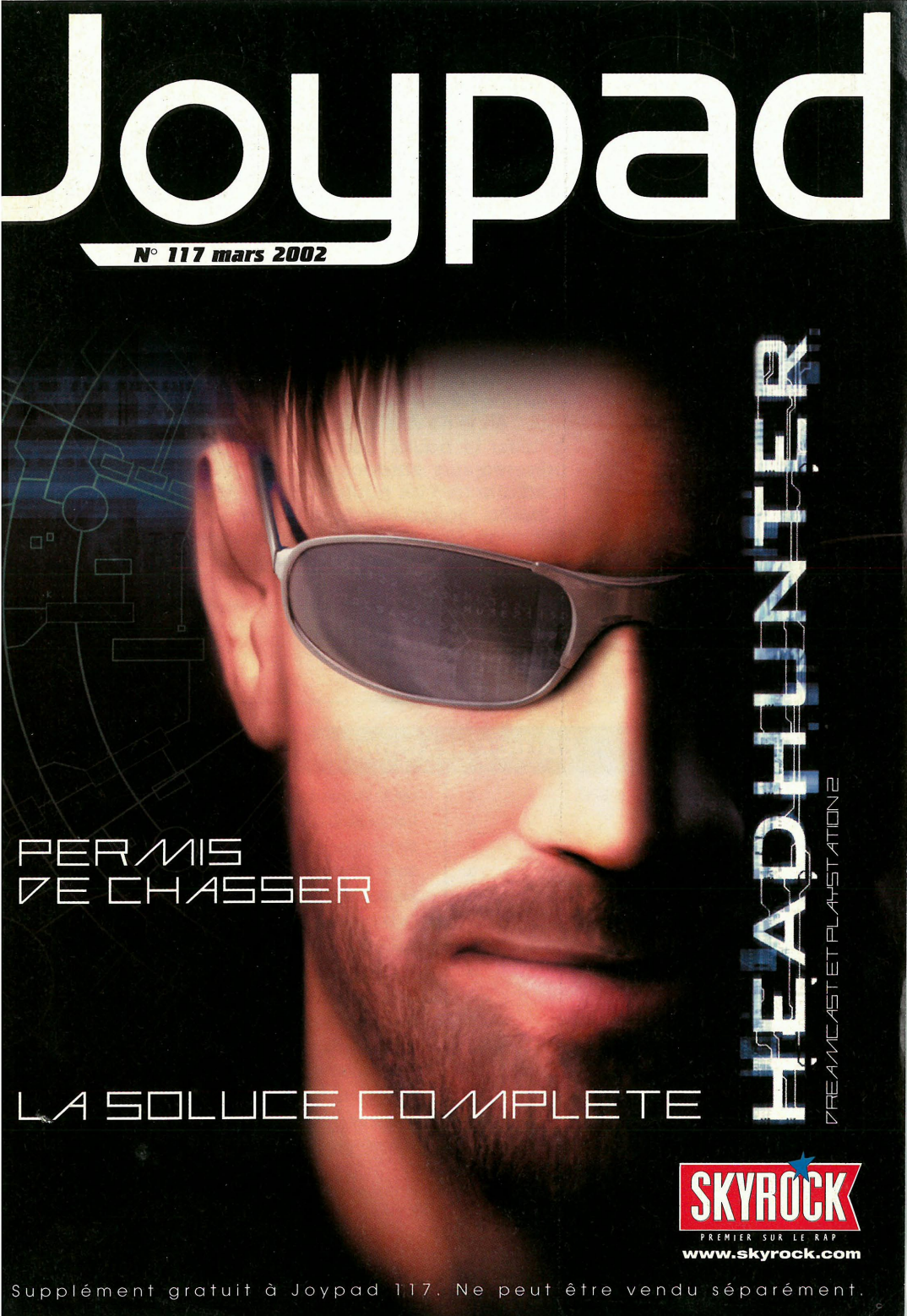
Joypad

N° 117 mars 2002



Supplément gratuit à Joypad 117. Ne peut être vendu séparément.

Édito

HEADHUNTER

Salut, mon nom est Jack Wade et je ne suis pas préparé à faire dans la dentelle. Êtes-vous prêt à lutter avec moi contre le crime organisé, les trahisons et le scandaleux trafic d'organes, à me suivre à bord de mon équipée sauvage, et surtout à me redonner mon permis de chasser les têtes ? Bref, à redevenir un membre de l'élite antiterroriste ACN. C'est que j'ai pas envie de finir avec les semelles plombées, moi... Ah, je ne vous ai pas présenté Angela, qui m'aidera à tailler le boulot, sans oublier Kate et Bill, les deux présentateurs sardoniques du JT ABCBS News, qui médiatiseront les hauts faits de l'ACN et mes exploits. Il faudra malgré tout faire les choses bien et en toute discrétion. Alors suivez sans plus attendre ce guide officiel du chasseur de têtes... et de primes.

Sommaire

SOLUCE HEADHUNTER

- LE GUIDE DU CHASSEUR DE TÊTES 3
- LE JEU 5

Mission d'entraînement 5
Couloir de la mort 5
Maison d'Angela 5
LEILA : Permis C 5
Station service 5
Quartier Général de Wolfpack 6
Boss : Greywolf 7
LEILA : Permis B 7
Égouts et parking du centre commercial 8
Dans les hauteurs du centre 8
Cœur du centre commercial 9
Banque Millennium 9
LEILA : Permis A 9
Retour au Q.G. de Wolfpack 10
Six bombes à désamorcer 10
Boss : Gladiateur 10
Les Docks 11
La Dame de Cœur 11
Jack reprend du service 12
Boss : Ramirez 12
LEILA : Permis AAA 12
Les laboratoires Biotech 13
Angela en action 13
Boss : Adam 14
Jack remis sur pied 14
Boss final : Adam armé 15

Joypad est édité par la société HDP
au capital de 100 000 francs, locataire-gérant,
RCS NANTERRE B391341526.
Siège social : 10, rue Thierry le Luron 92538 Levallois-Perret Cedex
tél. : 01 41 34 87 75 fax : 01 41 34 87 99
tél. abonnements : 01 55 63 41 14
Siège de la rédaction : Immeuble Delta
124, rue Danton TSA 51004
92538 Levallois-Perret Cedex

Gérante : Christine Lenoir
Directeur délégué adjoint : Pascal Traineau
Principal associé : HACHETTE FILIPACCHI PRESSE
Directrice de la publication : Christine Lenoir
Soluce de Headhunter par Sonia Jensen (la Lutaine).

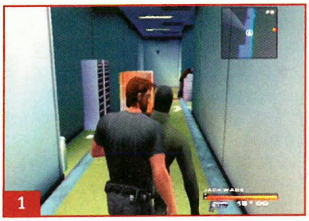
Tous les visuels de cette solution sont © Amuze/Sega
Solution et textes © Joypad.

Maquette : Lionel Gey et Suzie Gorini.

GUIDE DU CHASSEUR DE TÊTES

Action et furtivité :

• **L'attaque furtive** (ou strangulation, ou coup du lapin...) est d'une importance capitale, et n'est pas enseignée lors du tutorial. À tort car cette technique est quasi-indispensable dans l'aventure, et à plus forte raison pendant le passage des permis. Pour exécuter une attaque furtive, approchez-vous suffisamment d'un ennemi par-derrière et faites R + Action pour lui casser le cou en toute discrétion... (1)


1

• **Recharger manuellement** évite les temps de latence qui vous mettent à la portée de l'ennemi ; pour cela, faites ⇧ avec la croix directionnelle. Ayez en tout cas le réflexe de vous accroupir ou vous mettre à couvert dès que Jack recharge automatiquement son arme.

Les ennemis rechargent aussi ; profitez-en pour les éliminer à ce moment-là en tirant à découvert. Lorsqu'ils arrivent vers vous et que vous pouvez les surveiller à couvert, il arrive aussi qu'ils baissent brièvement le canon de leur arme tout en marchant : c'est également à cette occasion que vous pouvez tirer sans trop de risque (2).

• Il est possible de **changer d'arme à la volée** (ou d'équipement) en faisant ⇩ avec la croix de direction et en les faisant défiler avec les touches ⇦ et ⇨. Cette manip évite de passer par l'inventaire, pour un changement d'items rapide dans le feu de l'action...

• **Le radar** (en haut à droite) ne mentionne plus les ennemis lorsqu'il vire au mode Danger (rouge) (3). Franchir un accès fermé ou se planquer permet de le refaire passer en mode Warning (jaune), en vous ôtant un temps de la vue des gardes.

3

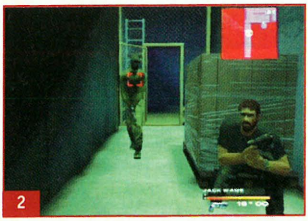
• Souvent, deux choix tactiques sont possibles face à l'ennemi : soit bourriner sans finesse, soit la **jouer furtif** et les esquiver pour éviter d'y laisser des plumes. Même si les munitions du Stimulator sont infinies, mieux vaut parfois choisir la discrétion (4). Suivant les cas, un nombre important d'ennemis risquent de débarquer si vous choisissez l'attaque frontale, rendant l'affrontement chaotique, voire fatal...

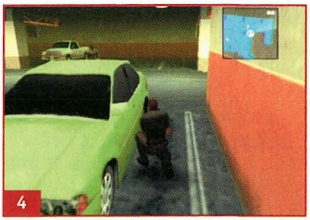
• **Tirer dans les barils** ou autres objets susceptibles d'exploser et d'être dommageables pour les ennemis représente un plus au cours des affrontements (5). Soyez « aware » pour ne louper aucune occasion...

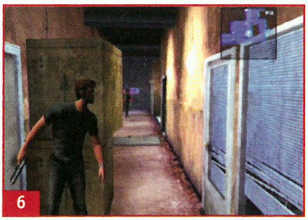
5

• Plus les ennemis sont placés loin, moins ils seront touchés par vos attaques ; n'ayez crainte, vous aussi, du coup...

• Apprenez à attirer les gardes en tirant une balle « en l'air » pour susciter leur attention (mode Warning), et ainsi mieux les piéger ou vous ouvrir un passage. Surtout, planquez-vous au maximum dans le jeu (les protections sont nombreuses) pour observer le terrain et évoluer dans les meilleures conditions (6).


2


4


6

Armes et équipements :

• **Lunettes** : indispensables à la panoplie du chasseur de têtes !

• **Adrénaline** : utilisée à bon escient, l'adrénaline sert de substitut à la barre de vie et « encaisse » les coups à sa place pendant un temps donné. À réserver aux affrontements brefs mais intenses.

• **Grenades Resonator** : radicales mais demandent un bon dosage au lancer ; après avoir activé la visée (R), appuyez sur Action plus ou moins longtemps suivant la portée que vous voulez donner à la grenade (7).

7

• **Balles-leurres** : attirent un ennemi à l'endroit précis où vous les jetez (même technique de lancer que pour les grenades) (8).

8

• **Mine de proximité** : déposée au sol, elle peut éliminer un ennemi d'un coup. Vous pouvez aussi tirer dessus à distance pour la faire sauter au moment voulu (9).

9

• **Scorpion Neurostunner** : permet une neutralisation en douceur mais non définitive.

• **Pistolet Regulator** : radical contre un ou deux ennemis à la fois, mais relative lenteur de chargement (10).

10

• **Mitraillette** : efficacité moyenne mais limite les réactions de l'ennemi (11).

11

• **Lance-roquettes** : très efficace face à un flux d'ennemis, mais recharge plutôt longue (12).

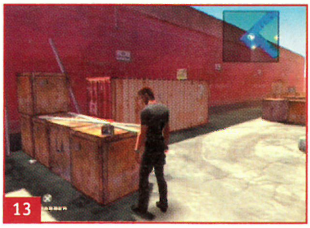
12

• **Stimulator** : pistolet aux munitions illimitées. Heureusement car Angela n'aura que celui-là ; advienne que pourra...

Exploration et progression :

• Les actions à effectuer ou items importants apparaissent en évidence à l'écran ; à l'occasion, Jack tournera la tête pour signaler leur présence (13). La plupart **des interactions sont automatiques**, mais il faudra par moments passer par l'inventaire pour utiliser un objet.

La **liste des objectifs**, elle, apparaît clairement sur votre VM (consultable dans l'inventaire).


13

• **Les continues** vous remettent dans le jeu juste après le dernier chargement en date (les écrans noirs avec les vignettes de pub...). Ainsi, apprenez à en profiter en créant des loadings « pour du beurre », par exemple avant un moment critique, et après avoir accompli pas mal de choses, pour ne pas avoir à refaire certaines actions secondaires en cas de mort subite (utiliser les ascenseurs, changer d'étage, etc.). De plus, lancer une « continue » permet de remettre votre niveau de santé à plein, youpi !

• **Les permis LEILA** (14) : les conseils que nous donnons dans les sections Permis ne sont pas à suivre à la lettre ; il existe des dizaines de tactiques d'approche différentes. On vous précise de préférence celles qui vous permettront de battre les records. Passages obligés du jeu, ces épreuves LEILA sont également accessibles par le menu principal.

14

• **Les rats** : ennemis ou victimes ?... Bref, vous pouvez ou non décider de leur laisser la vie sauve dans l'aventure. À la fin du jeu, le nombre de rats tués sera même comptabilisé dans vos stats ! Mais ça n'apporte rien de spécial...

HEADHUNTER (PS2/DC)

Mission d'entraînement

Cette première session vous permet d'entrer confortablement dans le jeu en assimilant de multiples techniques : visée, multi-visée, destruction d'ennemis et d'objets, roulades, furtivité, etc.

Couloir de la mort

1

Traversez ce souterrain encombré en éliminant les ennemis ou en esquivant leurs attaques, à couvert ou à découvert... (1) L'important est d'y passer le minimum de temps. Quoi qu'il arrive, une fois sorti de là, Jack s'écroule...

Maison d'Angela

Le décor est planté. Examinez les deux documents posés sur le comptoir, le diplôme au-dessus de la cheminée, ou encore le tableau familial et les livres sur la table basse. Angela vous remettra alors son passe (2).

2

Ressortez et visitez la salle de gym : ramassez une boisson **Adrénaline**, puis empruntez l'ascenseur. Angela vous confie son enfer mécanique en vous indiquant un point à rallier dans la ville. C'est parti !

250 points à moto

Vous devez cumuler 250 points de technique pour avoir le droit de passer votre premier permis à LEILA (zone clignotant sur la carte). Pour que les points défilent, vous devez atteindre 170 km/h au minimum. Attention, vous cogner à vive allure contre un obstacle quelconque fera chuter les points.

LEILA : Permis C

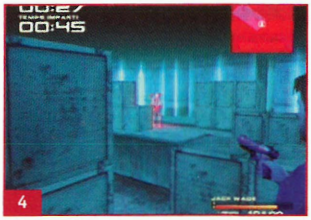
Mission 1 : Cinq checkpoints doivent être passés. Un bon départ et aucun accroc sont exigés pour battre le record.

Mission 2 : Choisissez l'attaque furtive pour le premier garde (3), ou bien

3

planquez-vous dans les recoins ou utilisez des balles-leurres. Passez facilement dans le dos des deux gardes suivants. Observez les deux derniers sur votre radar pour rejoindre le checkpoint au moment où ils sont face au mur en même temps.

Mission 3 : Séance de gunfight avec des caisses pour couverture (4).



4

Alternez attaques à découvert et esquives en déplacement latéral pour en finir au plus vite, quitte à vous manger quelques balles.

Mission 4 : Commencez discrètement en vous accroupissant et en passant dans le dos des gardes, puis passez la porte sans donner l'alerte. Éliminez rapidement les ennemis de la zone suivante pour matérialiser le checkpoint.

Récupérez ensuite l'équipement du casier du permis C et partez à l'aventure...

500 points à moto

Ressorti du centre LEILA, vous pouvez d'ores et déjà rajouter 250 points à votre cumul de points de technique, pour atteindre un total de 500 points. Privilégiez toujours les plus longues voies de la ville pour le faire monter au plus vite sans trop d'accrocs.

Station service

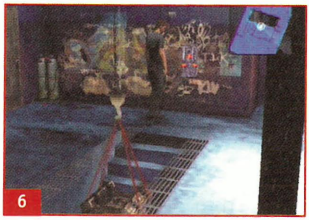
Il s'agit d'un des deux points clignotants sur votre carte ; cette destination est néanmoins prioritaire. L'accès se trouve devant une palissade.

Débarqué dans la station, avancez furtivement vers la gauche pour élimi-

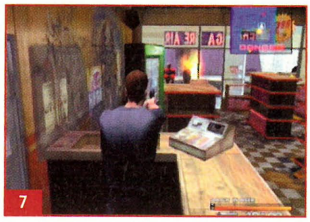
ner discrètement un premier ennemi. Récupérez l'**Adrénaline** posée sur une caisse et inspectez la borne de lavage de voitures. Deux nouveaux ennemis vous attendent de ce côté ; avancez prudemment vers eux et attaquez-les de dos (5). Attention, un

5

autre ennemi peut venir leur prêter main-forte. Une fois tranquille, récupérez une **Batterie de voiture** sur une caisse, ainsi que deux **Grenades**. Ne prêtez pas pour le moment attention à la voiture en flammes ni à la porte condamnée et entrez dans la boutique par la porte principale.
Là, ramassez la **Grenade** et passez dans la salle des réparations où un gogo joue au bricoleur. Lockez-le immédiatement et videz votre chargeur. Inspectez ensuite la pièce : dedans, une **Trousse de santé**, une **Grenade**, une armoire fermée à clé, et une commande de monte-charge que Jack peut actionner : le courant est alors coupé. Repérez le mécanisme de grue auquel il manque une pile (6) et placez donc votre batterie : l'ac-


6

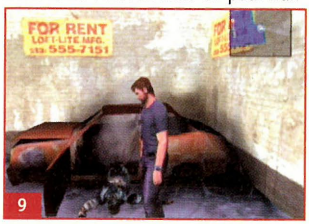
cès se libère et vous pouvez récupérer un **Jeton de lavage**. Ressortez en vous méfiant des nouveaux bikers qui vous attendent à l'extérieur ; planquez-vous derrière le comptoir et tirez au besoin sur les distributeurs d'essence pour les éliminer (7). Allez ensuite placer votre jeton dans la borne prévue à cet effet. Réglez son compte au nouvel ennemi au fond du


7

hangar, en évitant ses grenades. Récupérez ici même une **Grenade**, puis passez la porte qui s'y trouve pour débarquer dans la cuisine : remarquez le panneau électrique, récupérez la **Clé de casier**, délockez l'issue suivante et revenez dans la salle des réparations. Ramenez le moteur suspendu à sa place initiale en actionnant à nouveau le mécanisme de grue et utilisez votre clé sur l'armoire : à l'intérieur, un **Fil électrique**. Pas besoin d'écrire une thèse : allez l'utiliser aussitôt sur le panneau de circuits électriques pour réparer le câble défectueux (8).

8

La voiture suspendue sur ses tréteaux descend alors, mettant un **Extincteur** à votre portée dans la salle des réparations. Son utilité ? Éteindre évidemment les flammes de la voiture carbonisée qui se trouve à l'extérieur. Méfiez-vous du nouvel ennemi qui apparaîtra sur votre chemin, puis utilisez l'extincteur et ouvrez la porte de la caisse. Bon, vous arrivez juste un peu tard, le mec est super mort. Il laisse en revanche tomber un **Levier** (9). Tout s'enchaîne : servez-vous-en pour fran-



9

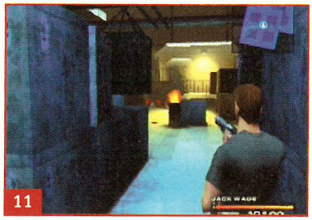
chir la porte condamnée par des planches. Au fond du couloir suivant, un corps inerte qui a dû manger quelques balles : en le fouillant, vous récupérez le **Passe Amco** (10). À la

10

sortie, vous retrouvez Greywolf et son arme fatale. Il est temps de rejoindre l'autre point vital de la ville.

Quartier Général de Wolfpack

Un homme monte la garde devant le bâtiment. Descendez-le et récupérez la **Grenade** sur un baril. Au rang de votre inspection : un placard électrique cadenassé ainsi qu'une porte à système d'ouverture magnétique fermée. Allez donc utiliser votre passe fraîchement acquis sur l'autre issue.
Dans l'entrepôt, de nouveaux bikers veillent. Choisissez la furtivité ou bien explosez le baril placé près d'eux pour faire place nette (11). Récupérez une


11

Mine de proximité, un **Talkie-walkie**, une jauge d'**Adrénaline** et une **Clé de cadenas**. Ressortez et étrennez cette clé sur... le cadenas du placard électrique. L'interrupteur s'y trouvant remet en marche l'ascenseur du personnel. Utilisez-le donc pour rallier le second étage.
Là, inspectez le cagibi : une **Trousse de santé** et une machine à poinçonner attirent votre attention. Montez ensuite au troisième étage. Visitez le couloir et franchissez la porte des toilettes pour récolter une nouvelle **Mine de proximité**. Dans le couloir,

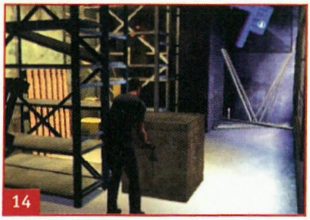
à côté du monte-charge, une **Grenade**. Vous surprenez alors une conversation. Pour le moment, finissez votre inspection des lieux par la pièce en face ; dedans, un **Sérum de vérité** et un **Document** qui détaille son utilisation (12). Ne vous laissez pas

12

surprendre par le nouvel ennemi et visitez la zone d'où il est sorti, qui recèle une Grenade et une porte menant à un couloir bien encombré. Éliminez ses occupants, débloquez la porte du fond pour vous créer un raccourci, et ouvrez la première issue accessible du couloir. Dans cette salle de rangement, tirez la grosse caisse pour inspecter un poster à la gloire de Wolfpack... (13)

13

La salle de rangement suivante recèle une jauge d'Adrénaline. Dans celle d'après, une **Mine**, ainsi qu'un objet perché sur une étagère. Pour l'atteindre, amenez la caisse posée au sol à son niveau et montez dessus (14) : vous


14

récupérez la **Clé d'un casier**. Ressortez et prenez l'issue suivante. Dans la pièce, une nouvelle **Trousse**, une **Grenade**, ainsi qu'un **Emblème cassé** dans le casier ouvert avec votre clé. Revenu à la porte, un appel impromptu de Greywolf réveille votre talkie-walkie. Quel que soit votre choix, il envoie ses hommes à l'étage. Surveillez votre radar et éliminez furtivement ce beau monde. Allez ensuite devant la salle de réunion. Un digicode se présente. Quelle est donc la seule combinaison numérique que vous ayez aperçue dans cette aventure pour l'instant ? Évidemment, le 1993 écrit sur le poster à la gloire de Wolfpack ! Tapez donc ce chiffre pour ouvrir la porte (15). Greywolf aura alors le privilège de vous présenter Bruce.

15

L'affrontement est assez simple du moment que vous tirez sans discontinuer en vous méfiant de ses grenades, et en utilisant la table comme « couverture » (16). Après le combat,

16

inspectez la pièce pour dénicher un **Emblème Wolfpack** dans un casier, ainsi qu'un **Document** qui vous en explique la fonction. Lisez-le attentivement, puis appuyez sur le bouton pour déverrouiller la porte. Abattez l'ennemi et redescendez au second étage pour utiliser la machine à poinçons. Vous devez en fait poinçonner votre emblème vierge, de façon à reproduire en entier la série de points figurant sur l'emblème cassé que vous possédez. Repérez donc leur position, placez votre emblème vierge sur la machine et reformez ainsi une combinaison de points sur le diagramme du poinçonneur (17). Retournez ensui-

17

te au troisième pour l'utiliser sur le système de verrouillage de la porte, dans la salle de réunion.

Boss : Greywolf

Sur les toits, vous retrouvez Greywolf. La meilleure technique est l'attaque directe, en arrivant dans son dos de préférence, et en lui tirant dessus sans discontinuer jusqu'à le déséquilibrer (18) ; il ne tire ses charges qu'à une certaine distance et s'enfuit lorsqu'il se sent menacé (sauf vers la fin...).

18

Après le combat, ouvrez la porte de la réserve pour trouver une nouvelle **Trousse** et une **Grenade**, puis revenez sur vos pas pour conclure cette première partie de l'aventure.

LEILA : Permis B

Vos 500 points de technique motarde en poche, retournez à LEILA pour passer votre permis B.

Mission 1 : Un record facile à battre si vous ne faites pas d'à-coups, tournez correctement et si vous savez booster dans les lignes droites (19).

19

Mission 2 : Attirez le premier garde avec un leurre et étranglez-le, puis faites une attaque furtive sur le suivant. Laissez les deux derniers gardes partir dans leurs directions opposées, pour passer rapidement derrière l'un deux et atteindre le checkpoint en douceur.
Mission 3 : Videz une nouvelle fois vos chargeurs en privilégiant encore l'attaque frontale toute en esquives pour battre facilement le record.
Mission 4 : Tirez la caisse vers vous et visez un baril pour créer une explosion en chaîne et tuer le garde (attention d'être à bonne distance) (20).

20

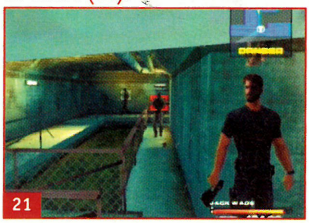
Éliminez facilement les 3 ennemis suivants en privilégiant l'attaque directe, puis faites de même dans la zone qui suit, en vous aidant au besoin des barils.
Vous pouvez maintenant récupérer vos nouvelles armes dans le casier du permis B.

800 points à moto

C'est parti pour gagner 800 points de technique en essorant le guidon de votre enfer mécanique. Attention, je vous déconseille de faire la même chose en vrai, même en pleine nuit sur route déserte, c'est justement le moment que choisissent les hérissons pour sortir.

Égouts et parking du centre commercial

Après un passage par la demeure d'Angela, vous apprenez son kidnapping. Votre chef vous aiguille alors vers le centre commercial, accessible par les égouts de la ville...
Une **Mine de proximité** et quelques rats vous accueillent à bord. Après la séquence, vous repérez un panneau de système de sécurité, inactif pour l'instant, et une échelle sans issue. Faites donc face aux trois gardes du secteur pour vous ouvrir la voie à une nouvelle échelle qui mène au parking du centre (21).


21

Une nouvelle **Mine** vous attend près d'un ascenseur. Progressez prudemment jusqu'à atteindre un premier garde de dos. Tuez-le discrètement (au Neurostunner par exemple) pour ne pas attirer un cortège de ses collègues (22), et avancez prudem-

22

ment, à couvert derrière les autos pour esquiver les autres. Continuez à progresser jusqu'au fond du niveau, puis montez au suivant. Ramassez les **Cartouches**. Attention, une alarme de voiture va attirer deux nouveaux gardes (ah ! ces propriétaires de limousine...). Une fois la voie libre, récupérez une **Grenade**, puis empruntez les escaliers.

Dans les hauteurs du centre

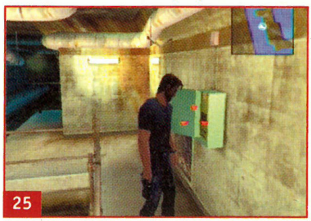
Passez d'abord la porte Basement. Prenez la porte immédiatement en face pour dénicher une **Trousse**. Débarrassez-vous des gardes et atteignez la grande salle de rangement du fond. Là, un cagibi recèle une **Grenade** et des **Cartouches**, et une caisse cache une bouche d'égout ; poussez-la pour vous créer un raccourci vers les égouts (23). Revenez au couloir et visitez les bureaux pour trouver successivement des **Balles de Neurostunner**, une **Grenade**, et une **Mine**.

23

Montez au premier étage. Dans un cagibi, une jauge d'**Adrénaline**. Visitez le couloir ; apparemment, le photocopillage ne tue pas que le livre... Bref, remarquez une porte fermée électroniquement (« staff only »), et des **Cartouches** dans un bureau, où Jack peut arracher une grille murale (24). Parcourez le

24

couloir mitoyen jusqu'à surprendre une conversation entre deux « cow-boys ». Revenez dans la zone principale et achevez l'ennemi en moins de temps qu'il ne faut pour l'écrire. Ramassez la **Carte de contrôle** de sécurité et lisez le **Document**, puis trouvez une **Mine de proximité** dans la pièce à... proximité. Attention, les ennemis ont de nouveau envahi les lieux. Faites place nette, puis retournez aux égouts (par le raccourci), et utilisez votre carte sur la borne de sécurité (25).


25

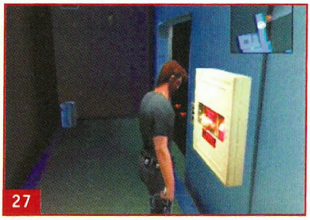
Remontez au premier étage, éliminez deux nouveaux gardes, puis retournez à la salle de surveillance et appuyez sur le bouton. Il déverrouille la porte réservée au personnel (« staff only »).

Cœur du centre commercial

Passez la porte, ramassez la **Grenade** et passez à gauche. Visitez la boutique de CD : un ennemi y garde une **Trousse de santé** (une autre **Trousse** se trouve en haut des escalators, avec des **Cartouches Neurostunner**). Rejoignez « discrètement » l'ascenseur situé derrière les escalators. Débarrassez-le de sa cage à linge (26) et montez au second étage.

26

Videz-le de ses occupants, débloquez les diverses portes et récupérez une **Mine** et une **Grenade** dans la salle de repas. Repérez un tuyau d'incendie dans le couloir, puis inspectez la double porte à proximité : vous avez trouvé Angela. Pour la sortir de ce pétrin, le tuyau de « sauvetage » fera l'affaire (27).


27

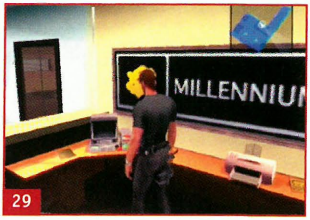
Après la discussion, une explosion vient effacer vos espoirs de fuite rapide. Pour rejoindre les égouts, prenez donc la double porte du second étage. Déjouez encore la surveillance des gardes solidement armés à l'aide du Neurostunner et repassez la porte « staff only ». Une fois revenu aux

28

égouts par le Basement, passez le grillage que l'explosion a soufflé (28). Parcourez le souterrain, éliminez les trois gardes et montez à l'échelle.

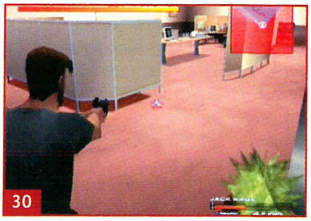
Banque Millennium

Une **Trousse de santé** vous attend... accompagnée de quelques gardes balèzes. Après un ménage en règle, inspectez le moniteur de surveillance (29). Utilisez le bouton pour ouvrir la



29

double porte, et visitez les lieux pour dénicher une **Mine**, des **Cartouches** et de l'**Adrénaline**. Ramirez vous attend derrière la porte vitrée : ouvrez-la. Il vous envoie la compagnie de quelques charmantes araignées explosives ; l'idée est de faire exploser la vitre de sécurité avec elles. Vous devez en prendre le contrôle ; pour cela, tirez une seule fois dessus et inspectez-la (30). Il est néanmoins


30

important d'immobiliser l'araignée lorsqu'elle se trouve dans l'axe de la porte, et d'en éliminer deux pour utiliser la dernière sans dommage. Une fois sous votre contrôle, faites avancer l'araignée avec Action, et refaites Action pour qu'elle saute lorsqu'elle se trouve devant la porte, et ainsi l'endommager (31).

Une fois la porte détruite, utilisez votre sérum de vérité pour que Ramirez passe aux aveux. L'épreuve suivante est un exercice de mémoire : vous devez reproduire trois séquences de cubes de couleur à l'identique, en

31

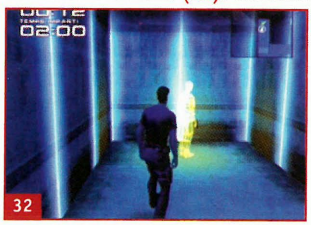
repérant leur position (notez-les vite fait, au besoin).

Une fois vos manœuvres effectuées, il est temps de retourner à LEILA (North District) avec vos 800 points de technique motarde.

LEILA : Permis A

Mission 1 : Ce nouveau parcours à moto est d'une facilité déconcertante ; le temps imparti est très large et le record facile à battre si vous faites du « par cœur ». Comme toujours, libre à vous de choisir le parcours idéal.

Mission 2 : L'attaque furtive doit sévir 4 fois ici. Pour les gardes au bout des couloirs, lancez éventuellement une balle-leurre au fond (32). Terminez

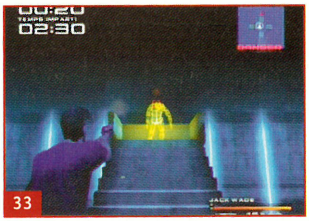


32

par le seul garde qui marche pour être le plus près du checkpoint une fois tous achevés.

Mission 3 : Comme toujours, plus la sentence sera rude, plus vous aurez de chances de battre le record (utilisez au besoin toutes les armes à disposition).

Mission 4 : Vous avez deux possibilités : ou bien tout faire en furtif, ou bien alterner furtif et tir ; par exemple, pour la première salle, faire deux attaques furtives et un tir (33) ; puis y aller franchement dans la salle suivante. Pour la troisième salle, utilisez la strangulation sur un ou deux gardes, en évitant si possible le faisceau rouge, puis finissez-les aux



33

balles. Si vous êtes habile à l'esquive, cette tactique vous permettra de battre aisément le record.
Comme toujours, récupérez ensuite votre équipement sur la borne du permis A.

1 300 points à moto

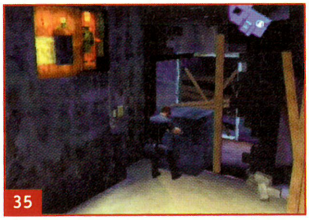
Autre cadeau, les 1 300 points à obtenir désormais au guidon de votre cylindrée. Attention, les chocs contre les obstacles sont toujours plus pénalisants.

Retour au Q.G. de Wolfpack

Vous trouvez à votre arrivée des **Balles de Neurostunner** ; le pistolet associé est d'ailleurs votre seule arme disponible. Éliminez furtivement le garde qui surveille la zone, puis ouvrez la porte à fermeture électronique avec le décodeur pour actionner un levier (34) et empruntez l'échelle.

34

Sur les toits, déjouez la vigilance des gardes et récupérez une **Grenade** et des **Balles Neuro** dans la réserve, puis revenez dans l'immeuble.
La salle des archives est inaccessible pour l'instant pour cause de courant coupé. À cet étage, un premier garde surveille une boîte de **Balles**. Jouez-la furtif et atteignez facilement le monte-charge (double porte blanche) en évitant les gardes. Passez à travers la grille... et repérez un panneau électrique surélevé dans une pièce. Amenez la caisse placée dans le


35

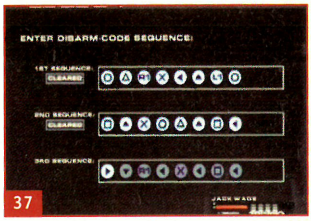
couloir jusqu'à sa hauteur (35) : une brève inspection rétablit le courant. Pour info, les couloirs occupés de la zone recèlent des **Balles Neuro**, de l'**Adrénaline** et une **Grenade**. Franchissez néanmoins la porte du passage à côté de l'ascenseur. Actionnez le levier pour faire descendre l'échelle ; elle vous ramène à l'entrepôt, surveillé par deux gardes. Entrez immédiatement dans l'ascenseur grillagé derrière l'échelle (36)

36

pour gagner le troisième étage et revenir à la salle des archives. Utilisez maintenant votre décodeur sur la porte : à l'intérieur, une **Carte des bombes**, à consulter attentivement, et un **Crochet**.

Six bombes à désamorcer

À peine remis sur deux-roues, un compte à rebours se lance. Vous devez désamorcer un total de six bombes placées à différents endroits de la ville. Chacune est placée dans un souterrain gardé par un ou deux ennemis, à tuer sans compter. Pour désamorcer les bombes, il faudra reproduire trois séquences de touches à chaque fois (aléatoires). Attention, vous devez enchaîner les touches assez rapidement, sous peine d'erreur, et il faudra accélérer la cadence à chaque nouvelle bombe, les séquences devenant de plus en plus longues (37).
L'aire d'arrivée de la 1re bombe se



37

38

trouve sous une toiture (38). Pour atteindre l'accès de la 2e, vous devez passer le poste de contrôle vers South District. Dans les égouts de la 3e, choisissez de suite le chemin le plus long pour accéder à la bombe. Revenez dans le North District pour la 4e ; son accès est caché : rejoignez la voie la plus large de la carte par le nord, en passant à travers un grillage ouvert (39) pour le trouver. La 5e ne

39

pose pas de gros problème (à part des égouts biscornus) et l'accès de la 6e se trouve sur le parking même du centre LEILA.

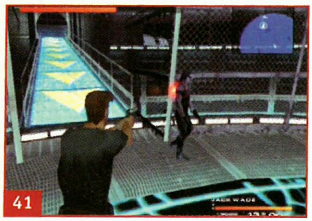
La suite des événements vous mène à la prison de Greywolf, l'AquaDome. À vous de jouer...

Boss : Gladiateur

Le terrain de combat est serti de plaques qui libèrent un éclair lorsque vous restez un moment dessus. Laissez le boss venir à vous et partez au moment présumé de l'éclair pour qu'il

40

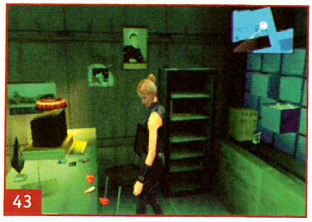
se prenne une décharge. Remarquez qu'il se met à courir uniquement lorsqu'il est proche de vous, le moment idéal pour libérer le cercle, afin qu'il soit pile sous l'éclair au moment où il se déclenche (40). N'utilisez de préférence que le cercle bleu du centre pour le foudroyer : ça vous permettra de courir d'un couloir d'accès à l'autre pour surveiller l'arrivée des ennemis armés, tout en circulant de droite à gauche en attirant notre homme sur le cercle central. Notez que les ennemis armés ne se mettent à tirer qu'à leur entrée dans l'arène, et que vous pouvez assurer vos arrières en les tuant dès qu'ils apparaissent sur les rampes d'accès (41).


41

Les Docks

Vous vous retrouvez dans la peau d'Angela. Première mission, retrouver Jack, votre acolyte à lunettes. Éliminez déjà les deux gardes en faction et ouvrez le portail. Dans la zone suivante, autant de barils que de gardes : allons-y pour une inflammation de haut vol. Récupérez dans la zone deux **Grenades**, ainsi qu'une jauge d'**Adrénaline**, puis empruntez la passerelle métallique. Faites preuve de discrétion pour éliminer les ennemis suivants, avec l'attaque furtive (42). Ramassez une nouvelle **Grenade** et une **Mine de proximité** cachée derrière des caisses, puis rendez-vous dans l'entrepôt 12 dont

42


43

les ennemis parlaient. Après la discussion, éliminez avec prudence les deux gardes solidement armés ; une bonne grenade ou une mine de proximité seront nécessaires. Récupérez ensuite la **Trousse de soin** et la **Clé de chargement** (43). Ressortez et passez le grillage. Abattez deux nouveaux ennemis et utilisez la borne suivante pour ouvrir la grille...

La Dame de Cœur

Sur le pont, une **Grenade**, une **Mine de proximité**... et quelques gardes. Inspectez les lieux et passez la seule issue accessible, qui vous mène dans un couloir avec un garde et une trappe pour l'instant fermée. Franchissez la porte suivante et montez d'un étage.

Au niveau 2, inspectez la pièce la plus proche, pour trouver une **Grenade** et un **Document**, ainsi qu'une machine « proportionneuse ». Ressortez, éliminez le garde et entrez dans le bureau : vous y récoltez une **Trousse**, le **Produit chimique Bêta**, un **Magnétophone** et un **Journal de bord** (44). Visitez

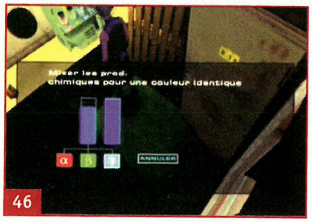
44

encore les vestiaires pour trouver de l'Adrénaline, puis montez au 3e étage. Déjouez la menace ennemie, puis récupérez deux **Grenades**. Fouillez les lieux pour dénicher une **Mine**, ainsi qu'une jauge d'**Adrénaline**, le **Produit chimique Alpha** et un **Document** dans la cabine C07. L'alerte est alors donnée ; prenez l'accès avec des escaliers juste en face et redescendez au niveau 2. Déclockez la porte pour créer un raccourci et inspectez le couloir ; vous localisez Jack sur votre radar... ainsi que deux gardes en faction devant sa cellule. Faites le ménage et parlez à Jack, bloqué dans sa cellule, qui vous glisse tout de même son **Crochet** (45).

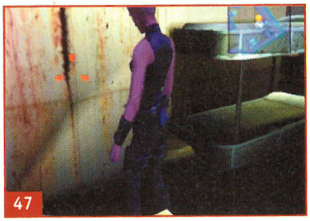
45

Inspectez la cellule mitoyenne pour remarquer une partie du mur fragilisée. Pour le moment, partez visiter le niveau 4.

Récupérez une nouvelle **Grenade** et débloquez la porte suivante, qui vous met en présence de deux gardes. Tuez-les « prudemment » pour cause d'armes lourdes, puis lisez le **Document** et actionnez le bouton pour dévoiler une porte. Ouvrez-la et récupérez un **Disque d'exploitation**, le **Produit chimique Gamma** et une **Grenade**. Il est temps de revenir à la machine « proportionneuse » du niveau 2 et d'y placer vos trois produits chimiques colorés. Mélangez-les correctement pour obtenir la teinte demandée (46) et récupérer ainsi des **Explosifs**.



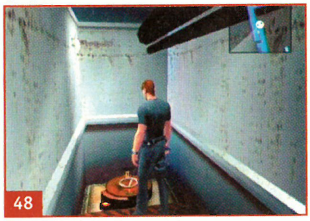
46


47

Revenez aussitôt dans la cellule mitoyenne à celle de Jack pour poser vos explosifs sur le mur... (47)

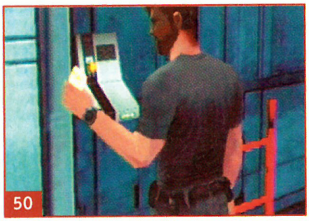
Jack reprend du service

Toujours à bord de la Dame de Cœur, descendez par les escaliers et tuez le garde patrouillant. Inspectez la trappe pour qu'Angela vous en libère l'accès (48). Descendez, éliminez le garde et

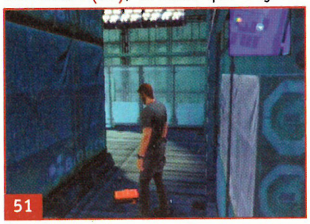

48

fouillez la salle de commandes où trônent des **Balles de mitraillette**. Rejoignez l'entrepôt, occupé par quelques gardes. Les éliminer n'est pas nécessaire si vous progressez uniquement par le haut. Récupérez au besoin les **Cartouches** dans une allée, puis montez une échelle. Ralliez le panneau de commandes et utilisez le levier commandant la grue. Rendez-vous ensuite dans la chambre froide (storage room) et actionnez un bouton. Récupérez la **Carte d'identité du capitaine** sur cet étal de boucherie (49), puis la **Trousse de santé** dans un recoin. Remontez dans la zone surélevée et utilisez cette carte, puis votre magné-

49


50

tophone, sur la porte à borne magnétique pour l'ouvrir... (50)
Descendez à l'étage inférieur, envahi de gardes. Faites le ménage et ouvrez le sas de verre pour « discuter » avec un membre de l'ACN et en tirer son substantifique **Passe du bateau**. Récupérez ici même des **Cartouches**, une **Trousse de santé** (51), et notez que Greywolf


51

est devenu un adepte de la cryogénisation. Le passe ouvrira l'accès situé au fond à gauche, dans l'entrepôt principal. Arrivé dans la nouvelle zone, tuez le garde, récupérez des **Balles** et passez la porte suivante. Grimpez les marches, ramassez la **Mine** et passez la porte-sas. L'élévateur vous mène sur les toits...

Boss : Ramirez

La première phase du combat consiste à casser ses lampes flashantes les unes après les autres. Pour cela, placez-vous à l'abri derrière une caisse et attirez son attention sur des balles-leurres. Profitez qu'il oriente son canon dans une autre direction pour shooter les lampes (52), puis replanquez-vous, et ainsi de suite jusqu'à leur extinc-

52

53

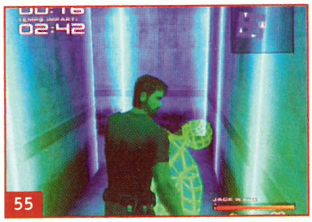
tion définitive. Prenez ensuite Ramirez pour cible directe et privilégiée, en évitant cette fois ses grenades avec précaution, qu'il lance par salves de trois. Attendez donc qu'il les ait toutes jetées pour l'attaquer efficacement et sans risque (53).

Le permis AAA peut maintenant être passé à LEILA, à condition de cumuler 1 800 points de technique (54). Si vous voulez battre tous les records des Missions RV, c'est le moment ou jamais...

54

LEILA : Permis AAA

Mission 1 : Pour battre le record, commencez par le checkpoint placé à gauche, puis faites immédiatement demi-tour pour rejoindre celui placé à l'opposé. Les checkpoints suivants se trouveront ainsi naturellement sur votre chemin, en suivant la périphérie de la ville.
Mission 2 : Deux tactiques ici : l'usage de balles-leurres ou bien la furtivité patiente, voire les deux... Il convient de procéder méthodiquement car il s'agit de voir sans être vu (55).
Mission 3 : Pour corser l'épreuve, nos



55

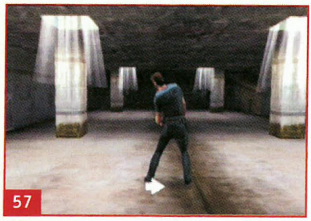
56

ennemis lancent cette fois des grenades. N'hésitez pas à utiliser les meilleures armes à disposition pour en finir au plus vite (56).
Mission 4 : Ni une, ni deux : foncez allégrement dans le tas pour en finir au plus vite. L'attaque frontale est nettement plus payante que la discrétion, ici.

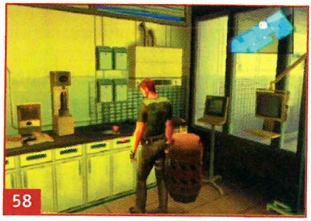
Après avoir récupéré votre équipement de permis AAA, direction les laboratoires Biotech. Franchissez le poste de sécurité et suivez la route, puis passez derrière les gros camions pour trouver l'accès du labo.

Les laboratoires Biotech

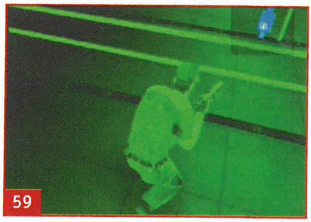
Une nouvelle visite des égouts obligatoire comme la visite médicale s'impose. Vous retrouvez Hawk, qui vous provoque en duel. Séance de réflexe : enchaînez rapidement les touches indiquées (attention, l'analogique est réquisitionnée pour les directions) : Gauche, Droite, bouton L et bouton d'Action (57). Poursuivez votre chemin, ramassez des **Balles**


57

de mitraillette et montez à l'échelle. Éliminez les gardes, ramassez la **Mine** et entrez dans le complexe.
Inspectez la plaque de la statue d'Eve, puis récoltez la nouvelle **Mine**. Deux accès fermés vous invitent à monter à l'étage. La salle du haut est occupée par trois gardes : tuez-les sans réfléchir, puis récupérez une

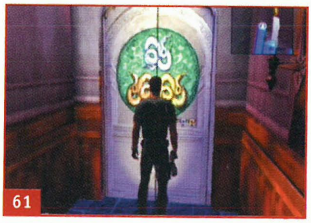

58

Grenade, la **Clé de la réception** et des **Cartouches** (58). Redescendez, ouvrez la porte de l'office et actionnez la sonnette, ce qui aura pour effet d'amener deux gardes. Débarrassez discrètement le plancher et foncez dans l'ascenseur pour l'utiliser automatiquement.
Deux pas de trop dans la zone suivante, et vous êtes mort... En fait, il est temps d'abandonner vos « sunglasses » de poseur et d'équiper les lunettes infrarouges pour déjouer la menace invisible des faisceaux (59). Apprêtez-vous à éliminer froidement


59

60

de nouveaux ennemis, puis visitez les vestiaires pour une jauge d'**Adrénaline** et des **Roquettes** (60). Dans la salle de surveillance en face, vous trouvez une **Grenade**, ainsi qu'un bouton qui libère une porte...
Vous débarquez dans un amphithéâtre. Prenez le premier passage à droite pour ramasser des **Balles** et des **Cartouches**, puis ressortez et déjouez la vigilance de deux gardes


61

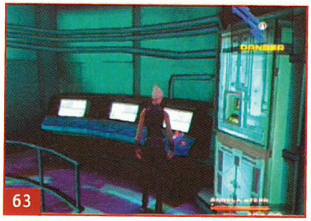
pour entrer dans le grand salon. Récupérez ici le **Serpent-Clé en Bronze** sur la cheminée et le **Serpent-Clé en Or** sur un tableau. Examinez le **Document** sur le bureau, puis le livre sur une étagère pour ouvrir un passage secret. Visitez d'abord la cave : dedans, un **Serpent-Clé en Argent** et une caisse remplie de munitions diverses. Remontez et franchissez l'issue en y apposant vos trois clés... (61)

Angela en action

Après la séquence, Angela reprend les choses en main. Sortez et évitez adroitement les lasers rouges pour

62

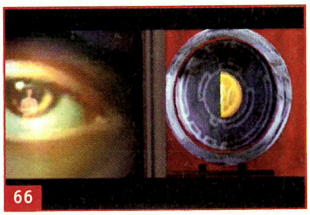
évoluer sans risque (62). Allez tout droit pour atteindre une salle d'investigation (Chip Research). Ramassez l'**Adrénaline** et ouvrez la caisse avec le crochet pour récupérer des **Mines**. Ressortez et passez dans l'aile Ouest (Genetic Research). Dans la salle où elle mène, vous trouvez une **solution Saline** (63), ainsi qu'un **Document** vous informant sur


63

64

un virus et sur la fabrication de son vaccin ; la machine concernée se trouve précisément à côté. Ressortez et décidez de détruire le système de sécurité. Posez donc une mine devant la console centrale et faites-la exploser à distance avec quelques balles (64). L'alerte est donnée ; méfiez-vous des deux nouveaux ennemis et passez la porte de l'amphithéâtre. Vous y retrouvez Jack, avec qui vous convenez de la fabrication d'un antidote. Montez la rampe grillagée et franchissez la porte du grand salon avec les tableaux. Utilisez votre crochet sur la mince ouverture du bureau : une console apparaît, avec laquelle vous pouvez zoomer sur le cœur de la statue Eve (65). Notez avec soin l'ordre (aléatoire) de ces signes cabalistiques, car vous allez devoir le reproduire sur le cadran du tableau à l'œil. Vous récupérez ainsi une moitié de médaillon, la **Clé Eve** (66). Descendez à la cave, ramassez

65


66

quelques munitions au besoin, et inspectez le verrouillage de la porte ; votre « clé » récemment acquise fait parfaitement l'affaire. Empruntez l'ascenseur : voilà un couloir où patrouillent deux gardes. Après une élimination en règle, franchissez la double porte et ramassez la **Trousse**. Le combat doit s'engager...

Boss : Adam

Contre ce boss imposant, l'attaque directe peut marcher mais elle sera longue et périlleuse. Utilisez donc des moyens détournés : allumez la console centrale, puis libérez le flux de gaz A et B à l'aide des bornes placées dans deux recoins de la salle (67). Vous remarquez des tuyaux censés acheminer le gaz sur la pé-

67

phérie de la pièce, que vous pouvez mettre en joue avec votre arme ; le tout est de tirer sur Adam au moment où il passe à côté jusqu'à ce qu'il s'immobilise, puis de locker le tuyau immédiatement après et tirer dessus pour libérer le gaz et lui envoyer à la tête (68). Filez aussitôt à toutes jambes car sa réaction

68

ne se fait pas attendre... Suivez la même technique jusqu'à la fin, et n'hésitez pas à « finir » vos trousses de santé car Angela n'en aura plus besoin par la suite...

Une fois en possession de l'échan-

69

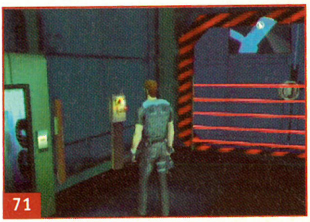
tillon d'ADN, retournez dans la salle Genetic Research. Placez ADN et solution saline sur l'appareil pour obtenir le **Vaccin du Bloody Mary** (69). Ne reste plus qu'à revenir dans l'amphithéâtre et l'utiliser sur Jack.

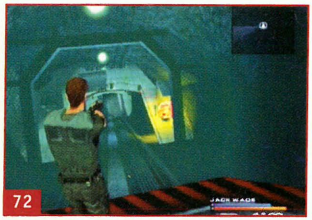
Jack remis sur pied

Repassez la porte aux trois serpents accessible par le grand salon. Inspectez le panneau de commandes pour récolter trois **Documents**, à lire avec soin. Notez la marque rouge circulaire sur le sol et enfilez vos lunettes spéciales : vous rendrez visibles les signes présents sur sa couronne (70). Notez-les encore attentivement et revenez dans la salle au tableau, pour les écrire cette fois sur le cadran du tableau de droite. La **Clé Adam** sera ainsi à vous. Retournez dans l'amphithéâtre et utilisez-la précisément sur le système de verrouillage du fond de la passerelle (71).

Dans la zone suivante, des gardes

70


71

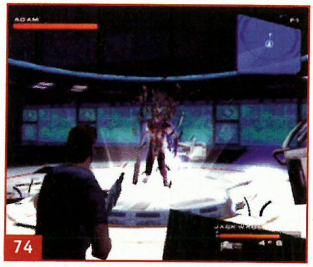

72

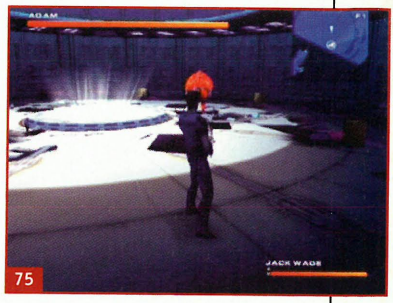
73

patrouillent ; une expédition punitive suffit. Ramassez les **Cartouches** et l'**Adrénaline**, puis utilisez la plate-forme ascensionnelle. Pendant la descente, éliminez les gardes directement ou à l'aide des barils (72). Une fois en bas, suivez le couloir et passez la porte. Faites place nette et actionnez le transport de marchandises à partir du panneau de commandes. Rebroussez chemin jusqu'à la plate-forme, et déjouez la menace des faisceaux rouges en passant à côté des caisses suspendues (73) ; attention, des gardes débarqueront tout de même dans le souterrain au cours de votre avancée. Arrivé au bout, passez la double porte. Dans le labo, examinez la console centrale pour tenter un sauvetage à quatre mains avec Angela. Ensuite, direction l'amphithéâtre pour la retrouver ! Revenez à l'ascenseur en éliminant les deux gardes et regagnez la cave. Faites le plein de munitions et foncez dans l'amphithéâtre pour une ultime confrontation...

Boss final : Adam armé

Face à vous, Adam va lancer trois salves de lasers : deux bleues, qui vous prennent pour cible et qu'il faut éviter en courant, et une rouge que vous pouvez éviter en vous planquant derrière un pilier. Profitez qu'il recharge son arme pour lui lancer des bastos bien franches dans la face, de préférence en vous approchant de lui pour un maximum d'efficacité (74).
Dans la deuxième partie du combat, tirez sans interruption, et le plus rapidement possible pour faire décroître complètement sa barre de vie, car les protections ont disparu ; le regulator et la mitraillette restent


74


75

les armes idéales (des munitions sont disponibles sur le terrain).
Ce n'est pas terminé. Dans la phase finale, vous devez récupérer son fameux « canon du jugement ». Seulement, l'arme est très lourde et Adam revient vous menacer : arrangez-vous pour vous éloigner de lui le plus possible et immobilisez-le avec des balles, tandis que vous ramassez péniblement le canon (75). Une fois équipé, chargez-le (maintenez R et Action) jusqu'à ce que le coup parte... lui faisant un bon trou à l'estomac.
Adieu Biotech et ses merveilles de la science...

Sauvegardez après le générique. Si vous avez battu tous les records des Missions RV au cours de la partie, vous pourrez ouvrir le casier « Étoile » du centre LEILA en relançant une partie (Headhunter V2), récupérant d'entrée toutes les armes du jeu avec munitions illimitées !!

FLASH SPÉCIAL

Tout **savoir** sur la **Xbox** jour après jour.
Les premières **astuces**.
Les premières **soluces**.

Un **flash quotidien Xbox**
pendant tout **le mois de mars**

Sur le...

08 36 68 75 00

0,34 €/min

les meilleures **ASTUCES & SOLUTIONS** pour **JEUX VIDÉO**

Sortie nationale de la **Xbox** le **14 mars** 2002

Xbox © Microsoft