

Joypad

N° 128 mars 2003

THE GETAWAY (PS2)

London calling !

Les 24 missions passées au crible

SKYROCK
PREMIER SUR LE RAP
www.skyrock.com

mcm

Supplément gratuit à Joypad 128. Ne peut être vendu séparément.

POUR CONTINUER DANS LA BONNE HUMEUR,
VOICI LE REMÈDE ANTI-CRISE DE NERFS

3615

CHEAT

Astuces & Solutions

0,34 €/min

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



THE GETAWAY

(PLAYSTATION 2)

J

oueurs de tous âges, venez, approchez, feuillotez, ce booklet n'est pas interdit aux moins de 18 ans. D'ailleurs, comment le jeu a-t-il bien pu atterrir dans la catégorie « refusé aux mineurs » ? Après avoir fini The Getaway en long et en large, eh bien on se le demande : violence ? sexe ? immoralité ? vulgarité ? Bah en fait, on trouvait déjà tout ça à la puissance 10 dans GTA Vice City ! J'avoue ne pas avoir tout compris... En revanche, je crois bien avoir tout pigé au jeu lui-même et vous invite à le découvrir sans plus attendre dans la soluce qui suit. So british !

Sommaire

SOLUCE THE GETAWAY

Conseils

p.4

MISSIONS DE MARK HAMMOND

p.9

1 : LE KIDNAPPING

p.9

2 : COUPER LES PONTS

p.10

3 : L'EXPERTISE

p.11

4 : COMPLICITÉ

p.12

5 : UN TAXI POUR M. CHAI ?

p.12

6 : DE CHARYBDE EN SCYLLA

p.13

7 : UN SALE BOULOT

p.14

8 : UN SOUPÇON DE CLASSE

p.15

9 : LA COW-GIRL ET LE FRIC

p.16

10 : MUET COMME UNE TOMBE

p.16

11 : LE FILS PRODIGE

p.17

12 : À BORD DU SOL VITA

p.18

MISSIONS DE FRANK CARTER

p.21

13 : LA PLANQUE

p.21

14 : LE TEMPS DES REMORDS

p.22

15 : BORDEL À SOHO

p.23

16 : À FEU ET À SANG

p.23

17 : SOUS ESCORTE

p.24

18 : LE GUÉRILLERO

p.24

19 : DE L'OMBRE À McCORMACK

p.24

20 : LA BONNE ACTION

p.26

21 : LE DOSSIER JOLSON

p.26

22 : RENCONTRE AVEC M. HAMMOND

p.28

23 : ÉPREUVE DE FORCE AVEC JAKE

p.29

24 : COMPTE À REBOURS

p.30

CONSEILS DE JEU

LE JEU

Chaque mission du jeu alterne phases de conduite en voiture et phases d'action à pied, dans un sens comme dans l'autre. Dès qu'une étape est accomplie, vous n'avez plus à la refaire et c'est l'étape suivante qui recommencera en cas d'échec (sauf exception) ; le briefing de mission (menu Pause) changera à cette occasion. Dans cette soluce, nous vous avons donc réservé deux icônes, « en voiture » et « à pied », pour vous aider à vous repérer dans le déroulement de chaque mission.

SANTÉ

The Getaway présente une interface totalement vide pendant le jeu, ce qui veut dire que l'état de santé du héros n'est perceptible qu'à l'écran. Ainsi, plus la démarche du héros est vacillante, plus il se traîne, et plus cela indique que sa fin est proche et que le repos est indispensable ! Pour que votre héros (Hammond ou Carter) récupère de la santé, approchez d'un mur ou d'une surface verticale et attendez qu'il s'appuie « naturellement » dessus (1). Le fait qu'il se repositionne normalement après le repos indique qu'il a refait le plein de santé : cela peut prendre un certain temps. À chaque balle prise, après chaque gunfight, bref, après n'importe quelle action où votre héros a été touché, appuyez-vous systématiquement contre un mur à l'abri. Systématiquement, vous dis-je ! Bien entendu, plus le nombre de coups encaissés sera important, plus vous mettrez de temps à récu-



pérer. De même, prendre une seule balle d'un fusil à pompe sera beaucoup plus dommageable qu'une simple balle de revolver, et le temps de récupération toujours plus long. En principe, notre héros peut résister au maximum à 8 balles de pistolet avant de rendre les armes...

LES ARMES

- Le héros ramasse les armes automatiquement en passant dessus (sauf dans le cas où elles se trouvent sur un escalier !). Vous ne pouvez posséder au maximum que deux pistolets et une seule arme de gros calibre à la fois. Lorsque deux armes différentes de grande portée peuvent être ramassées, l'arme a priori la plus puissante se substituera à celle que le héros possède déjà. Ainsi, les armes sont hiérarchisées : par ordre croissant, il ramassera le fusil à pompe, puis le fusil automatique AK 47, et enfin le pistolet mitrailleur MP5 (arme des forces spéciales, que vous pouvez utiliser par deux comme le pistolet) (2). Attention, un fusil à pompe lâché automatiquement pour ramasser un fusil automatique est définitivement perdu ; vous ne pourrez plus le récupérer par la suite (3).
- Chaque arme possède ses avantages et inconvénients, et suivant les cas, il ne sera pas forcément plus judicieux d'utiliser un fusil automatique plutôt qu'un pistolet, par exemple ; nous l'expliquerons dans la soluce le cas échéant. Le fusil à pompe est par exemple efficace en un coup si

vous êtes à proximité de l'ennemi ; son efficacité à distance moyenne est en revanche assez faible et quasiment nulle à longue portée. Lorsque plusieurs ennemis sont regroupés, le fusil automatique est une parade efficace. Pour les longues distances, utilisez ce fusil alterné avec les pistolets, particulièrement efficaces (3 balles en moyenne par ennemi, de près comme de loin). Et n'oubliez pas que le tir à la tête est radical (visée manuelle avec R2) (4), sauf pour certains personnages « importants » du jeu...

- Concernant la visée manuelle (R2), elle pourra aussi être utilisée pour viser des éléments explosifs comme des tonneaux ou des extincteurs, et utilisée dans des cas particuliers (5). En revanche, contre les



ennemis dans le feu de l'action, elle se révélera sans doute un peu trop lente et approximative... Privilégiez le plus souvent la visée automatique (R1).

- Ne vous laissez pas forcément tenter par des armes comme les fusils à pompe ou automatiques : certaines phases de shoot avec plusieurs ennemis restés au loin se contenteront de l'usage du très efficace pistolet. Ainsi, dans ce cas, n'hésitez pas à lâcher votre arme de gros calibre (⊕), quitte à la reprendre ensuite.
- Certains de vos ennemis posséderont des armes de mêlée : batte de base-ball, couperet, matraque de flic... Pour pouvoir les récupérer, il faudra ne pas avoir équipé d'arme.
- Enfin, tout finit par s'épuiser, même si, une fois encore, vous n'avez pas d'indications de chargement de l'arme à l'écran. Ainsi, si vous sentez une légère vibration à l'usage de votre arme, cela signifie que vous serez bientôt à court de munitions.

DÉPLACEMENTS EN VOITURE

Au volant ! Au volant !

- Comme dirait Kevin Kline dans le film *Un poisson nommé Wanda* après la scène du cambriolage : « J'adore voler les Anglais, ils ont le sens de la politesse ! » Mettez en pratique cette sentence historique pour voler tous les véhicules que vous désirez dans les rues de Londres (dans le film en plus, il s'appelle Otto, mais bon passons...). Vous pouvez tout conduire, des mythiques bus londoniens aux vans de pompier et d'ambulance. Pour piquer une bagnole, placez-vous sur son côté et faites



⊙ pour éjecter son occupant (6). Chaque véhicule a un modèle physique précis, qu'il convient de connaître pour choisir les meilleures montures. Par exemple, les cads typiquement anglais sont lourds et lents : à éviter à tout prix !

- Si votre voiture a subi des dégâts, cela se traduira par divers symptômes au volant : un pneu éclaté vous fera par exemple subir des problèmes de direction, un moteur calamiteux vous ralentira de plus en plus... Si votre bagnole a bien morflé (chocs, balles), il n'est pas impossible que vous en sortiez bien mal en point. Changement imposé si le véhicule se met à fumer et sortie obligatoire si les flammes commencent à le gagner ! (7)
- **À noter** : dans les missions de Frank Carter, si vous actionnez les sirènes de vos véhicules de flics, les voitures du trafic pourront se déporter légèrement pour vous faciliter le passage.

Suivre ses clignotants

- Une carte a été livrée avec le jeu, mais autant dire que vous n'en aurez pas franchement besoin. Vos clignotants seront vos seuls points de repère au cours de votre traversée de la ville : suivez tout simplement leurs indications pour rejoindre une destination donnée, ou un véhicule spécial. Si un clignotant se met à clignoter très vite, c'est que vous êtes en principe dos à votre destination ; un demi-tour s'impose alors, pour éventuellement recevoir une indication plus claire. La plupart du temps, il s'agit de prendre le premier tournant indiqué par le clignotant, mais pas toujours ; dans certains cas, vous ne ferez que prendre un ensemble de rues

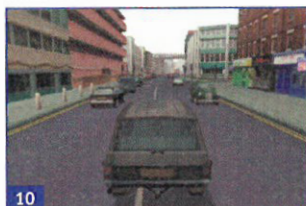
isolées, détournées des voies principales, ou bien des rues qui en fin de compte vous ramèneront vers l'arrière. Avant que vous ne parveniez à proximité du point d'arrivée, ce sont donc plutôt les grands axes que vous devez privilégier. Enfin, pour indiquer que vous êtes arrivé au bon endroit, vos deux clignotants s'allument simultanément (feux de détresse) ; ils clignoteront de plus en plus vite à mesure que vous vous rapprochez du point d'arrivée précis (8).

- Arrivé à une intersection, si vous avez deux (ou plus) choix possibles sans indication de clignotants, prenez toujours la direction la plus évidente, ou celle qui poursuit naturellement votre trajectoire, votre route, avec le moins de dérivation possible. Si les deux directions sont parfaitement opposées, prenez celle de votre choix ; on vous ramènera en principe vers la voie intéressante, soit par la droite, soit par la gauche (9).

Le trafic londonien

- Inutile de préciser qu'on est en Angleterre et que rouler dans les règles se fait sur la voie de gauche ! Le trafic dans les rues londoniennes est assez chargé. Il est néanmoins possible de garder une bonne vitesse, par exemple en





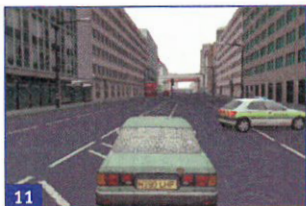
10

prenant les trottoirs ou en circulant bien droit entre deux files opposées : vous aurez souvent la place de passer (10). Même si certaines missions pourront faire jouer le temps, vous n'êtes pas toujours obligé d'aller exagérément vite en ville ; vous pouvez ainsi éviter d'attirer les forces de l'ordre pour commencer une mission tranquillement.

- Comme dirait Otto (dans *Un poisson nommé Wanda*), au volant, à un automobiliste anglais qui l'a gêné pour prendre un sens interdit : « Connaaaaaard !! » Pour tout dire, votre type de conduite devra ainsi être « politically incorrect ». Pas besoin de précis de mauvaise conduite : faites au mieux dans les rues, prenez des sens interdits, grillez des feux, passez sur le trottoir. Les piétons sont d'ailleurs beaucoup plus « flexibles » que les lampadaires ou les voitures lorsque vous passez dessus... surtout lorsque vous roulez à contresens. Notez que les flics ne vous remarqueront pas si vous roulez sur les trottoirs à vitesse correcte. Étonnant, isn't it ?
- Lorsque retentit votre sirène (missions de Carter) ou si vous allez trop vite, certains piétons auront une fâcheuse tendance à se jeter sous vos roues. C'est vrai qu'il fait tout le temps super moche en Angleterre, mais quand même...

La police et les gangs armés

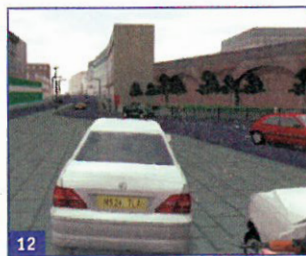
- Ces deux « engeances » représenteront les principaux obstacles dressés sur votre route (sauf pour les missions de Frank Carter, flic lui-même, qui ne subira que les gangs...). Les flics tenteront de vous rentrer dedans à tout prix, par



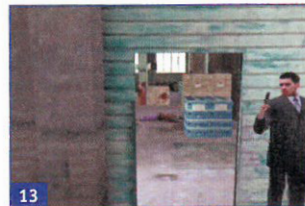
11

devant comme sur le côté. Ainsi, la technique de l'arrêt soudain pourra vous éviter bien des queues de poisson (nommé qui vous savez...) : freinez brusquement dès qu'ils tentent de vous doubler pour qu'ils continuent leur route jusqu'au mur le plus proche... (11) Rouler à contresens en slalomant laisse aussi l'espoir qu'ils s'encastrent dans une bagnole venant d'en face. Les flics tireront dans vos pneus ou le moteur dès que possible, lorsque vous serez à l'arrêt. Ils pourront aussi dresser des barrages sur les routes, parfois avec des « rails de clous » qui feront éclater vos pneus ; essayez de les éviter pour ne pas rendre votre auto totalement inefficace. Les gangs armés, eux, tenteront en plus de vous tirer dessus lorsque vous serez au volant (12).

- Pour échapper aux flics, vous pouvez changer de voiture. Seulement, ils ne doivent pas vous voir entrer dans votre nouveau véhicule, sinon ils donneront une nouvelle alerte et vous serez encore repéré par la suite. En revanche, changer de voiture ne servira strictement à rien pour échapper aux gangs embarqués. À noter que l'arrivée des voitures de gangs au cours des étapes en voiture vous



12



13

est signalée par un bref signal de sirène contextuel.

- Le fait de rouler à contresens, griller des feux ou prendre des sens interdits ne vous attirera pas systématiquement le courroux des forces de l'ordre... Deux actions attireront en tout cas inévitablement leur attention : le fait de rouler vite, et surtout d'être pris à partie par des gangs armés en voiture. Dans ce dernier cas, vous serez automatiquement poursuivi par les flics, malgré vous...

DÉPLACEMENTS À PIED

Sortie de route

- Premier point d'importance lorsque vous redevenez piéton : attention à ne pas vous faire écraser en traversant innocemment la rue ! Cela signerait votre mort immédiate.
- Dans les phases d'action, où que vous soyez, progressez attentivement, placez-vous à couvert à l'angle des murs, près des ouvertures de porte, derrière des objets, et usez du stick analogique pour évaluer l'intérieur des pièces et ses éventuels dangers (13).

Attention, derrière toi !

Dès que vous entrez quelque part, débarquez dans une pièce, etc., testez immédiatement la fonction R1 pour voir si des ennemis se trouvent là, et le cas échéant, les éliminer au plus vite en matraquant ©. Le système de caméra laisse franchement à désirer (un comble pour un jeu qui se veut comparable à un film, mais bon passons...), et vous ne pouvez observer les alentours vous-même qu'en actionnant la visée manuelle (R2), une manip fastidieuse et même dangereuse.



14

Ainsi, accompagnez le moindre de vos déplacements d'appuis frénétiques sur R1 : vous serez ainsi toujours prêt à tirer sur ce qui bouge ou vous menace (14). Dans le feu de l'action, appuyer plusieurs fois sur cette touche permet de changer de cible.

Face aux ennemis

- L'I.A. des ennemis est assez faible. Le plus souvent, ils ne vous suivront pas jusqu'au bout si vous partez vous cacher, même si vous

leur avez tiré dessus à distance, et vous pourrez récupérer dans un coin. De même, ils ne sont pas sensibles au bruit : vous pourrez courir ou marcher dans leur dos sans qu'ils ne s'alarment un instant...

- Vous pouvez saisir les ennemis au collet (⊗) en arrivant furtivement dans leur dos tandis qu'ils sont immobiles. Vous pourrez ainsi vous en servir comme bouclier humain (15) ; malheureusement,



15

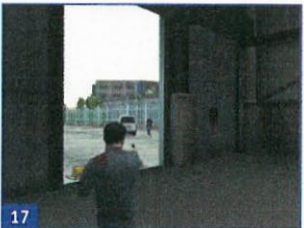


16

il est possible que cette technique ne serve jamais dans le jeu. En pratique, une fois pris au collet, vous pouvez assommer votre otage (Ⓢ) ; lorsque vous incarnez Frank Carter, si vous n'avez pas équipé d'arme, vous ligoterez l'ennemi, amusant (16). Vous pouvez déplacer un ennemi que vous aurez pris au collet pour l'assommer ensuite dans un coin tranquille, mais ça ne sert en général à rien : un corps inerte n'alertera personne, même dans les missions d'infiltration (exception : fin de la mission 21).

- Lors de certaines phases de gunfight, n'hésitez pas à user et abuser des roulades : vous échapperez ainsi à certaines balles et pourrez éventuellement vous déplacer vers un endroit plus à l'abri. La technique du « straffe » (visée auto + déplacement) peut également servir de parade dans ces cas-là et si la place le permet (17).

- Dernière info pour la route : en mode Promenade (accessible après 12 missions), vous débutez sur Great Marlborough St (H7 sur votre carte) et vous vous trouvez dans le sens de lecture du nom. Un renseignement bien utile puisqu'une fois encore, on ne vous dit jamais rien... Non mais attends !



17



LA SOLUCE

MISSIONS DE MARK HAMMOND

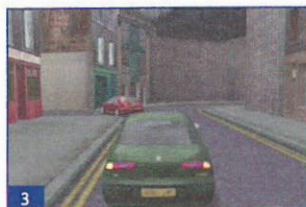
MISSION

1

LE KIDNAPPING



The Getaway commence par mettre en scène Mark Hammond, un ancien malfaiteur désormais rangé, qui va voir son passé de criminel resurgir de façon soudaine. Dans une entrée en matière pour le moins brutale, il assiste successivement au meurtre de sa femme et à l'enlèvement de son fils (1). Vous avez tout juste le temps de monter à bord d'un véhicule lorsque l'aventure débute. Foncez ainsi à la poursuite du bolide rouge des ravisseurs lancé à travers la ville (2). En pratique, les clignotants de votre voiture font office d'indicateurs de direction : prenez les tournants à mesure qu'ils s'affichent.



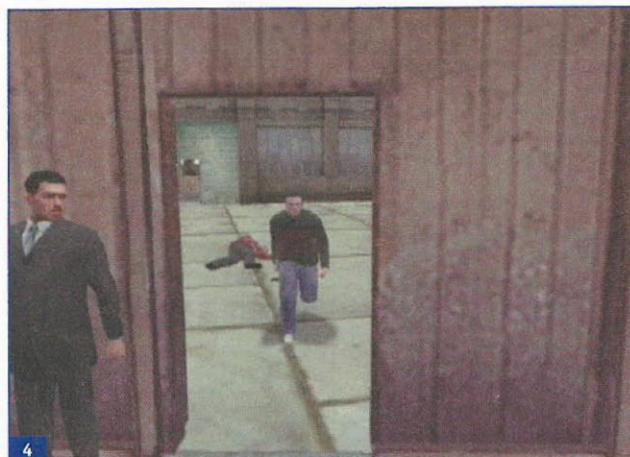
Tâchez de maîtriser correctement le véhicule imposé au départ pour ne pas avoir à en emprunter un autre, d'autant qu'il est particulièrement efficace. Après quelques embardées dans les rues londoniennes, vous allez traverser un pont. La voiture des ravisseurs se garera bientôt au détour de ruelles. Vos clignotants vont alors s'allumer simultanément pour vous indiquer que vous avez atteint votre but (3).



des gardes ou attendez leur arrivée et abattez-les (4) (R1 pour viser, Ⓞ pour tirer). Ramassez un second pistolet le plus tôt possible et éliminez les ennemis restants. Au besoin, tirez sur les barils avec la visée manuelle (R2) pour les éliminer d'un coup. L'un d'eux se trouve en haut d'un escalier ; il possède un fusil d'assaut que vous pouvez récupérer. Appuyez-vous si nécessaire contre un mur pour laisser notre héros reprendre de la santé ; vous devrez faire de même après chaque phase de shoot si vous avez été touché (5). Approchez ensuite de l'entrée de l'entrepôt. Placez-vous à couvert, de façon à éliminer les premiers enne-



Sortez de votre véhicule et dégainez votre arme (Ⓞ). Approchez discrètement de l'ouverture et plaquez-vous contre le mur (Ⓞ). De là, tirez en direction



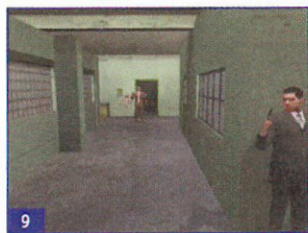
LÉGENDE :



À pied



En voiture



mis à l'intérieur du hangar (6). Attention en entrant, les lieux sont bien gardés. Éliminez certains hommes, et revenez à l'extérieur pour les attendre, et du même coup reprendre du souffle. Récupérez au besoin un fusil à pompe (sur l'un d'eux ou dans le local à gauche), puis passez l'issue au fond à droite de la salle. Plaquez-vous contre le mur pour voir un garde passer : éliminez-le dès que possible. Réservez le même sort à son homologue un peu plus loin (7). Tâchez toujours de progresser à couvert derrière les emballages pour observer l'ennemi et le surprendre. Avancez vers le fond à gauche pour trouver une issue menant à des escaliers. Montez-les prudemment, un garde vous attend à mi-hauteur, ainsi qu'un second à l'entrée de la salle suivante (8). Deux autres gardes vont arriver ; visez au besoin

les barils si vous êtes rapide. Avancez prudemment, de nouveaux ennemis ne vont pas tarder à rappliquer en courant. Trois autres gardes font de la surveillance un peu plus loin (9). Éliminez-les rapidement, puis avancez vers le fond du couloir. Un homme va passer à l'intérieur de la salle : suivez-le... jusqu'à vous faire prendre comme un rat. Vous voilà à la merci d'une vieille connaissance, Charlie Jolson... (10)

pas à rouler au beau milieu de la route, entre les files de voitures, pour aller plus vite. Passez « discrètement » le barrage de police pour ne pas éveiller les soupçons et être pris en chasse ; dans le cas inverse, vous devrez éventuellement changer de véhicule pour poursuivre tranquillement votre route. Passez encore sur un pont, pour finir par vos vos clignotants s'allumer en duo dans une ruelle. Parcourez-la jusqu'à voir l'entrée d'un restaurant sur le trottoir, gardée par une vigile (12).

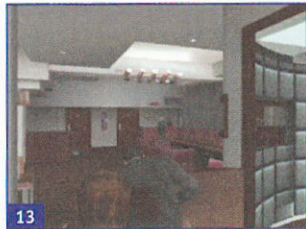
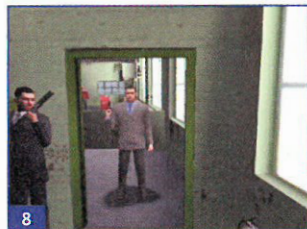


Sortez de votre véhicule et abattez-le, ce qui ne manquera pas d'attirer des ennemis de l'intérieur du bâtiment. Entrez et réalisez un carnage dans la salle à gauche (13) ; notez qu'il y a aussi du personnel, lui inoffensif. Montez ensuite à l'étage pour défaire de nouveaux ennemis, sur les escaliers et dans la salle à manger. N'oubliez pas de régler son compte au barman derrière le comptoir, vous pourrez récupérer un fusil à pompe sur lui (14). Veillez à toujours reprendre de la santé pendant quelques instants après chaque séance de shoot intense. Montez à présent en haut des escaliers. Vous voilà repéré, trois nouveaux gardes vont surgir : réalisez un joli triplé au

MISSION 2 COUPER LES PONTS

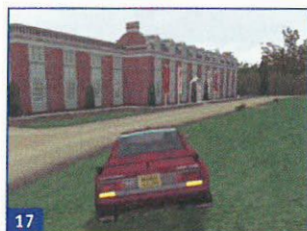


On vous confie une voiture de bourgeois, la fameuse Range Rover (11). À bord de votre caisse, suivez le parcours indiqué, comme de coutume. N'hésitez

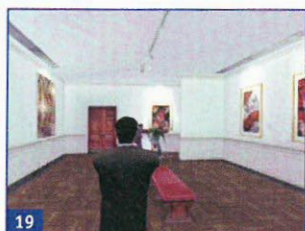




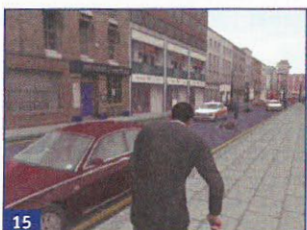
14



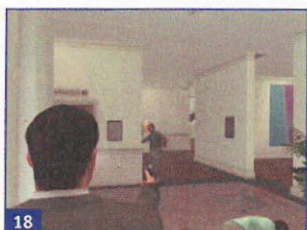
17



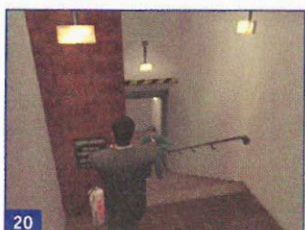
19



15



18




20

fusil, puis éliminez les ennemis au fond de la salle. Une détonation va avoir lieu, indiquant que vous avez mis le feu au restaurant. Redescendez les escaliers et abattez le policier devant l'entrée, ainsi que son collègue, placé à couvert derrière une voiture rouge (15). Empruntez alors le véhicule en question, et tâchez de fuir la police, pied au plancher, jusqu'à la prochaine sauvegarde.

rendre à Hyde Park. La première difficulté consiste à échapper à vos poursuivants en voiture, mêlés malgré eux à la police. Un changement de monture pourra s'avérer nécessaire si votre voiture est mal en point. Après un court passage dans une zone arborée, vous atteignez le grillage menant au fameux musée (17).

l'issue à gauche pour trouver un second escalier et un nouvel homme à abattre (20). D'autres de ses collègues vous attendent au-delà. Récupérez à l'occasion un fusil, et faites-en un usage immédiat dans le sous-sol, sur les hommes planqués à droite. Attention, les lieux sont bien gardés : les ennemis seront plutôt coriaces, et ils risquent d'arriver en nombre. Tuez rapidement les mieux armés et récupérez leur équipement. Gérez si possible l'opération du petit coin « tranquille » sur la droite, pour pouvoir vous ressourcer et laisser les opposants venir à vous (21). Une fois le ménage fait, avancez dans le sous-sol jusqu'à trouver une caisse sur laquelle est placée la statuette.

 Entrez et restez sur le pas de la porte. De là, appuyez régulièrement sur R1 et tirez sur les ennemis à mesure qu'ils arrivent, au beau milieu du personnel et des visiteurs... (18) Déplacez-vous prudemment dans le musée, toujours en appuyant sur R1 par impulsions lorsque vous progressez pour être prêt à tirer sur tout ce qui bouge. Montez l'escalier que vous n'allez pas tarder à trouver, pour vous livrer encore à une fusillade avec une demi-douzaine de sbires dans l'arrière-salle. Passez derrière les pans de mur successifs et abattez encore quelques ennemis (19). Allez trouver un escalier et descendez-le prudemment : abattez deux nouveaux ennemis en bas, puis un suivant. Passez

MISSION 3

L'EXPERTISE



Prochaine étape imposée : récupérer une statuette truffée de substances illicites (16). Vous devez pour cela vous



16



21

S.O.S. JEUX VIDÉO

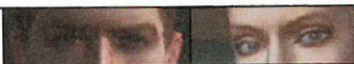
0 892 705 222

les meilleures
ASTUCES & SOLUTIONS pour JEUX VIDÉO



0,34 € / min

Débloquez-vous sur un simple coup de fil



22



25



23



26



Cette étape accomplie, vous voilà de nouveau au volant pour amener sa babiole à Charlie. Les voitures des triades se lanceront à vos trousses au cours de votre traversée de la ville, ce qui ne manquera pas d'attirer l'attention des flics (22). Retrouvez rapidement le point à rallier, situé dans une petite ruelle, pour voir s'achever votre mission (23).



4 COMPLICITÉ



Montez à bord de la Lexus blanche et laissez monter votre « associé du diable » (24). Il s'agit de suivre un fourgon pénitentiaire dans la ville. Pour commencer, parcourez les rues londoniennes en suivant les indicateurs. Lorsque vos clignotants s'allu-

meront en même temps, ne vous arrêtez pas ; on vous indique simplement que vous avez repéré le fourgon, une camionnette blanche au loin devant vous. Poursuivez-le, à vue cette fois, et rentrez-lui dedans à plusieurs reprises (25). Après quelques chocs répétés, la camionnette va se mettre à fumer, annonçant la fin imminente de la première partie de la mission (26). Le reste est laissé à votre discrétion...

Par la suite, tous les flics sont lancés à vos trousses et dresseront des barrages à différents points de la ville. Une fois encore, la vitesse sera votre plus précieuse alliée pour limiter les dommages collatéraux et échapper à vos poursuivants. Heureusement, votre voiture par défaut est sacrément résistante... Et même si la route risque d'être relativement longue, vous devez maintenant connaître le chemin menant à l'entrepôt de Charlie (27).



24



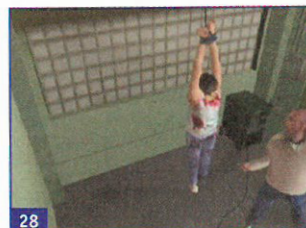
27



5 UN TAXI POUR M. CHAI ?



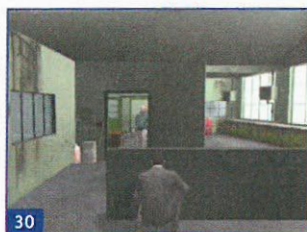
Après avoir assisté à une petite séance de torture, vous voilà de nouveau à la merci de Charlie (28). On vous indique de ne pas bouger au départ. La furtivité sera de mise : vous ne devez pas être repéré et ne tuer aucun ennemi au cours de cette mission. Quoi qu'il en soit, il faut agir. Pour commencer, passez discrètement l'issue que le garde chauve vient de franchir. Dans la salle, tâchez de passer dans le dos des divers gardes qui surveillent les lieux. Avancez vers le fond, puis passez sur la gauche, devant le cagibi occupé. Approchez discrètement du fumeur, saisissez-le (⊗), ou bien donnez-lui un coup de crosse pour le neutraliser (Ⓢ). Passez la porte à côté et planquez-vous rapidement sous les escaliers, le temps de laisser un nouvel ennemi descendre. Montez à votre tour et observez la ronde des gardes dans la pièce suivante, en vous plaçant à couvert près de la porte. Lorsqu'ils sont partis, entrez et accroupissez-vous derrière le muret (⊗) : le garde chauve va refaire une petite investi-



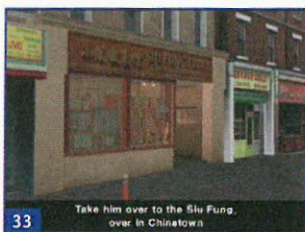
28



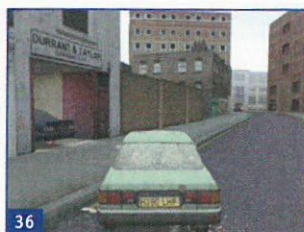
29



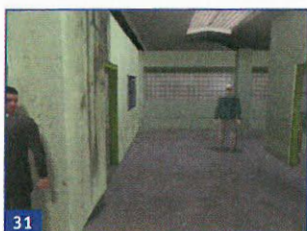
30



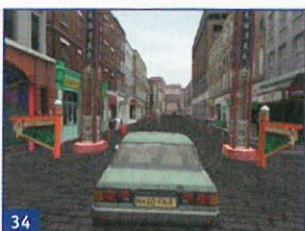
33



36



31



34

gation (30). Une fois reparti, passez sur la droite jusqu'à vous trouver dans son dos (31). Approchez-en et envoyez-le lui aussi au pays de Morphée. Sur le côté du couloir suivant, les hommes de Charlie discutent dans un local. Vous devez pour votre part passer sans être remarqué pour entrer dans l'office au bout du couloir, le bureau de Charlie... (32)



Vous êtes repéré, mais on ne vous en tient pas rigueur... On vous propose en revanche une petite mission de « livraison » du gars transformé en charpie. À bord de votre véhicule, vous devez rejoindre le quartier

chinois de Londres (33). Vous transportez un blessé sérieux, mais apparemment les chocs n'affecteront pas son état de santé. Rendez-vous donc au point indiqué, dans une ruelle pavée (34). Ne reste qu'à approcher l'établissement indiqué dans le briefing pour conclure votre mission et larguer votre passager en douceur...

MISSION 6

DE CHARYBDE EN SCYLLA

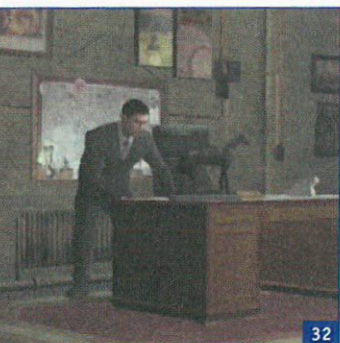


À présent, vous devez échapper aux triades et rejoindre le second point qu'on vous avait indiqué lors du briefing. Sortez du secteur chinois et reprenez la route. Les ennemis doubleront d'agressivité, vous attirant du même coup les foudres de la police (35). Le chemin sera

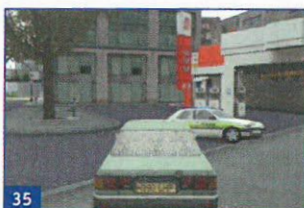
relativement long, le tout étant d'atteindre une entrée où une voiture est garée en évidence (36). Placez votre véhicule devant et sortez rapidement.



Reprenez éventuellement de la vie dans le recoin. Vos assaillants ne vont pas tarder à donner l'assaut par la rue ; commencez par abattre ceux-là (37). Approchez ensuite de la cour pour voir d'autres gardes surgir en nombre. Allez vous planquer rapidement derrière un contenant sur la gauche, et de là, éliminez tous les ennemis qui vont tenter d'approcher (38). Récupérez le plus tôt possible un fusil automatique, et nettoyez la zone de ce point précis (à noter que certaines balles perdues ennemis peuvent toucher des barils, tuant du même coup quelques-uns de vos adver-



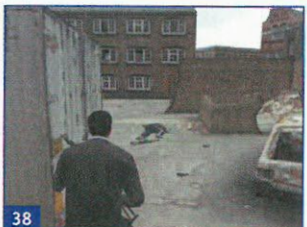
32



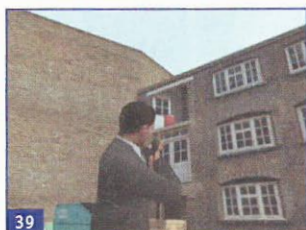
35



37



38



saïres...). Récupérez à mesure des affrontements, toujours à couvert. Abattez ensuite les ennemis restants, ainsi que ceux placés aux fenêtres, au besoin en visant les barils (visée manuelle) (39). Assurez-vous qu'il n'y a plus signe de vie dans le bâtiment et les environs, puis reprenez la direction de la rue pour voir la mission s'achever. Au cas où certains ennemis s'y trouveraient encore, videz vos dernières cartouches pour conclure définitivement cette étape.



UN SALE BOULOT



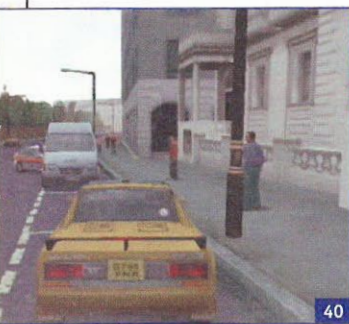
Après le briefing, les policiers sont à vos trousses. Certains barrages seront dressés sur votre route et les tentatives de collision seront nombreuses. Évoluez tant bien que mal dans cette jungle urbaine, au besoin en changeant de véhicule, jusqu'à trouver une large route avec une camionnette blanche garée contre un trottoir (40). Montez à bord de



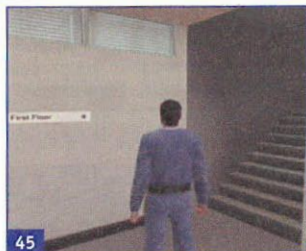
ce véhicule de British Telecom et revêtez votre déguisement. Le subterfuge peut maintenant fonctionner (41).

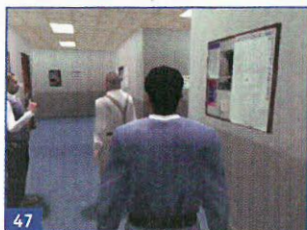
À présent, il s'agit d'intercepter la vraie camionnette de British Telecom. Tâchez de suivre le parcours indiqué jusqu'à trouver un autre véhicule de la compagnie, qui ne tardera pas à se mettre en route à votre approche. Suivez-le attentivement et infligez-lui quelques chocs répétés, jusqu'à ce qu'une fumée noire indique que sa fin est proche... (42) Lorsque la camionnette est immobilisée et H.S., vérifiez que le chauffeur en est bien sorti (43), puis reprenez les commandes de votre propre véhicule. Il ne reste plus qu'à vous rendre devant l'entrée principale du commissariat (44).

les escaliers (45). À l'étage, longez le couloir et passez sur la droite. Repérez les panneaux et tâchez de prendre la direction « Evidence Room », située à proximité d'une fontaine d'eau. C'est dans cette salle d'armement que vous pouvez récupérer un flingue au sol (46). Rangez aussitôt cette arme (Ⓢ) et ressortez. Repérez l'homme en chemise avec des bretelles, en discussion près de la fontaine : il s'agit du commissaire

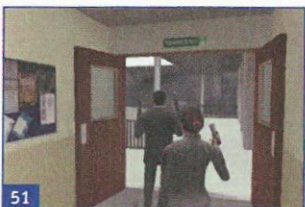
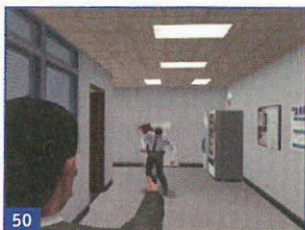
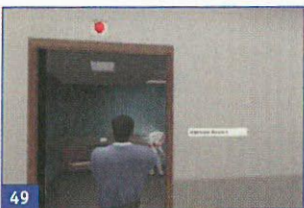
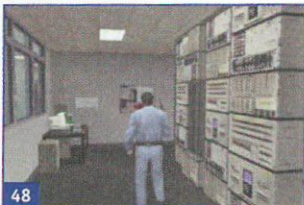


Entrez à l'intérieur et suivez le premier homme que vous allez rencontrer. Il va vous mener dans une salle de réseau téléphonique ; logique, vous êtes un agent de British Telecom. L'officier vous indique en partant de ne pas aller à l'étage. Il n'en fallait pas tant, c'est justement la direction à choisir... Parcourez le couloir et suivez les indications « First floor » sur les panneaux, jusqu'à atteindre

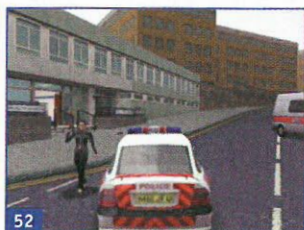




McCormack (47). Suivez-le discrètement avec son acolyte, à bonne distance pour ne pas être repéré, jusqu'à les voir discuter dans la salle des serveurs. À cet instant, le commissaire repart seul. Il s'agit maintenant de le suivre [sans se faire repérer par son interlocuteur armé, en contournant les machines pour passer derrière lui (48)], puis de le filer à travers tout le commissariat. Si vous n'avez pas été repéré entre-temps, McCormack finira sa route à l'étage inférieur, dans la salle d'interrogatoire (« Interview Room 3 »). Là, visez-le à plusieurs reprises, sans relâcher votre attaque (49). Une bonne quantité de balles sera nécessaire pour en venir à bout. Vous retrouverez ainsi Yasmin, captive dans la salle d'interrogatoire.



À présent, il s'agit de sortir du commissariat, où les ennemis sont arrivés en force. Tâchez de protéger Yasmin, elle-même armée, au cours de votre fuite. Suivez le couloir frontal en éliminant les hommes à mesure de leur arrivée (50). Passez à gauche et attendez que les forces spéciales aient lancé les grenades lacrymo ; laissez-les venir à vous pour les abattre, de façon à récupérer des pistolets mitrailleurs. Continuez à nettoyer les lieux et parcourez les couloirs jusqu'à la sortie d'urgence (51). Dans la cour, Yasmin vous indique alors de tirer rapidement sur le système de fermeture du portail métallique (le boîtier électrique en haut à gauche), mais il est fort possible que vous n'ayez pas le temps d'agir. Ainsi, revenez à l'intérieur du commissariat et tâchez de retrouver la sortie par laquelle vous êtes arrivé. Une fois à l'extérieur, empruntez le véhicule de votre choix et laissez Yasmin monter à bord (52). Il s'agit à présent de regagner la planque de Charlie. Suivez comme à l'accoutumée les indications de vos clignotants. La police sera particulièrement coriace sur votre route,



même si vous êtes monté à bord d'un de leurs véhicules... Quoi qu'il en soit, vous ne tarderez pas à rejoindre le parking du dépôt (53).



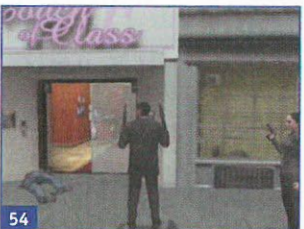
UN SOUPÇON DE CLASSE



La mission en voiture s'annonce assez simple, le tout est de rejoindre un club privé, « A touch of class », dans une petite rue commerçante.



Yasmin va d'ailleurs se charger elle-même d'abattre le vigile à l'entrée (54).





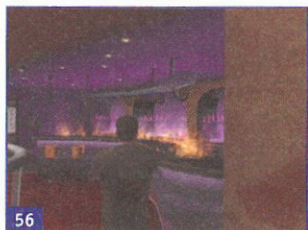
55



57



60



56



58

Pénétrez dans le club et descendez les escaliers. Restez à couvert sur le pas de la porte et commencez à abattre les ennemis dans la salle (55). Entrez à l'intérieur pour continuer le carnage, sans oublier de faire payer sa tournée au barman qui possède un fusil d'assaut (56). Récupérez l'arme pour finir facilement le ménage dans le coin, en éliminant les ennemis restants. Entrez alors dans les vestiaires des danseuses pour achever la mission.

MISSION 9 LA COW-GIRL ET LE FRIC



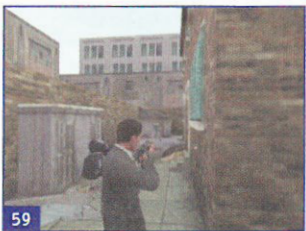
La protégée de Charlie, à savoir Layla, est morte pendant l'affrontement...

Heureusement, Yasmin a une petite idée et parvient à tromper Charlie. Il s'agit maintenant de la ramener à la maison du boss. Vous devez composer avec des forces de police particulièrement coriaces sur le chemin. Dans l'éventualité où vous changeriez de véhicule, tâchez d'abattre les agents sans vous faire arrêter et de protéger Yasmin. Vous devez la conduire jusqu'à un pavillon dont l'entrée est ornée de deux statues

(57). La fille déposée, reprenez la route, toujours en suivant les indications des clignotants. Vous serez ainsi mené jusqu'à un bâtiment en rénovation (58).



Passez sur le côté gauche et soyez prêt à éliminer les premiers ennemis dans la cour (59). Entrez à l'intérieur de la maison et tirez sur tout ce qui bouge (attention à la fille avec la machette !). Récupérez à mesure, puis montez à l'étage pour faire un nouveau carnage. Si la musique vous ennuie, vous pouvez toujours tirer sur les platines disques, mais l'ambiance y perdra... Au dernier étage, vous attendent des ennemis en nombre. Montez, tirez quelques coups à partir des escaliers et redescendez aussitôt pour récupérer, prêt à les abattre s'ils arrivent. Remontez ensuite : les derniers opposants,



59

armés de fusils, se trouvent dans la seconde pièce (60). Ne reste plus qu'à abattre ces deux tristes sires pour achever la mission.

MISSION 10 MUET COMME UNE TOMBE



Au cours de votre périple en voiture, vous serez logiquement poursuivi par les yardies, ainsi que les forces de police. Dur, dur... Soyez patient et frayez-vous un chemin dans la circulation jusqu'à retrouver le dépôt, dans une zone cernée par un grillage (61). Le deal peut avoir lieu : échange gamin contre fric, ou plutôt contre monnaie « griffante et trébuchante »...



Une fois à l'intérieur du hangar, observez les ennemis au loin. Notez que certains seront particulièrement résistants aux balles de pistolet. Ainsi, revenez vers le fond du hangar et cachez-vous derrière le tas de caisses dans le coin. De là, éliminez



61



l'homme au pull blanc, puis les autres ennemis qui vont arriver (62). Récupérez un second flingue au besoin. Longez prudemment la périphérie de l'entrepôt, en vous mettant à couvert derrière les cartons d'emballage, pour observer et ne pas vous faire surprendre. Cachez-vous systématiquement derrière les caisses ou accroupi pendant les gunfights (63), et laissez la plupart des ennemis venir à vous. Progressez petit à petit, toujours à couvert derrière les emballages. Au milieu de l'entrepôt, au-delà d'une grosse barrière de cartons, vous trouverez plusieurs hommes avec des fusils (64). Récupérez-les pour envisager la suite plus sereinement. Pour rappel, le fusil à pompe est idéal pour les cibles proches, tandis que le fusil d'assaut et les pistolets s'imposeront pour les cibles éloignées, par

exemple pour viser les gars perchés sur la passerelle au fond du bâtiment. L'un d'eux, Jake, sera particulièrement résistant et s'enfuira à votre approche. Montez l'escalier et récupérez un nouveau fusil si besoin. Passez dans l'office et poursuivez votre ennemi jusqu'en bas (65). Tirez-lui dessus avec méthode, en reprenant armes et santé très régulièrement. Continuez à le suivre à travers le bâtiment, jusqu'à voir la mission s'achever...

MISSION

11

LE FILS PRODIGE



Captif dans votre cellule, vous devez votre salut à un certain Frank Carter... (66) Une fois libéré, suivez Yasmin et récupérez une arme sur un ennemi le plus tôt possible. Abattez les gardes suivants pour récolter également un fusil d'assaut. Montez les escaliers menant à la salle de stockage. Méfiance, des hommes armés en assurent la surveillance. Progressez sans vous presser, avec un maximum de prudence (67). N'incitez pas Yasmin à aller dans la mêlée, la laisser mourir ferait échouer votre

mission. Après un joli carnage au fusil, rejoignez la sortie de l'entrepôt et montez à bord du véhicule avec votre associée (68).

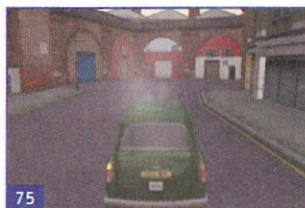
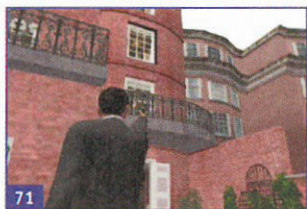
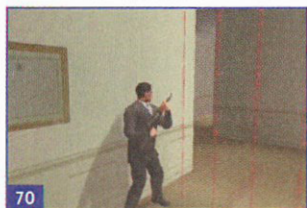


Votre périple en voiture s'annoncera assez pénible, vos ennemis jurés et la police se liguent contre vous. La route risque d'être longue pour retrouver l'entrée de la demeure de Charlie (cf. mission 9). Si les forces de l'ordre sont toujours derrière vous au moment où vous vous y arrêtez, éliminez-les en sortant de la voiture pour que Yasmin n'y laisse pas sa vie.



Descendez l'escalier qui se trouve à proximité de l'entrée du pavillon (69). Suivez Yasmin à l'intérieur : elle vous avertit que des faisceaux laser traversent la baraque par endroits. Plaquez-vous contre le mur pour éviter les premiers





(70). À chaque fois, Yasmin désactivera le tout lorsque vous serez passé. Visitez prudemment les salles suivantes et abattez l'ennemi dans la cuisine, puis franchissez l'issue sans lasers. Descendez les ennemis qui vont arriver, et passez les portes en arcade successives, jusqu'à trouver un escalier dont la base est bardée de faisceaux laser. Une fois encore, plaquez-vous contre le mur pour passer. Éliminez les gardes suivants, puis allez dans la cour pour abattre de nouveaux opposants (71). Entrez dans le bâtiment en face ; des lasers vont alors apparaître derrière vous, au niveau de la porte. Pour esquiver les suivants, disposés à l'horizontale, faites une roulade ($\Delta + \otimes$). Montez à présent les escaliers, en abattant les ennemis à mesure de leur arrivée. Chaque accès aux étages supérieurs sera protégé par des lasers : passez dans les salles annexes pour les contourner, en vous plaquant contre les murs ou bien en faisant des roulades suivant la disposition des lasers (72). À chaque fois que vous

revenez vers la cage d'escalier, aidez Yasmin à abattre rapidement des ennemis. Une fois au troisième étage, suivez le couloir sur la droite. Passez juste la porte d'entrée pour faire apparaître de nouveaux lasers derrière vous et n'avancez pas plus. Faites une roulade pour franchir les lasers horizontaux placés devant, et apprêtez-vous à éliminer un ennemi qui va entrer par la porte secondaire (73). Passez à votre tour dans la pièce annexe, puis dans le salon suivant, où de nouvelles roulades devront s'imposer pour progresser. Franchissez l'issue suivante pour revenir au niveau des escaliers. Montez enfin au dernier étage et entrez dans la pièce de votre choix pour achever votre mission.

ville, les forces de l'ordre seront particulièrement déchaînées. Aussi, je vous conseille au départ de ne pas prendre trop de risques ni de vitesses pour ne pas attirer leur attention. Bref, mêlez-vous au trafic londonien en toute impunité pour ne pas les voir arriver par meutes. Seulement, des gangs en voiture ne tarderont pas à vous assaillir ; à la première altercation, vous aurez malgré vous les flics aux trousses... Après quelques kilomètres, vous finissez par atteindre une zone de chantier naval. Repérez une grue sur le côté de la route, l'allée qui nous intéresse n'est plus très loin (75). Arrivé dans cette impasse, descendez du véhicule et empruntez le passage protégé par des plots.

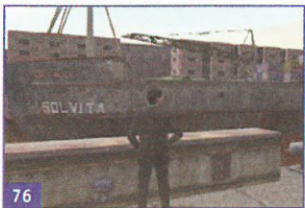
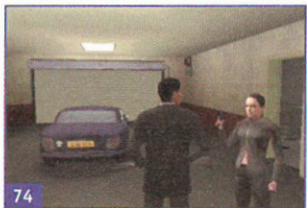
MISSION 12 À BORD DU SOL VITA



Bien des difficultés vous attendent pour cette mission en voiture. Vous êtes libre du choix de votre véhicule en sortant de la maison, mais sachez qu'un bolide est déjà à votre disposition à l'intérieur de la maison. Reprenez les escaliers menant vers la cour intérieure, puis passez la porte sur la droite pour trouver le garage et un véhicule surpuissant (74). Dans la



Vous ne tardez pas à vous retrouver devant le Sol Vita (76). Passez derrière pour trouver la voie d'accès au bateau. À bord, les choses se corsent : un duel entre triades et yardies a lieu. Réalisez un beau carnage avec l'aide de votre associée, récupérant les fusils au passage, et veillez à ce qu'elle ne soit pas blessée. Pour cela, tâchez de ne pas trop vous en éloigner. Suivez-la ensuite jusqu'à l'écoutille, en prenant garde à ne pas lui tirer dessus par inadvertance lorsque les ennemis seront devant elle, et entrez dans le cargo. Elle vous confie la suite des opérations. Descendez prudemment

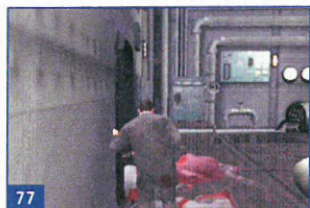




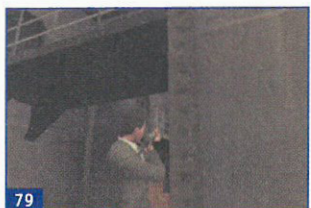
THE GETAWAY



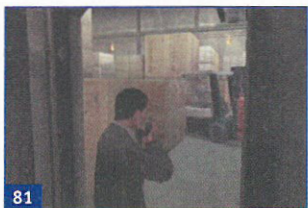
La Soluce



les escaliers pour rejoindre la salle des machines, où de nouveaux ennemis vous attendent. Reprenez systématiquement du souffle après chaque étape de shoot, comme à l'accoutumée : les ennemis sont sérieusement armés et chaque coup encaissé vous infligera de graves dommages (77). Dans les cales, les ennemis sont très nombreux et armés de fusils. Tirez quelques balles sur l'un d'eux et revenez immédiatement vous cacher dans la salle des machines pour les laisser venir vers vous, et le cas échéant récupérer. Procédez ainsi de suite jusqu'à ce que tous les parages soient nettoyés. Une méthode d'appoint peut consister à tirer sur les barils se trouvant dans les cales, pour nettoyer partiellement les lieux en brûlant les corps (78). Au cours de votre inspection, n'oubliez pas les gardes aux intersections et en haut des escaliers



(79), ainsi que les ennemis cachés sur la droite derrière des renflements, à proximité d'une écoutille ouverte. Justement, celle-ci vous mène dans une salle de stockage. Placez-vous sur le pas de la porte et éliminez au plus vite les gardes perchés sur les passerelles, avec la visée manuelle ou automatique. Notez à l'occasion la présence d'une caisse sur un rail suspendu, qui peut vous tomber dessus si vous restez immobile trop longtemps dans la salle (80). Frayez-vous un chemin sur la gauche à travers les cartons, puis montez sur la passerelle, éliminant les ennemis, le tout pour ressortir dans le couloir. Vous remarquez à cette occasion qu'une seconde écoutille s'est ouverte sur la partie gauche, menant toujours à la salle de stockage. Passez et abattez les nouveaux ennemis qui vont vous surprendre, puis avisez la pièce : la caisse suspendue peut encore vous inquiéter, mais le plus dangereux reste ce chariot élévateur circulant entre les cartons. Restez sur le pas de la porte et mettez son conducteur en joue pour tirer dessus à son passage, et ainsi stopper net la machine (81). S'il parvient à en descendre, achevez-le



ou bien tirez sur l'engin pour le mettre en flammes. D'autres ennemis vous attendent au milieu des cartons, sur la gauche de la pièce. Mieux vaut les abattre un par un, avec un maximum de rapidité, en retournant dans le couloir à chaque fois pour éviter la caisse suspendue et refaire le plein de la santé. Surtout qu'Harry, votre cible principale, vous arrose de balles depuis sa passerelle. Notez aussi que vous pouvez vous reposer dans un renflement entre deux cartons collés au mur à gauche, la caisse suspendue n'ira pas jusque-là. Une fois tous les gardes abattus, il ne reste qu'à vous acharner sur Harry (82). Le moment est venu pour Mark Hammond de trouver un épilogue à cette sale histoire, retrouver Alex et... régler son compte au vieux chauve. Adieu Sol Vita et Londres ! (83)

Euh... attendez, ne partez pas, le jeu n'est pas fini ! Sauvegardez pour avoir désormais accès au mode Promenade (dans les « Extras ») et surtout aux missions de Frank Carter, qui vous feront voir l'histoire avec un autre œil...



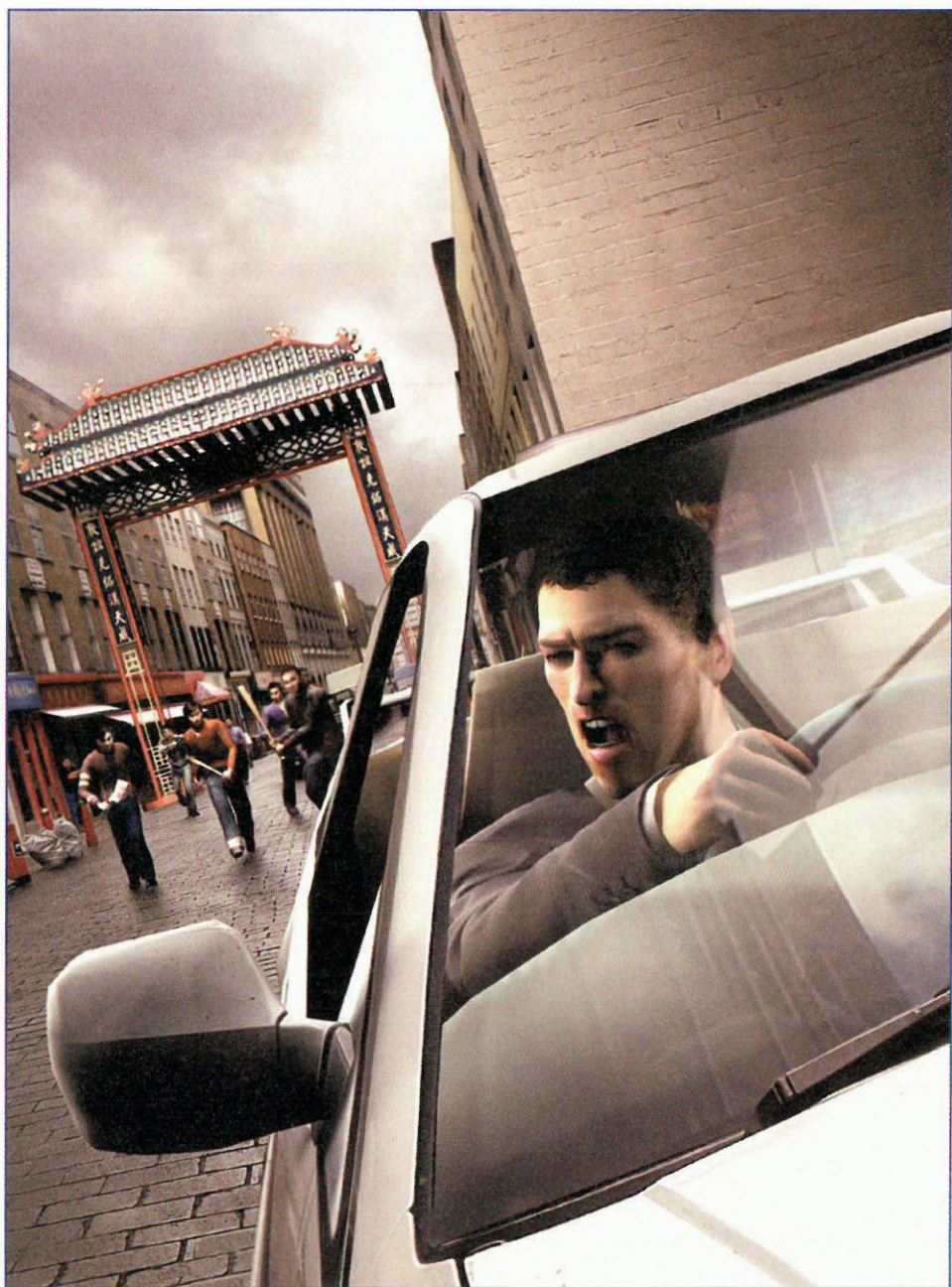
BEÛIN DE SE
DÉBLOQUER ?

0 892 705 222

les meilleures
ASTUCES & SOLUTIONS pour JEUX VIDÉO




0,34 €/min



MISSIONS DE FRANK CARTER

- Pour lancer ces missions, chargez votre toute dernière sauvegarde : la mission 1 originellement, « La planque », deviendra alors la mission 13. À vous de jouer...

MISSION
13 LA PLANQUE

 La première mission du policier Frank Carter consiste à investir un bordel avec son associé. Question de travail (1). Entrez dans le bâtiment et suivez votre collègue. Abattez les ennemis au passage pour avoir au plus tôt deux pistolets. Diverses explosions vont avoir lieu au cours de votre progression. Ne vous laissez pas surprendre et profitez-en pour viser un ennemi à travers un mur par exemple, puis récupérez son fusil (2). Engagez-vous ensuite dans le couloir avec une brèche dans le plafond : éliminez les nouveaux ennemis, au sol comme en hauteur. Une fois l'étage nettoyé, montez les escaliers et déjouez la menace de vos nouveaux



3



5



4



6

opposants. Mettez-vous à couvert près d'un coin de mur, à proximité de la brèche, pour abattre le mec placé à l'autre bout au moment où il ne s'y attend pas (3). Plaquez-vous ensuite contre la partie droite du mur pour atteindre l'autre côté. Des civils inoffensifs se trouvent dans les parages, mais d'autres ennemis sérieux vous attendent par la suite. Négociez patiemment le combat dans le couloir où les hommes sont cachés dans les chambres, en reprenant régulièrement des forces. Parcourez le couloir suivant en continuant de descendre les ennemis. Vous n'allez pas tarder à retrouver votre collègue, blessé, au détour d'une nouvelle brèche (4). Il vous encourage à monter à l'étage. Après quelques pas et de nouveaux ennemis, les forces spéciales arrivent à la rescousse. Restez dans leur sillage et laissez-les faire le plus gros du travail (5). Si l'un d'eux meurt, récupérez son arme. Abattez vous-même certains rebelles le cas échéant, puis suivez le commando à travers l'étage. Vous accéderez facilement à la chambre où se trouve Jake, en état d'arrestation (6).



Cette étape accomplie, il reste à vous occuper de votre collègue bien mal en point, et le conduire à l'hôpital en voiture (7). Vous ne pourrez pas changer de véhicule en cours de route, mais les chocs ne semblent pas affecter l'état du malade, et surtout, les forces policières sont désormais avec vous... Suivez le principe éprouvé des clignotants à travers la ville, jusqu'à emprunter une ruelle avec des panneaux

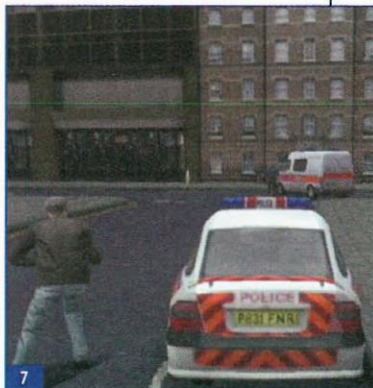


1

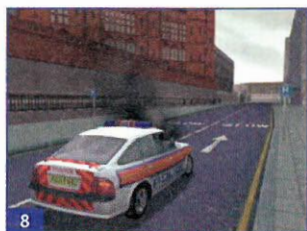
...hold on a minute
This looks interesting.



2



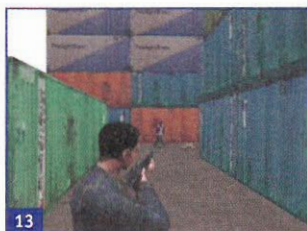
7



8



11



13



9



12



14

« H » (8). Entrez dans le parking et placez-vous devant l'entrée d'urgence de l'hôpital pour achever la mission (9).

Pour rejoindre le point donné, vous devrez passer sur un pont, le célèbre Tower Bridge, et atteindre peu après l'entrée d'une zone de fret (11).

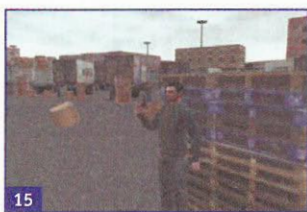
MISSION 14 LE TEMPS DES REMORDS



Des remords, vous ne devez en avoir aucun en entrant dans un véhicule et en conduisant comme un dératé. Vous l'aurez remarqué, la police ne viendra plus jamais vous ennuyer au cours de vos lourdes transgressions du code de la route. En revanche, les gangs ennemis seront encore de la partie (10).



Sortez de votre voiture et repérez l'entrée sur la gauche. Pas de répit, éliminez aussitôt les premiers ennemis de la zone, dont certains sont perchés sur des containers (12). Surveillez également les allées et venues des chariots jaunes autour des caisses, pour ne pas vous faire écraser (notez que les ennemis peuvent aussi passer sous leurs roues...). Ne vous attardez pas dans les allées principales et utilisez les zones intermédiaires entre les caisses pour les éviter, tout en reprenant éventuellement du souffle. Atteignez à force d'esquives et de balles la zone suivante, où il n'y a plus de chariots mais toujours beaucoup de containers. Quelques membres des yardies armés de fusils vous y attendent ; abattez-les pour récupérer au plus vite de l'équipement. Appuyez toujours comme de coutume sur la touche R1 tout en progressant pour être prêt à mettre en joue tout ce qui bouge (13). Vous atteignez bientôt un parking de remorques. Commencez à réaliser quelques tirs vers les ennemis au loin. Les forces spéciales ne vont pas tarder à arriver à la rescousse (14).



15

Récupérez à l'occasion une arme sur l'un d'eux et aidez-les à faire le ménage dans la zone, en vous protégeant derrière les divers éléments, pour reprendre des forces à mesure de l'affrontement (15). Avancez progressivement dans la zone des remorques, les forces spéciales vous suivront petit à petit. Assurez-vous d'avoir éliminé toutes les forces hostiles des environs, puis rendez-vous finalement au fond à droite. Vous trouverez la camionnette blanche qui vous permet de procéder à l'arrestation des yardies et d'achever la mission (16).



10



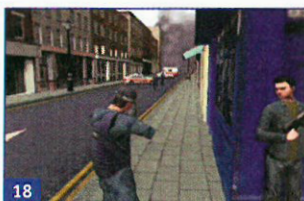
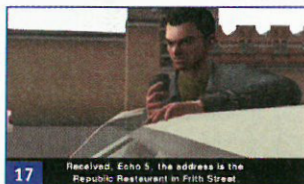
16

MISSION

15 BORDEL À SOHO



Votre nouvelle destination est le restaurant Republic (17). Au cours du chemin, des gangs rivaux pourront une nouvelle fois s'en prendre à votre voiture. Votre périple vous mènera dans une série de ruelles commerçantes, où vous verrez bientôt un attroupement de véhicules de police et de pompiers, et pour cause, le restaurant est en feu (18).



Les forces spéciales sont déjà à l'attaque. Remontez la rue avec eux, en restant bien dans leur sillage pour leur laisser faire le boulot à l'approche du resto... Ne rentrez pas à l'intérieur, vous seriez asphyxié. Avancez vers le fond de la rue et attendez l'arrivée de nouvelles voitures de gangs armés. Protégez-vous derrière les voitures pour négocier facilement l'affrontement (19). Ne



vous polarisez pas forcément sur des armes puissantes, vos pistolets faisant du très bon boulot à longue distance. Lorsque vous aurez éliminé tous les membres ennemis, la mission s'achèvera avec succès.

- À noter qu'il est possible que la mission ne s'achève pas, même après avoir tué apparemment tous les ennemis. Si vous ne parvenez vraiment pas à trouver la personne manquante, vous pourrez toujours vous « suicider » en entrant dans le resto pour relancer la mission à pied...

MISSION

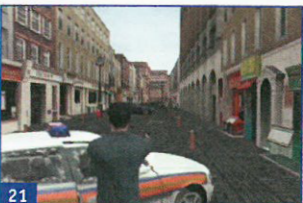
16 À FEU ET À SANG



Triades et yardies se livrent à présent une bataille féroce. Il s'agit de rejoindre à votre tour le quartier chinois où se tiennent les affrontements, à quelques rues de votre point de départ (en admettant que vous ayez fait demi-tour dès le début...) (20).



Il existe deux techniques d'approche à ce stade de la mission. Vous pouvez sortir de votre véhicule et participer au combat avec vos armes à feu, à couvert derrière les voitures (21),



jusqu'à remonter vers l'entrée du parking. Vous pouvez également réaliser toute cette étape en voiture, en écrasant les ennemis sur votre passage, jusqu'à descendre dans le parking (une fois en bas, sortez rapidement de votre voiture, sous peine de voir la mission échouer) (22). Commencez par abattre les premiers ennemis ; les forces spéciales ne vont pas tarder à arriver, mais vous devrez gérer la plupart des combats seul. De nombreux fusils à pompe seront récupérables au fur et à mesure de votre progression, mais le meilleur moyen d'abattre les adversaires lointains reste le pistolet. Descendez vers le niveau inférieur et avisez les ennemis au loin (23). Approchez-en pour nettoyer la zone ; une voiture arrivera à l'occasion pour semer la pagaille. Passez la porte de la cage d'escalier et descendez encore au niveau inférieur : de nouveaux membres du gang vous y attendent. Après en avoir touché quelques-uns, les forces spéciales continuent leur avancée (si l'un d'eux meurt, pensez à récupérer son arme, de loin la plus efficace). Procédez ainsi de suite pour nettoyer les étages inférieurs. Méfiez-vous des voitures qui risquent de débarquer ou de partir, pour éviter de vous faire écraser ; certains opposants peuvent aussi se trouver



24



27



29



25

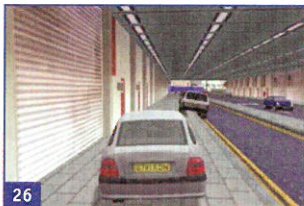
cacité. Vous pouvez au besoin actionner votre sirène de police pour que les voitures du trafic se dégagent légèrement à votre passage. À certaines intersections, le véhicule ennemi va tourner brusquement, ne vous laissez pas surprendre. Quoi qu'il en soit, la Range Rover suit une trajectoire scriptée, et refaire la mission plusieurs fois vous permettra de la connaître parfaitement. Si vous n'êtes pas assez rapide, le véhicule arrivera même à vous échapper systématiquement à un endroit donné, à un stade avancé de la poursuite, même si vous le voyez encore... À mesure de vos acharnements, une fumée noire va s'en dégager : le tout est d'immobiliser totalement la Range Rover jusqu'à ce qu'elle prenne feu. Cette étape accomplie, on vous indiquera alors de rejoindre le fourgon carcéral, en suivant les indications de vos clignotants. Lorsque vous serez arrivé au bon endroit, une séquence se lancera (27).

MISSION 17

SOUS ESCORTE



Comme le nom de la mission l'indique, vous allez devoir protéger un fourgon policier, devant vous au départ, de la menace d'une Range Rover. Il s'agit de cette voiture folle lancée à vive allure que vous allez voir arriver par la droite peu après votre départ. Dès le début, partez à sa poursuite, pied au plancher, à travers ses embardées dans la ville (26). Rentrez-lui dedans dès que vous en approchez, de préférence sur le côté ou avec des queues de poisson pour un maximum d'effi-



26

MISSION 18

LE GUÉRILLERO



Suivez le chemin indiqué, composant tant bien que mal avec les gangs embarqués, jusqu'à aborder une rue avec une allée gardée par des ennemis (28).



28



30



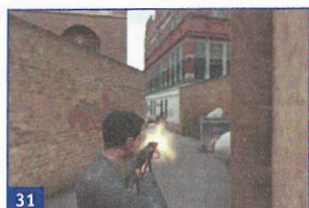
Sortez et abattez ce beau monde. Parcourez la ruelle en faisant parler la poudre et entrez dans le bâtiment. Montez prudemment à l'étage, les ennemis sont en nombre dans la salle, dont certains à couvert (29). Gravissez la seconde volée de marches, et observez discrètement la salle suivante : vous venez de trouver la fabrique de drogue au grand complet ! Tirez quelques coups pour blesser quelques ennemis et attirer l'attention, puis redescendez rapidement vous mettre à l'abri tandis qu'ils rappliquent. Le labo a alors pris feu. Pour éliminer les ennemis restant à l'intérieur, prenez votre temps : tirez quelques balles et récupérez dans l'escalier, et ainsi de suite (30). Une fois la place nette, n'ayez pas peur des flammes et passez la porte du labo pour retrouver vos homologues prisonniers dans la salle suivante.

MISSION 19

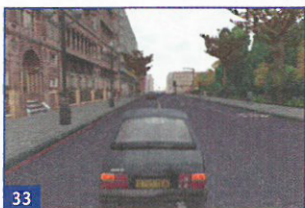
DE L'OMBRE A McCORMACK



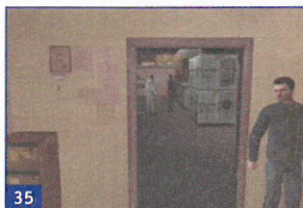
Vos deux collègues libérés, vous en apprenez de belles sur le traître McCormack. Nécessité absolue : retourner au commissariat pour mettre les



31



33



35



32



34



36

« poings » sur les « i » ! Il s'agit aussi de protéger vos amis et de les mettre en lieu sûr. Redescendez au rez-de-chaussée et placez-vous sur le pas de la porte pour abattre les ennemis armés dans la cour, ceci permettant à vos alliés d'avancer jusqu'à la porte secondaire, à côté de l'escalier. Passez devant eux et abattez les nouveaux ennemis présents dans l'arrière-cour (31), puis amenez vous blessés vers la rue (au besoin en les y poussant littéralement s'ils ne le font pas automatiquement, encore un problème de script...). Ils seront ainsi en lieu sûr (32). Tenez-vous prêt à abattre les nouveaux ennemis qui vont débarquer en voiture et empruntez un véhicule.



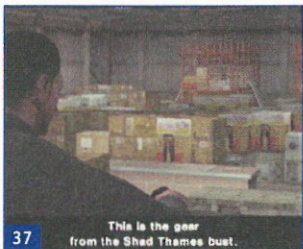
Suivez le parcours imposé, jusqu'à rejoindre l'emplacement du commissariat, en tout cas voir vos clignotants s'allumer en même temps. À partir de là, même si vous n'avez pas repéré la voiture du commissaire (une Corolla rouge), ne descendez pas et continuez à suivre les indications de vos clignotants. Vous devez filer le véhi-

cule à travers la ville, suffisamment près pour ne pas le perdre de vue et à suffisamment bonne distance pour ne pas vous faire repérer : le challenge classique. Vos feux de détresse s'allumeront à l'occasion pour vous avertir que vous en rapprochez trop ; levez alors le pied (33). Quoi qu'il en soit, le véhicule s'amusera successivement à donner des coups d'accélérateur ou à rouler normalement ; tâchez de vous adapter à cette conduite cyclothymique. Suivez la voiture jusqu'à l'entrée du dépôt et garez discrètement votre véhicule pour voir McCormack avancer vers l'entrée (34). À noter que si vous échouez pour arriver jusqu'ici, vous devrez recommencer depuis le tout début de la mission 19.



Approchez du dépôt à votre tour et entrez prudemment. Avancez jusqu'à la salle de stockage : restez sur le pas de la porte et attendez la fin de la conversation entre les deux hommes (35). Suivez le commissaire à bonne distance : vous ne devez en aucun cas vous faire repérer par lui ou les gardes. Passez derrière le muret et

cachez-vous derrière les premiers cartons à gauche, le temps pour un manutentionnaire de passer devant vous. Évoluez ensuite sur la gauche de la pièce, à couvert derrière les cartons, toujours à bonne distance du commissaire. Lorsqu'il discute avec un autre homme au fond de l'entrepôt, passez sur la gauche et montez l'échelle menant à l'élément de stockage en hauteur (36). Cela aura pour effet de faire repartir McCormack vers le début de la pièce. Redescendez et passez dans le dos des gardes restants pour revenir sur vos pas. Empruntez à votre tour la passerelle qui se trouve dans le coin de la salle, à proximité de l'entrée, pour voir s'achever cette étape (37).



37

Toutes les nouveautés...
Et même + !

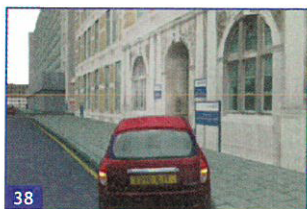
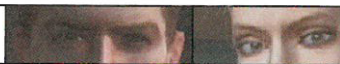
SUR LE...

3615

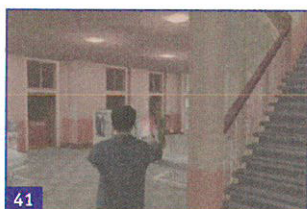


CHEAT

Astuces & Solutions



38



41



43



39

dans le couloir, et reprenez ainsi de la vie tranquillement. Avancez prudemment pour tuer les suivants ; ils sont généralement dans des chambres et en sortiront à votre approche. Une fois fait, redescendez à l'étage inférieur pour nettoyer complètement les lieux de part et d'autre (41). Assurez-vous qu'il n'y a plus aucun ennemi dans l'hôpital avant de redescendre dans le hall d'entrée. Les flics qui s'y trouvent vous signaleront alors que vous avez fait du bon travail. Vous pouvez dès lors sortir de l'hôpital pour emprunter une voiture. À noter qu'un des flics qui vous a aidé durant la fusillade pourra monter à bord avec vous à la sortie de l'hôpital s'il est encore en vie.



44



Après avoir écouté l'entretien de McCormack, il reste à sauver Joe. Direction l'hôpital, une destination que vous connaissez maintenant. À noter que l'entrée du bâtiment proprement dite se trouve avant l'entrée du parking des ambulances (38). Notre homme est présent au second étage. Montez donc les escaliers et prenez à droite. Suivez le corridor et le couloir des chambres, jusqu'aux escaliers menant au second niveau. Dans le nouveau couloir, vous repèrerez la chambre de notre ami Joe grâce au policier en faction (39). Mission terminée.



Votre prochaine destination est la planque de Charlie, où se trouvent les preuves de sa culpabilité. Reprenez donc la route sans attendre (42). Après quelques embardées possibles avec des gangs embarqués, vous atterrissez dans une impasse où des ennemis vous réservent un accueil chaleureux (43). (À noter qu'il est possible qu'il n'y ait strictement personne lors de votre arrivée... Un bug de script qui disparaîtra si vous prenez le temps de faire le tour du pâté de maisons, puis de revenir à cet endroit... Supeeeer.)



Nettoyez le secteur avant d'investir le garage. D'autres ennemis vous attendent à l'intérieur. Éliminez-les tous, sans oublier l'homme dans la fosse de réparation (44) ; vous pouvez à l'occasion tirer sur l'appareil pour que la voiture l'écrase (!). Dans la pièce suivante, d'autres rebelles armés sont sur leurs gardes ; laissez une nouvelle fois parler la poudre, sans vous faire surprendre par les ennemis qui peuvent arriver derrière vous. Quand tous les ennemis seront éliminés, avancez vers le fond de la pièce pour achever la mission.

MISSION 20

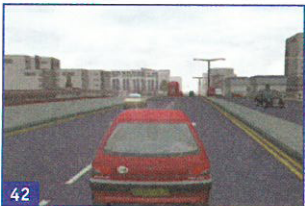
LA BONNE ACTION



L'hôpital est maintenant occupé (40). Restez sur le pas de la porte pour négocier les combats avec les ennemis



40



42



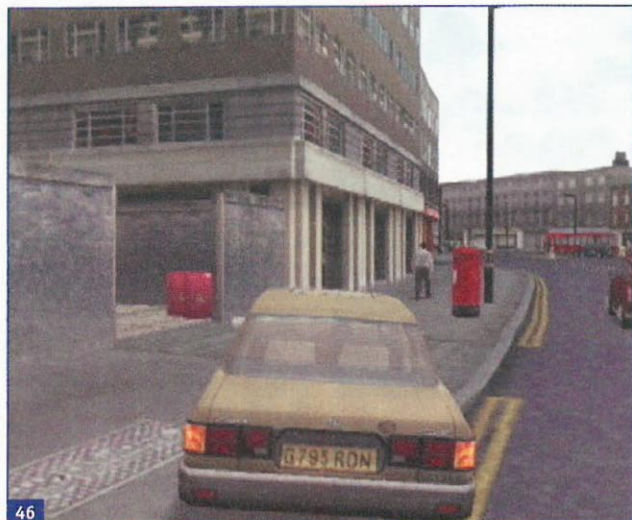
45

MISSION 21

LE DOSSIER JOLSON



À l'intérieur du garage, se trouvent deux voitures de sport que vous pouvez emprunter pour accomplir la mission (45). La route ne sera cependant pas



46



47

bien longue. Suivez les indications de vos clignotants jusqu'à trouver une rue légèrement en courbe, surplombée par un pont de fer. Sur le côté de cette route, se trouve l'entrée secondaire de l'entrepôt (46).



Placez-vous à couvert et espionnez la conversation entre les deux hommes sur le parking (47). Une nouvelle fois, il s'agit d'observer en silence ; votre arme ne devra jamais fonctionner au cours de cette mission... sauf pour donner des coups de crosse bien sûr. Lorsque la discussion est close, passez dans le dos du garde devant la voiture pour l'assommer (Ⓢ). Entrez



48

dans le bâtiment et réservez un sort identique au garde chauve devant le planning (48). Montez à l'étage et passez dans la salle de stockage ; descendez rapidement les marches pour vous planquer derrière les emballages à gauche (49). Observez



49



50



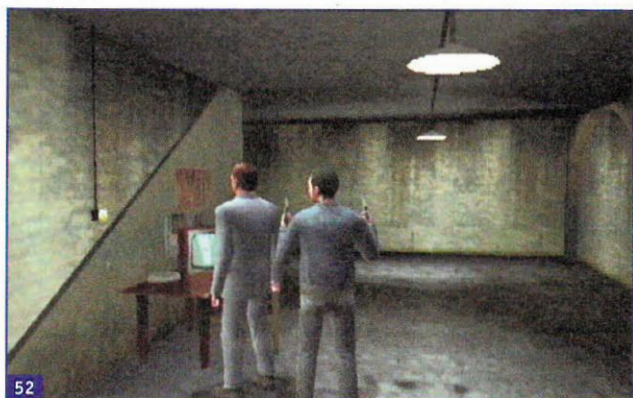
51

la discussion en cours ; deux autres hommes vont arriver à leur tour. Attendez qu'ils partent tous dans des directions opposées, puis placez-vous à l'entrée de l'issue la plus proche pour surprendre une nouvelle conversation. À son terme, entrez dans la pièce et repérez le garde chauve en position fixe sur la droite : passez rapidement dans son dos et assommez-le (50). Cachez-vous derrière les cartons juste devant lui immédiatement après, sans vous faire voir par le garde vadrouillant au fond de la pièce ; en principe, le carton suspendu circulant entre les palettes devrait vous protéger. Justement, approchez des deux hommes en discussion par la droite, en avançant derrière le carton suspendu pour gagner en discrétion. Lorsque vous en approchez, l'un d'eux descendra au sous-sol. Assommez le garde restant devant les escaliers, puis descendez dans la cave à votre tour. Là, observez dans un premier temps la nouvelle discussion entre deux gardes (51). Lorsqu'ils se séparent, approchez de

LE COUP DE FIL
QUI SAUVE !



0,34 €/min



52

l'homme le plus proche de vous et agrippez-le au collet (⊗) (52) (tenter de l'assommer ici ferait en effet échouer la mission). Amenez-le dans un coin pour le neutraliser discrètement. Son collègue va ensuite se placer devant la télé à son tour : réservez-lui le même sort. Avancez enfin vers le secteur des cellules pour que la mission s'achève...



RENCONTRE AVEC M. HAMMOND



C'est là que vous allez rencontrer le duo Mark-Yasmin dans une cellule et que l'histoire se recoupe (53). Après la séquence, tenez-vous prêt à faire feu. De nombreux ennemis vous attendent dans l'entrepôt : déjouez leur menace avec méthode, en montant les escaliers pour tirer, et redescendre aussitôt pour reprendre des forces. Sortez et planquez-vous dans le fond, derrière les emballages,



53

Those fucking Triad boys are really gonna enjoy feeding me to the fish.



54

pour observer les ennemis au loin. Abattez-les au fur et à mesure de votre avancée vers la porte de sortie (54). Prenez garde aux nouveaux opposants, équipés de fusils, et avancez toujours sans précipitation jusqu'à la sortie de l'entrepôt. Éliminez les derniers ennemis sur le parking et montez à bord d'une voiture.



Vous voilà contraint à rejoindre le dépôt une nouvelle fois. Avant de suivre réellement les indications de vos clignotants, tâchez de rejoindre une route principale, puis suivez la bonne voie. Vos ennemis embarqués, eux, ne vous ont pas oublié (55). Un truc radical consiste à changer de



55



56

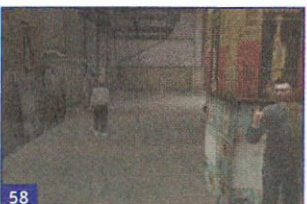
véhicule pour les pousser à sortir du leur, puis de les écraser joyeusement. Bon débarras... Vous devez connaître la route jusqu'au dépôt, à présent (56).



Devant la porte du dépôt, observez l'homme chauve et suivez-le à distance. Une fois encore, cette mission reposant sur la discrétion, vous allez pouvoir rejouer « l'assommoir ». Attendez qu'il ait monté les escaliers pour passer dans son dos et le neutraliser. Entrez ensuite dans la salle de stockage et descendez les escaliers, pour assommer immédiatement le garde qui se trouve en bas (57). Progressez discrètement vers le fond de la salle. Sur la gauche, se trouvent des hommes en conversation, de dos. Attention néanmoins, un sbire fait des allées et venues à proximité ; surveillez son passage pour ne pas être repéré (58). Le tout est d'approcher suffisamment des ennemis,



57




58

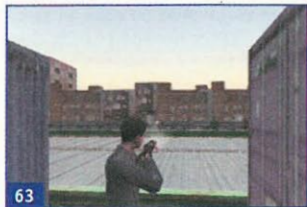


en passant derrière le grand « mur » de carton au centre du dépôt, pour terminer la mission (59).

MISSION 23 ÉPREUVE DE FORCE AVEC JAKE

 Dans la salle de stockage, éliminez les ennemis restants, furtivement ou par les armes, par exemple en tirant sur les caisses d'explosifs pour que l'un d'eux se transforme en feu d'artifice (60). Une fois la place nette, empruntez une voiture.

 C'est le moment de rejoindre le Sol Vita. De nouveaux assaillants vont encore perturber votre route. Vous ferez à l'occasion un nouveau passage sur le Tower Bridge pour rallier votre destination (61). Cette fois, vous appro-



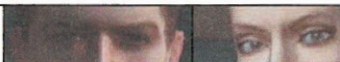
chez du bateau via une entrée différente de celle de la mission de Mark Hammond (62).

 Reste qu'il ne faut pas trembler. À bord, les ennemis risquent de vous réserver un accueil corsé. Ainsi, assommez discrètement le garde à l'entrée pour commencer. Il existe ensuite plusieurs méthodes. Vous pouvez par exemple réaliser un joli carton à distance sur tous les hommes de l'autre côté du pont avant qu'ils ne rappliquent, planqué près des containers (63). Après quelques tirs, redesc-

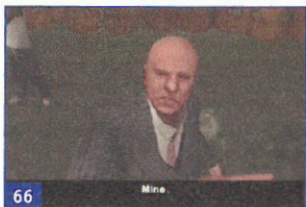
cez immédiatement du bateau pour laisser les hommes restants venir à vous et les abattre facilement. À longue distance, n'oubliez pas que ce sont les pistolets les plus efficaces. Il existe aussi une autre méthode : attendez que la grue ait fait monter les barils d'explosifs à bord, puis tirez dessus (à partir du quai le plus proche ou à bord du bateau) avec la visée manuelle pour faire sauter tout ce beau monde (64). Une troisième méthode (encore plus simple !) consiste, après avoir assommé le garde à l'entrée, à courir immédiatement vers la gauche du bateau jusqu'à atteindre l'écotille : vous n'aurez à abattre que quelques ennemis avant d'entrer dans le cargo.

Une fois à l'intérieur, ne relâchez pas votre attention et abattez les divers gardes équipés de fusils. Ne descendez pas vers les cales mais intéressez-vous cette fois à l'escalier sur la gauche. De nombreux ennemis vous attendent dans la salle supérieure. Le mieux est de réaliser un carton entier d'un seul coup avec un fusil d'assaut ; si vous redescendez et remontez l'escalier, en effet, les ennemis pourront vous tirer dessus, ce qui n'est pas votre cas. Montez ensuite dans la salle des commandes pour voir arriver de





65



66

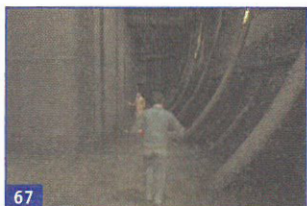
nouveaux sbires, à éliminer comme il se doit (65). Passez à l'extérieur et méfiez-vous des nouveaux ennemis avec des fusils à pompe. Reste à régler son compte à Jake. Si vous n'avez pas encore aperçu notre homme, sachez qu'il se trouve à bord du bateau. Vous l'avez peut-être déjà touché mais il aura pris la fuite à chaque fois. Vous le retrouverez éventuellement sur la partie principale du bateau, près des containers, perché sur la passerelle du fond. Comme pour tout ennemi d'importance, pas mal de balles seront nécessaires pour le liquider définitivement. Cela annoncera la fin de votre mission (66).

MISSION

24

COMPTÉ À REBOURS

Trois minutes : c'est ce qui vous sépare maintenant d'une sortie victorieuse en temps que sauveur de la cité londonienne, ou bien d'un destin funeste, celui de devenir un morceau de charbon voué à naviguer dans les eaux pour l'éternité (ou un œuf à la coque, c'est selon). Cette mission va mettre une dernière fois vos talents de tireur, votre rapidité et vos réflexes à l'épreuve. Veillez également à ne prendre aucune balle, ou si peu, chaque repos étant sévèrement



67

rationné (un arrêt ou deux au maximum). Tâchez de repérer l'emplacement de chaque ennemi avec soin à chaque fois, et d'éviter surtout les balles de fusil à pompe.

Ainsi, dès le départ, descendez les escaliers et enchaînez les roulades vers le fond du couloir, de façon à laisser triades et yardies s'entretenir, et échapper aux balles perdues (67). Éliminez les éventuels survivants, récupérez au plus tôt un fusil d'assaut, et surtout assurez-vous d'avoir deux pistolets chargés. Foncez vers l'escalier placé en face, puis descendez dans la salle de stockage. Frayez-vous un chemin derrière les cartons, en éliminant les ennemis avec des fusils cachés derrière, jusqu'à approcher de la porte de sortie. Là, tirez immédiatement sur les barils explosifs dans le couloir (visée manuelle avec R2) pour anéantir les ennemis à proximité (68). Sortez dans le couloir, en vous assurant qu'ils sont tous H.S., et laissez les ennemis du fond s'entretenir, en continuant à avancer



69

avec des roulades pour échapper aux éventuelles balles perdues. Lorsqu'il ne reste pratiquement personne, avancez vers le fond pour apercevoir un dernier ennemi en faction devant la porte, à éliminer comme il se doit (69). Si vous avez laissé auparavant les tireurs avancer pour faire le ménage, ils auront également nettoyé un peu la salle des machines. Allez-y à votre tour et abattez rapidement les ennemis restants, à niveau comme sur la passerelle. Empressez-vous ensuite de monter les deux escaliers pour rejoindre la porte de sortie à gauche... Sauvé, mission accomplie ! (70)



70



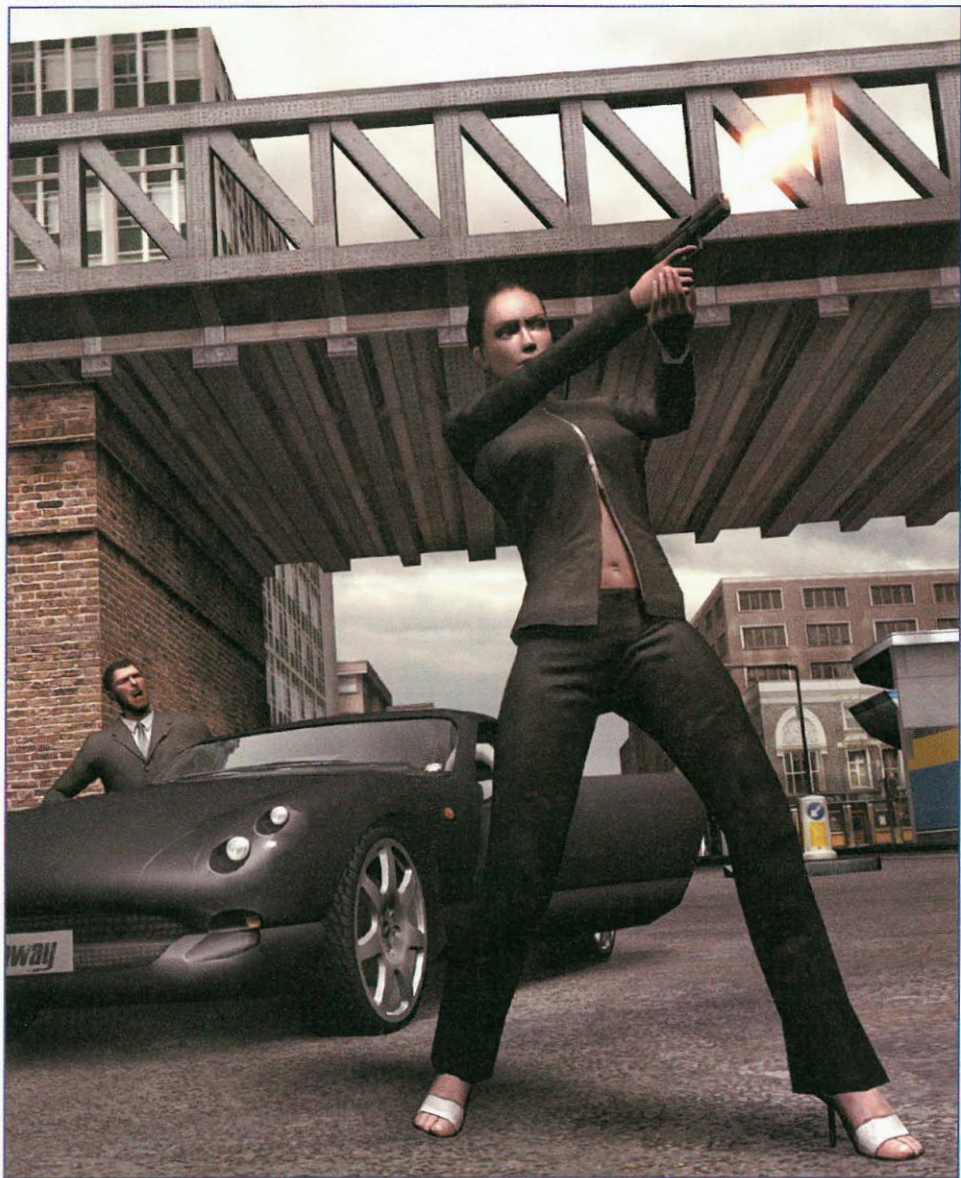
68



THE GETAWAY



La Soluce



Tu cherches
la solution
de ton jeu ?

3615  **CHEAT**
Astuces & Solutions

0,34 € / min

