

IRON STORM (Solution)

LEVEL 1

Récupérer le plus d'armes et munitions possible dans la base QG, dont le snipe (dans le dortoir).
Sortir du QG en suivant la direction "front lines".
Après le premier landscape, descendre dans la tranchée opposée par rapport à la maison détruite.
Prendre le tunnel pour accéder aux secondes lignes (direction Eglise).
Au premier croisement prendre le chemin de droite (chemin inondé) pour récupérer munitions et énergie.
Revenir au croisement et prendre le chemin de gauche.
Les troisièmes lignes correspondent au secteur de l'Eglise.
Accéder à l'Eglise et descendre.

LEVEL 2

Au premier croisement, aller tuer l'ennemi dans le bunker à gauche (facilite la suite du jeu).
Revenir au croisement et prendre l'autre chemin.
Prendre le chemin à gauche du camp.
Dans le tunnel, où une porte blindée est détruite et une mitraillette haute tire, prendre la bouche d'aération cachée derrière des planche sur le mur de droite.
Sortir à la deuxième sortie de la bouche d'aération.
Au prochain croisement, deux possibilités : chemin de droite, par les chenils, chemin de gauche, plus facile.
Au campement, prendre le chemin de droite (si on arrive par la droite) ou en face (si on arrive par la gauche).
Après le tunnel, au croisement, prendre à gauche.
Dans le petit camp, récupérer le bazooka et ses munitions (jeter une arme lourde pour que James puisse en récupérer une nouvelle).
Revenir au croisement et prendre le chemin de droite.
Avant le pont, combat contre l'hélicoptère.
Dans les catacombes, deux chemins possibles ; chemin de gauche (éboulis destructible avec des grenades) ou chemin de droite (beaucoup d'ennemis et de mines...).
Si le joueur manque de grenades, il peut utiliser une autre arme.
Champ de bunkers (et de chiens...).
Détruire la porte du bunker de droite avec la Fixed Gun posée au centre de la plaine.
Entrer dans le bunker.
Aller dans le dernier bunker et utiliser la grosse Fixed Gun pour détruire la porte blindée extérieure en face.
Ressortir et passer par cette porte.
Progresser très discrètement dans les montagnes jusqu'à vue du camp avec miradors.
Suivre au pied de la montagne sur la gauche en passant derrière les camions.
Prendre le passage souterrain qui permet de ressortir derrière le camion de prisonniers.
Lâcher toutes ses armes.
S'infiltrer dans le groupe de soldats alliés prisonniers.
Monter dans le camion.

Astuce : James peut garder toutes ses armes sauf celles qui sont visibles sur son dos.

LEVEL 3

Sortir à droite en marchant avec le couteau dans les mains.

Tuer l'ennemi de dos et récupérer son arme.
Récupérer des munitions à gauche de la sortie du camion.
Infiltrer le bâtiment de la cantine et neutralisant tous les ennemis et snipers embusqués.

Sortir de la cour et prendre la première rue à droite pour récupérer munitions et énergie.
Se diriger vers la place l'Hôtel de Ville.
Après avoir passé les deux ennemis postés derrière des sacs de sable, monter au premier étage de la maison à droite.
Après avoir éliminer le maximum d'ennemis, passer par la porte d'accès à la cour.
Sortir de la cour par la porte opposée.
Attirer le groupe d'ennemis sur la gauche.
Prendre en direction opposée et se poster à la Fixed Gun.
Remonter la rue vers le char détruit.
Entrer dans la maison de gauche.
Passer par les caves.
Après avoir vaincu l'ennemi, désactiver la valve de vapeur (après le mur détruit à droite).
Revenir sur ses pas et prendre le chemin de gauche (bloqué auparavant par les jets de vapeur).
Prendre l'échelle et monter à l'étage.
Une fois dans l'appartement, éliminer le maximum d'ennemis postés sur la Place de l'Hôtel de Ville.
Descendre sur la Place en passant par les fenêtres.
Prendre à gauche et passer par la petite porte arrondie.
Dans le camp, récupérer des mines.
Revenir sur la Place pour neutraliser le char (déposer des mines sur son chemin).
Utiliser le char pour détruire des bâtiments.
Prendre la rue à gauche de la Brasserie.
Attirer le deuxième tank vers la place de l'hôtel de ville.
Utiliser le premier tank pour neutraliser le deuxième.
Reprendre la rue à gauche de la Brasserie.
Aller dans la maison au fond à droite.
Monter à l'étage.
Passer dans la maison en face par une petite poutre.
Sauter par le mur cassé dans la base ennemie.
Descendre et entrer dans le bâtiment en face, monter à l'étage et actionner le levier d'ouverture (de la porte qui mène à l'usine désaffectée).
Se diriger vers l'usine.
Prendre la porte à la droite du grand bâtiment.
Traverser le couloir.
Passer la "vallée" entourée de miradors.
Pour accéder à l'usine désaffectée, contourner sur la droite.
Accepter le duel proposé par l'ennemi.
Entrer dans l'usine.
Après le combat, activer à plusieurs reprises la grue (bouton sur pupitre de commandes).
Puis monter sur la grue et accéder aux passerelles supérieures.
Trouver le monte-charge.

LEVEL 4

Ouvrir la porte de l'ascenseur.
Attendre l'arrivée de l'officier et des deux gardes dans l'ascenseur.
Jeter ses armes.
Suivre l'officier le long des couloirs.
Monter dans la cage de verre (salle des cobayes).
S'échapper par la vitre éclatée et prendre la porte du fond.
Aller tout droit à l'infirmerie prendre le couteau et le pick up de vie.
En sortant de l'infirmerie, prendre à gauche pour accéder à la salle des lasers.
Revenir dans la salle des cobayes.
Important : ne pas se faire repérer par les scientifiques.
Descendre par le vide ordure (sur la gauche) en actionnant l'ouverture.
Prendre la porte de la salle.
Prendre l'ascenseur en haut des escaliers.
En sortant de l'ascenseur, prendre à droite.
Aller tout au bout du couloir en évitant les mitraillettes au plafond.

Prendre la porte de gauche.
Tuer les deux scientifiques.
Rentrer dans leur pièce.
Actionner le bouton rouge.
Attendre que le cobaye soit parti avec les chiens.
Sortir et prendre l'escalier sur la gauche.
Ramasser la bombe dans la salle des missiles.
Revenir sur ses pas.
Ne pas reprendre l'échelle mais continuer tout droit.
Dans la salle située au-dessus de la salle des cobayes briser une dôme en verre.
Descendre dans la salle des cobayes.
Retourner dans la salle des lasers.
Poser la bombe sur la table (en s'approchant de la table).
Reprendre par le vide ordures dans la salle des cobayes.
Passer par la bouche d'aération.
Monter à l'échelle.
Dans la nouvelle bouche d'aération, après le premier croisement prendre à droite.
Dans la salle située au-dessus de la salle des cobayes sortir par la porte en face des mitraillettes.
Dans la salle après le couloir prendre la porte à droite.
Dans cette nouvelle salle, actionner le laser (bouton sur un petit pupitre de commandes).
Revenir dans la salle du laser (en passant par le dôme cassé).
Passer par la bouche d'aération.
Descendre l'échelle.
Dans la salle des scientifiques, prendre la porte en face.
Dans la salle des cuves (réservoirs ronds) entrer dans la cuve de droite (par la porte).
Passer par des canalisations d'eau verte.
Accéder à une grande salle circulaire à plusieurs étages.
Descendre deux étages.
Tuer le garde en faction pour récupérer son arme.
Tirer (shooter) sur la colonne horizontale au centre de la salle, en visant la partie transparente du tuyau.
Monter sur la dernière passerelle.
Passer par la porte pour accéder à une petite salle.
Activer le bouton rouge et attendre que la jauge soit au maximum.
Revenir sur ses pas.
Prendre à gauche premier couloir.
Dans la salle de la passerelle, activer le bouton (de la passerelle) à gauche sur un pupitre.
Dans le couloir, au croisement, prendre à droite.
Dans la salle des cuves, prendre la porte en face (ouverte maintenant).
Dans le couloir, prendre à gauche, puis tout droit.
Suivre la direction "Station Area".
Prendre l'ascenseur.
Dans la gare, entrer dans une pièce à gauche et actionner le levier.
Monter à l'échelle.
Monter sur les caisses.
Sauter sur la passerelle mobile.

LEVEL 5

Se diriger vers la trappe.
Récupérer un pistolet silencieux sous l'escalier ou sur le garde.
Actionner le levier.
Prendre sur la droite.
Au fond du wagon, rentrer dans la salle et monter à l'échelle.
Neutraliser l'hélicoptère à l'aide de l'arme fixe.
Redescendre.
Prendre le monte-charge pour descendre.
Parcourir tout le train jusqu'à la Chapelle.
Dans la chapelle, monter à l'étage.

Passer par la porte (face à l'orgue).
Monter à l'échelle et tuer tous les ennemis au snipe.
Redescendre.
Revenir sur ses pas et prendre le premier escalier à gauche.
Entrer dans la salle puis dans la petite salle en enfilade.
Monter à l'échelle.
Abattre le deuxième hélicoptère.
Revenir sur ses pas jusqu'à la trappe.
Progresser sur le toit du train (sens de la marche) jusqu'à la salle de la piscine.
Passer le sas.
Désactiver la mitrailleuse.
Déclencher le premier bouton de l'Isolation Case (face aux boutons précédents).
Descendre l'escalier et prendre à droite.
Aller au wagon suivant.
Monter à l'étage.
Rentrer dans la salle et actionner un des livres de la petite bibliothèque à droite de la porte (désactive les mitraillettes protégeant le 2ème bouton de l'Isolation Case).
Activer le deuxième bouton de l'Isolation Case.
Dans la salle des machines (wagon suivant) monter à l'échelle.
Prendre la passerelle et sortir du train.
Monter à l'échelle.
Abattre les deux snipers.
Descendre dans le bunker des deux snipers tués.
Passer par la porte.
Dans la salle de l'Isolation Case, tuer les deux gardes des fixed guns.
Ramper sous les mitraillettes (une à droite, une à gauche de l'entrée).
Tirer sur les deux tuyaux transparents qui protègent l'Isolation Case (le premier au dessus de la porte, le 2ème au dessus de la cage de protection).
Ressortir et parler au soldat accroupi.

LEVEL 6

Progresser dans la gare jusqu'à l'escalier.
Prendre la passerelle.
Passer par la porte coulissante.
Première pièce à gauche.
Exploser les caisses avec des grenades.
Passer par le conduit d'aération.
Tirer sur les barils explosifs.
Emprunter le nouveau conduit d'aération.
Progresser jusqu'au bout du conduit.
Entrer dans la salle où il y a deux ennemis à tuer.
Au bout du couloir, sortir par la porte donnant sur les égouts.
Premier couloir, entrer dans la salle et actionner le levier près de la grille.
Après la grille, prendre à gauche puis à gauche jusqu'aux vestiaires.
Monter l'escalier.
Passer par la porte puis prendre la seconde porte en face de celle-ci.
Prendre l'ascenseur et monter au premier étage.
Prendre la porte de droite puis celle de droite encore.
Dans la salle, monter sur les caisses du fond pour accéder à l'étage.
Une fois la porte franchie, passer par la porte à gauche.
Prendre alors la première porte au fond du couloir pour accéder à la bibliothèque.
Au fond de la bibliothèque, prendre le conduit d'aération pour accéder à la salle des générateurs.
Eteindre les générateurs n°1, 2 et 1.
Retourner dans les égouts.
Revenir au niveau du couloir avec la grille et prendre l'ouverture d'en face.
Après avoir tué les deux soldats, prendre à gauche afin d'arriver au 2ème escalier des égouts.
Après la porte de l'escalier, progresser jusqu'à une porte à double battant.

Après la porte, prendre à gauche.
Monter à l'échelle.
Sauter dans l'ouverture de la fenêtre.
Progresser dans le couloir jusqu'à l'arme fixe.
Neutraliser les deux tanks.
Revenir sur ses pas et prendre la porte de gauche.
Entrer dans la bibliothèque.
Récupérer le lance-roquettes.
Redescendre jusqu'à la porte à double battant.
Retourner dans les égouts.
Dans les vestiaires, monter à l'escalier.
Prendre l'ascenseur et monter au 4ème étage.
A l'endroit de l'héliport, abattre les deux hélicoptères.
Monter sur un réservoir (cylindre d'une dizaine de mètres).
Actionner la valve (qui coupe le gaz).
Descendre par les échelles du conduit (près des barbelés électrifiés) jusqu'en bas.
Progresser à l'extérieur du bâtiment.
Monter l'escalier.
Prendre l'ascenseur qui mène aux égouts.
Une fois dans les égouts, passer par les vestiaires.
Monter par l'ascenseur au 2ème étage.
Désactiver le générateur n°4.
Redescendre au niveau -1.
Ressortir du bâtiment en ayant pris l'ascenseur des égouts.
Remonter par le conduit sur les toits.
Monter aux échelles près de l'héliport (qui ne sont plus électrifiées).
S'approcher de l'hélico en stationnement.
Prendre à gauche du mur en planches de bois puis à gauche.
Descendre par l'ouverture dans le mur.
Exploser le baril.
Entrer dans la salle par les fenêtres.
Progresser dans le couloir.
Au fond à droite, entrer dans une salle.
Activer le bouton d'ouverture de porte (sur la console).
Passer par la porte ouverte.
Prendre la 1ère porte à droite.
Dans la salle du temple, monter au 1er étage.
Derrière des caisses, passer par une ouverture.
Monter à l'échelle et passer la porte.

Fin