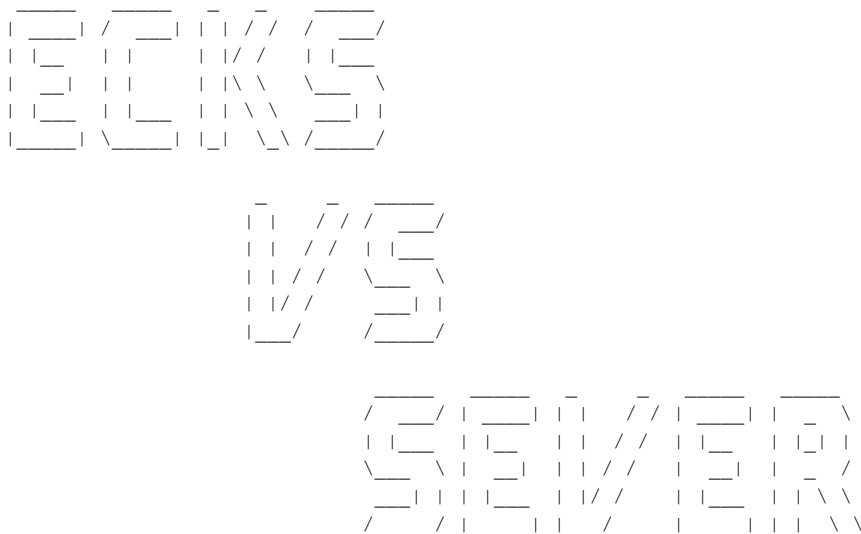


Ecks vs. Sever Walkthrough (French)

by vicrabb

Updated to v1.1 on Jun 4, 2010



GAME BOY ADVANCE
CRAWFISH - BAM! - 2001
VERSION 1.1 DU GUIDE

Introduction

Cette solution concerne le jeu GBA Ecks Vs Sever qui est un FPS assez nerveux et difficile, notamment dans les dégâts des armes ennemies.

Ce guide est publié sur:

- <https://www.neoseeker.com> - VICRABB
- <http://www.gamefaqs.com> - ARKENA
- <http://www.allsoluces.com> - SPIDERWEB
- <http://www.supercheats.com> - ARKENA

MISES A JOUR

- Campagne d'Ecks
- Armes
- Codes
- Ennemis
- Histoire et dernière mission de Sever

Version 0.5 ?

- Ajout de la mission 1 de Sever

Version 0.55 25 avril 2008

- Ajout des missions 2 et 3 de Sever
- Ajout des dates d'écriture du guide

Version 0.6 27 avril 2008

- Ajout de la mission 4,5 et 6 de Sever

Version 0.75 1er mai 2008

- Ajout de la mission 7 et 8 de Sever

Version 0.85 11 mai 2008

- Ajout de la mission 9 de Sever
- Correction de fautes dans la mission 8 d'Ecks

Version 0.9 14 mai 2008

- Ajout de la mission 10 et 11 de Sever
- Correction de fautes dans les missions 10 et 11 d'Ecks
- Ca y est, la solution même est terminée. Ouf!

Table of Contents

1. Introduction
2. Histoire
3. Armes
 1. Pistolet
 2. Pancor Jackhammer
 3. Colt M16A2
 4. Ingram Mac 11
 5. HK G11
 6. Sig SSG 3000
 7. M134 Minigun
 8. Lance-grenades
 9. Grenades
 10. Mines de proximité
4. Ennemis
 1. Garde de sécurité
 2. Agent du FBI
 3. Swat sans bouclier
 4. Swat avec bouclier
 5. Agent de la NSA
 6. Grenadier
 7. Mills (FBI)
 8. Gant (NSA)
5. Jonathan Ecks
 1. MISSION 1
 2. MISSION 2
 3. MISSION 3
 4. MISSION 4
 5. MISSION 5
 6. MISSION 6
 7. MISSION 7
 8. MISSION 8
 9. MISSION 9
 10. MISSION 10
 11. MISSION 11
 12. MISSION 12
6. Sever
 1. MISSION 1
 2. MISSION 2
 3. MISSION 3
 4. MISSION 4
 5. MISSION 5
 6. MISSION 6
 7. MISSION 7
 8. MISSION 8
 9. MISSION 9
 10. MISSION 10
 11. MISSION 11
 12. MISSION 12
7. Liste des mots de passe
 1. Ecks
 2. Sever
 3. Multi
8. Copyright

Version 1.0 | 15 mai 2008

- Changement du titre ASCII
- Formatage pour Neo et GF

Version 1.1 | 4 juin 2010

Histoire

**ATTENTION
SPOILERS!!!!**

Jonathan Ecks est agent du FBI qui a perdu sa femme et son fils dans un attentat à la voiture piégée, qui lui était destinée. Depuis, il a sombré dans une grave dépression. Mills, son supérieur, lui assigne une dernière mission.

Sever est une orpheline, élevée par la NSA et dans la violence. Mais elle tombe amoureuse. Elle se marie et s'installe sur l'île de son époux dans le Pacifique. Gant, son supérieur, la rappelle pour une dernière mission. Et son mari meurt suite à une attaque par missiles.

L'un et l'autre sont en quête de vengeance. Leurs chemins sont étroitement liés. L'un et l'autre croient à la responsabilité de l'autre dans leur malheur respectif.

Quatre semaines après la fin de leur mission, l'un et l'autre sont jugés pour ce qui s'est passé. Séparément. L'un et l'autre racontent alors leur parcours au juge.

Ecks et Sever expliquent qu'ils se sont échangé des informations qui leur ont permis de comprendre qu'ils étaient les pantins d'une guerre NSA-FBI. Mais ni l'un ni l'autre ne sait si l'autre est vivant.

Ecks réintègre le FBI. Il retrouve sa femme et son fils, cachés dans une maison sécurisée dans le Maine. Mais il s'inquiète pour Sever.

Sever réintègre la NSA. Elle retrouve son mari, exfiltré avant l'explosion du missile. Mais elle s'inquiète pour Ecks.

L'un et l'autre espèrent juste que l'autre n'a plus de désir de vengeance.

Mais pouvaient-ils se douter qu'un jour, ils uniraient leurs forces?

Leur histoire se continue dans Ballistic: Ecks Vs Sever.

Armes

Pistolet

Arme de base d'Ecks et de Sever, elle est surtout la seule en début de chaque niveau à être dans l'arsenal de nos deux protagonistes. Chaque chargeur contient 10 balles. A noter que les munitions sont illimitées car une balle se régénère quand il n'y a plus aucun chargeur dans vos poches.

Pancor Jackhammer

Le fusil à pompe du jeu par excellence. Il permet d'abattre rapidement certains ennemis mais sa cadence de feu est lente et il est peu précis. Chaque chargeur contient 10 balles. Les ennemis peuvent également transporter le Pancor.

- ECKS : Niveaux 3 - 5 - 6 - 7 - 8 - 12
- SEVER : Niveaux 1 - 4 - 5 - 6 - 7 - 8 - 11 - 12

Colt M16A2

Le fusil mitrailleur de base a une bonne cadence de feu et est souvent très utile contre tout ce qui est garde de sécurité ou agent du FBI. Chaque chargeur contient 30 munitions. Les ennemis peuvent aussi se servir de cette arme pour vous tuer.

- ECKS : Niveaux 1 - 2 - 3 - 4 - 10 - 12
- SEVER : Niveaux 2 - 3 - 7 - 10 - 12

Ingram Mac 11

Petit fusil mitrailleur, il est très utile contre le SWAT sans bouclier mais ses munitions partent assez rapidement et sont assez rares dans le jeu. Chaque chargeur contient 16 balles. Les ennemis s'en servent parfois.

- ECKS : Niveaux 4 - 9 - 12
- SEVER : Niveaux 6 - 9 - 12

HK G11

Ce fusil mitrailleur est l'arme que vous préférerez contre tout ce qui porte une armure et un bouclier. Le problème vient du fait que les munitions partent assez vite... Chaque chargeur contient 50 balles. Vous pourrez le récupérer sur des ennemis.

- ECKS : Niveaux 5 - 6 - 8 - 9 - 10 - 11
- SEVER : Niveaux 5 - 6 - 8 - 9 - 11

Sig SSG 3000

Le fusil de sniper est présent dans le jeu et permet d'abattre des ennemis de très loin. En deux coups, vous abattez les agents de la NSA par exemple. Votre écran prend une couleur verdâtre quand vous snipez. Il n'y a qu'une balle dans la chambre à munition à chaque fois et l'arme se recharge toute seule.

- ECKS : Niveaux 3 - 10 - 11 - 12
- SEVER : Niveaux 9 - 12

M134 Minigun

Le Minigun est une mitrailleuse puissante, qui permet de faire le ménage assez rapidement. Chaque chargeur comporte 100 balles qui partiront à une vitesse folle.

- ECKS : Niveaux 7 - 9 - 10
- SEVER : Niveaux 6 - 9 - 10 - 11

Lance-grenades

Le Lance-grenades permet de nettoyer une pièce mais faites attention lorsque vous en avez un dans votre arsenal, vous savez qu'une fois qu'une arme n'a plus de munitions, vous switchez pour une autre. Il se trouve que parfois, vous vous retrouvez avec le lance-grenades en main et que vous tirez en même temps sur l'ennemi en face de vous... Ca fait mal ou ça fait GAME OVER. Chaque chargeur en contient 3.

- ECKS : Niveaux 9 - 11
- SEVER : Niveaux 10 - 11

Grenades

Les grenades sont utiles, notamment pour se débarrasser de quelques ennemis. Mais attention à ne pas être dans le périmètre de l'explosion, ça peut mener au GAME OVER. Elles sont ramassées par paquet de 3.

- ECKS : Niveaux 9 - 10 - 11
- SEVER : Niveaux 3 - 6 - 10

Mines de proximité

Les mines de proximité permettent de tendre des pièges à ses ennemis... mais la plupart du temps, vous avez peu de temps pour attirer l'ennemi, placer la mine et se mettre à l'abri. En fait, cette arme est complètement inutile.

- ECKS : Niveaux 9 - 10 - 11
- SEVER : Niveaux 9 - 10 - 11

Ennemis

Garde de sécurité

Le bonhomme bleu est bien un garde de sécurité. Il est légèrement armé en général mais il se peut qu'il manie un Pancor ou un M16A2, voire un Mac 11. Sever constatera qu'ils ont aussi des grenades sur eux. Très rapide à tuer.

Agent du FBI

Les gars en costard brun sont du FBI et sont plus difficiles à abattre que les gardes mais ils restent quand même des ennemis assez faibles. Ils ont parfois un Pancor ou un M16A2 sur eux, voire des grenades pour le plus grand plaisir de Sever.

Swat sans bouclier

Plus dur à éliminer, le SWAT sans bouclier est armé d'un Pancor ou de G11 ou de M16A2. Néanmoins, même si son armure semble bien le protéger, il est bien souvent un ennemi faiblard, comparé à ce qui suit.

Swat avec bouclier

Un cauchemar. Le Swat avec bouclier utilise ce dernier pour parer vos coups. De face, il est assez difficile à avoir, heureusement que certains vous tournent le dos. Ils ont soit un Pancor soit un M16A2, voire un G11. Le Minigun est souverain contre eux, comme le G11.

Agent de la NSA

Ils sont dans les derniers niveaux et l'on comprend bien pourquoi: lourdement armés (souvent un G11), ils sont aussi bien protégés et il faut une dizaine de balles pour les tuer en général. Le cauchemar des bâtiments de la NSA.

Grenadier

Ces agents de la NSA sont armés de lance-grenades et peuvent vous tuer assez rapidement si vous ne les prenez pas de côté. Aussi faites attention et bougez tout le temps pour éviter l'explosion et la mort.

Mills (FBI)

Si pour Ecks, Mills ne représente aucun danger, pour Sever, il en va autrement. Elle doit le tuer et le bougre a quand même une arme qui mitraille pour vous affronter.

Gant (NSA)

Que ce soit pour Ecks ou pour Sever, Gant, le patron de la NSA, est le boss du jeu, celui qui est derrière de la conspiration du côté de la NSA. Il est difficile à abattre et il a un lance-grenade et un M16A2 avec lui.

Jonathan Ecks

MISSION 1

- **Lieu:** Entrepôt
- **Objectif**
 - Localiser l'ordinateur

Allez tout droit puis tournez à droite et tuez le garde de la sécurité. Il laisse tomber la clé 1 qui permet d'ouvrir la porte de l'entrepôt.

Tirez dans les bidons en face de vous puis avancez tout droit. Vous aurez une ouverture entre deux caisses et plusieurs ennemis derrière. Tirez dans les bidons que vous voyez pour tuer une bonne partie des gardes. Faites le tour des caisses contre le mur pour trouver une armure.

Revenez à l'entrée de l'entrepôt et longez les containers. Accroupissez-vous et tirez dans la grille. Entrez dans le conduit pour y trouver des goodies puis sortez du conduit soit en continuant tout droit et en cassant la grille pour atterrir près des cadavres des ennemis tués un peu auparavant soit en revenant en arrière et en prenant le passage entre les containers et le mur. Attention aux autres gardes près de la porte. Récupérez le M16A2 et ouvrez la porte.

Tuez le garde au fond de la pièce puis allez à droite et longez le mur. A l'embranchement avec le container, tuez le garde qui vous tourne le dos. Passez la porte.

Là, vous avez 4 gardes sur le promontoire qui vous canardent de balles. Utilisez les bidons pour les tuer. Récupérez les goodies, montez sur le promontoire et montez les escaliers. Faites attention aux gardes sur votre chemin. Après avoir tué le 3e ennemi, allez tout droit puis à droite pour tuer 4 gardes. Revenez dans le couloir, tuez le garde dans la pièce de gauche, entrez-y et tuez le type qui vous tourne le dos. Ensuite, revenez dans le couloir et continuez votre chemin tout en vous débarrassant des gardes.

Dans la dernière pièce, tuez les trois types du FBI qui gardent l'ordinateur.

Approchez de l'ordinateur pour terminer le niveau.

MISSION 2

- **Lieu:** Entrepôt
- **Objectif**
 - Sortir de l'entrepôt en moins de 3 minutes, avant que la bombe de Sever n'explose.

Ceci est une mission chronométrée! Si vous n'arrivez pas avant la fin des 3 minutes à réussir la mission, vous exploserez et vous devrez alors tout recommencer. Heureusement, ce n'est pas très compliqué pour sortir du pétrin. Vous pouvez aussi éviter de tuer les gardes pour aller plus vite, donc, vous n'êtes pas obligé de tuer tout le monde, à vous de voir en suivant cette solution si cela vaut la peine ou pas d'actionner la gâchette.

Allez tout droit puis à droite et tuez le garde pour récupérer une arme bien puissante: le Pancor Jackhammer. Ouvrez la porte.

Ou vous choisissez de continuer via l'autre porte ou vous prenez les escaliers de droite, tuez le garde puis cassez la grille pour vous engager dans un conduit et ressortir dans l'autre salle, en haut des caisses, avec une armure utile au bout. Descendez et tuez le garde.

Vous pouvez faire le tour des caisses ou emprunter en vous accroupissant un petit passage. Attention aux types du FBI de l'autre côté. Passez la porte, tuez les 3 gardes et prenez l'ascenseur.

Une des particularités du jeu concernant les ascenseurs est la suivante: vous rentrez dans l'ascenseur, vous l'actionnez mais vous n'avez pas besoin de vous repositionner de façon à être face à l'entrée. Non, la sortie est toujours en face de l'entrée...

Donc, ne vous repositionnez pas, sortez de l'ascenseur, récupérez les munitions du Pancor et ouvrez la porte. Ici, vous n'avez pas besoin de slommer entre les caisses et tuer tous les agents du FBI. Allez directement à gauche, vous monterez alors sur le haut des caisses. Allez jusqu'au "pont" pour récupérer le M16A2 et laissez-vous tomber. Tuez au besoin les ennemis puis passez la porte mais soyez prêts à affronter une dizaine de gardes et d'agents du FBI.

Accroupissez-vous pour sortir de l'entrepôt et terminer la mission.

MISSION 3

- **Lieu:** Rue
- **Objectifs**
 - Tuer Sever
 - Rejoindre Mills pour récupérer la première clé de décodage.

Prenez le Sig 3000, passez en mode sniper pour toucher Sever qui lance des grenades depuis les bâtiments. Elle s'enfuit. Un passage s'ouvre. Vous pouvez tuer aussi à distance les gardes et l'agent du FBI mais il est préférable de garder les munitions du fusil de précision pour Sever. Tuez donc avec le pistolet les ennemis. N'hésitez pas à faire exploser le bidon pour tuer un ennemi. Empruntez le passage.

Vous pourrez apercevoir une nouvelle fenêtre avec Sever qui vous attend gentiment. Touchez-la deux fois pour la faire partir. Vous savez comment faire à présent: fusil de sniper - Sever dans le viseur - Pan Pan.

Bon, continuez votre chemin et tuez les ennemis qui tentent de vous ralentir. N'oubliez pas que vous avez normalement un Pancor dans votre arsenal (qu'un type du FBI a laissé tombé).

Prenez le passage à droite.

Attention, ici, Sever est très proche de votre point d'entrée. Le but est de passer derrière les containers jaunes le plus vite possible pour rejoindre un cul-de-sac au fond. De là, touchez Sever trois fois avec votre fusil de sniper. Enfin, occupez-vous des autres ennemis, surtout ceux qui sont dans votre dos. Car l'endroit où vous vous tenez est en fait la suite de votre chemin.

Vous pouvez encore voir Sever derrière une fenêtre mais elle est au loin. Donc, vous n'aurez pas à vous presser pour éviter ses grenades. Touchez-la quatre fois pour la faire fuir.

Vous pouvez aussi tuer les deux gardes à proximité de Sever avec le fusil de sniper. Avancez tout droit mais attention, au moment de rentrer dans la cour, vous risquez de tomber sous un lancer de grenades non pas de Sever mais d'un agent du FBI, planqué dans un bâtiment à droite, avec deux de ses collègues. Tirez immédiatement dans les bidons pour les tuer. Attention, parfois, le 3e larron n'est pas affecté par l'explosion.

Allez donc vers cette fenêtre et prenez à droite tout en tuant les deux gars du FBI. Avancez tout droit et tuez les ennemis. A un moment donné, vous apercevrez Sever en train de fouiller Mills, votre supérieur. Il est mort. Tirez sur Sever pour la faire fuir. Ramassez la 1e clé de décodage. Si vous avez peur du 3e larron non touché par l'explosion, entrez dans le bâtiment à gauche de Mills pour lui régler son compte.

Ensuite, allez vers la sortie, c'est-à-dire, l'endroit par lequel Sever s'est enfuie.

Votre mission est terminée.

MISSION 4

- **Lieu:** Rue
- **Objectif**
 - Suivre Sever sans la perdre de vue.

Même si vous la perdez de vue, ce ne sera pas GAME OVER pour autant. Eh oui, Sever vous attend si vous n'arrivez pas à suivre son allure.

Toujours est-il que vous pouvez aussi ne pas tuer les gardes ou autres types du FBI mais bon, quand il faut des munitions ou des armes, on ne va pas s'en priver n'est-ce pas?

Tuez les trois gardes à l'extérieur du bâtiment. Le deuxième a un Pancor. Prenez l'arme et entrez dans le building. Tuez le garde dans le hall, montez les escaliers à votre droite. Tuez celui qui est sur le palier puis un autre dans la pièce suivante. Approchez-vous du store fermé et accroupissez-vous puis appuyez sur B. Vous ouvrirez le store. Faites attention au garde sur le balcon.

Allez vers le deuxième store, ouvrez-le, tuez le garde à droite, accroupissez-vous pour entrer dans la pièce. Récupérez le M16A2. Ensuite, suivez le chemin. Tuez le garde dans le hall puis sortez du bâtiment.

Tiens, Sever vous attend... pour mieux vous semer. Suivez-la, tuez le garde et préparez-vous à affronter un SWAT sans bouclier. Tuez-le ainsi que le garde derrière. Continuez à suivre Sever tout en vous occupant d'un autre garde et d'un type du FBI. Entrez dans le bâtiment à gauche.

Tuez l'agent du FBI dans les escaliers, empruntez-les et entrez dans la pièce en faisant attention à son collègue à droite. Ouvrez le store, tuez le garde puis le SWAT sans bouclier. Le premier store à droite contient un garde mais vous ne pouvez pas continuer votre poursuite via ce chemin. Aussi, prenez le 3e store, tuez les deux types du SWAT, sans bouclier et sortez de la pièce.

Faites attention au 3e SWAT dans le couloir. Au fait, si vous voulez jouer au dur, vous pouvez toujours sélectionner le Mac 11 comme arme. Mais je vous conseille plutôt de switcher pour le pistolet car ce sont deux gardes qui vous attendent dans la pièce suivante. L'un est dans l'encadrement de la porte du fond et l'autre se planque derrière celle d'entrée.

Switchez pour une arme plus puissante comme le Mac 11 et tuez le type du SWAT dans le couloir. Profitez-en pour tuer à distance ses deux collègues dans la pièce suivante.

Sortez pour constater que Sever vous attend avec un SWAT devant vous et un autre derrière. Quand vous tournez à gauche, un autre SWAT vous canarde. Et quand vous suivez Sever, vous avez la désagréable surprise de trouver deux SWAT avec bouclier. Comme la fin du niveau est juste derrière eux, passez entre eux à la place de les tuer.

Mission terminée.

MISSION 5

- **Lieu:** Bar Viper Lounge
- **Objectifs**
 - Eliminer les équipes du SWAT
 - Localiser la 2e clé de décodage

Cette mission n'est pas facile du tout, aussi, je vous conseille de rester le plus souvent possible accroupi, notamment durant la 1e phase du jeu pour entrer derrière le bar. Ainsi, les SWAT (dont la plupart ont un bouclier) ne vous voient pas et vous pourrez les abattre plus facilement (puisque les balles peuvent passer à travers le bar). Et votre meilleur ami s'appelle G11. Et si G11 est vide, alors, on choisit Pancor.

Tout d'abord, tuez le garde derrière le bar. N'allez pas encore derrière pour récupérer le G11 mais empruntez le couloir avec la porte sur la droite pour atteindre une sorte de cave avec un Pancor et une armure. Remontez et accroupissez-vous pour aller derrière le bar. Récupérez le G11 et tuez l'équipe du SWAT en face de vous. Ensuite, sortez du bar et abattez toutes les équipes présentes.

Prenez les escaliers de droite, tuez les deux membres du SWAT puis redescendez. Revenez à votre point de départ pour constater qu'une porte s'est ouverte avec un SWAT dans la pièce. Tuez-le. Vous entendrez l'arrivée d'autres équipes. Elles sont à droite et à gauche du bar. Commencez par tuer celles à gauche puis piquez un sprint pour récupérer les items. Ensuite, occupez-vous de l'équipe de droite. Prenez les escaliers de gauche (Live Show) et tuez les deux SWAT.

Redescendez et tuez les équipes nouvellement apparues. Une fois votre tâche effectuée, allez dans la salle du billard, derrière le bar et sortez dans la rue pour tuer un SWAT dans le renforcement de gauche. Ensuite, derrière le dernier container jaune, tuez son collègue. Puis empruntez les escaliers tout en tuant un autre SWAT. Allez tout droit, tuez les trois SWAT à l'intérieur de la pièce et empruntez la fenêtre pour continuer votre parcours. Tuez le SWAT qui guette ainsi que celui qui vous canarde depuis la ruelle d'en face. Empruntez-la, tuez le SWAT près de la grille, puis cassez-la. Empruntez le conduit, descendez d'en pour faire face à un autre SWAT. Tuez-le, prenez la direction des escaliers de gauche (Live Show), tuez le SWAT dans la pièce puis celui qui est dans le couloir nouvellement ouvert. Récupérez la clé de décodage et sortez du bar.

Mission terminée. Reste à trouver Sever maintenant...

MISSION 6

- **Lieu:** Bar Viper Lounge
- **Objectif**
 - Localiser Sever et tenter de la tuer.

Bon, ça commence bien, un type du SWAT est juste en face de vous, vous ne pourrez pas éviter son tir mais tuez-le le plus vite possible avec votre pistolet. Récupérez le Pancor. Montez les escaliers et tuez les 2 collègues de l'ennemi du début. Quand vous entrez dans la pièce, tuez dans la pièce de droite le type du Swat, il a une grosse trousse de soin dans sa besace. N'oubliez pas de tuer son collègue dans la pièce du fond pour récupérer un Mac 11. Equipez-vous de celui-ci et revenez dans la pièce aux 2 cadavres. Allez derrière le muret et tuez le dernier type du SWAT pour cette partie. Grimpez sur les caisses, cassez la grille et engagez-vous dans le conduit. Avec un peu de chance, vous pourrez avec un seul coup de Pancor tuer le SWAT de l'autre côté.

Récupérez le G11 mais prenez une autre arme car vous allez tuer les deux derniers membres du SWAT pour le niveau qui sont dans les pièces à gauche dans le couloir.

A présent, prenez le chemin normal. Equipez-vous du G11. Pénétrez dans le bar et dépêchez-vous à descendre de la scène puis à tirer sur Sever car quand vous tirez sur elle, elle ne peut pas envoyer de grenades. Après un moment, Sever s'enfuit. Suivez-là, tuez le garde et tournez à droite. Continuez à canarder Sever. Après un moment, elle s'enfuit. Vous avez le choix soit de la suivre et terminer le niveau soit à revenir en arrière, à monter les escaliers et à suivre le couloir pour tuer le dernier garde.

A vous de voir!

MISSION 7

- **Lieu:** Hôtel
- **Objectifs**
 - Localiser la 3e clé de décodage
 - Activer les ascenseurs
 - Localiser les clés de la cache d'armes.

Pas de bol, il fait sombre. Donc, vous devrez être attentif aux mouvements de vos amis les gardes et les équipes du SWAT. Vous allez comprendre alors l'intérêt du Minigun.

Tout d'abord, tuez les deux gardes à droite pour récupérer un Pancor. Ensuite, allez au fond du hall, descendez les escaliers et avancez dans le couloir. Immédiatement à gauche se trouve un SWAT. Butez-le. Profitez-en pour tuer à distance son collègue. Un 3e larron fait une ronde à droite, tuez-le pour avoir plus facile. Si votre santé est basse, vous pouvez toujours tuer les deux derniers membres du SWAT (à gauche et à droite) pour récupérer un kit de santé. Sinon, vous pouvez les ignorer pour le moment.

Allez vers le cadavre du 2e SWAT pour récupérer des lunettes à vision thermique et pour activer deux des 4 ascenseurs du hall. Au passage, votre écran devient bleu avec de l'orange symbolisant les sources de chaleur, cela est vachement plus pratique pour repérer les gars du SWAT.

Revenez dans le hall et prenez le second ascenseur (celui qui est à droite). Une fois à l'étage, tournez à droite et descendez le gars du SWAT. Approchez-vous de la fenêtre de la pièce où il se trouvait et tuez son collègue. Neuf fois sur dix, il tirera immédiatement sur vous. Récupérez la clé 1.

Ne reprenez pas l'ascenseur mais continuez dans le couloir de droite. Ne vous préoccupez pas du SWAT dans la deuxième pièce, inutile de se faire blesser ou de gaspiller des munitions. Bref, continuez jusqu'à arriver dans les douches. Récupérez les bonus (dont le M16A2), tuez le SWAT dans la dernière douche car il bouche un passage. Cassez la grille et empruntez le conduit. Vous vous retrouverez sur les armoires des pièces du début avec une armure et un kit de santé.

Revenez dans la salle aux interrupteurs des ascenseurs 1 et 2. Si vous n'aviez pas tué les deux membres du SWAT cités précédemment, profitez-en maintenant pour le faire. Allez à droite et ouvrez la porte de la cache d'arme. Récupérez le Minigun et les bonus. Revenez dans le hall et prenez l'ascenseur juste en face de vous.

Sortez de l'engin et allez à droite. Avant de vous planter devant la porte de gauche, tuez le SWAT que vous pouvez apercevoir dans le renforcement au fond à gauche. Ensuite, allez dans la pièce de gauche pour tuer un garde et un autre gars du SWAT. Vous en trouverez un 3e dans la pièce du fond de l'étage. Il a la clé 2. Si vous avez envie de vous faire du SWAT et du garde, vous pouvez toujours emprunter le conduit jusqu'au bout mais croyez-moi, ça n'en vaut pas la peine. Il n'y a que dans la campagne de Sever que cela aura de l'importance.

Revenez au rez-de-chaussée, redescendez dans la cache d'armes et ouvrez la porte de l'interrupteur de l'ascenseur 3. Actionnez-le.

Oh, la lumière est revenue! Dommage parce que la vision thermique, c'est vraiment le top, mieux en tout cas que celle de R6: Raven Shield!

Enfin soit, revenez dans le hall et empruntez le nouvel ascenseur. Une fois que la porte s'ouvre, vous serez accueilli par deux SWAT tirant depuis le fond du couloir. Abattez-les. Ensuite, allez dans la chambre de gauche, tuez le SWAT qui s'y trouve MAIS ne passez pas la fenêtre.

Tuez le SWAT dans la chambre de droite, prenez le conduit sous la douche pour atterrir dans une autre chambre, fermée de l'extérieur. Tuez le SWAT et vous aurez des munitions pour le Minigun. Vous en aurez bien besoin.

Revenez dans le couloir et tuez le SWAT dans la 2e chambre de gauche. Passez la fenêtre. Tiens, un SWAT avec un bouclier vous tourne le dos! Tuez-le. Vous aurez des munitions pour le Minigun.

Il se peut qu'à ce stade-ci de l'aventure, vous n'ayez que très peu de munitions pour les autres armes. N'utilisez le Minigun que lorsqu'elles seront vides. Sinon, vous ne pourrez pas terminer le niveau. Vous allez comprendre pourquoi.

Tuez les deux gars du SWAT planqués de chaque côté de l'embranchement. Prenez à gauche ou à droite, ça n'a pas d'importance, vous aurez quand même un type du SWAT et un autre du FBI devant la porte que vous devez emprunter.

Entrez et tuez le SWAT dans la salle de bain. Allez-y puis retournez-vous pour tuer son collègue. Enfin, sortez de la pièce et tuez le SWAT à gauche. Prenez la clé 3 et revenez dans le couloir. Ne vous préoccupez pas des deux SWAT encore présent (sur le balcon et dans l'autre chambre).

Tuez le SWAT en face de vous quand vous sortez du couloir et entrez dans la pièce où il se trouvait. Récupérez la 3e clé de décodage et actionnez le levier de l'ascenseur 4.

Revenez à l'ascenseur et préparez-vous à affronter 5 ou 6 SWAT dont l'un sera en face de vous une fois que la porte sera ouverte. C'est ici que le Minigun sera fort utile. Vous avez deux paires de deux SWAT à gauche et à droite, dont deux sont partiellement visibles depuis l'ascenseur.

Il se peut parfaitement que le 6e SWAT soit bloqué dans l'ascenseur 4, donc, ne soyez pas surpris.

Une fois les SWAT morts, vous pourrez emprunter le 4e ascenseur et terminer ce niveau très chaud.

MISSION 8

- **Lieu:** Hôtel
- **Objectif**
 - Activer le levier de l'ascenseur et s'échapper.

Dès le départ, allez toujours à droite. Pénétrez dans la chambre, tuez le garde et récupérez une armure bienvenue. Revenez dans le couloir et allez tout droit. Le SWAT est derrière vous mais vous n'êtes pas équipé pour faire face. Prenez la 1e à droite puis à gauche et tuez le garde pour récupérer son Pancor et deux paquets de munitions. Continuez tout droit et tournez à gauche pour tuer les 4 types du SWAT qui tentent de vous localiser. Ensuite, prenez l'embranchement à droite et pénétrez dans la chambre au fond du couloir. Tuez les deux gardes sur votre chemin. Sortez de la chambre par la fenêtre, allez à droite, tuez le garde pour récupérer un medipack puis sortez dans le couloir.

Une fois dans le couloir, prenez la 1e à droite pour trouver le levier pour l'ascenseur. Activez-le. Maintenant, vous allez avoir 4 SWAT qui vont venir. Tuez-les. Revenez dans le couloir et allez dans la chambre à droite.

Un SWAT vous tourne le dos. Tuez-le. Ensuite, sortez dans le couloir de droite. En suivant ce dernier, vous rencontrerez un SWAT. Tuez-le. Maintenant, préparez-vous à affronter deux autres SWAT près de l'ascenseur. Ceux-ci sont équipés de G11, donc, ça va faire mal. Tuez-les, récupérez le G11 et empruntez l'ascenseur de droite.

Une fois que la porte s'ouvre, tirez dans le tas de SWAT sur le toit. Une fois morts, sortez de l'ascenseur, allez tout droit et descendez de votre perchoir. Prenez à droite pour terminer ce niveau assez difficile.

MISSION 9

- **Lieu:** QG NSA
- **Objectifs**
 - Localiser le passe pour accéder au Bunker
 - Localiser la clé de décodage 4

Je vous conseille d'être le plus souvent accroupi dans ce niveau car certains ennemis peuvent vous canarder depuis des ouvertures et comme il s'agit des ennemis qui infligent le plus de dégâts...

Accroupissez-vous puis allez à droite. Entrez derrière le guichet pour tuer le garde. Vous récupérez armure, lance-grenades et un Mac 11. Appuyez sur le panel de contrôle pour ouvrir la porte. Ensuite, tuez le garde derrière le guichet d'accueil au fond. Passez derrière (depuis la gauche) pour récupérer un G11 et la clé de décodage 4.

Mais ce faisant, des agents de la NSA (trois pour être exacte) déboulent depuis l'un des ascenseurs à droite. Bref, tuez ces 3 zouaves avant qu'ils ne vous éliminent définitivement. Car oui, les agents de la NSA sont très lourdement armés et protégés.

Prenez la clé 1 et allez vers les ascenseurs de gauche. Utilisez le panel de contrôle pour ouvrir l'ascenseur de gauche. Prenez le kit de santé et montez à l'étage.

Tuez les deux agents au fond du couloir puis suivez-le. Tuez les deux autres agents à la fin de celui-ci puis prenez votre pistolet et tuez le garde dans l'ouverture. Récupérez l'armure.

Si vous voulez savoir ce qu'il y a derrière les portes, je vais vous l'expliquer car cela peut vous être utile. Les portes juste après l'ascenseur mènent à des salles avec un agent NSA, des armes et des kits de santé. Celle dans le coin mène à une pièce avec trois gars de la NSA et un kit de santé. Les quatre suivantes mènent à des armes et un gars de la NSA dans chaque pièce.

Vous avez le choix de prendre ou la porte du fond ou la porte dans la pièce du garde. Prenez celle de la pièce du garde, tuez les deux gars de la NSA puis allez à droite pour récupérer des munitions, de l'armure et des kits de santé. Tuez le dernier type de la NSA au bout. Sortez de là par la porte puis passez-en une autre. Vous arriverez dans le couloir accessible par la grande porte du secteur précédent. Passez la porte du fond. Enfin... approchez-vous en.

Parce qu'un type de la NSA n'a rien trouvé de mieux que de l'ouvrir avant vous et de vous tirer dessus comme un lapin. Bref, éliminez-le!

Allez au fond du couloir et profitez du fait que les agents de la NSA vous tournent le dos pour les tuer. Prenez la porte à droite pour tuer à nouveau deux gentils monsieurs de la NSA. L'un d'entre eux laissera tomber un Minigun.

Récupérez ce qu'il y a à récupérer puis cassez la grille sur le mur à côté de la porte pour récupérer une armure et un kit de santé plus loin. Cassez la grille pour vous retrouver dans le stand de tir avec les cadavres des deux NSA qui vous tournaient le dos. Passez la porte et tuez les trois gars de la NSA. Ensuite, sortez par la porte en face de vous pour vous retrouver dans le couloir et prenez la seule porte que vous n'aviez pas encore passée. Vous y trouverez la clé 2. Revenez à l'ascenseur (sortir du couloir, prendre à gauche ensuite).

Préparez-vous à affronter quatre types de la NSA, heureusement, vous êtes assez bien équipé pour les vaincre. Allez ensuite vers les ascenseurs de droite pour activer le panel de contrôle et ouvrir l'ascenseur de gauche. Montez à l'étage.

Tuez le type de la NSA au fond du couloir puis allez à gauche. Tuez le garde ainsi que l'agent de la NSA qui pointe le bout de son nez. Allez à gauche et passez la porte. Switchez pour votre pistolet et accroupissez-vous. Approchez-vous des escaliers en longeant le muret, tuez le garde puis montrez-vous. Tuez les gardes ainsi que le gars de la NSA. Ensuite revenez dans le couloir. Longez-le pour trouver une autre porte. Ouvrez-la et tuez le gars de la NSA. Ouvrez la porte en face de vous.

Tuez l'agent de la NSA puis prenez la porte de gauche. Tuez le type de la NSA et fouillez la pièce pour trouver la clé 3. Revenez dans le couloir tout en faisant attention aux 3 gars de la NSA dans la pièce du milieu. Revenez à l'ascenseur (sortir de la pièce, allez à droite puis tout droit).

Allez tout droit puis à droite, vous verrez deux portes. Prenez n'importe laquelle car de toute manière, les escaliers mènent à une pièce remplie de gars de la NSA. Tuez-les tous ou tuez-en une partie avant d'aller vers la porte (soit à droite si vous avez pris la porte de droite soit à gauche si vous avez pris la porte de gauche).

Passez-la puis appelez l'ascenseur. Empruntez-le et sortez-en une fois à destination. Félicitations, vous venez de terminer un niveau assez chaud. Fait exceptionnel, j'ai terminé avec 100 de santé et d'armure.

MISSION 10

- **Lieu:** QG NSA
- **Objectifs**
 - Localiser l'ordinateur central
 - Affronter Sever pour la dernière fois.

Prenez le M16A2 et les bonus. Passez la porte et tournez de manière à montrer le dos à la porte du fond. Reculez et préparez-vous à affronter deux agents de la NSA qui vont débouler par la gauche et la droite. Tuez-les puis récupérez les goodies dans les pièces.

Ouvrez la porte, tuez l'agent de la NSA puis avancez et tuez ses collègues à gauche et à droite. Vous pouvez également ouvrir les premières portes sur les côtés pour tuer des gars de la NSA. Toujours est-il que vous avez avec vous le SIG 3000 et que deux coups suffisent à tuer les gars de la NSA. Ouvrez la porte de gauche et shootez le type qui fait sa ronde. Ensuite, si vous en avez envie, vous pouvez tuer ses collègues de l'autre côté de l'ouverture de droite en vous accroupissant puis en vous remettant debout et ainsi de suite.

Avancez un peu et entrez dans la salle de gauche. Vous serez dans une salle de stockage. Tuez le type de la NSA, ouvrez la porte puis tuez un autre ennemi. Ouvrez l'autre porte puis tuez les deux types de la NSA. Récupérez la clé 1. N'hésitez pas à aller dans la chambre à droite car il y a des munitions pour votre Pancor (récupéré sur le cadavre de l'ennemi dans le couloir). Prenez la grande porte pour revenir dans le couloir puis ouvrez la porte à gauche pour tuer deux types de la NSA et récupérer le G11.

Au fait, dans la salle de stockage, vous pouvez casser la grille et aller dans le conduit pour récupérer des mines de proximité.

Revenez dans la salle où vous avez trouvé le SIG et prenez la porte du milieu. Si vous aviez tué les trois types depuis le couloir de la section précédente, vous pourrez récupérer les goodies. Prenez la petite porte, allez à gauche pour récupérer l'armure puis faites le tour de la salle. Tuez les gars de la NSA mais ne prenez pas la grande porte. Non, en face, vous avez des petits couloirs avec les containers. Il suffit de suivre le chemin pour arriver devant une grille. Faites attention aux gars de la NSA.

Entrez dans le conduit. Vous pouvez casser la première grille à gauche mais vous pouvez continuer dans le conduit pour vous trouver derrière deux types de la NSA. Cool, on va pouvoir les tuer par surprise. Cool, y en a un avec un lance-grenades. De votre poste, vous pourrez tuer les deux types en bas, dans la salle aux munitions. Prenez la porte à droite, descendez les escaliers pour arriver dans cette fameuse salle. Ouvrez la grande porte et affrontez les gars de la NSA. Ceux du fond semblent ne pas vous avoir vu, donc, snipez-les.

Prenez la porte à droite, tuez le type de la NSA, puis allez droite pour vous trouver dans une autre salle de stockage et deux gars de la NSA. Vous pourrez alors casser une grille pour entrer dans un conduit qui mènera vers... des mines de proximité.

Revenez en arrière et allez dans la salle en face. Profitez-en pour tuer deux types de la NSA et récupérez des bonus. Revenez dans le couloir. Ouvrez la porte du fond.

Vous pouvez aussi briser la grille dans cette salle, emprunter le conduit pour déboucher dans la salle de l'ordinateur central.

Ca y est, nous sommes arrivés à destination. Oui mais Sever aussi. Tirez-lui dessus le plus souvent car c'est une mitrailleuse qu'elle a en main.

Une fois vaincue, Sever vous donnera ses disques cryptés et vous expliquera le pourquoi du comment.

Bien, maintenant, vous savez que Gant de la NSA a tout manigancé et qu'il est à l'entrepôt.

MISSION 11

- **Lieu:** Entrepôt
- **Objectif**
 - Trouver la cachette de Gant

Prenez le Pancor mais faites vite marche arrière car un gentil agent de la NSA est en train de patrouiller. Tuez-le pour récupérer son G11. Faites le tour des containers pour tuer encore plus d'agents de la NSA (et récupérer ce qu'il y a à récupérer).

Une fois prêt, vous pourrez vous accroupir pour passer la porte du garage et tuer les ennemis. Une fois tout cela fait, allez à droite du container bleu et sortez de l'entrepôt.

Ne rentrez pas dans le suivant mais allez au fond de la ruelle et tuez les deux gars de la NSA. Vous récupérez un SIG 3000 mais aussi, derrière les containers jaunes de l'armure et des soins.

Entrez dans l'entrepôt en glissant vers la droite car un ennemi se trouve au fond de la salle. A l'embranchement avec les containers, vous avez aussi un ennemi.

Pour récupérer les bonus, faites vite sans vous arrêter en chemin car un grenadier vous prend pour cible. Revenez près du 1^{er} agent de la NSA que vous avez abattu dans cette salle pour constater qu'il y a des escaliers. Prenez-les et tuez le grenadier qui vous montre son profil.

Placez-vous devant la porte, prenez le SIG 3000 et snipez le gars de la NSA au fond. Avancez dans la salle suivante. A gauche, vous avez à nouveau un agent de la NSA et un grenadier. Par chance, vous êtes assez éloigné sur votre perchoir, donc, abattez-les tranquillement.

Au fond à gauche, vous trouverez plein de bonus. Sinon allez à droite, tuez le gars de la NSA puis sortez de l'entrepôt. Allez à droite, tuez le gars de la NSA mais n'allez pas dans le conduit au risque de devoir affronter un grenadier de face.

Aussi, entrez dans l'entrepôt suivant. Tuez tout le monde, allez à droite, vous trouverez une grille, cassez-la, prenez le SIG et tuez le grenadier de l'autre côté.

A présent, vous pouvez emprunter le conduit dont je vous avais interdit l'accès auparavant. Vous pourrez récupérer les grenades qui vous narguaient. Au bout de votre chemin, vous pourrez rentrer dans la salle, tuez les deux agents de la NSA et snipez le 3e au fond du couloir. Là, vous allez récupérer le lance-grenade.

Prenez le conduit d'où vous avez tué le grenadier pour revenir dans la salle et continuez votre chemin.

Montez sur le promontoire et tuez les ennemis sur la passerelle. Vous pouvez aussi tuer les agents de la NSA sur votre gauche. Ensuite, allez au bout de la passerelle pour passer la porte. N'hésitez pas à sniper le grenadier depuis votre position. Si cela ne va pas, fuyez. Dans la salle, vous trouverez deux agents de la NSA. A gauche, vous pourrez vous accroupir pour récupérer les bonus des trois autres agents.

Ensuite, sortez de la salle et allez vers la gauche, tuez les ennemis qui s'y trouvent et récupérez un minigun (sur le grenadier). Revenez en arrière pour entrer dans l'entrepôt suivant.

Vous serez accueilli par deux agents de la NSA, tuez-les, faites le tour de la salle pour tuer le reste des ennemis. Dans un coin, vous trouverez la sortie. Tuez le grenadier et accroupissez-vous pour terminer le niveau.

MISSION 12

- **Lieu:** Entrepôt
- **Objectif**
 - Tuer Gant

Vous n'avez pas tellement de route à suivre mais soyez vigilant car Gant a un lance-grenades et un M16A2. Pour récupérer des armes, vous avez dans chaque coin un petit bunker avec tous les ennemis du jeu (sauf Mills bien évidemment). Vous pourrez aussi récupérer des kits de santé et de l'armure.

Pour tuer Gant, il va vous falloir de la patience car il encaisse beaucoup. Mais comme les ennemis de base réapparaissent comme par magie, vous pourrez récupérer des munitions et de quoi vous régénérer.

Gant meurt. Voilà, vous avez fini la campagne d'Ecks!

Sever

MISSION 1

- **Lieu:** Entrepôt
- **Objectif**
 - Localiser l'ordinateur

Vous commencez dans un couloir de l'entrepôt. Suivez simplement le chemin pour trouver à votre droite un local avec un agent de la sécurité à tuer. Ensuite, vous pouvez tuer ses collègues, un dans le local du fond et l'autre dans le couloir à droite. Ce dernier laisse tomber un Pancor. Vous pouvez aussi tuer les deux derniers agents dans le local pour récupérer des munitions. Suivez le couloir pour trouver un autre agent juste avant les escaliers. Descendez et tuez le type dans l'encadrure de la porte. Passez-la et tuez les trois agents. Utilisez les bidons pour vous y aider.

Passez la porte de garage. Tuez l'agent du fond et avancez doucement pour tuer entre les deux containers ses collègues. Passez la porte pour vous retrouver dans une vaste salle. A droite, vous avez un agent à éliminer. En face de lui, vous pourrez casser une grille pour récupérer des munitions de Pancor. Mais le plus important pour l'instant est de tuer l'agent au fond. Rien de plus simple en faisant exploser les bidons. Ensuite faites attention car quatre agents vont vous canarder de balles. Un se trouve à gauche tandis que le reste est à droite mais à distance variable. Bref, tuez-les et faites exploser les bidons jaunes.

Montez sur les caisses qui forment un escalier, tuez l'agent et entrez dans la salle où trois gars du FBI montent la garde près de l'ordinateur. Tuez-les et récupérez la machine.

MISSION 2

- **Lieu:** Entrepôt
- **Objectif**
 - Sortir de l'entrepôt en moins de 3 minutes, avant que votre bombe n'explose

Vous commencez à l'extérieur. Allez vers la porte de garage mais vous pouvez tuer le garde à gauche pour récupérer des munitions. Accroupissez-vous pour entrer dans l'entrepôt. Entre les deux containers rouges, vous trouverez un agent de la sécurité avec un Pancor. Ensuite, vous aurez deux de ses collègues après les containers. Passez la porte. Allez à droite et tuez les deux agents du FBI. Tirez dans les bidons puis allez à droite. Tuez un autre gars du FBI et allez à droite sur la partie du sol plus clair pour monter sur les caisses et récupérer un M16A2. Descendez de votre perchoir, butez le dernier agent du FBI si nécessaire, passez la porte et appelez l'ascenseur.

Quand vous en sortez, vous avez deux agents de la sécurité à gauche et un autre à droite. Passez la porte. Vous avez près des containers un agent du FBI ainsi qu'un de la sécurité. Vous trouverez également près des caisses un de ses collègues. Vous pouvez passer par le petit passage directement à gauche mais vous

aurez un dernier agent de la sécurité à buter. Passez la porte. Vous avez entre les containers deux agents du FBI et de la sécurité. Passez la porte.

Vous avez un agent de la sécurité en train de patrouiller, deux agents du FBI dans le fond, un autre derrière les caisses de la dernière rangée et un agent de la sécurité dans un renforcement à droite. Si vous avez besoin d'une armure, vous pouvez emprunter le passage de gauche pour trouver un conduit d'aération qui va vous mener dans la salle précédente avec les caisses.

Sortez de l'entrepôt, tuez l'agent du FBI à gauche et si vous voulez vous amuser, vous pouvez tuer l'agent de sécurité de l'autre côté des caisses jaunes.

Accroupissez-vous pour finir le niveau.

MISSION 3

- **Lieu:** Rue
- **Objectifs**
 - Récupérer le premier disque crypté
 - Tuer Mills

Le niveau est assez facile en termes de chemin à suivre puisqu'il est tout à fait linéaire.

Avancez donc jusqu'à la première salle en tuant deux agents de la sécurité dans le couloir. Accroupissez-vous, tuez leurs collègues dans la pièce, récupérez les grenades et reprenez une position debout pour lancer la grenade sur Ecks. Faites attention, il vous snipe (si vous avez joué la campagne d'Ecks, vous vous souviendrez que pour éloigner Sever, vous utilisiez le SIG 3000). Une grenade suffira à l'éloigner.

Continuez le chemin jusqu'à la seconde salle en éliminant deux gardes sur votre chemin. Dans la pièce, vous trouverez deux de leurs collègues plus un agent du FBI. Continuez dans le couloir à droite.

Tuez les deux agents de la sécurité, puis accroupissez-vous pour pénétrer dans la troisième salle. Eh oui, vous avez Ecks de l'autre côté de la fenêtre mais un agent du FBI et un garde dans la pièce. Dans le couloir de gauche, vous trouverez deux autres gars de la sécurité. Ici, il s'agit de toucher deux fois Ecks pour qu'il parte. Prenez le couloir mais accroupissez-vous directement car Ecks est de l'autre côté de la fenêtre de la 4e salle. Tuez le gars de la sécurité ainsi qu'un agent du FBI et pour avoir la paix, allez à gauche pour tuer son collègue. Maintenant, éloignez Ecks en le touchant trois fois.

En continuant votre chemin, vous arriverez dans une salle avec un bureau. Tuez le gars du FBI et un garde avec un M16A2. Mais la position accroupie est de rigueur, Ecks est encore là. Profitez également pour tuer les deux agents du FBI derrière la porte. Touchez quatre fois Ecks pour avoir la paix. Continuez votre chemin, tuez les trois agents du FBI et sortez du bâtiment. Tuez l'agent en face de vous.

Maintenant, vous allez vous frotter à Mills et sa mitraillette. Si vous avez peu de vie, il y a peu de chances de vous en sortir. Mais si j'ai réussi avec 8 HP, vous pouvez aussi le faire.

Récupérez la disquette codée une fois Mills mort et accroupissez-vous pour terminer le niveau. Vous devinez déjà ce qui vous attend. Une course-poursuite avec Ecks jusqu'au Viper Lounge.

MISSION 4

- **Lieu:** Rue
- **Objectif**
 - Echapper à Ecks

Ecks est juste face à vous mais autant vous prévenir que ce dernier fait des dégâts considérables et que par rapport à sa mission à lui, elle est bien plus difficile, Ecks vous talonnant réellement. Le but du début est de ne pas voir sa jauge de santé descendre rapidement sous peine d'être tué quelques couloirs plus loin.

Donc, allez à droite et essayez de passer en force les gardes de la sécurité. Néanmoins, l'un d'entre eux possède un Pancor, donc, si vous réussissez à éviter les balles d'Ecks et à récupérer cette arme, vous aurez alors un léger avantage pour le reste de la course-poursuite. Vous trouverez aussi dans le renforcement un peu d'armure.

Entrez dans le bâtiment, passez ou tuez les agents de la sécurité présents et suivez le chemin de couloir en pièce et de pièce en couloir. Vous reconnaissez l'endroit? Oui, effectivement, Ecks les visitait dans sa campagne à lui.

Donc, vous savez que vous arriverez dans une pièce avec un store à ouvrir pour passer sur le balcon... Tuez les agents présents et au bout du chemin, vous trouverez un autre store à ouvrir pour rentrer dans le building. Continuez votre chemin tout en faisant attention aux agents du FBI. Sortez du bâtiment et allez au fond de la rue. A ce moment-là, Ecks aura trouvé un Mac 11 ou un M16A2 et ne se privera pas de l'utiliser.

Bref, allez à gauche, continuez votre route pour trouver une autre porte ouverte et passez-la. Bon, là, fini de rigoler, le SWAT a débarqué. Enfin soit, une fois arrivé dans la salle avec votre premier ennemi SWAT, vous pouvez le tuer ou le passer en ouvrant le store pour atterrir sur un autre balcon avec un de ses collègues. Ouvrez le store en bout de parcours, entrez dans la pièce, tuez le SWAT, descendez les escaliers, faites attention à son collègue et sortez dans la rue. Là, il ne vous reste plus qu'à slalomer entre le reste des SWAT pour atteindre la porte du Viper Lounge avec parfois très peu de vie.

Bravo, vous avez réussi à survivre!

MISSION 5

- **Lieu:** Bar Viper Lounge
- **Objectifs**
 - Éliminer les équipes du SWAT
 - Localiser le 2e disque crypté

Un peu comme dans la mission d'Ecks qui y correspond, vous aurez à faire avec les équipes du SWAT même si je trouve la mission de Sever plus facile que celle d'Ecks.

Bon, avancez dans le bar, tuez le garde puis dépêchez-vous à aller à gauche puis à prendre la première à droite et aller tout droit vers la cave pour récupérer des goodies dont des grenades et un Pancor. Revenez dans la salle, accroupi bien évidemment pour éviter de se faire griller par le SWAT et récupérez derrière le bar le G11. Là, les choses sérieuses peuvent commencer. Tuez l'équipe du SWAT devant vous (les balles traversant le bar). Ensuite, sortez du bar et occupez-vous du reste des ennemis (notamment du côté LIVE SHOW). Vous pouvez par contre aller tuer sans crainte les membres du SWAT du côté droit du bar et celui dans une salle ouverte près de votre point de départ.

Prenez les escaliers du LIVE SHOW et tuez les deux membres du SWAT présents dans la salle et revenez dans le bar. Au fond, vous trouverez la fameuse salle du billard, sortez du bâtiment et envoyez une grenade dans le renforcement de gauche pour tuer un membre du SWAT. Ensuite, faites attention à son collègue entre les deux containers jaunes.

Montez les escaliers et tuez le SWAT au fond à gauche. Ensuite, préparez vos grenades pour les lancer en dessous de la porte de garage légèrement ouverte pour vous débarrasser de l'équipe de SWAT qui vous attend. Vous trouverez de quoi faire vos emplettes. Ensuite, passez par la fenêtre à droite, tuez le SWAT ainsi que son collègue au fond. Empruntez la ruelle, tuez le SWAT, cassez la grille à gauche pour atterrir dans les toilettes du bar. Tuez le SWAT puis revenez dans le bar où vous aurez deux équipes de part et d'autre du comptoir. Bref, vous savez ce qui vous reste à faire si vous avez des grenades ou si vous avez amassé assez de munitions pour le G11. Allez donc du côté LIVE SHOW et tuez le SWAT. Récupérez le disque crypté n°2, tuez le SWAT et empruntez la porte pour terminer le niveau.

Ouf, vous avez survécu à une troupe entière de SWAT!

MISSION 6

- **Lieu:** Bar Viper Lounge
- **Objectifs**
 - Localiser Ecks et tenter de le tuer.

Là, vous commencez assez près d'un SWAT, donc, tuez-le avant qu'il ne tire. Si vous avez joué la campagne d'Ecks, vous savez d'ores et déjà que notre héros n'avait pas le choix que de se faire blesser par cet ennemi. Ici, vous pourrez récupérer son Pancor avec une jauge de santé complète.

Montez les escaliers, tuez les deux SWAT ainsi que celui dans la salle de droite pour récupérer quelques goodies. Par contre, allez directement derrière le muret pour tuer un SWAT.

Allez dans la salle de droite et tuez un autre SWAT. Normalement, vous avez avec vous un Mac 11. Prenez-le et entrez dans la salle. Ecks est sur la scène et a apparemment un lance-grenades sur lui. Bref, pour éviter qu'il ne lance ces explosifs, canardez-le de balles. Vous trouverez des munitions de Mac 11 entre les tables. Ecks s'enfuit. Vous pouvez alors emprunter la porte qui vient de s'ouvrir. Tuez les deux gardes de la sécurité dans le couloir et empruntez la porte de droite. Vous arriverez dans une salle avec des SWAT, bref, tuez-les pour récupérer un G11. Prenez cette arme et sortez sur le toit. Ecks y est, donc canardez-le pour éviter qu'il ne tire. Une fois vaincu, il s'en ira en laissant tomber quelque chose. Prenez cet indice pour que la mission soit déclarée réussie.

Mais vous savez déjà que les prochains niveaux ne seront pas une partie de plaisir. Eh oui, vous arrivez à l'hôtel et si vous avez joué Ecks, vous savez déjà que les SWAT qui vous attendent sont assez nombreux et bien armés.

MISSION 7

- **Lieu:** Hôtel
- **Objectifs**
 - Localiser le 3e disque crypté
 - Activer les ascenseurs
 - Localiser les clés de la cache d'armes.

Comme pour Ecks, vous commencez dans l'hôtel sans aucune lumière pour vous guider. Le niveau est pratiquement le même pour vous que pour votre ami, les différences notables se situant dans l'emplacement des cartes et de quelques ennemis.

Tout d'abord, tuez les deux gardes à droite pour récupérer un Pancor. Ensuite, allez au fond du hall, descendez les escaliers et avancez dans le couloir. Au fond, vous trouverez deux SWAT. Tuez-les. Il y en a également à droite. Allez les tuer maintenant pour ne pas avoir de désagréables surprises par la suite.

Revenez dans le couloir et actionnez les deux leviers pour activer les ascenseurs correspondants. Prenez celui le plus à droite.

Sortez de l'ascenseur et tuez le SWAT dans la pièce de droite. Ouvrez la fenêtre et tuez le SWAT sur le balcon. Encore une fois, comme pour Ecks, il est possible d'éviter son collègue dans la deuxième chambre. Revenez dans le couloir et suivez-le mais attention quand vous tournez pour atteindre les douches. Un SWAT se trouve justement dans l'encadrement de la porte. Tuez-le ainsi que son collègue dans la pièce. Non seulement vous récupérez la clé 1 mais vous pourrez vous emparer d'un Colt M16A2. Dans la première douche, cassez la grille et suivez le conduit d'aération pour retourner dans la salle des gardes de sécurité du début. Prenez alors le premier ascenseur.

Sortez de celui-ci mais surprise, un SWAT se trouve dans le couloir. Tuez-le puis tuez le garde dans la pièce de gauche. Entrez dans la chambre du fond, tuez le SWAT, cassez la grille et suivez le conduit d'aération. Vous arriverez sur un balcon. Allez à gauche, descendez et tuez le garde pour la clé 2. Un SWAT est caché à droite avec un kit de santé mais à moins d'en avoir besoin, vous n'êtes pas obligé de tuer ce dernier. Cassez la grille et descendez.

Si vous avez bien tué les SWAT qui s'y trouvaient au début du niveau, vous n'aurez donc pas la désagréable surprise de vous faire canarder par l'un d'entre eux. Toujours est-il que si vous tentez d'ouvrir la porte en face de vous, vous n'aurez aucun résultat. Eh non, si pour Ecks, la cache se trouve là, pour Sever, c'est l'autre.

Bref, ouvrez la porte à gauche et vous récupérerez un lance-grenades. Ouvrez la porte dans la pièce pour activer l'ascenseur 3 et pour éclairer l'hôtel. Ouf, maintenant, ce sera plus facile pour repérer les ennemis. Revenez dans le hall et prenez l'ascenseur nouvellement ouvert.

Tuez le SWAT juste en face de vous, allez dans la pièce de gauche, tuez son collègue puis allez dans la pièce de droite. Tuez un autre SWAT, cassez la grille et empruntez le chemin. Vous arriverez dans une chambre fermée contenant deux SWAT. L'un d'entre eux est caché à droite. Donc attention quand vous sortez de votre cachette... Revenez dans le couloir et prenez la deuxième pièce à gauche. Tuez le SWAT puis ouvrez le store et tuez son collègue pour récupérer des munitions pour le Minigun.

Revenez dans le couloir. Il y a, comme pour Ecks, deux SWAT à gauche et à droite à descendre. Si vous empruntez la porte de gauche, vous aurez deux SWAT en face mais vous pourrez surprendre l'agent du FBI au fond. Je vous conseille quand même de vérifier votre santé et si vous êtes assez bas, prenez la porte de droite. Un agent du FBI rencontré de front fait moins de dégâts que deux SWAT de front.

Entrez dans la pièce et allez directement à gauche dans la salle de bain où vous aurez un SWAT à tuer. Entrez dans la chambre de gauche, ouvrez la fenêtre et tuez le SWAT sur le balcon. Attendez... Mais c'est un Minigun qu'il avait, le bougre! Maintenant, vous allez vous sentir un peu mieux équipé. Dans la pièce de droite, vous avez son collègue, à vous de voir si vous avez envie de le tuer ou pas. Sinon, revenez dans le couloir mais attention aux deux SWAT qui proviennent de la pièce d'en face. Allez-y, récupérez la clé 3 sur l'un des cadavres et le disque crypté 3 dans l'alcôve. Ouvrez la porte et activez le levier de l'ascenseur 4. Revenez à l'ascenseur, si vous n'avez pas tué les deux SWAT de gauche, ne prenez pas ce chemin pour éviter de perdre de la santé alors que le dernier combat sera chaud.

Une fois que vous serez dans le hall, tuez les SWAT présents, comme pour Ecks. Prenez alors l'ascenseur nouvellement débloqué pour terminer le niveau.

MISSION 8

- **Lieu:** Hôtel
- **Objectif**
 - Activer le levier de l'ascenseur et s'échapper.

Pour une fois, il n'y a pas de différence entre la mission de Sever et d'Ecks: même point d'entrée, mêmes ennemis aux mêmes endroits et mêmes armes.

Dès le départ, allez toujours à droite. Pénétrez dans la chambre, tuez le garde et récupérez une armure bienvenue. Revenez dans le couloir et allez tout droit. Le SWAT est derrière vous mais vous n'êtes pas équipé pour faire face. Prenez la 1e à droite puis à gauche et tuez le garde pour récupérer son Pancor et deux paquets de munitions. Continuez tout droit et tournez à gauche pour tuer les 4 types du SWAT qui tentent de vous localiser. Ensuite, prenez l'embranchement à droite et pénétrez dans la chambre au fond du couloir. Tuez les deux gardes sur votre chemin. Sortez de la chambre par la fenêtre, allez à droite, tuez le garde pour récupérer un medipack puis sortez dans le couloir.

Une fois dans le couloir, prenez la 1e à droite pour trouver le levier pour l'ascenseur. Activez-le. Maintenant, vous allez avoir 4 SWAT qui vont venir. Tuez-les. Revenez dans le couloir et allez dans la chambre à droite.

Un SWAT vous tourne le dos. Tuez-le. Ensuite, sortez dans le couloir de droite. En suivant ce dernier, vous rencontrerez un SWAT. Tuez-le. Maintenant, préparez-vous à affronter deux autres SWAT près de l'ascenseur. Ceux-ci sont équipés de G11, donc, ça va faire mal. Tuez-les, récupérez le G11 et empruntez l'ascenseur de droite.

Une fois que la porte s'ouvre, tirez dans le tas de SWAT sur le toit. Une fois morts, sortez de l'ascenseur, allez tout droit et descendez de votre perchoir. Prenez à droite pour terminer ce niveau assez difficile.

MISSION 9

- **Lieu:** QG NSA
- **Objectifs**
 - Localiser le passe pour accéder au Bunker
 - Localiser le disque crypté 4

C'est maintenant que les ennemis les plus redoutables arrivent: les agents de la NSA.

Vous commencez dans une petite pièce. Cassez la grille et engagez-vous dans le conduit d'aération. Suivez le chemin. Prenez à droite et tuez les deux gardes de sécurité qui vous tournent le dos. Vous récupérerez le SIG 3000 ainsi que le Mac 11. Si cela vous chante, vous pouvez sniper les deux agents de la NSA depuis la fenêtre. Revenez dans le conduit et prenez l'autre chemin. Tuez l'agent de la NSA avec votre SIG puis les deux gardes de sécurité avec votre pistolet. Vous récupérerez des grenades en fouillant la chambre. Sortez par la porte et si cela n'est pas fait, tuez les agents de la NSA. Récupérez le G11. Ensuite, empruntez la deuxième porte à droite. Vous pourrez récupérer la clé n°1 et tuer à travers l'ouverture agents de la NSA et de la sécurité. Pour aller chercher les bonus, sortez et prenez l'autre porte de droite, celle près de la fenêtre.

Empruntez la grande porte. Tuez l'agent de la NSA puis prenez la porte à gauche. Suivez le chemin pour vous trouver dans une salle de stockage et quelques agents de la NSA. Ouvrez la porte et tuez le garde ainsi que l'agent de la NSA dans le couloir. Sortez dans le couloir. Vous pouvez visiter les pièces sur les côtés pour

récupérer de quoi faire taire les ennemis... tout en faisant attention aux agents de la NSA présents. Faites toujours attention dans les couloirs des agents de la NSA qui pointent le bout de leur nez.

A la fin du couloir, utilisez la console sur la droite pour débloquer l'ascenseur. Appelez-le puis empruntez-le. Vous arriverez à la réception de la NSA. Avec quatre agents de la NSA vous tournant le dos sans oublier le garde. Vous savez ce qu'il vous reste à faire. Allez derrière le guichet en étant accroupi (et en récupérant le Minigun) pour prendre le disque crypté 4. Comme pour Ecks, des agents de la NSA sortent de l'ascenseur d'en face, à vous de les tuer. Au fait, au fond de la pièce, en face du guichet, vous avez deux agents de la NSA donc, faites attention à eux.

Récupérez la clé n°2 et avant d'emprunter l'ascenseur, allez en face du guichet, au fond de la pièce. Ouvrez la porte à l'extrême droite, tuez le garde, activez la console et sortez. L'une des portes s'est ouverte avec plein de bonus intéressants...

Revenez près des ascenseurs de droite, activez la console et empruntez l'ascenseur qui vient de s'ouvrir.

A partir de maintenant, toute ressemblance avec la fin de la mission 9 d'Ecks n'est pas fortuite.

Tuez le type de la NSA au fond du couloir puis allez à gauche. Tuez le garde ainsi que l'agent de la NSA qui pointe le bout de son nez. Allez à gauche et passez la porte. Switchez pour votre pistolet et accroupissez-vous. Approchez-vous des escaliers en longeant le muret, tuez le garde puis montrez-vous. Tuez les gardes ainsi que le gars de la NSA. Ensuite revenez dans le couloir. Longez-le pour trouver une autre porte. Ouvrez-la et tuez le gars de la NSA. Ouvrez la porte en face de vous.

Tuez l'agent de la NSA puis prenez la porte de gauche. Tuez le type de la NSA et fouillez la pièce pour trouver la clé 3. Revenez dans le couloir tout en faisant attention aux 3 gars de la NSA dans la pièce du milieu. Revenez à l'ascenseur (sortir de la pièce, allez à droite puis tout droit).

Allez tout droit puis à droite, vous verrez deux portes. Prenez n'importe laquelle car de toute manière, les escaliers mènent à une pièce remplie de gars de la NSA. Tuez-les tous ou tuez-en une partie avant d'aller vers la porte (soit à droite si vous avez pris la porte de droite soit à gauche si vous avez pris la porte de gauche).

Passez-la puis appelez l'ascenseur. Empruntez-le et sortez-en une fois à destination. Félicitations, vous venez de terminer un niveau assez chaud.

MISSION 10

- **Lieu:** QG NSA
- **Objectifs**
 - Localiser l'ordinateur central
 - Affronter Ecks pour la dernière fois.

Prenez le Sig 3000 et les bonus. Passez la porte et snipez les deux agents de la NSA. Je vous rassure, aucun ennemi ne viendra des portes sur les côtés.

Ouvrez la porte, tuez l'agent de la NSA puis avancez et tuez ses collègues à gauche et à droite. Vous pouvez également ouvrir les premières portes sur les côtés pour tuer des gars de la NSA. Toujours est-il que vous avez avec vous le M16A2, ce qui vous permet d'avoir une arme de rafales pour vous couvrir. Ouvrez la porte de gauche et shootez le type qui fait sa ronde. Ensuite, si vous en avez envie, vous pouvez tuer ses collègues de l'autre côté de l'ouverture de droite en vous accroupissant puis en vous remettant debout et ainsi de suite.

Avancez un peu et entrez dans la salle de gauche. Vous serez dans une salle de stockage. Tuez le type de la NSA, ouvrez la porte puis tuez un autre ennemi. Ouvrez l'autre porte puis tuez les deux types de la NSA. Récupérez la clé 1. N'hésitez pas à aller dans la chambre à droite car il y a des munitions pour votre futur Pancor. Prenez la grande porte pour revenir dans le couloir puis ouvrez la porte à gauche pour tuer deux types de la NSA et récupérer le Pancor.

Au fait, dans la salle de stockage, vous pouvez casser la grille et aller dans le conduit pour récupérer des grenades.

Revenez dans la salle où vous avez trouvé le M16A2 et prenez la porte du milieu. Si vous aviez tué les trois types depuis le couloir de la section précédente, vous pourrez récupérer les goodies. Prenez la petite porte, allez à gauche pour récupérer l'armure puis faites le tour de la salle. Tuez les gars de la NSA mais ne prenez pas la grande porte. Non, en face, vous avez des petits couloirs avec les containers. Il suffit de suivre le chemin pour arriver devant une grille. Faites attention aux gars de la NSA.

Entrez dans le conduit. Vous pouvez casser la première grille à gauche mais vous pouvez continuer dans le conduit pour vous trouver derrière deux types de la NSA. Cool, on va pouvoir les tuer par surprise. Cool, y en a un avec un lance-grenades. De votre poste, vous pourrez tuer les deux types en bas, dans la salle aux munitions. Prenez la porte à droite, descendez les escaliers pour arriver dans cette fameuse salle. Ouvrez la grande porte et affrontez les gars de la NSA. Ceux du fond semblent ne pas vous avoir vu, donc, snipez-les. Par contre, vous allez pouvoir récupérer un Minigun.

Prenez la porte à droite, tuez le type de la NSA, puis allez droite pour vous trouver dans une autre salle de stockage et deux gars de la NSA. Vous pourrez alors casser une grille pour entrer dans un conduit qui mènera vers... des mines de proximité.

Revenez en arrière et allez dans la salle en face. Profitez-en pour tuer deux types de la NSA et récupérez des bonus. Revenez dans le couloir. Ouvrez la porte du fond.

Vous pouvez aussi briser la grille dans cette salle, emprunter le conduit pour déboucher dans la salle de l'ordinateur central.

Ca y est, nous sommes arrivés à destination. Oui mais Ecks aussi. Tirez-lui dessus le plus souvent car c'est une mitrailleuse qu'il a en main.

Une fois vaincu, Ecks vous donnera ses clés de décodage et vous expliquera le pourquoi du comment.

Bien, maintenant, vous savez que Gant de la NSA a tout manigancé et qu'il est à l'entrepôt.

MISSION 11

- **Lieu:** Entrepôt
- **Objectif**
 - Trouver la cachette de Gant

Prenez le Pancor mais faites vite marche arrière car un gentil agent de la NSA est en train de patrouiller. Tuez-le pour récupérer son G11. Faites le tour des containers pour tuer encore plus d'agents de la NSA (et récupérer ce qu'il y a à récupérer).

Une fois prêt, vous pourrez vous accroupir pour passer la porte du garage et tuer les ennemis. Une fois tout cela fait, allez à droite du container bleu et sortez de l'entrepôt.

Ne rentrez pas dans le suivant mais allez au fond de la ruelle et tuez les deux gars de la NSA. Vous récupérez un SIG 3000 mais aussi, derrière les containers jaunes de l'armure et des soins.

Entrez dans l'entrepôt en glissant vers la droite car un ennemi se trouve au fond de la salle. A l'embranchement avec les containers, vous avez aussi un ennemi.

Pour récupérer les bonus, faites vite sans vous arrêter en chemin car deux grenadiers vous prennent pour cible. Revenez près du 1^e agent de la NSA que vous avez abattu dans cette salle pour constater qu'il y a des escaliers. Prenez-les et tuez le grenadier qui vous montre son profil.

Placez-vous devant la porte, prenez le SIG 3000 et snipez le gars de la NSA au fond. Avancez dans la salle suivante. A gauche, vous avez à nouveau un agent de la NSA et un grenadier. Par chance, vous êtes assez éloigné sur votre perchoir, donc, abattez-les tranquillement.

Au fond à gauche, vous trouverez plein de bonus. Sinon allez à droite, tuez le gars de la NSA puis sortez de l'entrepôt. Allez à droite, tuez le gars de la NSA mais n'allez pas dans le conduit au risque de devoir affronter un grenadier de face.

Aussi, entrez dans l'entrepôt suivant. Tuez tout le monde, allez à droite, vous trouverez une grille, cassez-la, prenez le SIG et tuez le grenadier de l'autre côté.

A présent, vous pouvez emprunter le conduit dont je vous avais interdit l'accès auparavant. Vous pourrez récupérer les grenades qui vous narguaient. Au bout de votre chemin, vous pourrez rentrer dans la salle, tuez les deux agents de la NSA et snipez le 3^e au fond du couloir. Là, vous allez récupérer le lance-grenade.

Prenez le conduit d'où vous avez tué le grenadier pour revenir dans la salle et continuez votre chemin.

Montez sur le promontoire et tuez les ennemis sur la passerelle. Vous pouvez aussi tuer les agents de la NSA sur votre gauche. Ensuite, allez au bout de la passerelle pour passer la porte. N'hésitez pas à sniper le grenadier depuis votre position. Si cela ne va pas, fuyez. Dans la salle, vous trouverez deux agents de la NSA. A gauche, vous pourrez vous accroupir pour récupérer les bonus des trois autres agents.

Ensuite, sortez de la salle et allez vers la gauche, tuez les ennemis qui s'y trouvent et récupérez un minigun (sur le grenadier). Revenez en arrière pour entrer dans l'entrepôt suivant.

Vous serez accueilli par deux agents de la NSA, tuez-les, faites le tour de la salle pour tuer le reste des ennemis. Dans un coin, vous trouverez la sortie. Tuez le grenadier et accroupissez-vous pour terminer le niveau.

MISSION 12

- **Lieu:** Entrepôt
- **Objectif**
 - Tuer Gant

Ici aussi, la dernière mission de Sever est identique à celle d'Ecks.

Vous n'avez pas tellement de route à suivre mais soyez vigilant car Gant a un lance-grenades et un M16A2. Pour récupérer des armes, vous avez dans chaque coin un petit bunker avec tous les ennemis du jeu (sauf Mills bien évidemment). Vous pourrez aussi récupérer des kits de santé et de l'armure.

Pour tuer Gant, il va vous falloir de la patience car il encaisse beaucoup. Mais comme les ennemis de base réapparaissent comme par magie, vous pourrez récupérer des munitions et de quoi vous régénérer.

Gant meurt. Voilà, vous avez fini la campagne de Sever!

Liste des mots de passe

Ecks

Tous les mots de passe commencent par EX.

EXTREME = Mission 2
EXCITE = Mission 3
EXCAVATE = Mission 4
EXCALIBUR = Mission 5
EXTORT = Mission 6
EXPIRE = Mission 7
EXACT = Mission 8
EXHALE = Mission 9
EXHUME = Mission 10
EXONERATE = Mission 11
EXPEL = Mission 12

Sever

Tous les mots de passe commencent par S.

SEVERED = Mission 2
SURVIVE = Mission 3
SAVANT = Mission 4
SUFFER = Mission 5
SULPHUR = Mission 6
SERVE = Mission 7
SEETHE = Mission 8
SEVERAL = Mission 9
SEVERANCE = Mission 10
SAVAGE = Mission 11
SACROSANCT = Mission 12

Multi

Tous les mots de passe commencent par V.

VULNERABLE
VORACIOUS
VENDETTA
VIOLATE
VINDICATE
VESUVIUS

Copyright

- Auteur: Vinciane Amorini (cleo_rabb(@)hotmail.com - vamorini(@)gmail.com)
- Pays: Belgique
- Version: 1.1
- Dates: Avril - Mai 2008

Cette solution est soumise à la fois au droit belge sur les droits d'auteurs et au droit régissant les sites sur lesquels elle est publiée.

Vous n'avez donc pas le droit de l'utiliser en vous faisant passer par l'auteur ni par en la prenant et l'éditant.

This document is copyright vicrabb and hosted by VGM with permission.