage jusqu'à l'élévateur) et nettoyez la zone (gare aux « men in black », ces hommes en noir qui explosent après avoir été éliminés). Piratez le terminal, puis allez au nord pour entrer dans une pièce où se trouve **le premier panneau de commande** qui alimente les robots alliés (123). Passez aussi dans le conduit placé à côté pour



recupérer quelques objets sympas, dont un nano. Montez ensuite à l'étage et abattez les gardes, en préservant si possible la vie de la scientifique. Redescendez et allez dans la salle de réunion. Visez les soldats en contrebas en toute discrétion (124), puis redescendez et passez à travers le système



de sécurité. Ouvrez la porte placée à proximité pour récupérer quelques objets, repérez le robot med, puis parlez aux deux scientifiques (125). Vous pouvez passer



ensuite dans la salle contaminée, mais équipez votre bio-combinaison ou votre résistance environnementale, et utilisez les éléments flottants pour récupérer quelques items. Revenez dans la salle d'accueil et passez à l'extérieur. Méfiance, les robots rôdent. Vous pouvez les aligner d'ici, ou bien remonter sur les toits pour les ajuster à bonne distance si vous avez le PEG (126). Éliminez aussi les quelques gardes, puis faites le



tour de la base. Alignez les soldats sur les passerelles et repérez les caissons jaunes. Vous y trouvez **le second panneau électrique**, à pirater pour remplir votre objectif (127). Lorsque **vous aurez liquidé tous les robots** du secteur,



visitez le hangar à gauche (« Security bay ») pour récupérer quelques items, puis **entrez dans le centre de communications 01**. Récoltez des infos auprès du scientifique, en plus de quelques items,



puis passez dans le cagibi pour déverrouiller une trappe (128). Dans le souterrain, gare aux araignées ; visez à distance les bidons explosifs pour vous dégager la voie (129). Ouvrez le panneau de



commande dans un recoin et appuyez sur le bouton 1, puis piratez le terminal. Désactivez le système de sécurité suivant (qui déclenche l'arrivée de deux araignées) et passez l'issue. Repérez la gaine d'aération placée sur la droite et longez le conduit pour ouvrir une seconde grille au sol. Vous tombez dans un bassin ; récupérez le nano sur une des passerelles immergées, puis passez dans le tunnel pour retrouver l'air libre. Revenez vers la salle contaminée (« Radioactive ») et déverrouillez la grille de gauche (130). Montez



l'échelle et passez sur les tuyaux pour progresser à l'abri des radiations à travers la salle. Vous accédez à une salle de stockage, où

vous devez éliminer deux nouvelles araignées. Descendez ensuite les escaliers jusqu'au dispositif de sécurité. Détruisez la mitrailleuse qui va apparaître, et accédez à la salle de contrôle. Là, utilisez la console de commande qui permet d'élever la passerelle de la salle de stockage (131). Récupérez ainsi



quelques équipements, puis élevez-la au niveau 3 pour atteindre un nouveau couloir. Vous y trouvez un nano près d'un corps. Montez ensuite à l'échelle et déverrouillez la porte pour retomber dans la base.

Montez au niveau 2 et utilisez votre nano sur la porte de la salle de contrôle (« Control center ») (132). Descendez les escaliers



pour atterrir dans le labo, où vous rencontrez le scientifique Gary Savage. Après l'entretien, rejoignez la pièce annexe pour récupérer un nano. Entrez dans la salle suivante, et passez sur les tuyaux pour éviter les éclairs et actionner l'interrupteur placé au fond. Il abaisse un élévateur à votre niveau (133). Prenez-le pour monter au niveau 1, puis passez rapidement entre les éclairs pour atteindre le terminal qui permettra de les désactiver et de connecter Daedelus. Retournez à présent dans la salle de contrôle. Là, vous entendrez une commu-



nication de Bob Page plus qu'inquiétante (134). Grand défenseur des innocents devant l'éternel, vous acceptez de secourir la fille du scientifique. Ressortez du bâtiment pour retrouver Jock qui vous attend dans l'allée d'entrée de la base.

CALIFORNIE Station essence

Allez récupérer un nano auprès des S.D.F., puis revenez au nord pour ouvrir le cabanon. Montez l'échelle pour atteindre la station, et alignez les ennemis et les chiens (135). Récupérez un nano



sur un des commandos pour ouvrir la station et récupérer des items. Vous pouvez ainsi monter sur le toit pour viser les ennemis à couvert. Sautez éventuellement sur le second toit pour prendre les deux ennemis en traître en entrant par le plafond (136).



Éliminez-les rapidement, sinon c'est l'otage qui en fera les frais. Lorsque la zone alentour sera complètement débarrassée d'ennemis, entrez dans la cellule pour **rencontrer Tiffany Savage (137)**. Prenez le temps de ramasser tous les objets de la zone, notamment dans le camion citerne, avant de **retrouver Jock et son hélico** derrière la palissade.

CÔTE NEW WEST Station sous-marine

Passez dans le dos du premier robot, puis alignez les soldats suivants. Récupérez un nano sur l'un d'eux pour ouvrir la porte blindée (138). Montez en haut des escaliers et éliminez rapidement



les deux gardes présents. Si la scientifique est restée dans la pièce, elle pourra vous donner un code qui vous permettra de déverrouiller un caisson et progresser par voie sous-marine (139). Sinon, suivez le chemin jusqu'au laboratoire principal, où vous rencontrerez un scientifique qui peut vous remettre une carte des lieux. Entrez dans l'alcôve et descendez tout en bas avec les échelles successives. Éliminez le garde avant qu'il ne déclenche l'alarme, puis longez le couloir. Après le garde suivant, entrez dans la nacelle pour descendre (140).



Rejoignez rapidement le terminal de sécurité pour le pirater, puis rendez-vous dans la salle suivante. Éliminez les forces en présence, en épargnant si possible les scientifiques, et une fois l'alarme et les inquiétudes dissipées, parlez à la scientifique. Piratez un nouveau terminal pour ouvrir une porte. Montez les escaliers pour atteindre bientôt la salle des mini-sous-marins. Utilisez le terminal, puis entretenez-vous avec le mécanicien. Prenez le sous-marin disponible et **rejoignez par voie**



sous-marine le labo océanographique (141).

Piratez le nouveau terminal et montez pour inspecter les pièces. Au dernier niveau, entrez dans la salle et désactivez rapidement les caméras. Déverrouillez la porte suivante, puis dégomez la mitrailleuse pour atteindre le corps du soldat et récupérer un nano. Utilisez-le pour continuer votre chemin. Vous débarquez dans un laboratoire avec deux greasels. Un troisième vous attend en bas de l'échelle (142). Éliminez-le rapi-



dement à la grenade, puis passez la porte suivante. Équipez de préférence une bio-combinaison ou votre résistance environnementale car de nouveaux greasels se trouvent dans la pièce. Repérez au plus vite l'infocube placé au sol, sous une des poutres, pour lire un code d'accès (143). Il vous permet de déverrouiller la porte de la salle précédente.

Passez ainsi les portes successives jusqu'à atteindre un souterrain. Gare aux greasels et aux karkians qui s'y trouvent ; pour les éliminer efficacement, attirez-les vers vous et déverrouillez le levier des rails

S.O.S. JEUX VIDÉO

0 892 705 222

les meilleures
ASTUCES & SOLUTIONS pour JEUX VIDÉO



Débloquez-vous
sur un simple
coup de fil



143



144

placés au fond pour dégager des décharges électriques qui les électrocuteront (144). Prenez le passage pour récupérer un nano, puis utilisez-le sur la porte du fond. Dans le couloir, évitez de déverrouiller la porte de gauche si vous ne voulez pas avoir affaire à un nouveau greasel. En bas de l'échelle, ne vous faites pas surprendre par le duo caméra-mitrailleuse et utilisez l'ascenseur. Le dispositif de sécurité suivant peut déclencher l'arrivée de deux araignées. Pour progresser sans encombre, vous pouvez déverrouiller la trappe placée dans la cage d'ascenseur (145). Vous



145

atteignez bientôt une salle avec une araignée. Faites descendre les monte-charges avec les interrupteurs et visitez les salles pour quelques items... et encore 3 araignées. Allez ensuite au fond et actionnez l'interrupteur pour amener un troisième élévateur.

Montez à l'étage et piratez immédiatement le terminal, en prenant garde aux mitrailleuses, pour activer le pont. Rejoignez la pièce suivante et piratez l'ordinateur **pour obtenir le schéma du C.U. (146)**. À présent, vous devez faire



146



147

totallement machine arrière dans le sous-marin. Lorsque vous revenez au souterrain rocheux, Walton Simons vous réserve une bien mauvaise surprise (147). Vous pouvez éviter un combat laborieux en vous ruant sur la porte du fond dès votre arrivée dans le souterrain et en évitant la « discussion » avec lui... (hé hé). Reprenez le sous-marin opérationnel. Lorsque vous aurez utilisé la grande échelle, prenez celle d'à côté pour accéder au toit. **Vous y retrouvez Gary Save**, qui vous remet à l'occasion un intéressant modifco-prisme si vous avez réussi à secourir sa fille tout à l'heure (148). Il est temps d'embarquer à bord de l'hélico.



148

MISSILE SILO

Évitez de vous faire repérer par le soldat sur sa tourelle, puis éliminez les chiens qui circulent le long de la palissade (149). Rejoignez le



149

cabanon où se trouvent des soldats et éliminez-les. Récupérez les objets ; à l'étage, un digicode vous permet d'ouvrir une trappe menant au grenier. Passez ensuite discrètement sur la passerelle pour atteindre l'enceinte, gardée par deux robots et des soldats. Repérez les deux bidons à proximité de la tourelle et tirez dessus à bonne distance pour ouvrir une brèche dans un bâtiment surveillé (150).



150

Récupérez l'équipement, puis passez dans le bâtiment d'à côté. Montez à l'étage pour éliminer le garde et longez la passerelle. Descendez dans le bâtiment suivant pour repérer une grille au sol. Passez à l'intérieur, puis descendez les escaliers et déverrouillez la porte blindée. Passez à droite et éliminez le commando et les MIB. Prenez à gauche pour récupérer des items et montez à l'échelle (attention à l'araignée). Vous pouvez ainsi atteindre la salle verrouillée où un scientifique se trouve prisonnier (151). Après votre entretien, montez à l'étage pour trouver le dispositif de lancement à désactiver. Actionnez l'interrupteur sur le



151



152

panneau de commandes **pour arrêter le dispositif, puis pirater le terminal** pour compléter votre objectif (152). À présent, vous devez rejoindre la base de lancement ; si vous retournez voir le scientifique, il vous aiguillera sur un passage secret. Allez dans le « Missile silo », tuez les ennemis commandos et MIB, puis appelez la plate-forme (ou bien passez dans le conduit « secret » pour l'utiliser à partir du bassin). Utilisez-la pour rallier le niveau 2 et **éliminez le vigile sur sa grue** (153). Montez



153

au niveau 6 pour éliminer un nouveau MIB et grimpez les échelles successives pour **retrouver votre allié Jock** à bord de l'hélico.

NEVADA
AREA 51

Dès votre arrivée, empresses-vous de vous mettre hors de portée du soldat sur sa tour, et dégommez-



154

le au fusil à lunette. Occupez-vous ensuite des robots (154). Au cours de votre visite du territoire, vous risquez d'assister à la « réapparition » de Walton Simons (si vous ne l'avez pas tué dans le souterrain tantôt) ; les solutions de repli jouant pour vous, il sera cette fois plus facile à abattre. Entrez ensuite dans le bâtiment « Command 24 » et récupérez le nano. Allez l'utiliser sur la porte de la tour (attention, des grenades sont posées près des échelles). Montez au sommet pour pirater le terminal et ouvrir les portes de la base (155). Si



155

vous êtes curieux, vous pourrez aussi monter sur le groupe de containers placés derrière l'hélicoptère, en vous aidant de caisses pour grimper ; le cadavre de soldat qui s'y trouve possède un Accessoire des armes (156). Prenez maintenant les portes à l'ouest. Éliminez le soldat, puis les ennemis à l'intérieur du



156



157

hangar. Entrez dans le cabanon pour trouver un soldat captif qui peut vous aider. Ressortez et montez à l'aide de la poutrelle cassée sur le toit même du cabanon, pour récupérer un nano près d'un corps. Vous pouvez ensuite, à l'aide des poutres, accéder au « système de ventilation » (157). Tirez sur les pales pour passer sans dommage ; c'est en fait un raccourci pour entrer dans le bunker (qui vous permet de récupérer des items et des points de compétence). Cela dit, vous pouvez parfaitement y accéder par **les portes coupe-feu de l'entrée principale**. Dans ce cas, on vous confiera un objectif secondaire : remettre en marche l'ascenseur défectueux. Pour cela, rendez-vous dans la salle à l'est. Entrez dans le cabanon de droite pour accéder à celui de gauche par les échelles (attention à l'araignée). Là, vous trouverez le panneau qui permet de **rebrancher le courant de l'ascenseur** (158). Allez donc l'utiliser pour



158

descendre. Note : Si vous passez par le système de ventilation décrit plus haut, utilisez l'élévateur, puis descendez les deux échelles.

Dans les deux cas, vous **atteignez les portes d'entrée du bunker** à ce moment-là.



- Bunker :

Détruisez les mitrailleuses, puis les araignées qui apparaîtront lorsque vous passerez le système de sécurité. Éliminez les robots, et inspectez le recoin à droite après l'explosion du générateur pour **avoir une discussion avec Everett (159)**. Il vous donne un



code, que vous pouvez utiliser sur la porte de la caserne (« barracks ») qui se trouve dans le couloir d'en face : vous y trouvez un nano ainsi qu'un très utile robot-med. Ouvrez la porte de la salle suivante et éliminez les ennemis (160). Vous récupérez un code à l'intérieur, et pouvez pirater un terminal. Rejoignez la salle au fond du couloir et éliminez les divers ennemis, puis passez dans le secteur 3. Attention, lorsque vous appellerez l'ascenseur, il sera chaudement occupé... Faites le ménage à bonne distance, au besoin en tirant sur les bidons toxiques (161), puis utili-

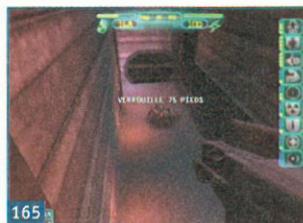


sez l'ascenseur.

Après votre entretien avec Tracer Tong, entrez prudemment dans la pièce. Détruisez le karkian à la roquette pour faire venir les gardes à votre portée et les éliminer facilement. Montez à l'étage pour voir un mécanicien parler avec de nouveaux ennemis. Une fois la zone nettoyée, piratez le terminal pour « isoler les modifications ». Passez ensuite la porte et montez l'échelle suivante. Éliminez le garde en contrebas et récupérez un code près du corps. Redescendez sur la passerelle du milieu pour atteindre une salle avec un bassin et des greasels (162). Éliminez



tout ce beau monde à distance, puis plongez dans le bassin pour récupérer un nano et un code. Revenez maintenant dans la salle principale et descendez pour ouvrir la porte de la salle du réacteur (« Reactor lab »), devant laquelle circule une araignée (163). Avant de descendre, éliminez les deux aliens et partez à la rencontre d'un mécanicien, qui vous fournira un code d'accès (vous pouvez également le trouver sur l'infocube de la zone contaminée). À présent, ressortez et allez composer votre code sur la porte de l'Aquinas Hub. Prenez l'échelle suivante et éliminez les deux aliens, puis passez à



gauche et éliminez le commando. Vous atteignez bientôt une salle de contrôle : éliminez les ennemis, puis utilisez l'élévateur jusqu'au niveau 3. C'est là que **vous rencontrez Hélios**, qui vous confie un troisième objectif secondaire (164). Revenez maintenant sur vos pas. Les robots vigiles lancés par Hélios vous aideront à faire le ménage. À l'endroit où vous avez éliminé les aliens, passez l'issue suivante. Tuez l'araignée géante en contrebas (165), puis le garde, et déverrouillez la porte pour obtenir des roquettes. Descendez enfin et suivez le passage pour entrer dans une salle où vous discutez avec Gary Savage : désormais, le sort du monde est entre vos mains, à travers ces trois grandes décisions que constituent vos objectifs secondaires.

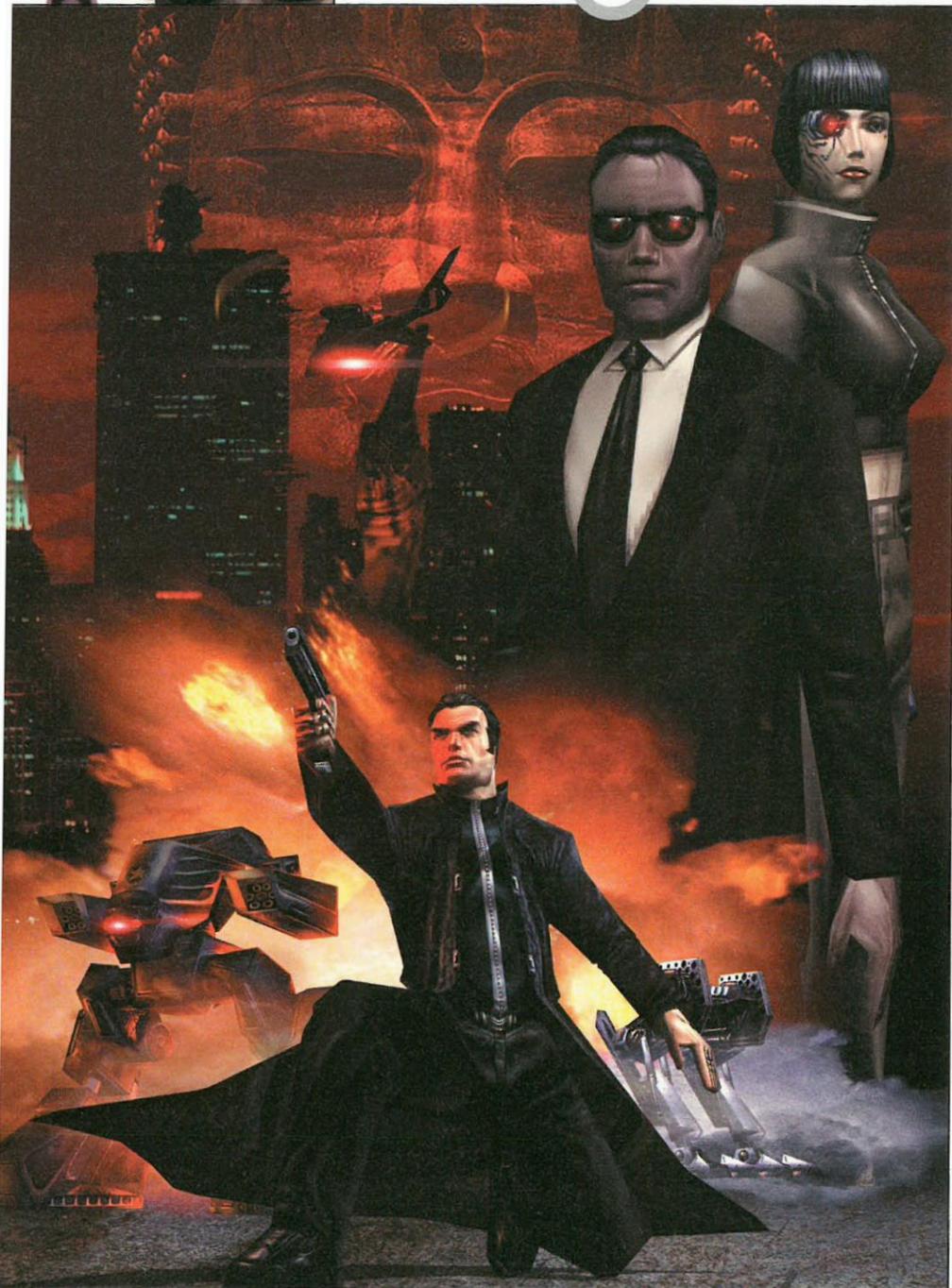
Au-delà, vous arrivez dans une salle de clonage où les infocubes vous réservent quelques surprises... Soulevez le cadavre d'une scientifique pour en trouver un autre à l'occasion. Dans le couloir suivant, attendez l'arrivée des deux aliens et éliminez-les (166). Utilisez ensuite le terminal pour désactiver les générateurs (et ainsi décontaminer la zone) et déverrouiller la porte suivante. Vous retrouvez bientôt Bob Page,



DEUS EX



La Soluce





qui vous fait part de son plan (167). Attention aux mitrailleuses qui surgiront après la discussion.

- Les 3 fins de Deus Ex :

Vous avez maintenant à élire votre camp. En effet, à partir des objectifs secondaires qu'on vous a confiés, vous pourrez avoir accès à trois fins différentes : rejoindre les Illuminati, fusionner avec l'I.A. d'Hélios ou bien atteindre un



nouvel âge des ténèbres. Effectuez une sauvegarde maintenant si vous voulez essayer toutes les possibilités. Les voici décrites en détail :

1) REJOINDRE LES ILLUMINATI
Pour cela, vous devez tuer Bob Page. Impossible de l'éliminer directement dans son caisson : il vous faut en fait désactiver 4 réacteurs dans la base. Pour trouver le premier, lorsque vous êtes face à Bob, prenez le passage au sud. Montez l'échelle, suivez la passerelle et descendez la rampe : là, vous pouvez désactiver le premier réacteur (168). Attention, des



robots vigiles surgiront juste après ; vous pouvez bloquer leur arrivée par anticipation en plaçant des caisses devant les ouvertures grâce à vos muscles nano-modifiés. Revenez sur vos pas et déverrouillez la grille au sol. Descendez pour arriver dans une salle envahie de créatures féroces. Empressez-vous d'atteindre le terminal pour faire venir des robots vigiles à la rescousse [Note : pour cesser l'arrivée de ces créatures, vous pouvez déverrouiller la porte du fond et actionner l'interrupteur qui s'y trouve (169)]. Repérez le second



réacteur et désactivez-le. Empruntez ensuite la rampe latérale pour monter à l'étage. Vous atteignez une zone de radioactivi-



té. Enfilez une bio-combinaison ou activez votre résistance environnementale, et allez désactiver le troisième réacteur (170). Passez dans le secteur suivant, où des aliens réapparaissent régulièrement (une fois encore, vous pouvez déverrouiller la porte derrière laquelle se trouve l'interrupteur qui limitera leur arrivée). C'est là que vous trouvez le quatrième réacteur. Lorsque vous aurez désactivé les 4, revenez dans le secteur de Bob Page et prenez le passage au nord. Méfiez-vous des araignées, et montez les escaliers pour actionner l'interrupteur final qui vous permettra de détruire Bob Page (171). Vous



avez ainsi rejoint le clan des bons et des Illuminati (172).

2) FUSIONNER AVEC L'I.A. D'HÉLIOS
Prenez le passage au sud lorsque vous êtes face à Bob Page et atteignez la grille au sol. Ouvrez-



la et descendez pour trouver un code sur un infocube. Des créatures féroces vous attendent au-delà. Empressez-vous de rejoindre la porte Aquinas Substation, au fond à droite (173). Piratez le terminal suivant au plus vite à cause des éclairs et déverrouillez la porte suivante. Passez et utilisez l'élevateur. Vous atteignez une salle où Hélios vous dicte ses conditions : actionner les deux interrupteurs des consoles (174),



puis **activer le routeur à l'aide de l'ordinateur**. Vous complétez ainsi l'objectif qu'il vous avait confié. Pour l'accomplir totalement maintenant, vous n'avez qu'à **retourner voir Hélios** au secteur 3, niveau 3 (175). Une fin... fusionnelle.



3) UN NOUVEL ÂGE DES TÉNÉBRES
Si vous avez décidé de rallier la cause de Tracer Tong, descendez encore dans la grande salle investie de créatures, et montez la rampe au sud. Dans un recoin, juste avant la salle contaminée, vous trouvez un code sur un infocube. Il s'agit de celui de la salle de refroidissement Coolant 813, au fond à gauche de la salle aux créatures. Passez et éliminez les gardes (si besoin en produisant



des flammes grâce à l'interrupteur de la console), et actionnez l'interrupteur de la table de contrôle du fond (176). Revenez sur vos pas et retournez dans le **secteur 3, pour rejoindre la salle des réacteurs** (« Reactor lab » sur la carte). Enfilez une bio-combinaison et descendez dans les fosses pour désactiver les deux réacteurs grâce aux interrupteurs (177). L'accès à la salle de contrôle est désormais disponible. Là, actionnez respectivement les trois interrupteurs placés sous les trappes (178), puis l'interrupteur de la table de commande, pour achever votre projet de destruction de l'ère progressiste. Vers un nouvel âge « réminiscent »... (179)



JADE COCOON 2



La solution complète !

SUR LE...

3615  **CHEAT** © 2004 E. Min

Astuces & Solutions

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